

第5学年 体育科学習指導案

令和2年10月30日(金) 第6校時 校庭
5年1組 男子13名 女子21名 計34名
四万十市立具同小学校 教諭 広井 暁

1 単元名 One Teamでタッチダウン!フラッグフットボール! (E ボール運動領域)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- コート内で攻守が入り交じり、簡単なボール操作をしたり、空いている場所に素早く動いたりして攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことが楽しい運動である。
- 身体接触が少なく、ボールを持って走ることが認められていて技能的にも易しいので、運動が苦手な児童も取り組みやすい運動である。
- 得点をとるための作戦を成功させるために、一人一人がそれぞれの役割を果たすことで、プレイが成功した時には集団的達成感を得られる運動である。
- 攻守がはっきりと分かれていて、攻撃をするごとに作戦を話し合う時間が確保されているので、作戦を立案して実行し、作戦を再現することができたかどうか、または有効だったかどうかをフィードバックしやすい運動である。

(2) 児童から見た特性

楽しさや喜びを感じる要因	遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・得点ゾーンに走りこんで得点すること。・自分たちの作戦が成功して得点すること。・相手の作戦を読んで守備が成功すること。・自分の役割を果たして、仲間と助け合い協力することができたこと。	<ul style="list-style-type: none">・前に進めず得点ができなかったこと。・自分の役割がはっきりせず、動き方が分からないこと。・ルールが分からないこと。・チーム内の関わり方が悪いこと。

3 児童の実態

(1) 知識・技能

ボール運動領域のゴール型の学習については、4年生では、ポートボールやラインサッカーの学習の中で、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や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行ってきている。5年生では、1学期にタグラグビーの学習の中で、ボール操作やボールを持たない時の動きによって、チームの作戦に基づいた位置取りをして簡易化されたゲームを行ってきている。ボール操作では、相手をかかわすための走り方の工夫やパスの仕方などを知り、ゲームで試すことができている児童が多かった。また、ボールを持たない時の動きでは、ボール保持者よりも後ろに位置取りをし、パスをもらいやすい場所を意識して動くことができていた。一方、パスを上手く捕ることができずに落したり、タグを捕られないように後ろに下がって陣地を前に進めなかったり、攻守が入り乱れて変化する状況をうまく判断できずに効果的な位置取りができなかったりといった課題もあった。以下の資料(診断的評価結果、事前アンケート)からは、ボール操作(投げる、捕る)が苦手ということが分かる。

(2) 思考、判断、表現

1学期のタグラグビーの学習では、ゲーム内でもっとみんなが活躍できるようにルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合わせて作戦を決めたりするといった経験をしてきている。また、兄弟チームを作ってお互いのチームにアドバイスをし合ったり、よかったところを伝え合ったりするといった活動もしてきている。しかし、話し合いや一人一人の役割の理解が不十分で作戦通りに動くことができない児童や、動きのポイントの理解が曖昧で、仲間のよい動きを見ていない・見つけられない児童もいた。以下の資料(診断的評価結果)のとおり、自分のめあてを持って運動することやどうすれば運動がうまくできるか考えながら勉強するという点で課題がある児童もいる。

(3) 主体的に学習に取り組む態度

以下の資料(診断的評価結果)のとおり、体育の時間において、ルールやきまりを守って学習することや場や用具の準備や片付けなどチームでの役割を果たすこと、友達にアドバイスするなど関わり合いながら学習することはできている。一方、質問項目で抜粋しているとおり、運動への意欲や自己有能感が低いなどの課題があり、実際の体育の時間においても、進んで運動する児童とそうでない児童の差があり、運動に対して自信のない児童も見られるのが現状である。

(4) 資料 (診断的評価アンケート, 事前アンケートより)

<診断的評価アンケートの結果>

項目	楽しむ (情意目標)	わかる (思考判断)	できる (運動目標)	まもる (社会的行動)
評定	5	5	5	5
平均	14.061	12.848	12.152	14.970
質問紙項目 (抜粋)				「はい」と答えた割合
1	体育では、みんなが楽しく勉強できます。(楽しむ)			78%
2	体育をしているとき、どうしたら運動がうまくできるか考えながら勉強しています。(わかる)			75%
3	体育で運動するとき、自分のめあてを持って勉強します。(わかる)			72%
4	わたしは、運動がじょうずにできるほうだと思います。(できる)			33%
5	わたしは、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになるじしんがあります。(できる)			42%
6	体育では、自分から進んで運動します。(できる)			66%

