



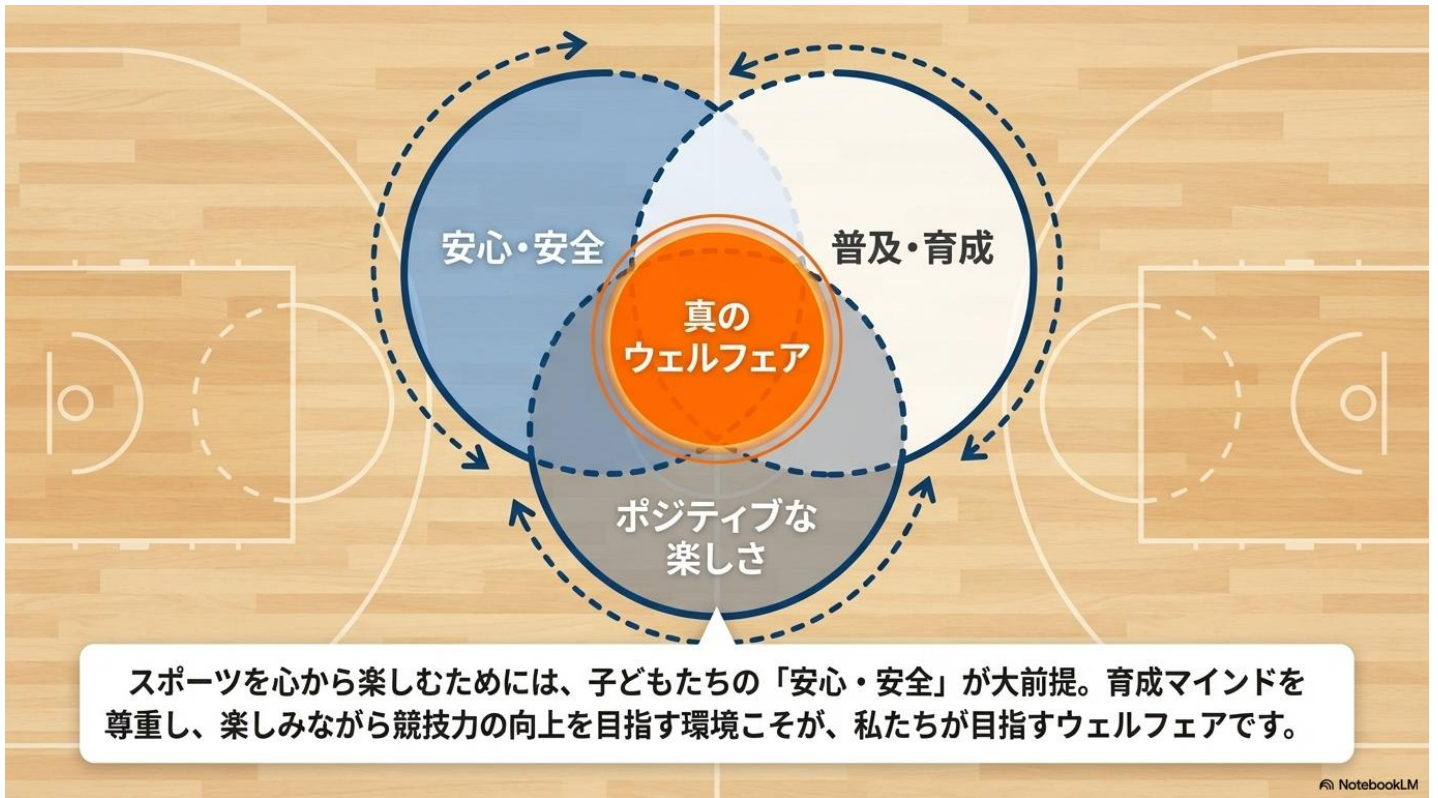
## R8年度ウェルフェアを目指す取組み案

すべてのチームに、主役になる権利がある。

目的はただ一つ。



子どもたちの  
『心からバスケットボールが楽しい』を引き出すこと。



## 昨年度の成果と、直視すべき「反省点」

### 成果

- クリーンなバスケットを展開するチームの選出に成功。
- 少年団の行動が評価される「ウェルフェアオフィサー枠」の導入。

### 反省点

- 実力主義の罫：交流戦からの選出により、本来の趣旨から外れた実力偏重に。
- 否定的な議論：減点方式のネガティブな話し合いが発生。
- 曖昧な基準：選出基準が不明瞭で理由が開示できない事態に。

