

**JBA 公認**  
**C 級コーチ養成講習会**  
**ワークブック**  
**(コーチデベロッパー用)**

メンバーID	
氏名	

公益財団法人日本バスケットボール協会

Ver.3.2

JBA 公認 C 級コーチ養成講習会は、今流行りの戦術やスキルを紹介する場ではありません。また、JBA から戦術やスキルについての「正解」を提示する場でもありません。講習会で紹介される内容は『バスケットボール指導教本』にもとづいて提案するものです。また、講習会で紹介されるコーチングスキルもひとつの提案であり、現場の状況により使い分けが必要です。重要なのは各受講者が自ら考え、考えを持ち、他者の意見に触れながら、自身の考えについて振り返ることです。JBA ではプレーヤー・センタード・コーチングを推奨しています。したがって、講習会はプレーヤーと同様、コーチにも主体的に関わって頂く方法で構成されます。

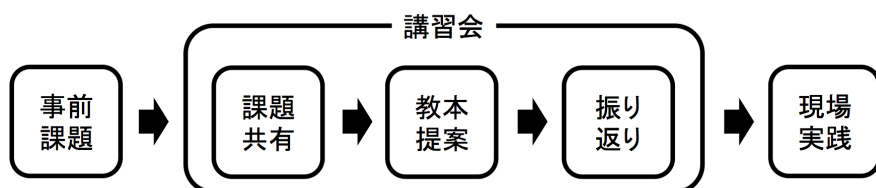
また、「木を見て森を見ず」という言葉がありますが、この講習会は、目先の勝利に関わるノウハウを得るところでもありません。みなさんが指導している年代のコーチングについてだけ知っていればよいというものでもありません。コーチは、「森」、つまり、発達段階及び習熟度に合わせてどの段階でどのようなコーチングが必要なのか、その全体像を知る必要があります。それが「プレーヤーの未来に触れている」コーチの責任です。全体像を理解した上で指導している年代に必要なコーチングを行うのか、それとも全体を知らず指導している年代に必要と思われるコーチングを行うかは大きな違いを生みます。講習会全体を通して、「森を見る」努力をしていただきたいと思います。それが、コーチとしての学びであり、プレーヤーの学び、成長につながるものだと我々は考えています。

#### 【ワークブックの使い方】

JBA 公認コーチ養成講習会は、受講生同士の考えを共有後、コーチデベロッパーもしくは講師から指導教本の内容を提案し、振り返りをするといった流れで進みます。したがって、本ワークブックの★事前課題★で、必ず自分の考えをまとめておいて下さい。講習会は、全員が考えを整理した状態で参加することが前提です。コーチには、プレーヤーに戦術やスキル等について分かりやすく説明する力が求められます。講習会では、最初に事前課題の内容を他の受講生に分かりやすく説明してもらいます。受講生同士が意見を交わした段階で、自分の考え方が変わることもあると思います。その場合には、その状況も含めて記述して下さい。記述するスペースが足りない場合は別紙をご用意下さい。

みなさんの中には、課題が難しく思われる方もいらっしゃるかもしれません。その場合は、指導教本ばかりではなく、他の書籍や雑誌・インターネット等を利用し、下調べをして★事前課題★に取り組んで下さい。

講習会では、主体的に考え、自分なりの考えを他者と共有し、他者の意見に触れながら自分自身の考えを振り返って下さい。ワークブックはそのお手伝いをします。学び続けるコーチになる第一歩は、このワークブックを開いた時点で始まっています。



## 目次

ワークブックの使い方	2
日程	5
事前課題 1	6
DAY1	7
1-1【講義・演習】はじめに	7
【ゴール設定】	9
1-2【講義・演習】振り返りと観察	10
1-3【講義・演習】伝え方と質問の仕方	13
1-4【講義・演習】GROW モデルを用いたコーチング実践	16
DAY2	19
2-1【実技・演習】コンディショニング（フィジカル・メンタル）	19
2-2【実技・演習】スペーシングの基本（合わせ） （シンプルなプログラム）	22
事前課題 2	22
事前課題 3	23
2-3【実技・演習】トランジションオフense	25
事前課題 4	25
事前課題 5	25
事前課題 6	26
事前課題 7	26
2-4【実技・演習】チームディフェンスの基本	28
事前課題 8	28
事前課題 9	29

DAY3・・・33

3-1【実技・演習】ハーフコートの2対2・・・33

事前課題 10・・・33

事前課題 11・・・34

3-2【実技・演習】ハーフコートの3対3・・・36

事前課題 12・・・36

事前課題 13・・・37

3-3【実技・演習】ディナイが強いチームに対するオフェンス・・・  
39

事前課題 14・・・39

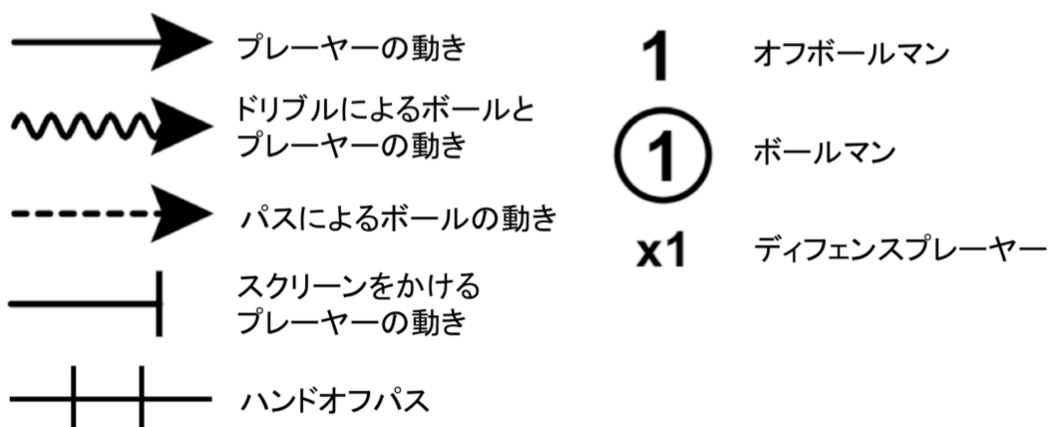
3-4【講義・演習】エンディング・・・40

日程

DAY1	DAY2	DAY3
	【講義・演習】 ゴール設定	【講義・演習】 ゴール設定
1-1 【講義・演習】 はじめに スポーツ・インテグリティについて コーチの仕事と役割 JBAが求めるコーチ像 ゴール設定	2-1 【講義・演習】 コンディショニング (フィジカル, メンタル)	3-1 【実技・演習】 ハーフコートの2対2
1-2 【講義・演習】 振り返りと観察	2-2 【実技・演習】 スペーシングの基本 (合わせ) (シンプルなプログラム)	3-2 【実技・演習】 ハーフコートの3対3
1-3 【講義・演習】 伝え方と質問の仕方	2-3 【実技・演習】 トランジションオフェンス	3-3 【実技・演習】 ディナイが強いチームに 対するオフェンス
1-4 【講義・演習】 GROWモデルを用いた コーチング実践	2-4 【実技・演習】 チームディフェンスの基本	3-4 【実技・演習】 エンディング
【講義・演習】 振り返り	【講義・演習】 振り返り	

※ 実際の講習会では日程や会場等の都合により、この日程通り行われない場合もありますので、予めご了承下さい。

【凡例】



現在、担当しているチームがある場合は、そのチームの特徴をまとめておく  
と本ワークブック、または、講習会でディスカッションをスムーズに進めるた  
めの拠り所になるでしょう。

