

# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：個人技能  
習得期間

学部：高等部

【図】

【レベル1】



ボールの落下地点に入る。



【活用目的】

- 自己の技能の習得状況について、知ることができる。
- 仲間の技能の評価を行うことで、技能のポイントの意識づけや、自己の技能についても振り返ることができる。
- チームで行うスポーツである意識づけになる。

【活用方法】

- ① ポイントごとに、仲間の練習を見て、「◎、○、△」でチェックを行う。
- ② チェック時に、悩んだ時には、画像をタッチすると動画で確認することができる。

【QRコード】

※データが欲しい方については、日南くろしお支援学校にお問い合わせください。

【使用アプリ】

Keynote



バケツ🗑️でキャッチ  
することができる。

バケツ🗑️には  
あたっている。

バケツ🗑️にあてることが  
できていない。



# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：課題発見

学部：高等部

【図】

チェックリスト	らっかちてん 落下地点に はい入る。	ひじの 肘を伸ばす。	ボールをはじく ほうこう 方向。
生徒A			
生徒B			
生徒C			
生徒D			

◎・○・△で仲間の様子をチェックしてあげよう!!

じぶん かだい おう れんしゅう えら  
自分の課題に応じた練習を選ぼう

らっかちてん 落下地点に はい入る。	レベル1 	生徒D
ひじの 肘を伸ばす。	レベル2 	生徒B
ボールをはじく ほうこう 方向。	レベル3 	生徒A      生徒C

【活用目的】

- 自己の技能の習得状況について、知ることができる。
- 伝える方法を学習したり、身に付けることができる。
- 自己の課題に応じた練習を思考して自己選択できる。

【活用方法】

- ① 「伝えてみようリスト」と一緒に活用し、仲間の技能について伝える。
- ② 仲間の意見や自己の技能の評価を確認し、課題解決のための練習を自己選択する。

【QRコード】

【使用アプリ】

# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：仲間との  
話し合いの場面

学部：高等部

【図】

## つた 伝えてみようリスト



【良いところを伝えたいとき】



- ( )さんは、( )のポイントが上手だったよ。
- ( )さんは、バケツでキャッチすることができていたよ。
- ( )さんは、肘が伸びていたよ。
- ( )さんは、ボールを上にはじくことができていたよ。

【課題点を伝えたいとき】



- ( )さんは、ボールの下に入れるとよくなると思うよ。
- ( )さんは、肘が伸びるともっといいね。

【活用目的】

- 言葉での表現が苦手な生徒でも、簡単な言葉で伝えることができるようにするため。
- 仲間に伝えることができた。という成功経験を積みやすくし自己肯定感を高めてあげるため。

【活用方法】

- ( )の中に、あてはまる言葉を入れて、伝える。
- リストのまま伝える方法や、リストを参考にしながら、自分の言葉に置き換えることもよい。
- 場面に応じたリストをいくつか作成しておくともよい。

