

【新規設定コース】 技能・技術実践研修カリキュラム

※記載内容は変更となる場合があります

| コース番号 | コース名 | 期 間 | 定員 | 日数 |
|---|---|----------|---------------|------------|
| B2-2 | 【通信活用研修】 技能五輪国際大会の好成績に向けた 戦略設計と指導法の実践 | 応相談 | 10 (1職種限定) | 2 (集合1) |
| 開催会場 | 五輪施設又はオンライン（各施設） | 技能・技術分野 | 共通 | |
| | | 技能・技術レベル | — | |
| | | 技能・技術要素 | — | |
| 研修のねらい 及び 到達目標 | 本研修は、技能五輪国際大会においてメダル獲得を実現するために、指導者が「何をどの順でどこまでやるか」を設計し、選手に実装できる能力を習得することを目的とする。 | | | |
| 最低限 必要な知識 | 技能五輪国際大会に関する基礎的知識を有すること。 | | | |
| 研 修 内 容 | 項 目（予 定） | | 講義 | 実技・演習 |
| | 【通信活用研修】 本研修は通信活用研修となっており、事前課題があります。 | | | 6 H |
| | 【事前課題】過去大会の得点構造分析、上位国（例：中国）との比較、自国選手の課題仮説 | | | |
| | 1. 勝利条件の定義 (1) 得点構造の理解：総得点ではなく構造 (2) 勝利ラインの設定：メダル水準 (3) 負けパターンの定義：失点の典型構造 | | 0.5 H | |
| | 2. 勝つための戦略設計 (1) 戦略の基本構造：何をやるか／やらないか (2) Module別戦略：得点効率、リスク管理 (3) 上位国の戦略分析、上位国の特徴、得点するための戦略 (4) 意思決定の指導：時間配分、優先順位 | | 1 H | |
| | 3. 勝利に直結する訓練設計 (1) 訓練の種類：課題完成訓練、新規課題攻略・トラブル対応訓練 (2) 再現性訓練：同一品質の反復 (3) 高負荷訓練：制約条件下での安定性 | | 0.5 H | |
| | 4. 第48回大会対応！本番対応力の指導 (1) 本番環境の再現：時間・心理・制約 (2) 判断力の強化：想定外対応 (3) 戦略修正能力：状況に応じた変更 | | 2 H | |
| 5. 評価と勝率管理 (1) 評価の目的：上達ではなく勝率向上 (2) 評価指標：得点、再現性、ミス発生率 (3) フィードバック設計：即時修正 | | 1 H | | |
| 6. 大会当日の戦略 (1) Familiarizationの対応：何を確認すべきか (2) C1～C4の戦略：指導員の役目と対応 | | 1 H | | |
| | | 6 H | 6 H | |
| リニューアル の概要 及びアピール ポイント | 本研修は、通信活用研修です。事前課題と事後課題を提出いただき、その評価結果と集合研修6時間の受講により修了要件を満たします。 | | | |
| 研修成果が 活用できる 職務 | 職務 1 | 職務 2 | 職務の内容 | |
| | | | | |
| | | | | |
| 担当教員 (ユニット) | 菊池 拓男 (情報通信ユニット) | | | |
| 使用する機器 等 | | | | |
| 受講者が用意 するテキスト (予定) | | | | |