

北九州工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)	授業科目	体育Ⅲ
科目基礎情報					
科目番号	0019		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 2	
開設学科	生産デザイン工学科 (電気電子コース)		対象学年	3	
開設期	通年		週時間数	2	
教科書/教材					
担当教員	八嶋 文雄				
到達目標					
1. 各種目の基本的な運動技術を習得することができる 2. 運動の楽しさや喜びを味わい、協力して意欲的に取り組むことができる 3. マナーやルールに対する公正な態度や責任、安全に留意して活動することができる					
ルーブリック					
	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安		
評価項目1	技術の名称や行い方を理解し、適切な運動技術を身につけることができる	運動技術を身につけることができる	自主的に取り組むことができず運動技術の習得がみられない		
評価項目2	楽しさや喜びを深く味わうことができ、仲間と互いに協力して主体的に取り組むことができる	楽しさや喜びを味わうことができ、自主的に取り組むことができる	仲間と協力ができず積極的に取り組むことができない		
評価項目3	約束事を守り、安全に留意しながら互いに協力して自らの責任を果たすことができる	約束事を守り、安全に留意しながら自らの責任を果たすことができる	約束事を守ることができず、自己の責任を果たすことができない		
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	各種の運動の合理的な実践を通して、運動技能を高め運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにするとともに、体の調子を整え、体力の向上を図り、公正、協力、責任などの態度を育て、生涯を通じて持続的に運動ができる資質や能力を育てる。				
授業の進め方・方法	単元の特性や学生の実態に応じて、体育理論およびスポーツテストと関連づけて行う。また、必要に応じて視覚的教材も利用する。				
注意点	学校指定のウェア、シューズを準備すること。更衣、移動や休み時間内に完了すること。貴重品の管理は各自で行うこと (必要があれば活動場所に持参して担当教員に申し出ること)。				
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	体づくり運動	身体部位を理解し体を動かす心地よさを味わうことができる	
		2週	体づくり運動	身体部位を理解し体を動かす心地よさを味わうことができる	
		3週	体力測定・評価	体力測定の方法及び結果の評価方法を理解する	
		4週	体力測定・評価	体力測定の方法及び結果の評価方法を理解する	
		5週	体力測定・評価	体力測定の方法及び結果の評価方法を理解する	
		6週	ソフトボール	キャッチボール トスバッティング	
		7週	ソフトボール	守備 (フライやゴロの捕球動作、送球動作など)	
		8週	ソフトボール	守備 (連携プレー、中継プレーなど)	
	2ndQ	9週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる	
		10週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる	
		11週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる	
		12週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる	
		13週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる	
		14週	ソフトボール	実技テスト	
		15週	ソフトボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる ゲーム	
		16週			
後期	3rdQ	1週	サッカー	パス各種 インサイドキック、インステップキック、リフティング、ドリブルほか	
		2週	サッカー	パス各種 インサイドキック、インステップキック、リフティング、ドリブルほか ミニゲーム	
		3週	サッカー	ボールコントロール 3つのトラップほか	
		4週	サッカー	ボールコントロール 3つのトラップほか ミニゲーム	
		5週	サッカー	ゲーム	
		6週	サッカー	実技テスト	
		7週	サッカー	ゲーム	
		8週	バスケットボール	パス各種 シュート	
	4thQ	9週	バスケットボール	ドリブルシュート、ランニングシュート	
		10週	バスケットボール	基本技術各種 3対3	
		11週	バスケットボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる (リーグ戦)	

		12週	バスケットボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる（リーグ戦）
		13週	バスケットボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる（リーグ戦）
		14週	バスケットボール	実技テスト
		15週	バスケットボール	ゲームのなかで基本技術を活用することができる（トーナメント）
		16週		

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週	
分野横断的能力	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	2	
				自らの考えで責任を持つてものごとに取り組むことができる。	2	
				目標の実現に向けて計画ができる。	2	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2	
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	2	
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	2	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	2	
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	2	
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	2	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	2					

評価割合

	運動技能	発表	相互評価	協力的学習・態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	50	0	0	50	0	0	100
基礎的能力	50	0	0	50	0	0	100
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0