

6 章

学校における 武道充実のために

流通経済大学教授 柴田 一浩

1 中学校の武道授業の現状と課題

(1) 武道の授業を楽しいと回答する生徒の割合が低い

2012年度から中学校第1学年及び第2学年において武道が必修化された。流通経済大学が中学2年生を対象とした調査(2020)によると、資料1に示すとおり「保健体育の授業は楽しいか」という問いに「そう思う」、「だいたいそう思う」と肯定的な回答をした生徒の割合は柔道と剣道ともに約90%であるのに対し、「武道の授業は楽しいか」という問いに肯定的な回答をした生徒の割合は柔道で72.1%、剣道で65.5%と約20～25ポイント低い状況にある。

	質問項目	そう思う	だいたい そう思う	あまり そう思わない	そう 思わない
柔道 n=1698	保健体育の授業は楽しい	56.1%	33.6%	8.1%	2.2%
		89.7%		10.3%	
	柔道の授業は楽しい	34.4%	37.7%	20.1%	7.8%
		72.1%		27.9%	
剣道 n=1685	保健体育の授業は楽しい	57.6%	32.0%	8.4%	2.0%
		89.6%		10.4%	
	剣道の授業は楽しい	26.5%	39.0%	26.3%	8.2%
		65.5%		34.5%	

資料1 武道と保健体育の授業における愛好的態度の比較
(中学2年生対象、令和元年11月調査)

(2) 3割の学校が試合をしないまま単元が終了

武道の授業を楽しいと感じる生徒の割合が低い要因の一つに、武道は直接相手を攻撃する

ので、安全面に配慮するあまり基本動作や基本となる技の習得で単元が終了していることが挙げられる。同調査の中学2年生対象の指導状況は、柔道で「投げたり受けたりする攻防」を指導している教師の割合は66.7%、剣道で「打ったり受けたりする攻防」を指導している教師の割合は70.7%と、約3割の中学校で攻防する楽しさを味わわせることなく武道の授業が終了していることが明らかとなった。

バレーボールに例えるならば、ゲームを行わずにアンダーハンドパスやオーバーハンドパスの練習で単元が終了する授業で、バレーボールを楽しんでいると感ずることができただろうか。このことは、同調査の自由記述による設問で、「柔道の授業で楽しかったこと」に対する回答が、「試合、自由練習、けさ固めの試合、寝技の試合」など試合に関するものが多かったことから分かる。

武道においても球技と同様に、ある程度基本動作が身に付いたら規則（ルール）や用具を工夫するなどして簡単な試合を経験させ、相手とのかけ引きや読み（予測）などの「対人で攻防する楽しさ」を味わわせる授業展開が必要と考える。つまり、基本動作や基本となる技の動きづくりの学習に終始するのではなく、簡単な試合で勝つためには、「どのようにして相手や相手の構えを崩すか」「どのようにして隙をつくるか、隙のありかを見つけるか」などの攻め方について考えさせ、「いつ、どの部位を、どのように攻めるか」という学習課題を解決する授業を展開する必要がある。

(3) 中学校学習指導要領に示されている武道の内容

【中学第1学年及び第2学年の武道の内容（平成29年改訂）】

武道について、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

- (1) 次の運動について、技ができる楽しさや喜びを味わい、武道の特性や成り立ち、伝統的な考え方、技の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本動作や基本となる技を用いて簡易な攻防を展開すること。
ア 柔道では、(以下略)
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己の考えたことを他者に伝えること。
- (3) 武道に積極的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとすることなどや、禁じ技を用いないなど健康・安全に気を配ること。

平成29年改訂の学習指導要領で、平成20年改訂から変更された箇所を下線で示した。(1)の「知識及び技能」で「基本動作や基本となる技ができるようにする」ことから「基本動作や基本となる技を用いて簡易な攻防を展開することができるようにする」ことに変更された。安全に留意しながら攻防の楽しさを味わわせる授業を展開する必要がある。

2 武道の楽しさを味わわせる授業づくり

(1) 攻防を学習の中心に

武道の特性は対人での攻防にあるので、この特性に触れる楽しさを味わわせる必要がある。しかしながら、これまでの授業実践は、「基本動作の習得→基本となる技の習得→試合」という順序での指導が多かったと推察する。技を身に付けさせないと試合ができないと考えている教師が多く、技の習得に大半の時間を費やしていたのではないだろうか。しかし、生徒は剣道の試合で学習していない技を打つことがある。例えば、胴を打とうと見せかけて面を打ったり、相手の竹刀を上から抑えるようにして移動させ面を打ったりする。つまり、打突部位を打つために、隙を作り出す方法を見付けているのである。そこで、基本の打突（面、胴、小手）の打ち方と受け方を、ある程度打突部位を打てたり受けたりすることができるようになったら、「攻撃」と「防御」を分けて行う「攻防交代型」の試合を取り入れることを提案する。