★事前課題 1★現在担当しているチームの特徴を記入して下さい。（以前に担  
当していたチームもしくはこれから担当する予定のチームでも構いません）

## DAY1

### 1-1 【講義・演習】はじめに

#### ・講師の自己紹介

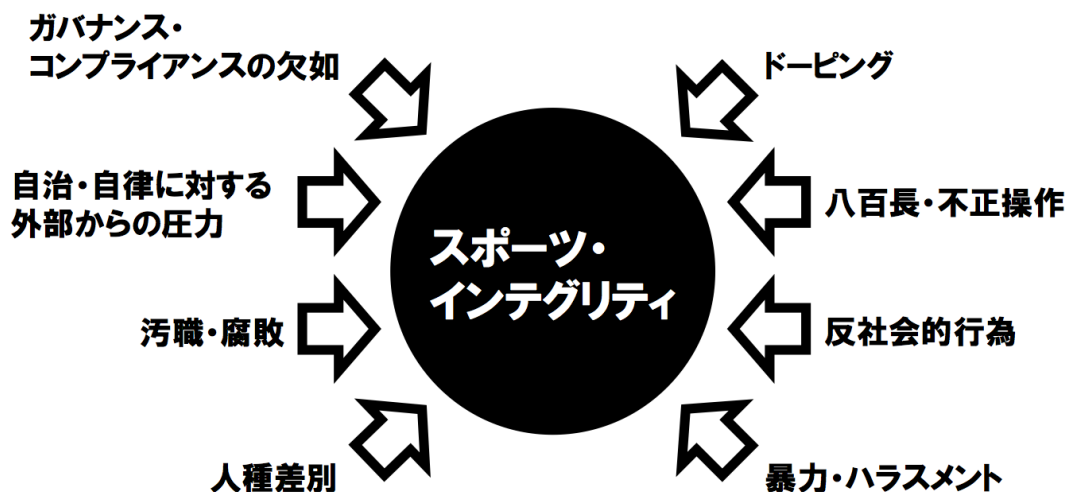
受講者同士が自己紹介し失敗できるアイスブレイク『例』【5人と自己紹介】①知り合いではない人のところに移動し、2人で「宜しくお願いします」と握手をしてから、お互いに自己紹介をする。②この自己紹介を知り合いではない5人で行う。③5人と自己紹介を終えたら元の位置に戻り、着席する。④全員が自己紹介を終え着席したら、全員を起立させる。⑤再び自己紹介をした5人のもとへ移動し、握手をしてお互いの名前を呼び合う。⑥もし、名前を覚えていなければ「すみません」と丁寧に謝り、もう一度名前を覚えてもらう。⑦これを5人と終えたら元の位置に戻り、着席する。※周りの受講生がどのような人か知ること、名前を忘れてしまう失敗体験を全員ですることによって失敗体験しても良いという雰囲気を作り出し、アイスブレイクを図る。

「インテグリティ」＝「高潔さ・品位・完全な状態」

スポーツにおける「インテグリティ」

＝「スポーツが様々な脅威により欠けるところなく、価値ある高潔な状態」

(スポーツ庁(2016) スポーツ・インテグリティの保護について)



JSC「スポーツ・インテグリティを脅かす要因」より作成

我が国のスポーツ・インテグリティの確保のために  
-スポーツ庁長官メッセージ- (一部抜粋)

スポーツに携わる関係各方面、とりわけ各競技団体や大学等の関係者に対し、次の点についての真摯な取組を強くお願いします。

1 アスリートや指導者に対する教育・研修の強化

あらゆる機会・場を通じて、アスリートや指導者に対し、暴力等の根絶を始め、守るべきルールや倫理に関する理解を深めさせ、フェアプレイによってスポーツの価値を高める責務を認識させること。その際、指導者については、「グッドコーチ」たる資質能力の向上を図ること。

JBA コーチ養成講習会では「グッドコーチ」たる資質能力の向上を図る。

・「コーチの仕事や役割にはどのようなものがあるでしょうか？」コーチの仕事・役割を付箋 1 枚につき 1 つ書き出して下さい。

①4-6 名のグループを作る。②記入した付箋をポスターに貼り、グルーピングして名前をつける。③ポスターを各グループ 1 分で発表する。④ICCE の「スポーツコーチの職務領域」を紹介。

・自分たちのグループにはない他のグループで出たコーチの仕事・役割を記入して下さい。

日本バスケットボール協会が求めるコーチ像は

「様々なコンテキストの中で、プレーヤーやチームの潜在的な能力を最大限に発揮させ、自身の能力を発揮・向上させることができるコーチ」

C 級コーチに求められる能力は

「U13-U18 のカテゴリーを対象として主にチームづくりをすることができる」



## 【ゴール設定】

### DAY1

- 本日のあなたのゴールを記入して下さい。

①2人組共有。②全体で共有。

### ゴール設定のポイント

- 「**具体的**」
- 「**チャレンジング**」
- 「**可視化（達成が認知できる）**」

※ ゴールは「自ら掲げる」ことが重要

※ 自分自身で掲げたゴールは達成率が高い

- Q. 「**再度、本日のあなたのゴール**」を記入して下さい。

①2人組共有。②全体で共有。

### DAY2

- 本日のあなたのゴールを記入して下さい。

• ゴールは「**具体的**」で「**チャレンジング**」で「**可視化（達成が認知できる）**」か？

• 前日のゴールとどのような違いがあるのか？（もちろん同じでも構わない）

①2人組共有。②全体で共有。

### DAY3

- 本日のあなたのゴールを記入して下さい。

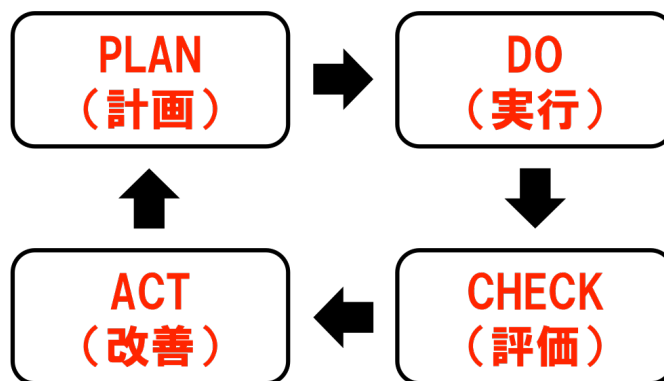
• ゴールは「**具体的**」で「**チャレンジング**」で「**可視化（達成が認知できる）**」か？

• 前日のゴールとどのような違いがあるのか？（もちろん同じでも構わない）

①2人組共有。②全体で共有。

## 1-2【講義・演習】振り返りと観察

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。



- ① 4人もしくは3人組のグループでカウントゲームを実施

「カウントゲームをもう一度実施します。カウントゲームを振り返り、次のゲームに向けた作戦を計画して下さい」

- ② 2回目の実施

「カウントゲームをもう一度実施します。2回目のカウントゲームに向けた作戦を実施した結果をチェックし、さらにパフォーマンスが高まるように改善し、3回目のゲームに向けた作戦を再度計画して下さい」

- ③ 3回目の実施

※ PDCA サイクルを回すことでパフォーマンスが高まることを体感し、ゲームや練習においてもPDCA サイクルを回すことの重要性を理解してもらう。

- ・ カウントゲーム中にグループで話し合った内容を記入して下さい。

- ①記述した内容をグループで共有。②全体で共有。

以下について説明「振り返りで陥りがちなパターン」は「反省・修正」のみに焦点があたり、ネガティブな雰囲気になってしまう。そこで、良かった点を挙げ、「できているところ」と「できていないこと」を整理する。良かった点を挙げることで有能感を高めることができる。

