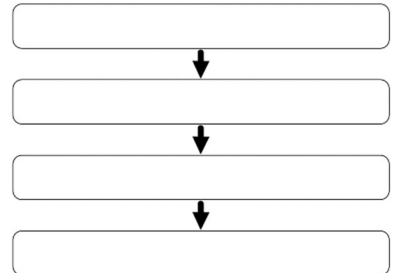
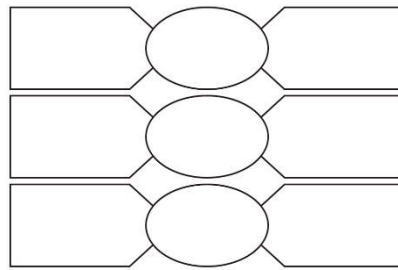
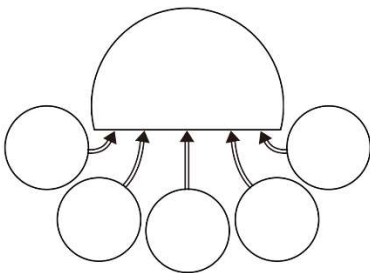


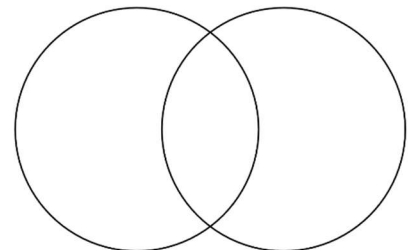
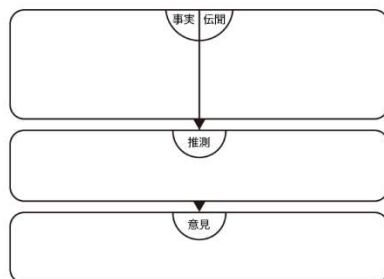
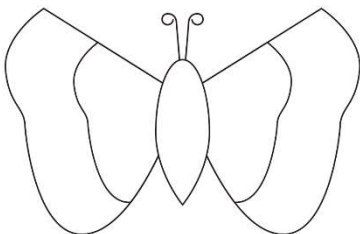
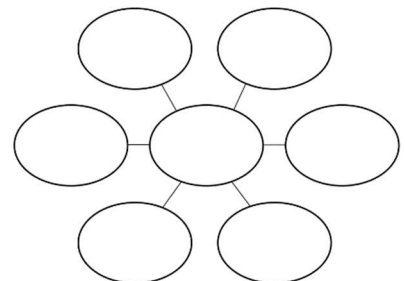
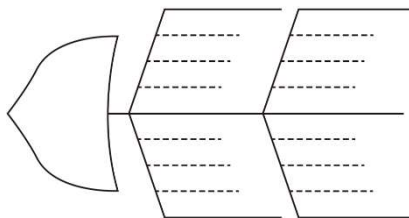
思考ツール活用事例集

【高等学校部会】

= 生徒の『思考力、判断力、表現力等』の資質・能力を育む手立て =



P What I know 知っていること	W What I want to know 知りたいこと	L What I learned 知りたこと



宮崎県高等学校体育連盟
保健体育教科研究委員会

1 はじめに

「思考ツール」とは、「どのような考え方で思考していくか」をサポートするための手段であり、頭の中で考えていることを書き出し整理しやすくして、「結果を見通す」ことや「考えを構造化」するなど役に立てることが可能となります。

思考ツールを活用することで、体育の「見方・考え方」を働かせ、運動などについての自己や仲間の課題や豊かなスポーツライフを継続するための課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて思考し判断する力を養うとともに、学習したことを基に、解決の仕方や気づいたこと等について自己や仲間の考えたことを他者に伝える力を養うことを期待します。

2 事例集の見方

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 E:球技	(ネット型) バレーボール	1年	『合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫する』 のために 『アイデアを出す』
思考ツール活用事例			
使用する思考ツール	くま手チャート	育成する思考スキル	① アイデアを出す ② 広げてみる ③ 多角的に見る ④ 分類する
活用方法	① くま手の柄の部分に何について考えるか記入する。 ② 手(歯)の数の分だけ考えを書き出していき。 ※手の部分に視点を記入しておき、書かせることもできる。		
活用場面	チームもしくは個人で技能習得に必要なポイントを整理する。		
(発問例) トスを上手く上げるために意識する動きを考えてみよう			

ボールの下に潜り込む

ボールを送りたい方へ体に向ける

【セッターの動き】
トスを上手く上げるためには

ボールは顔の前で捉える

手を「じょうご」の形にしてボールをコントロールする

思考ツールを書くことで、生徒の思考を「見える化」することが可能

【評価への活用も可能】

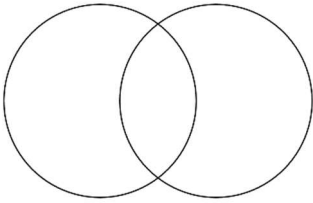
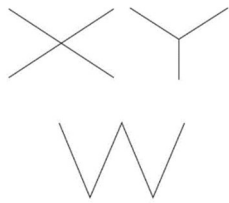
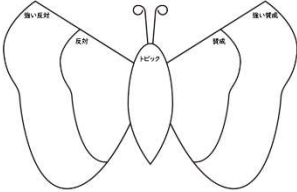
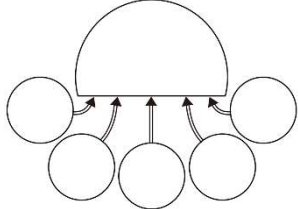
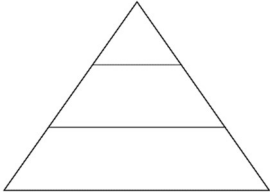
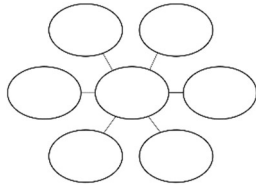
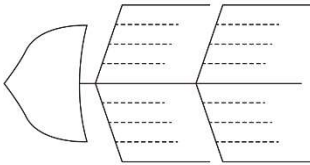
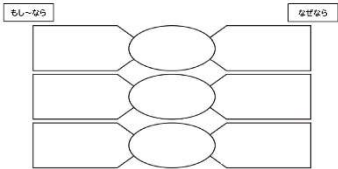
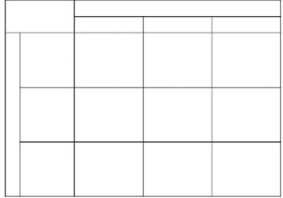
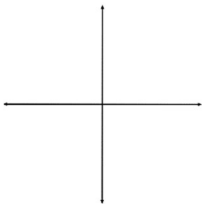
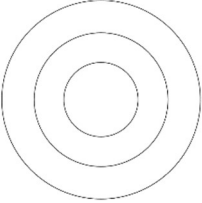
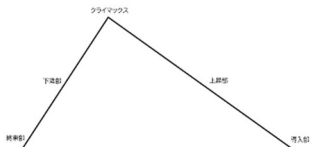
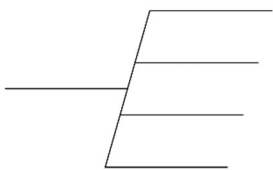
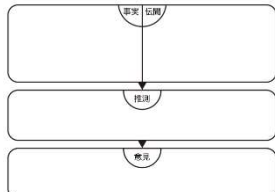
①記載内容
⇒「知識及び技能」
⇒「思考力・判断力・表現力等」

