

# 文武両道場2025



バレーボールでの  
**非日常体験**を通して**自分と向き合う**キャリア形成学習支援プログラム

- 主催 : FLVアカデミー  
共催 : (一社) スポーツ環境デザイン研究所  
特別協力 : (株)Waisportsジャパン  
文武両道場Dual Challenge Program参加企業  
協力 : 筑波大学スポーツ環境デザインR&Dプロジェクト室  
北海道教育大学スポーツ環境デザインR&Dプロジェクト室



FLVアカデミーHP



[https://flv.sed-lab.org/youth\\_academy/](https://flv.sed-lab.org/youth_academy/)

## 本日本お伝えすること

1. 道場の趣旨
2. 4つのout putに向けた教材事例
3. 道場生/参加学生の動き 全体像
4. 先生の参加スタンス
5. 今後のスケジュールと事前身辺整理について
6. ランチ座談会/ナイトサイエンスのご連絡

# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の各目的)

本道場では、2日間限定の競技バレーボールチームで競技会に参戦し、優勝に挑むという**非日常環境★**を用意している。

プログラムの狙いは、参加学生が非日常環境下での体験に基づいた振り返りを通して、**自分で自分を知り**（自分の行動・思考・資質・特性など）、**自分で自分を見直し、変えていく学習プロセスを自分自身で見出していくこと**を促すことにある。

一方、顧問教員・監督にとっては、**観察者として参加**することで自身の指導スタイルを俯瞰視する場となる。

高校・大学  
女子バレーボール選手

「**主体性・社会性を発揮できる**」

非日常の環境

プレイヤーorマネージャー  
or監督として参加

「**生産性が高まる**」  
プログラム

民間企業・自治体の  
管理職・次期経営者候補など

監督として参加

「**指導スタイルを  
俯瞰視する**」環境

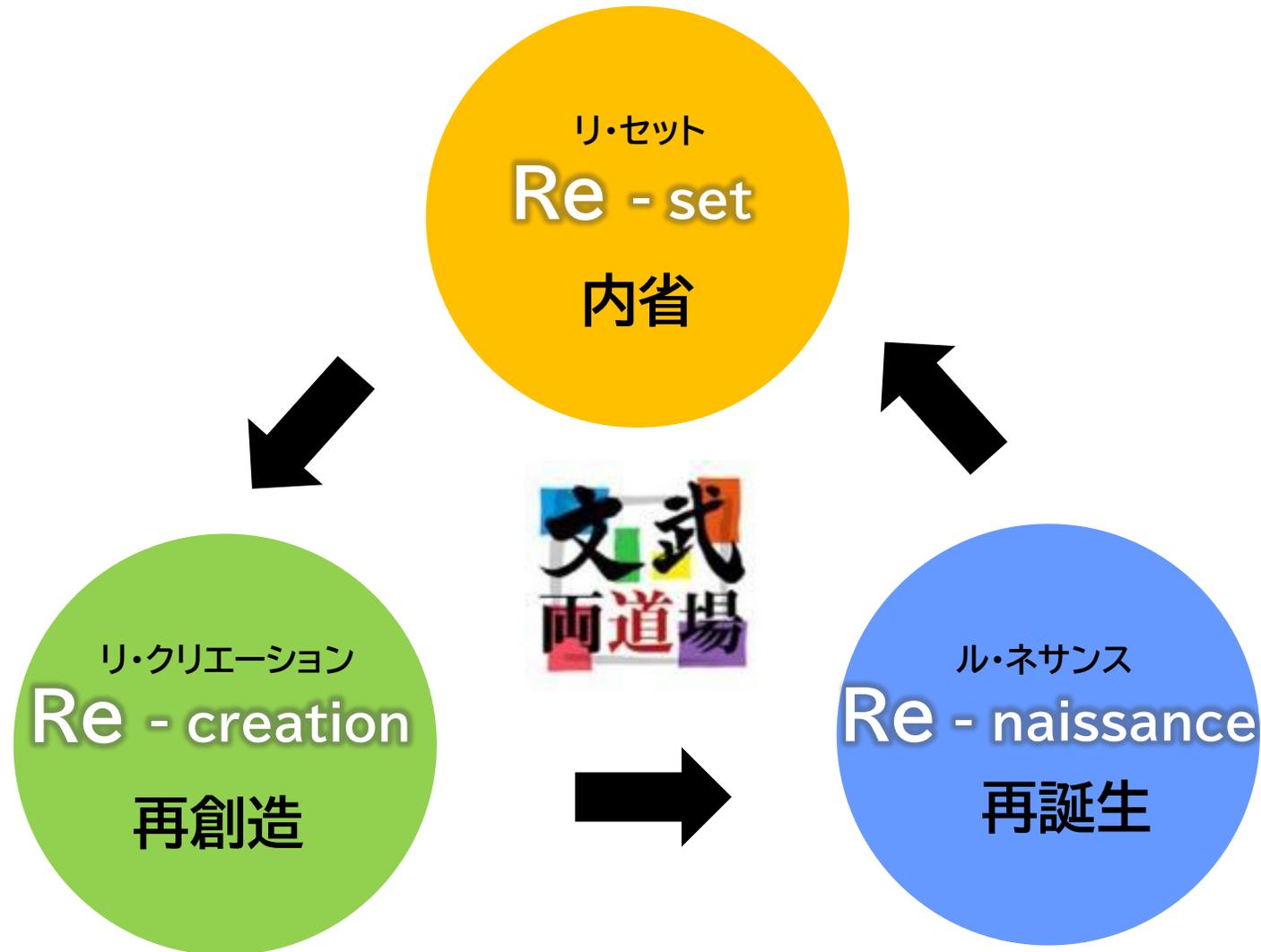
観察者として参加

高校・大学  
先生・監督

文武  
両道場

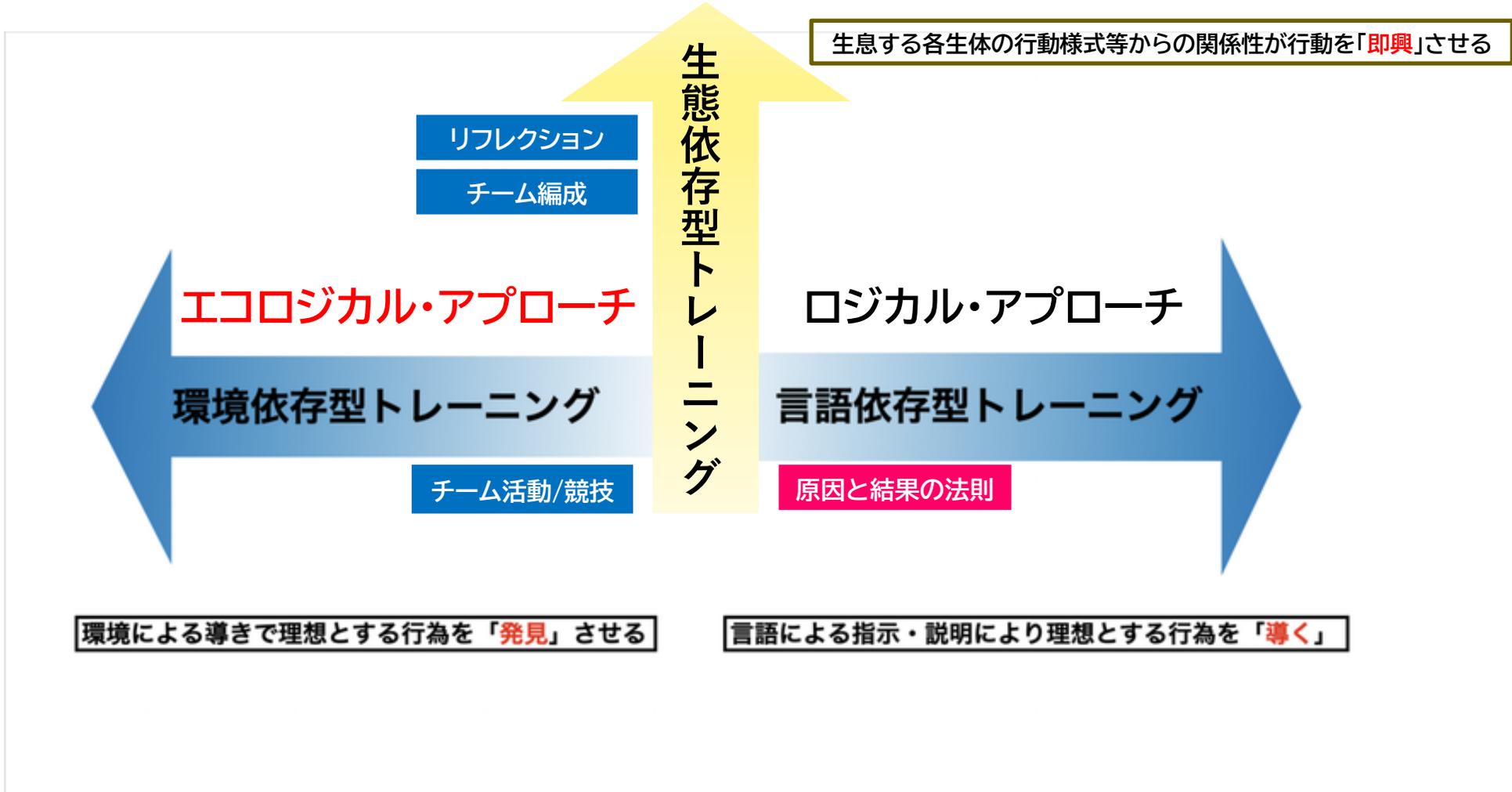
★監督は民間企業や自治体の  
管理職・幹部職、チームメン  
バーは高校/大学、競技力/偏差  
値、国立私立等全て混在

# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の概念)



# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の原理原則)

## バイオリジカル・アプローチ



# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の原理原則)

## バイオロジカル・アプローチ

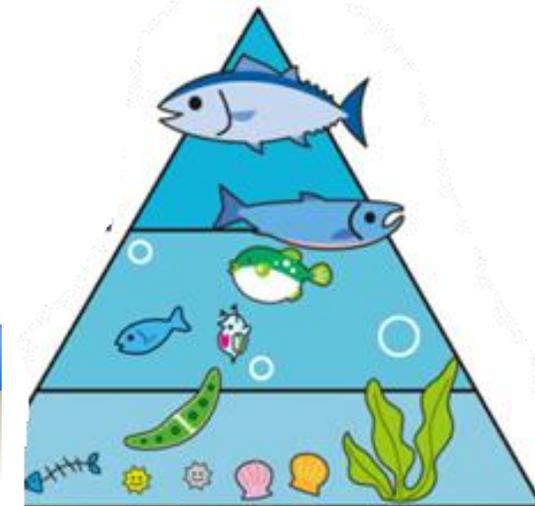
生息する各生体の行動様式等からの関係性が行動を「即興」させる

「授業」ではなく「道場」

日常(学校)



日常(職場)



# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の原理原則)

## 日常(学校/職場)

### ●限られた空間・コミュニティ

監督 =

学校の先生



チーム構成 =

同じ学校の顔なじみのメンバー



## 非日常(道場)

### ●初めての空間・コミュニティ

監督 =

企業人



チーム構成 =

学校混在の初めて会うメンバー

(競技力・偏差値・モチベーション・学校文化等異なる)



### ●評価がある／自分の外に正解がある

- ・先生や親が教えてくれる、導いてくれる
- ・校則・部訓・伝統がある
- ・教科書がある、基準に沿ってやる

### ●評価がない／正解がない

- ・協働して0からチームを創る
- ・自分の中の真実と向き合い、自分で決める
- ・資源を出し合う



### ●関係性が固定化しやすい → 固定の自己認識

- ・大学に進学するものだ
- ・勝利を目指して頑張るものだ
- ・自分は人見知り、自分はコミュ障だ ...

決めつけ、考えずに過ごしてしまいやすい環境

### ●関係性を新たに構築する → 新しい自己認識

- ・何のためにやるのだろう
- ・なぜ勝たなければいけないのだろう
- ・自分の持ち味ってなんだろう ...

考える余地がある環境

# 文武両道場の趣旨(プログラム設計の原理原則)

**授業**

「授業」ではなく「道場」

**道場**

先生・指導者がいる

先生・指導者はいない（最高意思決定者がいる）

1～10を教わる

0から作り上げる

教える-教わるの関係性

資源を出させ合う関係性

大人が正解

大人も学ぶ共創空間

先人・偉人が創り出した体験/事実が教材

自らが創り出した体験／「客観的事実」が教材

新たなスキルの習得・新しい知識の獲得

新たな学び方の習得・新しい自分の獲得

時間の経過とともに忘却

時間の経過とともに再燃

技術の会得と体得

技能の発掘と発揮

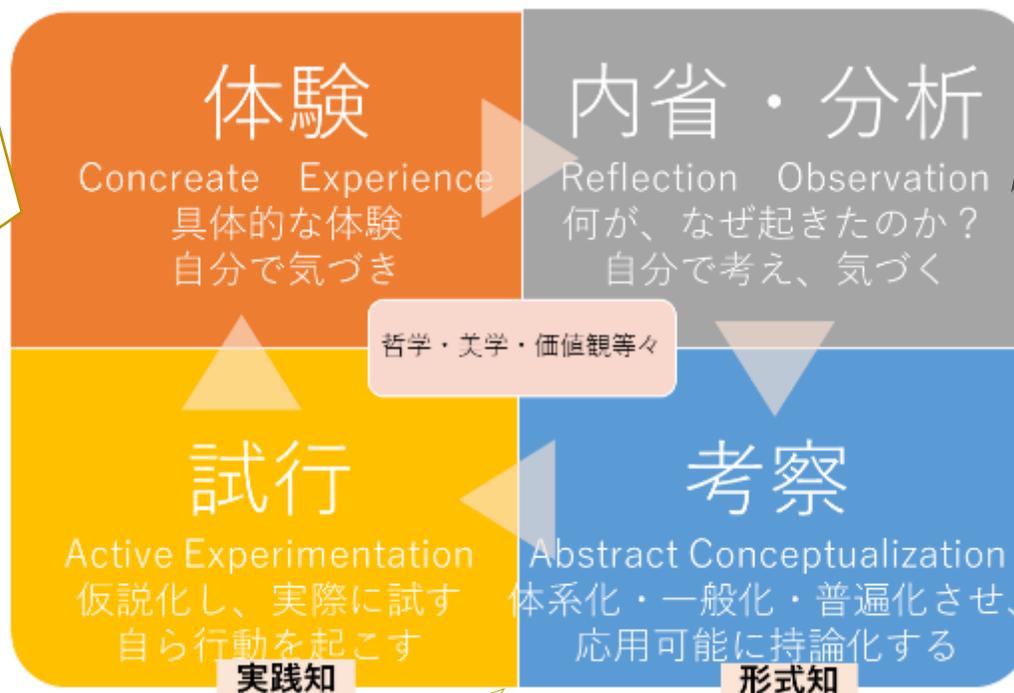
思考から行動を規定

行動から思考を規定

# 文武両道場の趣旨(心知体の越境型探求学習)

## 【道場での主たる体験】

- ・組織をビルドアップする(組織を0.5からつくる)体験
- ・自分の立ち居振る舞いを自分自身で決定する体験
- ・経験則をつくる/こわす/つくりなおす体験
- ・正解不正解なしに、自らについてフラットに見つめ直す体験
- ・暗黙知を形式知化する(行動から思考を規定する)体験
- ・思考と行動の矛盾を洗い出す体験
- ・人/チームをパフォーマンスではなく、特性と資質で言語化/構造化する体験
- ・非日常のチーム体験から日常のチームを見つめ直す体験
- ・日常とは違った立場・役割を通して、自分の新たな強みを発見する体験
- ・非日常体験でおきた出来事を日常生活に転用する体験



©筑波大学スポーツ環境デザインR&Dプロジェクト室 (組織行動学者D.Kolbのモデルと津村の体験学習モデル、スポーツ運動学を独自に融合)

## 【道場での内省・分析/考察】

@事前・事後整理  
精神と時の部屋リフレクション  
原因と結果の法則

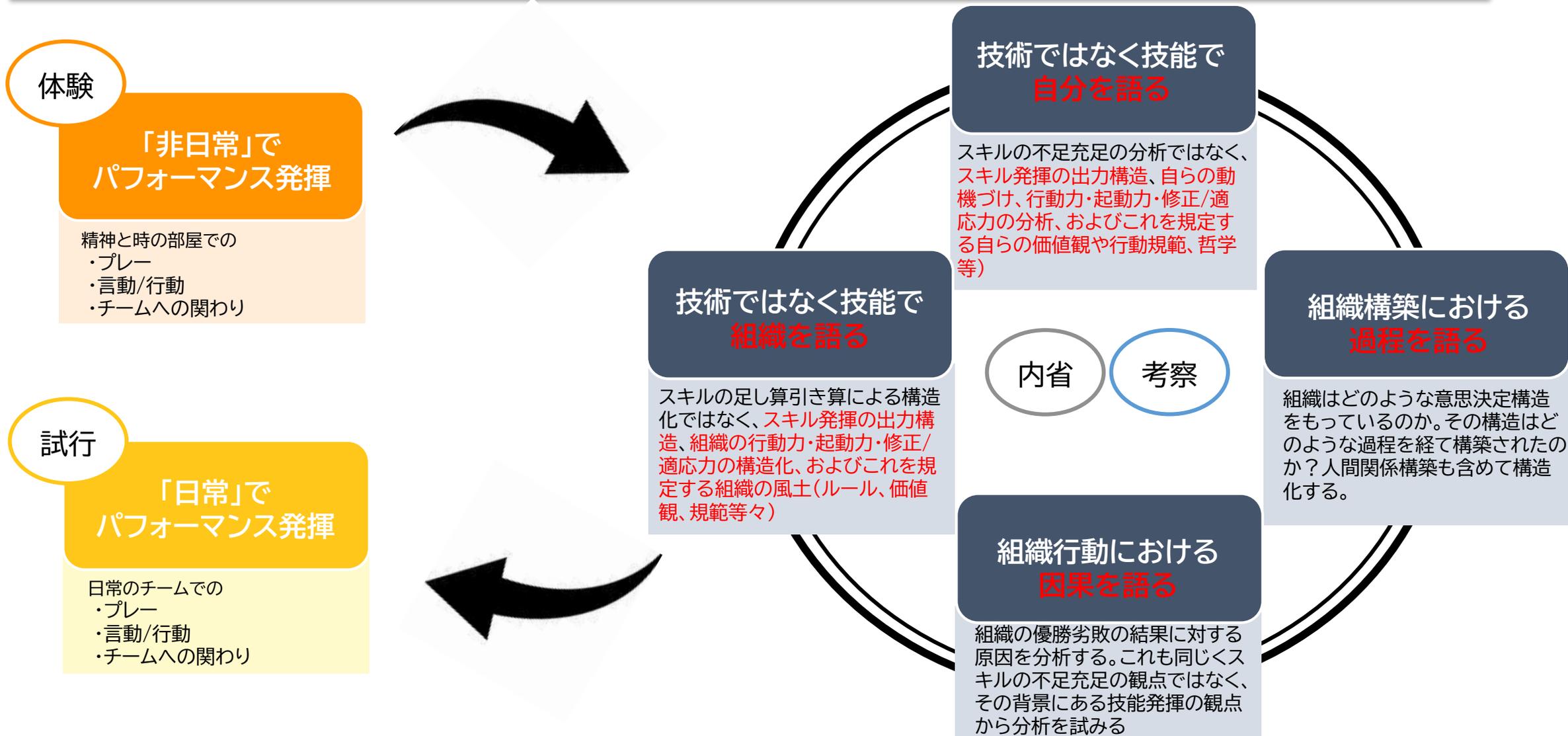
- ・自分を知る
- ・自分を通して相手を知る
- ・関係性を通して自分を知る

上記の学習の仕方を学習

## 【道場後、日常で試行】

- ・道場で体得した学習を用いて、日常の自分や自チームを見つめ直す

# 文武両道場の趣旨(6つのoutput)



# 文武両道場の趣旨(個人・組織の技能力)

## 知識・技術ではなく知恵・技能

人の能力・資質はあるか、ないか、高いか低いかわからず、ではなく、どんな環境の中でどう発揮されるかされないか？だ。環境によって強みも弱みも変動する。変動する環境下で「生きるため・居場所確保のため」に何をどう発揮するか？だ。

