

# シリーズ 中学校武道

## 授業の充実に向けて

128

### つまづきをどう克服したか(21) (剣道—経験の少ない生徒に醍醐味を伝える授業—)

熊本県荒尾市立荒尾第三中学校教諭  
(前・菊陽町立武蔵ヶ丘中学校教諭) 梅北 嘉郎

「剣道の授業はおもしろくない…」教員になってすぐの頃、そういう声が聞こえてきたときのショックを今でも覚えています。剣道に携わる者として、授業を通して剣道の醍醐味を伝えられることはとても幸せなことだと感じています。だからこそ、同時にそれを伝えることの難しさも感じているところです。剣道の授業に取り組む中で、他の単元との大きな違いが、生徒の経験の少なさというところにあります。そのため、一つ一つのことに時間がかかってしまい、内容が深められないままに終わってしまうということもありました。様々な研修や授業視察を通して、勉強させていただく中で、たくさんアドバイスを協力を得ながら試行錯誤し、授業の改善と指導方法の工夫に取り組んでいます。まだまだ、工夫・改善が必要ではありますが、今回は、前任校・菊陽町立武蔵ヶ丘中学校の実践を紹介します。

#### 1 地域と生徒の実態

前任校の菊陽町立武蔵ヶ丘中学校が設置されている管内では、熊本県の中でも特に剣道が盛んで、地域の人たちに広く親しまれてきました。管内に12校の中学校がある中で、11校に剣道部が設置され、保健体育の教師の中で剣道を競技者として経験している教師が8校に勤務し、他教科の教師を含めると、すべての学校に剣道を専門としている教師が勤務しています。

した。そのため、多くの学校が武道の授業で、「剣道」を取り入れている状況でした。ただ、そのような地域性の中でも、前任校に限っては、近隣校に比べて、剣道経験者が極端に少なく、剣道部員は20名ほどいたものの、小学校のときから経験している生徒は、全学年男女を合わせて5名ほどでした。全校生徒が700名を超える大規模校で、1学年280名ほどの生徒が在籍していたため、授業を行うにあたり、クラスによっては剣道経験者が全くいないクラスもあるという実態がありました。

#### 2 アンケートの実施

生徒たちの実態をより明確に把握するために、授業に入る前にアンケートを実施しました。アンケートの項目は、剣道の経験の有無と剣道に対する興味をどれくらい持っているかを自由記述で書いてもらえるように作成しました(資料1)。

アンケートの結果から、生徒たちが剣道に対してどのようなイメージを持っているか、剣道の授業の中でどのようなことをやりたいと考えているのかを知ることができました。剣道に対しては、多くの生徒がマイナスのイメージを持っていて、思ったよりも、アンケートの結果は私が予想していたものと違い、剣道をやってみたいと考えている生徒が7割以上と高い割合であることがわかりました。剣道具に対しても、こいいというイメージがあるように、剣道具をつけてみたいと思

#### 3 授業における課題

生徒の期待していることとできるだけ沿う形で授業を組み立てることで、剣道の楽しさを実感し、より興味を持つてもらえると考え、授業づくりの工夫に取り組みました。

授業で剣道を扱う中での課題が、大きく分けて三つ挙げられます。一つめは活動時間の確保にあります。通常の剣道具を装着しようとすると、かなりの時間を要してしまい、授業時間のかなりの部分を装着だけに費やしてしまいます。ただ、アンケートの回答で

『剣道』事前アンケート 年( )組( )号 氏名( )

Q1. 剣道を経験したことがありますか  
①ある ②ない

Q2. 剣道をやってみたいと思いますか  
①とても思う ②思う ③あまり思わない ④思わない

(理由)

Q3. 剣道を行うにあたり身につけたいことを自由に書いて下さい。

Q4. 剣道に対するイメージを自由に書いて下さい。

資料1 アンケート



資料6 設置した教材



資料5 キーワードを示したカード

工夫を行いました。また、画像を多く用いた視覚的に理解しやすい教材を作成し、活動中に常に生徒が見やすいように設置しました(資料6)。キーワードを絞って提示することで、生徒たちは互いのどの部分を見て、どのような言葉かけをすればよいかが明確になります。例えば「足さばき」については、キーワードを《平行》《こぶし1つ分》《かかと》の3つに絞ることで全く経験の無い生徒同士であっても、「何を」「どのように」と具体的なアドバイスをお互いに伝え合えるようになり、教え合い活動の質が高まるようになりました。その変化は、生徒たちが毎時間授業後に記入する学習カードの内容にも反映されていきました(資料7)。キーワードを用いる前は、多くの生徒がただ「できて良かった」や「上手く出来なかったから次頑張りたい」などといったように、漠然とした内容でした。それが、「なぜ上手くなったのか」「どのように改善すると上手くなるのか」という理由をしつかりと示した内容へと変わったの