【QRコード】

※データが欲しい方については、日南くろしお支援学校  
にお問い合わせください。

【使用アプリ】

pages



# 思考力・判断力・表現力サポート教材



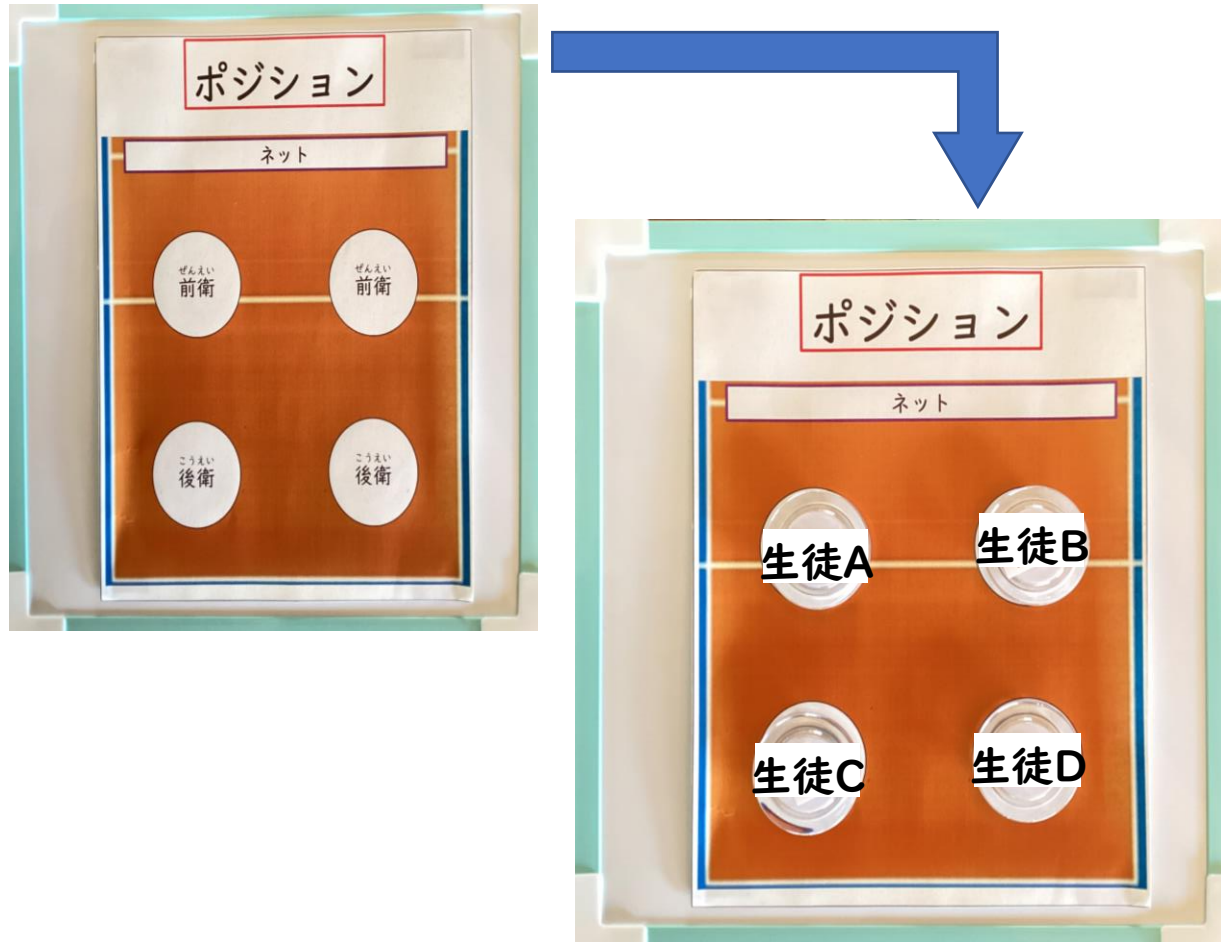
単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：作戦タイム

学部：中学部、高等部

【図】



【活用目的】

- ポジションの場所を明確に示すことで、生徒たち自身で選択することができ、視覚的にも理解しやすい。
- 高等部では、ポジショニングの種類をいくつか提示した中から選択できるようにし、作戦に応じたポジションを選ぶことができる。

【活用方法】

- 仲間と話し合いながら、自分や仲間のマグネットをそれぞれの位置に、配置する。
- 人数が多い場合は、コート外に最初に出る生徒のマークも配置するようにする。

【QRコード】

【使用アプリ】

# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：個人練習  
チーム練習

学部：中学部

【図】

**アタック**

あいて 相手コートにボールをはじいて返すことができる  
かえす

レベル1 <ひとり打ちこみ①>

練習方法



① 2人で向き合って並ぶ  
あひまむきあひ

② 胸元にかまえたボールを地面方向に打ちこみ、相手がとる  
むねもと じみんほうこう

スキルポイント



手のひらで打つ  
てのひらで うち

ハイタッチをするイメージ



動画を  
挿入

【活用目的】

- 練習方法や技能のポイントを動画や画像を見て確認することができる。
- 自分たちで繰り返し確認して練習に取り組むことができる。

【活用方法】

- 動画をタップし、練習方法や技能のポイントを確認する。
- レベル別の練習方法を記載しておくことで、個人やチームの課題に合わせた練習方法を選ぶことができるようにする。