## 札幌地区「131チーム」という巨大な壁

課題①：全チームの状況を把握できない

課題②：素晴らしい取り組みの普及に時間がかかりすぎる

昨年度の反省から浮き彫りになったのは、「明確な基準」「どのチームも選ばれる権利」、そして「ウェルフェアの考え方を全チームへ普及させること」の必要性です。

# 新たな推薦の流れ：ボトムアップ型エントリー

## 札幌地区

各ブロックから推薦されたチームから、最終的に「2チーム」を決定

## 各ブロック

エントリーされたチームの中から、自信を持って「2チーム」を推薦

## 各チーム

自己推薦による各ブロックへのエントリー

NotebookLM

# なぜ、この新システムがすべてを変えるのか？



**すべてのチームに権利を**  
基準が明確化され、131チームすべてに自らエントリーする平等な権利が与えられます。



**ポジティブな話し合いへ**  
ブロックで精査・推薦された「自信のあるチーム」だけが集まるため、最終決定の場が「なぜ選ばれないか」ではなく「なぜ素晴らしいか」というポジティブな議論に変わります。



**質の向上**  
ブロックごとの精査により、より深く、透明性のある確実な選出が可能になります。

NotebookLM

# ウェルフェア選出基準 エントリーから体現まで



「教え込む」から「成長を支える」へ

NotebookLM

## エントリーの前提条件：意志を示す 自己推薦書



NotebookLM

## 選出ロジック：ボトムアップとトップダウンの融合

札幌地区での最終判断

### 【公表】

自己推薦書と選出理由をHPに掲載

情報の整合性と  
モデル適性

全道大会で「札幌地区のウェルフェア」を象徴する模範チームとなれるか。

ブロック推薦の視点

推薦 (Recommendation)

地域性・  
普及への  
貢献度

「このチームなら胸を張って推薦できる」と言い切れるか。  
他チームに「ウェルフェアの考え方」が広がる波及効果があるか。

## 書類からコートへ：真価は試合で問われる



Entry Documents

指導者  
(Coach)

選手  
(Player)

保護者  
(Parent)

