

2010年度

科目名	バスケットボール(男子)				
担当教員	山田 貞子				
配当	人社1			コード	21300
開期	前期	講時	火曜日1限	単位数	1
授業テーマ	Have fun!				
目的と概要	バスケットボール競技は得失点後にプレーが止まることなく攻撃と防御が交互に連続的に行われるため、その切り替えの速さとうまさが必要となります。本授業では、攻撃や防御の基礎を理解して攻防での競り合いを楽しめる基本的な技術を習得します。授業中期以降はコンビネーションプレイを発展させてゲームを行い、技能の習熟度に応じて意図した戦術の遂行に取り組むことでチームワークについても理解を深めたいと考えています。				
成績評価法	授業への姿勢65%(授業参加に対する積極性、課題に対する取り組み)、課題への到達度35%				
テキスト	特に指定しません。(必要に応じてプリントを配布します)				
参考書	吉井四郎「私の信じたバスケットボール」大修館 日本バスケットボール協会「エンデバーのためのバスケットボールドリル」ベースボールマガジン社				
履修に当たっての注意・助言	オリエンテーション(更衣の必要はありません)で説明します。 オリエンテーションを欠席すると欠席回数にカウントされますので注意してください。				
講義計画					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. オリエンテーション (履修時の諸注意、授業概要の説明、リードアップゲームのグルーピング)</li> <li>2. リードアップゲーム (1) 「バスケットボールの特性」を学ぶ</li> <li>3. リードアップゲーム (2) 「チームワーク」を考える</li> <li>4. リードアップゲーム (3) 「最善を尽くすこと」を学ぶ</li> <li>5. ルールと審判法 「責任分担」「位置取り」を理解する</li> <li>6. 練習 ファンダメンタルドリルとスクリメージ</li> <li>7. 競技会のための話し合い 「ゲームをスムーズに進行する」ために</li> <li>8. ゲーム (1)</li> <li>9. ゲーム (2)</li> <li>10. ゲーム (3)</li> <li>11. 課題達成のための確認</li> <li>12. ゲーム (4)</li> <li>13. ゲーム (5)</li> <li>14. ゲーム (6)</li> <li>15. 反省会、表彰式</li> </ol>					