<事前アンケートの結果>

① ボールを使った運動は好きですか?			
はい 23名	どちらかといえばはい 9名	どちらかといえばいいえ 1名	いいえ 0名
<ul style="list-style-type: none"> とったり走ったりすることが楽しい。 ボールを使うと楽しい。 うまくなってきたとき楽しい。 ドッジボールなど好きな運動がある。 みんなで協力して楽しい。 		<ul style="list-style-type: none"> スポーツが好き。 勝ったときうれしい。 ボールであまり遊ばない。 	
② ボールを使った運動は得意ですか?			
はい 9名	どちらかといえばはい 13名	どちらかといえばいいえ 8名	いいえ 3名
<ul style="list-style-type: none"> 投げることが得意。 普段からよくボールで遊んでいるから。 スポーツを習っているから。 		<ul style="list-style-type: none"> 運動が得意ではない。 投げたい場所に投げられない。 遠くにボールを投げられない。 ボールが捕れない。 普段あまりボールを使わない。 	
③ 今までにボールを使った運動で活躍したことはありますか?			
はい 15名	どちらかといえばはい 8名	どちらかといえばいいえ 6名	いいえ 4名
④ 今までのボール運動で楽しかった時はどんな時ですか?			
<ul style="list-style-type: none"> 点を取った 技がうまく決まった パスが通った 勝った チームで試合をする 活躍した ゴールの近くまでボールを運べた 			
⑤ 今までのボール運動で楽しくなかった時はどんな時ですか?			
<ul style="list-style-type: none"> ボールをとられた 負けてばかり 点が入らない けがをした 言い合いになった 最初の練習 ない 			
⑥ フラッグフットボールを知っていますか?			
はい 1名		いいえ 32名	

4 教師の指導観及び研究テーマとの関わり

<p>研究主題</p>	<p>「子どもの心に 火をつける 体育授業」 ～運動の本質的な特性や魅力に触れる楽しさを味わい、 資質・能力をバランスよく育成する指導の工夫～</p>	
<p>研究仮説 1</p>	<p>運動の本質的な特性や魅力を中心にした授業を展開することができれば、どの子どもも運動の楽しさや喜びを味わい、子どもの心に火をつけることができるであろう。</p>	
<p>手立て 1 考える必然性のある課題設定</p>	<p>知・技 思・判・表 主</p>	<p>毎時間のメインゲーム後やまとめの際に困ったことや難しかったこと、気づいたことを振り返ることを重視する。そこで出てきた困り感をもとに児童と合意形成を図り課題を設定する。ゲームの中での動きの質の向上を図るために、課題解決に向けて対話の時間を確保するとともに、必要に応じて教師が関わっていきけるようにする。</p>
<p>手立て 2 試行錯誤する時間の確保</p>	<p>思・判・表</p>	<p>課題解決に向けて話し合ったことを試行錯誤し、具現化するための練習の時間を毎時間確保する。練習は兄弟チームで行い、よりよい動きとなるようお互いがアドバイスをするように促す。その際、タブレットを使用して動画を撮影することで、客観的に動きを見て検証できるようにする。</p>
<p>手立て 3 全員が活躍できるルールや関わり、教具の工夫</p>	<p>思・判・表 主</p>	<p>ゲームを導入する際には、アウトナンバーゲーム（4対3）を取り入れ、攻撃側に有利なルールからスタートする。攻撃側の人数が多いことにより、習得した技能を発揮しやすく、得点に結びつけやすい展開にすることで活躍できる機会を増やす。単元の進行具合によっては、必要に応じて人数のルールを変更するとともに、得点のルールの変更も検討し、全員が活躍できるように思考を促す。また、課題解決に向けて兄弟チームで練習したり話し合いをしたりする時間を確保するとともに、チームをサポートする動きができていた人を称賛する MVP を兄弟チームから選び、得点者以外にも視点が向くようにさせる。チーム内でもリーダー、記録、撮影といった役割を一人一人に用意して、「支える」関わり方も意識させる。教具としては、作戦カードを準備し、一人一人の役割が分かるように動きを書き込ませ、ファイルに学びを残していく。</p>
<p>研究仮説 2</p>	<p>資質・能力をバランスよく育成する授業をデザインすることができれば、体育に対する自信を高め、子どもの心に火をつけることができるであろう。</p>	
<p>手立て 1 資質能力の明確化と見方・考え方を働かす単元計画</p>	<p>知・技 思・判・表 主</p>	<p>本単元で児童に育成する「資質・能力」を明確にするとともに、それを身に付けるために「見方・考え方」をどのように働かせるかを具体化し、指導と評価の一体化を図った単元計画を作成する。</p>
<p>手立て 2 習得・活用・探究のつながりを意識した学習過程</p>	<p>知・技 思・判・表 主</p>	<p>単元前半の指導において、ボールの投捕や相手をかかわすための基礎的な技能の習得を図るための慣れの運動と作戦の基となる「フェイク」「ガード」「スペース」という3つのテーマの習得を図る兄弟チームでの練習を組み入れた学習過程を構成する。単元後半は、前半に習得した個人の動きや作戦を活用してチームの特徴に合った作戦を考案・実行する練習を組み入れるとともに、メインゲームの時間を増やし、ゲームの中から課題を見出してよりよい作戦はないか探究することを意識できるようにする。</p>