振り返りのフレーム「GOOD」「BAD」「NEXT」を紹介。

下巻 p.286 「ゲーム後の対応」

- ④ 4回目のカウントゲームを実施するつもりでフレームを用いてグループで振り返りをする。

## 《観察》

Selective Attention テストの映像を「集中して白のシャツの人が何回パスをするのかを数えて下さい」という課題に集中するように伝えてから流す。途中、ゴリラが出てくるのだが、白いシャツの人がパスをする回数を数えるように指示が出されているので、ゴリラに気づかない人がそれなりにいる。逆にゴリラの存在を知ってしまうと、次からゴリラを見ないことはなかなか難しい。このアクティビティを通して、人間の脳が一度に処理できる情報量が限られていることを認識してもらおう。

※他の映像を使用しても構わない。映像のリストは別途案内。

### ・ 表示されるスライドを 30 秒間、よく見て下さい。

①Dr.Shempp が行なったエキスパートコーチと初心者との視点の違いに関する写真を掲示する。②30 秒後、写真に写っていたものを書き出させる。③2 人で共有。④全体で共有。

エキスパートコーチは、限られた脳の処理能力をコーチングによって「変えられる部分」の分析に当てているのに対して、初心者コーチは写真の様々なところに目がいってしまっている。上のアクティビティで人間の脳が一度に処理できる情報量が限られているということを学んだが、その限られたものを「変えられる部分」に使うという視点を提供するのがこのアクティビティの目的である。

### ・ ゲームにおいてチームが「コントロールできる」ことと「コントロールできない」ことを記入して下さい。

コントロールできる	コントロールできない

①2 人組共有。②全体で共有。・相手チームの能力、会場の室温やフロアの状態、レフェリーのコールはコントロールできない。下巻 pp.282-283 「ゲームに望む姿勢」

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

### 1-3【講義・演習】伝え方と質問の仕方

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。
  
- ・ 2人組で前後に着席し、前に座っている人がプレーヤー役、後ろに座っている人がコーチ役。

①「これからスライドにある図形が映し出されます」②「プレーヤー役は顔を上げてスライドの図形を見てはいけません」③「プレーヤー役は顔を下げてワークブックのみを見て下さい」④「コーチ役は言葉だけでプレーヤーに図形を伝える」⑤「プレーヤー役はコーチの言葉を聞いて紙に図形を描く」⑥「プレーヤーからコーチに質問はできません」

#### 図形記入欄

コーチのイメージをプレーヤーにイメージさせることの難しさを認識してもらおう。プレーヤーが勘の良いプレーヤーであったり、ゲームからの情報収集能力に優れていれば、すぐにコーチのイメージを頭に描くことができるだろう。しかし、全く真っ白なプレーヤーの頭の中にコーチのイメージを描かせることは困難である。しかも、プレーヤーの頭の中をコーチは覗くことができない。したがって、タイムアウトといった短い時間でプレーヤーの息が上がった場面では、複雑なイメージを伝えることは難しく、コーチにはポイントを絞ってフィードバックを与えることが求められる。下巻 pp.284-285「タイムアウト」

## 《マイクロコーチング》

### 心理的に安全な状況下で新しいコーチングスキルを身につけるために実施するコーチングの練習

①2人組のチームとなり、一方がプレーヤー役、もう一方がコーチ役になる。②3チームが集まり、2チームで「あっち向いてホイ」を対戦する。③残る1チームは勝敗の集計と時間を計測する。④「あっち向いてホイ」を前半1分間、実施し、ハーフタイム3分の間にコーチはプレーヤーに対してアプローチしても構わない。⑤ハーフタイム3分が終了後、「あっち向いてホイ」を後半1分間、実施する。これを3チームで回す。

① デベロッパーが1人のプレーヤー役を指定して、3分間のコーチングにおいて後半戦に向けてどのような指示があったかを聞く。

② デベロッパーがコーチ役に指示がまっているかを確認する。

③ 全体でペア同士確認する。

- ・ より正確にフィードバックをするためにどのように工夫するかを記入して下さい。

① コーチ役とプレーヤー役を交代してもう一度実施する。

② デベロッパーが一人のプレーヤー役を指定して、3分間のコーチングにおいて後半戦に向けてどのような指示があったかを聞く。

③ デベロッパーがコーチ役に指示がまっているかを確認する。

④ 全体でペア同士確認する。

※ 3分間のコーチングの間にコーチだけが喋っていなかったかを確認。

※ プレーヤーに指示をアウトプットさせることで確認することができる。

※ さらに、プレーヤーの主体的な学びを実現するにはプレーヤーのアウトプットが必要。

※ プレーヤーにアウトプットさせる方法としてクエスチョニングがある。次のクエスチョニングに繋げる。

《2人組クエスチョニングワーク（コーチ役1人・プレーヤー役1人）》

① 「はい」 or 「いいえ」 で答えられる質問（最大5回）

例：「あなたの動物は赤色ですか？」

「どちらともいえない」・「わからない」の回答可

② 「はい」 or 「いいえ」 で答えられない質問（最大5回）

例：「あなたの動物は何色ですか？」

NG 質問：「あなたの動物はなんですか？」

「あなたの動物の頭文字はなんですか？」

①2人組を作り、一方がコーチ役、もう一方がプレーヤー役となる。②頭の中に動物をイメージする。（オカピやフクロテナガザルなどの一般にあまり知られていない動物は不可）③コーチがプレーヤーに対して「はい」 or 「いいえ」 で答えられる質問をして、プレーヤーがイメージしている動物を当てる。④質問は最大で5回まで。⑤終了したらコーチ役とプレーヤー役を入れ替える。⑥同様の流れで「はい」 or 「いいえ」 で答えられない質問を実施する。

「はい」 or 「いいえ」 で答えられる質問→「クローズドクエスチョン」

「はい」 or 「いいえ」 で答えられない質問→「オープンクエスチョン」

・ 2つのクエスチョニングの違いや気づいた点を記述して下さい。

① 2人組で共有。②全体で共有。

「オープンクエスチョン」

- ・ 考えて答えることで気づきを促すことが可能
- ・ 回答者に対し選択肢を与えられ、回答者の内発的動機を促すことにつながる

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ・ 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ・ 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

1-4【講義・演習】GROW モデルを用いたコーチング実践

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

【マイクロコーチング】(4人組)

コーチングの目標「プレイヤーができないことをできるようにする」

選択肢：剣玉・ジャグリング・バスケットボール回し・トランプ立て  
 垂直とび・ペンフィンガー等

役割	1回目	2回目	3回目	4回目
コーチ	1の人	2の人	3の人	4の人
プレイヤー	2,3,4の人	1,3,4の人	1,2,4の人	1,2,3の人

コーチング実践 5分・振り返り 3分

【GROW モデル】

GROW	説明	例
Goal	目的、目標、課題などに関する質問	今日の目標は何かな？ 何を意識してやってみたの？
Reality	実際に何が起こったのかに関する質問	実際にやってみてどうだった？ どんな風にした？ この部分はどう思った？
Option	改善に関する様々な選択肢を確認する質問	その他にはどんな選択肢がある？ 変化させられるところはどこだろう？
Will	次に実施する際に何をを行うのかを確認する質問	次は何を意識してやってみる？ 変えてみるところはどこ？

- ・ コーチ役は GROW モデルを用いてコーチングを実践する。
- ・ 振り返りは次ページの手順に則って進める。

①4人組で番号をつける。②コーチ役は剣玉・ジャグリング・バスケットボール回し等の種目を選択し、プレイヤー役に対して GROW モデルを用いて 5 分間のコーチングを実践する。③コーチング実践終了後、手順に沿って 3 分間のデブリーフィングを実施する。④役を変えて同様に実施。