Match Reality

3視点で評価する

## 指導者の視点 1：教え込む存在から、支える存在へ



### 1. ミスへの第一声

怒声ではなく、選択肢を広げる問いかけや励まし。



### 2. ライセンスの活用

知識を安全管理や最新理論として還元しているか。



### 3. タイムアウトの質

一方的な指示ではなく、選手が意見を出せる「待ち」の姿勢。



### 4. 全員への関心

ベンチの控え選手に対しても成長を促す目配りと声掛け。



### 5. 審判へのリスペクト

判定に感情を露わにせず、クリーンなバスケットを体現。

## 指導者の視点 2：安全と尊厳を守る責任



### 6. 練習計画の整合性

勝ち負け以上に、計画に基づいた「挑戦」を評価しているか。



### 7. 交代の意図

「罰」ではなく、学びやリフレッシュを目的とした前向きな管理。



### 8. 相手指導者への敬意

共に子どもを育てるパートナーとしての挨拶や交流。



### 9. 暴言・暴力の皆無

いかなる状況でも、尊厳を傷つける言動や威圧的態度がない。



### 10. 勝利への健全な執着

勝敗の結果だけで選手の価値を決めつけていないか。

## 選手の視点 1：クリーンなバスケットと誠実さ



### 1. セルフジャッジの潔さ

アウトオブバウンズなどを正直に自己申告する誠実さ。



### 2. 相手への配慮

倒れた相手に手を貸し、無事を確認する振る舞い。



### 3. 審判への態度

判定を受け入れ、気持ちよくプレーしている。



### 4. ベンチの整理

ウェアや水筒が整頓され、準備が習慣化されているか。



### 5. 選手間のポジティブトーク

ミス責めず、「次!」「切り替えよう」と前向きな声。

## 選手の視点 2：主体性と夢中になる力



### 6. 主体的な解決

停滞時に選手同士で集まり、自分たちで状況を打開しようとする。



### 7. 全力のプレー(夢中)

点差に関わらず最後までボールを追いかけ、夢中になっている。



### 8. 用具への感謝

ボールや会場設備を丁寧に扱い、感謝を行動で示す。



### 9. ベンチワークの参画

控え選手もスコア確認やサポートを自発的に行っている。



### 10. 試合後の立ち振る舞い

勝って驕らず、負けて腐らず、相手と役員に挨拶をする。

## 保護者の視点1：自立を妨げない応援



### 1. 応援の内容

指導（「打て！」「戻れ！」）ではなく、努力を称えるポジティブな声援。



### 2. 敵味方ない拍手

相手チームの好プレーにも自然と拍手が送られているか。



### 3. 審判へのマナー

判定を受け入れ、気持ちよく応援している。



### 4. 子どもの自律支援

荷物運びなどを大人がやり過ぎず、子どもの自立を見守る。

