

令和3年度  
体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例  
【ボール運動（ゴール型）】



群馬県教育委員会  
(健康体育課)

# 1 体育授業モデル作成事業の概要

## 体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。令和3年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

## 体育科授業の充実

## 教師の指導力の向上

### 研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成

### 公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
  - ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。
- ※今回は吾妻地区のみとする。

### 授業研究会

- ・公開授業をもとに体育授業の充実のための方策を研究協議する。
- ※今回は感染対策のため、アンケート方式、報告書や動画で、県内に普及させる。

## 体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

## 2 実践事例

### 実践事例

#### <参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：令和3年11月30日（火）  
会 場：大泉町立北小学校  
単 元：ボール運動（ゴール型）  
          「バスケットボール」  
学 年：6年男女  
授業者：谷田 彪 教諭

令和3年度授業協力校及び作成専門員  
大泉町立北小学校            谷田 彪 教諭

### 令和3年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学共同教育学部准教授）  
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）  
田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）  
高草木 元浩（東部教育事務所学校教育係指導主事）  
五味田 晃弘（大泉町教育委員会指導主事）  
小川 勇之助（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

#### [参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等  
ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー  
（平成25年3月  
国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料  
【小学校 体育】  
（令和2年3月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説  
体育編  
（平成29年7月 文部科学省）

# 体育科学習指導案

日時：令和3年11月30日（火）5校時

対象：6年2組（男子15名, 女子18名）

場所：体育館

指導者：谷田 彪

## 1. 単元名 ・ ボール運動(ゴール型)「バスケットボール」

### 2. 指導にあたって

#### (1) 教材観

ボール運動は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」の「ゴール型」にあたる運動である。バスケットボールは、ボールをドリブルやパスで相手をかかわしながら前進し、リングに向かってシュートを決めることで得る点数を競い合うゲームである。

ゲームを成立させるために必要な技能として、投げる、受ける、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受け取ることができる場所に動くなどのボールを持たないときの動き等があげられる。そのため、単元全体を通して個人技能の習得が重要になる。また、攻撃の仕方も大切なポイントになってくる。そこで、単元を通して、ドリルゲーム（個人技の習得）→ タスクゲーム（チーム戦術の練習）→ メインゲーム（練習の実践）という順序で行うことは、運動の技能を高めながら、チームの動きを理解し、ゲームで競い合う楽しさを味わうことに繋がると考える。

また、チームで立てた作戦の練習時間をきちんと確保することで、自分たちの課題に合った練習を選択し、実行できるようになっていくのではないかと考える。そのため、攻撃側にとって易しい状況（アウトナンバー）の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをすることがねらいとなる。また、中学校での球技：ゴール型の学習に繋がると考え、本単元を設定した。

#### (2) 児童観

##### 【知識及び技能】

- ・ 5年時までに、バスケットボールの3対3のミニゲームなどの簡易化されたゲームを行ってきている。
- ・ ボール操作の技能が未熟であり、パスやシュートでのミスが多く、ゲーム内で得点の喜びを味わうことは難しい。
- ・ 攻撃も守備もボールに向かって動く児童が多く、味方・相手・ゴールの位置関係を意識して動く児童は少ないため、人がボールに集まってしまう。

##### 【思考、判断、表現】

- ・ 体育の中でのゲームでは、チームの活動が多いため、お互いにアドバイスし合う様子は見られる。しかし、プレーに関して有効なアドバイスを伝えられる児童は固定化されている。

