

体育科学習指導案

令和3年1月22日(金)5校時
石垣市立真喜良小学校 4年1組
男子16名 女子16名 計32名
授業者:T1 宮良 みゆき
T2 半嶺 当陽

1. 領域名 「ネット型ゲーム:フロアーボール」

2. 単元名 「すきまを通せ!フロアーボール」

3. 単元の目標

○ネット型ゲーム(フロアーボール)の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようになる。

【知識及び技能】

○規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようになる。

【思考力,判断力,表現力等】

○運動に進んで取り組み,規則を守り誰とでも仲よく運動したり,勝敗を受け入れたり,友達の考えを認めたり,場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【学びに向かう力,人間性等】

4. 運動の特性

(1) 一般的特性

フロアーボールは、ネットの下を行き交うボールをはじくことでゲームが構成され、「通す」「通させない」によって、勝敗を競い合うことが楽しい運動である。また、ボールの硬さとスピードに対する子どもの恐怖感を解消したもので、男女差個人差の少ない運動といえる。

(2) 児童からみた特性

フロアーボールのおもしろさは、「自分たちのコートの中に相手からのボールを通させないことができるかどうか」である。つまり、「自陣でボールを通さないようにする」→「通さなかったボールを、攻撃に転じて組み立てようとする」→「ボールをはじいて相手コートに通す」という3つの局面が子どもたちにとってはおもしろい。

5. 教材観

本教材は、学習指導要領において「E ゲーム イ ネット型ゲーム」に位置付けられている。知識及び技能において「その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する等のボールを持たないときの動きによって、軽量のボールを片手、両手もしくは用具を使って、自陣の味方にパスをしたり、相手のコートに返球したり、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返球したりして、ラリーの続く易しいゲームをすること。」をねらいとしている。

ネット型ゲームは主に「攻守一体型」と「連携プレイ型」にわけることができる。本単元である「フロアーボール」は、自陣で攻撃を組み立てられる「連携タイプ型」に属している。

ネット型ゲーム(連携タイプ型)では、主に「①空中にあるボールを操作しながら戦術的な行動をする難しさ。」「②運動の特性に触れる難しさ(自陣でボールをつなぐ等)」が課題となる。そこで、これらの課題を解消するために、空中ではなくボールを転がす方式で連携を組み立て、攻撃につなげるといった簡易化されたゲームが「フロアーボール」である。

フロアーボールは、バドミントンコートに低くネットを立て、そのネットの下をアタックする。アタックしたボールを相手コートの一定のゾーンを直接通過させることができた場合や相手が3回の連携でボールを返球することができなかった場合に得点が得られる形式である。

ボール操作の課題性の高さからすれば、ボールを空中で操作(ソフトバレーボール)したり、プレイ中にバウンドで経由(プレルボール)したりするものと比較した場合、易しすぎるように感じられる。しかし、相手から返球されたボールの正面に入ってレシーブ(両手でのアンダーハンド)する。アタックしやすい方向にセットする。転がってくるボールに対応しながら、踏み込んでアンダーのアタックをする等を課題とすれば、ネット型ゲームの特性を踏まえつつ、且つ発展的なゲームを見通しながら、どの児童にも実現の可能性が十分想定できるものとして位置づけられるものである。

児童にとってボール運動における醍醐味の一つは、得点を決めることであり、フロアーボールにおいても同様であると想像できる。そこで、達成するために「メンバーの連携(アタックまでボールをつなぐ)で、ボールを繋いで得点を決めること」が中心的な学習の内容になっていく。そのことを踏まえ、児童の発達段階に合わせ用具やルールを工夫し、学習課題を追求するよう学習を展開する。

6. 児童の実態

本学級の児童は、積極的に体育の授業に参加する様子やアンケートの結果からも「体育が好き」「授業が楽しい」「運動が好き」と考えている児童が多いことが窺える。

しかし、一方で自分の考えを伝えることが苦手な児童が見られる。項目⑧「体育で友達に教えたり、教えてもらったりしたことがありますか？」では、約2割の児童が否定的に捉えており、活動は意欲的に行うが、自分の意見を伝えることに関しては消極的な部分がある。実際に指導をしていても、限られた児童が意見を述べる人が多いと感じる。そのため、話し合いの場面では、特定の児童の意見が通ってしまい、グループ全体の意見として判断することが少ない。