②取り組み方
⇒「思考力・判断力・表現力等」
⇒「学びに向かう力・人間性」

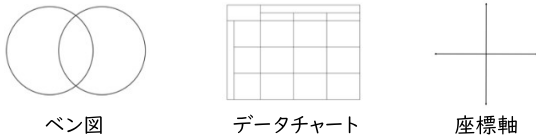
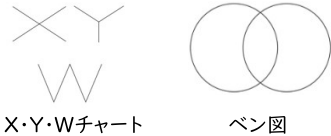
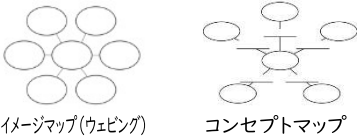
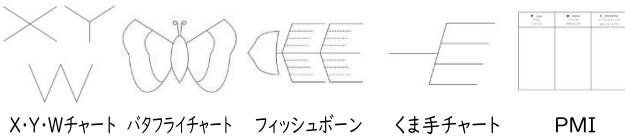
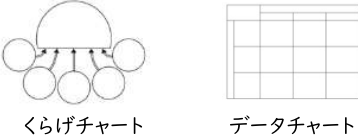
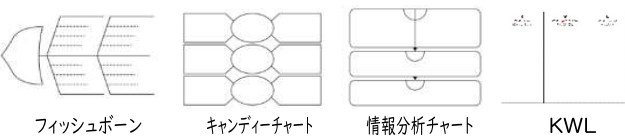
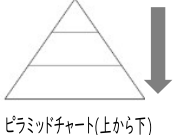




3つの資質・能力との関わり	
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> 知識 <ul style="list-style-type: none"> 球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身につけるためのポイントがあることについて、言ったり書き出したりしている。 技能 <ul style="list-style-type: none"> 攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げることができる。 ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。
思考力・判断力・表現力等	<ul style="list-style-type: none"> 選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えることができる。 自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法について、自己の考えを伝えることができる。 チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返ることができる。
学びに向かう力・人間性等	<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に自主的に取り組もうとすることができる。 作戦などについて話し合いに貢献しようとするすることができる。 互いに練習相手になった仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとすることができる。

活用事例集の内容が学習指導要領のどの部分に対応しているかを記載

3 思考ツールで育成できる思考スキル

<p>■ベン図</p> <ul style="list-style-type: none"> ・比較する ・分類する 	<p>■Y/X/Wチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多面的に見る ・多角的に見る ・アイデアを出す ・焦点化する ・分類する 									
<p>■バタフライチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・理由づける ・多面的に見る ・多角的に見る 	<p>■クラゲチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・理由づける ・関係づける ・要約する 									
<p>■ピラミッドチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・焦点化する ・構造化する 	<p>■イメージマップ (ウェビング)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを出す ・広げてみる ・関係づける ・関連づける 									
<p>■フィッシュボーン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分析する ・焦点化する ・構造化する ・見通す 	<p>■キャンディーチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仮定する ・予想する ・推論する ・見通す 									
<p>■KWL</p> <ul style="list-style-type: none"> ・焦点化する ・計画する ・見通す ・振り返る ・整理する <table border="1" data-bbox="485 1144 770 1346"> <thead> <tr> <th>K</th> <th>W</th> <th>L</th> </tr> <tr> <th>What I know</th> <th>What I want to know</th> <th>What I learned</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	K	W	L	What I know	What I want to know	What I learned				<p>■データチャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・理由づける ・分類する ・分析する ・整理する 
K	W	L								
What I know	What I want to know	What I learned								
<p>■座標軸</p> <ul style="list-style-type: none"> ・比較する ・分類する ・位置づける ・整理する 	<p>■PMI</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多面的に見る ・評価する ・判断する ・意思決定する <table border="1" data-bbox="1123 1368 1406 1570"> <thead> <tr> <th>P plus</th> <th>M minus</th> <th>I interesting</th> </tr> <tr> <th>プラス</th> <th>マイナス</th> <th>興味ある</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	P plus	M minus	I interesting	プラス	マイナス	興味ある			
P plus	M minus	I interesting								
プラス	マイナス	興味ある								
<p>■同心円チャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・広げてみる ・変化をとらえる ・関連づける ・推論する 	<p>■プロットダイアグラム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単純化する ・焦点化する ・要約する ・構造化する 									
<p>■くま手チャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを出す ・広げてみる ・多角的に見る ・分類する 	<p>■情報分析チャート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分析する ・理由づける ・見通す ・構造化する 									