##### 【主体的に取り組む態度】

- ・ 準備、片付けの役割を果たすことができる児童が多く、友だちに対しての声かけも温かい。勝敗も

受け入れる児童が多い。

### (3) 指導観

#### 〈単元を通して〉

- ・ 体育授業プログラムを活用し、効果的な学習過程により、技能を身につけながら誰もが楽しく運動できるようにする。
- ・ ボール操作の簡易化と心理的恐怖心を取り除くために、ボールはバスケットボールより軽く、柔らかいドッジボール（3号）を採用する。
- ・ 単元を通して、ボールをもたないときの動きに着目させるため、ドリブルを使わないで学習を進めていく。
- ・ 単元を通して、グループでの活動を中心として行うことで、チームの仲間との連帯感を深め、協力して練習やゲームに取り組むことができるようにする。
- ・ チームは4班とし、それぞれのチームが意欲面・技能面で、できるだけ均等になるようにチーム編成を行う。
- ・ 一人一人の運動量の確保とチーム内の教え合いができるよう、少人数でチームを編成し、兄弟チームで活動ができるようにする。
- ・ チームで協力して取り組めるよう、リーダーを中心とし、ゲーム中はプレイヤー、声かけ係、得点係、記録係の役割をもたせる。
- ・ 単元を通して、児童が技能習得の向上を実感できるようにするため、ドリル・タスク・メインゲームの流れを継続した授業を行う。

#### 〈ドリルゲーム〉

- ・ 個人技能を高めていくために、毎授業の導入で、パス・シュート・ピボットを継続してドリルゲームを行わせる。
- ・ 児童の技能向上を実感できるようにするために、ドリルゲームの記録を蓄積できるようにワークシートを作成する。

#### 〈タスクゲーム〉

- ・ 一人一人がボールに触れる時間を多く確保するために、タスクゲームやメインゲームはハーフコートで行う。
- ・ フリーになるための動きやフリーの仲間にパスを出すなどチーム技能習得のため、毎授業チーム内での2対1や3対2のタスクゲームを行わせる。
- ・ タスクゲームでは、ボールをもたないときの動きを身に付けるために、攻撃側プレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態（アウトナンバー）にし、どこに動けばいいのかを提示する。
- ・ タスクゲームとメインゲームでは、ローテーションの中でスタート位置を理解しやすくするために、床にマーカーを置いて行う。

#### 〈メインゲーム〉

- ・ ドリルゲーム、タスクゲームで練習した技能を活かせるよう、毎授業で他チームとのメインゲームを行わせる。
- ・ ボール保持者の時間的・空間的余裕を保証するために、ゲームに参加するプレイヤーの数を少なくすると同時に、攻撃側のプレイヤーの数を守備側よりも多くした「ファスト・ブレイク」で生起する場

面を想定したゲームを行う。

- ・攻撃チームが確率のよいシュートを打つためのパスを判断, 実行できるよう人数条件を緩和した「アウトナンバーゲーム」を取り上げる。
- ・バスケットボールのプレーの原則を理解した作戦を用いて得点ができるように, 作戦を立てる活動の際には, 作戦ボードを活用し, 作戦が複雑にならないよう, すばやく攻撃ができる作戦例を提示してからチームの話し合いができるようにする。
- ・チームごとの作戦を振り返ったり, 新たに作戦を話し合ったりするためにゲーム記録を作成し, 記入させる。
- ・ノーマークでシュートをすることを意識させるためにシュートが決まったら2点, リングに当たったら1点, ノーマークでシュートをしたら+1点とする。

〈その他〉

- ・特別に支援が必要な児童には, 本人への声掛けや励まし, 学習内容の確認を丁寧に行うだけでなく, チーム全体で声掛けもできるように, チームの声掛け等の対応を丁寧に賞賛する。
- ・前時のゲームを撮影し, 導入で動画を提示することで, よい動きや課題を確認した上で, めあてをつかめるようにする。

### 3. 単元の目標

#### 【知識及び技能】

バスケットボールの楽しさや喜びを味わい, その行い方を理解するとともに, ボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け, 簡易化されたゲームができるようにする。

#### 【思考力, 判断力, 表現力等】

自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに, 自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

#### 【学びに向かう力, 人間性等】

バスケットボールに積極的に取り組み, ルールを守り助け合ってバスケットボールをしたり, 勝敗を受け入れたり, 仲間の考えや取組を認めたり, 場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

### 4. 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① バスケットボールの行い方について, 理解したことを言ったり書いたりしている。	① チームの特徴に応じた作戦を選び, 自己の役割を確認している。	① ゲームの練習の中で互いの動きを見合ったり, 話し合ったりする際に, 仲間の考えや取組を認めようとしている。
② 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。	② 簡易化されたゴール型のゲームで, 自己や仲間が行っていた動き方の工夫を, 動作や言葉, 絵図, ICT機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えている。	② ゲームや練習の際に, 使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに, 用具の安全に気を配っている。
③ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。		
④ 得点しやすい場所に移動し,		