体力面においては、運動が得意な児童と苦手な児童にわかれている。アンケートの結果からも項目④「体力に自信がない」と答えた児童が半数近くおり、体力的な差異は、体育授業の様子にも表れている。

本領域で取り組む運動については、項目⑨「バレーボールがどんなスポーツか知っていますか？」項目⑩「バレーボールをしたことがありますか？」の結果から、知ってはいるが未経験の児童が多いことがわかる。

単元を通して、バレーボールにつながる動きのコツやポイントを踏まえつつ、簡易的なルールでネット型ゲームの楽しさを味わわせながら、チームで協力することが成功体験につながる様に機会を設定し、取り組めるようにしていきたい。

アンケート項目	肯定的	否定的
①体育の授業は好きですか？	90%	10%
②体育の授業は楽しいですか？	97%	3%
③運動やスポーツ(体を動かすこと)は好きですか？	87%	13%
④体力に自信はありますか？	54%	46%
⑤「めあて」をもって体育の授業に取り組んでいますか？	90%	10%
⑥体育の授業では、「めあて」を意識した「振り返り」をしていますか？	90%	10%
⑦体育の授業で、動きのコツやポイントを考えて練習やゲームをしていますか？	90%	10%
⑧体育で作戦を選んだり考えたり、友達と教え合ったりしたことがありますか？	77%	23%
⑨バレーボールがどんなスポーツか知っていますか？	80%	20%
⑩バレーボールをしたことがありますか？	57%	43%

7. 本単元における指導の手立て

(1) 授業づくりのポイント(単元構想)

授業を計画する際にはまず、学習内容を明確にすることが必要である。単元のゴール(本単元ではフロアーボール大会をする)を見据えてどの時間でどの資質・能力(3観点)を重点的に育成するかを単元計画に位置付け、全時間の計画を立てる(イメージする)。授業のつくり方としては、①育みたい資質・能力を確認する→②時間ごとのゴール(めあて)を設定する→③ゴール(めあて)を達成するための授業内容を決める→④評価という流れとなる。そうすることで見とりが容易になり、ぶれない指導を行うこと(あまり複雑に考えすぎないこと)ができる。1時間の指導内容を焦点化することが授業づくりには重要である。

1時間の授業の活動は、活動①と活動②にわけて展開する。本単元では、活動①を動きのコツやポイントを確認した後に簡単な練習をする時間、活動②をゲームとしている。

(2) 運動量確保のための工夫

① サーキット

様々な運動に触れさせるために授業スタート前にサーキットを行う。真喜良小学校のサーキットは、壁倒立、大またステップ、サイドステップ、反復横跳び、リズムジャンプ、踏み台足踏みがある。

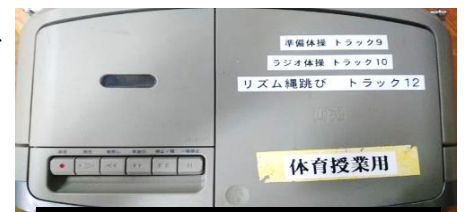
② 準備運動の統一

音楽に合わせて全校児童で統一した準備運動をする。型を揃えることでスムーズに準備運動を行うことができ、授業での運動量を確保することができる。運動の種類に合わせて手の平や手首のストレッチ(器械運動)を入れたり、下半身のストレッチ(陸上運動)を組み込む。

※準備運動以外の運動時にも音楽をかけている。アップテンポな曲をBGMでかけることで児童が楽しく運動することができる。Bluetoothスピーカーを使用すると操作の時の手間もがからず便利である。

(真喜良小学校では、使われていないCDデッキも使用している。)

③ 縄跳び運動(一校一運動)



CDデッキにトラックを明記すると使用する音楽がわかり、便利!

