

第3学年 体育科学習指導案

令和5年10月4日(水) 5校時 校庭
第3学年3組 29名
授業者

研究主題：わかる喜び、できる喜びを味わい、主体的に運動に取り組む児童の育成

1 単元名 ベースボール型ゲーム「キックベースボール」『チームできょう力！キックベースボール』

2 運動の特性

- 静止した状態のボールや転がってきたボールを足で蹴って打ち走塁することで攻撃したり、捕る・投げるなどにより守備したりする攻守交代型のゲームである。
- 全員が平等にボールに触れる機会があり、自分のタイミングで攻撃することができるゲームである。
- 規則や作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

3 単元の目標

知識及び技能	ボールを蹴る、捕る、投げるなどの基本的なボール操作や、打球を捕るための動きや走塁の仕方などによって、キックベースボールのゲームを行うことができる。
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ことができる。
学びに向かう力、人間性等	運動にすすんで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりとできる。また、場や用具の安全に気を付けて活動することができる。

4 単元の評価規準と活動に即した評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識・技能	ボールを蹴る、捕る、投げるなどの基本的なボール操作や、打球を捕るための動きや走塁の仕方を理解し、ゲームをすることができる。	① ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、蹴られたボールを捕ったりしている。 ② 向かってくるボールの正面に移動している。 ③ ベースに向かって走り、かけ抜けている。
思考・判断・表現	・規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選択したりすることができる。 ・自己の考えや他者のよいところを見つけ、伝えることができる。	① キックベースボールの行い方を知り、楽しくゲームができる規則を考えている。 ② キックベースボールの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選択してゲームに生かしている。 ③ 蹴る、捕る、走塁するなどの基本的な動きについて、友達の動きのよさを言葉や文字で伝え合っている。

<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・運動にすすんで取り組み、規則を守って仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりすることができる。 ・場や用具の安全に気を付けることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 安全に注意しながら、運動やゲームにすすんで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、友達と励まし合って運動やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ③ 用具の準備や片付けなど分担された役割を果たそうとしている。
----------------------	---	--

