

令和2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2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2年11月13日（金）  
会 場：孺恋村立西部小学校  
単 元：ボール運動（ゴール型）  
          「バスケットボール」  
学 年：5年男女  
授業者：干川 幸宏 教諭

### 令和2年度授業協力校及び作成専門員

孺恋村立西部小学校                      干川 幸宏 教諭

### 令和2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）  
市村 武文（吾妻教育事務所学校教育係指導主事）  
野寺 秀樹（孺恋村教育委員会学校教育係長）  
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）

# 体育科学学習指導案

令和2年11月13日(金)第5校時 体育館  
5年2組 指導者 干川 幸宏

## 授業の視点

3対2のハーフコートでゲームをする時に、VカットとLカットから使う攻め方を選択し、作戦に取り入れながら攻め方を試すことは、サポートができることにつながり、3対3オールコートのゲームでサポートをしながらゲームを楽しむことに有効であったか。

## 1 単元名 ボール運動 ゴール型「バスケットボール」

## 2 考察

### (1) 身に付けたい資質・能力及び児童の実態(男子10名、女子9名、計19名)

	身に付けさせたい資質・能力	児童の実態
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"><li>○シュート、パス、キャッチ、ピボットなどの基本的なボール操作の力。</li><li>○動きながらボールをキャッチしたり、パスをしたりする、素早く正確に動く力。</li><li>○ボールを持っていない時に、空いている空間に動く力。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○パスについては4年生の時に練習はしてきたが、相手が取りやすいパスを出すことや正確にキャッチすることがあまりできない。</li><li>○守りがいる中で味方にパスを出す時に、守りから横に外れてパスをすることよりも上からの緩やかなパスをする児童が多い。</li><li>○バスケットボールを使うと重く、広がった攻めがしづらい様子が見られる。</li></ul>
思考力・判断力・表現力等	<ul style="list-style-type: none"><li>○チームの良い所や課題に気付く力。</li><li>○課題を解決するために、必要な練習を選んだり、考えたりする力。</li><li>○自己や仲間の考えたことを他者に伝える力。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○説明されたことの理解に時間のかかる児童が多く、スムーズに授業が流れないことが多い。</li><li>○運動能力に差があり、力のある児童の考えで動こうとすると周りがついてこれない状況がある。</li><li>○複数のことを同時に考えたり、行ったりすることは難しく、できる限りシンプルで分かりやすい方が意欲が持てる。</li></ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"><li>○運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動する力。</li><li>○勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりする力。</li><li>○場や用具の安全に気を配ったりする力。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○チームで話し合いをすることや男女で協力して活動することはできるが、ちょっとした言動で仲がうまくいかなることがある。</li><li>○勝利に対して高い意識を持っていて、勝敗によっての気持ちの浮き沈みが大きく、負けるときはチームの雰囲気が悪くなることが多い。</li></ul>

### (2) 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。ゴール型のバスケットボールでは、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とることのできる場所に動くなどのボールを持たない時の動きによって、攻撃側にとって易しい状況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。

バスケットボールのゲーム中の動きの中では、「ボールを持たない動き」が大部分を占める。一方、ボール運動が苦手な児童は、ボール操作が上手いかわからないということと同時に、「どこに動けばいいかわからない」ということが挙げられる。そこでボール操作の技術を学習すると共に、ボールを持たない時に、どこに動けば良いのかを理解し動けるようになれば、有効なパスが出現するようになり、ゲーム全体の質も向上し、誰もが楽しくバスケットボールを楽しめると考える。学習活動の始めに、シュートやパス、ピボットの練習をすることでボール操作の技能を高めていく。タスクゲームやメインゲームではボールを持たない時の動きを身に付けるために、フィールド上のゲーム人数を3人以下にしたり、ドリブル無しのゲームを行ったりすることで、児童がどこに動けばいいのかを判断できるようにしていきたい。誰もが運動の仕方を理解し、誰もができるようにするために、一人一人の運動量を確保したり、分かりやすい説明や分かりやすい動き方を意識して進めていきたい。

バスケットボールの学習を通して、「分かった」から「できた」へとつなげていくことで運動への学習意欲を持たせるとともに、ルールを守り助け合って運動し、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりする人間性を身に付けさせることで、チーム競技の楽しさを味わわせたいと考える。

### 3 指導の目標・評価規準

指導の目標	評価規準		
	知識・技能	思考力・判断力 ・表現力	主体的に学習に取り組む態度
バスケットボールの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。	・攻防するために必要なボール操作とボールを持たないときの動きを理解し、仲間と連携した動きができる。	・ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだりしている。 ・自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	・積極的に活動し、ルールやマナーを守って、助け合いながら運動している。 ・勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたりしている。

### 4 単元計画

5 学 年	段階		はじめ オリエンテーション	なか				大会
	時間	1時間目		2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
	導入	5分	授業の約束・マナー	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて				大会説明
				シュートゲーム				
	活動1	15分	シュートゲーム	どんだんパスゲーム 課題: サポート	ピボットフットゲーム 3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: LVカット			バスケットボール大会
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし					
			課題: サポートをする		課題: カットを使って攻める			
	まとめ	5分	ふりかえり					