パスを受けてシュートなど することができる。		
---------------------------	--	--

### 5. 単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	オリエンテーショ ン ①学習のねらいの 説明	①準備運動（ドリルゲーム） ・二人組キャッチシュート（移動なし） ・二人組対面パス ・二人組ピボットゲーム			①準備運動（ドリルゲーム） ・二人組キャッチシュート（移動あり）			
	②シュートエリア の確認 ③ドリルゲームの 説明	②学習内容の確認 ・プレーの原則を理解し、ゲームで試してみ る。 ③タスクゲーム ・ハーフコート2対1（チーム内）			②学習内容の確認 ・プレーの原則を利用した、素早い攻撃を行う。 ③タスクゲーム ・ハーフコート3対2（チーム内）			
	④タスクゲームの 説明 ⑤メインゲームの 説明 ⑥学習のまとめ	④メインゲーム ・ハーフコート3対2 （リーグⅠ）			④メインゲーム ・ハーフコート3対2 （リーグⅡ）			
45		⑤ 学習のまとめ						

### 6. 指導計画（全8時間計画、本時は6時間目）

課 程	時 間	主な学習活動	支援及び留意点	評価の観点		
				知	思	主
つ か む	1	【ねらい】 学習の進め方を確認し、バスケットボール の行い方を理解する。 ・授業の約束と確認 ・ドリルゲームの説明と確認 ・タスクゲームの説明と確認 ・メインゲームの説明と確認	○チーム内の役割を決め、協力して準備、 準備運動をすることで、チームに連帯感 をもたせる。 ○単元計画を掲示することで、学習の進め 方を理解して、見通しがもてるようにす る。 ○ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲ ームの内容が理解できるよう、説明に合 わせて、範例を示したり、実際に動いた りしながら確認をする。	①		
	2	【ねらい】 ノーマークの味方にパスを出すことができ る。 ・ドリルゲーム ・タスクゲーム	○ドリルゲームでは各チームを支援し、 仲間が捕りやすいパスの出し方や、パ スのもらいやすい位置を意識させる。 ○タスク・メインゲームでは、試合の進め 方やローテーションの仕方をマグネッ	②		

		・メインゲーム	トで確認することで、理解することができるようにする。			
追 究 す る	3	【ねらい】 ゴール下に移動をしてパスを受けることができる。	○シュートエリア内でボールを受け取るために、「シュートが入りやすい位置で受け取るにはどうすればよいか。」を問いかけ、移動することを意識させる。	④		
	4	【ねらい】 すばやくゴール下に移動して、ノーマークでパスを受けることができる。 ・2対1のハーフコート（ドリブル無し）	○ゲームの中で、「ノーマークでシュートを打つために、どのように移動すればよいか。」を問いかけ、すばやく移動を意識させる。	④		
	5	【ねらい】 状況をすばやく判断して、ゴール下にすばやく移動をし、パスを受けてシュートを行うことができる。 ・3対2のハーフコート（ドリブル無し）	○パス回数が多いときと少ないときを比較することで、すばやく攻撃するにはシンプルな攻撃が有効であることに気づかせる。	③		
	6	【ねらい】 ノーマークシュートをするために、すばやく攻撃ができる作戦を話し合い、チームで選ぶことができる。 (本時)	○作戦タイムでは作戦を例示し、自己の考えを伝え合うことができるようにする。 ○タスクゲームでは、作戦を実行するための練習をさせる。		①	
	7	【ねらい】 すばやく攻撃ができなかったときの動きを考えよう。 ・3対2のハーフコート（ドリブル無し）	○数的優位でも、フリーができない場면을提示し、作戦を例示して、考えをもてるようにする。 ○メインゲームの間に作戦タイムを設け、その都度作戦を練る。	②		①
ま と め る	8	【ねらい】 勝敗を受け入れながら、ゲームに積極的に取り組むことができる。	○チームで立てた作戦をいかし、ゲームを楽しむことができる。			②