音楽に合わせて縄跳び運動(リズム縄跳び)をする。サーキット→準備運動→縄跳びの流れを統一することで、短い時間で単元の運動に影響することなく、体力向上の取り組みを行うことができる。

④ チームかご

各チームに「チームかご」を用意する。かごを用意することで体育ファイルや筆箱、縄跳びの片付けをスムーズに行うことができ、運動時間を確保することができる。また、チームカラー(ビブスの色)に合わせ、かごにカラーガムテープを貼ることで、チームのかごが一目でわかり、授業前の整列時にどこに並ぶ?といった、もたつきを解消できる。備品としてかごのセットを作っておくと、どの学年も使用することができる。



チームかご

(3) 話し合い活動の工夫

① ホワイトボードの活用

ボール運動の授業では、児童の思考力・判断力・表現力を促すために作戦の時間がとても重要な位置をしめる。そのため、ホワイトボードを活用し、チームでアイデアを出し合い、全員で確認しながら作戦を選んだり考えたりする場を設ける。ホワイトボードは、チームごとにセット(ホワイトボード、ペン、マグネット)を作っておくと活動がスムーズに進められる。また、大きいホワイトボード(百均で1000円で購入)を用意し、ルールの変更があった時などの記録用として準備すると全体で確認でき、便利である。



ホワイトボードセット

・ケース大小 ・ペン(赤・黒) ・黒板消し
・マグネット ・ホワイトボード

② キラリタイム

技能向上のための練習やゲームとゲームの間に「キラリタイム」を設定する。キラリタイムとは、全員で友達の試技をみて、良いところや気付いたことを共有したり、作戦を確認したりする活動である。全体で見本となる動きを確認し技能の向上を図ったり、作戦の振り返り、新たに作戦を選んだり考えたりする。



キラリタイムの様子

(4) 学びを自覚させるための工夫

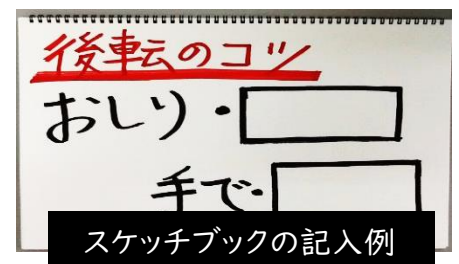
① 学習カード

学習カードは、めあてに「なにを頑張るのか!なにを目指すのか!」等、授業で学ぶべきことを書かせる。そして、振り返りには、感想だけでなく授業を通しての成果(できたこと・学んだこと・工夫したこと)を書かせる。

学習カードは、児童の発達段階に合わせて用意する。例えば低学年では、振り返りを書かせるのではなく「できた・もう少し」の項目に○を付けさせたり、色を塗らせたりする。中・高学年には、単元の序盤・中盤・終盤に2~3枚程度書かせたり、めあてをもとに振り返りだけを書かせたりする等、無理なくできる程度が良い。

② スケッチブック

前時までに学習した動きのポイントや安全面の注意事項等、共有したいことを記録する。記録することで活動を振り返り、次の指導に生かすことができる。穴あき問題にする等、テストのような活用の仕方もある。



スケッチブックの記入例

(5) 教具、場の工夫について

① 教具の工夫

(ア) ボール

今回の授業では、百均で販売されている「ビニールソフトボール」を使用する。このボールは軽くて柔らかく操作しやすい。柔らかいため、当たっても痛くないといったメリットがある。なにより百均で売られているため、安価で購入しやすいことが一番のメリットである。ビニールソフトボールにはいくつかの大きさがあるため、それぞれ用意し、児童の実態に合わせて使用する大きさを考えていく。



安価で購入:ビニールソフトボール

(イ) すいかボール(指導用)

ボール運動の授業では、ゲームでの動き方を指導する際に、全体で動きを確認する時間が必要となる。しかし、実際のボールだと動きが速すぎて、児童が動きをイメージしづらい。そこで「すいかボール」を使いゆっくりボールを動かしながら説明することで、児童が動きをイメージしやすくなる。



ボールをつっかけ棒に固定

② 場の工夫

ネット型ゲームでは、ネットの高さが重要だと考える。本単元のフローボールは、ボールを転がして繋いでいく方式である。しかし、通常のバドミントンネットだとアタックを打った際にボールの軌道が高い場合もネットに遮られにくいいため、処理が難しくラリーが続かないことが予想される。

そこで本単元では手作りネットを使用する。コートは、バドミントンコートとバドミントン用支柱を使用する。ネットはホームセンターで購入した「グリーンフェンスネット(1m×50m4500円)」を使用した手作りネットである。このネットは安価で、長さも50mあるため、1つ購入すれば全コート分作製することができる。



ロープを通し、支柱に縛るだけ!



