

|  |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
|--|---------------------------------------|------------|----------------------------|--------------|-------------------------------|-----|----------------|-----|------|
| 科目名  | バスケットゲーム 1                            |            |                            |              |                               |     |                | 年度  | 2026 |
| 英語科目名  | Basketball game 1                     |            |                            |              |                               |     |                | 学期  | 前期   |
| 学科・学年  | スポーツ健康学科三年制<br>バスケットボールコース 1年次        | 必/選        | 必                          | 時間数          | 60                            | 単位数 | 2              | 種別※ | 実技   |
| 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 |     |      |
| <b>【科目の目的】</b><br>練習で身につけたスキルや戦術を実戦で試し、自身の課題や成長を確認することにあります。試合を通じて判断力や対応力を養い、プレッシャー下でのメンタルを強化するとともに、チームでの連携や信頼関係を深めます。また、勝敗という明確な結果が競争心やモチベーションを高め、次の成長への原動力となります。 |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
| <b>【科目の概要】</b><br>専門学校バスケットボール連盟の大会や東京都バスケットボール協会の大会などへ参戦します。  |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
| <b>【到達目標】</b><br>A. 実戦でのスキル発揮と戦術実行力の習得<br>B. 試合中の状況判断と対応力の向上<br>C. プレッシャー下でのメンタルコントロール力の向上<br>D. チーム内での役割理解と協働意識の定着<br>E. 試合経験を通じた自己分析と次の課題設定                      |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
| <b>【授業の注意点】</b><br>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<br>評価   | レベル5<br>優れている                         | レベル4<br>よい | レベル3<br>ふつう                | レベル2<br>あと少し | レベル1<br>要努力                   |     |                |     |      |
| 到達目標<br>A  | 実戦でのスキル発揮と戦術実行力が習得できパフォーマンスが向上した      |            | 実戦でのスキル発揮と戦術実行力が習得できた      |              | 実戦でのスキル発揮と戦術実行力が習得できなかった      |     |                |     |      |
| 到達目標<br>B  | 試合中の状況判断と対応力が向上できパフォーマンスが向上した         |            | 試合中の状況判断と対応力が向上できた         |              | 試合中の状況判断と対応力が向上できなかった         |     |                |     |      |
| 到達目標<br>C  | プレッシャー下でのメンタルコントロール力を向上できパフォーマンスが向上した |            | プレッシャー下でのメンタルコントロール力を向上できた |              | プレッシャー下でのメンタルコントロール力を向上できなかった |     |                |     |      |
| 到達目標<br>D  | チーム内での役割理解と協働意識が定着しパフォーマンスが向上した       |            | チーム内での役割理解と協働意識の定着ができた     |              | チーム内での役割理解と協働意識の定着ができなかった     |     |                |     |      |
| 到達目標<br>E  | 試合経験を通じた自己分析と次の課題設定ができパフォーマンスが向上した    |            | 試合経験を通じた自己分析と次の課題設定ができた    |              | 試合経験を通じた自己分析と次の課題設定ができなかった    |     |                |     |      |
| <b>【教科書】</b><br>バスケットボール指導教本 改訂版 上巻・下巻   |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
| <b>【参考資料】</b>  |                                       |            |                            |              |                               |     |                |     |      |
| <b>【成績の評価方法・評価基準】</b><br>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  |       | バスケットゲーム 1                  |             |                   | 年度   | 2026 |
|------|-------|-----------------------------|-------------|-------------------|------|------|
| 英語表記 |       | Basketball game 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    | 公式戦1  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      | 3    |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 2    | 公式戦2  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 3    | 公式戦3  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 4    | 公式戦4  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 5    | 公式戦5  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 6    | 公式戦6  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 7    | 公式戦7  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 8    | 公式戦8  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 9    | 公式戦9  | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 10   | 公式戦10 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 11   | 公式戦11 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 12   | 公式戦12 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 13   | 公式戦13 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 14   | 公式戦14 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |
| 15   | 公式戦15 | 公式戦での勝利、公式戦での成長、自身・チームの課題抽出 | 1 ゲーム目標の設定  | ゲーム目標の設定ができる      |      |      |
|      |       |                             | 2 パフォーマンス発揮 | ゲームでパフォーマンスを発揮できる |      |      |
|      |       |                             | 3 課題の抽出     | 次戦に向けて課題の抽出ができる   |      |      |

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