ＩＣＴの活用場面を含んだ板書型指導案（保健体育）科　　令和８年１０月１６日（金）　５校時　　指導者：村田　秀岳

〇単元名「バレーボール」

〇指導と評価の計画（全１２時間）

次	ねらい・学習活動等	評価の観点				単元の評価基準	評価方法
		知	技	思	態		
第一次 １時間	◇オリエンテーション ◇ボール慣れ	〇				〇球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることを言ったり書き出したりしている。	〇観察 〇振り返りシート
第二次 ２時間	◇オーバーハンドパス ◇アンダーハンドパス ◇フォーム確認		〇			〇味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。	〇観察
第三次 １時間	◇パス練習 ◇パスの使い分け		〇			〇相手のパスに備えた準備姿勢をとることができる。	〇観察
第四次 １時間	◇パス練習 ◇サーブ練習			〇		〇提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。	〇観察
第五次 ３時間	◇パス練習 ◇三段攻撃				〇	〇練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。	〇観察 〇振り返りシート

第六次 ２時間 （本時 10/12）	◇ポジショニングの確認 ◇デジタル作戦ボードと動画を活用した修正 ◇簡易ゲーム			○		○デジタル作戦ボードを活用し、チームや個人の課題を修正する方法を考え、仲間と共有し、簡易ゲームで意識して取り組むことができる。	○振り返りシート ○デジタル作戦ボード
第七次 １時間	◇チームミーティング ◇最終リーグ戦①				○	○仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方にあてはめ、チームへの関わり方を見付けている。	○観察 ○振り返りシート
第八次 １時間	◇最終リーグ戦② ◇単元のまとめ	総括的な評価					○観察 ○振り返りシート

3　ICTを活用した指導方法の開発

〈学習場面ごとのICT活用を類型化し、そのポイント及び実践事例を掲載〉

A　一斉学習

挿絵や写真等を拡大・縮小、画面への書き込み等を活用して分かりやすく説明することにより、子供たちの興味・関心を高めることが可能となる。

A1 教員による教材の提示



画像の拡大提示や書き込み、音声、動画などの活用

B　個別学習

デジタル教材などの活用により、自らの疑問について深く調べることや、自分に合った進度で学習することが容易となる。また、一人一人の学習履歴を把握することにより、個々の理解や関心の程度に応じた学びを構築することが可能となる。

B1 個に応じる学習



一人一人の習熟の程度等に応じた学習

B2 調査活動



インターネットを用いた情報収集、写真や動画等による記録

B3 思考を深める学習



シミュレーションなどのデジタル教材を用いた思考を深める学習

B4 表現・制作



マルチメディアを用いた資料、作品の制作

B5 家庭学習



情報端末の持ち帰りによる家庭学習

C　協働学習

タブレットPCや電子黒板等を活用し、教室内の授業や他地域・海外の学校との交流学習において子供同士による意見交換、発表などお互いを高めあう学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成することが可能となる。

C1 発表や話合い



グループや学級全体での発表・話合い

C2 協働での意見整理



複数の意見・考えを議論して整理

C3 協働制作



グループでの分担、協働による作品の制作

C4 学校の壁を越えた学習



遠隔地や海外の学校等との交流授業

ＩＣＴの活用場面を含んだ板書型指導案（保健体育）科　　令和　８年　１０月　１６日（金）　５校時　　指導者：村田　秀岳

単元『バレーボール』　本時（１０／１２）

主眼（本時の目標）

「デジタル作戦ボード」を活用し、自チームのレシーブ時における課題を解決するためのポジショニングを主体的に考え、簡易ゲームの中で実践できるようにする。また、互いの動きを撮影した動画で振り返ることで、動きの改善点を見つけ、次の作戦(後半)に生かすことができる。

主発問（めあて）

「作戦ボードで『だれが・どこを守るか』を決めてゲームをし、動画で見つかったズレを修正しよう！」

【板書・ＩＣＴ画面　等】


保健体育科（バレーボール）

分析＆作戦シート

令和８年　月　日（　）　校時　チーム名［　］　メンバー［　］

STEP 1【前半作戦】だれが・どこを守る？（展開①）「作戦ボードで『だれが・どこを守るか』を決定しよう！」

【コート配置】

▲ネット(Net)▲	▲ネット(Net)▲	▲ネット(Net)▲
前衛左 (FL)［名前］	前衛中央 (FC)［名前］	前衛右 (FR)［名前］
お見合いエリア	【中央速攻ゾーン】★決めよう	お見合いエリア
後衛左 (BL)［名前］	後衛中央 (BC)［名前］	後衛右 (BR)［名前］