5 児童の実態と教師の願い

(1) 児童の実態

・意識調査（質問紙） ※単位は「人」

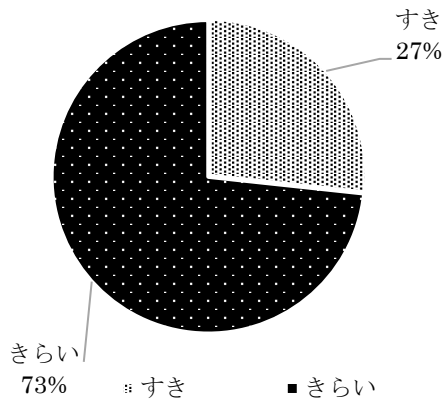
①調査時期 令和5年9月

②調査対象 練馬区立光が丘春の風小学校 3年3組29人

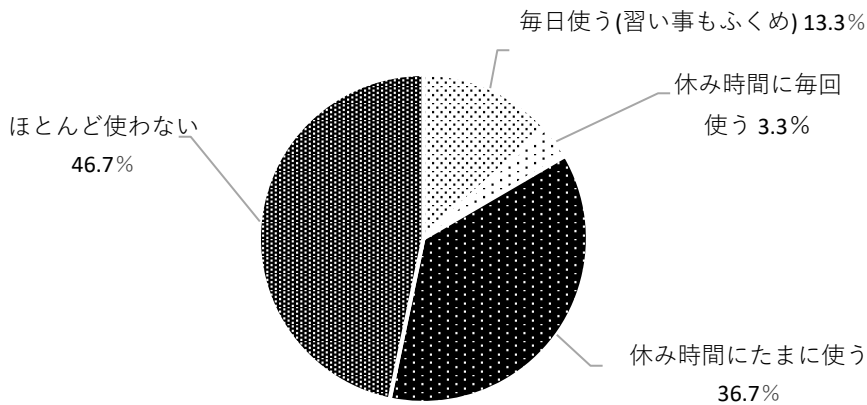
③意識調査集計結果

(2) 結果と考察

問1 ボールを使った運動は好きですか

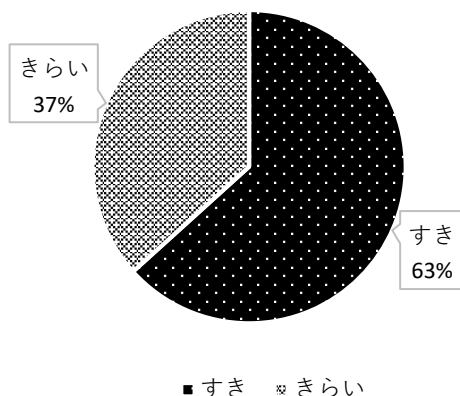


問2 どのくらいボールを使って遊んでいますか



● 毎日使う(習い事もふくめ) ● 休み時間に毎回使う
 ■ 休み時間にたまに使う ■ ほとんど使わない

問3 ベースボール型（キックベースボール・野球）をすることは好きですか



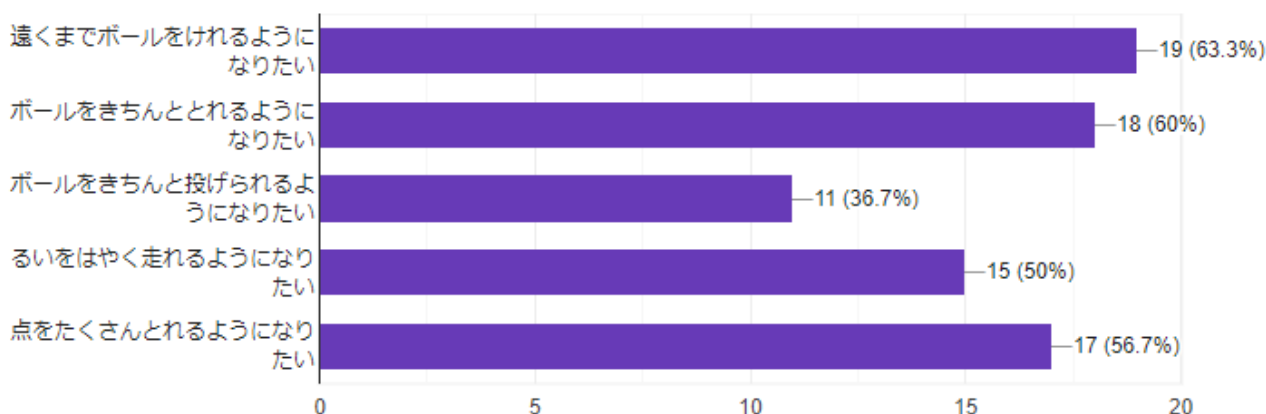
問4 キックベースボールの好きなところ・おもしろいところはどんなところですか

- ・ボールを力いっぱい蹴ることができるところ
 - ・点数をたくさん入れることができるところ
 - ・チームで協力するところ
 - ・サッカーと野球がまざっているところ
 - ・プレッシャーがあるところ
- など

問5 キックベースボールのむずかしいところ・にがてなところはどんなところですか

- ・ボールを蹴るのがむずかしい
 - ・ボールを蹴る位置が分からない
 - ・どこを狙えばよいか分からない
 - ・範囲内にボールを蹴るところ
 - ・ボールをとるところ
- など

問6 キックベースボールの学習を通して、どんなことができるようになりたいですか（複数回答可）



《実態調査結果から分かること》

問1 本学級のおよそ7割の児童がボールを使った運動を肯定的に捉えている。一方で、およそ3割の児童は否定的である。

問2 休み時間にボールをたまに使う（36.7%）ほとんど使わない（46.7%）とボールを使った遊び

になじみのない児童がほとんどである。

- 問3 昨年度2年生でキックベースボールの学習をしている。そのため、ベースボール型の学習内容はあらかじめ知っている。しかし、普段野球をテレビ等で見る機会がないなど、ベースボール型に接する機会が少ない。
- 問4 「点数をたくさんとることができる場所」が一番楽しいと感じる児童が多い。また、チームスポーツとして友達と協力することを楽しみを見出す児童もいた。
- 問5 むずかしいところやにがてなところは、どれもボールの基本的な扱い方をまず知らない児童が多い。これは、普段の休み時間等でボールを扱う機会が少ないことが影響しているとも言える。
- 問6 ボールを蹴る・捕ることができるようになりたいという児童や、たくさん点数を取ることができるようになりたいという児童がおよそ3分の2いる。

(3) 教師の願い

- ボールに触れる経験が少ない、また苦手意識がある児童が、基本的なボールの扱い方を知り、ボールを使ったスポーツの楽しさやおもしろさを感じてほしい。
- チームスポーツとして、友達のよい動きを認めたり、ともに簡単な作戦を選び実行したりすることを通して、友達と協力し学び合う楽しさを実感してほしい。
- 「点数をたくさんとることができた」経験をし、点数を多くとるための方策や点数をとられないための方策を考える力を養ってほしい。

