

第3学年2組 体育科学習指導案

令和2年10月13日(火) 第5校時 第二校庭
男子 13名 女子 18名 計31名
宮代町立百間小学校 教諭 諏訪 未来

1 単元名 「みんながシュート!みんながゴール!シュートサッカー!」(ボール運動「ゴール型ゲーム」)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○2つのチームがコート内で攻守入り交じって、ボールを主に足で扱い、仲間と協力をしてパスをしたり、空いている場所に素早く動いたりして、守備をかいぐり、相手のゴールに向かって、攻撃を行い、勝敗を競う運動である。

(2) 児童から見た特性

ゴール型ゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ゴール型ゲームを遠ざける要因
・シュートを打ち、得点ができたとき。 ・仲間と協力して、ゲームに勝てたり、自分のプレーが得点につながったりしたとき。 ・ボールにたくさん触れることができたとき。	・ボールを足で扱うことが難しく、コート内でコミュニケーションがうまくとれなかったとき。 ・作戦が実行できなかったとき。 ・ゲームに勝てなかったり、技能の向上が実感できなかったりしたとき。 ・ボールに触れる回数が少なかったとき。 ・失敗が原因で仲良くできなかったとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

2年生の5月に実施した「新体力テスト」の結果を「県標準値」と比較すると、男子は8項目中7項目、女子は5項目が県標準値を上回った。男子女子共に県標準値を下回ったものは、「20mシャトルラン」である。持久力に欠けている。

低学年において、「ボールけりゲーム」や「ボール運びゲーム」、「鬼遊び」等の学習を行ってきた。ボールを使った活動では、様々な場を設定し、楽しみながらたくさん蹴ることで、狙った所へ蹴る力を身に付けたり、思い切りボールを蹴る力を身に付けたりしてきた。身に付けた技能をゲームの中で発揮することができた児童も多かった。蹴り方が分からず、思うようにボールを蹴ることができなかったり、狙った所へボールが行かなかったりとボールを蹴ることに苦手意識をもつ児童もいた。「鬼遊び」では、鬼に捕まらないように走り方を工夫したり、鬼のいない場所に移動したり、駆け込んだりしていた。鬼に捕まりそうになっても、方向転換や速度の変化など巧みな動きで、鬼を交わしていく心地よさを十分に味わってきた。

(2) 思考力、判断力、表現力等

今年度、体育の学習では、新型コロナウイルス感染症対策として、「ストレッチ」「筋力トレーニング」「エアロビクス」の学習動画を用いて体を動かす授業を行ってきた。動画に動きのポイントを入れることで、自分の体のどこに効いているのかを一人一人が意識して取り組んでいた。毎時間の振り返りでは、前回との体の変化に気づき、体力の向上や体を動かすことの楽しさ、汗をかくことの気持ちよさを感じることができている児童もいた。しかし、体のどこに効いているのか意識せずに、なんとなく動いている児童や適当に動かしている児童の様子も見られた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は、体を動かすことへの関心が高く、体育の授業に対して意欲的に取り組んでいる。友達と協力して、準備や片付けに取り組むことのできる児童も多い。また、休み時間には、校庭に出て鬼ごっこをしたり、サッカーをしたりして楽しんでいる。事前に行った体育の意識調査は以下の通りである。

【体育に関する意識調査より】

質問1 運動や体を動かすことは好きですか。

回答	好き	どちらかといえば好き	どちらかといえば嫌い	嫌い
	20	9	2	0

質問2 いつも運動や体を動かす遊びをしていますか。

回答	している	どちらかといえばしている	どちらかといえばしていない	きらい
	13	11	7	0

質問3 体育の授業は好きですか。

回答	好き	どちらかといえば好き	どちらかといえばきらい	きらい
	21	9	1	0

質問4 体育の授業に、全力投球で取り組んでいますか。

回答	できている	どちらかというのでできている	どちらかといえばできていない	できていない
	20	9	2	0

質問5 体育の授業で、友達のよい所を見つけられていますか。

回答	できている	どちらかというのでできている	どちらかといえばできていない	できていない
	14	9	5	3

質問6 めあてをもって学習に取り組んでいますか。

回答	できている	どちらかというのでできている	どちらかといえばできていない	できていない
	14	13	3	0

質問7 体育の授業で、どのようなことを楽しみにしていますか。(複数回答可)

