

研究資料

ゴールデンエイジにおけるバスケットボール指導法に関する調査研究（2報）
－情報戦略活動に関する聞き取り調査－

児玉 善廣 佐藤 久夫 葛西 太勝¹⁾
大神 訓章²⁾ 本間 正行³⁾

Yoshihiro Kodama, Hisao Sato, Hirokatsu Kasai¹⁾, Kuniaki Oga²⁾, and Masayuki Honma³⁾: Research on Teaching Golden Age of Basketball (Part2) - Information strategy activities for interviews -. Bulletin of Sendai University, 43 (1) :19-28, September, 2011

Abstract: This study is a sequel research of the one that was conducted in last report as part of the leadership of the Golden Age of basketball.

We interviewed the coaches of junior high school basketball teams in Aomori, Yamagata and Miyagi Prefectures in order to clarify the situation of their information strategy separately: collecting information, process analysis, editing, providing.

The results of this study could be summarized below.

1. As to the collecting of information, all the teams were taking on video. Many teams made much effort to collect objective information by using personal computers and scouting paper.
2. All the teams did not edit the visual images they took on video. This is because they do not have enough time, personnel and budget to do it though they all know the need.
In order to solve the problems, the coaches used both subjective and objective information that are needed for ball sports to increase the effectiveness of teaching.
3. As to the providing of information, VTR was the most usual way. However, there was no team doing video editing and processing. We have found that while the coaches used VTR to teach players what they want them to know concretely, they also used the statistic data to give their teaching more convincing.

We found that junior high schools knew the importance of strategic information to increase the competitive abilities of the team. We also found that junior high schools recognized the strategic use of information as the cardinal elements for the guidance of the team. However, there are many practical and economic problems. How to improve the systematic environment will be the key to the future development.

key words: Golden Age, Basketball, Teaching, Information strategy

キーワード: ゴールデンエイジ, バスケットボール, 指導法, 情報戦略

1) 弥富高等学校

2) 山形大学地域教育文化学部

3) 弘前大学教育学部

I はじめに

(財)日本オリンピック委員会 (JOC) が提唱したわが国のスポーツ強化政策(ゴールドプラン)が謳われてきている中で, バスケットボール競技においても強化再構築のための対策が講じられてきている。しかしながら個人競技や冬季種目などのある一部に成果が認められてはいるものの, 諸外国との比較ではその劣勢を余儀なくされていることは認めざるおえない。

バスケットボールの指導法に関しては, これまで児童生徒の内容も含め, 強化・普及を図るために多くの研究^{5-6) 11)}や著書^{9-11) 16) 22) 24) 28-29)}が見うけられる。日本バスケットボール協会でも, わが国の「ゴールドプラン」の政策に伴い2001年より競技力向上を図るため, 低年齢層からの一貫指導という一つの指針(エンディバー計画)を提示している。我々は先にアンケート調査を実施しながら, ゴールデンエイジ^{注1)}をテーマにしたバスケットボール競技活動の指導法の研究¹¹⁾を進めてきた。この報告でも指摘しているようにゴールデンエイジ時期における指導および教育の重要性に着目し, これまでの観点を踏まえた上で現場でのスポーツ活動を再検討しながら, 新しい指導の方向性を考える必要があるとした。また近年では, 選手評価を始めとする相手チームの戦力分析や作戦立案,

さらには指導改善などの活用に伴った情報戦略活動の必要性を指摘している文献⁸⁾や著書^{9) 20) 22)}が多く見受けられる。

そこでバスケットボール競技活動の現場での情報戦略的活動について焦点をあて, 現在のジュニアスポーツにおける早期育成の偏った指導, 能力重視, 組織体制におけるトラブルなど, いろいろな現状の課題や問題指摘^{1-4) 7) 12-20) 23) 25-27)}を踏まえながら, ジュニアスポーツ活動における情報戦略に関する指導法について調査を試みた。

本研究では, 先行研究に沿って, 新たにゴールデンエイジ時期での情報戦略的内容を把握するため, 現場での指導法のより詳細な調査を行ない, 今後のゴールデンエイジにおけるバスケットボール指導法について検討するための資料を得ることを目的とした。

II 研究方法と内容

1. 調査方法

(情報戦略に関する指導状況の調査)