7. 本時の学習(6/8時間目)

(1) ねらい

ノーマークシュートをするために、すばやい攻撃ができる作戦を話し合い、チームで選ぶことができる。

(2) 準備

ドッジボール(3号)、ビブス、マーカー、ホワイトボード、作戦例、作戦ボード、リーグ表、デジタルマー

(3) 展開

過程	時間	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点
導入	9	<p>1. 準備, 準備運動</p> <p>○グループごとに準備, 準備運動を行う。</p> <p>2. ドリルゲームに取り組む。</p> <p>○二人組キャッチシュート(移動無し)</p> <p>○二人組対面パス</p> <p>○二人組ピボットゲーム</p> <p>○二人組キャッチシュート(移動あり)</p> <p>3. 前時の学習を振り返り, 本時のめあてを確認し, 理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・すばやくゴール下に移動する。</li> <li>・相手が来る前に攻撃する。</li> <li>・相手がいない方にパスをする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>めあて ノーマークシュートを成功させる作戦をチームで選ぼう。</p> </div>	<p>○二人組キャッチシュート(移動無し)では, 45°からのシュートでは, バックボードを利用させ, 当てる位置を示してシュートが成功できるように指導する。</p> <p>○相手の胸に指先を向けて, パスをするように声をかけることで, 相手の取りやすいパスができると説明する。</p> <p>○パスを受ける側は手を出して, キャッチができる準備をしておくことで, 怪我なくしっかりキャッチができるよう説明する。</p> <p>○守りがボール保持者を包むようなディフェンスをしないように指導する。</p> <p>○軸足を動かさずに回転し, ディフェンスが背中側にいるように動くように指導する。</p> <p>○ノーマークシュートをするために, 何が必要か問いかける。</p> <p>○前時の動画を見て, ノーマークシュートを成功させる動きを理解させ, 作戦として選べるようにする。</p>	

<p>展開</p>	<p>7 3 7 14</p>	<p>4. タスクゲームに取り組む。 ○ハーフコート3対2 (チーム内)</p> <p>5. チームで作戦について話し合いを行う。</p> <p>6. 作戦に基づいたタスクゲームで、動き方を練習する。 ○ハーフコート3対2 (チーム内)</p> <p>7. メインゲームに取り組む。</p> <p>14 ○ハーフコート3対2 (他チーム)</p>	<p>○アウトナンバーを生かし、すばやくゴール下へ移動するよう声をかける。</p> <p>○作戦例を提示することで、作戦を選択ながら話し合いをするよう指導する。</p> <p>○話し合いで考えを伝えることができない児童には、作戦例からやってみたい作戦を選ばせ、動き方を確認して練習できるように支援する。</p> <p>○練習をしながら声をかけ合っ て、作戦を確認したり、変更したりするよう声をかける。</p> <p>○アウトナンバーを生かしたノーマークシュートができているかを振り返るために、兄弟チームでゲーム記録を取り合うよう指導する。</p>	<p>◆作戦例を参考に、チームで話し合いをする中で、自己の考えを伝えている。 【思】観察</p>
<p>終末</p>	<p>5</p>	<p>8. 本時の振り返り</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>まとめ チームにあった作戦を選ぶことが大切。</p> </div> <p>9. 片付け</p>	<p>○作戦を話し合うことで、ノーマークシュートができたかを問いかけ、成功しているチームには自分にあつた作戦が選べていることを賞賛し、できていないチームには、今回の経験をもとに話し合いを続けて、自分たちにあつた作戦を選んでいけるよう声をかける。</p> <p>○点数を取る喜びに加えて、作戦がうまくいったときの喜びがあることに気づかせる。</p>	

