

清水将先生をお招きしてのワークショップ

日田市立高瀬小学校 岩崎 敬

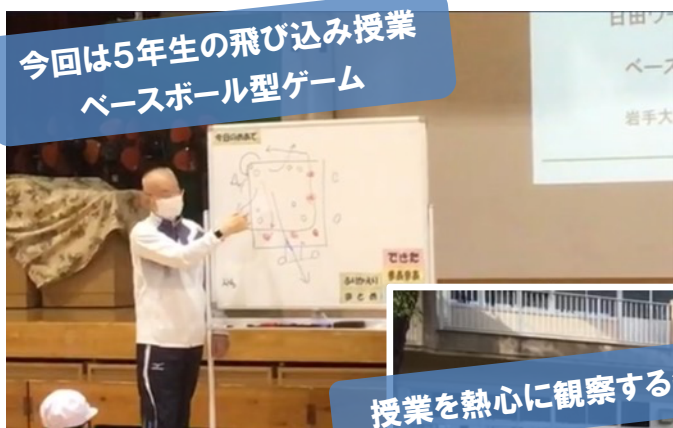
体育授業に関することをたくさん教えていただいた岩手大学の清水将先生。先生ご自身の体調が回復され、4年振りに体育研修会（日田焼きそばラウンド）を本校で行いました。

清水先生に日田に来ていただくのは、通算して7回目になります。当日は、清水先生ファンの先生たちも駆けつけていただき、本校職員と一緒に勉強しました。

私たち教員は、よく「現場」という言葉を使いますが、教育現場には私の知る限り、六つの教育現場を認識しています。

- ・家庭教育現場・・・家庭
- ・学校教育現場・・・学校
- ・社会教育現場・・・公民館他
- ・教育行政現場・・・教育委員会
- ・教育研究現場・・・大学他
- ・教育企業現場・・・塾・スポーツクラブ他

今回は、学校教育現場の先生と教育研究現場の先生が手を取り合って、よりよい授業を作っていくというとりくみの一つです。清水先生のご厚意によって開催することができました。



今回は5年生の飛び込み授業
ベースボール型ゲーム



授業を熱心に観察する先生方



今までは打者、走者分離ルール
今回はバットを投げないルール

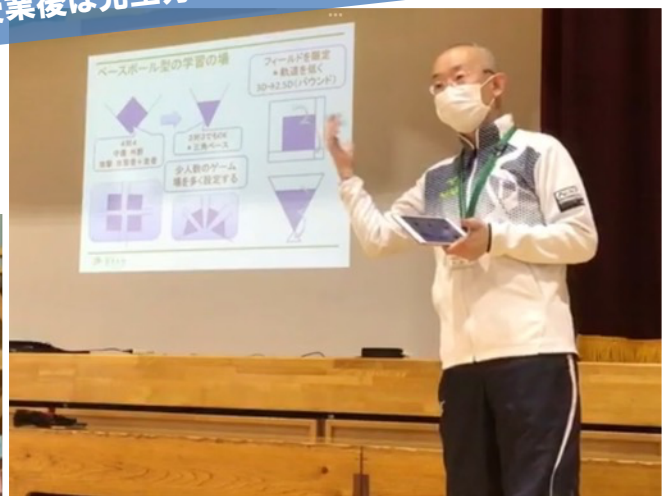
グラウンドいっぱい広がった授業



子どもたちを集める時は端的に指示



授業後は先生方へのワークショップ



参観者の先生も、日頃の疑問点を質問



当日の資料です。

岩手大学
IWATE UNIVERSITY

2022/10/28
日田ワークショップ7

ベースボール型

岩手大学 清水 将

ゲーム修正の論理 ソープら(1986)

誇張: 複雑な課題を単純化
◎簡易化されたゲーム=ルール、課題をわかりやすく

ボール操作の技能を簡単に

- 必ずしも打撃にこだわらない
- 捕りやすい、送りやすいボール
- 投げる→蹴る→打つ

課題(戦術)をシンプルに

- 守備の課題を誇張する
- 守備で戦術を達成する

岩手大学

ベースボール型の構造(局面)

攻撃側
ボールを速くへ移動できるか、その間にどれだけ進むことができるか

守備側
役割分担によって、ボールを速く目標まで移動できるか

相手が困るところにボールを送る
なるべく多く走る(回る・往復)

ボールを捕る
連携して送る

競争の構造
長く 短く
ボール 攻撃 守備
人 攻撃
時間

岩手大学

状況判断の難易度

自分の動きから他者への対応へ
クローズドスキル オープンスキル

自チームの戦術から相手チームの戦術への対応へ
自分の力を発揮 相手の力の発揮を防ぐ

◎中継プレイ
=役割の正しい判断による協同作業

◎進塁の阻止
=相手戦術に対する正しい利得計算

*守備には常に戦術的達成が求められる

岩手大学

守備における課題の複雑性

ボールの分析 → 技能 → 早く運ぶ → 走って(追う、戻る)

