

あろま

2011.4.6.

学校体育研究同志会東京支部 西多摩ブロック

3月例会 ポケシューゲーム(1年)の授業報告 &ハンドボールのコンビネーションプレー

3月5日(土)にあきる野・屋城小で西多摩ブロック10月例会が開催されました。

10人の方が参加されました。この日は、これまでの例会で連続して検討され、実践されている1年生の「ポケシューゲーム」(シューボール)の授業のその後について報告がありました。

また、明星学園で長年、実践と研究を積み重ねてきたハンドボールのコンビネーションプレーについてのお話がありました。

「みんながシュートできるように」を守り続けた

「ポケシューゲーム」のその後の授業について、報告がありました。

4時間目(2月7日)

子どもたちを集め、作戦人形を使って動きの説明をする。子どもたちは人形に大いに興味を示していた。「わかりましたか?」の教師の声に、子どもたちは元気よく「わかったー!」の声。

制限区域の左右の端にケンステップを置き、そこに入ってパスをもらってシュートする練習をする。やり方がよくわからずに練習が進まないグループには教師が入り、教える。

《ゲームでは》

ボールを持った子が、チームの友だちを見ながら、どこにパスを出したらよいか考えながらやり、必ずパスをしてシュートするようになった。まだシュートできていない子にパスをしてシュートさせようとしていた。ゴール前で困っている子には、教師の「練習どおりやるんだよ。」の声かけでパッと動けるようになった。

パスを受ける位置はわかって、パスの加減がうまくいかず、パスがつながらないことがある。相手にじゃまされて、なかなかシュートができないチームもあった。

5時間目(2月21日)

パスの加減についての指導をした。「くんは強いボールでも大丈夫。」「ちゃんはワンバウンドのボールでパスね。」などと。練習では、「ワンバウンドね。」と自分がほしいパスを伝えて練習するグループもあった。自分に合ったパスをもらえるようになり、キャッチがじょうずにできるようになった。

《ゲームでは》

友だちにシュートさせようとパスをしている場面が多くなった。誰にシュートさせるかが明確になっているチームは声かけも盛ん。自分がシュートできる場面でも、まだシュートできていない子にパスをすることが多くなった。

パスキャッチもうまくいくようになり、ボールがラインから出ることが減った。こぼれ球の取り合いも、「時間がもったいない」と考え、少なくなった。

大会の前に大発見

なわとびをやった後にグループ練習。子どもたちの要望でディフェンスを1人入れて練習。「敵は後ろに目がない！ だから敵とちがう方に動くんだ！」ということを発見したブラックチーム。敵にいない方に動いてパスをもらう練習をしていた。教師はみんなを集め、この発見を紹介し、クラスみんなの財産にした。

ポケシュートゲーム大会で

「パス1回を必ずする」というルールがあるために、パスを出し、すぐに戻させるというやり方をしていたクラスもあったが、実践報告のあったクラスでは、「みんながシュートできると楽しい」ということをいつも考え、大会でも、「みんながシュートできるように」ということを守り続けてプレーをしていた。

パス・キャッチの技術がゲームを変える

隣のクラスの授業の報告もありました。

1時間目の最初のゲームで、30人中20人くらいシュートができたが、自陣からずっと動かないでいる女の子もいた。

2時間目には、動き方の練習も取り入れた。授業後の感想には、「シュートができてうれしかった。」「パスができた。」「パスがきた。」「キーパーをやって、シュートを止められた。」などの感想があった。また、「パスがこない。」「一人でやっている子がいてつまらない。」という感想もあった。「みんなでやるのが楽しい」ということを確かめ合った。

パス、キャッチなど個人のボール操作がうまくできないので、壁あて練習や投げて捕る練習のための時間をとった。それをやってから、女の子たちもゲームの中でよく動けるようになった。

ケンステップの中に入った子にパスをしてシュートをしたり、できそうな子にはポストの位置に立たせ、そこにパスを出し、リターンパスをもらってシュートしたりするという練習もした。

必ずパスをしなくてははいけないというルールがあるので、自陣でパスをしてから攻めにいくチームもあった。パスは何のためのものなのかを伝えなくてはいけないと思ったが、大会ではそのようなパスのしかたはあまりなかった。

大会は盛り上がってよかった。

2人のコンビネーションで アンバランスな緊張関係をつくりだす

* 明星の実践・研究のお話から

コンビネーションプレーでは、片方の人をおとりにすることで、もう一方の人がノーマークになり、シュートチャンスが生まれる。そのために、おとりになる人がどういう動きをすればよいかということが重要になる。例えば、おとりがシュートを打つ動作をすることでディフェンスを引き付け、ノーマークをつくることができる。