6 研究主題に迫るための手だて

(1) 指導計画の工夫

◇「知る段階」「つかむ段階」「高める段階」の設定

本単元の「知る段階」「つかむ段階」の時数を多く取ったのは、以下の理由からである。

児童の実態として、ボールを使った運動を好まない児童がおよそ3割、ボールを使って遊んでいない児童がおよそ5割いる。その背景として、1・2年生の時期をコロナ禍で過ごしていることに加え、体育の授業以外でボールを使った遊び・スポーツに触れることが少なかったことが予想される。児童がボールを扱う経験が少なかったり、知らなかったりするからこそ、ボールを扱う運動に消極的なのではないかと私は考えた。そのため指導計画では、実態調査の問5の回答をもとにして考えたキックゲームを通して、苦手意識をもつ児童が安心できるよう、基本的なボールの扱い方に慣れさせる。その上で、ゲーム内で蹴って狙う方向や守る場所などの動き方を広げていく。また、普段ベースボール型ゲームに親しみのない児童には、まずベースボール型ゲームのおもしろさを感じさせたりや規則の把握をさせたりしながら、学級に合った規則を考えさせる。

一方で、ベースボール型ゲームは、規則や作戦を工夫して、集団対集団の攻防による勝負によって楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。中学年として初めてボール運動領域に近いゲームに触れるため、グループで簡単な作戦を選択し、一体感をもってゲームに臨む楽しさを感じさせたい。

知る段階では、学級に合ったキックベースボールの規則を児童と話し合いながら決めていく。アウトの方法や、得点の方法、ボールの選択等について工夫していく。

つかむ段階では、基本的なボールの蹴り方や捕り方の基本的な技能を知らせる。

1時間の中で、「ムーブタイム」と「クリアタイム」を設定した。

「ムーブタイム」では、点数を多く取るための蹴り方を紹介し、運動に取り組みさせる。「クリアタイム」では、「ムーブタイム」で行った動きを生かして、ゲーム内で実践する。実践した結果、自分に合った点数の取り方や蹴り方は何か、どうすれば守備で点数を取られずにすむか、について考えさ

せる。また、第5時は2試合とも同じ対戦相手を設定することで、1試合目で出た反省等を2試合目で実践することができる機会を設定した。

「高める段階」では、2回「クリアタイム」を設定し、「つかむ段階」で取り組んだキックゲームや総当たり戦で出た自己の課題を実践する時間とした。

個人の振り返りは攻撃についてを、チームカードをもとに守備についての工夫を考えさせる。ゲームの中で、点を取ることができた楽しさと、チームで考えた簡単な作戦を実践し勝つことができた喜びを感じられるようにすることを意図した。

また、「そうだんタイム」を「クリアタイム」の前に設けた。「そうだんタイム」はチームとして、攻撃・守備の仕方について話し合い、確認、変更する場として設定した。その際、チームカードを使用する。

(2) 指導方法（対話的な活動の取り組み、言葉掛け、学習の場）の工夫

①対話的な活動の取り組み

・グループ学習

単元を通して、一貫したチーム編成で学習を進める。そうすることで、個々の特徴を加味した作戦を考えやすくなる。また、学習が進むにつれ、お互いの特徴についての理解がすすむことから、友達がどうすれば得点が入りやすいかを、チーム全体でともに考えることを意図している。同じチームの一員として自分事として捉えることができるようになるとよりよい活動につながる。

・ICTの活用

教師が、授業内での児童のよいプレーをタブレットで撮っておき、共有する。このプレーのどこがよかったのか、そのプレーをするためにはどうすればいいかを考えさせる。その際、動きのよさを言葉と実技両方をつかって説明させ、聞き手がイメージできるように伝えることを意識させる。

・学習カード

チームカード、個人カードを用意する。

チームカードは、主にチームの守備の組み立てや振り返りに用いる。カードには、グラウンド図を載せることで、言葉だけでなく図を使って簡単な作戦を組み立てることができる。

個人カードは、ゲームの中で自分のできるようになったことを振り返らせ、上達した要因や成功した点を意識して書かせる。また、単元の中で自分に合った蹴り方の工夫を見付け、試合中の攻撃時で意識するよう次時以降の自分のめあてを立てることにつながる。

・簡単な作戦を選択させるための工夫

得点を入れるための蹴り方の選択肢を視覚化できるよう、ホワイトボードに貼ることができる表示を用意した。「ドカン」「コロコロ」「高く」「低く」「右に」「左に」「いないところをねらって」を用意し、児童が自分のめあてに合った蹴り方を選択できるようにした。