4 思考スキルを育成するための思考ツール

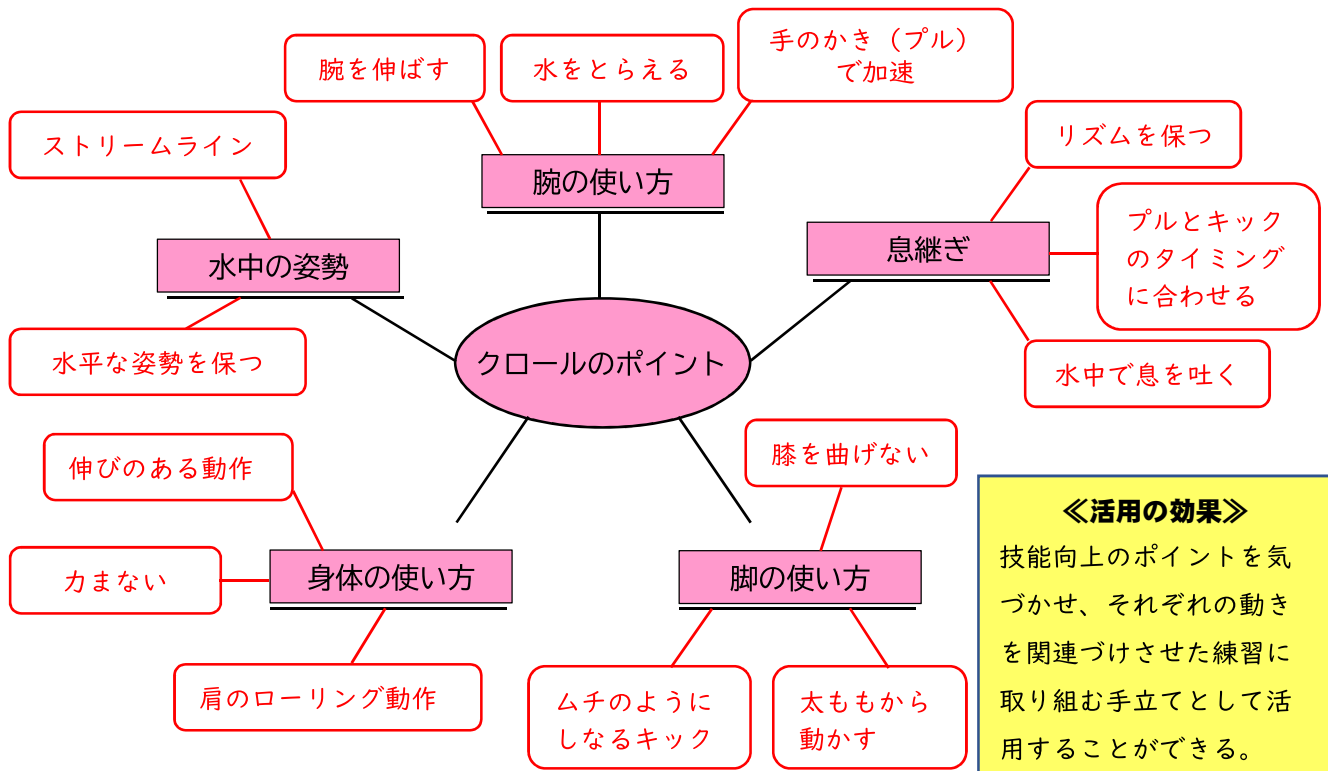
	育成できる思考スキル	思考ツール	内容
1	比較する	 ベン図 データチャート 座標軸	複数の対象について、ある視点から共通点や相違点を明らかにする。
2	分類する	 X・Y・Wチャート ベン図	複数の対象について、ある視点から共通点のあるもの同士をまとめる。
3	関連づける (広げる)	 イメージマップ(ウェブング) コンセプトマップ	複数の対象がどのような関係にあるかを見つける。 ある対象に関係するものについて見つけて増やしていく。
4	多面的に見る 多角的に見る	 X・Y・Wチャート バタフライチャート フィッシュボーン くま手チャート PMI	対象の持つ複数の性質に着目したり、対象を異なる複数の角度からとらえたりする。
5	理由づける (原因や根拠を見つける)	 くらげチャート データチャート	対象の理由や原因、根拠を見つけたり予想したりする。
6	見通す (結果を予想する)	 フィッシュボーン キャンディーチャート 情報分析チャート KWL	見通しを立てる。 物事の結果を予想する。
7	具体化する (個別化する、 分解する)	 ピラミッドチャート(上から下)	対象に関する上位概念・規則に当てはまる具体例を挙げたり、対象を構成する下位概念や要素に分けたりする。
8	抽象化する (一般化する、 統合する)	 ピラミッドチャート(下から上)	対象に関する上位概念や法則をあげたり、複数の対象を一つにまとめたりする。
9	構造化する	 ピラミッドチャート(上から下) ピラミッドチャート(下から上) 情報分析チャート	考えを構造的(網構造・層構造など)に整理する。
10	要約する	 プロットチャート	必要なものにしばって、情報を簡単(シンプル)にする。
11	変化をとらえる	 同心円チャート	視点を定めて変化を記述する。

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 D:水泳	水泳	1年	『泳法などの自己や仲間の課題発見』 のために 『関連づける』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	コンセプトマップ	育成する思考スキル	① 関係づける ② 関連づける ③ 構造化する
活用方法	① 課題、テーマ、目当てを示し、囲みに扱う事項を記入したシートを配布する。 または、囲みに記入する事項を選択させ、記入する。 ② 調べをまとめたことを、関係線上に書かせ、全体を見ながら、関係や構造についてまとめる。		
活用場面	泳法の技能向上のためのポイントを考察させる。		

(発問例) クロールの技能を向上させるためのポイントを考えてみよう



《活用の効果》

技能向上のポイントを気づかせ、それぞれの動きを関連づけさせた練習に取り組む手立てとして活用することができる。

3つの資質・能力との関わり

知識及び技能	知識	・ 水泳の各種目で用いられる技術の名称があり、それぞれの技術には、効率的に泳ぐためのポイントがあることについて、言ったり書き出したりしている。
	技能	・ 水面上の腕は、ローリングの動きに合わせてリラックスして前方へ動かすことができる。 ・ 泳ぎの速さに応じて、顔を横に向ける大きさを調節して呼吸動作を行うことができる。
思考力・判断力・表現力等		・ 選択した泳法について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ・ 自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。
学びに向かう力・人間性等		・ 水泳の学習に自主的に取り組もうとしている。 ・ 一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。