+味方の分析 → 初歩の戦術 → 協力して運ぶ(役割分担) → 送球して(投げる、捕る)

+相手の分析 → 高度な戦術 → 得点を防ぐ(利得計算) → 考えて利得が増えるプレイを選択する

攻撃者 → 走者の分析
*タッチプレイ・フォースアウト

岩手大学

ベースボール型のバリエーション

ボールの軌道
表面(2D) 空中(3D)

ボール操作方法
投げる(手) 蹴る(足) 打つ(用具)

攻撃の意思決定
線 面 点

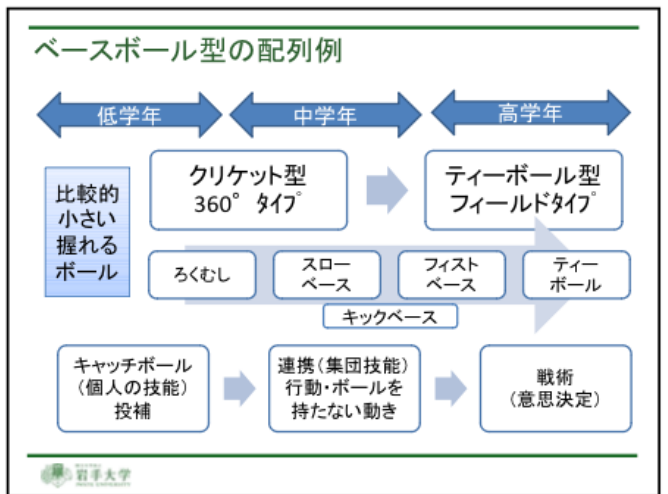
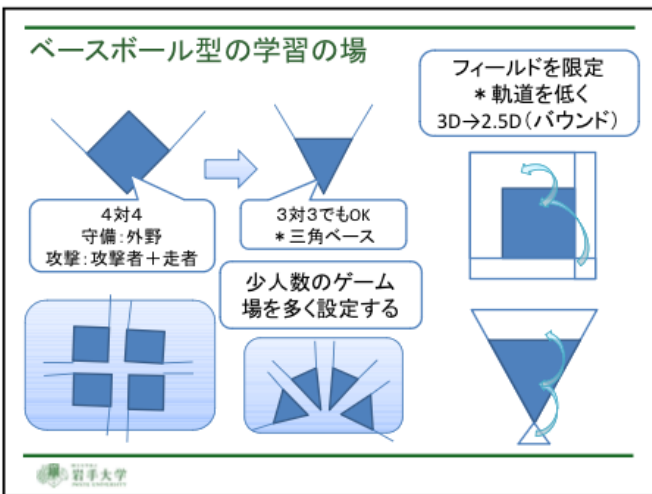
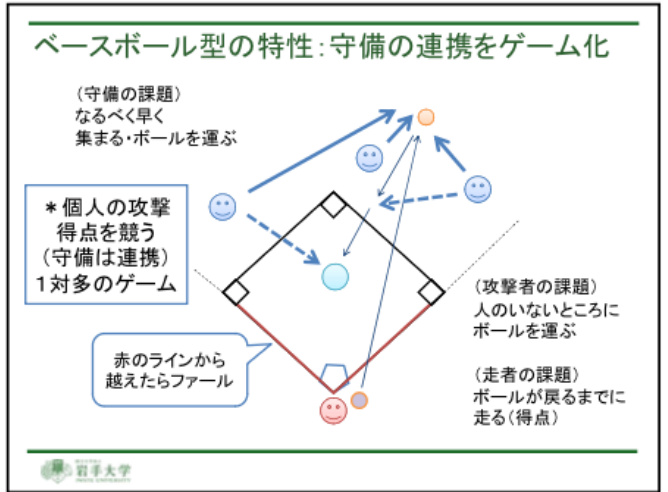
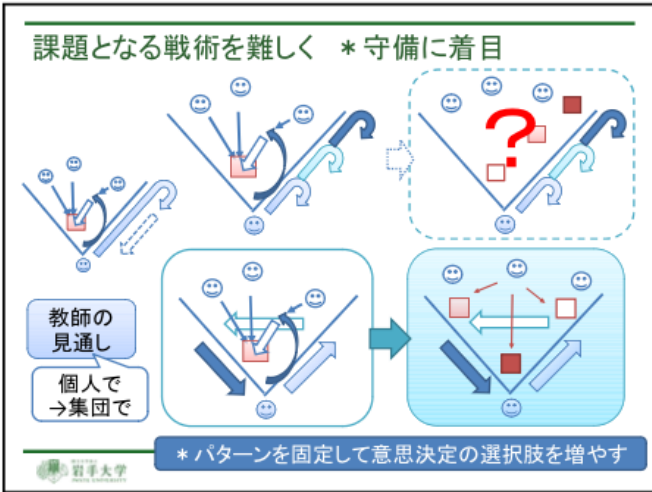
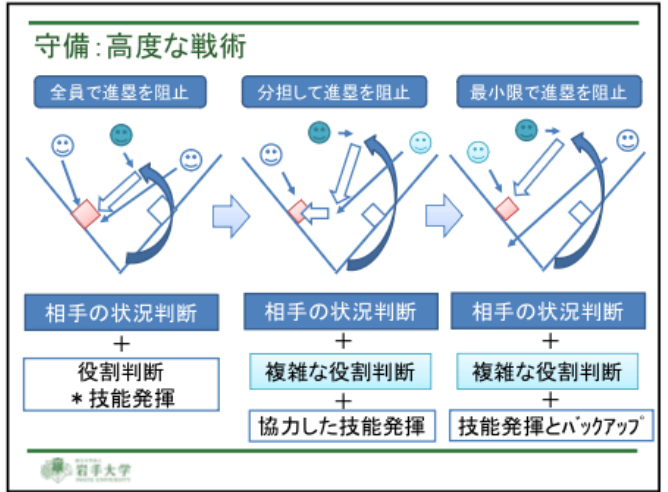
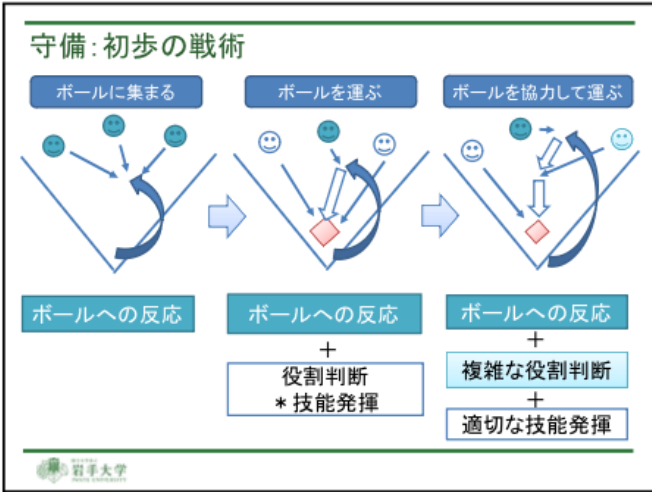
移動 触球 捕球