教師側	授業展開	児童側
<p>自分たちで体操、ドリルゲームをどんどん行えている。</p> <p>動画でよい動きを紹介して、めあてにつなげられる。</p> <p>すばयी攻撃の作戦を提示し、選べるよう考えさせよう。</p>	  	<p>毎授業のドリルゲームで、だんだん上手にできるようになってき</p> <p>得点するためのすばयी動き方が、わかった。</p> <p>自分に合った作戦を選ぶのだな。自分に合った作戦はなんだろう。</p>
<p>提示した作戦を使って、全員が意見を言っている。</p> <p>足の速さやパスが遠くに投げられるか考えて、チームにあった作戦を選ぼう。</p> <p>意見を伝え合ったことで、作戦を意識した動きができるようになった。</p> <p>作戦を話し合うことの大切さ、作戦が成功する喜びを感じていたな。</p>	   	<p>どっちの作戦がいいのか。タスクゲームでやってみよう。</p> <p>ぼくの場合は、こちらの作戦にしよう。作戦が2つだから選びやすい。</p> <p>選んだ作戦で、すばやく得点ができるようになってきた。</p> <p>試合の中ですばयी攻撃で得点することができた。</p>
<p>作戦を話し合うことの大切さ、作戦が成功する喜びを感じていたな。</p>		<p>チームに合った作戦を選ぶことで、得点することができた。</p>

### 1. 形成的授業評価について

改訂版「小学校高学年バスケットボール」の授業プログラムを適用した授業が、どの程度の学習成果をあげていたのかを学習者の主観的側面から判断するために、授業を受けた全ての児童に対して、毎授業後に形成的授業評価(高橋 1994)を実施した。

その結果、①「総合評価」をみると、単元通して 2.67-2.89 の間で推移し、単元終盤には 5 段階評価のうち「5」と高い値であった。次に②因子ごとにみると、すべての因子において単元序盤に比べて単元終盤に向上した。特に「成果」次元においては、単元進行とともに向上し、8 時間目は最も高い得点になった。これは、本授業プログラムにおける学習内容を単元前半は「個人の状況判断」、単元後半はチームで連携した動き(作戦づくり)と設定したことにより、単元前半での学びが単元後半の意図的な作戦という形で発揮できるようになり、成果を実感することができたと考えられる。