前報¹¹⁾の調査内容を補足する目的で指導現場における情報戦略的指導に焦点を当て, 特に中学校チームに限定し, 県内の顕著なチームを選び聞き取り調査を実施した。調査の対象はアンケート調査と同様に実際ベンチで指揮をとるヘッドコーチ(以降ヘッドコーチ: H, コーチ

表1 対象チームおよびコーチのプロフィール

チーム	チーム性別	指導歴	最高実績(順位)	調査日時
チーム1	男子	26年	県大会	H21・2
チーム2	男子	29年	全国大会(4)	H21・2
チーム3	男子	22年	県大会(4)	H21・2
チーム4	女子	10年	県大会(4)	H21・2
チーム5	男子	8年	県大会(8)	H21・2
チーム6	男子	23年	全国大会(1)	H21・5
チーム7	男子	9年	県大会	H21・5
チーム8	女子	8年	ブロック大会	H21・2
チーム9	女子	11年	全国大会	H21・2
チーム10	男子	10年	ブロック大会	H21・9
チーム11	女子	6年	全国大会	H21・9
チーム12	男子	10年	全国大会(5)	H22・1
チーム13	男子	9年	県大会	H22・1
チーム14	女子	18年	全国大会(5)	H21・12
チーム15	女子	22年	ブロック大会	H21・2

と記述)に依頼した。

2. 調査対象と内容

調査は、青森県・山形県・宮城県の各県から男子3チームおよび女子2チームを選定し、その指導者に依頼した。調査対象となった指導者は、男子チームの指導者9名および女子チームの指導者6名の計15名であった。なお、対象チームは、実績および指導経験などを考慮したうえで複数の関係者の推薦に基づき選定した。

対象チームおよび指導者のプロフィール(指導歴や最高実績)を表1に示した。調査内容については、1)情報戦略活動を行っているか、2)情報戦略活動の実態と内容(収集の仕方)、3)行っていない理由と考え方など8項目とした「(表2)」。

III 結果と考察

1. 情報収集に関する項目の種類

練習計画の中や大会に向けてのスカウティングや、自チーム(情報戦略活動)現状については、15チーム中ほとんどのチームが何らかの形で行っている事がわかった。吉井²⁸⁾は練習計画や作戦の立案を行なうことについては、自チームの戦力の把握はもちろん相手チームの戦力把握を考慮に入れた上で初めて比較検討が成立する重要な作業であるとしている。また、和田³⁰⁾は指導者の意思決定に関しては往々にして不確実性のもとで行なわれがちになり、その不確実性の量を可能な限り減らした意思決定を行なうためには、情報収集が不可欠であると述べている。

このことは、近年におけるビデオ(VTR)などの映像機器の発達や、パソコン、分析ソフト等、IT(インフォメーション・テクノロジー)機器の普及も含め、情報の収集、加工などの処理がしやすくなった点など、情報戦略活動が盛んになってきていることが要因として考えられる。

2. 情報収集の方法と収集者

表3は、情報収集の方法と収集者の状況をチーム毎に示したものである。調査対象となった15チーム全てのチームが前回の大学のチーム調査⁸⁾同様に何らかの形で情報戦略的手立てを行っているようであった。しかしながらそのスタイルはチームによってまちまちであった。その中で特に多かったのは、VTR等の映像的情報を活用する方法であった。さらにはボックス・スコア^{注2)}(ゲームのスコアデータ)等の数値的、数量的データ情報の利用、そして実際のゲームを直接観戦するというリアルタイムな情報収集など、一応にしてゲームに関する作戦立案のための調査や、自チームのゲーム評価を目的とした活用が多かった。

1) VTR(DVカメラ、HDDカメラなど)

ここでは、調査した全てのチームが何らかの形で利用しており、撮影者はほとんどのチームが父母のメンバーで占められていた。つまりどのチームも保護者の協力体制が充実していることが窺える。また時間的制約、人的な条件で撮影が出来ない場合は、人的繋がりVTRを取り寄せているケースもあった。VTR(映像録画保

表2 インタビュー調査内容の一覧

大会前にスカウティング活動や自チーム分析(情報戦略活動)を行っているか	
行なっている場合の詳細について	
提案・企画者	・ 主に誰が行っているか(担当者)
収集	・ 何を収集しているのか(対象と目的)
	・ 誰が収集しているのか(収集者)
	・ 人数はどのくらいなのか(スタッフ編成)
提供	・ どのような方法を用いているのか(収集手段)
	・ 収集するときのポイントはどこか(収集方法)
	・ 提供の方法
	・ 提供者

存方式)は, 実際ゲームを瞬間的に観戦する評価に対しては, プレーを必要に応じて何度も反復して見直すことが出来る事と, 複数のメンバーと同時に観察できるという客観的情報として利用できるメリットもある. バasketボールは, ボールゲームの中でも特に細かなプレー部分と, スピーディーな展開が存在することなどから, VTRの活用は不可欠な手段といえよう.