## 保護者の視点2：温かく見守るチーム風土



### 6. 会場マナーの遵守

ゴミの持ち帰りや観戦ルールへの遵守



### 7. 応援の眼差し

どの子どもにも温かい拍手

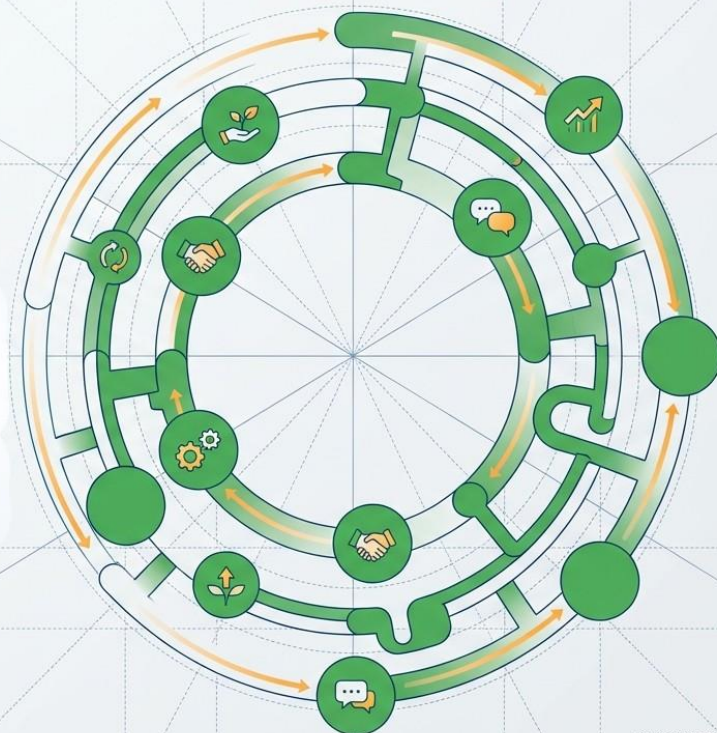


### 8. 試合終了時の眼差し

どんな勝敗でも温かく迎えている

# R9年度に向けた 構想案

推進するブロックに  
利点がある仕組みづくり



NotebookLM

## ウェルフェアを推進するブロックへ配分

春季交流戦（全16チーム）

12枠：ドント式（ブロック総チーム数による配分）

4枠：ウェルフェア推進枠  
（調整枠）

秋季交流戦（全20チーム）

16枠：ドント式（ブロック総チーム数による配分）

4枠：ウェルフェア推進枠  
（調整枠）

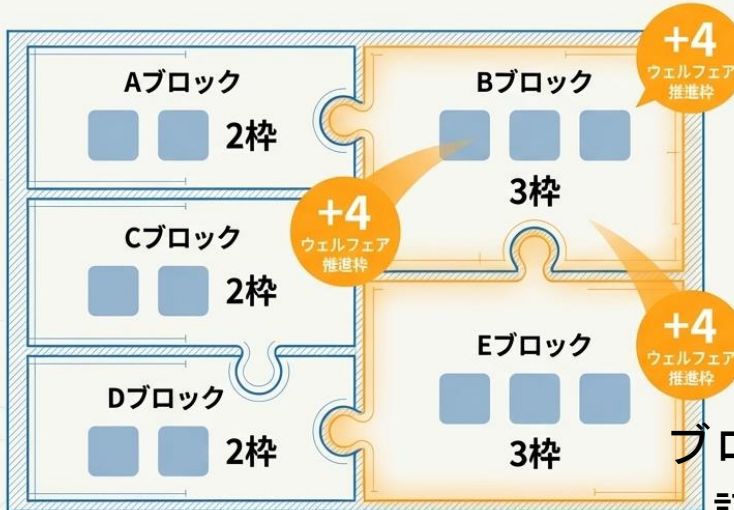
札幌地区交流戦への出場枠の一部を  
ウェルフェアを推進するブロックへ配分する

※振り分けられない枠が出た場合は、ドント式へ還元されます。

NotebookLM

## ウェルフェア推進枠の「配分イメージ」

特定のチーム単体ではなく、「ウェルフェア推進を図るブロック全体」へ枠を付与します。



### ウェルフェア枠付与の条件（例）

- ・前年度ウェルフェアオフィサー枠で道大会へ出場しているチームがある
- ・自己推薦エントリーしたチームの割合が高い
- ・推進を目指しているチームの割合が高い

ブロック全体で推進していると認められる場合に配分する

NotebookLM

## 「ブロック全体での推進」を判断する4つの柱と8つの根拠

### ウェルフェアの実現

#### 柱1: 意識と波及

① 自己推薦  
エントリー率

⑦ リスペクト  
宣言の実施

#### 柱2: 教育と支援

② ウェルフェア  
研修会の開催

⑤ 若手・審判へ  
のサポート体制

#### 柱3: 客観性と透明性

③ モニタリング  
シートの蓄積

⑥ 推薦理由の  
言語化レベル

#### 柱4: 文化と循環

④ 相互称賛の  
仕組み

⑧ 体験の還元

NotebookLM

## 【柱1&2】意識の波及と、大人の学び



### 意識と波及

- ① 自己推薦エントリー率（普及の広がり）  
推薦数が多いことは、ブロック運営委員が各チームへ意義を適切にアナウンスし、意識改革を促した直接的な証拠。
- ⑦ リスペクト宣言の実施  
ブロック予選大会で指導者間を通じて啓発を組織的に行い、「ワクワクする環境づくり」の方針と合致しているか。



### 教育と支援

- ② 「ウェルフェア研修会」の開催実績  
リスペクトやコンプライアンスに関する独自の勉強会。枠を争うだけでなく「学び続ける指導者」を育てる環境。
- ⑤ 若手指導者・審判へのサポート体制  
経験の浅い指導者や審判を威圧せず温かく育てる。