# 文武両道場の趣旨(個人・組織の技能力)

「自らの力で自らを発掘できるか？」

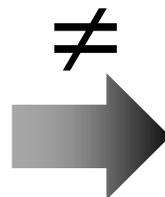
自己発見力 = 自己開発 → 他者開発 → 組織開発

答えは「外」にはない「内」に秘められている

技術ではなく技能

技術 (Technique)

技能 (Skill)



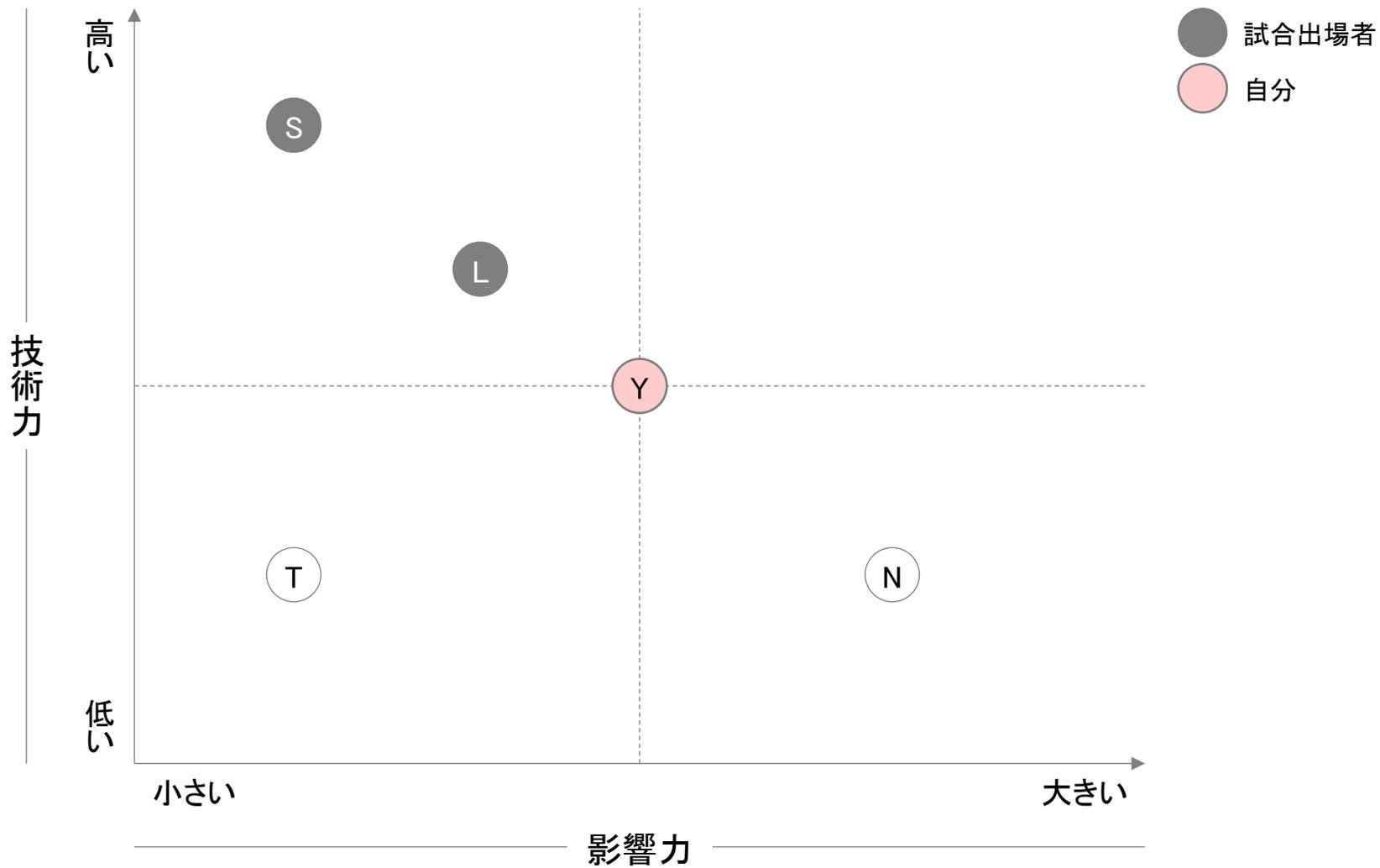
技能

技術は人間の外にある



客観的・記述可能	個別的・主体的
公共性	個別性
方法・手段	行為・能力
汎用・流通が容易	特殊・流通が困難

- 上手い選手がチームをリードするとは限らない。



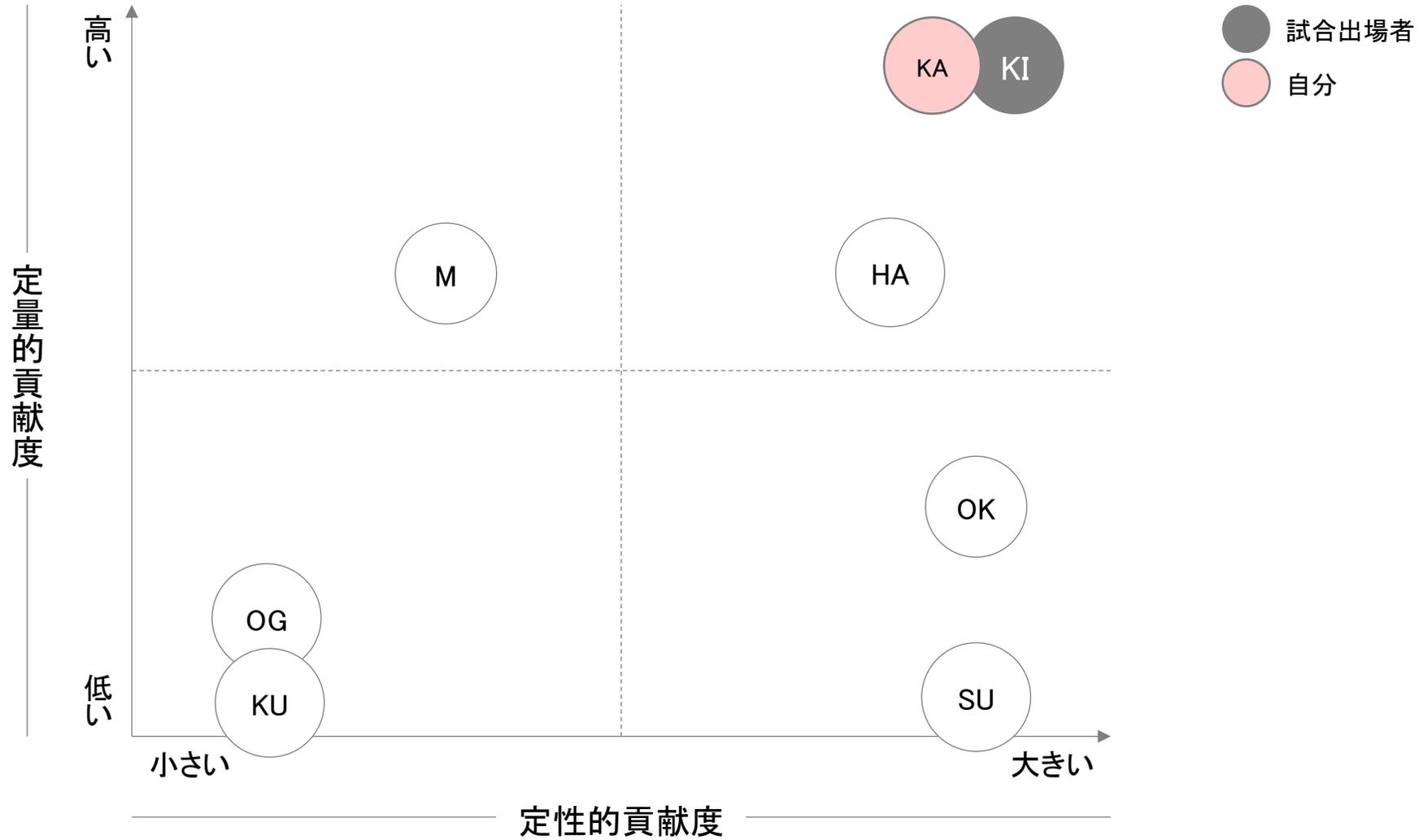
# 各選手の詳述

- チーム背景：この当時のチームは勝っていたが、4年生卒業とともに、その後のチームが負け込んでしまう。

選手	技術力	影響力
S	<ul style="list-style-type: none"> <li>○サーブレシーブ、ディグともに世代を代表するレベル</li> <li>△一方、オーバーパス全般が不得意</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>△自分の意思を表明することが苦手</li> <li>△そもそも、何を考えているかわからない</li> </ul>
L	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スパイク、ブロックともに世代を代表するレベル</li> <li>○技術に関する致命的な欠点がない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>△自分の意思を表明することが苦手</li> <li>△リードする経験を持ち合わせていない</li> </ul>
Y	<ul style="list-style-type: none"> <li>○トス(安定性・戦略・配分)のみチームに貢献できる</li> <li>△一方、高さがいないため相手に上から打たれがち</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>△立場上、自分の意思を表明せざるを得ない</li> <li>△但し、周囲を巻き込めているかは不明</li> </ul>
N	<ul style="list-style-type: none"> <li>△サーブで出場することはあるものの技術的な貢献はほとんど期待できないレベル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自分の意思を表明することが得意</li> <li>△半ば強制力を行使してリードする</li> </ul>
Y	<ul style="list-style-type: none"> <li>△サーブで出場することはあるものの技術的な貢献はほとんど期待できないレベル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>△自分の意思を表明するものの、それ自体を自己目的化しがち</li> </ul>

