

令和8年度 総合型選抜  
芸術体育・生活系教育専攻 保健体育実技検査実施要領  
器械運動

課題：マット運動の演技

「内容」

ロングマット上で以下の演技を実施する。

側方倒立回転、倒立前転ージャンプ 1/2 ひねり、伸膝後転、正面水平片足立ち（2秒静止）、一歩踏み出してーホップー側方倒立回転ー開脚前転

「ねらい及び評価の観点」

マット運動の基礎的な技能を見る。具体的には個技および技の組合せの技術的实施レベルと、演技全体のリズムや流れを総合評価する。



令和8年度入試 総合型選抜 芸術体育・生活系教育専攻  
(保健体育) 実技 バスケットボール

課題1：連続シュート

「内容」

フリースローレーン内のゴール手前からシュートを行い、次に右側からシュート、さらに左側からシュートを行う。その後、左右のシュート動作を交互に連続して素早く繰り返す(20秒間)。

「ねらいおよび評価の観点」

シュートの正確性、ゴール下の素早い反応及び身体のクイックネスを見る。リバウンドボールに素早く反応・移動してシュートできているかどうかの評価の観点となる。

課題2：ドリブルシュート

「内容」

センターラインからゴールに向かって、等間隔に並べられたコーンの間をぬって右手でドリブルをし、レイアップシュートを行う。その後、シュートされたボールを拾い左手でゴールからセンターラインに向かってドリブルをする。左右両方向行う。

「ねらいおよび評価の観点」

ドリブル技能の正確性及びドリブルからシュートの連続性を評価する。評価の観点は、ボール操作の巧みさ、ドリブルからシュートへの動きのスムーズさ、シュートの正確性である。

課題3：ハーフコートでゲーム

「内容」

ハーフコートで3 on3のゲームを行う

「ねらいおよび評価の観点」

攻撃及び防御の総合的能力を評価する。評価の観点は、攻守の個人技能及び戦術行為である(ルール理解も含む)。

令和8年度 総合型選抜 芸術体育・生活系教育専攻  
保健体育 実技 サッカー

課題1：スキルテスト

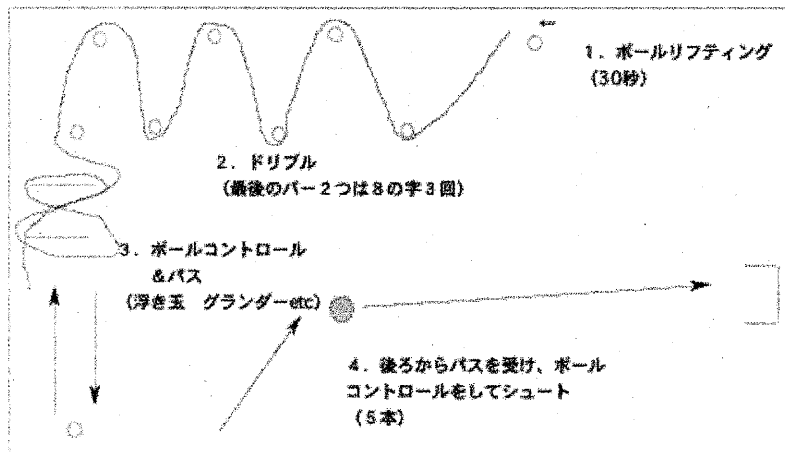
「内容」

ボールリフティング、ドリブル、ボールコントロールおよびシュートを連続して行う

(3から4は3が終了後 シュートをうってから5本連続)

「ねらいおよび評価の観点」

サッカーにおける基礎技術の習熟度を見る



課題2：1対1 (ゴール付き)

「内容」

オフenseの1対1を行う (ディフェンスは補助学生)  
オフense側はゴールもしくはシュートするまで  
ディフェンス側はボールを奪って補助学生にパスするまで  
のいずれかのプレーが行われるまで続ける

「ねらいおよび評価の観点」

対人プレイの基礎的能力をみる

課題3：ゲーム

「内容」

4対4もしくは3対3 (受験生の人数による) でのゲームを行う。  
人数のバランスにより補助学生が入ることもある

「ねらいおよび評価の観点」

サッカーにおける総合的能力を見る (ルール理解も含む)

## 2026年入試 バレーボール課題

ねらい「バレーボールにおける個人技能（パス、レシーブ、スパイク）と総合技能（ゲームにおけるオンザボールスキル、オフザボールムーブメント）のパフォーマンスを評価する。」

### ① 枠内での直上オーバーハンドパス、直上アンダーハンドパス

- 床に1.2m四方の枠をラインテープで作成し、その中で、直上オーバーハンドパスと直上アンダーハンドパスを行う。
- それぞれ20秒間ずつ行い、回数をカウントする。両足がラインから出たり、床にボールが落ちた場合はカウントせず、続いた数のトータルを記録する。

#### 【ねらい及び評価の観点】

- 膝の屈伸を使って下肢からの生まれた力を上肢に伝え、ボールを送り出す動作ができているかを評価する。

### ② 1人スパイク攻撃

- 自分でトスを投げ上げてネット越しにスパイクをする。場所はセンターを基本とする。練習は1人2回、試験試技は1人2回。

#### 【ねらい及び評価の観点】

- しっかりトスを投げ上げて、安定したスパイクを打てるかどうかを評価する。

### ③ 総合技能（ミニゲーム）

- 男女別で4対4のゲームを行う。補助学生チームに対して受験生でチームをつくり、ローテーションで4人ずつゲームに出る。強打を禁止しラリーを重視するゲームと、強打も含めたゲームの2つの試技を行う。

#### 【ねらい及び評価の観点】

- サーブ、レシーブ、トス、スパイク、ブロック、カバーリングなどを適切に行っているか、また、チームプレーをするためにお互い声をかけたり指示を出したりしているかを評価する。

※ネットの高さは女子2m10cm、男子2m24cmとする。ボールはモルテン5号を使用する。