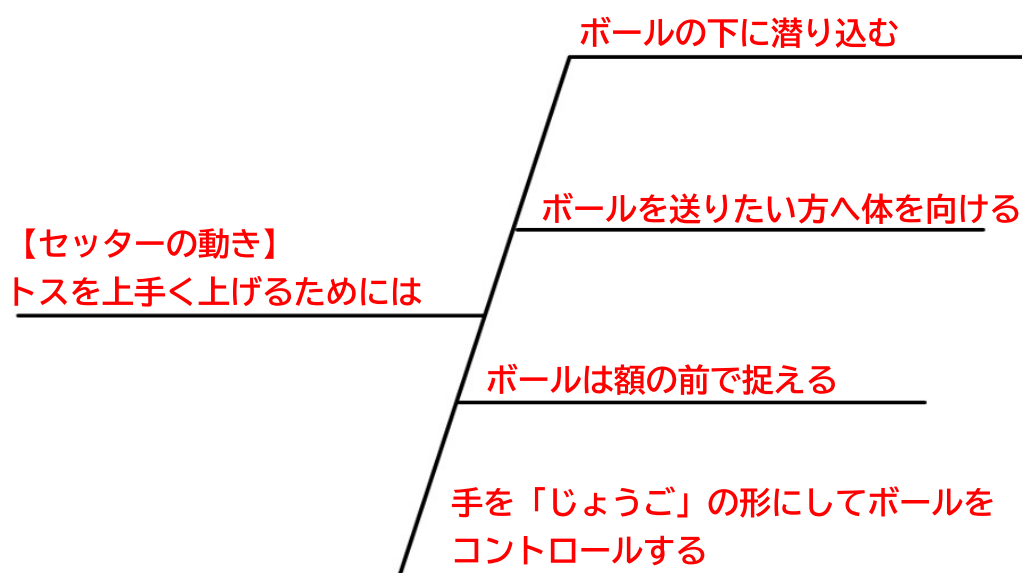
単元	種目	対象学年	目的						
【体育】 E:球技	(ベースボール型) ソフトボール	1年	『攻防などの自己やチームの課題を発見』 のために 『焦点化する』						
思考ツール活用事例									
使用する 思考ツール	PMI	育成する 思考スキル	① 焦点化する ② 計画する ③ 見通す ④ 意思決定する						
活用方法	① 何について考えるか示す。 ② その対象について、いいところ、だめなところ、おもしろいところの理由を記入させる。 ③ まとめとして、自分の意見や考えを書く。								
活用場面	チームの特徴を整理し、自己や仲間の取り組み方などについて課題を発見する。								
(発問例) チームの守備についての特徴と課題を整理し、守備強化のポイントを挙げてみよう。									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;"> P plus プラス いいところ </th> <th style="width: 33%;"> M minus マイナス だめなところ </th> <th style="width: 33%;"> I interesting インタレストイング おもしろいところ </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投手のコントロールが良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ファーストが上手い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトを取れる選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールが上手い選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">肩が強い生徒が2人いる</div> </td> <td style="vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ランナーがいたらどこに投げ ていいかわからない</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトが苦手な選手 が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールができない 選手が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">外野を抜けたらホームラン になる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">中継プレイに入る内野手 がいない。</div> </td> <td style="vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">チームの雰囲気が良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">全力疾走するチームメイト が多い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投げるのが好きなチー ムメイトが多い</div> </td> </tr> </tbody> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; background-color: #ffff00;"> <p style="text-align: center;">《活用の効果》</p> <p>チームの特徴と課題を整理することで、守備の強化ポイントを焦点化し、課題練習へつなげる手立てとして活用することができる。</p> </div>				P plus プラス いいところ	M minus マイナス だめなところ	I interesting インタレストイング おもしろいところ	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投手のコントロールが良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ファーストが上手い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトを取れる選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールが上手い選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">肩が強い生徒が2人いる</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ランナーがいたらどこに投げ ていいかわからない</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトが苦手な選手 が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールができない 選手が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">外野を抜けたらホームラン になる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">中継プレイに入る内野手 がいない。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">チームの雰囲気が良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">全力疾走するチームメイト が多い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投げるのが好きなチー ムメイトが多い</div>
P plus プラス いいところ	M minus マイナス だめなところ	I interesting インタレストイング おもしろいところ							
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投手のコントロールが良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ファーストが上手い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトを取れる選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールが上手い選手が5人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">肩が強い生徒が2人いる</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ランナーがいたらどこに投げ ていいかわからない</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">フライアウトが苦手な選手 が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">キャッチボールができない 選手が4人いる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">外野を抜けたらホームラン になる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">中継プレイに入る内野手 がいない。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">チームの雰囲気が良い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">全力疾走するチームメイト が多い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">投げるのが好きなチー ムメイトが多い</div>							
3つの資質・能力との関わり									
知識 及び 技能	知識	練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることについて、言ったり書き出したりしている。							
	技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。 ・ 打球や走者の位置に応じて、中継プレイに備える動きをすることができる。 							
思考力・判断力・ 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ・ チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。 ・ 作戦などの話し合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えている。 								
学びに向かう力・ 人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ・ 作戦などについて話し合いに貢献しようとしている。 ・ 互いに練習相手になった仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。 								

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 E:球技	(ネット型) バレーボール	1年	『合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫する』 のために 『アイデアを出す』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	くま手チャート	育成する思考スキル	① アイデアを出す ② 広げてみる ③ 多角的に見る ④ 分類する
活用方法	① くま手の柄の部分に何について考えるか記入する。 ② 手(歯)の数の分だけ考えを書き出していく。 ※手の部分に視点を記入しておき、書かせることもできる。		
活用場面	チームもしくは個人で技能習得に必要なポイントを整理する。		