《振り返り》※コーチ役が記入

手順	内容
1. コーチの自己評価 (Good・Bad・Next)	
2. プレーヤーからの声 (Good・Bad・Next)	
3. プレーヤーの 声を聞いたうえでの改善計画	

・GROW モデルを使用する際のポイントについて気づいたことを記述して下さい。

①2人組で共有。②全体で共有。

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

【振り返り】

- 本日、実施した内容を記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本日、あなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

本日のゴール

「  
」

- 本日のゴールは達成できましたか？ゴールが達成できた、もしくはゴールが達成できなかった理由について記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ゴールを達成するためにどのようにすれば良いか？もしくはどのようにすればより良くなるのかについて記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

## DAY2

### 2-1 【講義・演習】コンディショニング（フィジカル・メンタル）

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

- ・ バasketボールにおいて筋力トレーニングは必要だと考えますか？理由とともにあなたの答えを記入して下さい。

①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。

【A 氏の見解】筋力トレーニングは全のスポーツ必要である。なぜなら、スポーツを実施するには筋肉が必要だからである。いらぬという意見の中には「怪我をしやすくなる」というものがあるかと思いますが、怪我の予防に科学的な根拠があるのは唯一筋力トレーニングのみである。また「体が硬くなる」「邪魔な筋肉がつく」と言った意見があるかもしれませんが、筋力トレーニングによって柔軟性が向上することも確認されている。

下巻 pp.306-320 「フィジカルトレーニングの原則」「トレーニングの実際」

- ・ メンタルトレーニングは必要だと考えますか？理由とともにあなたの答えを記入して下さい。

①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。

下巻 pp.320-322 「メンタルトレーニング」

【B 氏の見解】

〈トレーニングの必要性〉

バスケットボールは、その競技特性上、「ネガティブな思考からの気持ちの切り替え」、「集中力の維持」などをゲームタイムが進行している（間がない）状況で行わなければならない。また、”habbit sports” と呼ばれるバスケットボールでは、高い意欲・意図を持った日々の練習をが上達につながるため、練習に対する高い動機づけ（モチベーション）も必要となる。これら心理的な課題は、所謂”経験”と呼ばれるものによって解決される可能性もあるが、競技歴が長いハイパフォーマンスなプレーヤーほど課題を抱えたままであることがある。スポーツメンタルトレーニングは、オリンピックからジュニアプレーヤーまでが抱える種々の心理的課題に効果的な科学的な手法である。バスケットボールのコーチであるならば、経験といった不確実なものに期待するのではなく、綿密に計画された確率の高い選択（トレーニング）をすべきだと考える。

【必要ないという意見とそれに対する意見】

- ・メンタルトレーニングがなくても、指導者の普段の指導で心理的な課題は解決できる→ 指導者が「どうすればプレイヤーのモチベーションを高められるか」、「集中力を回復する具体的方法」、「短時間（数秒）でネガティブな思考から離れる具体的な方法」を理解し、指導し、プレイヤーにその能力を持たせられるのであれば、私からのコメントはない。できないのであれば、スポーツメンタルトレーニング指導士や心理学の専門家・専門書からメンタルトレーニングに関わらずスポーツ心理学を学ぶ必要があるのではないか。
- ・時間がない→ モチベーションの低い非効率で長時間な練習とモチベーションが高く効率的で短時間な練習の方のどちらがいいだろうか。トータルの時間を考えるならば、手間を省くべきでない。
- ・プレイヤーがその（メンタルトレーニングをする高い）レベルに到達していない→ モチベーションの低さ、ネガティブな思考からの気持ちの切り替えなどは競技レベルの高低には関係なく、これらは効率的な成長を阻害している。

必要ない意見すべてに対する答えとして、プレイヤーにメンタルトレーニングが必要ないと考えたとしても、指導者にはスポーツ心理学の知識（理論などの知識があればより良いが、そこまでではなく具体的手法）を理解し、指導できるようになっていただきたい。ジョン・ウッテンは指導者が心理学の知識を持つことの重要性を唱え、ジョン・シアニーニは大学で心理学を専攻したトップコーチである。コーチという役割に心理学的な知識が必要不可欠であることは自明のことである。指導者には、最も近くにいるものが心理面の課題への取り組みに大きな影響を与えていることをよく理解していただきたい。

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ・ 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

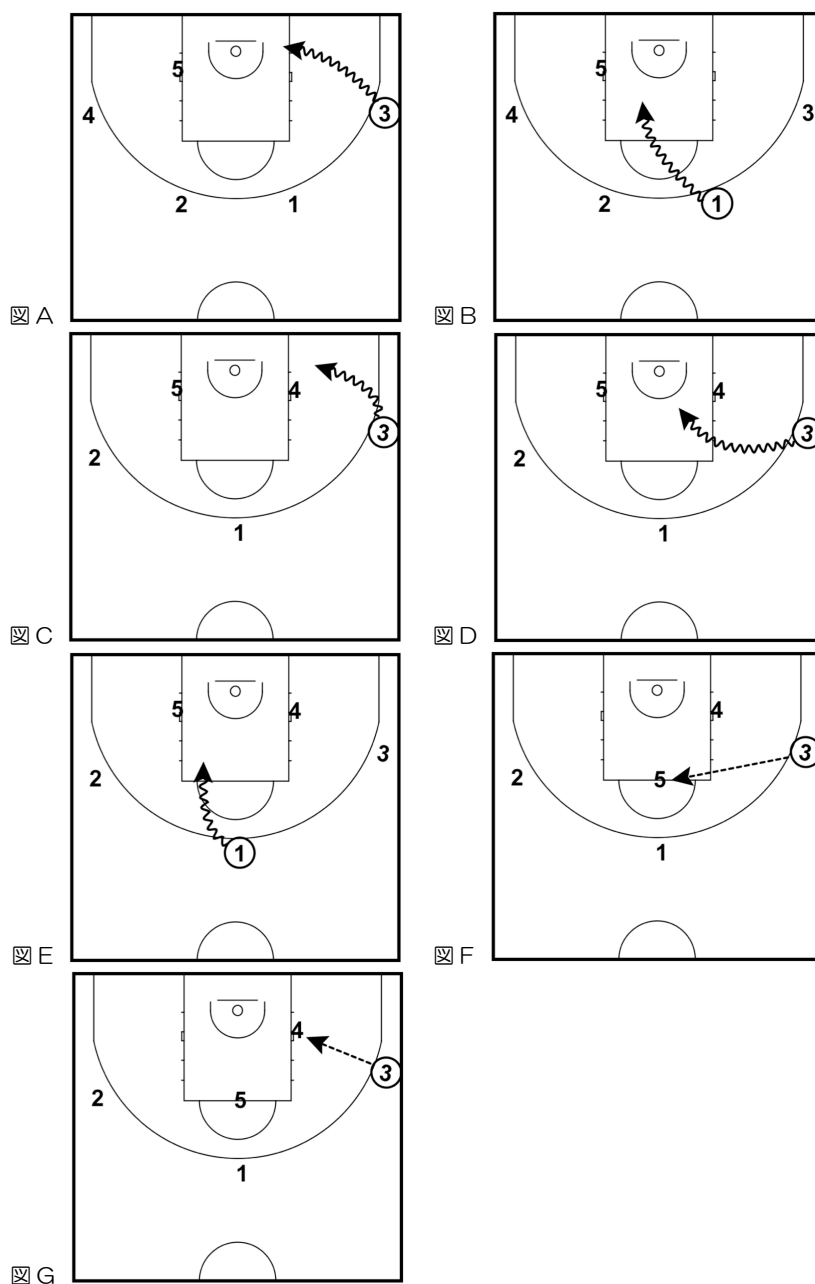
- ・ 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

