

科目名		保健体育Ⅲ (Health & Physical Education Ⅲ)							
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3学年	制御情報工学科	履修	2単位	-	実技	通年 90分/週	60時間		
担当教員		【常勤】中村 貢治							
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			
6	3. バレーボールⅢ	・ゲームを楽しめるようフォーメーションなどの集団技能を身につける。 ・チームプレーのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。	
7			
8			
8	<b>中 間 試 験</b>		
9	3. バレーボールⅢ		
10			
11	4. ソフトボールⅢ	・ゲームを楽しめるよう連係プレーなどの集団技能を身につける。 ・チームプレーのなかで、自分の技能を発揮することができる。 ・ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。	
12			
13			
14			
	<b>期 末 試 験</b>		
15	4. ソフトボールⅢ		

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Ⅲ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを楽しめるようコンビネーションプレーなどの集団技能を身につける。</li> <li>・チームプレーのなかで、自分の技能を発揮することができる。</li> <li>・ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。</li> </ul>	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Ⅲ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを楽しめるよう連係プレーなどの集団技能を身につける。</li> <li>・チームプレーのなかで、自分の技能を発揮することができる。</li> <li>・ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。</li> </ul>	
22			
23	<b>中 間 試 験</b>		
24	6. バスケットボールⅢ		
25			
26			
27	7. バドミントンⅢ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを楽しめるようローテーションなどのコンビネーションプレーを身につける。</li> <li>・コンビネーションプレーのなかで、自分の技能を発揮することができる。</li> <li>・ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。</li> </ul>	
28			
29			
	<b>期 末 試 験</b>		
30	7. バドミントンⅢ		
<b>総 授 業 時 間 数</b>			60時間