資質集計シート

日常の自分　／　道場の自分

学校名：　　道場チーム名：　　（背番号：　　）　氏名：

【Step①】
資質ワークシートの回答値を
●印のマスに転記

No	質問	回答値	人間関係構築力									影響力								実行力								戦略的思考力								
			調和性	共感性	包含	個別化	親密性	運命思考	成長促進	ポジティブ	適応性	指令性	競争性	コミュニケーション	自我	最上志向	活発性	自己確信	社交性	達成欲	公平性	信念	規律性	目標志向	慎重さ	責任感	回復志向	分析思考	アレンジ	未来志向	着想	収集心	内省	学習欲	原点思考	戦略性
1	人の意見をまず聞いてみてから自分の意見を言う	●																							●			●								
2	自分の決まったサーブのルーティーンがあり、どんな時も実行する	●																					●													
3	自分がいちばん目立ちたい、活躍できると嬉しい	●													●																					
4	落ち込んでいるメンバーを放っておけない	●		●	●	●																														
5	争いたくない、上手下手を問わない方が楽しい	●	●				●																													
6	勝つことが最も重要だ	●											●			●																				
7	自分だけが目立つよりも、全員が活躍する方が好きだ	●	●																		●															
8	自分よりうまい人と話をするようにする	●														●																	●		●	
9	試合にはうまい人がでるべきだ	●														●																				
10	どんな状況にあっても、1回ミスをしても、次はやってやろうとする	●																									●									
11	点数が離れても絶対に最後まで全力を出す、諦めない	●																		●																
12	試合の展開を思い描ける	●																																		●
13	みんなを盛り上がることができる	●	●		●																								●							
14	ピンチでも盛り上げることができる	●								●																										
15	どんな人にも気軽に自分から話しに行く	●	●																●																	
16	仲良くなるために自分から話しにいく	●																						●		●										
17	監督がいるとアピールする。監督にいつも見ていてほしい	●													●																					
18	試合が始まるときの円陣のかけ声を自分がやりたくてやる	●										●		●																						
19	心は泣いているが、チームの為に表情は笑顔でふるまうことがある	●																		●						●										●
20	トスの高さや位置など自分に対してあれこれ注文をしないでほしいと思う	●										●						●																		
21	試合のデータを集めるのが得意だ	●																													●					●
22	調子のいいアタッカーにボールをあつめるべきだ	●																				●														
23	試合の勝ち負けにこだわらない。（負けてもみんなが一つになれてよかった、いつも試合に出れてない子が出れてよかった等と思う）	●	●						●																											
24	チームの勝ち負けより自分の調子が気になる	●													●																	●				
25	このメンバーで集まったことに運命を感じる	●						●																												
26	より競技レベルの高いアタッカーにトスを上げるときはより慎重にあげる	●																							●	●										
27	相手チームのメンバー同士の関係性や弱点をみる。悪そうな関係性のところを狙う	●																										●								●
28	ミスを引きずって試合中に考え込んでしまう	●																								●							●			
29	いろんなポジション・役割に挑戦できることはワクワクする	●									●																		●					●		
30	悩んだ時は過去のノートを見返したり、出来事を思い出す	●																																	●	
31	言うべきことは言いにくくてもはっきり言う	●															●							●												
32	「○○したら、おもしろいんじゃない？/楽しいんじゃない？/いいんじゃない？」という発言をよくする	●																												●						
		合計値																																		
			★5で割る		★2で割る							★2で割る			★3で割る	★3で割る				★2で割る				★2で割る	★2で割る	★4で割る		★2で割る					★2で割る	★2で割る		★5で割る
		資質値																																		

【Step②】
列ごと（資質ごと）に合計値を算出して記載

【Step③】
合計値を★の数字で割り資質値を出して記載
※割り切れない場合は小数点以下四捨五入
※★がないマスはSTEP②の合計値＝資質値