

あろま

2012.1.25.

学校体育研究同志会東京支部 西多摩ブロック

1月例会 球技のおもしろさと授業づくり

1月14日(土)にあきる野・一の谷小で西多摩ブロック11月例会が開催されました。

この日は、これから2年生で実践を始める「ポケシュートゲーム」の授業づくりについての提案と、ベースボールの初心者指導法についての提案がありました。ベースボールの実技もしながら、熱い論議がくり広げられました。参加者は11人でした。

近況から

冬大会に参加した。報告をした人同士が直接議論し合う場面ができれば、もっと深まったように思う。(Aさん)

大阪からまた戻ってきました。今日も勉強したいと思って来ました。(Bさん)

期限付きで採用されたが、来年度も採用される見通しです。(Cさん)

埼玉支部に所属している。「たのスポ」5月号の特集がベースボールなので、取材も兼ねて来た。冬大会の前日に聞いた宮城のSさんの話が印象的だった。Yさんの家にも行った。Yさんは図工でもすばらしい絵を描かせている。(Dさん)

ベースボールについてまとめ、あちこちで発表する機会を意図的につくり、広めたり深めたりしている。文科省には任せてもらえないと思っている。Yさんはオールラウンダーで、人格も含め何でもすぐれている。冬大会は参加することが大切だが、スカッとして帰ってきたことがない。論文に頼らざるを得なかったことについて何の説明もなかった。集団研究、研究組織づくりが弱い。(Eさん)

来週からポケシュートゲームを始めるので、ここで検討して、よい授業がしたい。ICTとかで学校のパソコン、プリンタでUSBが使えなくなり、今日の提案文書もつukれない状態だったが、何とかつukることができた。学校に残っていないと仕事ができなくなっている。(Fさん)

Dさんには夏大会でご指導いただいた。2学期の2年生の跳び箱の実践は自分ではよくできたと思う。今日は、子どもたちが楽しみにしているポケシュートゲームについて検討していただきたい。(Gさん)

冬休みが長いことがうれしくて、無計画に過ごし、気持ち乗らずに三学期を迎えた。教師道場の発表と研究授業があるが、Kさんに1・2時間目のオリエンテーションの授業をやってもらった。体育や跳び箱がきれいな子がいないが、こうしたら跳べるようになるかもしれないと、やりたい気持ちが出てきた。(Hさん)

現場から離れて15年。EGGとして活動している。(Iさん)

3学期は走り幅跳びの基本となる運動をやることになっている。なわとびは準備運動代わりにやっている。授業の始めの挨拶には違和感がある。一昨年冬大会に行ったが、公の場での議論がない。いろいろな議論をしているのはここ(西多摩ブロック)だけだ。夏大会なども、日常の授業をどうするかだけの話に終始している。(Jさん)

冬大会の基調提案は研究局に依頼されたが、冬大会には行けないと言っていた。しかし要項にも名前が出ていたので、提案は頼むことにして書いた。書く内容についても、研究局の中での意思疎通ができてなかった。昨日、冬大会の様子も聞いたが、分散会がダメだった、研究局が何を論議させたいかわからなかった、という話だった。Jさんの学校で、跳び箱の2時間のオリエンテーションの授業をし、開脚跳び、台上前転が、全員6段でできるようになった。一言かければできるようになってきて、指導力の進歩を感じた。(Kさん)

ポケシューゲームを楽しもう

これから始める2年生の「ポケシューゲーム」の授業プランについて提案しました。前回の例会でやった実技を踏まえて、2年生で何ができるかを考えて、授業づくりの計画を立てました。次の2つのことができるようにするのが授業のねらいです。