5 単元の目標

- (1) フラッグフ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で簡易化されたゲームを行うことができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) ルールを工夫したり、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。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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ようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

6 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に運動に取り組む態度
単元の評価規準	<ol style="list-style-type: none"> ① フラッグフットボールの行い方や動きのポイントについて、言ったり書いたりしている。 ② 相手をかかわしたり、パスをしたり、味方が動きやすいようにサポートしたりしてゴールに迫ることができる。 ③ 作戦通りに動くことができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。 ② 自己や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。 ③ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れている。 ⑤ ゲームや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。 ⑥ 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。

働かせる「見方・考え方」 ※教科等の学びの本質的な意義の中核

見方（特性に応じた楽しさや喜び・体力の向上） ※どのような視点でとらえるか？		指導案の項目2『運動の特性』を参照		
考え方	「する」こと	「みる」こと	「支える」こと	「知る」こと
※どのような考え方で思考するか？	<ul style="list-style-type: none"> ●より多く得点をするために、有効な場所に走りこむ動きや味方が動きやすいスペースをつくり出す動きを表現させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●仲間のプレイを見る中で、有効な場所に走りこむ動きや味方が動きやすいスペースをつくり出す動きを見つけさせる。 ●チームの動きの特徴を見つけさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分の役割を果たして、チームの作戦成功に貢献できるようにする。 ●仲間のアドバイスや声かけにより、自分の動きの高まりを実感させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●有効な場所に走りこむ動きや味方が動きやすいスペースをつくり出す動きについて考えさせる。 ●ゲームを楽しむためには、ルールやマナーは必要であることを考えさせる。
児童に経験させたい具体的な楽しさや喜び	<ul style="list-style-type: none"> ○相手をかかわして前に進むことができた。 ○自分の動きによって仲間が前に進むことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○仲間の動きを見て、ポイントが分かった。 ○自己や相手チームの特徴が分かったから作戦に生かそう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○みんなが役割通りに動いて作戦がうまくいった。 ○仲間のアドバイスでうまく動けた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前に進んで得点するための動きのポイントが分かったから作戦に生かそう。 ○ルールを工夫したりマナーを守ったりすると楽しくゲームができた。