### 5 指導計画(全9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	○学習の進め方を確認し、意欲を持つことができる。 ・学習の進め方を確認し、意欲を持つ ・チーム分けとゼッケン番号の発表 ・授業の約束を確認 ・シュートゲームの説明とゲーム ・3対3オールコートゲームの説明とゲーム	・学習の進め方と授業の約束やマナーについて、掲示物等で視覚的に理解できるようにする。  ・単元を通して、誰もがボール操作をしやすいようにソフトバレーボールなど軽いボールを使用する。 ・今後毎時間行うゲームであるため、ルールや仕方を理解するためのゲームとする。			○
追求する	2	○サポートの方法が分かり、サポートを使ってゲームを楽しむことができる。 ・「どんだんパスゲーム」の説明とゲーム ・3対3オールコートゲーム	・ボールを持たないときの動きが理解できるように「どんだんパスゲーム」を行う。 ・「どんだんパスゲーム」でできたことを、3対3オールコートゲームで試してみ、ることを助言する。	○		
	3	○サポートを使って協力しながらゲームを楽しむ。 ・「どんだんパスゲーム」 ・3対3オールコートゲーム(ドリブル無し)	・「どんだんパスゲーム」やメインゲームでサポートの動きを繰り返し行うことで、動き方を理解させていく。	○		
	4	○ピボットを使い、周りを見ながらゲームを進めることができる。 ・ピボットフットゲーム	・ボールを持ったときに慌ててしまう行動を解消するために、ピボットを覚えさせることでボールを持ちながら周り	○		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・3対2ハーフコートゲーム(ドリブル無し)</li> <li>・3対3オールコートゲーム(ドリブル無し)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>を見て落ち着いてパスができるようにする。</li> </ul>		
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ L カットや V カットを使ってサポートをしながらゲームを楽しむ。</li> <li>・3対2のハーフコートゲーム( L 、 V カットの説明)(ドリブル無し)</li> <li>・3対3オールコートゲーム(ドリブル無し)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守りから離れるための方法として、LカットやVカットがあることを伝える。</li> <li>・LカットやVカットをタスクゲームで覚え、メインゲームにつながるように助言する。</li> </ul>	○	
	⑥				
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームに応じた攻めの作戦を立て、サポートを使ってゲームを楽しむことができる。</li> <li>・3対2のハーフコートゲーム(ドリブル無し)</li> <li>・3対3オールコートゲーム(ドリブル無し)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻めのパターンをいくつか用意し、その中からチームで選んでゲームができるようにする。</li> <li>・小型のホワイトボードを使って動きを確認できるようにする。</li> </ul>		○
まとめ	8 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>○交流大会で、勝利を目指してサポートの仕方を工夫しながらゲームができる。</li> <li>・バスケットボール大会をする。(3対3オールコート)(ドリブル無し)</li> <li>・大会がスムーズに進行するよう協力する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝利を目指すことで意欲を高め、攻めに工夫ができるようにする。</li> <li>・勝敗のみにこだわって雰囲気が悪くならないように、勝敗を認める態度や頑張った児童を賞賛できる態度を指導していく。</li> <li>・役割や応援をしっかりとさせ、スムーズに進行させるとともに全員で楽しめる大会にする。</li> </ul>		○ ○

## 6. 学習指導の方針

### <全体を通して>

- 体育授業プログラムを活用し、効果的な学習過程により、技能を身に付けながら誰もが楽しく運動できるようにする。
- 説明することや行い方が理解できるように、掲示物を使用したり、同じ動きの流れを活用したりする。また、活動内容もシンプルで分かりやすい方法を考えて行う。
- 一人一人の運動量を確保できるように、少人数でチームを編成したり、活動の流れを工夫したりする。
- 楽しく運動できるように、練習やゲームなどチームで協力して行う活動を多くする。
- 一人一人の学習意欲を高めるために、活動中の児童への声かけをしたり、授業のまとめには、頑張った児童を紹介したりする。

### <「つかむ」段階>

- 約束やマナーを確認し、安全でスムーズに授業が進められるようにする。
- 単元の流れを説明し、見通しをもって活動できるようにする。
  - ・単元計画や学習カード、約束やマナーを拡大して掲示する。
  - ・必要な技能として、毎回行うシュートゲームを説明し、行う。
  - ・単元を通して、ボールを持たない時の動きができるようにすることが大きな目的であるため、ドリブルを使わないで進めて行くことを理解させる。
  - ・学習カードに1時間ごとのねらいを載せ、単元の流れが分かるようにするとともに、ねらいに沿った反省ができるようにする。
- チーム編成やビブスの番号を決定し、活動がスムーズに進むようにする。