 試合出場者  
 自分

- 上手い選手がチームをリードするとは限らない。



選手	高校時代経歴 &ポジション	大学4年時ポジション	組織内での立ち位置	定量的貢献度 5段階	定性的貢献度 5段階
KITAJIMA 【キャプテン】	【エース】 全日本ユース・ジュニア代表 インターハイ全国2位	【レギュラー・エース】	大黒柱。 存在感自体が組織に緊張感を与える。	5	5
KATSUNO 【副キャプテン】	【セッター】 県大会2位	【レギュラー・リベロ】	支える人。 組織がうまく回ることに気を使う。	5	5
OOKUBO	【セッター】 春高バレーベスト4 インターハイ2位	【控え・セッター兼センター】	繋ぐ人。 同級生、上級生、下級生と誰にでも分け隔てない関係を築くことができる。	2	4
MIBU	【セッター】 春高・インターハイ・国体 3冠	【控え・セッター】	自らの立ち位置を探し続ける人。	3	2
OGAWA	【エース】 国体ベスト4	【控え・エース】	我が道を行く人。	1	1
HAYAHI	【エース】	【控え・リリーフサーバー】	抜けを作れる人。 組織における抜け感をつくれる。	3	4
KUMAGAI	【エース】	【マネージャー】	自分中心な人。 マネージャーだが、基本的に自分中心な考え方。	0	1
SUZUKI	【エース】 高専から大学へ編入	【アナリスト】	マスコット。 一番年上だが、4年生の中でキャラクター的な存在。	0	4

# 4つのoutputにむけた教材事例 -冒険の書-

— 競技スポーツの構造と機能を活用した人材育成プログラム

文武両道場2021



## サンプル

### キャリア形成のための学習支援プログラム

## 文武両道場2021 冒険の書



学校名：

／チーム名：

／氏名：

Copyright © Waisports Japan All Rights Reserved.