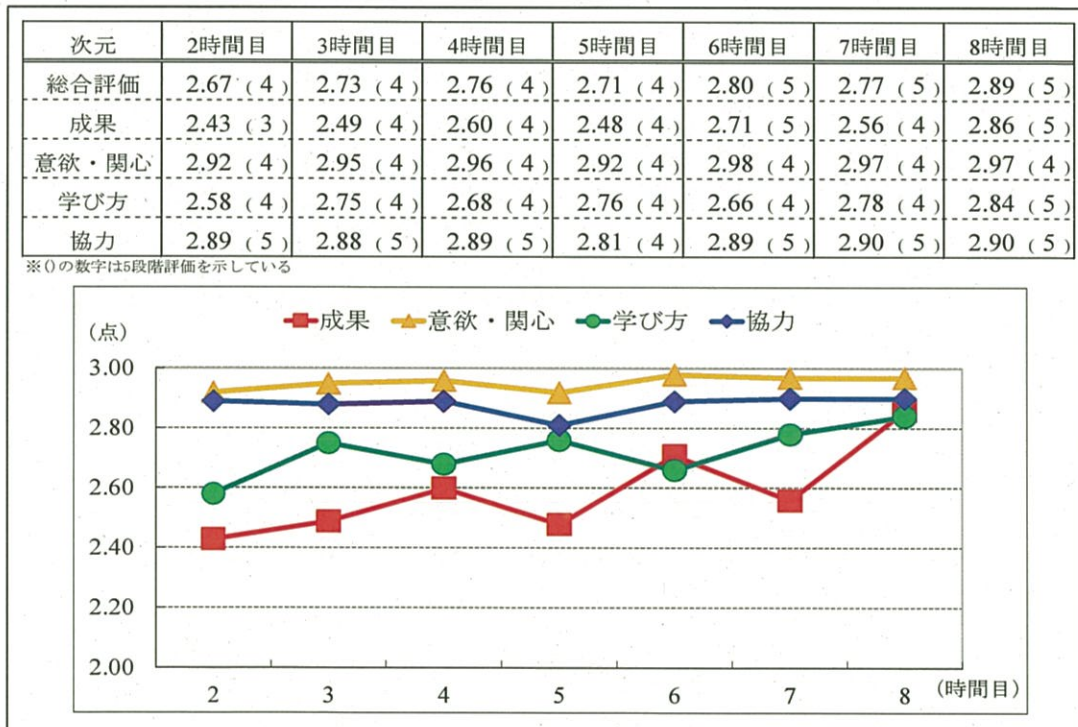


図1 形成的授業評価の変容

### 2. 技能成果(ゲーム中の状況判断)について

ゲームパフォーマンスの変容を検討するために、単元2時間目と8時間目の「ハーフコート 3対2」をデジタルビデオカメラで収録し、その映像をもとにボール保持者の状況判断(シュート、パス、キープ)の適否を分析し、その適切率の変容を検討した。

その結果、全状況判断をみると、単元2時間目(65.2%)に比べて単元8時間目(76.9%)に有意な向上がみられた。

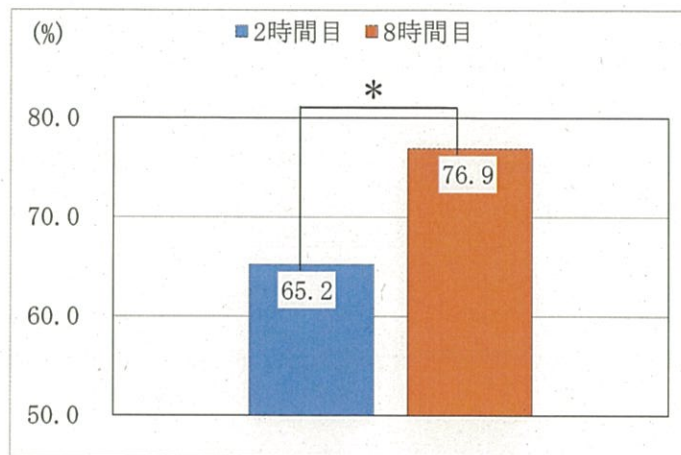


図2 ボール保持者の状況判断力の変容

### 3. 運動有能感調査について

岡沢ら(1996)が作成した「運動有能感測定尺度」を単元前後に実施した。運動有能感とは、①身体的有能さの認知(自己の能力に対する肯定的認知)、②統制感(自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるか)、③受容感(教師や仲間から受け入れられているという認知)の3因子で構成される。

その結果、合計点を見ると、単元前(42.1点)に比べて単元後(47.6点)に有意に向上した。これにより、改訂版の授業プログラムを適用した単元での学習を通して「運動に対する自信」が向上したといえる。

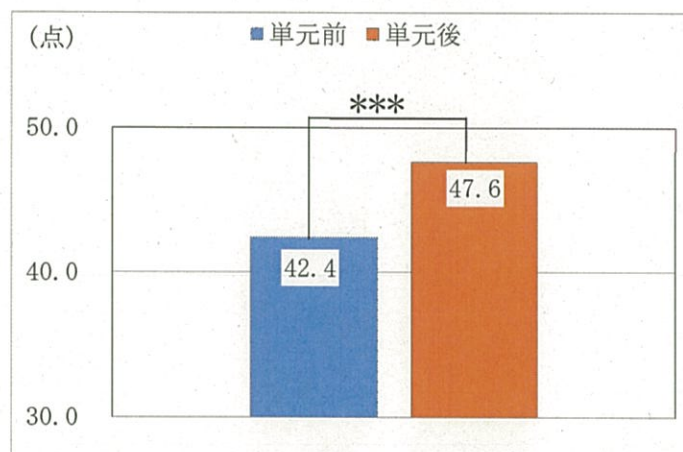


図3 単元前後に実施した運動有能感調査の合計点の変容

### 4. 総合的解釈

改訂版の体育授業プログラムは、従前のプログラムと同様に1授業の流れを「ドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲーム」とし、同ゲームを数時間繰り返すことで、自己やチームの課題を見付け、その課題解決に向けた取り組みによる成果を実感できるようにしている。一方、改善点としては「アウトナンバーゲーム」を取り入れたことが大きな意味を持つ。ドリルゲームやタスクゲームで身に付けた技能を、メインゲームの3対2アウトナンバーゲーム(攻めが数的優位な状況)で発揮できるようになることで、適切な状況判断ができるようになり、「運動に対する自信」が向上したといえる。