自由に高さが調整できる

8. 内容のまとめりごとの評価規準

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
運動の行い方を知るとともに、易しいゲームをしている。 ア ゴール型ゲーム 省略 イ ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをしている。 ウ ベースボール型 省略	規則を工夫したり、ネット型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。

9. 単元の評価規準

	単元の評価規準に即した児童の具体的な姿		
	十分満足できる姿 A	おおむね満足 B	努力を要する児童への手だて
知識・技能	①フロアーボールの行い方(ポイント)について詳しく言ったり書いたりしている。	①フロアーボールの行い方(ポイント)について言ったり書いたりしている。	①掲示物等でレシーブやパス、アタックのポイントがわかるように促す。
	②ボールを操作できる位置に素早く移動することができる。	②ボールを操作できる位置に体を移動することができる。	②友達の動きを参考に、うまくできるためのポイントを示す。
	③レシーブやアタックを安定してすることができる。	③レシーブやアタックをすることができる。	③友達の動きを参考に、うまくできるためのポイントを示す。
思考力・判断力・表現力	①簡易化されたゲームを行うための規則を具体的な理由をもとに選んだり、考えたりしている。	①簡易化されたゲームを行うための規則を選んだり、考えたりしている。	①規則を考える視点(全員が楽しめる等)を伝えたり、友達の意見を参考にさせたりする。
	②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を具体的な理由をもとに選んだり、考えたりしている。	②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり、考えたりしている。	②友達の意見を参考にさせたり、チームでの練習の中で動きを確認させたりする。
	③レシーブやアタックをするときの工夫を具体的に友達に伝えている。	③レシーブやアタックをするときの工夫を友達に伝えている。	③友達の動きを参考に、動きのポイントを確認させ、動き方の視点を持たせる。
主体的に学習に取り組む態度	①仲間意識をもって、練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。	①練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。	①個人のできたことや伸びたところを称賛する。また、友達のよさに目を向けさせ、見本とする。
	②規則を守り、積極的に誰とでも仲よく運動しようとしている。	②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。	②楽しく学習するためには規則を守ることや仲間と助け合うことが必要であることを全体で確認する。
	③勝敗を受け入れたり、積極的に仲間の考えや取り組みを認めたり、取り入れたりしながら運動している。	③勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたりしながら運動している。	③楽しく学習するためには勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたりすることが必要であることを全体で確認する。
	④積極的に使用する用具を片付けたり、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。	④使用する用具を片付けたり、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。	④一人ひとりが協力することで、楽しく学習できることを理解させる。