* 空いた空間に行って、パス・シュートができる。

* 作戦を立ててゲームができる。

学習のまとめとして、今年も学年でポケシューゲーム大会をします。

1時間目 オリエンテーション・ためしのゲーム

ポケシューゲームで学ぶこと(空間を意識したゲーム・協力して作戦を成功させる・みんなを楽しむ)を理解する。

2時間目 タッチポケシューゲームで練習

空いている空間を見つけて、パスをもらってシュートする。

- ・ 攻撃側は、守備側にタッチされたらその場に止まり、味方にパスをする。
- ・ 2人(攻撃)対1人(防御)。
- ・ 持っているボールは奪い取らない。

* タッチをされることでパスの必然性が生まれる。パスをもらう方は空間を見つけて動き、パスをもらうことを学習する

3時間目 タッチポケシューゲームでの練習を生かしたゲームをする。

空いている空間を見つけて、パスをもらってシュートする。

- ・ 4人対4人(ゴールキーパーは1人固定)
- ・ 1回以上パスをしてシュートする。

* 空いている空間からシュートできるようにする。

4時間目 タッチポケシューゲームで練習

空いている空間を見つけて、パスをもらってシュートする。

- ・ 2時間目と同じタッチポケシューゲームを、3人(攻撃)対2人(防御)で行う。

* タッチされた時、どちらの味方にパスするのがよいかを考えられるようにする。

* 後半は、練習したパスを選択を生かして、ポケシューゲームをする。

5・6時間目 チームの作戦づくり

協力して、シュートできる作戦を考える

* 授業の後半にはポケシューゲームを行い、作戦を確認する。

7・8時間目 ポケシューゲーム大会

チームで協力して、シューを決めることができる。

* 全員シューをめざして、声をかけあい、パスをしながらシューする。

* 空間があったり、シューに困ったりした場合は、パスをする。

ここで提案された「タッチポケシューゲーム」のもととなる「タッチゲーム」を教材として作り出した埼玉支部のDさんが、この日の例会に参加してくださいました。Dさんは次のように話されていました。

「叢書のボールゲームを読んで、1989年、「タッチゲーム」を教材化し、山梨大会で提案した。攻撃側が防御側にタッチされたらデッドするというものだった。空いている味方にパスをするのがむずかしく、味方に指示を出してパスをするようになっていった。攻防入り乱れるボールゲームの初歩を学ぶにはいいが、攻撃が行き詰って行って、なかなか前に進まない。シューの形式を変えれば、攻撃に有利になるかもしれない。」

「『ポケ』というのは、名前を聞いただけでは何のことかわからない。動きの意味やゲームの特色がわかるようなネーミングをした方がよいのではないか。」

また、このポケシューゲームの位置づけを確認しておいた方がよいということで、次のような話が出ました。

・シューボールで今まで行われていたように、周囲からゴールをねらうのではなく、面としてゴールを使った方が、ゴールに向かって攻めやすく、パス-シューがしやすい。
・2人のコンビネーションプレーについてわかるゲームである。2人の関係で得点できることが学習内容として用意されている教材である。

こういことができるように、ポケシューゲームについては、この日提案されたように実験的に実践し、その実践報告を受けて、また例会で検討していくことになりました。

エッセンスとバリエーション ベースボールネットサンス! —私のベースボール初心者指導法（試案）—

Eさんは、昨年11月の東京教研をはじめ、いろいろなところで機会を見つけては、「ベースボール」の提案をされています。サッカーやバスケットボールなどちがって、「ベースボール」(野球、ソフトボール、その他その種類の遊びを含めた総体)は、同志会でも研究・実践があまりなされてきませんでした。そこには「ベースボール」のもつ難しさがあると、Eさんは言います。ゲームをするために広い空間を必要とし、ゲームに時間制限がない。18人しかプレーできない。ボールを捕る、投げる、打つ、ルールの中で走るといった技術・技能の難しさがある。そのため、部活や選択授業で扱えばよいというふうになっていた。Eさんは、それを何とかできないかと考えてきました。

そのきっかけとなったのが、武蔵野美術大学でEさんが行った授業でした。ボールやバットに

触ったこともない女子学生、言葉のわからない外国人学生、そこで行わなければならないベースボールの授業を、どうして行ったらよいのかとEさんは悩んだそうです。その中で、難しいことを教えるのではなく、みんながみんなと楽しいベースボールの世界をつくっていくことを大切にしたい授業にしようと考えついたようです。そのためにEさんは、「ベースボール」に関する様々な文献にあたります。よくよく勉強する中で、1000年続いているベースボールの技術を法則化、教材化できるかもしれないと考えたのでした。

「ピッチング」と言っている意味は...