2) パソコン

ここでは, 15チーム中2チームを除き, 13チームが使用していなかった. 理由としてはあまり数字にこだわりたくないという点, 最低限のスコアデータで充分であるとしている. さらには使用にける経済的面と, 時間的な負担のバランスなどを挙げている. 一方使用している1チームについては, 海外の専用ソフトを購入しプレーを入力していくことで瞬時にスタッツ(ボックス・スコア)やシューティングチャートが表示されるものであり, 自チームにおける

個々の選手の記録の集計などに活用していた. もう一方のチームは, スコアデータを集計してグラフ化をしながらシューティングチャートを始めとする, チームの特徴の抽出を目的に, ミスの種類や出場選手の貢献度などをわかりやすく表示し練習で活用した選手をピックアップしながら, チームのモチベーションを高める方法をとっていた.

収集者は, アシスタントコーチやスタッフが主であって, 生徒の関わっているチームはなかった. 中学チームの場合, パソコンの活用法については大学や実業団とは異なり, あまり普及していないようである. このことは, 時間的労力に対する負担度と分析データとの関係に有用性が十分に認められないという価値観の問題から来るものと考えられる. これらの機器は高額なものが多くようであるが, 少なからず瞬時にチームに必要な客観的情報(データ)を的確に供給できるというメリットがあり, 今後は操作性や汎用性などが改善されることによって, 充分と現場に普及することが予想されよう.

表3 情報の収集方法と収集者

チーム	VTRの撮影者	パソコン 機器使用	スカウティング 用紙	直接観戦
チーム1	保護者	×	時々	○
チーム2	保護者・スタッフ (生徒)	×	○	ポイントを絞る
チーム3	保護者・スタッフ (生徒)	×	以前まで	○
チーム4	保護者	×	×	○
チーム5	保護者	×	×	○
チーム6	必要に応じて	×	×	○
チーム7	A.コーチ	×	○	○
チーム8	保護者	×	×	○
チーム9	保護者・A.コーチ	○	○	○
チーム10	保護者	×	×	○
チーム11	保護者	○	○	ポイントを絞る
チーム12	保護者	×	×	○
チーム13	保護者	×	×	○
チーム14	保護者・スタッフ (生徒)	×	×	○
チーム15	保護者	×	○	○
備考	映像がないものについてはH.コーチが 取り寄せる			大会中のゲームの 関係により可能な 時は見る

○:行なっている
×:行なっていない

3) スカウティング用紙

ここでは、15チーム中5チームの3分の1が活用しているのみで、全体として積極的に活用しているとは言えなかった。内容はボックス・スコアをはじめ、シューティングチャート、オリジナルのチェックシートなど、チームによっては様々であった。

収集者は、レギュラー選手以外のメンバーで行なっているのが2チーム、生徒のスタッフと、レギュラー選手以外との両方で行なっているのが2チームであった。ここで先の吉井²⁸⁾は、スカウティングについて次のように述べている。「コーチの考えによってスカウトすべき事項はいろいろであり、またいろいろであるべきである。」つまり、コーチはコーチング（スタイル）の必要に応じて、いろいろな情報を得ようとするのが当然であり、多種多様であってもおかしくないという解釈である。しかしながら、作業の時間的な手間の負担や人材の確保

など、パソコンの活用の状況と同様な問題を持っているチームが多かった。

4) 直接観戦する

ここでは、全てのチームのH.コーチが行なっており、収集者はコーチ自身、チームのスタッフなどであった。またチームによっては、特定の選手が個人的に観戦しているケースもあるという。いずれにしても、いろいろなデータ情報があるにも関わらず、直接リアルタイムでゲームを観戦し、必要な情報を分析的に得るという作業、いわゆる個人の独自の感覚的な判断は、客観的評価の手段としてはあまり理想とは言いがたく、客観性の面においては、やや信頼性に欠ける点が認められるが、従来よりコーチングにおいてコーチ自身の主観的評価いわゆる「個性・カラー・直感的判断」という見方もありうる点も否定できないもので、ごく一般的に行なわれている古典的産物として現在もなおス

