

科目名	ゲーム分析 2							年度	2026
英語科目名	Game analysis 2							学期	後期
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 バスケットボールコース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	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		
<b>【科目の目的】</b> 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。									
<b>【科目の概要】</b> 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。									
<b>【到達目標】</b> 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									
<b>【授業の注意点】</b> 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				
<b>【教科書】</b> 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> 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 2			年度	2026	
英語表記		Game analysis 2			学期	後期	
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	チーム戦術の分析④	ディフェンス戦術の種類と意図②(例:オールディフェンス)	1	オールコートディフェンスの基本	オールコートディフェンスの基本が理解できる		
			2	映像分析による実戦理解	プレッシャーポイント、カバー範囲、フォローアップ動作などを理解できる		
			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		
3	相手チームの分析①	相手チーム分析の目的と手順(スカウティングとは)	1	スカウティングの基本	スカウティングの基本が理解できる		
			2	映像・データを用いた分析手法	映像・データを用いた分析手法が理解できる		
			3	分析結果の活用	相手の強み・弱みを把握し、戦略的な意思決定ができる		
4	相手チームの分析②	映像から相手の傾向を読み取る(オフェンスパターン)	1	オフェンスパターンの抽出	相手チームのオフェンスの基本形を切り出し、各パターンの頻度、選手の動き、ボールの回し方を整理できる		
			2	傾向分析と特徴把握	パターンごとに成功・失敗の条件を分析できる		
			3	分析結果の活用	分析結果をもとに自チームの守備戦術や個人プレーの対応策を検討できる		
5	相手チームの分析③	キープレイヤー分析(シュート位置・癖・対応法)	1	キープレイヤーの特定と特徴把握	相手チームの得点源や影響力の大きい選手を特定し、シュート位置、プレーの癖を整理できる		
			2	傾向分析と成功パターンの理解	キープレイヤーが得点・アシストする際のパターンを抽出し理解できる		
			3	分析結果の活用	個別守備戦術やチーム戦術での対応法を考案できる		
6	相手チームの分析④	ディフェンス戦術への対抗策を考える	1	相手ディフェンス戦術の特徴把握	相手チームのディフェンスパターンを分析できる		
			2	対抗策のアイデア出しと検討	ポジション別の動き方やボール運びの工夫などを具体的に考案できる		
7	相手チームの分析⑤	チームでの対策立案ワーク	1	相手チーム分析の情報整理	相手チームを分析し情報整理ができる		
			2	対策立案ワーク	グループごとに自チームの戦術や役割分担、対応策を相手分析に基づき検討できる		
			3	共有とフィードバック	立案した対策をチームへ共有しフィードバックをもらいブラッシュアップできる		
8	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(自チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析しゲームプラン、チームオフェンス・ディフェンスの達成度を分析できる	3	
			2	課題の抽出	分析結果から自チームの課題を抽出できる		
			3	練習計画への落とし込み	抽出した自チームの課題を練習計画へ落とし込みができる		
9	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(相手チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析し相手チームのオフェンス・ディフェンスなどを分析できる		
			2	対応策の検討	分析結果から相手チームへの対応策を検討できる		
			3	練習計画への落とし込み	検討した対応策を練習計画へ落とし込みができる		
10	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(自チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析しゲームプラン、チームオフェンス・ディフェンスの達成度を分析できる		
			2	課題の抽出	分析結果から自チームの課題を抽出できる		
			3	練習計画への落とし込み	抽出した自チームの課題を練習計画へ落とし込みができる		
11	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(相手チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析し相手チームのオフェンス・ディフェンスなどを分析できる		
			2	対応策の検討	分析結果から相手チームへの対応策を検討できる		
			3	練習計画への落とし込み	検討した対応策を練習計画へ落とし込みができる		
12	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(自チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析しゲームプラン、チームオフェンス・ディフェンスの達成度を分析できる		
			2	課題の抽出	分析結果から自チームの課題を抽出できる		
			3	練習計画への落とし込み	抽出した自チームの課題を練習計画へ落とし込みができる		
13	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(相手チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析し相手チームのオフェンス・ディフェンスなどを分析できる		
			2	対応策の検討	分析結果から相手チームへの対応策を検討できる		
			3	練習計画への落とし込み	検討した対応策を練習計画へ落とし込みができる		
14	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(自チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析しゲームプラン、チームオフェンス・ディフェンスの達成度を分析できる		
			2	課題の抽出	分析結果から自チームの課題を抽出できる		
			3	練習計画への落とし込み	抽出した自チームの課題を練習計画へ落とし込みができる		
15	応用と実践	実際の試合映像を用いた総合分析(相手チーム)	1	試合映像分析	自チームの試合映像を分析し相手チームのオフェンス・ディフェンスなどを分析できる		
			2	対応策の検討	分析結果から相手チームへの対応策を検討できる		
			3	練習計画への落とし込み	検討した対応策を練習計画へ落とし込みができる		
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							