投手が打者に向かってボールを投げることを「スローイング」とは言わず「ピッチング」と言っているのはどうしてか、とEさんは問いかけました。たくさん生ビールを注文すると、ジョッキではなくピッチャーで出てくることがありますが、そのピッチャーと同じだと、Eさんは言います。ピッチャーはビールを「注ぐ」ものです。

ベースボールはその歴史の中で、投手がどのようにボールを投げるのかが決められていました。

- ・速いボールを投げてはいけない。
- ・下から投げなくてはいけない
- ・打者が投げてほしいというコースに投げなければいけない。

つまり、投手は打者が打ちやすいようにボールを投げなければいけなかったのです。「やさしくふわっと投げる」「注ぐように投げる」のです。相手をおさえるために投げるのではなく、打たせるために投げるのがピッチャーの役割でした。「仲間とともにベースボール文化を楽しむ」という、Eさんの授業のねらいと、歴史の中でのベースボール文化とが一致したのです。

「ストライク」の意味は...

球審が投手の投げた球を判定するのに、「ストライク」と言っていますが、それは文字通り「打て！」ということだと、Eさんは言います。投手が打ちやすい球を投げた(ピッチ)のだから「打て！」ということなのです。

「ボール」は、「Ball to the bat!」(バットに向かってボールを投げろ！つまり、いい球を投げろ！)ということだったのだそうです。むかしはフォアボールではなく、9つ(ナインボール)だったそうです。

バックネットに向かって打つように

だれもがベースボールを楽しめるようにと、Eさんのベースボールの実践では、ゲーム空間の作り方やゲーム人数にも工夫が凝らしてありました。

校庭に設置されたバックネットを背にしてゲームを行うのが普通ですが、これではコートが一つしかとれません。Eさんの実践では、バックネットや校庭の周囲に張りめぐらされたフェンスを利用して、校庭の真ん中からバックネットやフェンスに向かって打つようにコートをとります。キャッチャーの後ろにはスタンドネットを置くようにします。こうすることによって、校庭に3つも4つもベースボールのコートをつくることができ、18人ではなく、全員でゲームができるのです。

ベースボールの特質

Eさんは、ベースボールのおもしろさ(特質)を「バッティングを中心とした攻防のチームプ

レー」であるとして、その最小単位を3人(守備側キャッチャーを含む):3人(攻撃側コーチャーを含む)のワンベースゲームだと考えます。その次に位置づくのが、4人:4人のツーベース(三角ベース)だと考えます。後方に守備をさらに2人増やして、せいぜい6人:6人のゲームまでだろうということです。だれもが自分の役割があり、だれもがプレーでき、ゲームを楽しむことができるのです。

バッティングを技術の中心において

ベースボールには捕る、投げる、走る、スライディング、などさまざまな技術があるが、バッティングを技術の中心において、ピッチャーは打つことに協力するというを大切にゲームをつくりたいと、Eさんは話していました。

実技...バッティングの技術を中心に

校庭に出て、Eさんの提案のもと、参加者で実技を行いました。

Eさんの提案文書には、バッティングについて次のように書いてありますが、それに沿って行いました。

ア．バットの持ち方

左手は自転車のハンドルを握るようにグリップエンドに近い方を持ち、右手はその上方を持つ。始めは両手の間隔を30cmほど離して持ち、慣れてきたら徐々に近づけていく。左手の位置は、最初はグリップエンドから一握り分ほど内側を持ち、慣れてきたらだんだんグリップエンドに近づけていくが、ホームランをねらうようなバッティングをするのでない限りは、指2~3本分空けるのがよい。(但し、短く持ってもホームランは打てる)

イ．ボールにミート バントから

足の位置、スタンス 体の向き(投手に方に向く)

ウ．ボールに力を加える プッシュバント

エ．スイングして打つ

小さな振り幅から大きな振り幅に

オ．ミートポイントの位置と形をバットで確認(「ここでこのように打つぞ。だからここに投げてよ」) その位置からスイングの軌道をたどって肩口での構え・テークバックの位置へ 左足を踏み込む ボールに合わせて腰からスイング・先程のミートポイントでボールを打つ。(投球がそれたときはバットを振らない。選球眼を養う。)