柔道では、「抑え込みの条件」を満たして抑え込む学習で、条件を満たして抑え込む方法を見付けさせた上で、抑えている側は抑え込みの状態を継続できるように動き、抑えられている側は抑え込みの状態から逃れるように動く簡易な試合の授業実践を参観したことがある。

相撲では投げといなしを除いた「寄り合い相撲」などの簡易な試合が紹介されている。

単元の比較的早い段階から、生徒の技能の程度や安全に十分配慮したごく簡単な試合を取り入れ、攻防の楽しさを味わわせることで、武道を好きな生徒を増やすことはもちろんのこと、どのように攻めたり守ったりしたらよいかを考えさせたり発表させたりすることで、思考力・判断力・表現力等を育むこともできる。さらに、グループでの学習を通して、今回の改訂で新たに加わった、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとするなど学びに向かう力、人間性等も育むことが期待できる。

(2) 「攻撃」と「防御」を分けて行う試合の意図

武道では、従前から「技の練習」と「相手と攻防する試合」との間をつなぐ教材の開発が求められてきた（岩田 2009）。そこで、筆者（2013）は、状況判断を容易にして練習した技を試合で生かすことができるようにするために、球技と同じように「攻撃の仕方」と「防御（反撃）の仕方」を分けて学習する「攻防交代型の試合」という教材を開発した。

中学校で初めて剣道を学習する生徒の技能の程度を考慮すると、攻めの学習を重視し、「自分の攻め（動き）によって相手が防御の動きを見せたとき」「自分の攻め（動き）によって相手が動いたとき」の二つの機会をとらえ

- ・ 4人組をつくり2人が試合をし、2人が審判をする
（コートは7m×7m）
- ・ 攻撃側の打突部位は面と胴のみ
- ・ 防御側は相手の面打ちと胴打ちを防御する
- ・ 試合時間は30秒で、攻撃側が3回打った時点で終了。
これを交互に行う
- ・ どちらが打突部位を多く打ったか判定する

資料2 攻防交代型の試合の行い方

て打つことをねらいとしている。その目的を達成できるようにするために、打突部位と攻撃回数を制限することとした。いたずらに打つのではなく、「ねらって打つ」「攻めて打つ」ようにするためである。また、攻撃のときは相手が先に打ってくることはないので、安心して自分や仲間と考えた技で打つことができる。

最初の段階での「攻防交代型の試合」の行い方については資料2に示したが、攻撃側は打突部位を「面と胴」から「面と小手」に変更したり、「面、胴、小手の3か所」に増やしたりする。防御側は「防御のみ」から「面抜き胴」や「胴打ち落とし面」などの反撃ができるようにする。このように段階的に指導することで攻防一体型の試合に近づけていく。

(3) 試合で練習した技を生かすには

練習した技を試合で生かすためには、「どうしたら投げることができるか、抑えることができるか、打つことができるか、押すことができるか、寄ることができるか」などの「攻め方」を学習させる必要がある。本多(2012)は剣道授業で、単元の前半では「自分の竹刀を相手の竹刀と接触させて打突の機会を作る」、中盤では「打撃によって空いた部位へ打撃の機会を作る」、後半では「相手の竹刀に接触せずに打撃の機会を作る」ことを中心教材とした戦術学習を提案している。

このように隙のありかや隙の作りだし方について考えたことをグループの仲間に伝えたり、話し合っ改善したりする活動を積み重ねていくことで、思考力、判断力、表現力等を育むことができると考える。なお、知識の内容には「技の名称や行い方」があるが、「Aさんが考えた技を『払い面』というんだよ」というように、後から技の名称を理解させてもよい。

(4) 生徒の興味関心を喚起するために

①体ほぐしの運動の趣旨を踏まえた導入の工夫

武道に対して、怖い、痛い、臭いだけでなく、堅苦しいイメージを持っている生徒が少なくない。導入で体ほぐしの運動の要素を取り入れたバランスを崩すゲームを取り入れることで負のイメージを払拭する。導入の段階で、武道は力任せに投げたり打ったりするのではなく、相手を崩して隙ができたところを攻めることを理解させる。例えば、「手押し相撲」や柔道の帯や縄を使った「バランス崩しゲーム」を取り入れ、かけ引きを楽しみながらバランスを崩すことを理解させる。