### <「追求する」の段階>

- ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを一つの流れとし、段階を追って技能を身に付けていくとともに、メインゲームでの課題を次の時間につなげられるようにする。
- ドリルゲームで個人の技能を高める。
  - ・「シュートゲーム」・・・得点に必要なシュートの技能を身に付ける。
  - ・「ピボットフットゲーム」・・・ボールを持ったらず慌てず周りを見ることができ、落ち着いてゲームができるようにする。
- タスクゲームでチームの技能を高める。
  - ・「3対2ハーフコートゲーム」・・・アウトナンバーで攻めやすい状況の中で、チームでサポートをする動きができるようにする。
  - ・VカットやLカットを説明し、サポートの動きとしてできるようにする。
  - ・ビブスの番号でスムーズにメンバーの入れ替えができるようにする。
  - ・ゲームに慣れてきた段階で、チームで連携して動けるように、作戦の時間を確保する。

・作戦を考えるときに、短時間で理解しやすくするために、ホワイトボードで駒を動かしながら動きを確認できるようにするなど、用具を工夫する。

- メインゲームで学んだ知識や基本的な技能を活用し、見つけた課題を次のゲームに活かせるようにする。
  - ・「3対3オールコートゲーム」・・・通常コートでのバスケットボールを意識し、そこでサポートの動きができるようにする。

・コートの外に出ている児童も、応援したりチームの動きを観察したりできるようにする助言する。

<「まとめる」の段階>

- 今まで学習してきたことを活用しながら作戦を工夫したり、チームが協力してゲームをしたりするなど、意欲的で楽しめる活動となるために、他のチームとの交流大会をする。
- 自分たちでルールを守ったり、役割を果たしたりしながら、児童が主体となって活動ができるように支援する。

7 本時の学習(6/9)

(1)ねらい

チームに応じた攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しむことができる。

(2)準備

生徒:筆記用具・学習カード

教師:ビブス・ホワイトボード・デジタルタイマー

(3)展開

学 習 活 動	時	教師の支援及び留意点	評価項目
○集合・整列・挨拶 ○ウォーミングアップ ・体操 ①シュートゲーム ②ピボットフットゲーム ○本時のめあての確認	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごと(全4チーム)に準備体操をし、体操が終わったチームからシュート練習を始める。</li> <li>・ウォーミングアップを兼ね、基本的なボール操作の技能を高めるためのゲームとする。</li> <li>・一人一人が見通しを持って、意欲的に取り組めるように、ホワイトボードで確認をする。</li> </ul>	
		攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しもう。	
○タスクゲーム ・作戦タイム ・3対2ハーフコートゲーム	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の V カットや L カットの動きを確認する。</li> <li>・チームで V カットと L カットから攻め方を選択し、作戦に取り入れて動きを考える。</li> </ul> <p><b>【3対2ハーフコートゲーム】</b></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>※チーム内で練習する。</li> <li>※攻めと守りに分かれ、開始は、センターラインあたりから始める。</li> <li>※1分×5を行う。(1分ごとにメンバーのローテーション)</li> <li>※1分間は、何回も攻められる。得点を取ったり、相手にボールが取られたら開始場所から始める。</li> <li>※開始場所にいる児童は動けない。そこからパスをしたり、パスを受けることはできる。</li> <li>※ドリブルは無し。</li> <li>※パスは両手パスのみ。</li> <li>※ボールを持って歩いてはいけない。</li> <li>※相手や相手の持っているボールに触ってはいけない。</li> </ul> </div>	

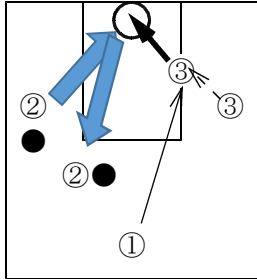


<作戦の立てさせ方>

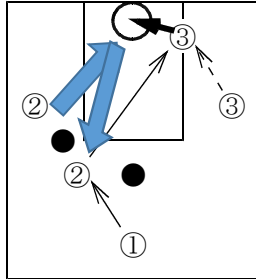
・作戦を考えさせるときに、小型のホワイトボードの中で、VカットやLカットを入れられるように、V字とL字の形に切った紙を用意する。それを使いながら、丸いマグネットを人として動かして、動きを確認させる。

[※予想される作戦例]

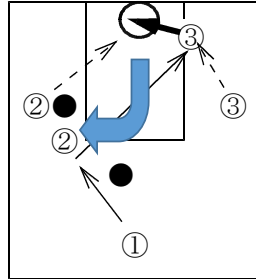
1. Vカットで動き、フリーをつくる



2. Vカットでパスをもらい、フリーをつくる



3. Lカットでパスをもらい、フリーをつくる



移動 -----> パス -----> シュート ----->

【思考・判断・表現】

チームに応じた攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しんでいる。  
(観察・カード)

○メインゲーム  
・作戦タイム  
・3対3のオールコートゲーム

15

○始める前に1分間の作戦タイムを取る。

【3対3オールコートゲーム】

- ※2チームで対戦。2コートを使用。
- ※開始は、センターサークルから、攻めの一人が、相手にパスをし、パスを受けてからスタートする。
- ※開始時、攻めと守りはフリーの場所でもよい。
- ※パスは両手のみとする。
- ※ドリブルは無し。
- ※ボールを持って歩いてはいけない。
- ※相手や相手の持っているボールに触ってはいけない。
- ※ゲームは、6分で行い、2分ごとに1人ずつメンバーを入れ替える。(中断はしない)
- ※前半6分、作戦タイム1分、後半6分で行う。
- ※得点は、ゴールに入ったら2点とする。
- ※点数が入ったら、攻めていたチームは、センターラインより下がる。