(3) 「できた」を実感できるような取り組み

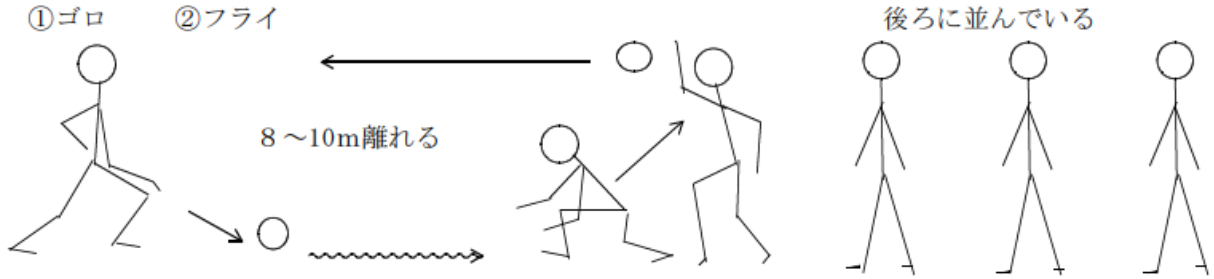
・ムーブタイムで一貫した運動を取り組ませる。

ムーブタイムについて、単元を通して同じ運動をチームで行う。前回と比べて、成長したこと（回数が増えた等）をチームで共有することで、一体感をもたせることにもつなげる。

ムーブタイム内で行う内容は下記の通りである。

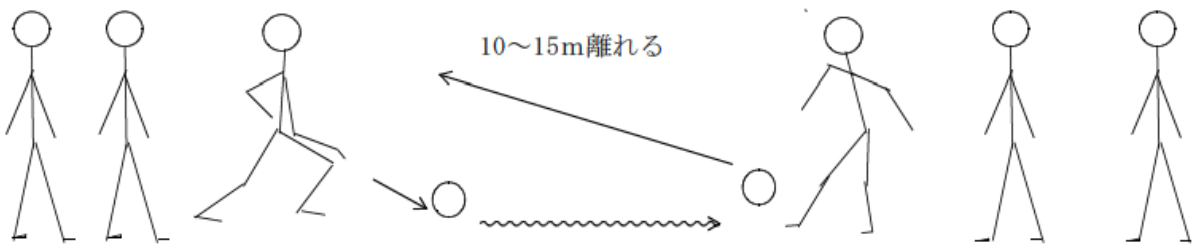
○キャッチスローゲーム

1分間（30秒間）で何回できたかを記録する。一人（技能面で上位の児童）がゴロを投げ、もう一方がキャッチして投げ返す ※2回目はフライ（高いボール）を投げる



○キックキャッチゲーム

1分間（30秒間）で何回できたかを記録する。

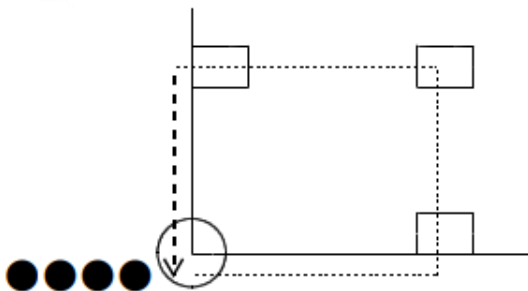


対面する人が蹴りやすいボールを転がし
飛んできたボールを次の人が捕る
転がしたら対面に移動

転がってきたボールを蹴り返す
技能に応じて止めて蹴ってもよい
蹴ったら対面に移動

○ベースランニングリレー

ベースを全て回ってリレーをする。タイムを計る。（タイムを読み上げる。）

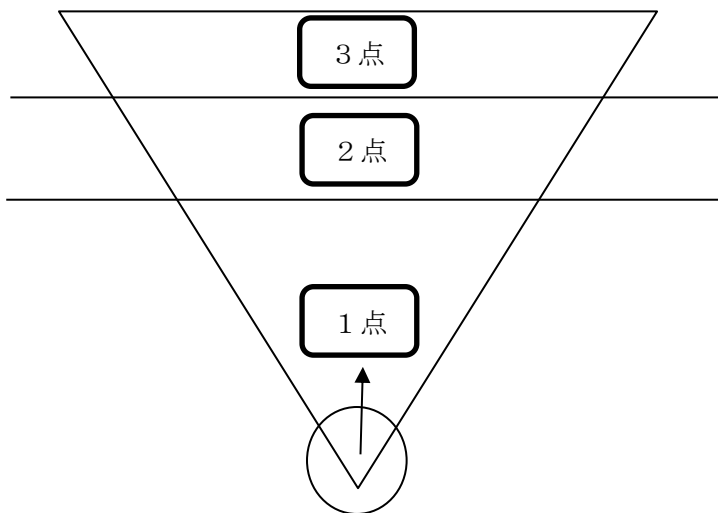


・点数をとるためのキックゲーム

キックベースボールの学習で「楽しい」「できた」と強く感じる場面は、点数を多くとることができた時だと考える。そのために、どうすれば点数を多く取ることができるような蹴り方や考え方をすればいいか、キックゲームを通して指導する。