(発問例) トスを上手く上げるために意識する動きを考えてみよう



※チームや個人によって、様々な動きのアイデアが出てくることが予想される。

3つの資質・能力との関わり

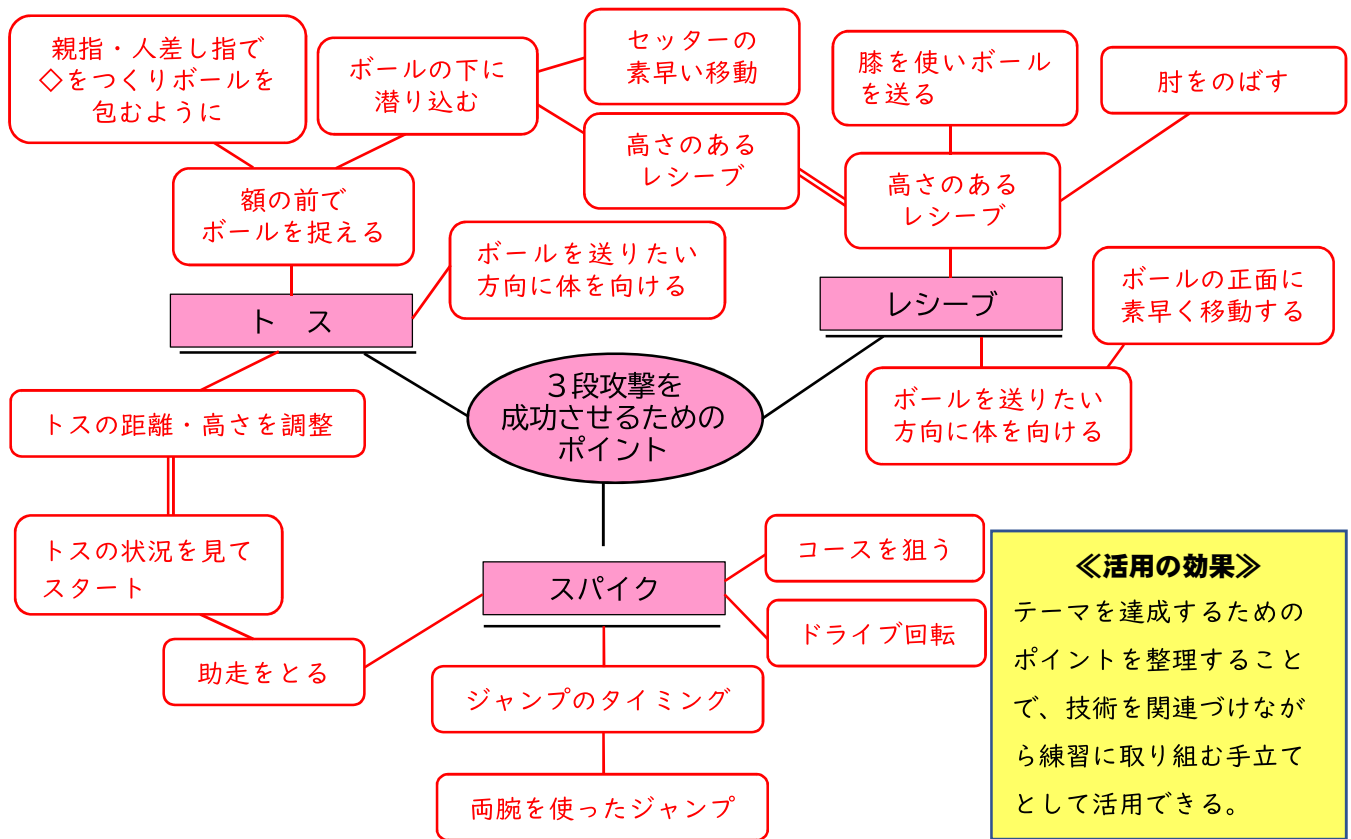
知識及び技能	知識	・ 球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身につけるためのポイントがあることについて、言ったり書き出したりしている。
	技能	・ 攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げることができる。 ・ ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。
思考力・判断力・表現力等		・ 選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ・ 自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法について、自己の考えを伝えている。 ・ チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。
学びに向かう力・人間性等		・ 球技の学習に自主的に取り組もうとすることができる。 ・ 作戦などについて話し合いに貢献しようとするすることができる。 ・ 互いに練習相手になった仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとすることができる。

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 E:球技	ネット型 バレーボール	1年	『攻防などの自己やチームの課題を発見する』 ために 『関係づける』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	コンセプトマップ	育成する思考スキル	① 関係づける ② 関連づける ③ 構造化する
活用方法	① 課題、テーマ、目当てを示し、囲みに扱う事項を記入したシートを配布する。 または、囲みに記入する事項を選択させ、記入する。 ② 調べをまとめたことを、関係線上に書かせ、全体を見ながら、関係や構造についてまとめる。		
活用場面	3段攻撃を成功させるために、個人及びチームで技能習得に必要なポイントを整理する。		