○本時の振り返り

5

- ・振り返りカードに記入させる。  
(分かったこと・できたこと・課題)
- ・サポートをして、よく動いていた児童を立てさせて紹介をし、励みとする。

<振り返りの姿>

- ☆素早い動きをしないとLカットやVカットができない。
- ☆LカットやVカットを使うとパスがもらえる。
- ☆動き方を確認したらサポートができた。



# バスケットボール学習カード

5年2組 名前〔

〕

★めあての評価 [とてもよくできた◎ 少しはできた○ あまりできなかった△]

時間	日付	今日のめあて	めあての評価	「今日のめあて」の振り返り(分かったことやできたこと)
1	10/	学習の進め方やシュートゲームのやり方を知ろう	【課題】	
2	11/	「どんどんパス」を理解し、サポートできるようにしよう	【課題】	
3	/	サポートを使って協力しながらゲームをしよう	【課題】	
4	/	ピボットを理解し、周りを見ながらゲームをしよう	【課題】	
5	/	LカットやVカットを理解し、使えるようにしよう	【課題】	
6	/	攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しもう	【課題】	
7	/	攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しもう	【課題】	
8	/	チームで協力して、楽しくゲームをしよう	【課題】	
9	/	チームで協力して、楽しくゲームをしよう	【課題】	

# バスケットボール交流大会 1日目

10分	○整列・挨拶 ○ランニング2周・体操(チームごと) ○シュートゲーム ○ゲームの説明																																			
7分	○3対2ハーフコートのチーム練習																																			
23分	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>&lt;1試合目&gt; 試合5分 ※1分で交代</p> <hr/> <p>&lt;2試合目&gt; 作戦2分 試合5分</p> <hr/> <p>&lt;3試合目&gt; 作戦2分 試合5分</p> </div> <div style="flex: 2; text-align: center;"> <p><b>【予選リーグ戦 対戦表】</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 10%;">赤</th> <th style="width: 10%;">青</th> <th style="width: 10%;">黄</th> <th style="width: 10%;">白</th> <th style="width: 15%;">勝敗</th> <th style="width: 15%;">順位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">赤</td> <td style="text-align: center;">/</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">青</td> <td></td> <td style="text-align: center;">/</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">黄</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">/</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">白</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">/</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> </div>		赤	青	黄	白	勝敗	順位	赤	/	1	2	3			青		/	3	2			黄			/	1			白				/		
	赤	青	黄	白	勝敗	順位																														
赤	/	1	2	3																																
青		/	3	2																																
黄			/	1																																
白				/																																
5分	○反省(ワークシートに記入)																																			

# バスケットボール交流大会 2日目

10分	○整列・挨拶 ○ランニング2周・体操(チームごと) ○シュートゲーム ○ゲームの説明	
5分	○3対2ハーフコートのチーム練習	
25分	<1試合目> 前半5分 (作戦1分) 後半5分	<p style="text-align: center;"><b>【決勝トーナメント戦 対戦表】</b></p> <pre> graph TD     Root[ ] --- G1[ ]     Root --- G2[ ]     G1 --- T1((1))     G1 --- T4((4))     G2 --- T3((3))     G2 --- T2((2))     G1 --- Win[決勝]     G2 --- 3rd[3位決定]       </pre>
5分	○反省(ワークシートに記入)	

# 授業の約束

- ①授業が始まる前に、**ビブス**を付けよう
- ②集合の合図があったら**5秒を目標**に整列しよう
- ③集まった時は、いつも**チームごとに並んで**座ろう
- ④話を聞くときは、**動きを止め、先生の方を見よう**

## マナー

- 分からない人がいたら**教えて**あげよう
- 友達の**応援**をしよう
- 友達を**責めることはしない**ようにしよう
- 試合の始めと終わりは**あいさつ**をしよう

# ★今日わかったこと★

コツ ~するとできる(できた)

よい動き OOは~がいい

改善策 ~するとできると思う

# 児童の感想

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

最初は前よりもうまくできたと思いました。前はパスもヒットもうまくできず試合もあまりうまくできなかつたけど、後に行くにつれてVカットやLカットを覚えて試合でもうまくつかえてみんなも強くなっていてとてもうれしかったです。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

バスケットボールで最初は、あまり良いパスができなく、時間が経って、たけど、こつや先生の話を聞くことだんだん速く、スムーズに動け、L字カット、L字カットも使ったり、チームでの協力が深まったと思います。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

最初はむずかしくて、たけどルールを理角解したとかなり動いたりせめたりできるように、だんだん楽しくなっていました。そして一分間のさくせんタイムなどが出るごとに楽しくなっていました。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

私は、ミニバスをやっているのが、体育でバスケットボールになったときとてもうれしかったです。ドリブルが、試合をしたとき少しなれなくて、くせしました。でも、そのが、仲間とのパスまわしが上手になり、団結力がついたと思います。この経験もあって、ミニバスにいかしたいです。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

