

科目名	バスケットゲーム 2							年度	2026
英語科目名	Basketball game 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	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		
【科目の目的】 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。									
【科目の概要】 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。									
【到達目標】 A. 実戦でのスキル発揮と戦術実行力の習得 B. 試合中の状況判断と対応力の向上 C. プレッシャー下でのメンタルコントロール力の育成 D. チーム内での役割理解と協働意識の定着 E. 試合経験を通じた自己分析と次の課題設定									
【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	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 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 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 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 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				
【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】 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。									
※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 2			年度	2026
英語表記		Basketball game 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	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						