

都城工業高等専門学校		開講年度	平成28年度 (2016年度)	授業科目	保健体育
科目基礎情報					
科目番号	0022		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 2	
開設学科	機械工学科		対象学年	3	
開設期	通年		週時間数	2	
教科書/教材	アクティブスポーツ【総合版】（大修館書店）				
担当教員	永松 幸一				
到達目標					
1）多くの運動やスポーツを楽しめる技能を身に付ける。 2）運動やスポーツの楽しさを実感しつつ、自己の健康や他者への安全などに対して関心を持てるようにする。 3）自己の能力に応じた運動を行い、生涯にわたって運動やスポーツに親しめる能力と態度を身に付ける。					
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	複数の運動やスポーツに参加し、積極的に技能を高めるための活動を実践できる。		複数の運動やスポーツに参加することができる。		運動やスポーツに参加することはできる。
評価項目2	自己の健康や他者への安全などを理解して、運動やスポーツの特性に触れながら、積極的に楽しむことができる。		自己の健康や他者への安全などを理解しながら、運動やスポーツに取り組むことができる。		自己の健康や他者への安全などを知識として理解している。
評価項目3	自己の能力などに応じて種目を選択し、その運動やスポーツの特性を理解しながら、生涯にわたって継続できる能力や態度を高めようとしている。		自己の能力などに応じて種目を選択し、その運動やスポーツを継続的に実践できる。		決められた運動やスポーツに参加することはできる。
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育目標・サブ目標との対応 3-3 学習・教育目標・サブ目標との対応 4-3					
教育方法等					
概要	運動の欲求を十分に満たしながら、多くのスポーツを楽しめる技能を身に付ける。運動やスポーツの楽しさを実感しつつ、自己の健康や他者への安全などに対して関心を持てるようにする。自己の能力に応じた運動を行い、生涯にわたって運動やスポーツに親しめる能力と態度を身に付ける。				
授業の進め方・方法	体育実技では指示された服装や用具（体操服・体育館シューズなど）を準備して授業に臨むこと。日常的に自己の健康および安全に留意しておくこと。今までの運動やスポーツ経験をもとにして、授業で取り組む種目などを選択できるようにしておくこと。物質工学科および建築学科の女子学生はダンスも履修する。				
注意点					
ポートフォリオ					
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	オリエンテーション		
		2週	スポーツテスト 球技（選択種目制）	各種スポーツテストを行い、自己の体力を把握する。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		3週	スポーツテスト 球技（選択種目制）	各種スポーツテストを行い、自己の体力を把握する。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		4週	スポーツテスト 球技（選択種目制）	各種スポーツテストを行い、自己の体力を把握する。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		5週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		6週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		7週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
		8週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	
	2ndQ	9週	球技（選択種目制） 水泳（クロール・背泳ぎ・平泳ぎ）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 2種類の泳法で50m泳げるようになる。	
		10週	球技（選択種目制） 水泳（クロール・背泳ぎ・平泳ぎ）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 2種類の泳法で50m泳げるようになる。	
		11週	球技（選択種目制） 水泳（クロール・背泳ぎ・平泳ぎ）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 2種類の泳法で50m泳げるようになる。	
		12週	球技（選択種目制） 水泳（クロール・背泳ぎ・平泳ぎ）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 2種類の泳法で50m泳げるようになる。	
		13週	球技（選択種目制） 水泳（クロール・背泳ぎ・平泳ぎ）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 2種類の泳法で50m泳げるようになる。	
		14週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。	

後期		15週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		16週		
	3rdQ	1週	オリエンテーション	
		2週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		3週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		4週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		5週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		6週	陸上競技（持久走） 球技（選択種目制）	安全に配慮しながら、持久力向上を目指すことができる。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		7週	陸上競技（持久走） 球技（選択種目制）	安全に配慮しながら、持久力向上を目指すことができる。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		8週	陸上競技（持久走） 球技（選択種目制）	安全に配慮しながら、持久力向上を目指すことができる。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
	4thQ	9週	陸上競技（持久走） 球技（選択種目制）	安全に配慮しながら、持久力向上を目指すことができる。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		10週	陸上競技（持久走） 球技（選択種目制）	安全に配慮しながら、持久力向上を目指すことができる。 基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		11週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		12週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		13週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		14週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		15週	球技（選択種目制）	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。
		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
----	----	------	-----------	-------	-----

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	技術および技能	合計
総合評価割合	20	0	0	10	0	30	40	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	20	0	20
専門的能力	10	0	0	0	0	0	40	50
分野横断的能力	10	0	0	10	0	10	0	30