私は、バスケットボールの授業で色々なことが成長したと思います。最初の時はパスもシュートもカットもサポートも上手いかながなくて、何回も授業をしていくと、プレーだけでなく、団結力も深まりました。そして上手いかなが、いかにあるけどこの単元ができてとても良かったと思います。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

最初はうまくできずにパスもできませんでした。でも最後には、パスがゴールや団結力をよくするためには、声を出して相手のいないほうにいけばゴールに入れることがわかりました。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

最初はぜんぜんパスも回らなかつたし動けなかつたけど、練習して行くうちにパスを回れるようになったしチーム全員と協力してゴールを決められるようになりました。最後のミニ大会は、流れよくパスを回し多く得点できるとよかったです。このバスケットボールで今まではあまり関わりのなかつた人と仲良くなったのがよかったです。

バスケットボール授業の感想 5年2組 氏名 [ ]

最初はコミュニケーションが取れなくて、パスもなかなかうまくできなかつたけど、声をかけ合い、VカットやLカットをうまく使って、パスも正確に出せ、だんだん優勝できるようになってきてとてもうれしかったです。

## 体育授業モデル作成事業公開授業研究会（参加者アンケートより）

### 1 体育授業プログラムを活用した授業について

- めあて（攻めの作戦を選び、サポートを使ってゲームを楽しもう）に対して、課題（VカットやLカット）を提示していることにより、何をすればよいか、明確になっていました。
- VやLを意識させることで、自分がどこにいけばいいのかわかりながら動いていました。視覚的にわかりやすい作戦ボードも自分の考えを促し、作戦に活かすための手立てとして、大変有効でした。
- めあての提示の際、もう少し児童の考えや意見を取り入れながらめあてを提示できるとよかったです。
- 中心活動（タスクゲーム、メインゲーム）は、児童の活動場面を意図的に計画されており、とても良かったです。
- 授業の流れがわかりやすく、活動へと生かされていた。振り返りカードがわかりやすく、次時へとつながる形で良かったです。
- めあてがはっきりと明示されていてわかりやすい。上のことが中心的な活動の充実につながっていると思う。振り返りカードをたくさん記入できていた。一連の学びがしっかりできていたからだと思う。
- 子ども達がゲーム、練習、振り返りの中で、Vカット、Lカットなどねらいにあった言葉を使っており、よく意識して活動できていた。全体の流れを子ども達が理解しており、スムーズに動いていた。
- チームごとにめあて、活動、振り返りの時間的バランスがよく、活動量は減っていない。また一人一人が意見を出し合うことによって、体育的思考が育っていくように感じる。特に授業後の感想も動きを具体的にまとめてられている。
- 流れができていて、子どもがそれぞれ振り返りに結びつけられていたと思います。中心活動の時間配分は難しいと感じました。
- 運動量を確保しつつ、考え（作戦）の時間、基本的には操作の時間、→振り返りと流れがしっかりできていた。
- めあてに迫るようなV字、L字をうまく理解できていなかった。本時の活動でめあてに迫れたか？と思ったが、児童の振り返りの中から教師のねらっている姿がでてきた。
- 運動量も確保されていて、流れとしてはよいと思います。
- ゲームの中で、パスが通らなかったときにV字、L字カットを有効的に使えていた。（じっとしている児童がいなかった）。振り返りの中でV、L字カットの良さについて出てきていた。また実際にはできていなかったが次時に生かしたいという意見があった。→めあてを意識して活動に取り組んでいた。
- L、Vカットを意識させることで、相手をサポートするということができていました。2つの作戦ができていなくてもサポートしようとする姿はみられました。
- チーム練習で行ったL、Vカットをオールコートで活用できていた。次の授業に向けても振り返りができていた。L、Vカットはゴールから離れる動きなので、シュートにつながりにくく、できたという体験がしにくい。（パスがうまく回ったことに注目させるとよい。反省で児童が言っていた）
- これまでの学習でルーティン化されていると感じる動きが多く、スムーズだった点が多いと感じた。V、Lカットを本時1時間を通して常に意識しながら学習していたと感じる。