(発問例) 3段攻撃を成功させるために役割に応じたポイントを挙げてみよう。

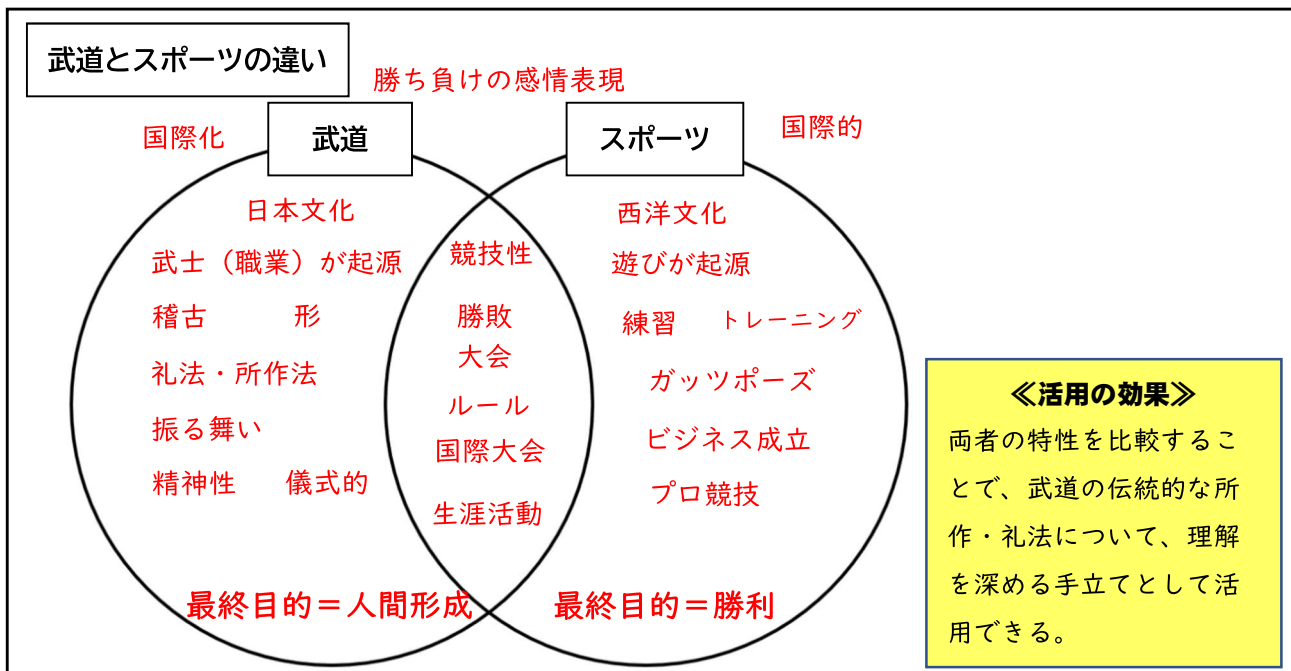


3つの資質・能力との関わり

知識及び技能	知識	・ 球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦は名称があり、それらを身につけるためのポイントがあることについて、言ったり書き出ししたりしている。
	技能	・ 攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げることができる。 ・ ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすること。
思考力・判断力・表現力等	・ チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。 ・ 作戦などの話し合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えている。	
学びに向かう力・人間性等	・ 球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ・ 作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。	

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 F: 武道	武道 剣道	1年	『自分の考えたことを他者に伝える』 ために 『比較する』
思考ツール活用事例			
使用する 思考ツール	ベン図	育成する 思考スキル	① 比較する ② 分類する
活用方法	① トピックを掲示し、比較(分類)する対象を設定する。 ② 左側もしくは右側だけに当てはまる項目を記入する。 ③ 両方に当てはまる内容は真ん中に記入し、どちらにも当てはまらない内容は枠外に記入する。		
活用場面	武道の導入時に、武道とスポーツの違いを発見し、武道の伝統的な行動を理解させる。		

(発問例) 武道とスポーツの特性を比較してみよう。



3つの資質・能力との関わり		
知識 及び 技能	知識	・ 武道を学習することは、自国の文化に誇りをもつことや、国際社会で生きていく上で有意義であることについて、言ったり書き出したりしている。
	技能	(※上記内容では技能との関わりはない。)
思考力・判断力・ 表現力等		・ 相手を尊重するなどの伝統的な行動をする場面で、よりよい所作について、自己や仲間の活動を振り返っている。 ・ 武道の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を継続して楽しむための関わり方を見付けている。
学びに向かう力・ 人間性等		・ 武道の学習に自主的に取り組もうとしている。 ・ 相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にしようとしている。

単元	種目	対象学年	目的
【体育】 E:球技	ネット型 バレーボール	2年	『自己や仲間の考えたことを他者に伝える』 ために 『構造化する』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	プロットダイアグラム	育成する思考スキル	① 単純化する ② 焦点化する ③ 要約する ④ 構造化する
活用方法	① クライマックスに自分の主張したいことや話の中心を記入する。 ② 導入部、上昇部、下降部、結末部と事実や意見、物語のあらまし、展望、課題などを付け足す。 ※向きが逆でもよい。		
活用場面	生徒(もしくは指導者)が授業の見通しを持って動くために、単元計画をイメージする。		

(発問例) 3段攻撃が見られるゲームを展開するためには、どのような練習が必要か計画しよう。

《活用の効果》

単元を構造化することで授業の最終目標が明確となり、授業に主体的に取り組む手立てとして活用できる。

3段攻撃の攻防によりゲームの勝敗を楽しむ(リーグ戦)