【QRコード】

※ データが欲しい方については日南くろしお支援学校にお問い合わせください。

【使用アプリ】

pages



# 思考力・判断力・表現力サポート教材



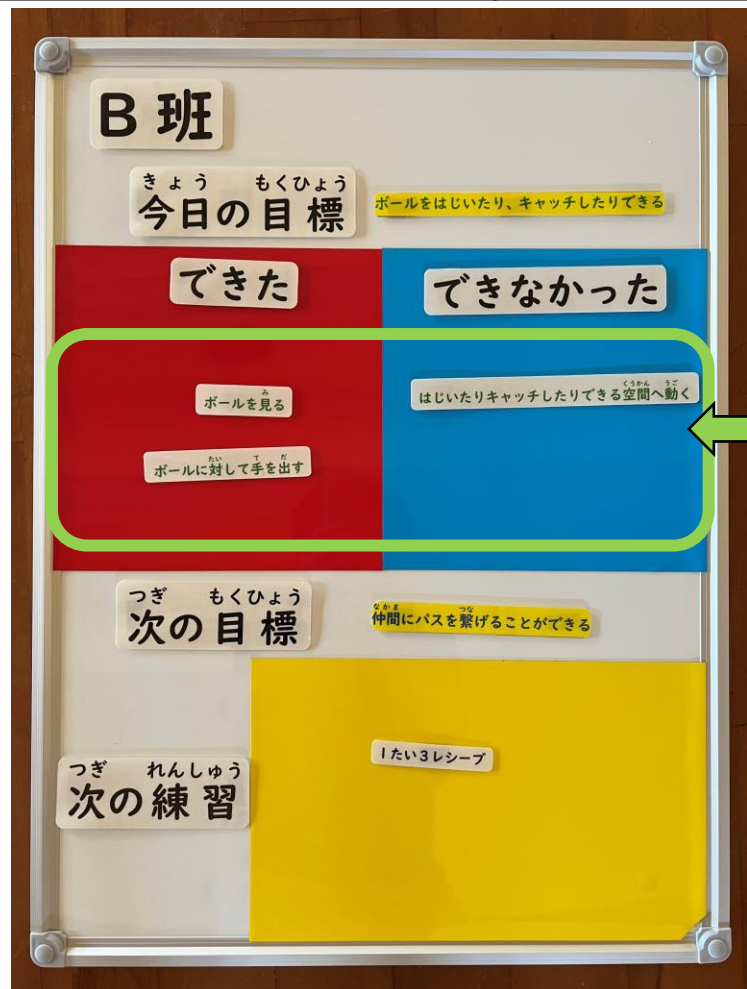
単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：  
チームでの振り返り

学部：中学部

【図】



目標を達成するための評価の視点

【活用目的】

- 目標に対する具体的な評価の視点を提示することで、振り返りの視点を絞ることができる。
- 評価の視点を具体的に提示することで、生徒自身で評価しやすくする。

【活用方法】

- ① 目標を選択肢から選ぶ。
- ② 試合後、目標を達成するための具体的な評価の視点を確認しながら、「できた」「できなかった」に振り分ける。(振り返りが難しい場合は動画を見ながら)
- ③ 振り返りをもとに次の目標と練習を選択肢から選ぶ。

【QRコード】



【各技能の目標と評価の視点、練習方法等をまとめた資料】

# 思考力・判断力・表現力サポート教材



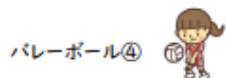
単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：個人振り返り  
ワークシート