### 2 新教育課程（アクティブラーニング等）を踏まえた実践での工夫について

- 作戦会議～様々な活動まで子ども達が主体的に参加していました。子ども達もリレーションも高く自分の思いのままに行動するのではなく、お互いを気遣いながらプレーしていく姿（大丈夫？ナイス！など）が印象的でした。
- 導入部分の活動→児童が何を目的に何をするのか理解していて主体的な姿があった。（単元計画がしっかりと立てられているからスムーズな活動になっていた。）
- 児童一人一人がチームの中で何をすればよいか、考えながら授業に取り組んでいた。
- やる事が明確化され、わかりやすいので課題に取り組みやすく主体的に活動することができていた。作戦は立てているが、活動に反映されていない部分もあった。作戦を発表させる時間などを作ることができると、もっと作戦に対する意識が深まるのではないかな。
- チームでの話し合いがチームの作戦を意識して主体的に行われていた。チームの応援、指示、アドバイスが適切だった。ゲームでの反省を生かしてチームでの作戦が立てられていた。
- 準備、片付け、あいさつ等主体的に取り組む姿勢があった。作戦ボードに「V」と「L」が用意されており、それを主体的に活用することができていた。見ている子どもをアドバイスしたり、応援したり、チーム全体でまとまって活動することができていた。
- チームでの話し合いの際、全員がしっかりとボードに注目し、意見を出し合っている姿がとても素晴らしい。先生から指示が決して多くなく、子ども達が自分で考えて動いている。
- 活発な意見交換が子ども同士で行われていた。作戦の意義や動きがわかっている子は、意見やアドバイスをすることができていた。わかってない子へ、どのようにサポートをしていくかが必要。
- 小型のホワイトボードを活用することで、動きや作戦を考え、練習やミニ試合に生かしていた。控えの子（同じチームの）が試合に出ている同じチームの子達に声かけを積極的に行っていた。
- 指導者側の簡単な説明の中、チームごとに作戦を考え、実践に移していた。もう数時間同じ内容の授業をすれば、だいたい理解して動けるようになるかな。



○短時間でも作戦を立てたり、振り返りをしたりできていた(グループで)。VカットやLカットが効果的であると児童自身がより実感できるとサポートを意識した動きにつながっていくと思います。

○チームごとに作戦を立てさせたり、振り返りをさせたりする場面があったことで、主体的に練習、ゲームに取り組んでいた。動きをいくつか選択できる。→ボールが動く(パスが通る)→楽しい。チームで協力しながらとても楽しく取り組んでいたと思います。

○3対3でやることで、周りの児童からアドバイスやルールについて確認する場面や客観的に見られたり、主体的に活動することにもつながったと思います。作戦もいろいろな意見が出ていました。

○話合いに積極的に取り組む姿勢を見ていると日頃から作戦タイムで意見を出し合う活動をしている成果だと感じた。

○作戦を各チームに考えているときは、児童が中心となり、話合いが進んでいた。コミュニケーションが多く主体的に取り組むことにつながったと感じる。

### 3 本日の公開授業の感想や学校の取組、本時の授業などで特に参考になったもの、今後の実践に生かしたいことについて

○児童の活動量の多さ、最後に「Vカットを使うと、パスが回しやすくなる」「素早く動かないとカットが使えない」など課題が出ていたこと、体育が苦手だと感じている(かな?)児童がのびのび活動している姿を見てとても素晴らしかったと思いました。ありがとうございました。

○ゲームの中で、ボールを持ちすぎない事(チームメイトとの距離)の意識づけがあると、ボールが動くのでフリーになる実感を児童に味わわせる事ができるのではないかと思います。

○リズム感のある授業展開になっていて、児童がバスケットボールの楽しさを感じながら学習に取り組んでいる、とても素晴らしかったです。授業を公開していただき、大変ありがとうございました。

○はじめに動きの確認があったが、言葉やボードだけでなく、動作で確認ができると良かった。ピポッドや定位置のルールについて不十分のまま活動していたグループがいた。活動量が確保され生き生きと活動していた。

○ホワイトボード、マグネットなどが作戦をたてる上で有効だった。子ども達が意欲的に活動していた。げーむでの子ども達の動きが素早く運動量の確保が十分であった。

○バウンドパスが有効に使えればさらによかったかも。干川先生お忙しいなか貴重な授業提供ありがとうございました。

○ピポットを有効に活動している児童が何人かおり、先生がそのあたりを誉めていた点がとてもよかった。最後に賞賛されていた児童がとても嬉しそうだった。

○子ども達が自分のチームにアドバイスを送る姿が印象的です。メンバーチェンジのときには「がんばって」などの声かけがいいです。とても良かったです。ありがとうございました。

○全体的に子ども達の動きがきびきびしていて、良かったです。作戦を使うという意図は、必要かと思いますが、その前に「ゴールにボールを近づける」という本質のところから作戦の必要性が伝われば良いと思いました。お疲れ様でした。

○3対2では、できた動きが、3対3ではできなくなってしまう場面もうかがえたので、その場合の支援なり指導は？ドリブルを用いないのでパスをもらうために動きを考え、全体的に運動量があった。ただドリブルの練習は全くしないのは、どうかと思いました。(6年生はあり?)ソフトボールバレーボールの使用もよいと思うが、バスケットボールは全く使わないのか?(6年生で使う?)

○テンポのある良い授業だった。子ども達がよく考えて動いていた。運動量の確保は十分であった。

○フルコートではなくゲームもハーフコートでやってみてもよかったと思いました。サポートともにバス技能も大事だと感じました。

○V、L字カットがゲームの中で有効な技であることを体験的に理解できていた。ドリブルを使わせなかったことで、V、L字カットを使わざるを得ない状況が生まれていてよかった。

○大変な時期にありがとうございました。

○L、Vカットに集中するあまり、シュートへの意識が低くなってしまい、シュートが打てるのに打たない場面があった。V、Lカットは「困った時の必殺技」というように児童に伝えるときはカットインしてボールをもらい、そのままシュートが打てるようになると思います。今日は授業大変お世話になりました。

