

都城工業高等専門学校		開講年度	令和05年度（2023年度）	授業科目	保健体育
科目基礎情報					
科目番号	0021	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	電気情報工学科	対象学年	2		
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）978-4-469-36560-3				
担当教員	武田 誠司				
到達目標					
1）運動やスポーツの合理的な実践や健康の増進および体力の向上に活用できる能力や態度を身に付ける。 2）多くの運動やスポーツを楽しむ技能を身に付ける。 3）自己の能力に応じて継続的に運動やスポーツができるようにする。					
ルーブリック					
	理想的な到達レベルの目安 A	標準的な到達レベルの目安 B	未到達レベルの目安 C	(学生記入欄) 到達したレベルに○をすること。	
評価項目1	合理的な実践や健康および体力の向上を考えながら、運動やスポーツに取り組むことができる。	運動やスポーツに取り組むことができる。	運動やスポーツの見学はできる。	A ・ B ・ C	
評価項目2	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。	A ・ B ・ C	
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を継続的に実践できる。	自己の能力などに応じて種目を選択し、運動やスポーツができる。	決められた運動やスポーツに参加することはできる。	A ・ B ・ C	
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 3-3 学習・教育到達度目標 4-3					
教育方法等					
概要	運動やスポーツの合理的な実践や健康の増進および体力の向上に活用できる能力や態度を育てる。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む技能を身に付ける。公正・協力・責任などの態度を育て、自己の能力に応じて継続的に運動やスポーツができるようにする。				
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。				
注意点	事前学習により、アクティブスポーツを参照して選択した球技のルールについて理解すること。				
ポートフォリオ					

【授業計画の説明】実施状況を記入してください。

(記入例) ファラデーの法則、交流の発生についてはほぼ理解できたが、渦電流についてはあまり理解できなかった。

- ・ 学年末試験まで ;

(記入例) ファラデーの法則に関する基礎問題はできたが、応用問題が解けず、理解不足だった。

- ・ 学年末試験 点数： 総評：

・総合評価の点数： 総評：

【授業計画の説明】 実施状況を記入してください。

- ・ 学年末試験まで :

【評価の実施状況】 総合評価を出した後に記入してください。

☐ アクティブラーニング	☐ ICT 利用	☒ 遠隔授業対応	☐ 実務経験のある教員による授業
-------------------------------------	---------------------------------	--	---

		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	授業の進め方や内容・方法などを理解する。
		2週	スポーツテスト	各種スポーツテストを行い、自己の体力を把握する。
		3週	スポーツテスト	各種スポーツテストを行い、自己の体力を把握する。
		4週	球技（選択種目制）、クラスマッチの練習	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。クラスマッチの参加種目の練習を行う。
		5週	クラスマッチの参加	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。クラスマッチに参加し活動する。
		6週	クラスマッチの参加	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。クラスマッチに参加し活動する。
		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）	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	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。
		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	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	3rdQ	1週	陸上競技（リレー競技） 球技（選択種目制）	バトンパスの技術を高め、協力して記録短縮を目指す。 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週	陸上競技（リレー競技） 球技（選択種目制）	バトンパスの技術を高め、協力して記録短縮を目指す。 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	陸上競技（リレー競技） 球技（選択種目制）	バトンパスの技術を高め、協力して記録短縮を目指す。 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	陸上競技（リレー競技） 球技（選択種目制）	バトンパスの技術を高め、協力して記録短縮を目指す。 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	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。
		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	球技（選択種目制）、クラスマッチの練習	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 クラスマッチの参加種目の練習を行う。
		11週	クラスマッチの参加	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 クラスマッチに参加し活動する。
		12週	クラスマッチの参加	基礎的技術や技能を習得し、ゲームができるようになる。 クラスマッチに参加し活動する。
		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	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。

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	後1,後2,後3,後4
				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	後1,後2,後3,後4
				目標の実現に向けて計画ができる。	2	前1,前2,前3,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2	前2,前3,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8
				日常の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	前2,前3,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8

			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	前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10
			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	前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			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	前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			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	前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			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	前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			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	前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			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	前10,前11,前12,前13,前14,前15,前16,後10,後11,後12,後13,後14,後15,後16
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
			他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	
			技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	2	
			自身の将来のありたい姿(キャリアデザイン)を明確化できる。	2	
			その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状に必要な学習や活動を考えることができる。	2	
			キャリアの実現に向かって卒業後も継続的に学習する必要性を認識している。	2	
			これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	2	
			高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でのように活用・応用されるかを説明できる。	2	
			企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	1	

			企業人としての責任ある仕事を進めるための基本的な行動を上げることができる。	1	
			企業における福利厚生面や社員の価値観など多様な要素から自己の進路としての企業を判断することの重要性を認識している。	1	
			企業には社会的責任があることを認識している。	1	
			企業が国内外で他社(他者)とどのような関係性の中で活動しているか説明できる。	1	
			調査、インターンシップ、共同教育等を通して地域社会・産業界の抱える課題を説明できる。	1	
			企業活動には品質、コスト、効率、納期などの視点が重要であることを認識している。	1	
			社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	1	
			技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	1	
			技術者が知恵や感性、チャレンジ精神などを駆使して実践な活動を行った事例を挙げることができる。	1	
			高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でどのように活用・応用されているかを認識できる。	2	
			企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	2	
			コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	2	

評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	50	0	0	20	0	30	100
基礎的能力	20	0	0	10	0	30	60
専門的能力	30	0	0	0	0	0	30
分野横断的能力	0	0	0	10	0	0	10