回答	・できる技が増えること19人 ・試合で勝つこと12人 ・友達と仲良くなること16人 ・鉄棒3人 ・ボールを使った運動3人 ・笑顔になること3人 ・走ること1人 ・縄跳び1人 ・大縄1人 ・マット運動1人 ・跳び箱1人 ・友達と一緒にできること1人
----	--

上記のような意識調査から、体育の指導において、児童ができない技をできるように向上心をもって取り組んでいきたいと考えていることが分かる。また、学校休業に運動をしたり、思いっきり体を動かしたりする機会があまりなかったことから、体を動かす楽しみや友達と一緒にできることを楽しみにしている児童がいることも分かった。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

ゴール型ゲームでは、ボールを持たないとき、どのように動けばよいのかが児童の大きな困り感の一つに挙げられる。本単元では、パスでボールをつなぎ、ゴールの得点方法を工夫することによって、児童が得点しやすい場所（ゴール近くの空いている場所）を見付けやすくし、シュートをしやすくしたゲームである。シュートチャンスに結び付く動き方（パスのつなぎ方、ボールを持たないときの動きなど）が身に付けさせたい動きの中心となり、すべての児童がその動きを「分かる」、そして、「できる」ようにする。そこで単元の前半では、空いている場所を見つけ、パスをすることを習得するためのゲームを行う。ゲームを行う際には、攻めと守りの局面でプレイヤーの人数に違いを設け、攻めを行いやすいようにする。このゲームを行うことで、「ボールを持たないときの動き」や「仲間がいるところへ正確なパスを出す」という力を高め、みんなでパスをつなぎ、みんながシュートできるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

たくさんシュートができるような攻め方を考えさせる。パスのつなぎ方やボールを持たないときの動きなどを児童の動きの中から取り上げて全体に広めたり、具体的により動きを提示したりすることで、児童が動きを選ぶことや見付けられることができるようにする。守りがいないところを見つけることが苦手な児童もいるので、単元の前半には、守りが動ける範囲を限定してコートを設定する。また、守りのいないところを見つけさせてそこへ走り込ませるような声かけをしたり、寄り添って一緒に動いたりしていく。そして、自分たちのチームに合った作戦を選ぶことができるようにする。そのために、得点することができたチームのよい動きを全体で共有していき、攻め方のパターンを増やしていく。作戦タイムでは、「作戦①」「作戦②」など作戦ごとに書かれた紙を真ん中に置いて、話し合いをする。自分がどの作戦で攻めたいかを指で番号を示して、仲間に伝えさせる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

どの児童も意欲的に運動に取り組めるようにするために、規則を工夫した易しいゲームにしたり、児童が選んだり、考えたりした簡単な作戦が成功しやすくなるように、運動の場を工夫したりする。よい動きが見られた児童には、具体的に賞賛したり、学級全体にその動きや作戦のよさを紹介したりして、児童の意欲を高めていく。ゲームを進めていく中で、勝敗にこだわりが強く出ることがある。公正な態度で勝敗を受け入れることができる児童にしていけるよう、ル

ールを十分に理解させ、児童同士の納得のもとで進めていきたい。ゲームでは、仲間と協力して勝負に臨み、勝敗を素直に受け入れ、お互いがいて試合できることを喜び合えるようにしていきたい。また、チーム内で試合前の「ファイトポーズ」やシュートが決まったときの「ゴールポーズ」を決めたり、コートの外に十分な距離をとった、「ウェイティングゾーン」を設け、そこから仲間を応援するようにしたりする。そして、仲間と協力する楽しさや喜びを共感させたり、チームの一員としての満足を得られたりするようにする。

運動へのモチベーションを高く維持していくためには、記録の向上や仲間の承認による上達の実感が欠かせない。そのために、毎時間「ボールタッチ」を行い、個人の記録の伸びを実感できるようにする。チームにおいては、ミニゲームで「パスが何回通ったか」や「1回も守りにボールを捕られなかった」などチームで記録の伸びを実感できるようにする。上達の喜びを味わわせることで、運動への意欲を高揚させていきたい。