○チーム練習、作戦を見るとゴールに向かう動きを考える児童が少ないように感じました。パス、Lカット、Vカットを目指す授業だが、パスの先にゴールがあることを意識させることも大切だと感じました。

### 1.子どもによる主観的評価:形成的授業評価について

形成的授業評価についてクラス全体の「総合評価」をみると、単元序盤は2.53-2.67点で推移し、単元終盤には2.88-2.91点となった。これを5段階評価でみると、単元序盤は「3」または「4」であったものの、単元終盤には「5」へと向上した。また、「次元ごと(成果、意欲・関心、学び方、協力)」にみると、いずれの次元においても単元序盤に比べて単元終盤にかけて向上し、高い値を示した(図1)。

これらの結果から、体育授業プログラムを取り入れた単元は子どもたちに受け入れられたと判断できる。

次元	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.53 ( 3 )	2.67 ( 4 )	2.71 ( 4 )	2.61 ( 4 )	2.88 ( 5 )	2.91 ( 5 )	2.88 ( 5 )
成果	2.47 ( 4 )	2.56 ( 4 )	2.58 ( 4 )	2.49 ( 4 )	2.81 ( 5 )	2.84 ( 5 )	2.82 ( 5 )
意欲・関心	2.82 ( 4 )	2.92 ( 4 )	2.97 ( 4 )	2.76 ( 3 )	2.95 ( 4 )	3.00 ( 5 )	2.87 ( 5 )
学び方	2.56 ( 4 )	2.56 ( 3 )	2.68 ( 4 )	2.68 ( 4 )	2.87 ( 5 )	2.89 ( 5 )	2.89 ( 5 )
協力	2.29 ( 2 )	2.69 ( 4 )	2.66 ( 4 )	2.58 ( 3 )	2.92 ( 5 )	2.95 ( 5 )	2.95 ( 5 )

※表中の( )の数字は、各項目の平均得点を評価基準に照らし、5段階で評価した値を示している。

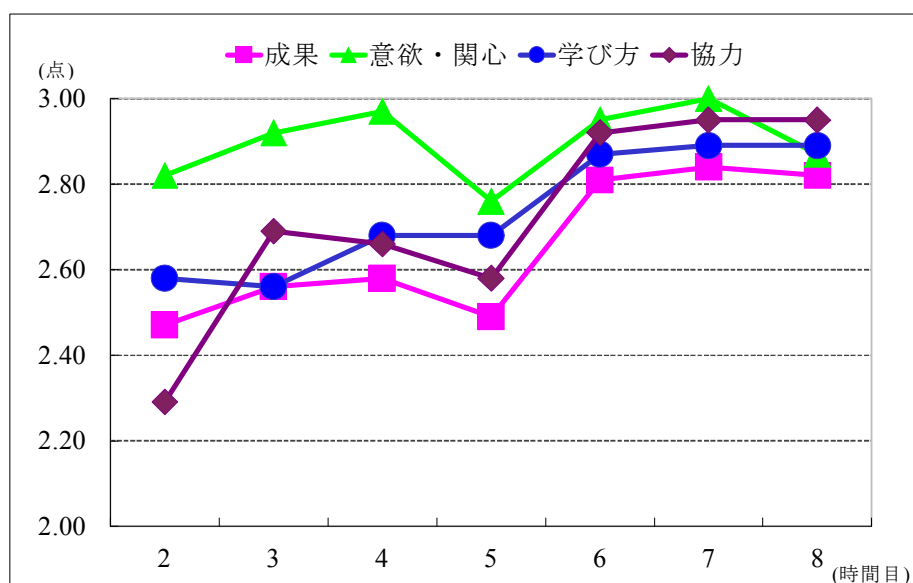


図1 時間ごとにみた形成的授業評価の推移について

### 2.子どもによる主観的評価:運動有能感調査について

運動有能感調査の「合計得点」をみると、単元前(45.5点)に比べて単元後(50.4点)は有意に向上した( $t=2.184, p<.05$ )。また、「次元ごと(身体的有能さ、統制感、受容感)」にみると、「身体的有能さ(自己の運動能力、技能に対する自信)」の得点は単元前が15.8点、単元後が15.4点であり、有意な差は認められなかったものの、「統制感(練習や努力をすればできるようになるという自信)」及び「受容感(運動場面で教師や仲間から受け入れられているという自信)」

