

R6 年度 事業状況

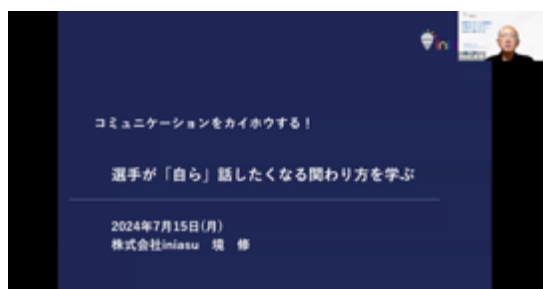
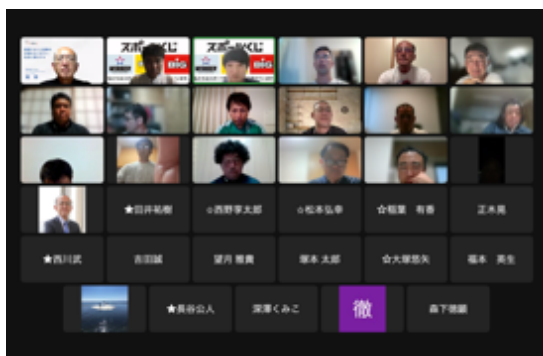
一般社団法人日本サッカー指導者協会

令和6年7月15日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

オンラインの研修会を開催 講師:境 修 氏

内容:「コミュニケーションをカイホウする～選手が「自ら」話したくなる関わり方を学ぶ～」

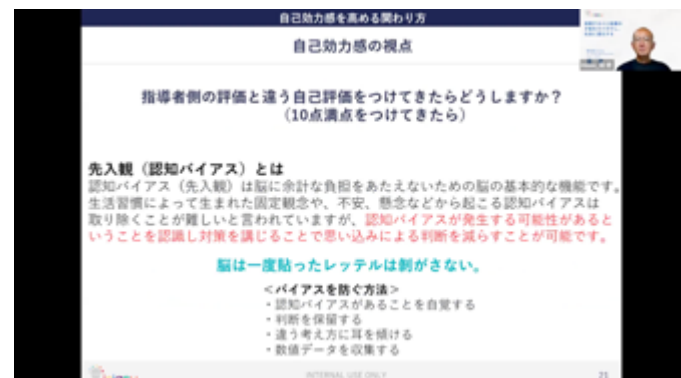
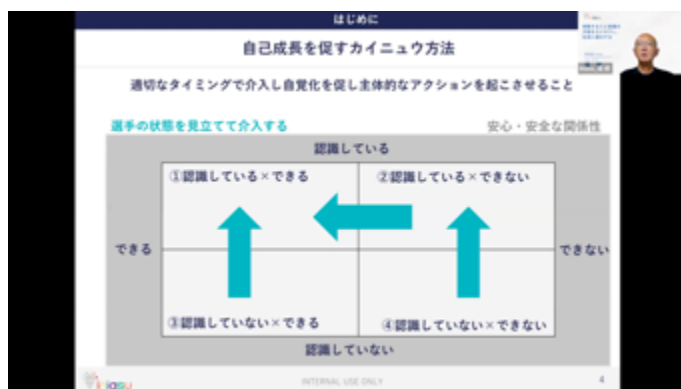
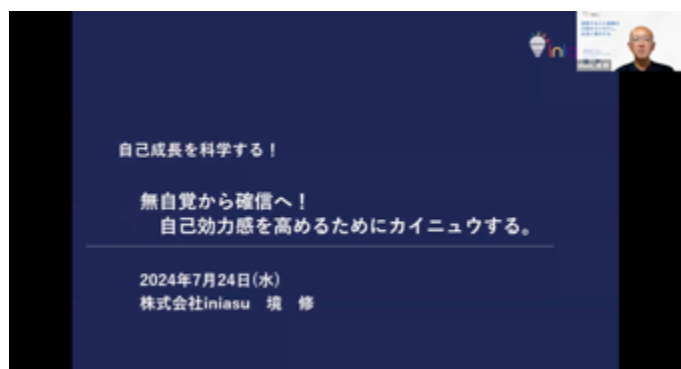
参加者:44名



令和6年7月24日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

オンラインの研修会を開催 講師:境 修 氏

内容:「無自覚から確信へ～自己効力感を高めるためにカイニュウする～」 参加者:27名

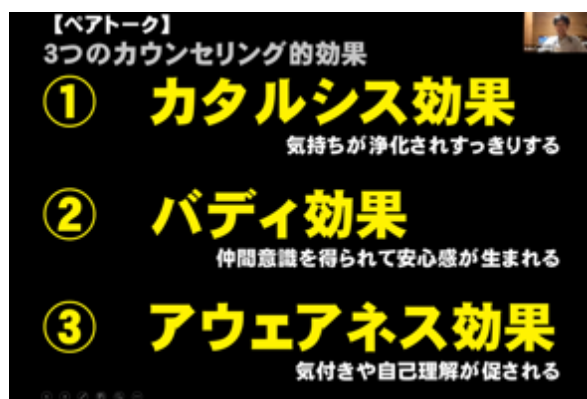


令和6年7月29日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

オンラインの研修会を開催 講師:鈴木 優太 氏

内容:「現役小学校教師に学ぶ! 夏休みのスポーツ合宿で絆が深まるレク30連発」

参加者:51名



令和6年7月31日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

指導実践実技と講義セットの研修会を開催

講師:ジョン・ダイク氏 ジェイミー・フィッツパトリック氏 会場:Jヴィレッジ(福島県)