# 4つのoutputにむけた教材事例 -資質ワークシート-

## 日常と道場の差異を比較考察

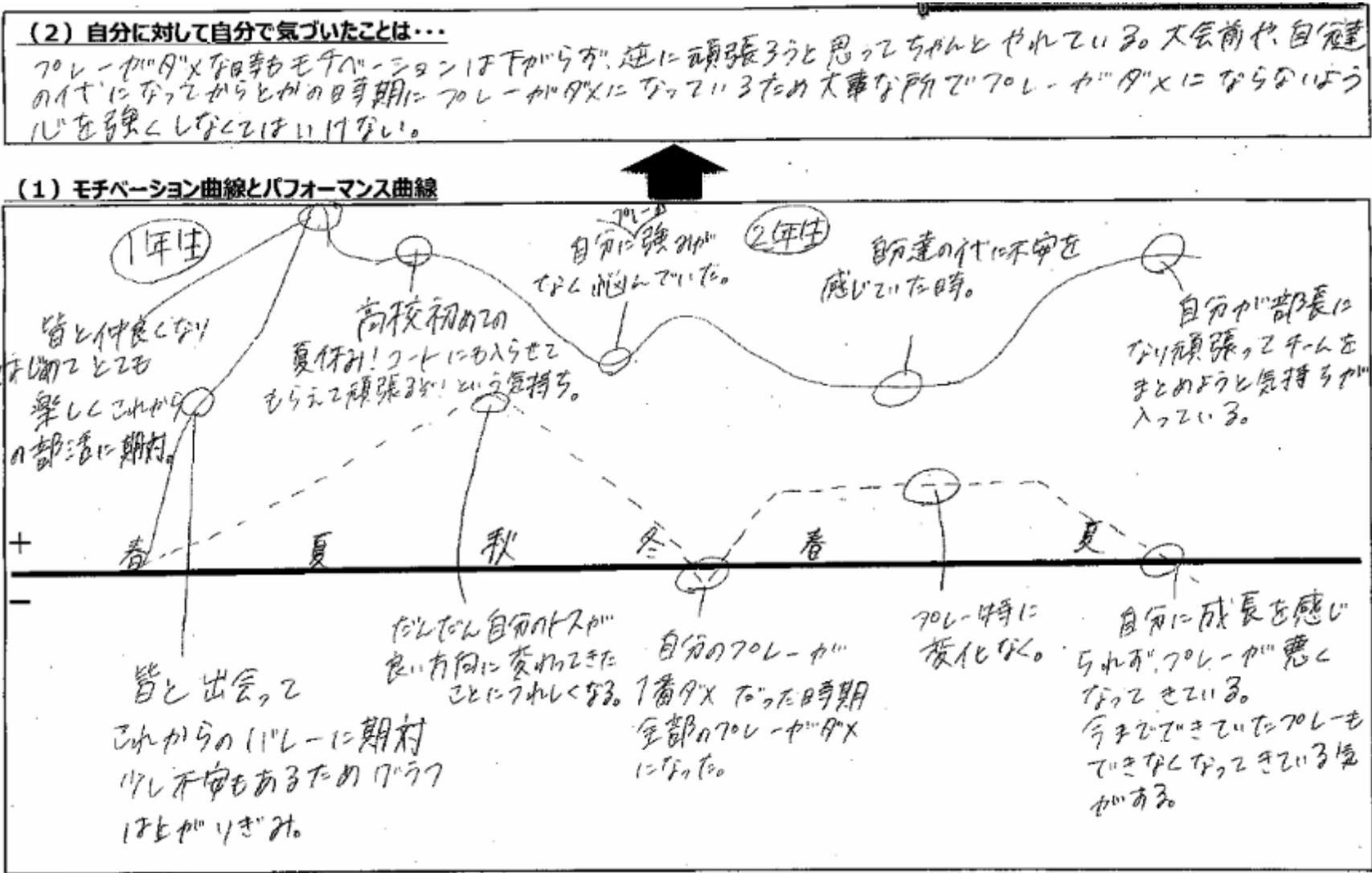
日常：強豪校の2年生（ポジションはセンター）

道場：キャプテンをつとめる

— 日常  
— 道場



# 4つのoutputにむけた教材事例 -ライフラインチャート(日常版)-

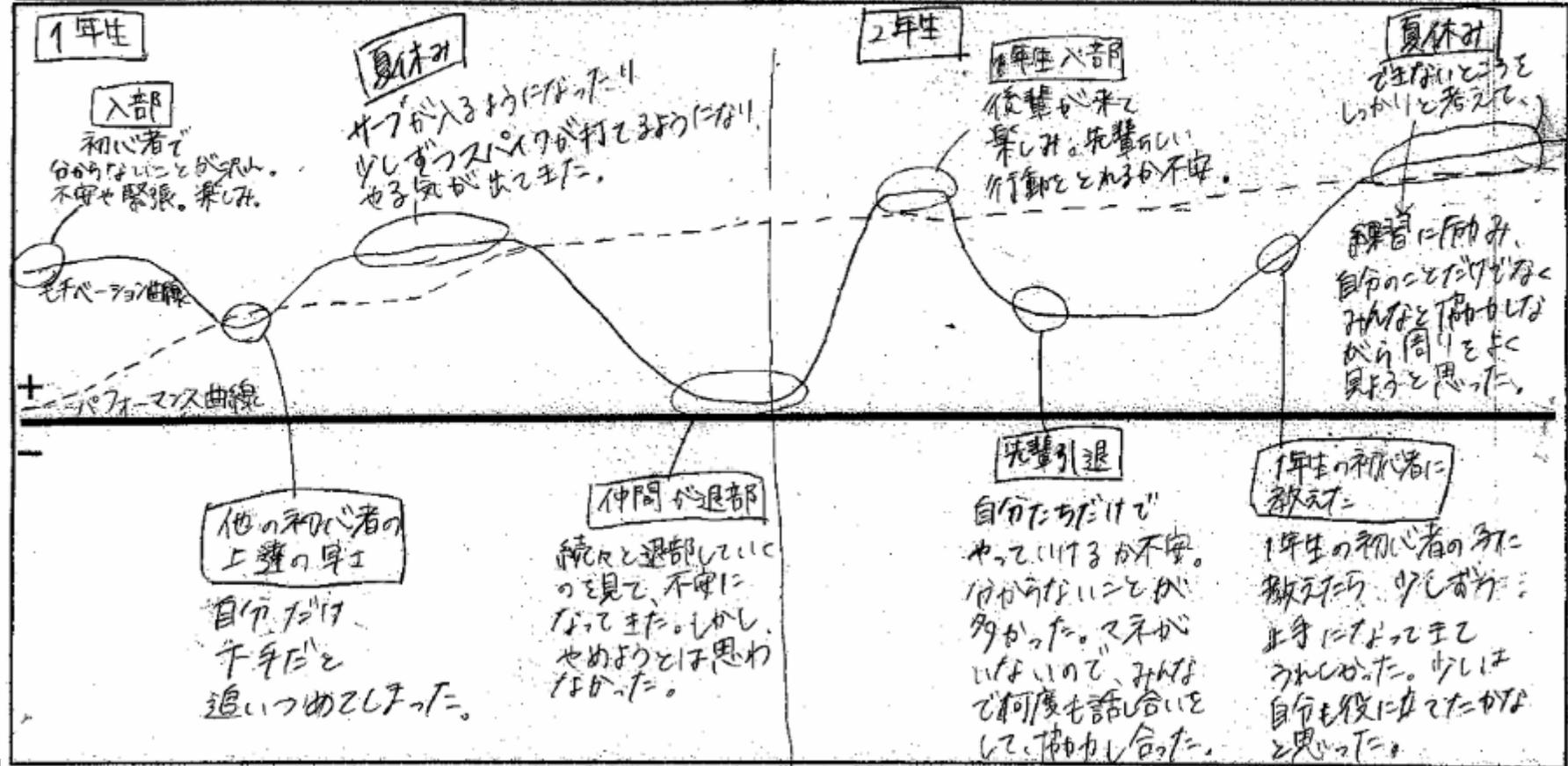


# 4つのoutputにむけた教材事例 -ライフラインチャート(日常版)-

(2) 自分に対して自分で気づいたことは...

モチベーションは下がったこともあったが、仲間と協力したり、定期的にミーティングをすることで、部活をやめたという気持ちには全くななかった。不安になりやすいが、気にせず切り替えて次にフッけることが大切だと思った。

(1) モチベーション曲線とパフォーマンス曲線





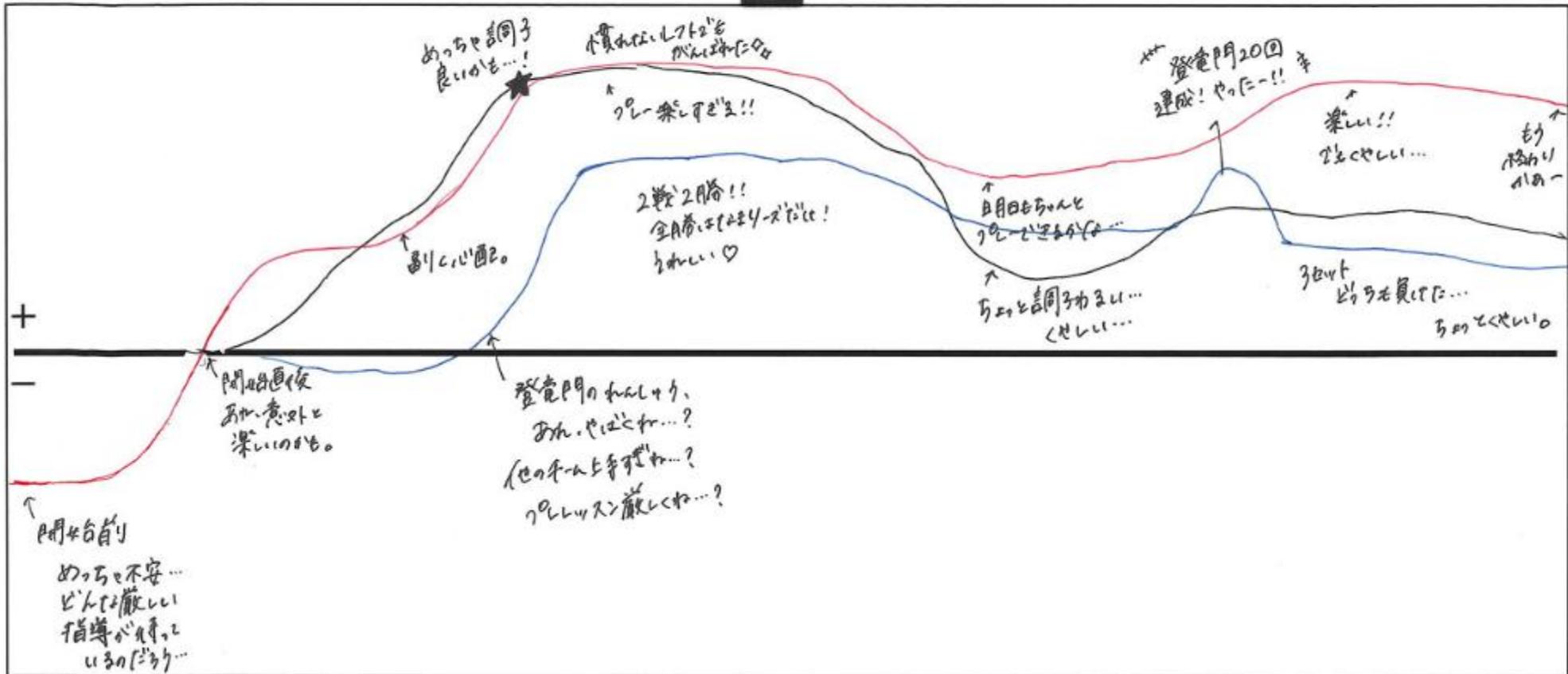
# 4つのoutputにむけた教材事例 -ライフラインチャート(道場版)-

## (2) 自分に対して自分で気づいたこと

(本番)

自分には決定力が欠如しているが、勝負所のサーブとのはずかしい。  
チームの雰囲気と笑顔が明るくしてリズムに思ふ。とにかく楽しんでこれができることがあった!