2-2【実技・演習】スペーシングの基本（合わせ）（シンプルなプログラム）

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

★事前課題 2★下図のドライブ及びパスに対する各プレイヤーの動きを図示して下さい。

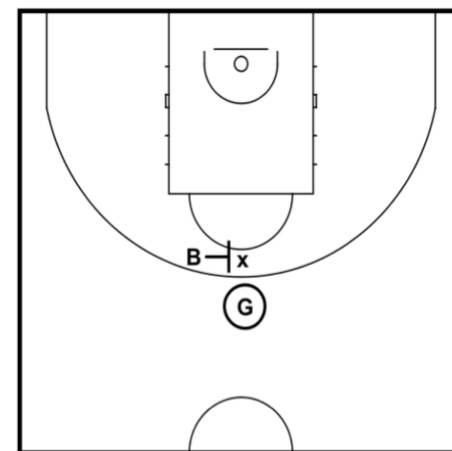
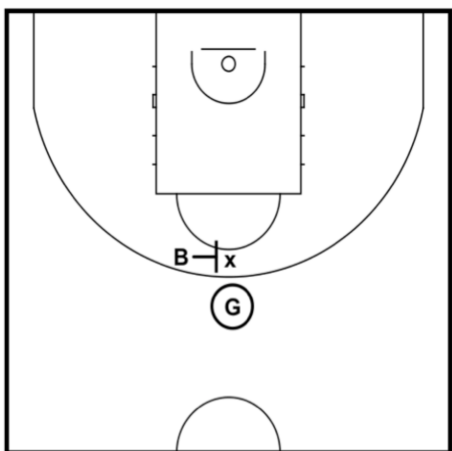
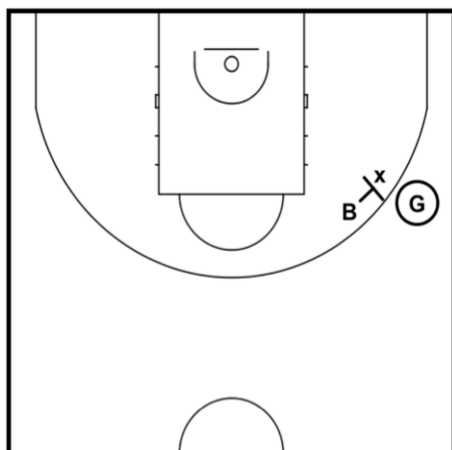
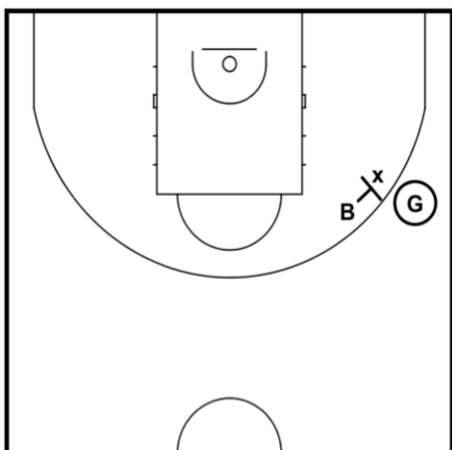
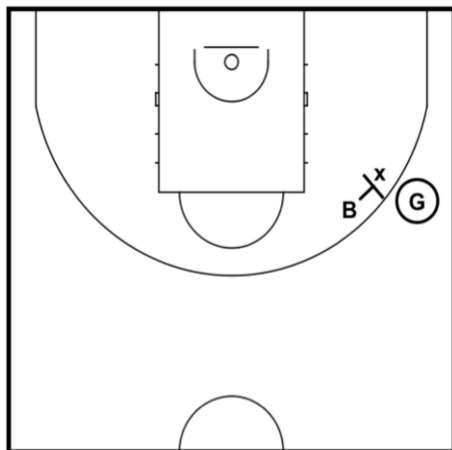
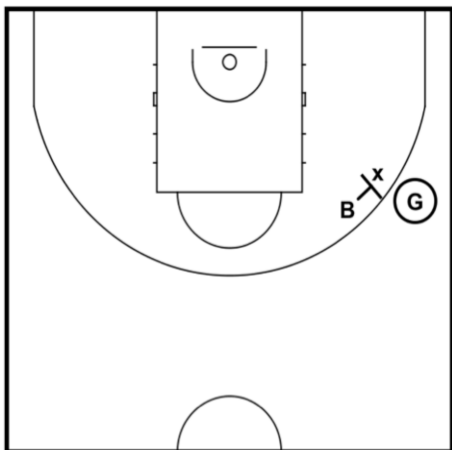


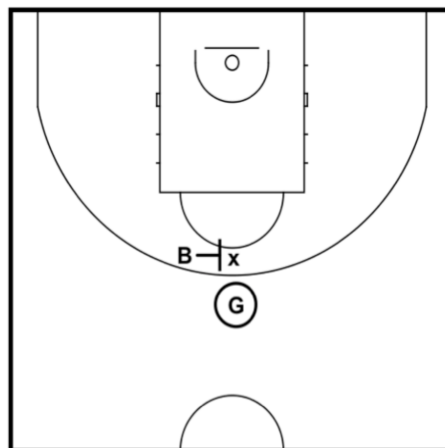
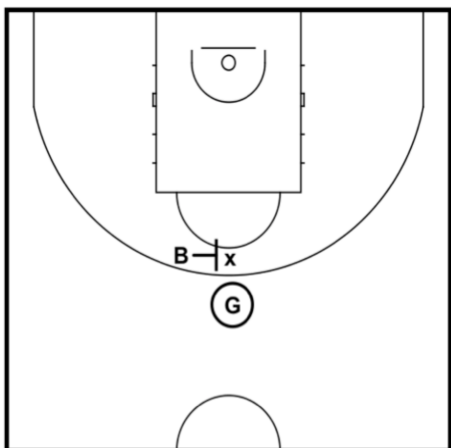
①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.176-177 「フロアバランス」、下巻 p.183 「④ドライブに合わせで動く」、下巻 pp.186-187 「基本的な考え方」

★事前課題 3★下図のピック&ロールがセットされた場面におけるG・B以外の  
のオフェンスプレイヤーのポジションを図示して下さい。

(G=ガードプレイヤー、B=ビッグマン)

※複数のパターンを考えてみて下さい。





① 記述した内容を数人で共有。②全体で共有。

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を数人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を数人で共有。②全体で共有。

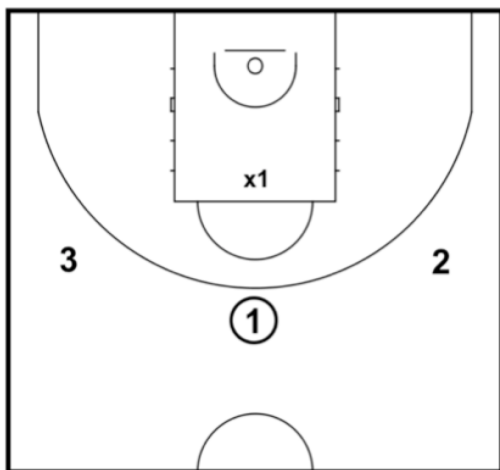
- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。





★事前課題 6★下図のようにファストブレイクを試行している際にオフェンスプレイヤー3人、ディフェンスプレイヤー1名のアウトナンバーの状況が起きました。この後の展開についてあなたの考えを説明とともに図示して下さい。



