

科目名	ゲーム分析 1							年度	2026
英語科目名	Game analysis 1							学期	前期
学科・学年	スポーツ健康学科 バスケットボールコース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	講義+演習
担当教員	川崎ブレイブサンダース	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロバスケットクラブのコーチ		
【科目の目的】 自分やチームのプレーを客観的に振り返り、課題を明確にして改善につなげることです。戦術理解や判断力を高めることで、実戦でのパフォーマンスを向上させるとともに、相手チームへの対策力やチーム内での戦術的なコミュニケーション能力も養います。これにより、選手としてだけでなく、将来的な指導者としての視点も育まれます。									
【科目の概要】 映像を用いて、自チーム戦術理解度を深め、相手チームのスカウティングを行います。									
【到達目標】 A. 自分自身のプレーを客観的に分析し、課題と改善点を言語化できるようになる B. チーム全体の戦術や動きを理解し、戦術的な視点で試合を捉えられるようになる C. 対戦相手の特徴を分析し、戦術的な対策を考えられるようになる D. 分析結果を分かりやすく伝える力を身につける E. 試合に向けての準備と試合後の振り返りを、戦術的に実践できるようになる									
【授業の注意点】 遅刻・欠席の場合は電話連絡をすること。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価することができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	自分自身のプレーを客観的に分析し、課題と改善点を言語化し、それを他者に伝えられる		自分自身のプレーを客観的に分析し、課題と改善点を言語化できる		自分自身のプレーを客観的に分析し、課題と改善点を言語化できない				
到達目標 B	チーム全体の戦術や動きを理解し、戦術的な視点で試合を捉え、それを他者に伝えられる		チーム全体の戦術や動きを理解し、戦術的な視点で試合を捉えられる		チーム全体の戦術や動きを理解し、戦術的な視点で試合を捉えられない				
到達目標 C	対戦相手の特徴を分析し、戦術的な対策を考え、それを他者に伝えられる		対戦相手の特徴を分析し、戦術的な対策を考えられる		対戦相手の特徴を分析し、戦術的な対策を考えられない				
到達目標 D	分析結果を分かりやすく伝える力を身につけ、それを活用できた		分析結果を分かりやすく伝える力を身につけられた		分析結果を分かりやすく伝える力を身につけられなかった				
到達目標 E	試合に向けての準備と試合後の振り返りを、戦術的に実践し、チーム課題を改善できた		試合に向けての準備と試合後の振り返りを、戦術的に実践できる		試合に向けての準備と試合後の振り返りを、戦術的に実践できない				
【教科書】 バスケットボール指導教本 改訂版 上巻・下巻									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 試験と課題を総合的に評価する。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲーム分析 1			年度	2026
英語表記		Game analysis 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	授業の目的と流れの確認	1	オリエンテーション	授業概要の理解できる	
			2	ゲーム分析とは	ゲーム分析の重要性を知る・理解できる	
2	ゲーム分析の基礎理解①	映像分析の基本スキル (再生・編集・記録)	1	映像分析の基礎知識	映像分析の基礎知識が理解できる	
			2	映像操作スキル	映像操作スキルが理解できる	
3	ゲーム分析の基礎理解②	分析視点①：オフENSE (スペーシング・選択)	1	オフENSEの基本概念と分析視点	オフENSEの基本概念と分析視点が理解できる	
			2	映像を用いた実践分析	試合映像からスペーシングの適正・改善ポイントを確認できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
4	ゲーム分析の基礎理解③	分析視点②：ディフェンス (ローテーション・ギャップ)	1	ディフェンスの基本概念と分析視点	ディフェンスの基本概念と分析視点が理解できる	
			2	映像を用いた実践分析	試合映像からディフェンスのローテーションの精度やタイミングを確認できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
5	ゲーム分析の基礎理解④	スタッツの見方と活用法 (例：シュート効率、ターンオーバー)	1	スタッツの基礎知識と見方	スタッツの基礎知識と見方が理解できる	
			2	スタッツの記録と分析	記録したスタッツからシュート効率やターンオーバー発生状況を分類・可視化できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
6	ゲーム分析の基礎理解⑤	試合映像から1プレーを分析し発表	1	分析の準備と視点整理	分析の準備と視点整理ができる	
			2	映像分析の実践	映像を観察し、動きや判断の良し悪し、改善点を記録できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
7	個人プレーの分析①	自分の試合映像を振り返る① (ドリブル・パス)	1	映像からの自己観察	映像からの自己観察ができる	
			2	分析シートを用いた振り返り	分析シートを用いた振り返りができる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
8	個人プレーの分析②	自分の試合映像を振り返る② (シュート)	1	シュート場面の映像抽出と自己評価	シュート場面の映像抽出と自己評価ができる	3
			2	フォームとタイミングの技術分析	フォームとタイミングの技術分析ができる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
9	個人プレーの分析③	自分の試合映像を振り返る② (ディフェンス)	1	ディフェンスシーンの映像抽出と自己評価	ディフェンスシーンの映像抽出と自己評価ができる	
			2	技術・判断の分析	技術・判断の分析ができる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
10	個人プレーの分析④	ポジション別分析①： ガードの判断と展開力	1	映像分析による判断の可視化	映像分析による判断の可視化ができる	
			2	展開力の評価ポイント学習	ガード下の展開力（スペーシングの理解、パスコースの創出、ゲームテンポの調整）の指標を整理できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
11	個人プレーの分析⑤	ポジション別分析②： フォワード/センターの動きと役割	1	試合映像から動きの抽出と分類	試合映像から動きの抽出と分類ができる	
			2	役割とチーム戦術の関連分析	チーム戦術の中でそれぞれの役割がどう連動しているかを分析できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
12	個人プレーの分析⑥	自分の課題と改善案を共有	1	課題抽出ワーク	課題抽出ワークで自身の強み・弱みを分析できる	
			2	改善案の作成と整理	改善案の作成と整理ができる	
			3	共有とフィードバック	他者と共有しフィードバックをもらい効果的な内容にブラッシュアップできる	
13	チーム戦術の分析①	チームオフENSEの構造とプレー選択 (例：ピック&ロール)	1	オフENSE戦術の基本構造理解	ピック&ロール、アイソレーション、モーションオフENSEなど主要戦術を理解できる	
			2	試合映像を用いたプレー選択の分析	試合映像を用いたプレー選択の分析ができる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
14	チーム戦術の分析②	トランジション（速攻・戻り）の流れを分析する	1	映像によるトランジションの可視化	映像によるトランジションの可視化し理解できる	
			2	成功・失敗要因の分析	成功・失敗要因の分析ができる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
15	チーム戦術の分析③	ディフェンス戦術の種類と意図① (例：ゾーン・マンツーマン)	1	ディフェンス戦術の基本理解	ゾーンディフェンス、マンツーマンディフェンス、ハイブリッドディフェンスなどの種類を理解できる	
			2	試合映像を用いた戦術分析	実際の試合映像からディフェンス戦術を判別できる	
			3	分析結果の整理と課題抽出	観察結果から改善点や成功要因を整理、失敗原因から課題抽出ができる	
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等 個人の成長度合い、チームの完成度合い、チーム状況などによって授業テーマ・授業内容が変動します						