表4 情報収集に関わる人数とポイント

チーム	関わる人数	収集のポイント
チーム1	2人	ビデオは全体を撮影するようにし場面によってズームを行なう。
チーム2	4人	ビデオは全体を撮影するようにする。得点やファールがわかるように説明をいれる。
チーム3	5人	ビデオは全体を撮影するようにする。チームディフェンスや得点などファールがわかる様に説明をいれる。
チーム4	2人	ビデオは全体を撮影するようにする。
チーム5	2～3人	ビデオは全体を撮影するようにする。
チーム6	決まっていない	特になし。
チーム7	決まっていない	特になし
チーム8	2人	ビデオは全体を撮影するようにし場面によりズームを行なう。
チーム9	4人	ビデオは全体を撮影するようにしプレーの説明を入れる。
チーム10	2人	ビデオは全体を撮影するようにする。
チーム11	4人	ビデオは全体を撮影するようにする。オフェンスとディフェンスプレーを記録する。
チーム12	2人	ビデオは全体を撮影するようにする。
チーム13	4人	ビデオは全体を撮影するようにする。ディフェンスをチェック。
チーム14	5人	ビデオは全体を撮影するようにする。出来るだけ細かなプレーの説明をいれる。
チーム15	2人	ビデオは全体を撮影するようにする。

カウティングの定番として浸透していることが窺えた。

3. 情報収集に関わる人数とポイント

表4は、情報収集（VTR撮影）に関わる人数とそのポイントをチーム毎に示したものである。情報に関わる人数で、15チーム中最も多かったのは1チーム5名で、他は2名のペアで撮っているケースが多くみられた。また、2チームのみが特に決まっておらず、「必要な時のみ撮影する。」と回答している。撮影については、父母のメンバーに任せているとしている。中学チームの場合、撮影に携わっているのが殆ど父母の方々であり、生徒（レギュラー外選手・生徒スタッフ）が撮影補助として加わっているのは3チームのみで、ごく稀であった（表3）。但し、生徒だけで行なっているというケースは無かった。

撮影のポイント（留意点）としては、13チーム全てが全体を写すことを基本としており、そのうちチーム1とチーム8の2チームがプレーの変化によってズームアップするように注意していた。また、全てのチームが経過時間と、スコアと、プレーヤーコールをしており、さらにその中のチーム3、チーム11、チーム13の3チームは、ディフェンスのフォーメーションシグナ

ルのコールも行なうようにしていた。また、チーム11はオフェンス、ディフェンスの両パターンの吹き込みも行なうようにしていた。

このように全体的には、映像の保存化と分析に対しては、非常に積極的に取り組んでいることが窺えた。しかし撮影に関しては、生徒よりも保護者の協力なくしては出来ない状況と環境があり、高校や大学などの高学年代とは異なっている、いわゆる年齢的な問題による作業能力の差が反映していることも事実である。

4. 情報提供に関する事項

1) 提供方法

表5は、調査結果から情報の提供方法についてチーム毎に示したものである。

i) レポート化

分析した情報をレポート化提供しているチームは、15チーム中3チームであった。いずれも女子に見られた。個人的なものを指摘するような内容などの際に使われたりする場合には一人一人に配布。また大会の前などチームのモチベーションを上げたい時には、一般的な内容をボードに貼り出したりするチームもあった。しかしながら、時間的な負担も多くもっと合理的な方法を探していた。

表5 情報の提供方法

チーム	レポート化	VTR映像（未加工）	VTR編集映像	スタッツ（データ）
チーム1	×	×	×	×
チーム2	×	×	×	×
チーム3	×	○	×	×
チーム4	○	○	×	×
チーム5	×	×	×	×
チーム6	×	×	×	○
チーム7	×	○	×	×
チーム8	×	○説明有り	×	○
チーム9	×	○説明有り	×	○
チーム10	×	○説明有り	×	×
チーム11	○	○	×	○
チーム12	×	×	×	×
チーム13	×	○	×	○
チーム14	×	○説明有り	×	○
チーム15	○	○	×	×

○：行なっている
×：行なっていない

ii) VTR映像 (未加工)