10. 指導計画と評価計画

学習目標	知識及び技能	運動の楽しさや喜びに触れ、フロアーボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようになる。						
	思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、自己の考えたことを友達に伝えることができるようになる。						
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けることができるようになる。						
時間		ねらい1:相手のいないところをねらって通す、フロアーボールをやってみよう!				ねらい2:作戦を工夫して、あいてのいないところをねらおう!		
		1	2	3	4(本時)	5	6	7
学習の流れ	05	1. 整列・あいさつ 2. 準備運動・縄跳び運動 3. めあての確認						
	15	【めあて】 学習の進め方やフロアーボールのルールを知ろう!	【めあて】 ボールをつないでフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 レシーブの仕方を工夫して、フロアーボールを楽しもう!	【めあて】 アタックの打ち方を工夫してフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 守り方を工夫してフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 チームで作戦を選んだり考えたりして、フロアーボールを楽しもう!	【めあて】 作戦をもとに、フロアーボール大会を楽しもう!
	30	【オリエンテーション】 ①学習の進め方の確認 ②フロアーボールの説明 ③ボール慣れの運動について ・レシーブゲーム ・アタックゲーム ④試しのゲーム ・フロアーボールを体験し、ルールを確認する。	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム ※キラリタイムで良い動きを確認する。 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「ルールや動きの確認」をする。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分)	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「パス・レシーブの仕方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「アタックの打ち方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分)	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「守り方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. 活動①(5分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 チームの課題に合わせて練習を選ばせる。 5. 活動②(23分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(15分) ※チームで作戦を考え、作戦のための練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. フロアーボール大会をしよう。 【ゲーム①】 ・前半(3分) ・作戦タイム(2分) ・後半(3分) 【キラリタイム】 ※ゲーム②に向けて作戦を考え、練習をする。 【ゲーム②】 ・前半(3分) ・作戦タイム(2分) ・後半(3分) ※ゲームを繰り返す。
	40	6. 振り返り・まとめ(できるようになったこと、動きのポイント、工夫したこと、次時でがんばりたいこと等を発表する)						
	45							
	評価	知・技		②★(観察)	③(観察)	③★(観察)	①★(観察・カード)	
思判表			①(観察)	③★(観察)		③(観察)	②★(観察・カード)	②★(観察)
態度		①(観察)			④(観察)		②(観察)	③(観察)

★は重点評価項目

11. 本時の指導

(1) ねらい1:相手のいないところをねらって通す, フロアーボールをやってみよう!

(2) 本時の目標(4/7)

フロアーボールの行い方(アタック)を知るとともに, 易しいゲームをすることができるようにする。

【知識及び技能】

(3) 授業仮説

アタックの打ち方を工夫する活動において, 打ち方のポイントを確認し, 練習やキラリタイムを通して良い動きをグループや全体で共有する等, 指導内容を焦点化することで, アタックの打ち方を工夫することができるであろう。