7 単元と評価の計画（8時間扱い） 本時は○印5／8時

時間	1	2	3	4	⑤	6	7	8
学習課題	【単元を通しての課題】 より多く得点するためには、どんな作戦を立て、どのように動けばよいだろうか。							
	オリエンテーション 試しのゲームをしてみよう。	学習1 いろいろな作戦を知り、試してみよう。 ●より多く得点するためにどのように動けばよいだろうか。 (ランプレイとパスプレイを取り上げる)			学習2 チームの特徴に合った作戦を立ててゲームをしよう。 ●より多く得点するために、チームに合った作戦は何だろうか。		学習3 大会を楽しもう。 ●練習の成果を大会で生かそう。	
学習内容	○学習のねらい・進め方を知る。 ○競技、プレイコート、チーム編成の確認をする ・電子黒板を利用して、行う競技を知る。 ・安全を守るきまり ・感染症対策としてのきまり	○集合、挨拶、学習の流れを確認する。 ※必要な用具を準備して集合する。 ○チームで慣れの運動を行う。 ・ボール運び鬼 ・パスキャッチ (実態に応じてサインパスゲーム)			○集合、挨拶、学習の流れを確認する。 ○前時までのチームの課題を確認する。 ○メインゲーム①を行う。 ・4対3のアウトナンバーゲーム。		○集合、挨拶、学習の流れを確認する。	
	○慣れの運動の行い方を知る。 ・ボール運び鬼 ・パスキャッチ	○学習のめあてを確認する。 ・解決の糸口を出し合ったり、ルール変更の必要性があるか話し合ったりする。	より多く得点するためにどのように動けばよいだろうか。	ランプレイを成功させるにはどのように動けばよいだろうか。	パスプレイを成功させるにはどのように動けばよいだろうか。	チームの特徴に合った作戦は何だろうか。	よりチームの特徴を生かすにはどうすればよいだろうか。	練習の成果を大会で生かそう。
	○試しのゲームを行う。 ・4対3のラン・パスゲーム ・タグラグビーの学習をふり返り、相手を交わすポイントを確認する。	○チームでの話し合いを行う。 ・「フェイク」「ガード」「スペース」を個別に取り上げ、動き方を考える。	○兄弟チームで練習を行う。 ・お互いにアドバイスしたり、タブレットで動きを確認したりする。	○チームでの話し合いを行う。 ・一人一人の個性をもとに特徴を考え、チームに合った作戦を考える。 ・ボールを持たない人の動きに着目して、サポートの方法を考える。	○兄弟チームで練習を行う。 ・お互いにアドバイスしたり、タブレットで動きを確認したりする。	○チームの特徴に合った作戦は何だろうか。	よりチームの特徴を生かすにはどうすればよいだろうか。	練習の成果を大会で生かそう。
	○学習の振り返りを行う。 ・ゲームの中で困ったことや難しかったことを出し合い、単元の学習課題を決める。	○メインゲームを行う。 ・4対3のアウトナンバーゲーム。 ・3回攻撃が終わると攻守交替 ・兄弟チームで合わせた計6回攻撃の得点で競う。	○学習の振り返りを行う。 ・本時のめあてに対する成果と課題、兄弟チームの MVP についてチームごとに振り返りをする。 ・多様な関わり方 (する・みる・支える・知る) の良さについて共有する。	○チームでの話し合いを行う。 ・一人一人の個性をもとに特徴を考え、チームに合った作戦を考える。 ・ボールを持たない人の動きに着目して、サポートの方法を考える。	○兄弟チームで練習を行う。 ・お互いにアドバイスしたり、タブレットで動きを確認したりする。	○チームの特徴に合った作戦は何だろうか。	よりチームの特徴を生かすにはどうすればよいだろうか。	練習の成果を大会で生かそう。
☆見方・考え方を働かせている児童の姿	☆練習やゲームの行い方を知り、ルールやマナーを守って、進んで取り組む姿。	☆得点するために前にボールを進めている姿。 ☆仲間の有効な動きを見つけている姿。 ☆自分の役割を果たして、作戦を成功させようとする姿。 ☆フラッグを取られないための有効な動きのポイントを知る姿。	☆有効な場所に走り込んだり仲間のスペースを作り出したりする姿。 ☆チームの特徴を見つけて作戦に生かそうとする姿。 ☆自分の役割を果たして、作戦を成功させようとする姿。 ☆様々な作戦の中でチームの特徴に合ったものを選び、試している姿。	☆ルールやマナーを守って、楽しくゲームに取り組む姿。 ☆がんばっている仲間を応援する姿。				
★評価方法	【主】①②⑥ 観察・学習カード	【主】③⑤ 観察・学習カード	【知・技】① 観察・学習カード	【知・技】③ 観察・学習カード	【思・判・表】⑤ 観察・学習カード	【思・判・表】① 観察・学習カード	【思・判・表】② 観察・学習カード	【知・技】② 【主】④ 観察・学習カード
●運動が苦手な児童や意欲的でない児童への支援	●ルールが分からず困っている場合は、その都度確認するようにする。 ●ボールの種類を複数用意する。	●活動に意欲的でない児童の支えとなるような仲間づくりをしながら活動チームを編成する。 ●本時の課題提示やゲームの行い方、動きのポイントなどの掲示は、図やマグネットを活用しながら視覚的に示すようにする。 ●一人一人の役割をチームで確認するようにする。	●プラスの声かけ例を提示し、温かい関わりができるようにする。 ●全員が活躍することを狙ったゲームや得点のルールを変更できないか考えるようにする。 ●ゲームに負け続け意欲が下がっているグループには、チームに合った作戦を選び直したり、新たな作戦を試したりすることを促す。					