は、生徒の知識の高まりと思考の深まりの表れだと考えています。三つめの課題「教具と単元計画の工夫」では、まず、それまでの実践を振り返り、技能において、特にどの部分に指導が必要かと考えてみました。そして、試合をさせてみる中で、上手くできない理由の一つは「間合い」であると考えました。剣道は対人競技であり、対人競技の特徴は、相手との駆け引きにあります。駆け引きをする際に重要なのは「間合い」です。剣道においても攻撃、防御どちらにしても、間合いが非常に大事になってきます。ただ、初めて経験する生徒にとっては、慣れない剣道具を着用し、視野も狭くなっている中では、動くことが精一杯で間合いを気にしている余裕などありません。そこで、生徒に間合いの重要性を理解してもらう指導を行いました。間合いを視覚的に分かりやすくするため、竹刀の物打ちの部分にビニールテープでマークをし、目印にしました(資料8)。打つためには、目

は、生徒は剣道具を着用することに期待を持っており、剣道により興味を持って意欲的に取り組んでもらうためにも、剣道具そのものはできるだけ変えずに、素早くつけるための工夫が必要だと考えました。二つめは、単元の内容が中学生で初めて履修するものであり、かつ、生徒の中に経験者が少ないことから、教師からの一方的な指導になりがちで、お互いに見合っ、教え合い活動をしなが、技能を習得していくという授業形態を取りづらいうことです。本来ならば、教え合い活動を取り入れることで、生徒の活動時間の確保や、思考力・判断力の育成、技能の向上、主体的に授業に取り組む態度を育てることが出来ます。しかしながら、初めて履修する内容は、教え合うということは難しく、教材の工夫が必要だと考えました。

基礎・基本の習得に時間がかかり、授業が同じ内容の繰り返しばかりになってしまいがちです。そのため、生徒がおもしろさを感じられずに、飽きてしまうということがあります。自分が習得した技を試合で試したり、お互いに駆け引きをしたりするところに剣道のおもしろさがあります。そこで、限られた時間の中で、できるだけ早い時間で技能を習得させ、試合など生徒が楽しみやおもしろさを感じられるような活動内容を取り入れられるように、教具と単元計画の工夫を行うことが必要だと考えました。

#### 4 課題に対する手立てと成果

一つめの課題である「剣道具装着にかかる時間の短縮化」を図るため、①面紐を短くする(資料2)、②手ぬぐいではなく、スィムキャップとハンドタオルを用いる(資料3)、③ペアで互いに協



資料3 スィムキャップを使用



資料2 紐を短くした面



資料4 ペアでの協力

の教材の工夫」では、それぞれの技能で、大切となるキーワードをいくつかに絞り、わかりやすい言葉で示しました。そのキーワードを書いたカードを各グループに配付し(資料5)、お互いに見合っ、教え合う際に活用することで、キーワードが見る視点となり、教え合いの質が高まるような



- 新しい発見がありましたか。(なるほどね、こうすればいいのね。)
- 体育の時間外にも遊びや練習などすることがありますか。
- 友達や先生が教えたり、励ましたりしてくれましたか。
- 以前より体育の学習に対する自分の意識は高まりましたか。

【はい・？・いいえ】  
【はい・？・いいえ】  
【はい・？・いいえ】

#### 学習を終えての自己評価をしてみましょう

- 1 今回の学習での新しい発見や自分自身の変化(わかったことやできたこと)について記入しましょう。(剣道の楽しみ方や見方、やり方または、友達の成長、戦術的・技術的なことでも良い。ただし、以前と比べるなど具体的な変化や発見を記入して下さい)

今までや、たスポーツは、ガッツポーズなどで喜びを表したり、負けてくやしがりたりしなからや、てきたりと、今回の剣道は礼儀を重んじて、相手に勝つ喜びをあまり表さず、相手を尊重するスポーツだったのととても新鮮でした。以前は「剣道」というイメージは面を打、た方が勝つて追いつけるスポーツというイメージだったけど、実際や、てみて足はすく物打ちてはむけなはうけななど、そんなスポーツなんだと初めて知りました。自分も実際に1回試合に出てみると想像以上に、相手のすきを見余裕があるように、でも自分が実際にや、た後に友達の試合を見るとすごくおもしろくてお互いのかわいさが前よりわかってきたのでうれしかったです。