学部：中学部

【図】



バレーボール④

めあて ボールをはじいたり、キャッチしたりできる。

(1) 練習メニュー「オーバーハンドパス」

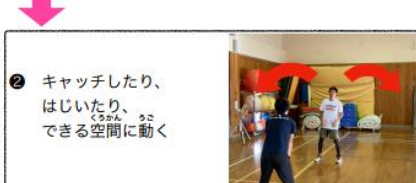
レベル	練習名	練習内容
1	キャッチドリル	① ボールを見る。 ② ボールの方に、うごく。 ③ 両手でキャッチしよう。
2	カゴキャッチドリル	① ボールを見る。 ② ボールの方に、うごく。 ③ カゴでキャッチしよう。
3	レシーブ	① ボールを見る。 ② ボールの方に、うごく。 ③ 腕や手で、はじこう。

(1) 練習の振り返り

- 1 ボールを見ることはできましたか？  
( できた ・ できなかった )
- 2 キャッチしたり、はじいたりできるところにうごくことはできましたか？  
( できた ・ できなかった )
- 3 ボールに手を出すことはできましたか？  
( できた ・ できなかった )

## 提示資料

ボールをキャッチしたり、はじいたりすることができる



【活用目的】

- 振り返りの場面で、評価の視点を絞って評価することができる。

【活用方法】

- 目標達成するためのポイント（評価の視点）を示す。  
(pagesのアプリを使用し動画で確認できるようにする)
- 目標達成のためのポイントと振り返りの項目を同じにして自己評価を行わせる。

【QRコード】



【振り返り用ワークシート】

【使用アプリ】

pages



# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：E 球技

種目：バレーボール

活用場面：活動時

学部：中学部

【図】

仲間<sup>なかま</sup>に慧<sup>あはれ</sup>いやったり、はげましたりする言葉<sup>ことば</sup>掛けができる

○ 仲間<sup>なかま</sup>がいいプレーをした時<sup>とき</sup>

ナイス!

○ 仲間<sup>なかま</sup>が失敗<sup>しっぱい</sup>をした時<sup>とき</sup>

どんまい!

○ 練習中<sup>れんしゅうちゅう</sup>、試合中<sup>しあいちゅう</sup>

さっこー

ファイト

いっぽん一本!

○ 相手<sup>あいて</sup>に返す時<sup>かえすとき</sup>

打てっ!

○ パスをする時<sup>とぎ</sup>

〇〇さん

【活用目的】

- 仲間のプレーを見て、どのような言葉掛けをすればよいか考え、仲間に伝えることができる。

【活用方法】

- 様々な場面と、その時にどのような言葉掛けをすれば良いか例示を示す。
- 例示を参考にしながら、練習や試合中に言葉掛けができるようにする。

【QRコード】





# 思考力・判断力・表現力サポート教材



<b>単元：A 体づくり運動</b>	<b>種目：</b>	<b>活用場面：振り返り</b>	<b>学部：中学部</b>
--------------------	------------	------------------	---------------

**【図】**

イラストから選択

からだづくり運動でがんばったことや、かんそうをかきましょう。

ダンス ラジオたいそう  
はなしあい

**【活用目的】**

○ 生徒の実態に合わせて振り返りを行うことができる。

選択肢から選択

からだづくり運動でがんばったことや、かんそうをかきましょう。

たのしかった	むずかしかった	きつかった	ちょっと難しいけど、がんばった	あくりよくたかめるようになった	ポイントをとって、がんばった	がんばることに挑戦した	がんばった	がんばった	がんばった	がんばった	がんばった
たのしかった	むずかしかった	きつかった	ちょっと難しいけど、がんばった	あくりよくたかめるようになった	ポイントをとって、がんばった	がんばることに挑戦した	がんばった	がんばった	がんばった	がんばった	がんばった