は単元前に比べて単元後に有意な向上が認められた(それぞれ  $t=3.391, p<.01, t=3.897, p<.001$ ) (図 2)。

これらの結果から、体育授業プログラムを取り入れた単元により学習者の運動有能感を高めることができたと判断できる。

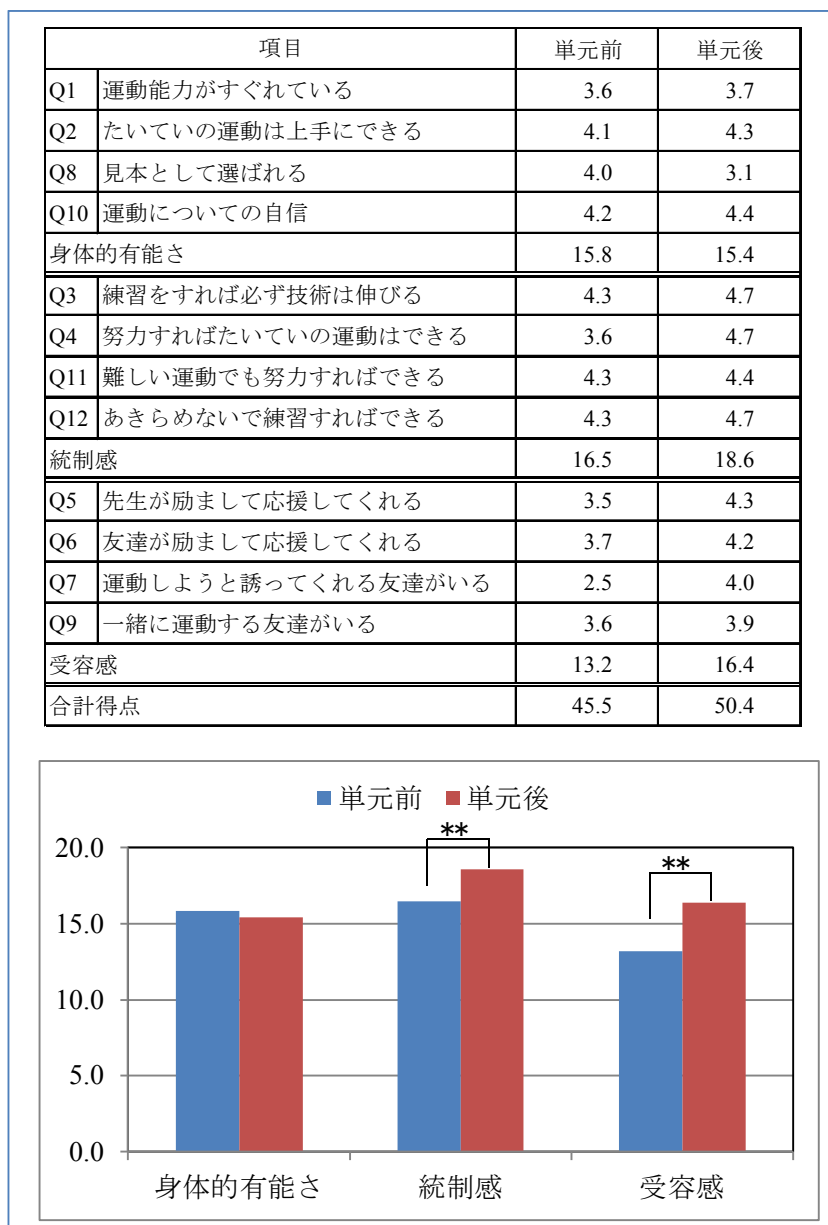


図 2 単元前後でみた運動有能感得点の推移について

### 3. 成果と課題

#### 【成果】

##### ①体育授業プログラムの活用に関すること

- ・ V、L字を示したことで、ボールを持っていない動きを意識し、積極的に児童が動いていた。
- ・ 3対3のルールを工夫していた。
- ・ よく声を掛け合っていた。
- ・ 運動好きでない児童、できない、苦手な児童などだれでも満足できる授業であった。

##### ②新教育課程（アクティブラーニング）に関すること

- ・ 見通しがあり、児童自身、やることがわかったので児童は動きやすかった。

##### ③その他（ルールに関することなど）

- ・ 30秒作戦タイム→1分にした。
- ・ 見通しをもってやっていた。
- ・ 運動量、強度もあった。
- ・ 子どもたちがよく動いていた。
- ・ 楽しくやっていた。
- ・ 戦略を組んでいた。

#### 【課題】

- ・ ゴールに向かうことを前提としたい。意識づけが薄かった。
- ・ 3対2→3対3への移行は適切か？
- ・ ゴールが入らない。ピポットやパスのタイミングなど徹底したい。
- ・ 30秒作戦タイム→1分にしたが、2分でいいのではないか？
- ・ ICT機器の活用
- ・ 感染症対策の徹底。グループの話合いが近い。教師側はやはりマスクをしておく。

#### 【指導助言】

- ・ 児童一人一人が生き生きしていた。
- ・ 同じ授業、統一されていたなかで、動きの深まりをねらっている。
- ・ 1時間1時間の授業の積み重ねから質が高まっていく。
- ・ V、Lの方向をどうするか？
- ・ 「ゴール方向に動きをする中で…」ということが大前提。
- ・ 2対1⇔3対2を選ぶこともできる。
- ・ 干川先生の工夫として、タスクゲームの時間を短くしている、細切れにしている、リセットしていることが良い。



#### 【授業後の研究会の様子】

前席手前から群馬大学鬼澤陽子准教授、  
嬭恋村立西部小学校干川幸宏教諭、  
嬭恋村立西部小学校山本徳幸校長、  
嬭恋村教育委員会野寺秀樹学校教育係長、  
吾妻教育事務所市村武文主任指導主事、  
群馬県総合教育センター鶴見純也指導主事、  
群馬県小学校体育研究会田中規王事務局長