VTRを提供しているチームは10チームと15チーム中3分の2と過半数を占めた。その理由の中には、予め対戦するチームの特徴を知らせることで、特に強く特徴が見られるところを説明するというチームが4チームあった。他は全体のゲームの「流れ」や「イメージ」的なものを印象付けしているという理由が多く見られた。特別男女の違いは無いようであるが、「説明を入れながら」と言う点については、女子チームに多い傾向が見られた。

このことについては、和田³¹⁾は映像のメリットとして「視覚的にインパクトを与え、選手の注意を引く」、「具体的イメージが沸き易い」、「球技スポーツに関する戦術トレーニングに寄与する」などを挙げているが、いわゆる映像のもたらす情報の効果の高さを指摘している。チーム11のH. コーチは、もっと効果が出るためのビデオ編集の構想はあったが、やはり時間的條件が理由で実行にまでは至っていなかった。

iii) VTR編集映像

編集した映像の提供を行い、指導しているチームは1チームもなく、低学年指導での必要性が低いことを裏付けている。その理由を挙げると、殆どのチームが時間的と経済的負担を考えているチームが多く、理想として持っているものの、現実的な時間的負担と手間、スタッフの充実に伴う人的、さらには予算的な負担、コーチの立場（職業・時間）など現場の問題として、かなり課題が多いことが指摘された。

ここで、先の報告にあった大学間の調査では、他チームが対戦した時に編集したものを取り寄せ、それを活用するケースや、VTRを見ながらスタッツなどのデータも併せて利用し、ポイントを絞った指導など、いろいろな工夫をしながら自チームにあった情報を獲得する努力をしているようである。具体的には、フォーメーション・プレーを専門に編集したものや、得点源になっているプレーヤーに絞ってプレー及び癖などを観察するといったようなもの、さらには相手、自チームに限らずミスが多い場面や、良かった場面などの編集を含め、いろいろな角度からトライしながら試行錯誤を行っていた

経緯が挙げられたわけだが、ここでもパソコン機器の活用と同様に、低学年の指導現場まではあまり普及していないのが現状のようである。中学生の段階では、大学生や成人などのレベルや、スポーツ環境等とは異なり、まだまだ指導の上で詳細な点や、且つ内容的に充実（緻密さ）した情報収集や提供に関しては、活動規模に対する指導効果のバランスを考慮すると一概にメリットがあるとは言い切れず、競技目標あるいは競技レベル等の関係を充分に考慮しながら採り上げていく必要があると考える。

iv) スタッツ (数値・データ)

バスケットボールに限らず、客観的な数値(データ)は指導やゲームにおいて重要な情報源である。またデータは数値として表される事実として説得力も高いはずである。しかしながら、ただ単に数値をそのまま提供するだけでは意味が無く、数値に意味を持たせることが大事になってくるとしている⁹⁾²⁰⁾。

そこで、VTRなどの映像手段と連携することで、より数値(データ)に付加価値をつけ、プレーの説明に役立てているチームがあった。これは編集という手間を省き、いたって作業はごく簡単なものであるが、中学生を意識した編集映像的な効果を狙った一つの工夫として意味がある試みといえよう。尚このチームは、常に安定した競技実績を持っていることも指摘しておきたい。

2) 情報提供の注意とポイント

表6は、情報を提供する際の注意及びポイントについてチーム毎に示したものである。ここでの項目で時間については、大きく三つのスタイルが挙げられた。一つは「時間を掛けないようにする」、二つ目は「納得するまで行なう」、もう一つは特に決めておらず、状況を見て対応している「ケースバイケース」というものであった。また具体的には、「あまり情報量(指摘する項目数・プレイの種類等)を与え過ぎないようにすること、ポイントを絞り簡単な説明にする」などの回答が6チームあった。その他に挙げられたのは、「精神的な問題については、時間的に長くなる場合が多い」が2チームあった。

また「納得しない場合は、納得するまで時間を掛ける」が3チームあった。その中には「選手同士で納得するまで、リーダーを中心にしてお互いに話し合わせる」といったチームが1チーム、さらにチーム8とチーム11, チーム13は「ビデオを見せポイントとなる部分を絞って提供し、他の細かいところは全て練習で補足するようにしている」という説明があった。

全体的には、どのチームも生徒の個々の学習能力および技能レベルを配慮しながら、チーム全体の目標とする基準値を高めるための指導スタッフの努力・意図を窺うことが出来た。