カ．ミートポイントから手首を返すことを確認する。直線運動と回転運動との結合によるミートポイントでのバット先端のトップスピードの創出。

ク．ダウン・レベルのスイングを勧めている。ヘッドが下がり、左の脇があき、顔が上や左を向き、腰が曲がって「くの字形」になったりなどの悪い状態にならず、姿勢を崩さず、構えたところからミートポイントに向かって一直線にバットを振ってミートし、ボールを弾き返す軌道でフォローすること。

参加された方の感想から

ポケシュートゲームに向けて、体育館での練習を2年生になってはじめてやった。パスの必然性は頭では理解しているようだが、いざそれを実践できるかという、なかなかできないのが現状である。まだパス、キャッチの一人ひとりの技術が未熟な部分があるので、ゲームと平行して身に付けさせたい。

ベースボールは、「打つ」という楽しみを、どう子どもたちに味わわせるのかを中心に考えることが大切だと感じた。

(Gさん)

ベースボールを教材とするとき、その文化のおもしろさは何か、何を教えるのかわからない。バッティングをどう教えるのかは考えられるが、...何を文化の本質としているのか、考えてみるかな。

(Jさん)

今回で2回目になります。ベースボール型ゲームは、ついこの前まで体育で教えていました。ティーボールにするかキックベースにするかで学年間で話し合いましたが、とてもバリエーションの多い単位だと思います。野球はやはりボールを打つことが楽しいスポーツだと思います。まず、打つための技術ポイントをしっかりと勉強し、教えていくことが大切だと思います。

前回は感じましたが、**理論** **実技** **まとめ**の流れが、とても勉強になりました。

(Cさん)

ポケシュートゲーム

昨年の学習をふまえての2年生での学習は楽しみですね。提案していただいた流れで、子どもたちがどのように動けるか、学習させたい内容をどこまで子どもたちのものにできるか etc...。実践報告を楽しみにしています。

ベースボール

・各用語の意味、歴史などは、とても興味深かったです。

・私がベースボール型を授業で扱うためには、ベースボールの特性(特質、おもしろさ)を理解して、何を学習させたいのか明確にできないといけないなと思いました。

・実技では、コースをねらって当てたりすること、2バウンドのボールを捕ることはむずかしかったです。今後も教えていただきたいです。

(Hさん)

ベースボールは今まで指導したことがなかったのですが、指導法の内容はとても勉強になりました。特に「バッティングを中心にした攻防のチームプレー」をメインにするということが、すごく納得できました。また、「ストライク」など一つひとつの言葉の意味も、すごくおもしろかったです。ただ、私の中で、これを授業の中で一時間一時間に何を学ばせ、何を身につけさせたいか(指導の系統性)が、まだ整理し切れませんでした。そのため、私も一度実践してみて、また考えたいと思います。(Bさん)

タッチポケシュートゲーム

手さぐりしながらタッチゲーム（ボールおにごっこ、ボール運びゲーム）を教材化した人間としては、攻防入り乱れたボールゲームの感覚づくりとして、学ばせたい中味をもう一度見直したいと思いました。低学年の子どもは何でも楽しんでやってくれますが、ゲームのレベルを高めていくために必要性をもったボールコントロールの指導も考えていきたいと思いました。

ベースボール

とても広く深くベースボール研究を進めていきながら、誰もが楽しめ、授業として成り立っていくよう工夫された指導計画や実技指導を学べるということで、興味深く参加しました。学ぶ内容が多岐にわたり、とても複雑なので、まだまだみんなで実践しながら研究を進めていくスタートとしてよかったと思いました。技術指導について、スモールステップがていねいに工夫されていますが、「ベースボール」というゲームをトータルとして考えたとき、どういう指導をつけ加えていくかがこれからの課題かと思いました。（Dさん）

Eさんのベースボールの提案、実技、今までやったことがない分野で新鮮だった。

ピッチャーというのは、もともといかにバッターに打たせるのか、バッターの要望に応じて投げるという意味があったのだということを知り、びっくりした。ということは、今やっている（目指している）野球は、もともと始めた野球の文化とは変わってきているのかなと思った。そういう意味では、ベースボールで教える中身は何かしっかり考えたいし、知りたい。

一方、ポケシュートゲームの名前から始まり、子どもたちとどうゲーム、練習をしながら2人のコンビネーションをどこまで身につけられるのか...課題がいっぱい!!!