役割・優先決定事項

★お見合いゾーン（中央）の優先処理者　ここに名前を入力

★前衛と後衛の間を守る担当者　ここに名前を入力

★本時のポジショニングの約束・声かけ　ここに約束を入力 ここに声かけを入力

STEP 2【中間振り返り】動画で「動きのズレ」を確認しよう！（展開③）「理想の配置と実際の動きを見比べてズレを発見！」

ズレのチェック項目

① お見合いは発生したか？　［ ］はい（場所：　）［ ］いいえ

② 衝突・見送りは発生したか？　［ ］はい（誰と：　）［ ］いいえ

③ ボールが落ちたエリアは？　［ ］前衛中央　［ ］後衛中央　［ ］エリア境界線

④ 動きのズレの原因は？　［ ］クイックが遅　［ ］到着が遅い　［ ］その他

撮影動画の決定的な瞬間

［ここに画像を挿入・貼り付け］

STEP 3【後半の作戦修正】どう変える？（展開④）「見つかった課題を解決するための作戦を再編成！」

1. ポジショニングの修正（誰の位置をどう動かすか）

（例：後衛中央のA君を1m右に寄せる）

ここに修正点・決定事項を入力してください

2. 声かけ・連携ルールの修正（後半の新しい約束）

（例：「オーライ」と大声を出した人が優先して取る）

ここに修正点・決定事項を入力してください


保健体育科（バレーボール）

学習振り返り＆相互評価シート

令和８年　月　日（　）　校時　２年　組　番　氏名［　］（チーム名［　］）

1. 今日の学習の自己評価（ルーブリック）［B4］【C1】本時点をを段階で評価しよう

評価観点	評価のめやす（具体的な姿）	1	2	3	4
【主体性】作戦と役割への意欲	デジタル作戦ボードで動きを活用し、自ら課題（お見合い・動きのズレ）を見つけて作戦改善に取り組めたか。	○	○	○	○
【対話性】協働と声かけ	「だれが・どこを守るか」について、チーム内で意見を出し合い、ゲーム中も声をかけ（「オーライ」等）ができたか。	○	○	○	○
【思考・判断】分析と作戦の再構築	理想のポジショニングと動画の実際の動きを客観的に比較し、仮説に向けて適切なポジション修正ができたか。	○	○	○	○

2. 本時の成果と学びの深まり（チーム＆個人の振り返り）　作戦と動画比較を通して学んだことを記述しよう

①「お見合い」や「動きのズレ」は解消されたか？　②動画と比較して分かった ポジショニングの重要性

ここに振り返りを入力してください　ここに振り返りを入力してください

（成果・できたこと）　（気づき・深い学び）

例：後半は前半序盤の A 君が積極的に声を出し、真ん中のボールの お見合いが 0 回になった！　例：作戦ボードの理想位置よりも実際は 2m 後ろに下がっていた。声をかける方が ではなく 最初 の 2 歩 後ろに下がるべきだと分かった。

3. チームメンバーへの承認（相互評価）＆ 次時への意欲　［C1］仲間のよかったプレイや動きを認め合おう

チームの仲間へのメッセージ（相互承認）　次回の授業（次時 11/12）に向けた個人の目標

ここにコメントを入力してください　ここにコメントを入力してください

例：○○さんがボールを拾ってくれたおかげで、次に攻撃に つなげることができました！　例：次はアタックラインの 3m 後ろに設定し、チャンスボールを確実にセッターに返したい。

【主体的・対話的で深い学びを実現するＩＣＴ活用のポイント】

- ●各班に 1 台のタブレット端末を導入し、デジタル作戦ボード（MetaMoJi）と動画撮影機能をスムーズに組み合わせて活用する。【C2】
- ●「守備のポジショニング」をコート図上に視覚化し、動線や守備エリアを重ね合わせることで、生徒同士の具体的かつ建設的な戦術対話を活性化させる。【C1】【C3】
- ●実際のゲーム映像と作戦ボード上の理想の配置を比較分析させることで、生徒自らが「動きのズレ」を客観的に認識し、主体的に作戦を再構築していく「深い学び」のサイクルを確立する。【B3】

	導入	展開	まとめ
学習活動	① 前時の振り返りを行い、自チームのレシーブ時における「お見合いエリア」や課題を確認する。【A1】【C2】	① 作戦ボード上でコマを動かし、守備の責任エリアや優先処理者を決定する。【C2】【C3】 ② 作戦をもとに前半ゲームを行う。【B2】 ③ 前半ゲームの撮影動画を振り返り、理想の配置と実際の動きとのズレ(課題)を見つける。【B3】【C1】 ④ 修正した作戦をもとに後半ゲームを行う。	① 作戦通りのポジショニングができたか、「お見合い」が解消されたかをチームで話し合い、振り返りシートに記入して全体で共有する。【B4】【C1】
留意点	① タブレットのデジタル作戦ボードを開き、チームの初期配置と本時の見極めたい内容を明確に確認させる。	① 衝突や見送りが発生しやすい「お見合いゾーン」のボール優先処理者をあらかじめ決定させる。 ② コート半面のポジショニングが把握できるよう、高めの画角から動画撮影を行わせる。 ③ 実際の撮影動画と、作戦ボード上の理想配置を比較させ、現実的なポジション修正を行わせる。	① 動画比較から見えた「よかった点」や「新たな課題」を承認し、ポジショニングと役割分担の重要性を価値づける。次時への意欲につながるよう相互評価を行う。
ICT	メタモジ	メタモジ／カメラ機能(動画撮影・再生)	メタモジ