NotebookLM

## 【柱3】客観的な事実と、情熱の言語化



### ③ モニタリングシートの組織的な運用と蓄積

運営委員が持ち回りで全試合を観察し記入。「なんとなくの印象」ではなく、組織として客観的な事実に基づいた選考プロセスを構築しているか。

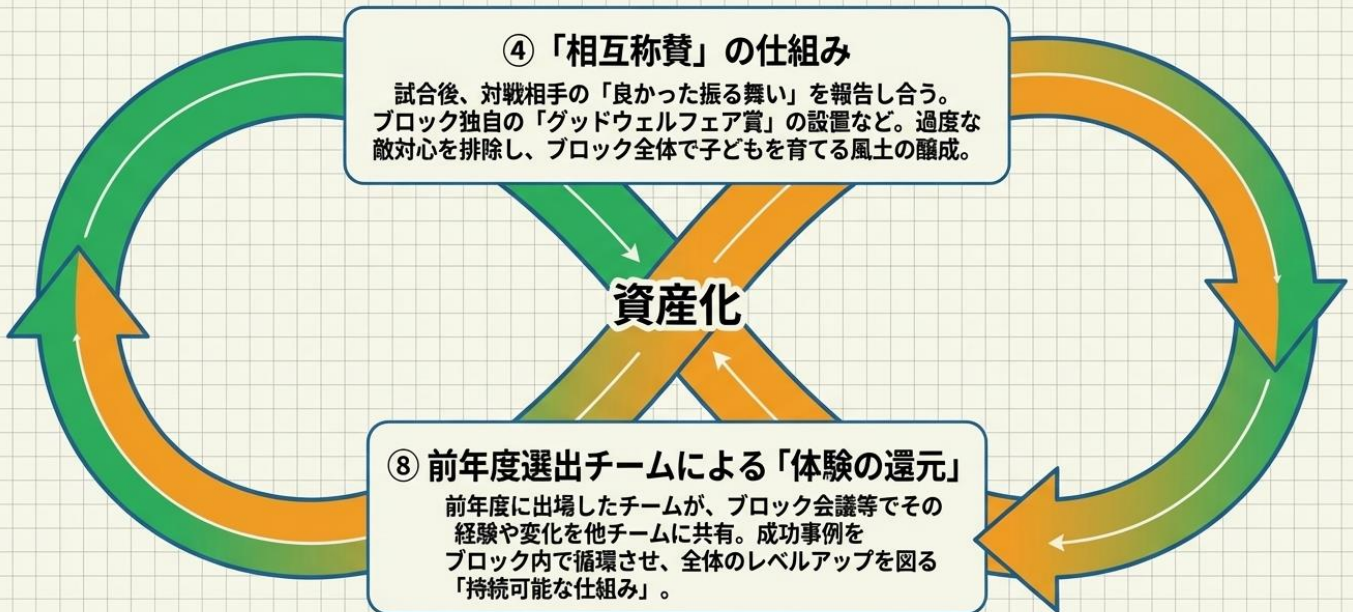
### ⑥ 推薦理由の言語化レベル（透明性）

札幌地区へ推薦を挙げる際、AIの言葉ではない「現場での具体的なエピソード」が詳細かつ説得力を持って記載されているか。運営委員の熱意と観察眼の証明。



NotebookLM

## 【柱4】 称賛の風土と、経験の還元

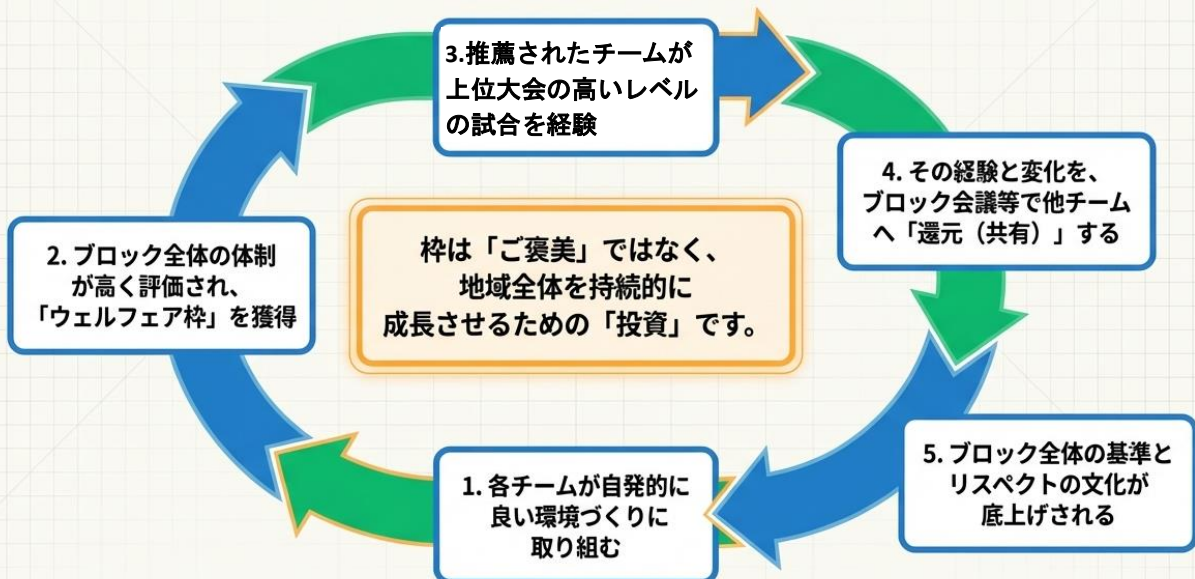


NotebookLM

シンセシス：なぜ特定のチームではなく、「ブロック」に枠を与えるのか？

EDITORIAL  
BLUEPRINT

## 好循環のエコシステム図



NotebookLM