令和3年度 限定公開授業等の紹介 — 参観された先生方からの感想紹介（抜粋） —

※限定公開配信の二次元コードを紹介しています。二次元コードにつきましては、学校内限定公開用としてお取り扱いいただくようお願いいたします。

「大泉町立北小学校」

<https://youtu.be/XIsyvunw-Nc>



■令和3年11月30日（火）

■公開授業 授業者 谷田 彪 教諭

学 年：第6学年 単元名：ボール運動 バスケットボール

■全体会・研究会

発 表 者 谷田 彪 教諭



○公開授業・授業研究会に参加された先生方からの感想等

- ・自校の子どもたちがゴール型のゲームを行う際に参考にさせていただきます。大変お世話になりました。
- ・準備から本日まで大変お疲れさまでした。今日学んだことを授業で活かしていきたいと思います。ありがとうございました。
- ・体育授業プログラムの再周知と今日の谷田先生の授業を所属校に周知するとともに、自分でもこのような授業展開を試してみようと思いました。
- ・図工専門ですが、専門性がなくても手の届く授業でした。特に、場の設定の仕方が学びになりました。子どもが主体的に活動していたので、谷田先生の授業は、単元の導入がしっかりされていたのだと想像しています。質問になってしまいますが、1時間目でどのような授業展開をされたのか知りたいです。
- ・本日はありがとうございました。作戦会議の仕方やドリルゲームの内容を参考にさせていただきたいと思います。
- ・お忙しい中、大変参考になる授業を見せていただきありがとうございました。
- ・沢山のことを考えた上で、焦点を絞った指導や工夫のある場の設定、手立てなど、とても勉強になりました。
- ・今回、授業を見て学んだことや、体育プログラムの存在等を自校の先生方にもしっかり伝えていきたいと思っています。ありがとうございました。
- ・アウトナンバー、ファースト・ブレイクの良さを再確認させていただき、谷田先生、鬼澤准教授の想いが伝わる授業でした。またブレイクセッションでの話合いがとても有意義でした。設定していただき、ありがとうございました。
- ・今回の授業を校内の若手にも伝えていきたいと思っています。今後ともよろしくお願いいたします。
- ・コロナ禍のため様々な規制の中でしたが、工夫が見られた参考になる授業でした。ありがとうございました。
- ・足元が滑るのが気になりました。滑らなければのびのびした、力強い動きがもっと出たとおもいます。

- ・協議でもとても中身が濃いもので参考になりました。体育授業プログラムを本校でも児童の実態を把握しながら活用できるように整えていきたいと思います。今後の体育指導の参考にしていきたいと思いません。ありがとうございました。
- ・授業の構成は、とても参考になりました。本校においても研修などを通して他の職員に伝えたいと思います。
- ・オンラインから大変お世話になりました。素晴らしい授業と講話であったことはとても伝わってきたので、十分に聞くことができたらと思っています。  
また、オンラインで参加の先生も人数が多いわけではなかったので、直接参加できなかったのかなという思いが正直あります。ですが、このような感染状況に応じて臨機応変な対応を迫られる中でこのように遠方からも参加することができたことに大変感謝しております。もし当日の講話の資料もいただけるのであればいただけると幸いです。重ねてになりますが、大変お世話になりました。ありがとうございました。
- ・体育授業プログラムを活用した体育の進め方や技能の精選の仕方など、とても勉強になりました。体育授業プログラムとして、とても参考になる授業でした。バスケットボールという習得する技能がたくさんある単元を、楽しく特性を生かしたまま学習できることを学びました。アウトナンバーを最後まで取り入れて得点をするの楽しさを児童が感じられる授業であったと思います。授業公開をしていただき、ありがとうございました。また、公開に携わっていただいた先生方にも感謝申し上げます。