



指導テクニック①Energy エナジー

子どもは、インストラクターが持つ“良いエナジー”

に惹かれて「一緒に居たい」と感じます。

もしインストラクターにとって、
その日が“Bad Day”

だったとしても、キッズクラスが始まると、そのこ

とは忘れましょう。



指導テクニック①Energy エナジー

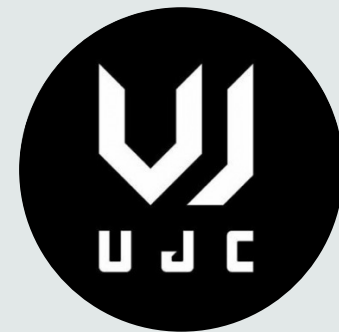
インストラクターのエナジーが低い、もしくは悪いと、

子どもは敏感に感じ、遠のいていきます。

子どもは楽しむためにUJCに来ます。

子どもは、親、学校、宿題、他の習い事、友達etc

色々なことをこなして、柔術に来ます。



テクニック①Energy エナジー

1時間の楽しい柔術クラスを、良いエナジーを持った
インストラクターと過ごしたいと願っています。

クラスの前は、自分の問題は、スイッチOFFにし、クラス
を楽しく教えます。

指導テクニック②Interaction 交流



楽しいパーティーは、見ていて楽しいものです。

ですが、参加するともっと楽しいものです。

毎回柔術を教える時は、プレゼンテーションに

子どもを参加させます。

テクニック②Interaction 交流



子どもにデモンストレーションのパートナーになってもらってもいいですし、

子どもの意見を聞いても良いでしょう。

子どもがクラスを助けると、楽しいクラス作りに役立ちます。

指導テクニック③Command 指揮



インストラクターはやりたいことは自信を持って、実行します。

遊ぶなら、100%遊びます。

修正するなら、自信を持って修正します。



テクニック③ *Command* 指揮

子どもが技をやっているときは、

- ・ 期待しない
- ・ 全て褒める、認める
- ・ 慎重に修正する

テクニック③ *Command* 指揮



期待するとインストラクターは悲しくなります。

親やインストラクターに期待された子どもも、期待に添えなければ悲しくなります。

上達の成果は、プログラムが役割を果たします。

だから、今日の目の前の子どもがその子の100%です。

テクニック③ *Command* 指揮



修正するときは、間違っていることを見せず、

「～しない」 「～しちゃダメ」のネガティブワードを避けます。

「いいね、上手だね。こうしたらもっといいよ」と伝えます。

いつもナレーションフレーズを行います。

テクニック③ *Command* 指揮



いつもナレーションフレーズで、

「○○（子どもの名前）完璧だよ、上手です」

と認め、褒めます。