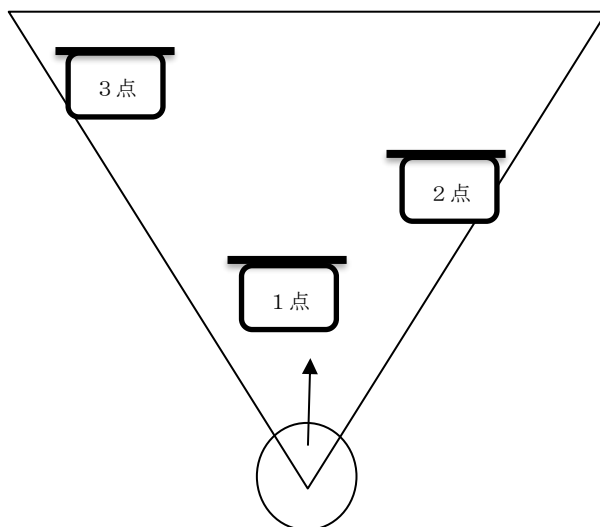
キックゲームの内容は以下の通りである。

○ボールを遠くに蹴るキックゲーム



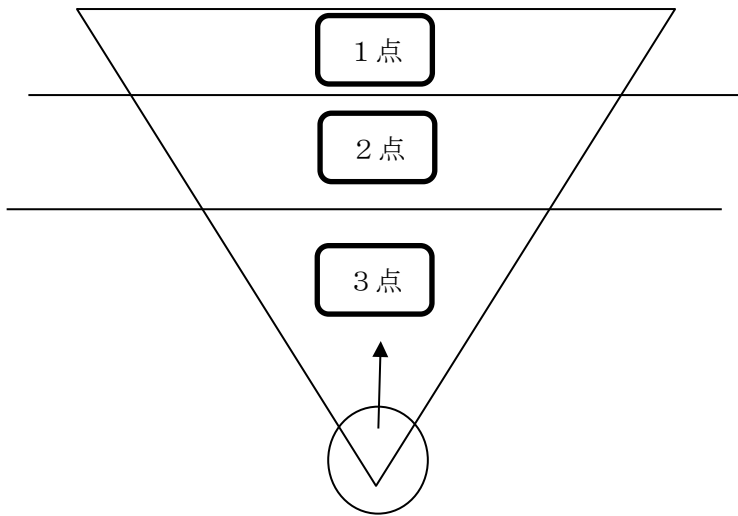
- ・ 1人ずつ自分の蹴りやすい蹴り方で思い切ってフェアライン内に蹴る。
 - ・ 蹴ったボールが止まったエリアの点が点数になる。
- ①助走は長く取りすぎず、リズムよく蹴る
②ボールの真ん中より下の方を蹴るを意識させる。

○ボールを狙った方向に蹴るキックゲーム



- ・ 1人ずつコーンの間を狙って蹴る。
 - ・ 蹴ったボールが各コーンの間を通過したらそのコーンの点が点数となる。
- ①助走は長く取りすぎず、リズムよく蹴る
②足の横（インサイド）で、軸足のつま先を狙いたい方向に向けて蹴るを意識させる。

○ボールを後ろに飛ばさせないキックゲーム

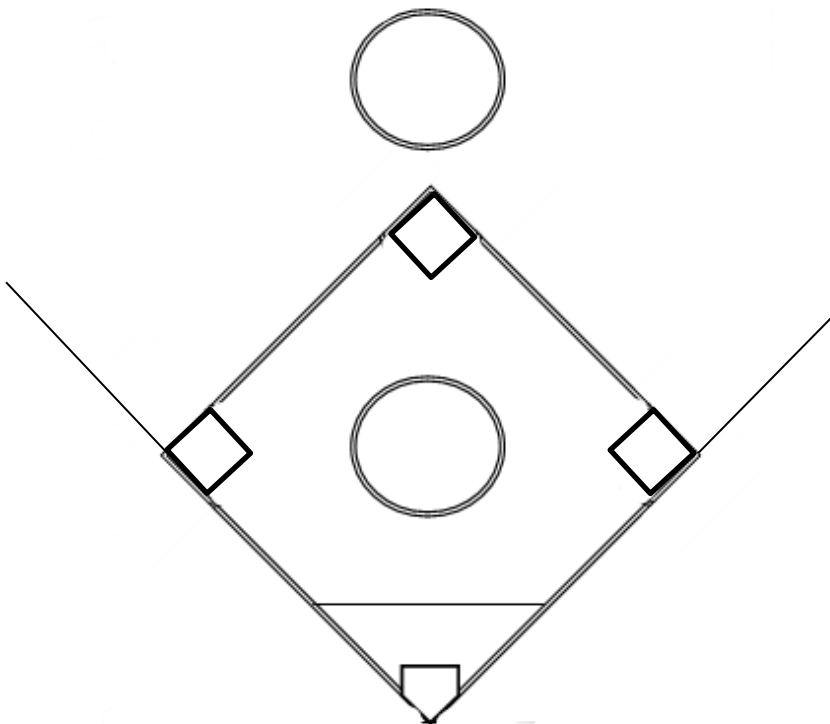


- 1人ずつ自分の蹴りやすい蹴り方で思い切ってフェアライン内に蹴る。
 - 蹴ったボールが止まったエリアの点が点数になる。
- 後ろへ飛ばさせないために、手や足、身体を使って止めることを意識させる。