内容:「先進国から見るインターハイの試合分析 ～インターハイの試合分析からトレーニング実践～」 参加者:6名



令和6年7月31日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

実技と講義セットの研修会を開催

講師:ジョン・ダイク氏 ジェイミー・フィッツパトリック氏 会場:J ヴィレッジ(福島県)

内容:「イングランドFAや各クラブの哲学やユースプログラムを学ぶ」 参加者:4名



令和6年8月1日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

講義の研修会を開催

講師:ジョン・ダイク氏 ジェイミー・フィッツパトリック氏 会場:J ヴィレッジ(福島県)

内容:「先進国における育成年代のトレーニング理論と実践について ～グローバルな視点をもって選手へアプローチを～」 参加者:10名



令和6年8月10日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

実技と講義セットの研修会を開催

講師:中野 吉之伴 氏 参加者:20名

内容:「サッカーをサッカーで学ぶために考慮したいトレーニング論 ～ゲーム形式でサッカーの本質を身に付ける～」 会場:札幌サッカーアミューズメントパーク@北海道



令和6年8月17日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

実技と講義セットの研修会を開催

講師:中野 吉之伴 氏 参加者:16名

内容:「サッカーをサッカーで学ぶために考慮したいトレーニング論 ～ゲーム形式でサッカーの本質を身に付ける～」 会場:高知県立春野総合運動公園@高知県



令和6年8月21日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業
オンラインの研修会を開催 講師:境 修 氏
内容:「成長を妨げる障害～初心を呼び戻すためにカイニュウする～」
参加者:19 名





自己成長を科学する！

成長を妨げる障害！
初心を呼び戻すカイニュウ

2024年8月21日(水)
株式会社iniasu 境 修

タイトルに込めた想い

モチベーションの必要性を考える

モチベーションが無いと、どんな良くないことが起きますか？
4人で話し合ってみてください。(5分)





モチベーションの喚起①

モチベーションの源泉を知る⇒使い分ける

県大会・砲丸投げで優勝する

他者	有形	無形
	自分	自分
有形		無形

・後輩を県大会で優勝させる
・先生を優勝監督にする
・両親に優勝メダルをプレゼントする

・キャプテンに選ばれる
・朝礼で表彰される

・陸上部が地域の誇りになる
・両親の子育てに自信をもってもらえる

・目標達成力に自信がつく
・下級生から信頼される

令和6年8月24日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

実技と講義セットの研修会を開催 講師:内藤 清志 氏 参加者:14名

内容:「少人数でのトレーニングメニュー構築と考え方」 会場:尚志高等学校@福島県



令和6年8月26日 日本サッカー指導者協会(JFCA)グラスルーツ普及事業

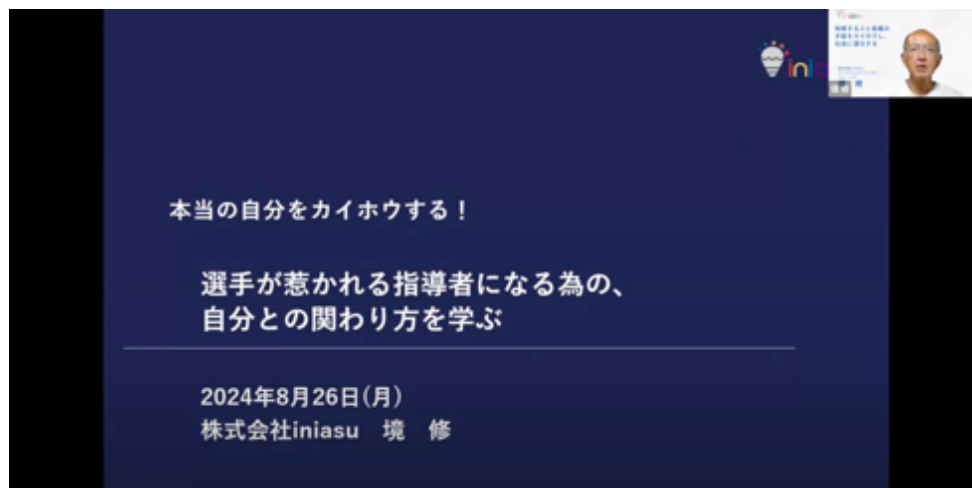
オンラインの研修会を開催 講師:境 修 氏

内容:「本当の自分をカイホウする～選手が惹かれる私になるための、自分との関わり方を学ぶ～」 参加者:17名

本当の自分をカイホウする！

選手が惹かれる指導者になる為の、
自分との関わり方を学ぶ

2024年8月26日(月)
株式会社iniasu 境 修



本当の自分をカイホウする

体験型ワーク

パフォーマンスゲーム

2人の共通点を30個以上挙げてください。
制限時間は3分間です。
*ブレイクアウトルームにて実施



本当の自分をカイホウする

パフォーマンスを上げる方法

$P=P-I$
Performance=Potential-Interfere

ポテンシャル(Potential)を邪魔(Interfere)するものがあるから、
パフォーマンス(Performance)が上がらない

自己保存の本能