8 本時の学習と指導（5／8時）

(1) ねらい

○自分のチームの特徴に合った作戦を立てたり、考えたことを相手に伝えたりすることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】

(2) 準備物

ボール、ビブス（4色）、フラッグ、小黒板、提示資料、学習カード、マーカー、作戦ファイル、タブレット（4台）、筆記用具、得点板、学習カード、マーカー、コーン、旗

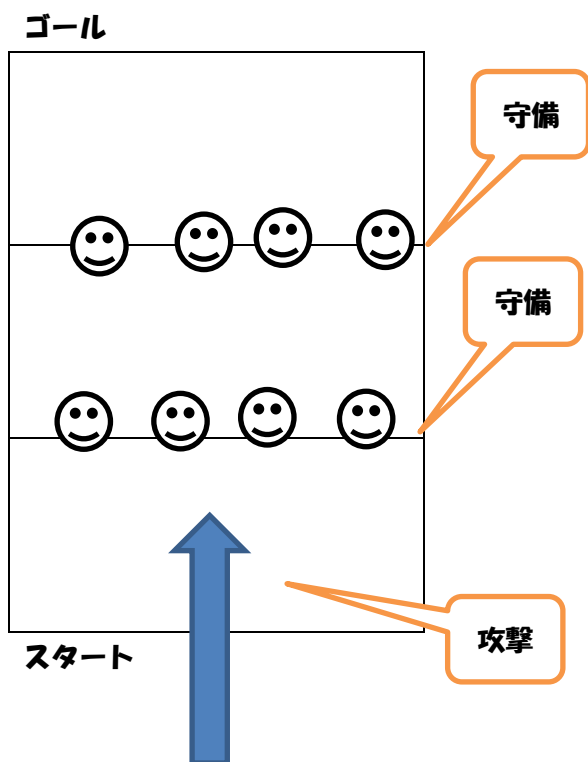
(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導◆評価）
導入 5分	1 集合、挨拶、学習の流れを確認する。 2 チームで慣れの運動を行う。 ・ボール運び鬼 ・パスキャッチ (実態に応じてサインパスゲーム)	○服装を整え、必要な用具を準備して集合する。 ○本時の学習の流れや評価を黒板に掲示し、児童が学習の見通しを持てるようにする。 ○ゲームにつながる基礎的な動きを意識しながら運動できるように声をかける。
展開 35分	3 学習のめあてを確認する。	○前時の活動や学習カードの記述をもとに困り感を出させ、児童と合意形成しながらめあてを決める。
	チームの特徴にあった作戦は何だろうか？	
	4 チームでの話し合いを行う。	○「足が速い」「ボールを遠くに投げることができる」等、特徴の具体例を挙げたり、前時までの作戦と得点記録を参照したりすることを紹介し、作戦を考える視点とする。 ○前時までに取り上げた「フェイク」「ガード」「スペース」というテーマを基本形としてアレンジができるように、動きのポイントや図を掲示する。 ○サポートの動きに着目させて、一人一人の役割が明確になるよう促す。
	5 兄弟チームで練習を行う。	○タブレットを適宜使用して動画でチームの動きを客観的に見ることができるようにすることで改善点を見つける手立ての一つとする。 ○チームの特徴を生かすことをキーワードにして、兄弟チームでお互いにアドバイスをしながら練習を行うようにする。 ◆自分のチームの特徴に合った作戦を立てたり、考えたことを相手に伝えたりしている（観察）