• 「クリアタイム」のゲーム①

「クリアタイム」では、「ムーブタイム」で行った動きを生かして、ゲーム内で実践する。実践した結果、自分にあつた点数の取り方や蹴り方は何か、どうすれば守備で点数を取られずにすむか、について考えさせ自分のよいところを学ばせる。

ゲーム①の基本の行い方と規則は、以下の通りである。



- 1塁1点、2塁2点、3塁3点、本塁4点
- 静止したボールを蹴る
- チームの全員とボールがアウトゾーンに集まったらアウト
(フライを捕ってもアウトにならない)
- 本塁の周りの線を超えたら、1点

※規則の工夫については、技能の高まりやうまくいかないことの解決など、必要に応じて児童と一緒に話し合い変更を考え

7 指導計画

段階	知る		つかむ			高める		
	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	
ねらい	<p>○学習のねらいや進め方を知り、単元の見通しをもつことができる。</p> <p>○よりよく蹴る、捕る、走塁する方法を知る。</p>		<p>○よりよく蹴る、捕る、走塁する方法を知り、点数をより多くとる工夫を考え、実行する。</p> <p>○試合を通して、よいプレーや工夫した点を言葉や動作で伝える。</p>			<p>○簡単な作戦を工夫してゲームを行うことができる。</p>		
学習活動	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>2 準備運動</p> <p>3 準備運動</p> <p>4 学習計画の確認</p> <p>5 ムーブタイム</p> <p>【第1時】</p> <p>キャッチボール、キャッチスローゲーム、キックキャッチゲームの基本の確認</p> <p>【第2時】(キックゲームを通して)</p> <p>・飛んできたボールを捕ること・後ろにボールを飛ばせない守備</p> <p>・守備がないところを狙って蹴ること・ボールを力強くけること・ボールをフェアグラウンド内に蹴ること</p> <p>・スピードを落とさず走塁すること</p> <p>・蹴る、捕る、走塁するのポイントや運動の場を知る。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 学習の振り返り</p> <p>8 場の片付け</p>		<p>1 整列・挨拶</p> <p>2 学習内容・本時のめあての確認</p> <p>3 準備運動</p> <p>4 ムーブタイム</p> <p>・キャッチスローゲーム、キックキャッチゲーム、ベースランニングリレー</p> <p>【第3・4時】</p> <p>第2時で扱ったキックゲームの中で、児童の実態に合ったものを、教師がその都度1つ選ぶ。</p> <p>5 そうだんタイム</p> <p>・事前に決めた作戦を確認する。</p> <p>6 クリアタイム</p> <p>・ムーブタイムで行った運動を生かして、試合(総当たり戦)をする。</p> <p>・点を取るための工夫を考えて、試合をする。</p> <p>7 整理運動</p> <p>8 学習の振り返り</p> <p>9 場の片付け</p>		<p>1 整列・挨拶</p> <p>2 学習内容・本時のめあての確認</p> <p>3 準備運動</p> <p>4 ムーブタイム</p> <p>・キャッチスローゲーム、キックキャッチゲーム、</p> <p>5 クリアタイム①(第1試合)</p> <p>第1試合・第2試合ともに同じチームと試合</p> <p>6 そうだんタイム</p> <p>・事前に決めた作戦が実践できたか、また相手によってどのように作戦をかえたらよいか話し合う。</p> <p>7 クリアタイム②(第2試合)</p> <p>・①と同様の流れ</p> <p>8 整理運動</p> <p>9 学習の振り返り</p> <p>10 場の片付け</p>		<p>1 整列・挨拶</p> <p>2 学習内容・本時のめあての確認</p> <p>3 準備運動</p> <p>4 ムーブタイム</p> <p>・キャッチスローゲーム、キックキャッチゲーム、</p> <p>5 クリアタイム①(第1試合)</p> <p>【第6・7時】</p> <p>3の3キックベースボールトーナメントをしよう</p> <p>・チームの工夫を実践することが勝ちにつながるか考える。それを踏まえた上でどうしたら勝てるか考える。</p> <p>6 そうだんタイム</p> <p>・事前に決めた作戦が遂行できたか、また相手によってどのように作戦をかえたらよいか話し合う。</p> <p>7 クリアタイム②(第2試合)</p> <p>・①と同様の流れ</p> <p>8 整理運動</p> <p>9 学習の振り返り</p> <p>10 場の片付け</p>	