(4) 準備物

・ビニールソフトボール ・グリーンフェンスネット ・支柱 ・音響機器 ・掲示物 ・得点板 ・スケッチブック
・ビブス ・ホワイトボード ・すいかボール

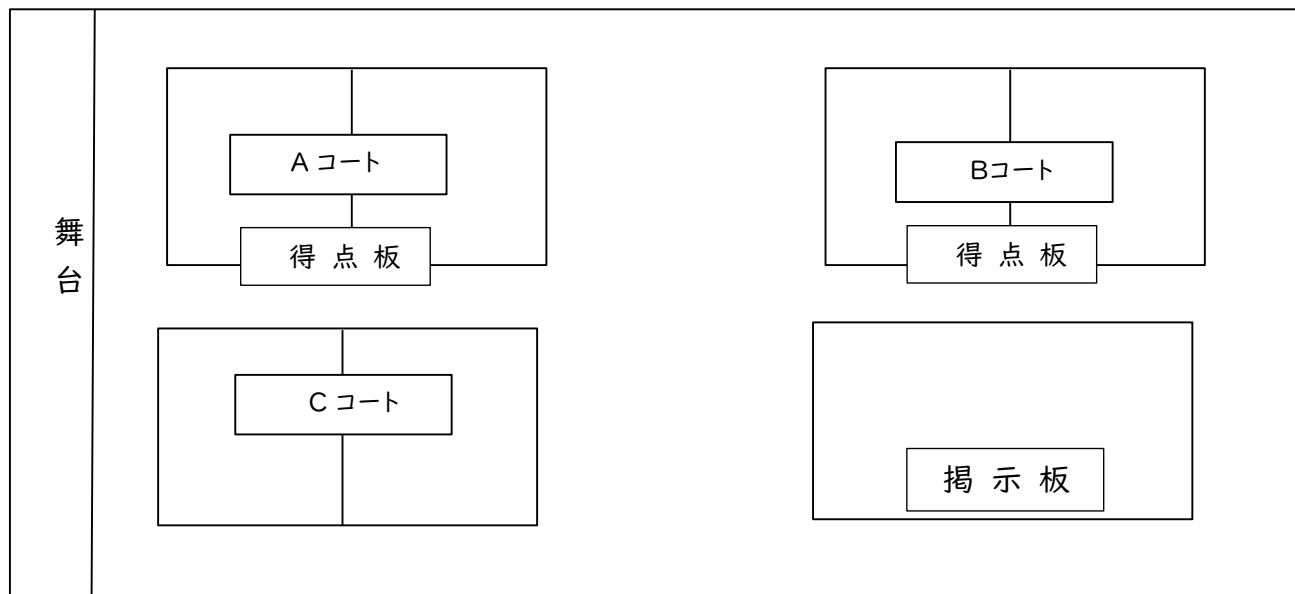
(5) 展開

	主な学習活動	○指導 ★評価	備考
授業前	◎サーキット運動 (壁倒立, 大またステップ, 踏み台足踏み, サイドステップ, 反復横跳び, リズムジャンプ)		
導入(8分)	1. あいさつをする 2. 準備運動&縄跳び運動 3. めあての確認(2分)	○前時の学習の振り返りをする。 ○指導の内容を焦点化するため, 毎時間めあてを用意。 めあて: アタックの打ち方を工夫して, フロアーボールを楽しもう!	・スケッチブック
展開(28分)	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム ・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「アタックの打ち方」を考えさせる。 ※簡単な練習をチームで行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3 ※ゲーム①と同じチームで行う。	○練習前に掲示物を使用し, アタックの打ち方のポイントを全体で確認する。(全体で共有する) ○レシーブゲーム, アタックゲームの方法を確認する。 ○巡視し, 打ち方のポイントをおさえたアタックができていないかアドバイスをする。 ★評価: アタックをすることができる。【知識・技能】 ★評価: アタックをすることができる。【知識・技能】 ○良い動きをしていた個人やチームの動きを取り上げ, 全体で共有する。 ○共有した動きをもとに, チームで簡単な練習をさせる。 ○練習した動きを活かして, ゲームをさせる。 ★評価: アタックをすることができる。【知識・技能】	・掲示物
まとめ(9分)	6. 振り返り(6分) ・振り返りの発表 7. まとめ(3分) ・教師によるまとめ	○振り返りの視点を確認。 ・できるようになったこと ・学んだこと ・工夫したこと ・次がんばりたいこと等を発表 ○友達へのアドバイスをしたり, 褒める・認める行動をした児童がいれば取り上げる。 ○アタックを打つために工夫することを全体で共有する。 ○アタックの打つときは... ①打ちやすい手の形②手を大きくふって強く打つ③助走をつけて打つ④すきまをねらって打つ	
		★評価: 使用する用具を片付けたり, 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。【態度】	

評価: アタックをすることができる。【知識・技能】

使用する用具を片付けたり, 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。【態度】

12. 場の設定



13. 参考文献

- ・文部科学省 平成 29 年 7 月 小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 体育編 東洋館出版
- ・「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 国立教育施策研究所
- ・学習指導要領準拠「体育の学習」 光文書院
- ・白旗和也 これだけ知っておきたい「体育授業の基本」の基本 東洋館出版社
- ・岩田 靖 「体育の教材を考える」運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて 大修館書店



フロアーボール学習カード

_____ 年 _____ 組 名前 _____

1 学習のめあて

ボールをはじいたり打ったりしながら、せめ方を工夫してフロアーボールを楽しもう！

2 学習のふり返り

時間	日付	今日の学び	よくできた◎, できた○, あと少し△
1	/	学習の進め方やフロアーボールのルールを知ろう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
2	/	ボールをつないでフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
3	/	レシーブの打ち方を工夫して、フロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
4	/	アタックの打ち方を工夫してフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
5	/	守り方を工夫してフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
6	/	チームで作戦を選んだり考えたりして、フロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた
7	/	作戦をもとに、フロアーボール大会を楽しもう！	進んで取り組んだ
			友だちと協力できた
			せめや守りができた
			考えを伝え合えた

3 「フロアーボール」を終えてのふり返り（楽しかったこと、学んだこと、工夫したこと など）

.....