- 2 率直に、今回の学習を振り返っての感想を記入しましょう。(よいことや共通する点など、幅を広げて書くのもいいですね。)

資料9 振り返りカード



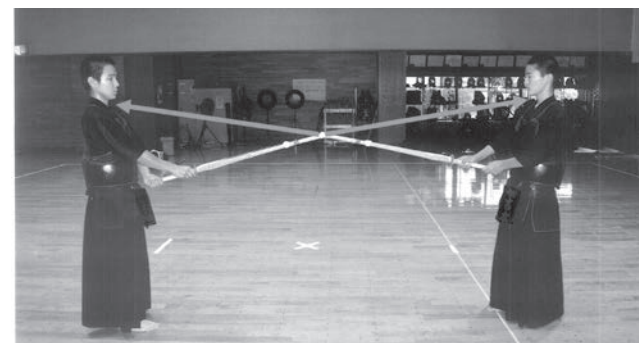
資料8 テープでマークした竹刀



資料10 小手の打突部位

| 学習カード     |                         | 氏名( )                   |
|-----------|-------------------------|-------------------------|
| 今日の学習のめあて |                         |                         |
| ×         | 勝つ・勝めない・頑強・成功させる        | 一精神面はダメ、技能・戦術面がgood     |
| △         | きちんと打突する・ミスしない          | 一理想の結果はOKだが、そのために何を意識する |
| ○         | 意図しているところを打突する          | 一意識することと意図の結果と理想の結果/がある |
| ◎         | 足さばきを用いて相手に勝つて打突する。     |                         |
| ①         | 剣道の成り立ち、特性、伝統的考え方を理解しよう |                         |
| ②         | 剣道における基本的動作を理解し、身につけよう  |                         |
| ③         | 基本的動作を身につけよう            |                         |
| ④         | 面をどうえらられるようにする          |                         |
| ⑤         | 打突の機会をどうえらる             |                         |

資料7 学習カード



資料12 剣先の高さ



資料11 胸の打突部位

## 課題と今後に向けて

5

いくつかの手立てを行った結

ました(資料13)。単元計画を配布することで、生徒は見通しを持ちながら活動することができました。また、評価計画を付けることで、その時間で特に何を頑張ればよいかが明確になり、学習意欲の向上につながりました。

学習内容も、できるだけゲーム性があるように工夫しました。例えば、すり足の練習では、鬼ごつこのゲーム性を取り入れ、鬼ごつこをすべてすり足で行うという工夫をしました。通常のすり足の練習に比べ、生徒の反応もよく、楽しくすり足の練習をし、それが技能の習得につながりました。また、毎時間展開の後半には、試合形式の内容を取り入れながら、より実戦に近づけ、勝敗を競うことで楽しみを実感できるようにしました。

果、ある程度の成果は見られました。しかしながら、課題もいくつか見えました。その大きな一つが、剣道具の装着時間の短縮化です。面の装着の時間は、ずいぶん短縮されたとはいえ、やはり他の単元と比べ、活動に移る前の剣道具装着という準備時間にかかなりの時間を要してしまいます。できるだけ本格的な道具を短時間で装着できる工夫は、まだまだ必要だと感じています。また、打たれて痛いと感じ、そこから恐怖心を持つ生徒もいました。安全面の配慮からも生徒たちの実態に応じて、どのような竹刀を使用するか考えていく必要があると感じました。

最後に、私は剣道に携わる者として、剣道の授業を通して、剣道という競技の素晴らしさと面白さを広く伝えていきたいと強く思います。そのために、現在も研修等に参加させていただきながら勉強しているところです。今後も、いろいろなところで学びを深めながら、充実した授業を実践できるように研究と修養に努めていきたいと思っています。

識させるため、ウォーミングアップの足さばきの練習や基本打突の練習時には、常に言葉かけを行いました。また、マークする部分は通常の剣道の間合いよりも近めに設定することで、よりしつかりとした打突ができるようになりました。打突ができる間合いを知ること、打突ができない間合いも同時に習得し、お互いに自然と足さばきを使いながら攻防を楽しめるようになっていきました。授業の最後の振り返りカードを見てみると、間合いの攻防の楽しさを感じた生徒も多く、教具の工夫の成果が見られました(資料9)。

そのほかには、打突部分を赤く表示した写真(資料10・11)や、構えた時の剣先の高さを示した写真の掲示を行いました(資料12)。特に小手と胸に關して、多くの生徒がどの部分を打突しなければいけないのか難しいと感じていたので、写真の掲示は効果的でした。