5 研修主題との関連

「仲間との豊かなかかわりの中、進んで運動に取り組む児童の育成」に向けて、

仮説① 仲間とのかかわりを豊かにする視点を明確にし、授業中の計画的な支援を行えば、進んで運動に取り組む児童を育成することができるであろう。

○友達の動きを見る機会を意図的に設定することで、運動しながら見付けた攻め方を全体で共有することができるようにする。

仮説② 仲間とかかわりながら、精一杯運動できる授業作りを行えば、進んで運動に取り組む児童を育成することができるであろう。

○共通課題を毎時間設定することで、学習すべき内容を明確にし、ポイントを絞って授業に取り組めるようにする。

○学習過程をスモールステップにすることで、身につけさせたい動きを習得できるようにする。

6 単元の目標

(1) ラインサッカー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、コート内に攻守が入り交じって、ボールを足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする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>

(2) 攻め方の作戦を考えたり選んだりするとともに、それ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>

(3) ラインサッカーに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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なる。<学びに向かう力, 人間性等>

7 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 ラインサッカーの行い方を言ったり、書いたりしている。	① 得点がとれる作戦を選んでいる。	① ラインサッカーに進んで取り組んでいる。
② ボールを蹴ったり、足で止めたりすることができる。	② 空いているスペースの動き方について考えたことを友達に伝えている。	② 勝敗の結果を素直に受け入れている。
③ 狙ったところにボールを蹴ることができる。	③ 攻め方について考えたことを友達に伝えている。	③ 安全に用具の準備や片付けをしている。
④ 守りがいい空いているところに動いて、シュートすることができる。		

8 単元の計画

(1) 領域（ボール運動）の取り上げ方

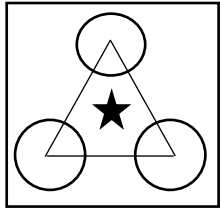
運動／学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ゴール型	17時間	21時間	14時間	16時間
ネット型	6時間	7時間	5時間	
ベースボール型	7時間	7時間		8時間

(2) 領域内容（ゴール型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3	ラインサッカー ポートボール ボール運びゲーム	基本的なボール操作とボールを持たない動きによって、易しいゲームをすること
4	サッカー ハーフバスケットボール タグラグビー	ボールを持ったときにゴールに体を向けたり、味方にパスを出したりすること
5	バスケットボール フラッグフットボール	空いている場所に移動し、パスを受けてシュートすること ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること
6	サッカー フラッグフットボール	相手に捕られない位置でドリブルをしたり、近くにいるフリーの味方にパスをしたりすること 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したり、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートしたりすること

(3) 学習と指導・評価

学習過程（8時間扱い） 本時は○数字 7／8時間

時	1	2	3	4
ねらい	○学習の進め方を知り、安全に楽しく行おう。	○ボールを蹴ったり、止めたりできるようにしよう。	○ねらった所へパスをだそう。	○どう動けばフリーでシュートを打つことができるか考えよう。
指導の内容	- 単元のめあて - 学習の進め方・約束 - チーム編成 - 場の設定の仕方 - 学び合いの仕方 - 学習カードの記入方法 - 感覚づくりの運動の仕方 - 試しの運動 - ボールの蹴り方 - ボールの止め方	- 三角パス回しの仕方 - シュートサッカー1の仕方 - ボールの蹴り方 - ボールの止め方 - パスの仕方	パスの仕方	ボールを持たないときの動き方
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 準備運動 3 感覚づくりの運動			
	〈オリエンテーション〉 1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 準備運動 3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 4 学習の仕方や進め方に見通しをもつ。 - 単元の流れ 1時間の流れ - 用具の準備や片付け方 - 学習カードの記入の仕方 - チーム編成 5 試しの運動をする。 - 感覚づくりの運動の仕方 - ボールタッチ - 対面パス 6 本時のまとめをする。 - 学習カードの記入 - ねらいに沿った振り返り - 次時の予告 7 整理運動、挨拶をする。 8 後片付けをする。 9 手洗い・手指消毒	4 本時のねらいを確認する。 5 三角パス回しのきまりを知り、パスゲームをする。 6 シュートサッカー1のきまりを知り、ミニゲームをする。 7 本時のまとめをする。 - 学習カードの記入 - ねらいに沿った振り返り - 次時の予告 8 整理運動、挨拶をする。 9 後片付けをする。 10 手洗い・手指消毒	4 本時のねらいを確認する。 5 三角パスゲームをする。 6 シュートサッカー1をする。	【シュートサッカー1のルール】 - チームごとに行う。 1チームの攻めは、2分間。その間何度でも攻めることができる。 - フリーゾーンには、1人しか入ることができず、守りは入ることができない。 - パスカット、ラインアウトをしたらセンターラインからリスタート。 - ゴールの両端は、2点。真ん中は、1点。
評価計画	【三角パス回し】 			
	【三角パス回しのルール】 - チームごとに行う。 1分30秒で攻守を交代する。 - 円は、フローゾーン。その中からパスを出す。 - 攻めは、パスを出したら交代する。 - 守りは、必ず線をまたぐようにする。 - 守りは、パスカットをしたら、交代する。			
知・技		(1)(2)	(3)	
思・判・表				(2)
態		(3)		
評価方法		観察	観察	観察・学習カード
評価場面		4・8	5・6	5・6・7

時 ね ら い	5	6	⑦	8
	○パスをつないで、シュートしよう。	○点数がとれる攻め方について、考えよう。	○シュートをするための作戦を選ぼう。	○攻め方を友達に伝え楽しくゲームをしよう。
指 導 の 内 容	・作戦、攻め方	・フリーでパスを受けて、シュートする動き方	・作戦、攻め方の選択の仕方 ・学習の成果の生かし方	・学習の成果の生かし方
	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 準備運動 3 感覚づくりの運動			
学 習 過 程	4 三角パス回しをする。 5 本時のねらいを確認する。 6 シュートサッカー2をする。 ・攻め方を考える。 ・攻め方を実践し、チームで協力する。 【シュートサッカー2】 【シュートサッカー2のルール】 ・チームごとに行う。 ・1チーム、5～6人。 ・1チームの攻めは、1分30秒×3回。 ・フリーゾーンには、1人しか入ることができず、守りゾーンには入ることができない。 ・パスカット、ラインアウト、シュートが外れる、得点をしたらセンターラインからリスタート。 ・ゴールの両端は、2点。真ん中は、1点。 ・守りゾーンには、1人しか入ることができず、そこから出てもいい。 ・ミニゲームに出ていない人が、審判を行う。			4 本時のねらいを確認する。 5 「みんなでシュート！みんなでゴール！シュートサッカー！」大会をする。 7 本時のまとめをする。 ・学習カードの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の予告 8 整理運動、挨拶をする。 9 後片付けをする。 10 手洗い・手指消毒
	7 本時の振り返りをする。 (学習カードの記入・ねらいに沿った振り返り・まとめ・次時の予告) 8 整理運動・挨拶・後片付けをする。 9 手洗い・手指消毒			
評 価 計 画	知・技	④		
	思・判・表		③	①
	態	①		②
	評価方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
	評価場面	5・6・7	5・6・7	7 5