---

---

---

---

---

---

①記入した内容を数人で共有。②全体で共有。

下巻 p.241 「3メン」

下巻 pp.236-251 「トランジションオフェンス」 紹介

★事前課題 7★事前課題6の状況にディフェンスプレイヤーが1人増え、3対2の状況になった時の展開についてあなたの考えを記入して下さい。

①記入した内容を数人で共有。②全体で共有。

下巻 pp.243-245 「3対2のつめ」

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

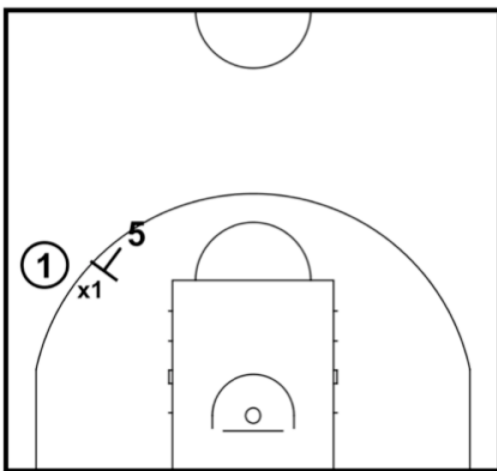
①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

## 2-4【実技・演習】チームディフェンスの基本

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

★事前課題 8★下図のピック&ロールに対するディフェンスの対応についてあなたの考えを記入して下さい。他のオフェンスプレイヤー及びディフェンスプレイヤーを図に書き込んで構いません。

図 A



---

---

---

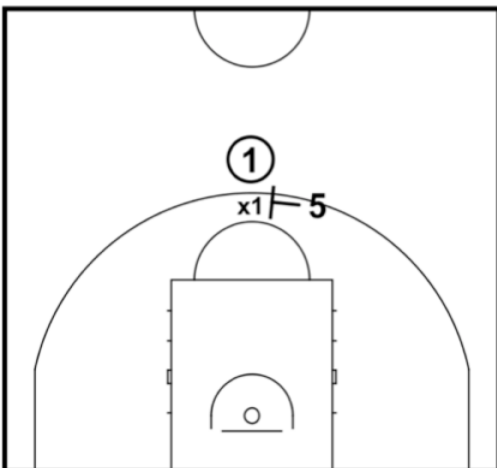
---

---

---

---

図 B



---

---

---

---

---

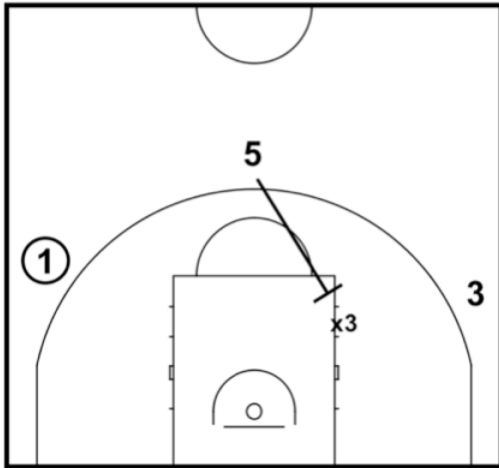
---

---

① 記入した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.164-169「ピック&ロールへの対応」

★事前課題 9★下図のスクリーンプレーに対するディフェンスの対応についてあなたの考えを記入して下さい。他のオフenseプレーヤー及びディフェンスプレーヤーを図に書き込んで構いません。

図 A



---

---

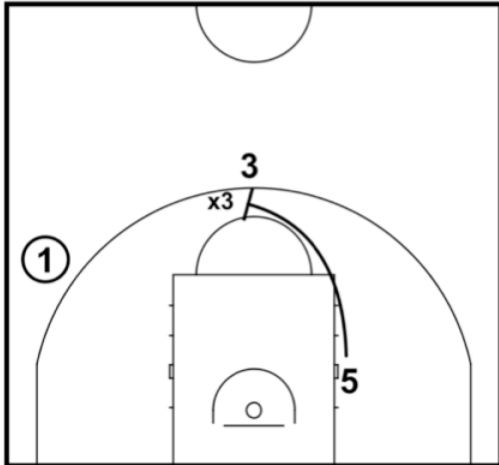
---

---

---

---

図 B



---

---

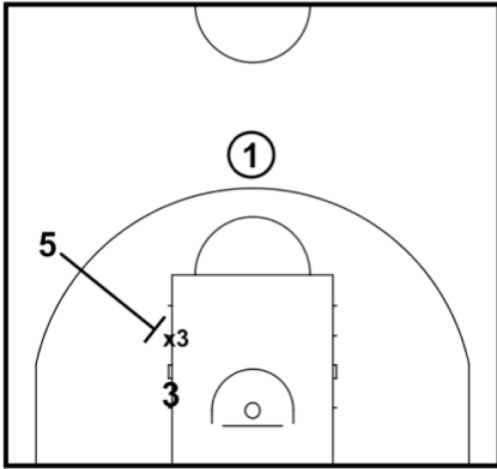
---

---

---

---

☒ C



---

---

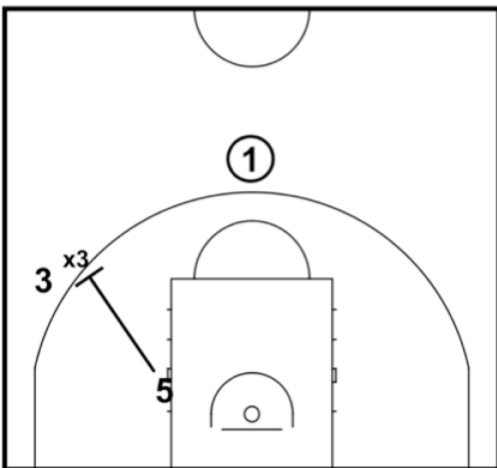
---

---

---

---

☒ D



---

---

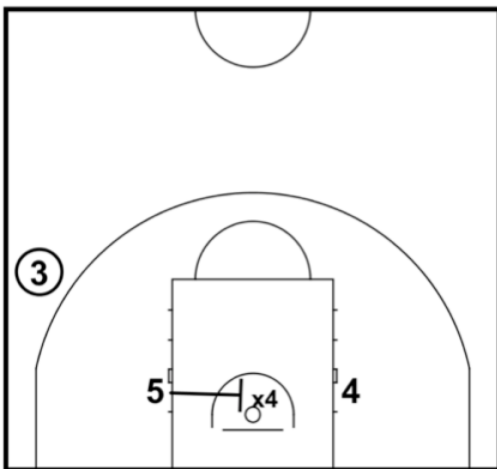
---

---

---

---

☒ E



---

---

---

---

---

---

① 記入した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.169-173「オフボールスクリーンに対するディフェンス」

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

【振り返り】

- 本日、実施した内容を記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本日、あなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

本日のゴール

「  
」

- 本日のゴールは達成できましたか？ゴールが達成できた、もしくはゴールが達成できなかった理由について記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ゴールを達成するためにどのようにすれば良いか？もしくはどのようにすればより良くなるのかについて記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。