単元計画については、単元計画と評価計画を合わせたものを作成し、授業ははじめのオリエンテーションの際に、生徒全員に配布をし



# 剣道(武道)単元学習計画

安全上の留意点、礼法、単元のねらいと流れ、学習活動への参加姿勢などを必ず確認しよう。

剣道における、基本的な動き(足さばき)について学び、基本的動作を身につけよう。  
すり足鬼ごっこを行い、より早く動くためのポイントを理解できるようにしよう。

3～7時間目は、授業前半に基本技術の練習として、一本打ちの技練習(面・小手・胴)と連続技の練習(面一面、小手一面)の練習を行います。  
授業後半は、応用編として、仕掛け技、出ばな技などより実践に近い技の練習を行います。練習を繰り返す中で自分が得意な技や好きな技を見つけよう。

8～11時間目は、自分や相手の特徴に対応した応じ技を選択し、練習を行います。  
授業の後半では、これまでの学習の成果を確認しながら試合種古を行います。また、合わせて審判法についても理解しましょう。

12～13時間目は、チーム対抗でのリーグ戦を楽しみ

| 単元計画                            |           | 1                            | 2                                                            | 3 | 4 | 5  | 6                        | 7 | 8                   | 9  | 10  | 11  | 12 | 13 |  |
|---------------------------------|-----------|------------------------------|--------------------------------------------------------------|---|---|----|--------------------------|---|---------------------|----|-----|-----|----|----|--|
|                                 |           | 共通メニュー(準備運動、補強運動、今日の学習内容の確認) |                                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| 0<br>10<br>20<br>30<br>40<br>50 | オリエンテーション | 基本動作<br><br>(すり足鬼ごっこ)        | 基本技術の練習<br>(一本打ちの技)(連続技)(引き技)<br>(面・小手・胴)(小手一面、面一面)(引き面、引き胴) |   |   |    | 応じ技<br>(面抜き胴)<br>(小手抜き面) |   | 試合練習<br>審判法         |    | 個人戦 | 団体戦 |    |    |  |
|                                 |           |                              | 技のできばえの確認・技のできばえを競う判定試合                                      |   |   |    | 自由練習                     |   | グループごとに試合           |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           | 共通メニュー(整理運動、振り返り、次回課題等)      |                                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| <div>学習のポイント</div>              |           | 運動の技能                        | ①足さばき(すり足)                                                   |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ②正しい竹刀の握り方と構え                                                |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ③基本打突                                                        |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ④間合いの攻防からの打突                                                 |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ⑤相手の動きに応じた動き                                                 |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| 主に観察による評価部分                     |           | 関心・意欲・態度                     | ①ルールやマナーを守ろうとする                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ②相手の健康をたたえよとする                                               |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ③準備、後片付けを積極的に行う                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ④記録や審判など役割を果たそうとする                                           |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ⑤話し合いに積極的に参加する                                               |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| 主に学習ノート等による評価部分                 |           | 知識・理解                        | ⑤仲間の学習を援助する                                                  |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ②学習した技能のポイントが言える                                             |   |   |    |                          |   | ③戦術や作戦のポイントが言える     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   | ④学習したルールや反則の名称が言える  |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   | ⑤学習した審判方法について言える    |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| 主に学習ノート等による評価部分                 |           | 思考・判断                        | ①運動の行い方のポイントを見つける                                            |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   | ②自分とチームの課題を見つける     |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   | ③課題に応じた練習方法を見つける    |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              | ④自分の特徴に応じた得意技を見つける                                           |   |   |    |                          |   | ⑤自分の特徴や相手に応じた作戦を立てる |    |     |     |    |    |  |
|                                 |           |                              |                                                              |   |   |    |                          |   |                     |    |     |     |    |    |  |
| 関心・意欲・態度                        |           | ①                            |                                                              | ③ | ② |    | ⑤⑥                       |   |                     |    |     | ④   |    | ②  |  |
| 思考・判断                           |           |                              |                                                              |   | ① |    | ④                        | ① | ②                   | ①③ |     | ⑤   |    |    |  |
| 技能                              |           |                              | ①                                                            |   |   | ②③ |                          |   | ④                   |    | ⑤   | ⑤   |    | ④⑤ |  |
| 知識・理解                           |           | ①                            |                                                              | ② |   |    |                          | ④ |                     |    | ⑤   |     | ③  |    |  |

資料 13 単元計画と評価計画