9 本時の学習と指導（7／8）

（1）ねらい

得点がとれる作戦を選ぶことができるようにする。

＜思考力、判断力、表現力等＞

（2）準備

・掲示資料 ・学習カード ・自作ゴール ・フラフープ ・得点版 ・ストップウォッチ

（3）コロナ状況下でもかかわりが豊かになる工夫（展開のなかに🌸で記載）

（4）展開

段階	活動内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 10分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 感覚づくりの運動をする。 ・ボールタッチ 4 三角パス回しゲームをする。	○児童同士の間隔を広めに空けて、整列する。 ○姿勢よく、会釈をして挨拶できるようにする。 ○児童の健康状態を確認し、安全のために体操着がきちんとズボンの中に入っていることや靴紐がほどけていないかなどの確認をし、身支度を整えさせる。 ○リズム太鼓を使い、一つ一つの動きが正しく行えるようにする。 ○記録をとり、個人の伸びを実感できるようにする。 ○リズムよく行うことができるように声かけをする。 ○運動を行う場所に行くよう声かけをする。 ○空いている場所へ移動してパスをもらったり、守りがいない場所の仲間にパスを出したりできるように声かけをする。 ○よい動きが見られた児童には、具体的に称賛する。
展開 30分	5 本時のねらいを確認する。 シュートをするための作戦を選ぼう。	○学習すべき内容（共通課題）を全体で確認する。＜仮2＞ ○前時までの学習で、コートを広く使ったり、守りがいない場所へ走り込んでボールをもらったりして、シュートができているチームを取り上げ、本時の共通課題を具体的に意識できるようにする。
	6 作戦会議をする。	○得点が取れる作戦を選ぶことができるようにするために、クラスやチームで考えた作戦例を示す。 🌸作戦会議の際には、真ん中にフラフープを置き、ソーシャルディスタンスをとる。「作戦①」「作戦②」など作戦が書かれた紙をフラフープの中に置き、どの作戦でゲームを行うか決めることができるようにする。話をする際は、口を手で覆うように指導する。作戦の番号を指で表したり、作戦の紙を指で差したりするなど、自分の考えを友達に伝えることができるようにする。 ◆得点がとれる作戦を選んでいる。 （観察）【思考・判断・表現】
	7 シュートサッカー2をする。	🌸試合前には、チームごとに「ファイトポーズ」を行い、士気を高め、意欲的に取り組めるようにする。＜仮1＞ ○守りがいない、広く空いているところに動いて、シュートをすることができたり、狙ったところにパスができたりしている児童を称賛する。 ○作戦がうまくいかないチームには、どのような場所を見つけて走り込んだらよいのか、どのようなところにパスを出したらよいのかなどをアドバイスし、教師が積極的に関わり、個別に声かけをしていくことで、次のゲームへの意欲を高める。

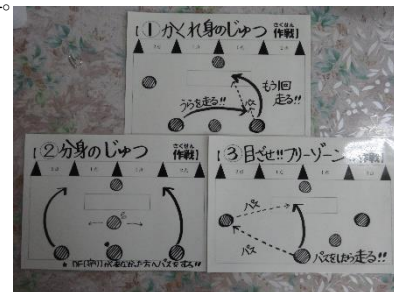
	8 試合の振り返りをする。 9 反省を生かして、シュートサッカー2をする。	●コートが十分に離れたところに、「ウェイティングゾーン」を設け、試合に出ていない人の待機場所とする。 ○試合をして、選んだ作戦の上手くいったところや上手くいかなかったところを話し合い、次はどの作戦で攻めるのか決めることができるようにする。 ○1回目の反省を生かして、ゲームを行うことができている児童やチームを積極的に称賛する。
まとめ 5分	10 本時の振り返りをする。 ・学習カードの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・まとめ ・次時の予告 11 整理運動・挨拶・後片付けをする。	○振り返りを発表させ、得点がとれる作戦が上手くいったり、1回目のゲームで上手くいかなかった作戦を修正したりしてプレーしていたチームを価値付け、称賛する。 ○次時の学習内容を伝えることで、意欲付けを図る。 ○よく動かしした箇所を丁寧にほぐすよう助言する。 ○怪我や健康状態を確認し、姿勢よく会釈をして挨拶ができるようにする。 ●感染予防のために、手洗い・手指消毒をしっかりとさせる。

【コロナ状況下でもかわりが豊かになる工夫】

①作戦会議の際には、真ん中にフラフープを置き、ソーシャルディスタンスをとる。話をする際は、口を手で覆うように指導する。作戦の番号を指で表したり、作戦の紙を指で差したりするなど、自分の考えを友達に伝えることができるようにした。