IV まとめ

本調査は、3県（青森、山形、宮城）における中学生バスケットボールチームの指導者を対象とし、従来行われている指導に加え、情報戦略活動の実状について明らかにするため、先のアンケート調査と並行に聞き取り調査を行った。具体的には、「情報の収集、加工・分析、編集、提供」といった作業過程の現状を明らかにしながら、指導現場の詳細な内容を把握。今

後のゴールデンエイジにおけるバスケットボール指導のあり方等について検討するための資料を得ることを目的とした。以下の事についてまとめられた。

1. 情報の収集に関しては、調査対象のチーム全てがVTR撮影を行っていた。またパソコンやスカウティング用紙を工夫・活用しながら客観的情報の収集にも力を入れているチームが多いことがわかった。

2. VTRの映像編集などの加工の作業は、全てのチームが行っておらず、こだわりは持っているものの、時間的な手間や人的、予算的な負担度などのバランスを考慮しており、現実には多くの問題をかかえていることがわかった。しかしながら、中にはVTRと並行に説明や、データ資料を使いながら映像の持つ主観性に少しでも客観的要素を加え、より映像にインパクトを加える工夫をしているチームもあった。いわゆるこのケースは、球技系スポーツで重要とされる主観的情報と、バスケットボール競技で重要とされる客観的情報の両面における情報を活用

表6 情報提供の注意とポイント

チーム	注意とポイント
チーム1	特になし
チーム2	特になし。わかりやすい説明で簡単に
チーム3	特になし。時間をかけず、簡単な説明をする
チーム4	納得するまでミーティングをする
チーム5	特になし
チーム6	時間に注意し、簡単な説明をする
チーム7	簡単な説明にする。精神的な問題は時間をかける
チーム8	特になし。その時によって異なる（VTRを使用）
チーム9	あまり情報を与え過ぎない様にする
チーム10	時間を短く、わかりやすく
チーム11	プレーや技術、精神面など内容で異なる。ケースバイケースで（VTR活用）
チーム12	特になし
チーム13	時間をかけず簡単にする（場合によってVTR使用）
チーム14	納得のいかないところは選手に任せミーティングをさせる
チーム15	わかるまで時間をかけてミーティングをする

し、低学年での、より指導の伝達効果を狙っているものと考えられる。

3. 情報の提供に関しては、VTRの映像的手段の方法が最も多かったが、その反面映像の編集や加工を行っているチームはなかったが、指導者が選手に対し伝えたい事項をVTRにより具体性を出す一方、スタッツなどのデータを使ってより説得力を持たせていることがわかった。

以上のことから、中学校の現場でもチームの競技力を高めるために情報戦略的活動を積極的に考えていることが認められた。また、情報戦略の活用法はチーム競技種目の指導にとって欠く事の出来ない要素である事を理解していた。しかし、その認識の中で、現実的には人的（スタッフ）（選手・スタッフの確保）の問題や、作業の手間などの負担や時間的制限、さらには予算的な負担など数多くの課題が指摘された。指導者は現場の限られた条件の中で、協力者（保護者他）と共に、工夫を重ねながら努力をしている現状であった。情報に関する各種専門機器の改良を始めコスト面、またチームを取り巻く指導者、協力者などの生活スタイルを含めた環境条件全般の整備と充実が今後の課題といえるだろう。

注1) 英国圏における「ゴールデンエイジ (golden age)」は「老人世代」とか「黄金時代 (特定の分野が隆盛を誇った時期)」という意味に用いられることが多い。近年、サッカー界を中心にスポーツ分野で小学校から高校生くらい年齢の者を「ゴールデンエイジ」と呼ぶようになった。より細分化すると8歳～9歳頃までを「プレゴールデンエイジ」、9歳～12歳頃までを「ゴールデンエイジ」、13歳以降を「ポストゴールデンエイジ」、15歳から16歳以降を「インディペンデントエイジ」という。