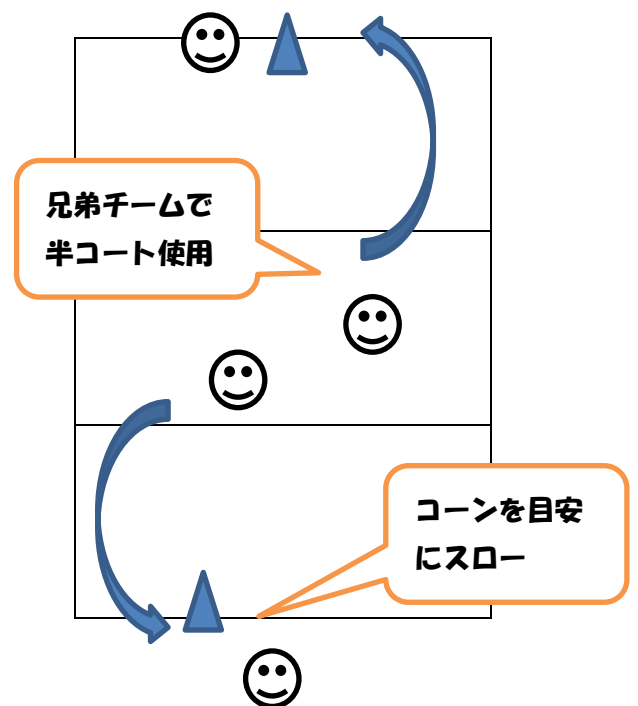
	<p>6 メインゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 4対3のアウトナンバーゲーム。 ・ 3回攻撃が終わると攻守交替 ・ 兄弟チームで合わせた計6回攻撃の得点で競う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動が苦手な児童や意欲的ではない児童には、教師もいっしょに活動しながら指導する。 ○サポートの動きやチームの特徴を生かした動きに着目しながら声かけをし、称賛する。
<p>まとめ 5分</p>	<p>7 学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時のめあての成果と課題についてチームごとに振り返りをする。 ・ 多様な関わり方(する・みる・支える・知る)の良さについて共有する。 <p>8 後片付けをして終了。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○本時のめあてに合わせた振り返りが行えるように視点を伝える。 ○教室に戻ったら、学習カードを活用して、本時のねらいに沿った振り返りが行えるようにする。 ○サポートの動きに目を向けて、兄弟チームの MVP を選ぶように伝える。 ◆自分のチームの特徴に合った作戦を立てたり、考えたことを相手に伝えたりしている(学習カード) ○グループで協力し、安全を確かめながら片付けすることを助言する。

9 場の設定 (2コート)

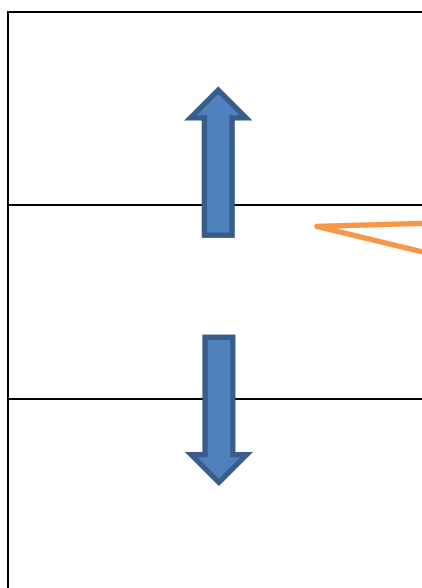
(1) 慣れの運動 (ボール運び鬼)



(2) 慣れの運動 (サインパスゲーム)