今日も頭フル回転で充実した時間でした。

（Fさん）

・スイングの中にバントがある、そう理解すればこの指導法に納得がいく。

・特質規定の整理もこれでいいかなー。

↓
技術 Iさんの「バットコントロール」という一般化、気になりました。よく考えてみたい言葉です。

基礎技術への規定、考えたいですね。

・攻撃の技術

ジャストミートを中心に戦術を系統化してほしいな。

・いやー、おもしろかった。ベースボールの構築、Eさんのライフワークですね。（Kさん）

ポケシュートゲームのゴールに込められた意味についての議論があり、あらためて考えたりわかったりすることがあってよかったです。

Eさんのベースボールの提案は東京教研でも聞きましたが、あらためておもしろいと思いました。バッティングの実技からもバッティングの意味を考えることができました。ピッチングの意味についても驚かされました。

（Aさん）

西多摩ブロック 2月例会のご案内!

日時: 2月26日(日) 午後1時～ 場所: あきる野市立一の谷小学校

問い合わせ・連絡先 TEL: 042-559-4501

アクセス等は以下の一の谷小学校のホームページをご覧ください。

<http://www.akiruno.ed.jp/e-ichinotani>

* 冬大会基調報告の解題 *

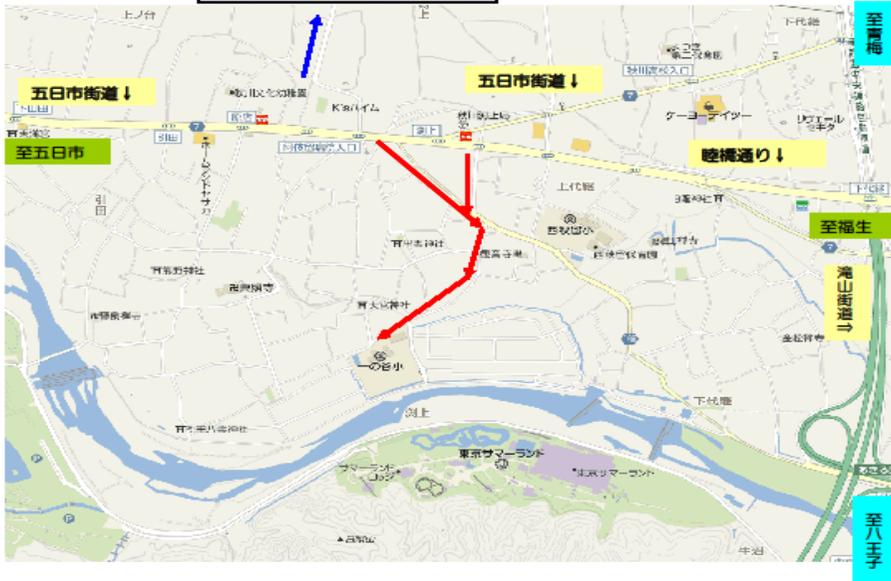
* ポケシュートゲームの実践報告 *

あきる野市立一の谷小学校アクセスマップ

住所: 〒197-0834 東京都あきる野市引田 980 番地

電話: 042-559-4501.2 ファックス: 042-550-3087

JR五日市線武蔵引田駅へ



【最寄駅】 JR五日市線武蔵引田駅 徒歩 15分

- 【車の場合】
- (1) 福生・拝島方面から: 五日市街道・または睦橋通り「測上」信号ひとつ手前を左折、突き当たりを左折し、駐車場横路地に入って、道なりにまっすぐ。
 - (2) 八王子方面から: あきる野インターチェンジ、滝山街道を青梅方面にまっすぐ、「下代橋」信号を左折して、睦橋通りを、あとは(1)を参照。
 - (3) 検原・五日市・日の出・青梅方面から: 五日市街道、「測上」信号を目安に