3段攻撃までつなぐ

ブロックの習得

レシーブの習得

他チームの分析

トスの習得

戦術を考える

スパイクに挑戦

チームを変えて楽しむ

3つの資質・能力との関わり

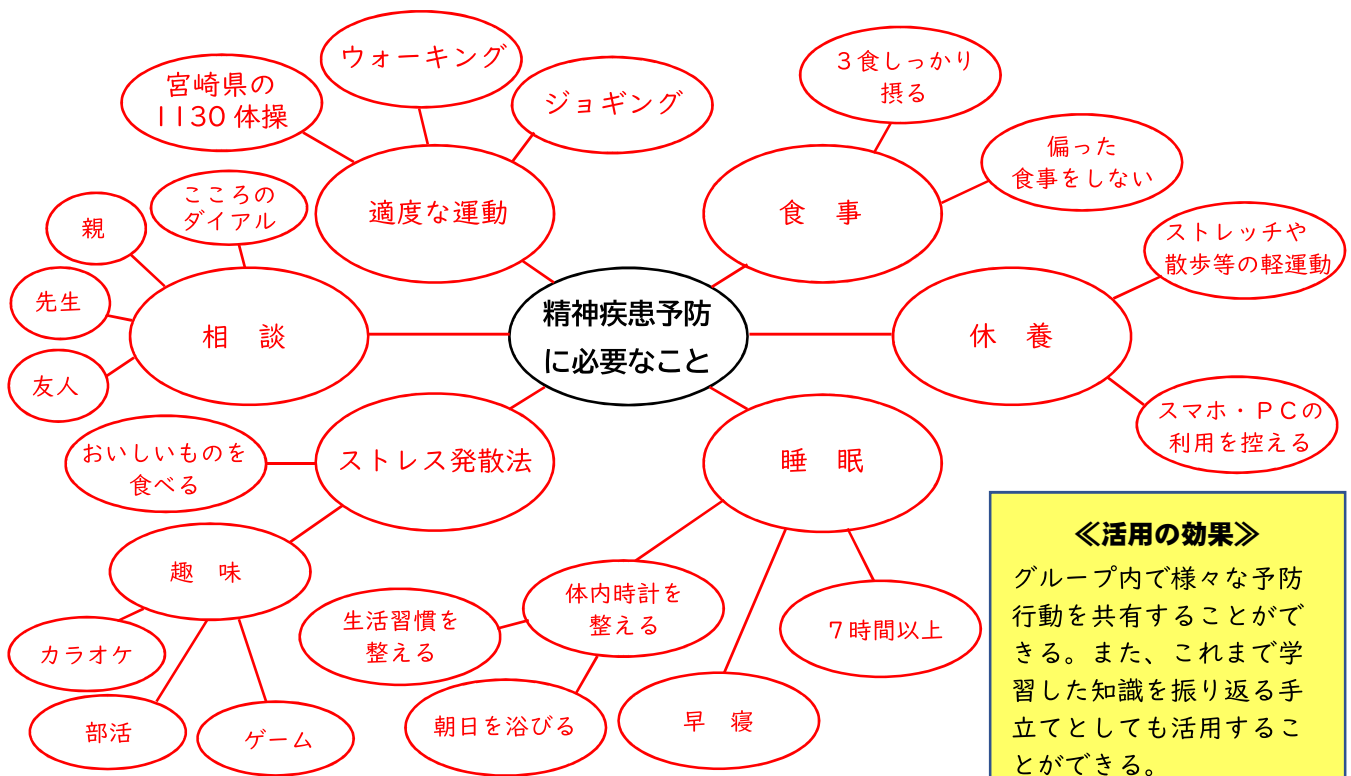
知識及び技能	知識	・ 課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて、言ったり書き出したりしている。
	技能	・ 移動を伴うつながりのボールに対応して、攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にトスを上げることができる。 ・ チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。
思考力・判断力・表現力等	・ 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。 ・ チームや自己の課題を解決するための練習の計画を立てている。	
学びに向かう力・人間性等	・ 球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 ・ 作戦などについて話し合いに貢献しようとしている。 ・ 仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。	

単元	対象学年	目的
【保健】1単元 現代社会と健康 『 13 精神疾患の予防 』	1年	『 精神疾患を予防する方法について説明する 』 ために 『 アイデアを出す 』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	イメージマップ(ウェビング)	育成する思考スキル	① アイデアを出す ② 広げてみる ③ 関係づける ④ 関連づける
活用方法	① 中心の円にトピックを設定する。 ② トピックから思いついたことを2段目に記入し、さらにそこから連想したことを広げていく。 ③ 考えの広がりを抑制しないように、書き出す際には制限をかけないようにする。		
活用場面	グループで日常生活における精神疾患の予防につながる行動のアイデアを自由に出させる。		

(発問例) 日常生活における精神疾患の予防につながる行動について多くのアイデアを出してみよう。



《活用の効果》
グループ内で様々な予防行動を共有することができる。また、これまで学習した知識を振り返る手立てとしても活用することができる。

3つの資質・能力との関わり

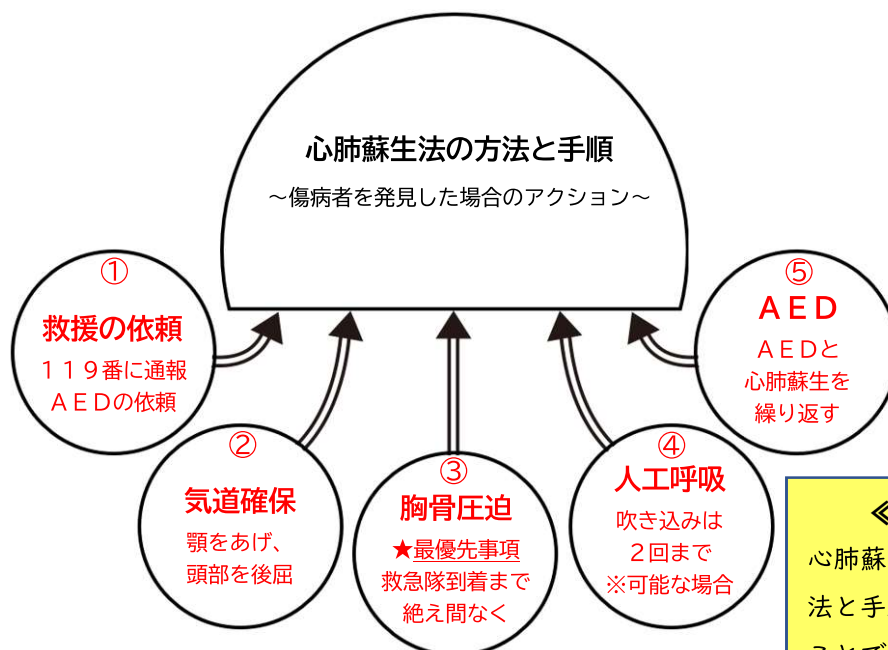
知識(・技能)	・ 精神疾患の予防と回復には、身体の健康と同じく、適切な運動、食事、休養及び睡眠など、調和の取れた生活を実践すること、早期に心身の不調に気付くこと、心身に起こった反応については体ほぐしなどの運動などのリラクセーションの方法でストレスを緩和することなどが重要であることについて理解したことを発言したり、記述したりしている。
思考力・判断力・表現力等	・ 精神疾患の予防と回復について、習得した知識を基に、心身の健康を保ち、不調に早く気付くために必要な個人の取組や社会的な対策を整理している。 ・ 現代社会と健康について、自他や社会の課題の解決方法と、それを選択した理由などを話し合ったり、ノートなどに記述したりして、道筋を立てて説明している。
主体的に学習に取り組む態度(学びに向かう力・人間性等)	・ 精神疾患の特徴、精神疾患への対処について、その解決に向けての学習活動に自主的に取り組もうとしている。