「作戦①」「作戦②」など作戦が書かれた紙をフラフープの中に置き、どの作戦でゲームを行うか決めることができるようにした。



②試合前には、コートの両サイドにそれぞれのチームが整列し、チームごとに「ファイトポーズ」(声を出さない)を行い、士気を高め、意欲的に取り組めるようにした。



③コートが十分に離れたところに、「ウェイティングゾーン」を設け、試合に出ていない人の待機場所とした。



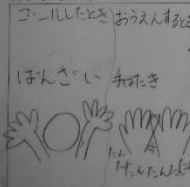
④「ウェイティングゾーン」では、各チームで考えたサイレントポーズ(声を出さない)で仲間を応援・称賛するようにした。

★チーム名 スター-黄色		
名前	役わり	番号
	リーダー	1
	じゅんぴ・かたづけ	2
	じゅんぴ・かたづけ	3
	じゅんぴ・かたづけ	4
	ほめほめ・ドンマイ	5
	ほめほめ・ドンマイ	6

★チームカラー **黄色**

【役割】
・リーダー：チームのみんなをまとめる。作戦タイムの呼び、まとめる。
・じゅんぴ、かたづけ：自分のコートのじゅんぴやかたづけをする。
・ほめほめ、ドンマイ：自分よりも、友隊をほめる「上手くいかなかったときに、正しくほめる」

★ファイトポーズ



●こんなときに使おう！
・試合が始まる前
・シュートが入ったとき
・友隊のいいプレーをほめるとき
・試合に勝ったとき

チーム毎にカードを作成し、「ファイトポーズ」を明記した。

にこにこマナー😊

①「ファイトポーズ」をしよう！

・試合が始まる前 ・シュートが入ったとき
・試合に勝ったとき ・作せんが、せいこうしたとき など

②上手くいかなかったとき、

チームではげます声をかけよう！

・「ドンマイ！」 ・「次、がんばろう！」

③仲間をたくさんほめよう！

★クラス：先生→「セーの！」みんな→「ポーズ！」
★チーム：リーダー→「セーの！」チームのみんな→「ポーズ！」

チームタイムマナー

①フラフープのまわりに丸くなる。

(両手感かくは、わすれずに！)

②話をするときは、手でおおう。

(短く、小さな声で！)

③自分の考えをつたえよう。

(友達の考えをみとめ合おう！大事な考えだよ！)

リーダーが全員に意見をたずねる！

⑤「どうしたらできるか」みんなで考えよう！

⑥考えたことをためてみよう！

みんなでシュート！みんなでゴール！シュートサッカー！

名前（ ）

	めあて	ふりかえり		
1	学習の進め方を知り、安全に楽しく行おう。	★楽しかったこと、むずかしかったこと、もっとできるようになりたいことは、どんなことがあるかな？		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞いた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ（上手なところ、よい考え）を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
2	ボールをけったり、とめたりできるようにしよう。	★上手にできたこと、むずかしかったこと、もっとできるようになりたいことは、どんなことがあるかな？		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞いた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ（上手なところ、よい考え）を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
3	ねらった所へパスを出そう。	★「こうやったら上手に、ねらった所へパスを出すことができたよ！」ということを書いてみよう。		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞いた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ（上手なところ、よい考え）を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
4	どう動けばフリーでシュートをうつことができるか考えよう。	★どう動いたら、フリーでシュートをうつことができた（できそうだった）かな？		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞いた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ（上手なところ、よい考え）を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	

5	パスをつないで、シュートをしよう。	★「こうやったら上手くいったよ!」「こうやったら上手いきそうだったよ!」ということを書いてみよう。		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞けた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ(上手なところ、よい考え)を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
6	点数がとれるせめ方について、考えよう。	★どうやったら(どう動いたら)、点数がとれた(とれそう)だったかな?		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞けた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ(上手なところ、よい考え)を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
7	シュートをするための作戦を選ぼう。	★どんな作戦をえらんだ?→【 ★どうだった?次はどうする?】		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞けた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ(上手なところ、よい考え)を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	
8	せめ方を友達につたえ、楽しくゲームしよう。	★「みんなでシュート!みんなでゴール!シュートサッカー!」で、できるようになったことは何かな?		
	意見・考え・アドバイスができた (☆ ・ ○ ・ △)	友達の話をしっかり聞けた (☆ ・ ○ ・ △)	友達のよさ(上手なところ、よい考え)を見付けた (☆ ・ ○ ・ △)	