## (1) モチベーション曲線とパフォーマンス曲線

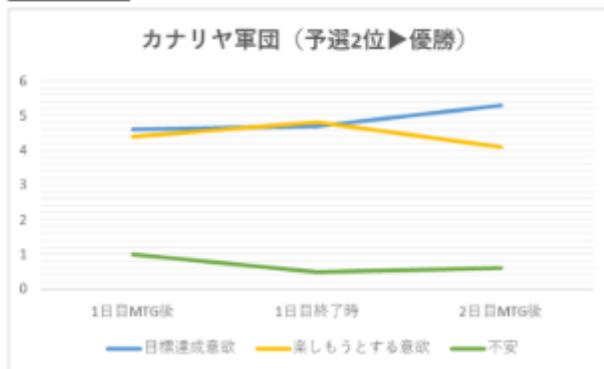


# 4つのoutputにむけた教材事例 -心理的比率の推移-

## 各地域 優勝/最下位の比較考察

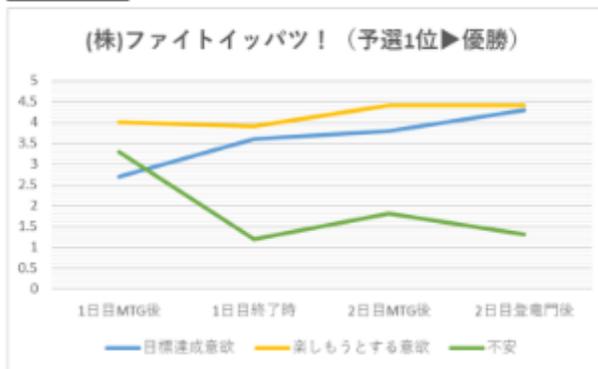
岩手

優勝



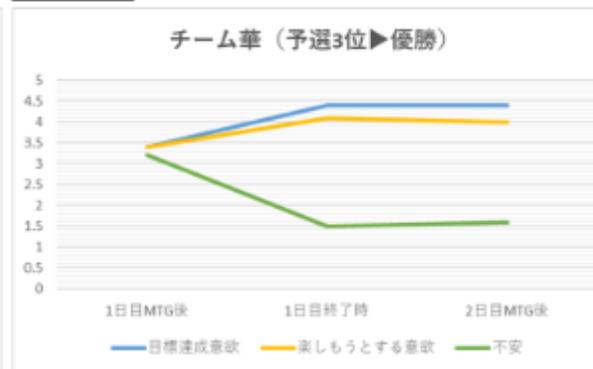
北海道

優勝



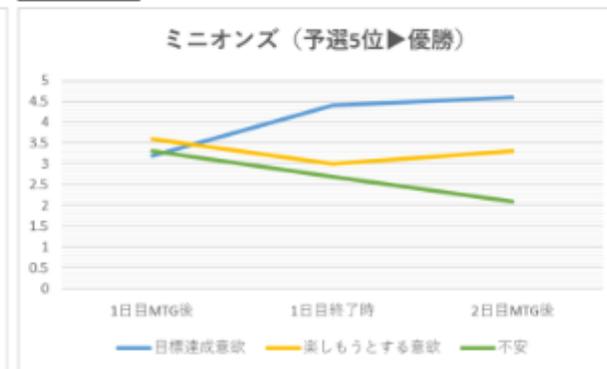
福島

優勝

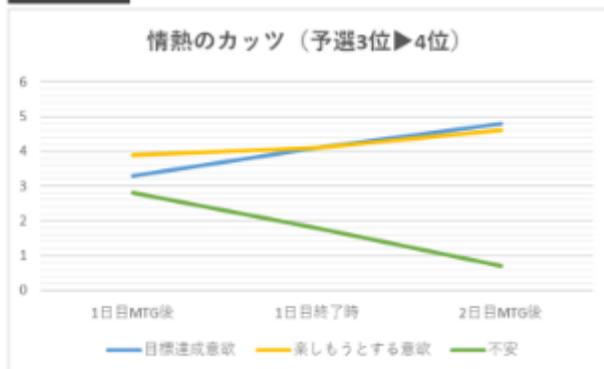


東京

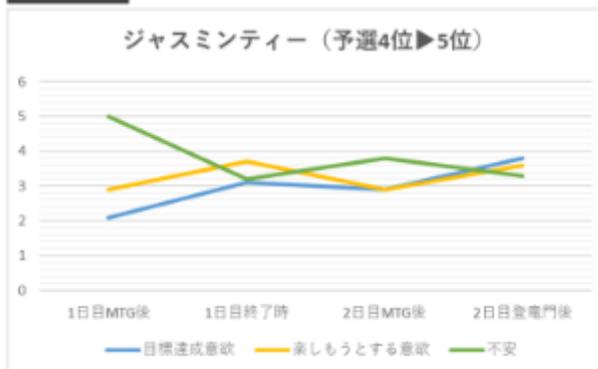
優勝



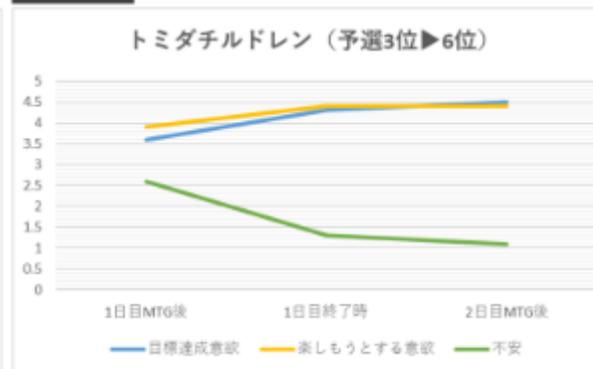
最下位



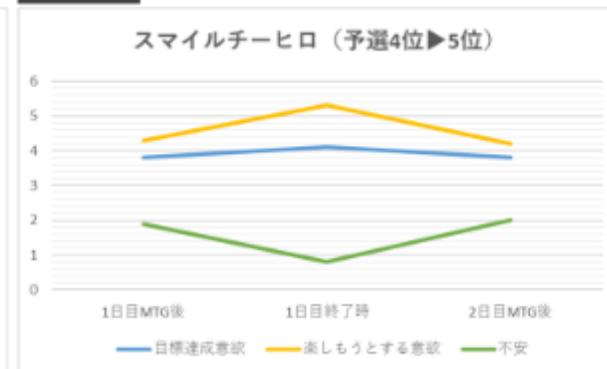
最下位



最下位



最下位

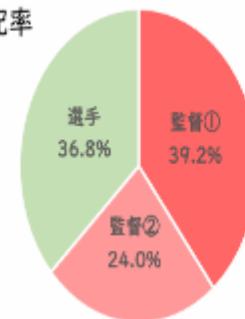


# 4つのoutputにむけた教材事例 -意思決定-

## Coke fusion 登竜門不合格(13/5/15回) 予選会3位 順位1位

氏名	植塚 さくら	佐藤 唯	高橋 のの	神沼 希実	玉川 麗衣	新法 蓮	金澤 純乃	高柳 唯倫	伊藤 日向	渡川 寛希	今村 悠哉	藤井 彩実	森野 瑞穂	花輪 唯志	植塚 唯一	
投票者	投票者1	投票者2	投票者3	投票者4	投票者5	投票者6	投票者7	投票者8	投票者9	投票者10	投票者11	投票者12	投票者13	投票者14	監督①	監督②
決定支配率	0.6%	4.7%	0.0%	27.0%	1.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.6%	0.0%	2.3%	0.0%	39.2%	24.0%	
[チーム名を決めたのは誰か?]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1
[キャプテンを決めたのは誰か?]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2
[練習声を決めたのは誰か?]	0	1	0	6	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0
[試合前の練習内容を決めたのは誰か?]	0	1	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
[スターティングメンバーを決めたのは誰か?]	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	4
[ポジションを決めたのは誰か?]	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3
[タイムアウトを取った(決めた)のは誰か?]	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5
[メンバーチェンジを決めたのは誰か?]	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	10
[キャプテンを決めたのは誰か?]	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	1
[練習声を決めたのは誰か?]	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
[試合前の練習内容を決めたのは誰か?]	0	1	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[スターティングメンバーを決めたのは誰か?]	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
[ポジションを決めたのは誰か?]	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3
[タイムアウトを取った(決めた)のは誰か?]	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	3
[メンバーチェンジを決めたのは誰か?]	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5

決定支配率

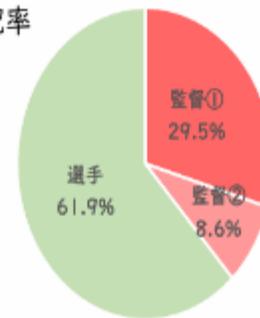


決定支配率 = 個人への投票数の合計 / 全投票数

## BLUEトーレ 登竜門合格(5/38回) 予選会5位 順位6位

氏名	佐々木 聖弥	小川 十海	原 聖海海	藤田 仁上	千葉 希実	岡部 さくら	滝澤 真月見	田中 成沙	牛原 聖佳	宮川 色葉	川村 咲良	井ノ木 有里	佐藤 聖海	山崎 貴晴
投票者	投票者1	投票者2	投票者3	投票者4	投票者5	投票者6	投票者7	投票者8	投票者9	投票者10	投票者11	投票者12	投票者13	監督①
決定支配率	3.3%	55.0%	2.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.7%	1.3%	9.9%	0.0%	0.0%	0.0%	27.2%
[チーム名を決めたのは誰か?]	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[キャプテンを決めたのは誰か?]	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
[練習声を決めたのは誰か?]	0	9	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
[試合前の練習内容を決めたのは誰か?]	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
[スターティングメンバーを決めたのは誰か?]	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[ポジションを決めたのは誰か?]	0	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[タイムアウトを取った(決めた)のは誰か?]	0	5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
[メンバーチェンジを決めたのは誰か?]	0	3	1	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1
[キャプテンを決めたのは誰か?]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
[練習声を決めたのは誰か?]	1	8	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
[試合前の練習内容を決めたのは誰か?]	1	8	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
[スターティングメンバーを決めたのは誰か?]	1	5	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1
[ポジションを決めたのは誰か?]	1	6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
[タイムアウトを取った(決めた)のは誰か?]	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
[メンバーチェンジを決めたのは誰か?]	0	2	0	0	0	0	0	0	1	3	0	0	0	1

決定支配率



決定支配率 = 個人への投票数の合計 / 全投票数

# 4つのoutputにむけた教材事例 -PMA理論(機能別変遷)

## 役割の集中と分散

1日目		背番号										投票数		
		6	2	9	4	1	10	7	5	8	3		監督	
課題達成機能	話を切り出すのは誰か?(口火を切るのは?)	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	0	0	投票数
	アイデアや情報を出しているのは誰か?	0	0	0	1	2	0	3	2	2	0	0	0	
	意見をまとめたり、要約するのは誰か?	0	0	0	2	8	1	0	0	1	0	0	0	
	進捗状況を確認しているのは誰か?	0	0	0	0	6	1	0	0	0	0	0	0	
	指揮を執っているのは誰か?	0	0	0	0	9	0	0	0	0	0	0	0	
集団維持機能	調和を保っているのは誰か?	3	0	0	0	4	1	1	0	1	0	0	0	投票数
	メンバーを巻き込んでいるのは誰か?	3	0	0	0	1	0	2	0	2	0	0	0	
	緊張をほぐしているのは誰か?	3	0	0	1	3	1	1	0	1	0	0	0	
	チームを盛り上げたり励ましているのは誰か?	1	0	0	1	5	0	1	0	0	0	0	0	
	気を配っているのは誰か?	0	0	0	0	3	3	0	1	2	0	0	0	

2日目		背番号										投票数		
		6	2	9	4	1	10	7	5	8	3		監督	
課題達成機能	話を切り出すのは誰か?(口火を切るのは?)	1	0	0	0	4	0	1	1	4	0	0	0	投票数
	アイデアや情報を出しているのは誰か?	3	0	0	1	0	0	1	4	2	0	0	0	
	意見をまとめたり、要約するのは誰か?	0	0	0	0	7	0	2	0	3	0	0	0	
	進捗状況を確認しているのは誰か?	1	0	0	2	2	4	0	1	1	0	0	0	
	指揮を執っているのは誰か?	1	0	0	0	7	0	2	0	1	0	0	0	
集団維持機能	調和を保っているのは誰か?	1	0	1	2	1	0	1	1	3	0	0	0	投票数
	メンバーを巻き込んでいるのは誰か?	3	0	0	0	1	0	2	0	2	0	0	0	
	緊張をほぐしているのは誰か?	6	0	0	1	3	0	1	0	0	0	0	0	
	チームを盛り上げたり励ましているのは誰か?	2	0	0	0	2	1	1	2	0	2	0	0	
	気を配っているのは誰か?	0	3	0	0	1	3	1	0	2	1	0	0	

2日目に役割が分散

↓【参考データ】

各選手の得失点成績一覧

※左記「マインドセット」と下記「スキルセット」とを併せて考察してみるとよい。

シュワっと元気娘! (赤)		背番号									
		6	2	9	4	1	10	7	5	8	3
1日	得点行動	12	0	0	9	0	0	4	4	0	3
	失点行動	4	0	1	7	4	0	2	6	0	1
2日	得点行動	30	0	3	17	1	0	4	17	0	10
	失点行動	6	0	2	6	1	0	2	4	0	5