②ゲーム感覚で基本動作を習得させる

柔道では、「受け身ゲーム」や「基本動作の崩しゲーム」などがある。「受け身ゲーム」とは、互いに中腰の姿勢で両手を合わせて押し合うようにして受け身を行わせ、その出来栄を競わせるゲームである。「基本動作の崩しゲーム」とは、背中合わせの状態から膝つき姿勢で組み合わせ、ゲームを通して「崩し」や「体さばき」の動作を身に付けさせることをねらいとするゲームである。

剣道では、「新聞紙切り」がある。竹刀操作は「小さく振ることから大きく振る」、「ゆっくり振ることから速く振る」、体の移動は「近くから遠くへ」が適していると考えられる。新



生徒の興味関心を喚起するための指導法の研修が各武道で行われている
(全国武道指導者研修会より)

新聞紙を取り入れている学校もあると思うが、大きく振りかぶって切らせている事例が多いと推察する。大きく振りかぶると新聞紙が切れないことがあったり、力任せに振って床に竹刀が当たったりすることがあるので、新聞紙を小さく切ることから始め、徐々に振りを大きくしていく。スナップを効かせた打ち方を身に付けさせることをねらいとしている。

③基本動作や基本となる技を対人で指導する

武道の学習では、相手や相手の構えを崩したり、相手の力を利用したり、相手の技をかわしたりする動きを身に付けさせる必要があるため、対人で基本動作や基本となる技を習得させることが効果的である。

基本動作や基本となる技の習得に当たっては、相手と呼吸やタイミングを合わせたり

外したりしながら、武道の技術が相手との関係で成り立っていることを体感させていく。相手を投げたり打ったりする学習を通して「相手を尊重する」ことや、「伝統的な行動の仕方を守ろうとする」ことを理解させやすい。

また、武道の技術は非日常的な動きが多いのに加え、クローズドスキルとオープンスキルが混在しているので、運動課題が複雑である。そこで、限られた授業時数では動きのポイントを明確にするなど指導内容を精選することが大切である。

④動きの出来栄を評価する判定試合の導入

生徒の学習への意欲を高めるためには、基本動作や基本となる技の習得の段階でも、試合を取り入れることが有効である。

この段階での柔道の「出来栄を競い合う判定試合」を紹介する（資料3）。

＜柔道の体落としと横受け身の判定試合＞

- ・二人組をつくり、技をかける人が体落としをかけて投げ、技を受ける人が横受け身をとる。これを交互に行う。
- ・同様にもう一組つくり、どちらのペアがうまくできたかを競う。
- ・審判は6人（3ペア）で行う。
- ・学習段階に応じて技や受け身の種類を加えて行う。

＜判定基準＞

- ・形がよかったか、動きがスムーズであったか、受け身の音がよかったかの3点について判定する。

資料3 基本となる技における出来栄の判定試合の行い方

(5) 教師の問いを大切に

今回の改訂で、アクティブ・ラーニングの視点に立った主体的・対話的で深い学びの授業展開が求められている。武道は中学校で初めて学習する領域であるとともに、安全面に配慮するあまり一斉指導型の授業が多く展開されていると推察する。一斉指導型を全否定するつもりはないが、学習場面に応じて使い分ける必要がある。武道のように用具の準備などに時間のかかる領域で思考力、判断力、表現力等を育むには「教師の問い」が効果的である。例えば、「Bさんの受け身っていい音がするよね。Bさんのように受け身をするにはどうしたらいいかな」などの問いである。

また、ICTの活用も効果的であるが、「活動あって学びなし」とならないよう、生徒が自分の動きなどを見たいときに使うなど、授業で活用する場面を整理しておく必要がある。

3 小学校で武道を領域として位置付けるための課題

中学校学習指導要領に示されている運動領域は、「体づくり運動」「器械運動」「陸上競技」「水泳」「球技」「武道」「ダンス」の7領域である。小学校の武道に関する内容は、「体づくり運動」領域に相撲が例示されているものの、独立した領域として位置付けられていない。そこで、小学校で武道を領域として位置付けるために必要な事項について提案する。