守備の意思決定 守備のボール操作

落下地点 ホール 捕球者 味方 走者 相手

易しい 難しい

岩手大学

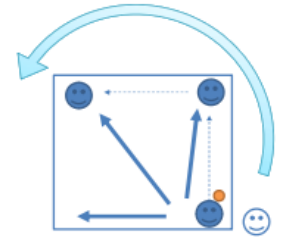


実技ワークショップ

キャッチボールとベースランニングの競争ゲーム



2人対多
ボールタッチ



3人対3人
ボールと人の
周回競争

改良型ろくむし(4人対4人ぐらい)

攻撃側が3往復すれば得点
* 出塁したら戻るの禁止
得点で攻守交代



攻撃が動かない時
守備側が陣地内で
3回キャッチボール
すれば攻守交代

アウトで全員リセット
3アウトで攻守交代

(キャッチ不成功)
陣地外タッチ→アウト

(塁)
安全地帯

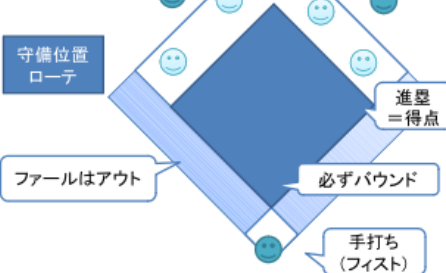
* 3回キャッチボールを防ぐためには
陣地外で(飛び出して)キャッチ
=バッティングと同じ(攻撃)
→キャッチ&転がし(キャッチミスはアウト)

バッティングが入る→クリケットへ

ベースボール型の教材化例

味方が壁をつかってクッション
壁を超えたらアウト

少人数化
フィールドを限定
攻撃にも役割と緊張感



守備の複雑
さを選択
(例)
全員
分担
最小限

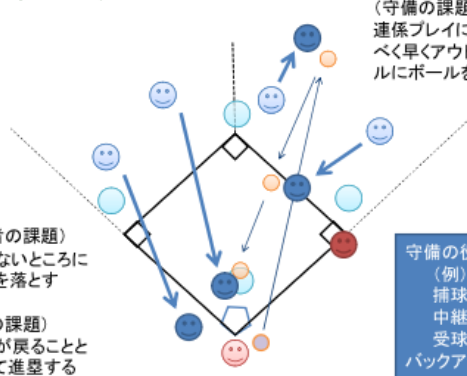
攻撃方法を
選択(例)
スロー
手打ち
ティ&バット

バックホームゲーム

(守備の課題)
連係プレイによりなる
べく早くアウトサーク
ルにボールを運ぶ

(攻撃者の課題)
人のいないところに
ボールを落とす

(走者の課題)
ボールが戻ることに
競争して進塁する



守備の役割
(例)
捕球
中継
受球
バックアップ