得点は6番,4番,5番に集中

# 4つのoutputにむけた教材事例 ー組織の類型・構築の工程

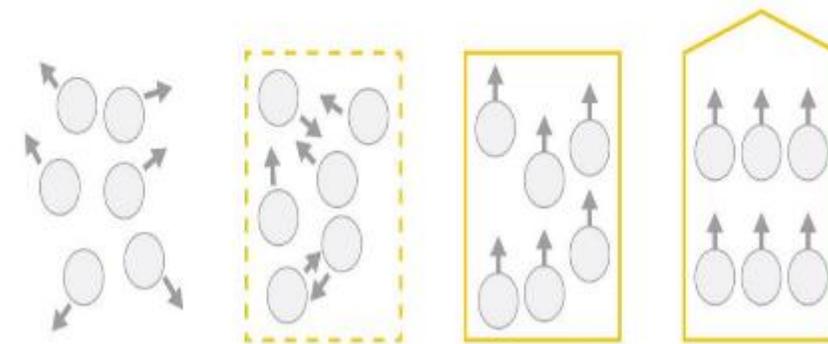
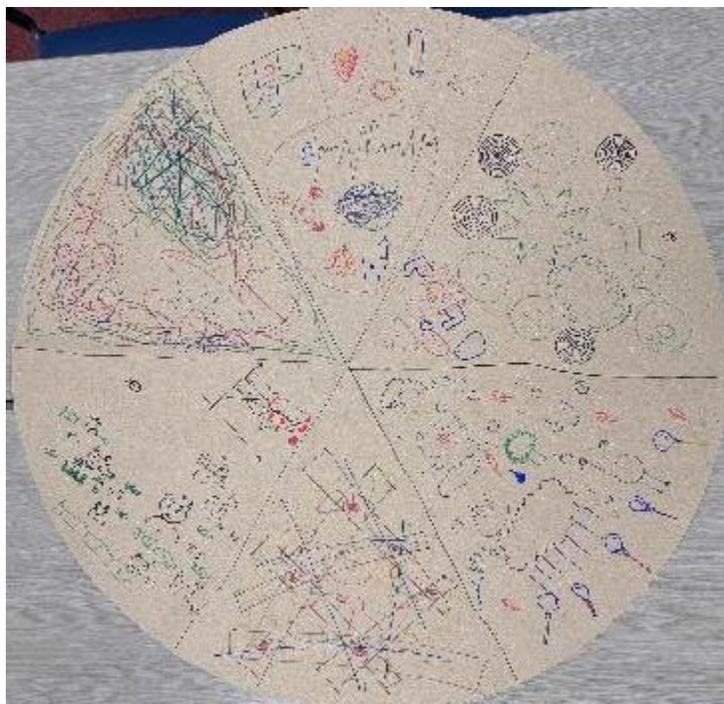
どんなチームだったか？  
(非言語化・非認知的)



どんなチームだったか？  
(組織の類型；意思決定の器のカタチ)



どんなチームだったか？  
(構築の工程・変遷)



# 道場生の動き 概要

	2025年																		2026年																	
	6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月								
	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後	前	中	後						
選手	6/23 12時-13時 6/24 12時-13時						東京の陣 8/18 北海道の陣 8/19 @オリセン 09時-18時			東京の陣 9/17 北海道の陣 9/18 @東京 09時-19時			北海道の陣 11/04 東京の陣 11/07 09時-18時															2/27 @東京 09時-19時								
道場生	オリエンテーション			身辺整理 メ切・7月14日			精神と時の部屋			原因と結果の法則①(対面::陣別) 道場開き			あなたの知らない世界① (オンライン::陣別)			あなたの知らない世界② (対面::順位別)			あなたの知らない世界③ (オンライン::エリア別)			あなたの知らない世界④ (現地::陣別)			原因と結果の法則② (オンライン::陣別)			あなたの知らない世界⑤ (各社訪問::個別)			あなたの深世界 光と闇の薪談議 (対面::抽選)			最終修業書 提出		
成長支援役	成長支援役 説明会			事前面談																											退陣式			最終面談 (オンライン)		
科調研	6/18 12時-13時			6/10 13時-14時									9/3 @オンライン 東京の陣 09時-13時 北海道の陣14時-17時			10/15 @オンライン 東京の陣 09時-13時 北海道の陣14時-17時			東京の陣 11/〇 北海道の陣 11/〇 @オンライン 16時-18時			1/26・27 @紫波町 13時~ 1/28・29 @北広島 13時~												覚醒決起集会&懇親同窓会		
企業窓口	参加企業向 ガイダンス									8/01-03@北海道の陣 8/05-07@東京の陣																										

# 参加学生の動きと提出物

事前

精神と時の部屋当日

事後  
(岩手は3日目に実施)

原因と結果の法  
則当日

事前身辺整理

チームワーク

リフレクション(振り返り)

事後身辺整理

最終意見交換

日常の自分  
から見えている  
**自分の姿**

日常の自分  
から見えている  
**自組織の姿**

非日常の  
**自分の姿**

非日常の自分  
から見えている  
**自分の姿**

非日常の自分  
から見えている  
**自組織の姿①**

非日常の自分  
から見えている  
**自組織の姿②**

日常の  
**自組織の姿**

日常における  
個と組織に関する  
見解の更新

- ・ライフラインチャート(日常版)
- ・資質ワークシート(日常版)

- ・ライフラインチャート(時の部屋版)
- ・資質ワークシート(時の部屋版)
- ・組織工程ワーク
- ・心理的比率、意思決定、PM理論等各種調査シート

- ・勝敗の因果分析&考察
- ・資質ワークシート考察
- ・ライフラインチャート考察
- ・4つのoutputレポート

- ・因果への最終考察

提出は時の部屋当日。  
原本とコピーの2部持参 &  
前日までにオンライン入力  
(手元に回答内容は記録)

データバレー等に  
基づく各種定量・  
定性データ提供

提出はオンライン  
入力及び一部郵送  
orメール送信

提出はオンライン  
入力

# 時の部屋 登場人物



記者会見/監督インタビュー



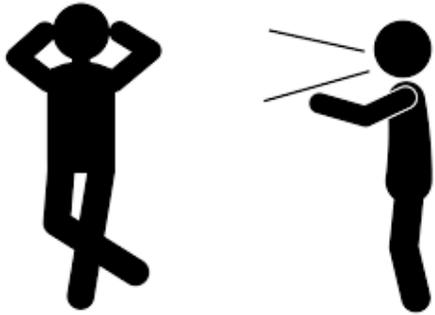
ランチ座談



ナイトサイエンス

# 道場での先生のスタンス -学生に対して-

## 生徒（学生）のマイナス面の言動の例



話を聞かない



素行が悪い



やる気がない



ずっと不機嫌

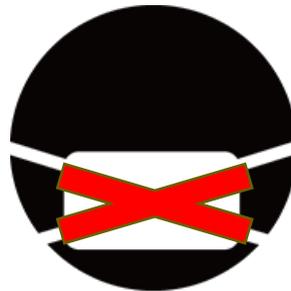


陰で文句を言う

## どんな言動が出現しても「見守る」

⊗ 監督の話は聞きなさい!

⊗ 上級生らしく!



⊗ もっと積極的にやりなさい!

⊗ なんでそんな態度をするの?