まず、小学校で武道を導入させるためには、「球技」の「ゴール型」のように、柔道や剣道、相撲という種目での学習ではなく、武道共通の学習内容を特定する必要がある。武道を指導するのではなく、武道で何を身に付けさせるかを特定し、小学生段階で武道を学習する価値や意義を明確にする必要がある。例えば、動きとしてのすり足、相手とのかけひきなどの対人での攻防についてである。学びに向かう力、人間性等については、「相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を守る」ことが武道固有の内容として示されているので、特に「技能の内容」について特定する必要がある。

4 部活動の地域移行に向けて

(1) 部活動改革の基本方針

生徒にとって望ましい持続可能な運動部活動と教師の負担軽減の両方を実現できる改革をする必要があることから、スポーツ庁は、①休日に教師が部活動の指導に携わる必要がない環境の整備、②部活動の指導を希望する教師が休日に指導を行うことができる仕組みの構築、③生徒の活動機会を確保するための休日における地域のスポーツ・文化活動を実施できる環境の整備、を基本方針とし下記の(2)から(4)の具体的な方策を掲げている。

(2) 適切な運営体制の整備

スポーツ庁は、休日に教師が部活動の指導に携わる必要がない環境の整備をするための方策を、①休日の指導や大会への引率を担う地域人材の確保、②地域部活動の運営団体の確保、③平日・休日の一貫指導のための連携・協力体制の構築、④費用負担の在り方の整理、⑤生徒のスポーツ環境充実に向けた学校と地域の協働体制の構築の5点を挙げている。

一番の課題は、地域人材の確保である。「地域の子どもたちは、学校を含めた地域で育てる」という視点に立ち、保護者や地域の協力なしに部活動改革は実現できない。部活動の指導を



部活動の地域移行に向けて動き始めている
(令和5年度全日本少年少女武道〈弓道〉錬成大会より)

希望する教師が相当数いることから、希望する教師には兼職兼業を認める必要がある。ガイドラインによれば、休日は土日のいずれか1日を指導することとなるので、中学校や高等学校の教師だけでなく、小学校や特別支援学校の教師の兼業も認めるべきで、生徒への接し方という点でも質の保障ができると考える。その際、月45時間、年間360時間を超えない範囲で指導に当たるなどの制限を加えないと、「教師の長時間労働」を助長することにもなりかねないので留意する必要がある。

また、部活動は競技力の向上のみが目的ではないので、放課後児童クラブや登下校時の立哨指導りっしょうのような「地域の見守り隊」のような関わり方があってもよいと考える。

(3) 適切な休養日の設定

スポーツ庁は、日本スポーツ協会（旧日本体育協会）がアメリカ（含むカナダ）を中心としたスポーツ医・科学の文献研究調査を実施し、平成29年12月18日付で「スポーツ医・科学の観点からのジュニア期におけるスポーツ活動時間について（文献研究）」を公表し、一週間の練習時間の合計を11時間程度と定めた。

(4) 大会などの在り方の見直し

今回のガイドラインで大きな注目を集めたのが、日本中学校体育連盟主催の全国大会へのクラブの参加を検討するよう求めたことである。ガイドラインには、「新たな地域クラブ活動を実施するに当たっては、活動の成果発表の場である大会やコンクールなどにおいて、学校部活動の参加者だけでなく、地域クラブ活動の参加者ニーズなどに応じて、持続可能な運営がされることが必要である。ここでは、地域クラブ活動の実施に伴いあるべき大会などの在り方について示す」と示されている。

(5) まとめ

部活動改革を実現するためには、解決しなければならない課題が山積している。教育に携わる者だけでなく、保護者や地域全体でこの問題に取り組んでいかなければ、部活動改革は実現しない。部活動改革は、「地域の子どもたちは、学校を含めた地域で育てる」という視点に立ち、武道関係者をはじめとする地域の協力を得ながら進めていく必要がある。

〔参考文献〕

- (1) 流通経済大学：『スポーツ庁委託事業「武道等指導充実・資質向上支援事業に係る武道指導に関する調査」調査報告書－第五報』、2020年
- (2) 柴田一浩：『新・苦手な運動が好きになるスポーツのコツ②剣道』、ゆまに書房、2013年
- (3) 岩田靖他：『「対人的技能の面白さ」をクローズアップする剣道の教材づくり』、体育科教育57(9)、2009年
- (4) 本多壮太郎：「剣道の醍醐味を伝える”戦術学習”を提案する」、体育科教育60(1)、2012年