DAY3

3-1【実技・演習】ハーフコートの2対2

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

① ディフェンス

★事前課題 10★下図にあなたが考える「2」に対するディフェンスプレイヤーの適切なポジションを説明とともに記入して下さい。（「2」は3Pシューター）

図 A

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

図 B

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

図 C

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

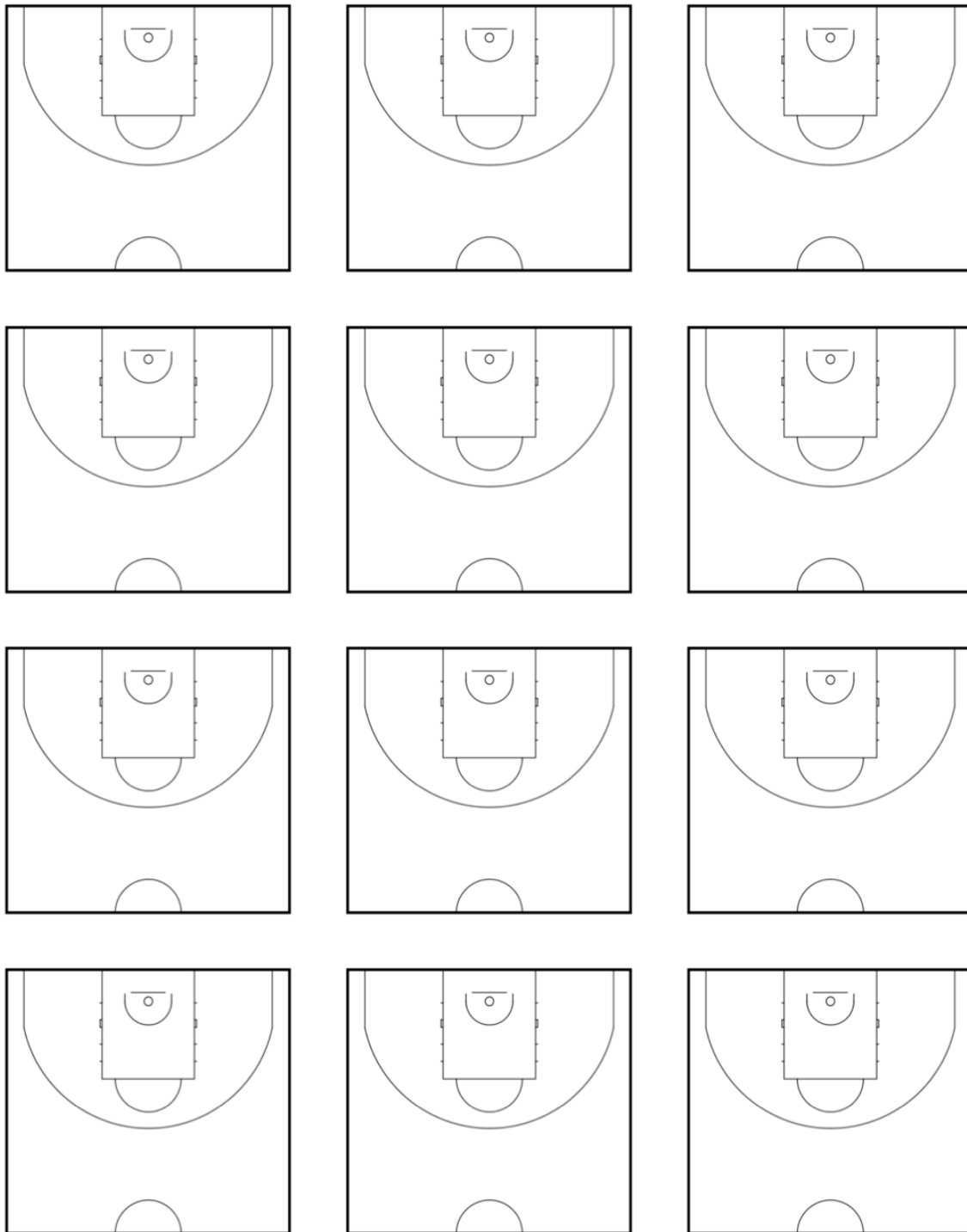
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.149-153 「ワンパスアウェイでのディフェンス」以降を紹介。

② オフェンス

★事前課題 11★下図にあなたが考える2対2のオフェンスプレーを記入して下さい。(全ての図を埋める必要はありません)



①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.118-127「2人によるオフェンスプレー」を紹介。

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

3-2【実技・演習】 ハーフコートの3対3

- ・ コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

① ディフェンス

★事前課題 12★下図はx2がディフェンスをボールマン②にドリブルで突破された状況です。あなたが考えるx1, x3の動きを説明とともに記入して下さい。(1, 2, 3は3ポイントショットを決めることができるプレーヤーと想定)

図 A

---

---

---

---

---

---

---

---

図 B

---

---

---

---

---

---

---

---

図 C

---

---

---

---

---

---

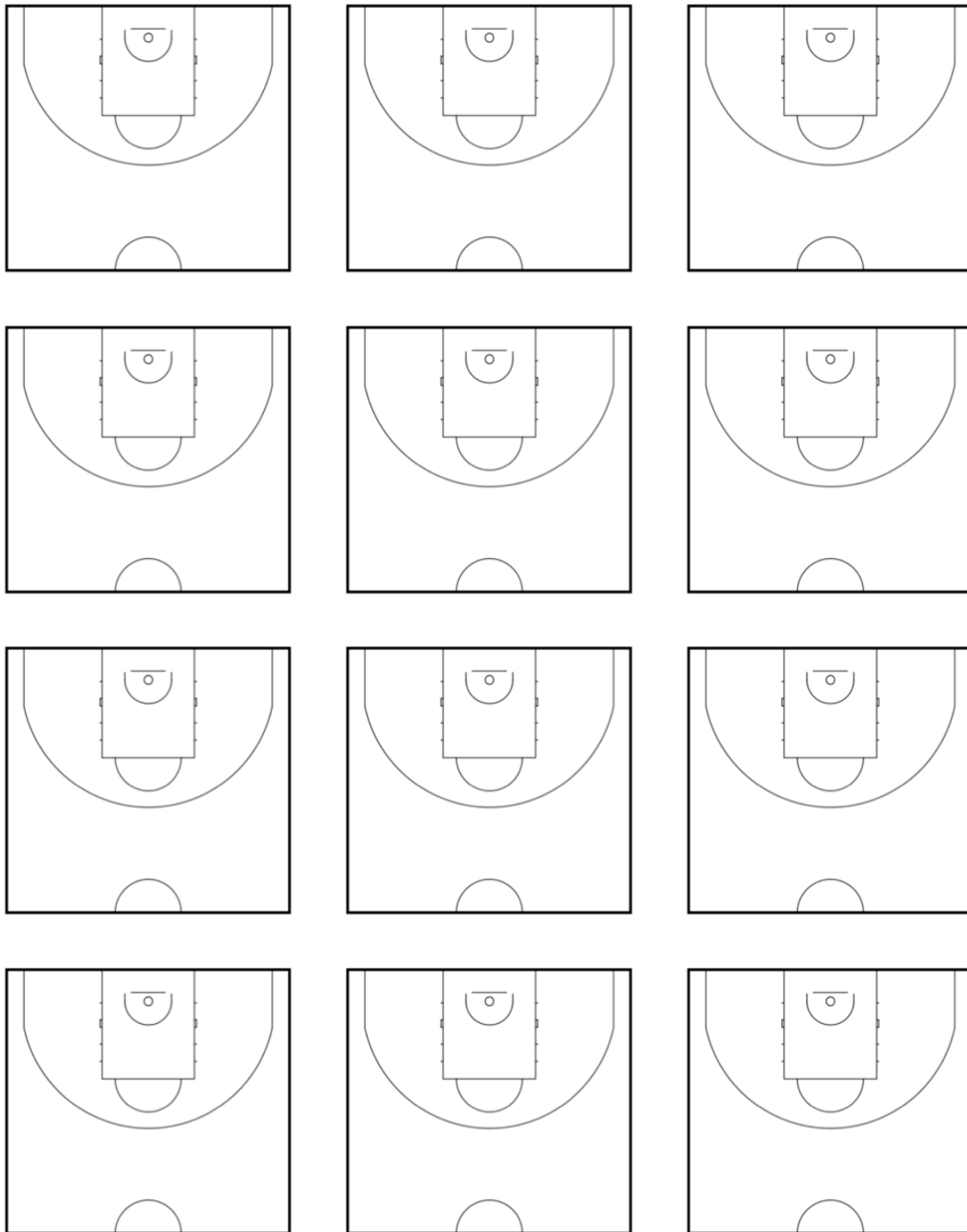
---

---

①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.155-156「ディフェンスローテーションの実際」を紹介。