運動が苦手な児童への配慮例		<p>○ボールをフェアグラウンドに蹴ることが苦手な児童には、静止したボールを蹴る配慮をする。また、助走を短くしタイミングを合わせやすくすることや、「1・2」のリズムで蹴ることなどの声かけをする。</p> <p>○蹴る、捕る、走塁することに対する苦手意識が強い児童には、必要な体の動かし方や運動感覚が身に付くように取り組む技と類似した動き方をする運動遊びに取り組む時間や場を設定するなどの配慮をする。また、本塁の前に引いた線を超えたら1点になるなどの配慮をする。</p> <p>○勝ち負けに強くこだわる児童には、勝ち3枚、引き分け2枚、負け1枚と、勝敗関係なくシールを累積していくなどの配慮をする。</p>						
学習活動に即した評価規準	知技		2	1	3			
	思判表			3	1	2	2	3
	態度	3	1				2	2

8 本時（全7時間中の5時間目）

（1）本時の目標 ※本時は、【思考力、判断力、表現力等】を重点的指導。

【思考力、判断力、表現力等】キックベースボールの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選びゲームに生かしている。

【主体的に学習に取り組む態度】規則を守り、友達と励まし合って運動やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れようとする。

（2）本時の展開

学習内容・学習活動	教師の支援○ 評価★ 評価方法【 】
1 整列・挨拶をする。 2 学習内容・本時のめあての確認	○ホワイトボードを用いて、見通しをもてるようにする。
チームできょう力してし合をしよう	
3 準備運動・ムーブタイム キャッチスローゲーム キックキャッチゲーム 4 クリアタイム①（第1試合） 第1試合・第2試合ともに同じチームと試合 ・チームで考えた工夫を実行することが勝ちにつながるか考える。それを踏まえた上でどうしたら勝てるか考える。 5 そうだんタイム ・事前に決めた工夫が遂行できたか、また相手によってどのように作戦をかえたらよいか話し合う。 6 クリアタイム②（第2試合） ・①と同様の流れ 7 整理運動 8 学習の振り返り 9 場の片付け 10 整列・挨拶	○すすんで運動に取り組むことができるように言葉がけをする。 ○毎時間何回できたかを意識させることで、自分たちの成長を実感し、意欲的に取り組むことができるようにする。 ○対戦相手は第4時までの総当たり戦をふまえた成績順に決める。 ○攻撃・守備どちらも、事前にチームカードで決めた工夫を意識し、実行できるような声かけをする。 ○事前に決めた工夫を変えてもよいことを伝える。 ★キックベースボールの特徴に合った攻め方・守り方について、友達と話し合い、簡単な作戦を選びゲームに生かしている。 【観察・学習カード】 ○そうだんタイムで決めた工夫を意識し、実行できるような声かけをさせる。 ○作戦を意識し実行できたか、自分のチームの作戦はどうだったかを中心に振り返る。

9 成果と課題

(1) 成果

①指導計画の工夫

◇「知る段階」「つかむ段階」「高める段階」の設定

- ・「知る段階」「つかむ段階」の時間を多く取ることで、基本的なボールの扱いができるようになり、ボール運動に苦手意識をもつ児童が、安心できるようになった。
- ・「つかむ段階」で、「ムーブタイム」を設定し、基本的な蹴り方を学び、ゲーム内での実践につなげることができた。

②指導方法（対話的な活動の取り組み）の工夫

◇グループ学習の工夫

- ・単元の当初からチーム編成し学習を進めた。チームのメンバーで「そうだんタイム」をもつことで、グループ内での対話的な活動を進めることができた。

◇学習カードの工夫

- ・個人カードで、自分ができるようになったことを書かせることで、(3)の「できた」を実感できる取り組みにつなげることができた。
- ・チームカードに言葉だけでなく図を書いておくことで、分かりやすく作戦を立て、共有することができた。守備の組み立てに生かすことができた。

③「できた」を実感できるような取り組み（主体的に取り組む姿）

- ・毎時間、「ムーブタイム」で同じ運動を続けたことで、蹴り方の向上が見られる児童が増えた。個人カードにも「できた実感」を書いている児童が多かった。

(2) 課題

①指導計画の工夫

◇「知る段階」「つかむ段階」「高める段階」の設定

- ・今回の指導計画では、「つかむ段階」から授業の最後に「クリアタイム」を設け、試合を行い、授業が終わっていた。しかし、試合で出た課題を解決するための練習をする時間を設定する方法も考えていく必要がある。