⊗ 文句言う前に行動しなさい

道場は主体性・社会性発揮の場。日頃の成果が試されている。

## 道場での先生のスタンス -道場生に対して-



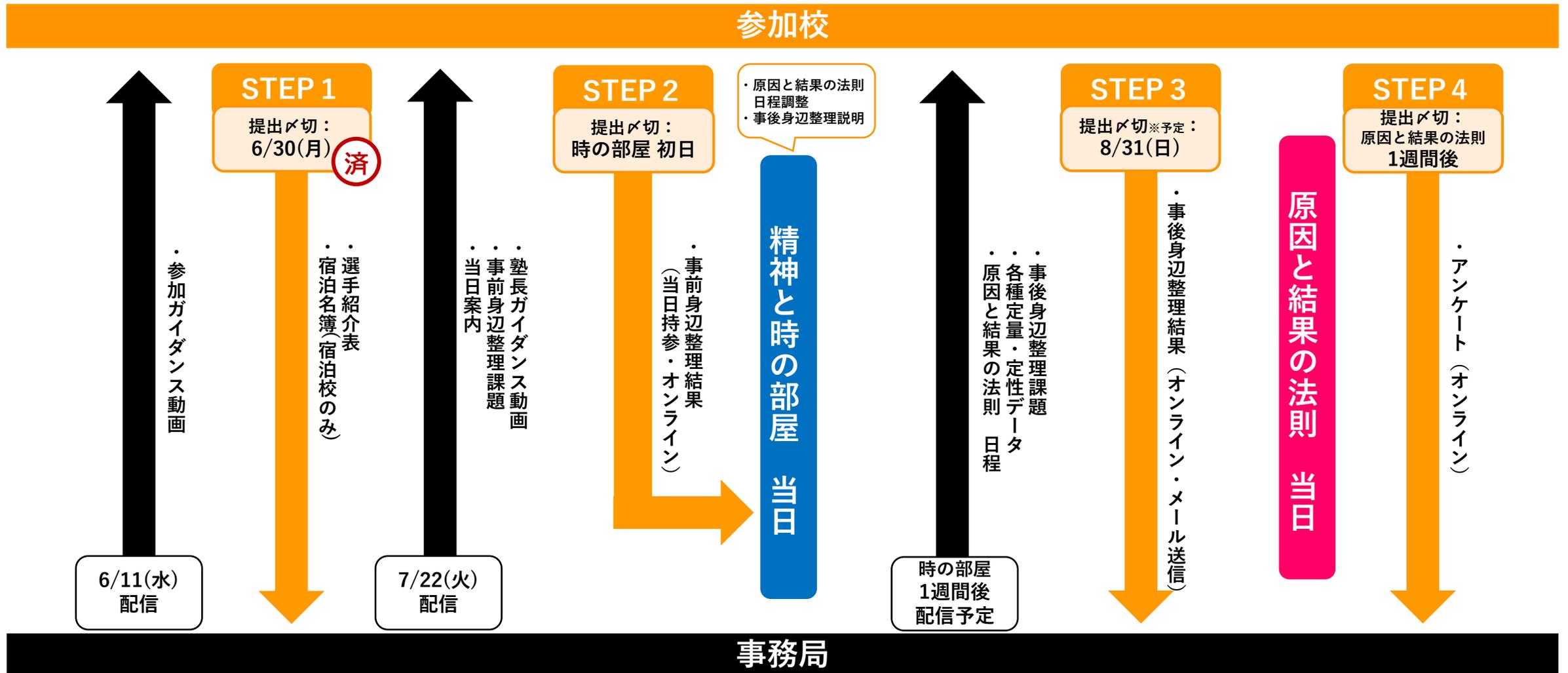
道場生にも学生に対して  
教育的指導は求めています

道場は人と人との向き合いの場です

先生がご自身の思い・考え・疑問を  
どんどん道場生にぶつけてください。  
一切の制限なし！

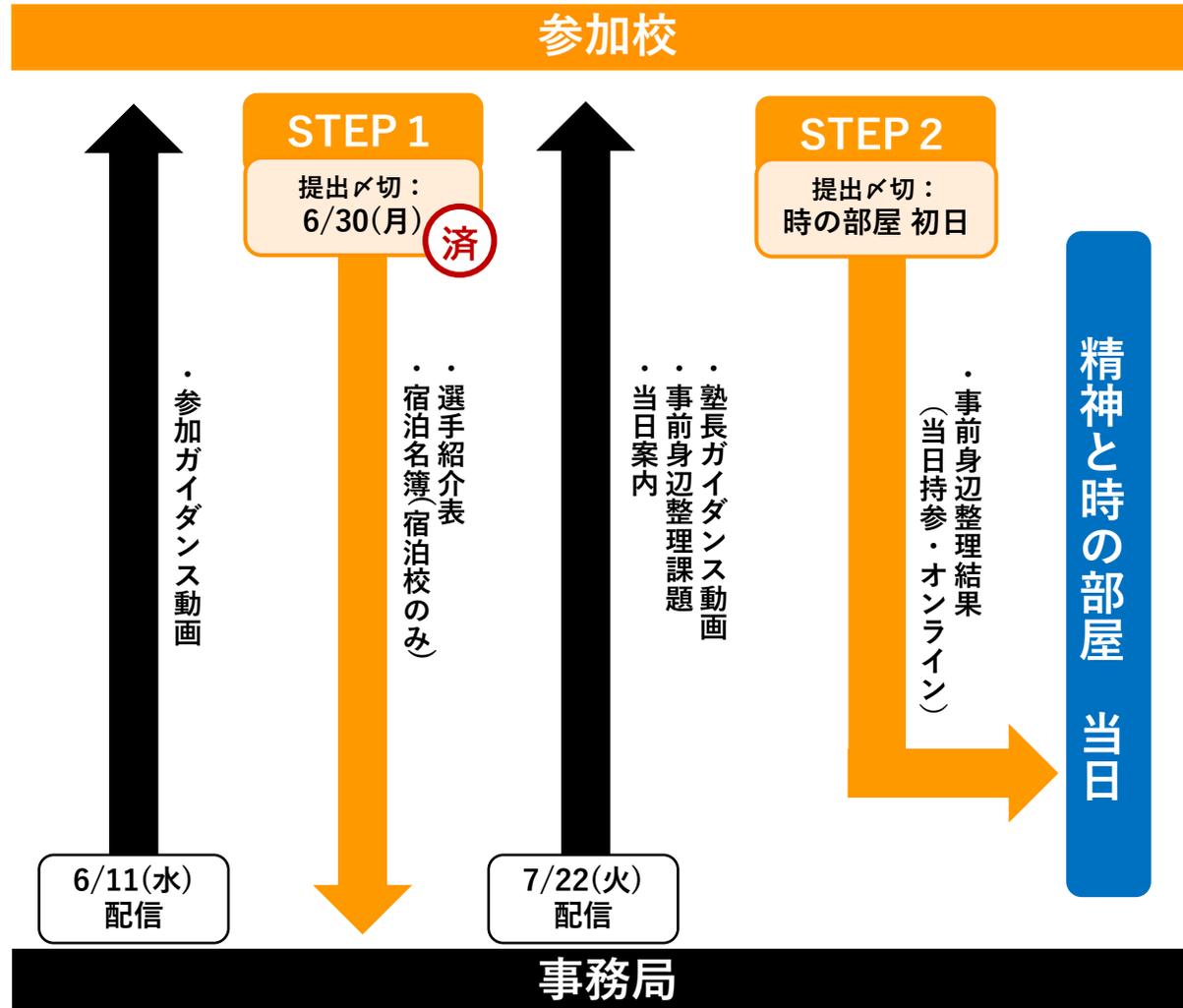
# 今後のスケジュール(北海島・東京)

※ 7/21 時点での予定です。状況により変動する場合があります。



# 今後のスケジュール(岩手)

※ 7/21 時点での予定です。状況により変動する場合があります。



# 事前身辺整理課題

## 課題①②：手書き

【事前整理課題①】 ライフラインチャートと自分への気づき（これまでの人生と自分） コピーをとる！！  
原本とコピーの2部を持参

ライフラインチャートを書いて自分に対して自分で気づいたこと

ライフラインチャート（モチベーション記録とパフォーマンス記録）

+  
-  
+

【事前整理課題②】 なぜバレーボールをやっているのか？ / 好きな自分・嫌いな自分

なぜバレーボールをやっているのか？ ※回答は「好きな自分・嫌いな自分」と記入。 ▼好きな自分ほどどんな自分？ ▼嫌いな自分ほどどんな自分？

学校名： 氏名： 道場チーム名：

記入した回答用紙を**学生自身でコピーをとり、原本とコピーの2部を道場初日に持参。**  
 朝の受付で学校ごとにまとめて代表者がコピーを提出。  
 原本は夕方のリフレクションに持参。

## 課題③：オンライン

事前身辺整理課題③ 資質ワークシート（日常の自分） 自分の回答内容を記録、このシートを持参

①QRコードを読み込み、32の質問に回答してください。 ②自分の回答内容を下表に記録してください



自分が実施におこなった思考・行動について、以下の4段階の数値うち、該当するものを選択して回答してください。

※ 理想（～するべき、～したい、～する自分になれるように頑張っている）ではない。自分の事実を回答してください。  
 ※ 直感で回答してください。考え込まない！

0：まったく当てはまらない  
 1：どちらかといえば当てはまらない  
 2：どちらか言えば当てはまる  
 3：とても当てはまる

質問は全部で32問です。  
 また回答内容は、課題ワークシートへ記録してください。

No	回答(0,1,2,3)	No	回答(0,1,2,3)
1		17	
2		18	
3		19	
4		20	
5		21	
6		22	
7		23	
8		24	
9		25	
10		26	
11		27	
12		28	
13		29	
14		30	
15		31	
16		32	

学校名： 氏名： 道場チーム名：

学生がスマホでオンライン回答。  
**オンラインで回答した内容を課題ワークシートに記録して、道場初日のリフレクションに持参。**

- ★実施期限：時の部屋前日まで
- ★提出方法：時の部屋初日に持参

# ランチ会/ナイトサイエンスのご案内

## ランチ座談



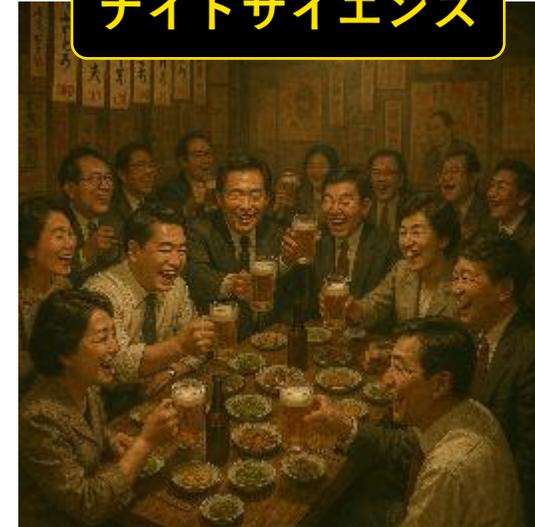
道場当日のお昼は先生方と企業の成長支援役、事務局スタッフとの交流をはかる「ランチ座談会」を開催します。

事務局にて先生方のお弁当をご用意します。(1,000円程度)

### 概要

- ・ 実施日 : 道場初日、2日目の昼食時間
- ・ 参加者 : 先生方、成長支援役、道場事務局スタッフ、見学者
- ・ 実施場所: 会場会議室

## ナイトサイエンス



道場初日の夜、先生方と企業の方々が共に学びを深める集い「ナイトサイエンス」を開催いたします。

予めご予約の確保をお願いいたします。

### 概要

- ・ 実施日 : 道場初日 20時頃開始予定
- ・ 参加者 : 先生方、参加企業関係者、道場事務局スタッフ
- ・ 実施場所: 道場会場周辺
- ・ 肴: 文武両道場中の活動全て-酒のアテ、むしろ酒がアテ