コンビネーションとは、オフェンスの占めている空間にアンバランスな緊張関係をつくるということだ。2人のコンビネーションで心理的に有利な空間として、緊張関係をどうつくるかということだ。

場所を移動するだけでも緊張関係は生まれる。「パス パス」と言えば、さらに緊張関係は高まる。

ボール操作能力によって、緊張関係をつくる空間の大きさが決まるが、短い距離でノーマークをつくる「スクリーンプレー」もある。

3人の攻撃では、意図的に空間を空けて、その空間を使うことによりノーマークが生まれるようにする。時間差を使ったコンビネーションだ。

4人の攻撃では、左右の面に緊張のアンバランスをつくる。面と面の使い分けによってノーマークをつくりだす。

コンビネーションを成立させている中身は、おとり、見せかけ、そして時間的に場所を使うことだ。

参加された方の感想から

みんなで検討しながらこのポケシューゲームの実践を行うことができ、とても勉強になった。そして、子どもと共に楽しかった。

ポケシューゲーム大会で、大会なのに授業と同じ動きをしている子どもたちに感動した。

やはり、何を大切に授業で取り組むかで随分子どもたちの学び(?)が変わるのだということを実感した。

西多摩の仲間たちに感謝です！ ありがとうございます。(Aさん)

上川口小で検討、実技をしたハンドボールの動きについて、今日の明星学園の話とつながり、納得しました。

今年度は難しいですが、動きをていねいに考えながら実践してみたいです。

ポケシューゲームの熱い実践もよかったです。(Cさん)

ポケシューゲームでは、最後のクラス対抗の大会があったことが、教師にとっても子どもにとってもよかった。クラス対抗ということでルールをしっかりと決めたり、意識を高めたりすることができた。そして、大会当日は、大きなもめごともなく盛り上がり、よかったと思う。

今回、ポケシューゲームの指導を数時間行い、改めて子どもに何を身につけさせなければならないのかを考える大切さがわかった。

見通しをもち、それを子どもたちに的確に伝えられるように、これからも学んでいきたい。(Bさん)

今日の研究会、頭の「たいそう」になりました。久しぶりに自分たちの仕事の結果を見なおすことができました。さて、どう伝わっていることでしょうか。(Dさん)

きょう、市のドッジボール大会があり、私のクラスの子もたちは4位入賞を果たした。満足した表情と悔しい表情と、様々な子どもたちを見て、私は次のような感想をもった。

今回は、スター選手I君の活躍によるところが大きかった。しかし勝つためにはコンビネーションの大切さを知り、一人ひとりがもっと活躍する必要があるなと思った。

今日、紹介していただいた「ポケシューゲーム」は、コンビネーションプレーの大切さを知るのに有効な教材になりそうだなと思った。授業でもぜひ取り入れたい。（Eさん）

ポケシューゲームの授業

6時間という時間の中で、ビデオや感想にあるような子どもたちの学習ができていることに驚きました。

明星学園のお話

コンビネーションを通しての学習内容など、とてもよくわかりました。これまで「コンビネーションが大事」ということは何となく思っていました。今日お話を伺ってスッキリしました。子どもたちにコンビネーションの中身が伝えられ、子どもたちに力がつけるといいなと思います。（Gさん）

ポケシューゲーム報告は大変ヒントになるものが多かった。

1年生に合ったコンビネーションの中身の検討ができれば、「ポケシュー」は、新しい研究財産を生み出すと思った。

生活と体育の原点を考える成果がいくつも生まれている。

例 ぼくらはどんなスポーツ集団像を描くのか。

体育学習でどんな子どもの変容変革を望んでいるのか、技術認識とは何かを、あらためて考える機会になった。

（Fさん）

ポケシューゲーム大会で、子どもたちが、あくまでパスからのシュートにこだわったことが、とても印象的でした。子どもたちの意識を変えたものは何だったのか、ぜひそのことの分析をしてもらいたいと思いました。

体育の何がどのように子どもたちを変えていくのか、それがわかることが大切な気がします。（Hさん）

西多摩ブロック 4月例会のご案内!

日時: 4月16日(土) 午後1時～ 場所: あきる野市立屋城小学校

TEL: 042-558 1129 (渡辺)

* ボール運動の指導

- 2:0 ~ 4:0 コンビネーションの技術構造とその質をどう高めるか -
提案: 明星学園

* 学校体育研究同志会宮城支部を通しての東北地方への支援についても話題にします。