②指導方法（対話的な活動の取り組み）の工夫

◇グループ学習の工夫

- ・「そうだんタイム」では、前時の結果などを考慮して教師の声掛けを行っていくと更に児童の意欲付けになると考える。

◇簡単な作戦を選択させるための工夫

- ・蹴り方に焦点を当てすぎるのではなく、「遠くに飛ばすためにどう蹴るか。」などという分かりやすいためあてがよかった。

③「できた」を実感できるような取り組み（主体的に取り組む姿）

- ・「ムーブタイム」で行った運動は、どの児童にも運動量を確保することで、さらに「できた」を実感できるような工夫が考えられる。

(3) 指導講評 講師：本校校長 内木 勉先生

- ベースボール型ゲーム学習において、投げる・蹴る・捕る等の技能の中で、本単元で、何を身に付けさせたいのかを教師が明確にして、授業に臨むとよい。児童に自ら学ばせていくことが必要である。
- ゲーム学習を進める上で、はじめのゲーム→ゲームを経験する中で困ったことやより楽しむために必要なことを考えさせる→それらを解決するための規則の工夫を考える、という流れを意識すると児童の主体的・対話的で深い学びにつながる。
- ゲーム学習を進める上で、よいチームとは何か、よいリーダーとは何か、をあらかじめ学級の中で考えさせるとよい。
- 学習のはじめに大まかに決めておいた規則から各学級の実態に沿って規則を付け加えていくと、ゲームの様相の変化につながり、深い学びにつながる。
- 場の設定を工夫し、教員の動線を簡潔にすることが、教員の効果的な支援につながる。
- チームの話し合いを効果的に進めるためにも、教師の声掛けをより多くするなど、支援の充実が必要である。
- 整理運動は、心と身体のクールダウンの時間とするとともに、振り返りのポイントを伝えるなどすると効果的である。

キックベース学習カード



3年 組 番 名前()

日にち	ふりかえり	◎O△	今日の学習でできるよくなったことやがんばったこと、つぎにがんばりたいこと、などを書きましょう。
1	道具の使い方やじゅんび、ルールをかくにんしよう。		
月	①じゅんびや かたづけを すずんで できましたか。	
日	②やくそくをまもり、なかよ かく学習できましたか？	
	③ボールを蹴らった方向に けるけり方がわかりました か？	
	④ボールを蹴らった方向に けることができましたか？	
2	ボールを速くにけるれん習をしよう。		
月	①じゅんびや かたづけを すずんで できましたか。	
日	②やくそくをまもり、なかよ かく学習できましたか？	
	③ボールを速くにけるけり 方がわかりましたか？	
	④ボールを速くにけること ができましたか。	
3	ボールをねらった方向にけるれん習をしよう。		
月	①じゅんびや かたづけを すずんで できましたか。	
日	②やくそくをまもり、なかよ かく学習できましたか？	
	③ボールをねらった方向に けるけり方がわかりました か？	
	④ボールをねらった方向に けることができましたか？	
4	スピードを落とさず走るれん習をしよう。		
月	①じゅんびや かたづけを すずんで できましたか。	
日	②やくそくをまもり、なかよ かく学習できましたか？	
	③スピードを落とさずに走 る走り方がわかりました か？	
	④スピードを落とさずに走 ることができましたか？	

日	ふりかえり	①O.A	今日の学習でできるようになったことやがんばったこと一つがにがんばりたいこと、などを書きましょう。
5	<p>作せんを見なおしてしをしよう。</p> <p>①にんびや、かたづけをすすんで、できましたか。 ②やくそくをまもり、なかよく学習できましたか？ ③友だちと作せんを考えることができましたか。 ④書いた作せんを、かきとる、かきとることができましたか。</p>	
月			
日			
6	<p>今までの学習をいかして、「キックベース大会」をしよう①。</p> <p>①にんびや、かたづけをすすんで、できましたか。 ②やくそくをまもり、なかよく学習できましたか？ ③友だちと作せんを考えることができましたか。 ④書いた作せんを、かきとる、かきとることができましたか。</p>	
月			
日			

日	ふりかえり	①O.A	今日の学習でできるようになったことやがんばったこと一つがにがんばりたいこと、などを書きましょう。
7	<p>今までの学習をいかして、「キックベース大会」をしよう②。</p> <p>①にんびや、かたづけをすすんで、できましたか。 ②やくそくをまもり、なかよく学習できましたか？ ③友だちと作せんを考えることができましたか。 ④書いた作せんを、かきとる、かきとることができましたか。</p>	
月			
日			

学習をおえて（けったり守ったりするときにふうしたこ、うまうった作せんを書きましょう。）