**【活用方法】**

- ① Google classroomにて課題を配付。
- ② 生徒の実態に応じて振り返りの様式を選択する。
- ③ 振り返りを行う。

自分で記入

からだづくり運動でがんばったことや、かんそうをかきましょう。

**【QRコード】**

**【使用アプリ】**

- ・Google classroom
- ・Jamboard

# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：B 器械器具を使っ  
ての遊び・運動

種目：マット、鉄棒、跳  
び箱、平均台など

活用場面：活動中

学部：小学部

## 【図】

マットがくしゅうカード

なまえ	えんぴつ	たまご	クマ	クモ	エビ	アザラシ
うごき						
ポイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・からだをのぼして、まっすぐまわる。</li> <li>・まわるほうこうに、かおをむける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・おへそをみて、からだをまるめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひざとひじをのぼす。</li> <li>・かおをおこして、まえをみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・おなかにちからをいれる。</li> <li>・おしりをあげてあぐる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あしくびをもって、からだをそる。</li> <li>・かおをたくかくあげる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひじをのぼす。</li> <li>・うでのちからですむ。</li> </ul>
なまえ	いもむし	だるま	アンテナ	ブリッジ	トンネル1	トンネル2
うごき						
ポイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・うでをのぼして、あしを「トントントン」と3かいくらいでちかづける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふともも、せなか、ふともものじゅんばんでまわる</li> <li>・とちゅうでとまらない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・こしをもって、からだをまっすぐのぼす</li> <li>・つまさきを見る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・おなかがつきだす</li> <li>・てとどのあいだをみる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トンネルをつくるひとは、しっかりからだをささえる。</li> <li>・ぶつからないようにすむ。</li> </ul>	

## 【活用目的】

- 取り組みたい動きの見本を動画で確認し、動き方を考えながら取り組むことができる。
- 動きのポイントを意識しながら取り組み、技能の上達を図ることができる。

## 【活用方法】

- 取り組みたい動きを選択し、表示された見本の動画で動きを確認して、取り組む。
- 見本を見た後に、運動のポイントを確認する。

## 【QRコード】

※データが欲しい方については、日南くろしお支援学校にお問い合わせください。

## 【使用アプリ】

Keynote



# 思考力・判断力・表現力サポート教材



単元：B 器械器具を使っの遊び・運動

種目：マット、鉄棒、跳び箱、平均台など

活用場面：目標設定、振り返りの時間

学部：小学部

## 【図】

マットがくしゅうカード

なまえ	えんびつ	なまこ	クマ	クモ	エビ	アザラシ	
うごき							
ポイント	・からだをのびして、まっすぐまわる。 ・まわるほうこうに、かおをむける。	・おへそをみて、からだをまるめる。	・ひざとひじをのばす。 ・かおをおこして、まえをみる。	・おなかにちからをいれる。 ・おしりをあげてみる。	・あしくびをもつて、からだをそる。 ・かおをたかくあげる	・ひじをのばす。 ・うでのちからですすむ。	
4にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ふりかえり							
11にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
13にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
なまえ	いもむし	だるま	アンテナ	ブリッジ	トンネル1	トンネル2	
うごき							
ポイント	・うでのをのびして、あしを「トントントン」と3かいくらいでちかづける。	・ふともも、せなか、ふともものじゅんぱんをまわす。 ・とちゅうでとまらな	・こしをもつて、からだをまっすぐのばす ・つまさきをみる	・おなかをつきだす ・てとのあいだをみる	・トンネルをつくるひとは、しっかりからだをささえる。 ・ぶつからないようにすむ。		
4にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ふりかえり							
11にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
13にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20にち	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ふりかえりのしかた

<input checked="" type="radio"/>	うごきのポイントにきをつけてできた
<input type="radio"/>	ひとりできた
<input type="radio"/>	ぜんせいといっしょにできた

## 【活用目的】

- 取り組みたい動きを自分で選んで決めることができる。
- 取り組んだ動きの学習状況を振り返り、良かったところや課題を把握し次の授業へ繋げることができる。

## 【活用方法】

- 授業始めに、取り組みたい動きにチェックをつけて目標を立てる。
- 振り返りの時間に、評価基準をもとに自己評価をする。

## 【QRコード】

※データが欲しい方については、日南くろしお支援学校にお問い合わせください。

## 【使用アプリ】

Numbers