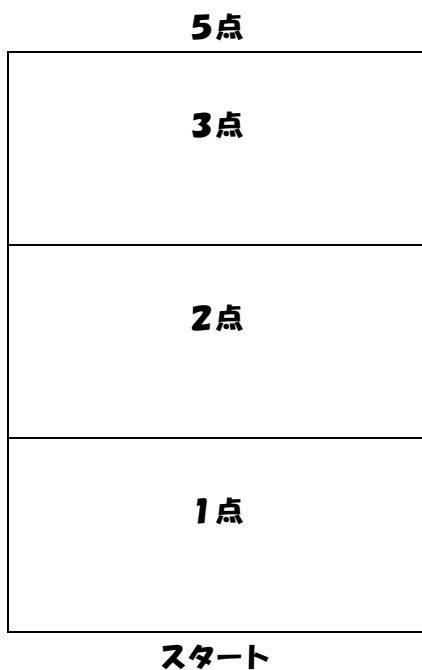
(2) 兄弟チームで練習



真ん中のゾーンをスタートにして、2チームが逆向きにプレーする。

ルール

(3) メインゲーム



- 人数・・・攻撃4人 対 守備3人
- 得点・・・ボールを運んだゾーンの得点を得る。
- 勝敗・・・前半3回、後半3回の合計得点が多い方が勝ち。
- 交代・・・3回の攻撃が終わると攻守交替。

- 攻撃の終わり
 - ・ボールを持っている人がフラッグをとられたとき。
 - ・サイドラインから出たとき。(0点)
 - ・ボールを落としたときや転んだとき。(0点)

- 攻めのルール
 - ・フラッグをとられたゾーンから次の攻撃をする。
 - ・1回の攻撃内で、前方へのパスはスタートしたゾーン内で1回のみできる。
 - ・攻撃開始の場所よりも後方であれば、何回でも手渡しパスや後ろパスができる。

- 守りのルール
 - ・体同士の接触禁止。
 - ・相手のフラッグをとったり、パスカットしたりして攻撃を止める。

10 ワークシート, 資料等

(1) 授業フィードバック

時	ねらい	ねらいに対する子どもの姿	フィードバック
1	試しのゲームをしてみよう。		
2	より多く得点するためにどのように動けばよいだろうか。		
3	ランプレイを成功させるにはどのように動けばよいだろうか。		
4	パスプレイを成功させるにはどのように動けばよいだろうか。		
5	チームの特徴に合った作戦は何だろうか。		
6	よりチームの特徴を生かすにはどうすればよいだろうか。		
7	よりチームの特徴を生かすにはどうすればよいだろうか。		
8	練習の成果を大会で生かそう。		

(2) 作戦カード

作戦番号

作戦

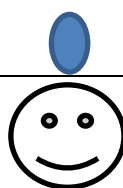
5点

3点

2点

1点

スタートゾーン



作戦の説明

みんなの動きとボールの動かし方を書きこもう

(3) ワークシート (個人)

One Teamでタッチダウン! フラッグフットボール!

5年

名前 _____

1. めあて達成に向けて運動しよう

	今日のめあて	成果	課題	得点
/				点
/				点
/				点
/				点
/				点
/				点
/				点
/				点

2. 今日の学習をふり返ろう (はい◎ どちらでもない○ いいえ△)

学習をふり返ろう	/	/	/	/	/	/	/
楽しかったですか。							
せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。							
深く心にのこることや感動することがありましたか。							
今までできなかったことが、できるようになりましたか。							
「あっ、わかった」「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。							
自分から進んで学習することができましたか。							
自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。							
友だちとおたがいに教えあったり、助け合ったりしましたか。							
友だちと協力して、なかよく学習できましたか。							

フラッグフットボール チームカード

日にち	月	日	チーム名
-----	---	---	------

○ゲームの結果

第1試合：相手のチーム名			
結果	勝ち・引き分け・負け	点数	自分 相手 点 VS 点
自分たちの攻撃	選んだ作戦番号	得点	得点した人の名前
1回目		点	
2回目		点	
3回目		点	
気づいたこと			

○チームのふりかえり

成果 (できたこと・うまくいったこと)	課題 (できなかったこと・困ったこと)

○兄弟チームのMVP(一番チームをサポートしていた人)

名前	理由