注2) ボックス・スコアについては小学校・中学校の公式の試合では、基本的には採用されていない。

参考文献

- 1) 海老原修 (2003) 学校運動部活動の現在と未来-3:「スポーツと道徳の狭間にて-その1-」トレーニングジャーナル, Vol.25, No.12, pp.64-67
- 2) 海老原修 (2003) 学校運動部活動の現在と未来-4:「スポーツと道徳の狭間にて-その2-」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.1, pp.65-68
- 3) 海老原修 (2003) 学校運動部活動の現在と未来-10:「子どもの事情と指導者の期待-その1-」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.7, pp.64-67
- 4) 海老原修 (2003) 学校運動部活動の現在と未来-11:「子どもの事情と指導者の期待-その2-」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.8, pp.58-62
- 5) 大神訓章, 浅井慶一 (2001)「バスケットボール技術及びルールに関する理解度」-中学校バスケットボール部員を対象にして-山形大学教育実践研究, Vol.10, pp.1-11
- 6) 大神訓章, 日高哲明, 浅井慶一, 長井健二 (2010)「バスケットボールにおける発達段階に即した技術体系と指導過程」山形大学教育実践研究9, pp.25-35
- 7) 小野寺直樹 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-14:「中体連・高体連と学校運動部 部活動の関係」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.8, pp.60-63
- 8) 葛西太勝 (2008)「大学バスケットボール界における情報戦略活動の事例的研究」仙台大学紀要Vol.40, No.1, pp.71-83
- 9) 勝田 隆 (2003)「知的コーチングのすすめ」大修館, pp.108-116
- 10) 学校体育研究同志会編 (2000)「たのしい体育6, バスケットボール/ラグハンド」ベースボールマガジン社
- 11) 児玉善廣, 佐藤久夫, 大神訓章, 本間正行, 南條佑太, 葛西太勝 (2011)「ゴールデンエイジにおけるバスケットボール指導の調査研究」仙台大学紀要 Vol.42, No.2, pp.95-114

- 12) 指導者のためのスポーツジャーナル(2010)「子どもの可能性を引き出そう」(財:日本体育協会) Vol.285, pp.9-24
- 13) 中学バスケットボール (2008) 中学バスケットテクニカル「冬の個人技術版」白夜書房, Vol.2, No.3, pp.115-157
- 14) 中学バスケットボール (2007) 中学バスケットテクニカル「1-対-1版」白夜書房, vol.1, No.1, pp.113-155
- 15) 出町一郎 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-7:「運動部の現場から① 悩める顧問」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.3, pp.64-67
- 16) 辻 秀一, 阿部 理 (1998) 「コーチング forジュニア/バスケットボール」ベースボールマガジン社
- 17) 出町一郎 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-8:「運動部の現場から② 顧問からみた学校運動活動の問題点」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.4, pp.62-65
- 18) 出町一郎 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-9:「子どもと保護者の調査からみた部活と外部スポーツ環境」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.6, pp.64-67
- 19) 出町一郎 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-15:「学歴エリートスポーツ活動から教育とスポーツを考える-東京大学医学部バスケットボール部コーチング日記-」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.12, pp.60-63
- 20) トレーニングジャーナル (2004) 「特集: データを活かすコーチング」 Vol.26, No.6, pp.11-34
- 21) 中澤篤史 (2002) 「中学生における学校運動部と地域スポーツクラブの選択要因の比較」日本体育学会第53回大会, 体育社会学専門分科会論文集, pp.164-169
- 22) 野口照行, 萩原美樹子 (2007) 「ミニバスケットボール」日本文芸社, pp.180-181
- 23) 羽中田 昌 (2007) スポーツ・システム講座 10:「子供とスポーツ教育活動」国士舘大学スポーツ科学学会, アイオーエム, pp.81-82
- 24) バスケットボールマガジン (2008) 「楽しく、自然に、安全にバスケットボールと接しよう (前編)」, ベースボールマガジン社, Vol.16, No.4, pp.33-40
- 25) 松尾哲矢 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-10:「学校運動部の越境を考える」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.10, pp.56-59
- 26) 水上博司 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-1:「中学校にナイター施設設置運動部保護者会の事例」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.9, pp.55-58
- 27) 横田匡俊 (2004) 学校運動部活動の現在と未来-12:「運動部の現場から③ 顧問教員からみる運動部の利点と今後」トレーニングジャーナル, Vol.26, No.5, pp.64-67
- 28) 吉井四郎 (1986) 「バスケットボール指導全書 I コーチングの理論と実際」大修館, pp.69-75
- 29) 吉川彰彦・中祖嘉人 (2006) 「学童期に何を教えるのか」
<http://www.tcat.ne.jp/~happys-guts/golden-age.pdf#search>
- 30) 和田一郎 (1999) 「サッカーを中心とした情報管理に関する研究」筑波大学修士論文
- 31) 和田一郎 (2000) 「情報管理の体系化に研究」筑波大学修士論文

(2011年 5月31日受付)
(2011年 7月29日受理)