② オフェンス

★事前課題 13★下図にあなたが考える3対3のオフェンスプレーを記入して下さい。(全ての図を埋める必要はありません)



①記述した内容を数人で共有。②全体で共有。下巻 pp.128-141 「3人以上でのオフェンスプレー」を紹介。

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

### 3-3【実技・演習】ディナイが強いチームに対するオフェンス

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールを記入して下さい。

★事前課題 14★ディナイが強いチームに対するオフェンスの展開についてあなたの考えを記入して下さい。

①記入した内容を数人で共有。②全体で共有。

下巻 p.288「ディナイへの対応策」

- コーチデベロッパーが設定した本セッションのゴールに対するあなたの達成度について記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションであなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本セッションでの学びをあなたの指導現場でどのように活かすかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

### 3-4【講義】エンディング

- 本日、実施した内容を記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- 本日、あなたが新たに学んだことを記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

#### 本日のゴール

「  
」

- 本日のゴールは達成できましたか？ゴールが達成できた、もしくはゴールが達成できなかった理由について記入して下さい。

①記述した内容を2人で共有。②全体で共有。

- ゴールを達成するためにどのようにすれば良いか？もしくはどのようにすればより良くなるのかについて記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。



- 本講習会において得たあなたの新たな学びを記入して下さい。

講習会の内容だけに限らず、受講者同士の会話やコーチングを見て得た学びでも良い

記入した内容を2人で共有→全体で共有

- チーム作りにおける現状や悩みをグループで話し合きましょう。

4～6人グループで大きな模造紙やどこでもシートに書いてもらう

グループで出た話を全体で共有（グループ内の代表者がプレゼン）

- 講習会において得た学びを今後の指導にどのように活かしていくか、グループで話し合きましょう。

先ほどのワークで出た課題をどのように解決できるかを同じグループで話し合う

グループで出た話を全体で共有（グループ内の代表者がプレゼン）

- JBA 公認 C 級コーチとして今後どのように日本バスケットボール界に貢献していきたいかを記入して下さい。

①記入した内容を2人で共有。②全体で共有。

【引用・参考文献】

- Dwyer JH (1995) A Simulation Study of Mediated Effect Measures .Multivariate Behav Res, 30 (1) :41
- John Whitmore (2009) Coaching for Performance .Hodder & Stoughton General Division
- 日本バスケットボール協会編 (2014) バスケットボール指導教本 [上巻]. 大修館書店
- 日本バスケットボール協会編 (2016) バスケットボール指導教本 [下巻]. 大修館書店
- スポーツ庁スポーツ審議会スポーツ基本計画部会 (2016) スポーツ・インテグリティの保護について. 資料3
- 日本体育大学コーチ学研究室編 (2017) コーチデベロッパーマニュアル
- スポーツ庁 (2018) 我が国のスポーツ・インテグリティの確保のために-スポーツ庁長官メッセージ-. スポーツ審議会第12回配布資料
- JSC「スポーツ・インテグリティを脅かす要因」  
<https://www.jpnsport.go.jp/corp/gyoumu/tabid/516/Default.aspx>
- Paul G. Schempp and Sophie Woorons (2018) Differences Between Expert and Novice Tennis Coaches' Perceptual Capacities. International Sport Coaching Journal (5), pp. 251-260.

## 講習会受講アンケートについて

- JBA 公認 C 級コーチ養成講習会受講者アンケートにご協力をお願いします。
- アンケートの目的は、講習会が適切に行われているかどうかを評価し、講習会の質の維持および向上を図ることです。データ閲覧・利用は JBA および都道府県協会指導者養成関係者のみで行い、個人が特定できる情報は収集いたしません。
- 講習会終了後、1 週間以内を目途に回答をお願いします。

▼JBA 公認 C・D 級コーチ養成講習会受講者アンケート

<https://forms.gle/ZLfwfmBuMmEodBKL6>

QR コードからもアクセスできます→



## 受講修了した場合の C 級コーチ登録手続きについて

- 講習会の受講結果は受講修了後、約 1 ヶ月以内にメールで通知されます。
- **受講修了後、登録手続きを行うことでコーチライセンスは有効になります。**  
(受講修了しても登録手続きを行ってない場合は、C 級コーチライセンスは付与されません。)
- 講習会の開催日により登録手続きを行うタイミングが異なりますので、ご注意ください。
  - 1) **講習会の最終日が 4 月～11 月の場合**
    - 今年度の登録が必要となります。
    - 受講結果メール受信後、1 週間以内に登録手続き及び登録料の支払いを行ってください。
    - 登録料は D 級コーチ登録料との差額 (1,000 円) になります。
  - 2) **講習会の最終日が 12 月～3 月の場合**
    - 次年度からの登録となります。(都合により今年度中にライセンス取得が必要な場合は講習会担当者にお申し出ください。)
    - 次年度の登録手続きは 3 月中旬より受付開始となります。

▼登録手続きの方法はこちら

<https://team-jba.nf-support.jp/member/manual/manual-1559/>

【補足】

- 登録証 (カード) のお届けは登録完了から最大 2 か月程度かかる場合があります。登録証が届くまでは TeamJBA にログインし、メンバータブの「登録履歴」ページより PDF 登録証を印刷してご利用ください。
- C 級コーチライセンスの資格有効期間は 1 年間 (4 月～翌 3 月末まで) となり、毎年度更新手続きが必要となります。

## リフレッシュ研修の受講について

- JBA では、指導者の皆様がライセンス取得後も学び続けていただくことをねらいとして、「リフレッシュ研修」制度を設けています。
- リフレッシュ研修は、技術・戦術に関するだけでなく、最新の競技ルールに関すること、コーチングスキルに関すること、トレーニング方法に関すること、傷害予防に関することなど、様々なテーマで開催されます。皆様のスキルアップの機会や日頃の指導を振り返り、見つめ直す機会としてご活用ください。
- D 級以上のコーチはリフレッシュ研修の受講によるリフレッシュポイントの取得が必要となりますので、定期的に関リフレッシュ研修を受講いただきますようお願いいたします。

### ■ リフレッシュ研修について

- リフレッシュ研修は JBA または都道府県協会にて開催されます。
- 開催情報は各団体からの開催案内メールや TeamJBA の講習会一覧などよりご確認ください。
- 1.5 時間以上のリフレッシュ研修で 1 ポイント取得できます。取得できるポイント数はそれぞれのリフレッシュ研修の開催要項にてご確認ください。

### ■ コーチライセンスの更新要件について

- ライセンス更新時にはリフレッシュポイントを 2 ポイント取得していることが更新要件となります。ただし、新規取得や昇級時は受講年度の翌 3 年度はポイントの取得が免除されます。（ポイントがない場合も更新可能です。）
- リフレッシュポイントは取得の 3 年後の年度末まで有効となります。

（例）2022 年度に C 級コーチを受講修了し、新規登録を行った場合

登録（更新）年度	更新要件
2022 年度	（C 級コーチ登録）
2023 年度	昇級によりリフレッシュポイント取得免除
2024 年度	昇級によりリフレッシュポイント取得免除
2025 年度	昇級によりリフレッシュポイント取得免除
2026 年度以降	2 ポイント以上保有していること

※2026 年度以降はリフレッシュポイントが必要になりますので、2025 年度までにリフレッシュポイントの取得を行ってください。