単元	対象学年	目的
【保健】2単元 安全な社会生活 『 06 心肺蘇生法 』	1年	『 心肺蘇生法の方法と手順について説明する 』 ために 『 要約する 』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	クラゲ・チャート	育成する思考スキル	①理由づける ②関係づける ③要約する
活用方法	① クラゲの頭の部分に、自分の考え、答え、出来事や問題となる事象を記入する。 ② それらに対する根拠や原因などを足の円の部分に記入する。(足の数は増減しても良い) ※足の事項から頭の部分でまとめても良い。		
活用場面	心肺蘇生法の方法と手順について、調べたことをまとめるさせる。		

(発問例) 心肺蘇生法の方法と手順を調べ、書き出してみよう。



《活用の効果》

心肺蘇生法についての方法と手順を図にまとめることで、知識を定着させる手立てとしても活用することができる。

3つの資質・能力との関わり

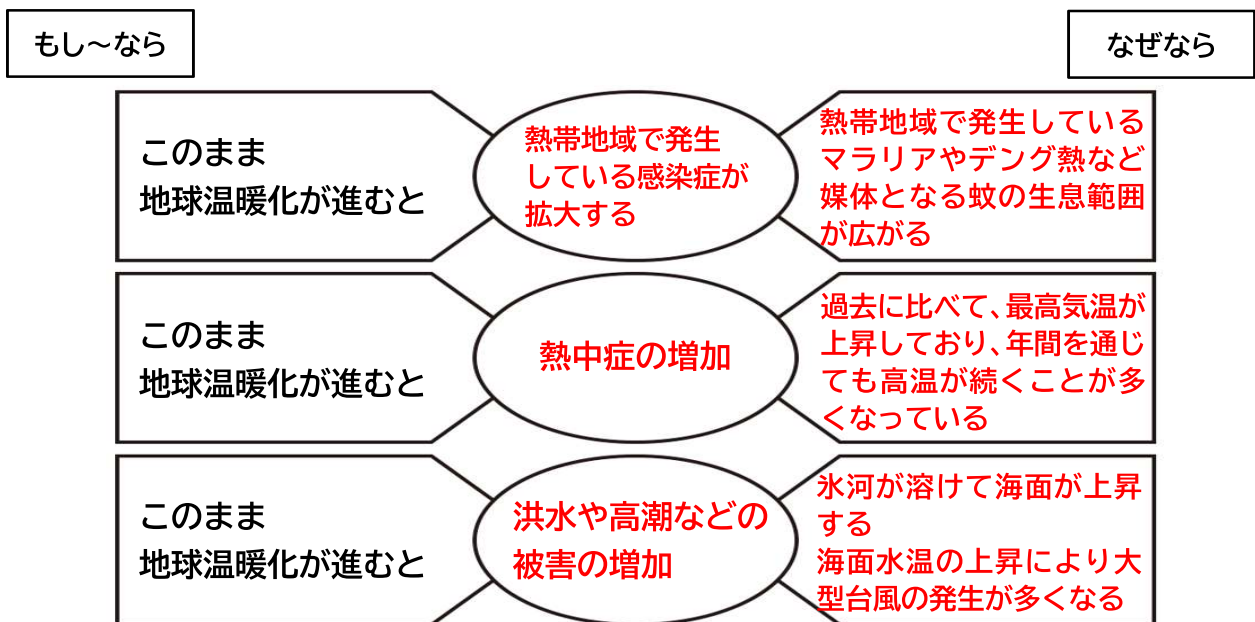
知識(・技能)	・ 心肺停止状態においては、急速に回復の可能性が失われつつあり、速やかな気道確保、人工呼吸、胸骨圧迫、AED(自動体外式除細動器)の使用が必要であること、及び方法や手順について実習を通して理解し、AEDなどを用いて心肺蘇生法ができる。
思考力・判断力・表現力等	・ 応急手当について、習得した知識や技能を事故や災害で生じる傷害や疾病に関連付けて、悪化防止のための適切な方法について応用している。 ・ 安全な社会生活について、自他や社会の課題の解決方法と、それを選択した理由などを話し合ったり、ノートなどに記述したりして、道筋を立てて説明している。
主体的に学習に取り組む態度(学びに向かう力・人間性等)	・ 応急手当の意義、日常的な応急手当、心肺蘇生法について、課題の解決に向けての学習活動に自主的に取り組もうとしている。

単元	対象学年	目的
【保健】 4単元 健康を支える健康づくり 『 01 大気汚染と健康 』	2年	『 大気にかかわる地球規模の健康問題を説明する 』 のために 『 推論する 』

思考ツール活用事例

使用する思考ツール	キャンディーチャート	育成する思考スキル	① 仮定する ② 予想する ③ 推論する ④ 見通す
活用方法	① 左の「仮定・条件」の枠に同じものを書き入れることを基本とする。 ② 「仮定・条件」⇒「結果」⇒「理由・根拠」の順に書き込む。 ※真ん中の「結果」の枠を先に書いて、左右に導く使い方も可能		
活用場面	グループもしくは個人で「仮定・条件」に対して「結果」と「理由・根拠」を考察させる。		

(発問例) 地球温暖化が進むことで健康や環境にどのような影響があるか考えてみよう。



※左の「仮定・条件」の内容を一つずつ変えることで、多くの課題に対して予想・推論することができる。

3つの資質・能力との関わり

知識(・技能)	・ 人間の生活や産業活動は、大気汚染、水質汚濁、土壌汚染などの自然環境汚染を引き起こし、健康に影響を及ぼしたり被害をもたらしたりすることがあるということについて理解したことを発言したり、記述したりしている。
思考力・判断力・表現力等	・ 健康を支える環境づくりにおける事象や情報などについて、健康に関わる原則や概念を基に整理したり、個人及び社会生活と関連付けたりして、自他や社会の課題を発見している。 ・ 人間の生活や産業活動などによって引き起こされる自然環境汚染について、事例を通して整理し、疾病等のリスクを軽減するために、環境汚染の防止や改善の方策に応用している。
主体的に学習に取り組む態度(学びに向かう力・人間性等)	・ 環境の汚染と健康、環境と健康に関わる対策、環境衛生に関わる活動について、その解決を向けての学習活動に主体的に取り組もうとしている。