

科目名		保健体育Ⅱ (Health & Physical Education Ⅱ)							
学年	学科(コース)	単位数		必修/選択	授業形態	開講時期	総時間数		
第2学年	経営情報学科	履修	2単位	-	実技	通年 90分/週	60時間		
担当教員		【非常勤】日高 真理 (【副担当】石尾 潤)							
学習到達目標									
科目の到達目標レベル	1. “からだ”が育つよう最低限の運動量を確保し、積極的に運動に参加できる。 2. “こころ”が育つよう仲間とコミュニケーションをとることができる。 3. 各運動の“おもしろさ”がわかるよう必要な技術を身につけ、ゲームの中でいかすことができる。								
学習・教育目標	(F)	JABEE基準1(2)							
関連科目, 教科書および補助教材									
関連科目	保健体育Ⅰ								
教科書	「最新高等保健体育」(大修館書店)								
補助教材等									
達成度評価 (%)									
評価方法 指標と評価割合	中間試験	期末・学年末試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品	ポートフォリオ	その他	合計
			50					50	100
知識の基本的な理解 【知識・記憶、理解レベル】			○						
思考・推論・創造への適用力 【適用、分析レベル】									
汎用的技能 【コミュニケーションスキル】								○	
態度・志向性(人間力) 【主体性、チームワーク力、リーダーシップ】								◎	
総合的な学習経験と創造的思考力 【 】									
学習上の留意点および学習上の助言									
<p>授業は学校指定の運動着を着用すること。グラウンドでの授業は屋外用の運動靴を、体育館では学校指定の体育館シューズを用意する。運動着および運動靴を忘れた場合、または運動に適さない靴で授業に参加した場合は見学扱いとする。</p> <p>成績は、①授業への積極的な参加、取り組み姿勢と②運動技術、スポーツテストから評価する。それぞれの割合は、①50%、②50%とする。欠席、遅刻、早退、見学は減点する。</p>									

授 業 の 明 細			
回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
1	1. オリエンテーション	・今年度の授業概要を把握し、到達目標を理解できる。	
2	2. スポーツテスト	・自己の体力水準を把握することができる。	授業での身体活動に不備がないよう、各自が体調を整えたうえで授業に臨むこと。
3			
4			
5			
5	3. バレーボールⅡ	・ゲームを楽しめるようパスやレシーブなどの基本技術を高めて行くことができる。 ・ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力しゲームを楽しむことができる。	
6			
7			
8	中 間 試 験		
9	3. ソフトボールⅡ	・ゲームを楽しめるよう送球や捕球などの基本技術を高めて行くことができる。 ・ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力しゲームを楽しむことができる。	
10			
11			
12			
13	4. 水泳Ⅱ	・水の中を進めるようけのび、バタ足などを身につける。 ・クロールと平泳ぎの基本動作を高めて行くことができる。	
14			
期 末 試 験			
15	4. 水泳Ⅱ		

授 業 の 明 細			
回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
16	5. サッカーⅡ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しめるようパスやコントロールなどの基本技術を高めて行くことができる。 ・ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力しゲームを楽しむことができる。 	授業での身体活動に不備がないよう、各自が体調を整えたうえで授業に臨むこと。
17			
18			
19			
20			
21	6. バスケットボールⅡ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しめるようパスやドリブルなどの基本技術を高めて行くことができる。 ・ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力しゲームを楽しむことができる。 	
22			
23	中 間 試 験		
24	6. バスケットボールⅡ		
25			
26			
27	7. バドミントンⅡ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しめるようサービスやレシーブなどの基本技術を高めて行くことができる。 ・ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力しゲームを楽しむことができる。 	
28			
29			
	期 末 試 験		
30	7. バドミントンⅡ		
総 授 業 時 間 数			60時間