

剣道授業の学習計画（1年生）

1 時間目	剣道競技の歴史や知識、理解、動画視聴、来週のチーム分け
2 時間目	剣道じゃんけんでの試合
3 時間目	武道の礼儀作法（道場の使い方、座礼、立礼、左座右起、黙想）
4 時間目	上下・正面・左右面・跳躍素振りの竹刀素振り
5 時間目	新聞切り（レクリエーション要素を含ませる）
6 時間目	ボール打ち（レクリエーション要素を含ませる）
7 時間目	体さばき（すり足）前後左右4方向・前後左右斜8方向・すり足応用
8 時間目	素振りをを用いた基本稽古
9 時間目	上下・正面・左右・跳躍素振り【実技試験に向けて】 グループワーク
10 時間目	実技試験
11 時間目	剣道授業の振り返り

シリーズ 中学校武道

授業の充実に向けて

145

つまずきをどう克服したか③⑧ （生徒のモチベーションを高める剣道授業の実践法）

追手門学院中学校教諭 堀 真康

私は2019年度より、中高一貫制の本校（大阪府茨木市）に着任し、中学生の剣道授業を担当しています。教員になって今年で15年目を迎え、このうち14年間、剣道授業を実施してきました。これまで、小学生から大学生まで幅広く授業を展開してきたことは、剣道授業に対してモチベーションが下がっている生徒が多くいること、それに対して自分の力のなさを痛感しているということ、剣道でしか教えられないことを教え、生徒の成長の一つのツールとしての授業にしたいと願い、これからも創意工夫を重ねながらより良い剣道授業を目指していきたいと考えています。本稿では、防具を使わない剣道授業を実施する中で、私が今直面している課題とその克服方法について述べさせていたきたいと思います。

1 武道授業における私の失敗

剣道授業について、いかに興味・関心を持たせ、生徒のモチベーションを下げないような工夫を常に考えてきました。生徒の中には、剣道競技に興味を持ち、積極的に取り組んでくれる生徒もいますが、私は生徒全員に剣道の面白さや楽しさを知ってもらいたいと考えています。

剣道は、オリンピック種目ではなく、メディアなどで取り上げら

れることが少ない競技でもあり、生徒に剣道のイメージを聞くと、ほとんどがマイナスの印象を持っています。「痛そう・怖そう」といった心理状態から授業をスタートするのは、私にも辛いところ

です。また、教員になったばかりの頃は、武道の授業で生徒に対して厳しく指導していました。また、礼儀作法や規律といった側面を重視しながら実技指導をしてきました。しかし当時は、生徒のモチベーションは気にせずに授業を展開していました。礼儀作法や規律といったことをより重視していたた

め、生徒のモチベーションはかなりの下がっていたように思います。年数を重ねていくうちに、生徒は本当に剣道に興味・関心を持って授業を受けているのか、モチベーションを持ちながら授業を受けているのかと疑問を抱くようになりました。

2 授業のゴール地点

以前勤めていた中学校（中高一貫校）では、防具が揃っており、授業で実戦形式までもつていくことができ、高校生になると、校内で剣道大会を実施していました。しかし、本校では、高校生が授業で柔道を取り入れているため、剣道の授業は中学1年生と2年生の1学期のみになっています。その中で、武道特有の礼儀作法や日本の伝統文化・剣道の所作や動作を教えないけません。

また、剣道の防具をつけて授業を展開できるのであればゴール地点（地稽古や簡易的な試合稽古）

3 防具のない授業展開

2020年度、中学1年生の剣道授業は上記の学習計画に基づいて実施しました。私が一番気を付けていたのは、生徒のモチベーションをいかに上げ続けるかです。剣道の授業では、同じ動作が多いうえ、時間も限られています。また、防具がないため自由に打突できないので生徒は楽しさを感じられず、当然モチベーションが

日本武道館発行の単行本

学校武道の歴史を辿る

藤堂良明 (筑波大学名誉教授 著 四六判・上製・354頁・本体2400円＋税)

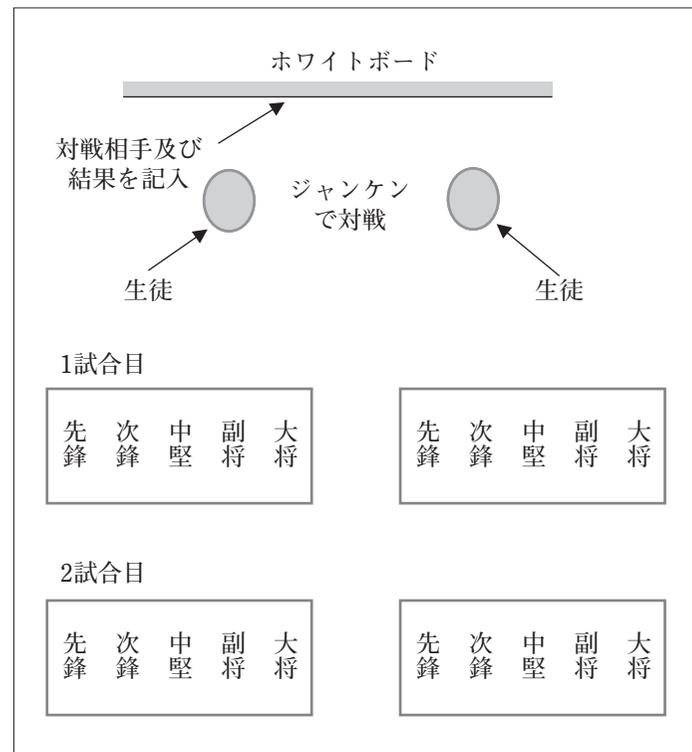
江戸時代の藩学教育に遡る学校武道の歴史。明治維新を迎え武術は衰退したが、近代化の過程で武道が「人間形成の道」として学校制度のなかに組み込まれ発展した。太平洋戦争後に武道は全面禁止となるが、それを乗り越え「格技」として復活、平成20年には「中学校武道必修化」が実現した。学校武道の歴史を丹念に辿り、今後のあり方を探る。



◎ 日本武道館 ◎

〒102-8321 東京都千代田区北の丸公園2-3
TEL 03-3216-5147 FAX 03-3216-5158
http://www.nipponbudokan.or.jp

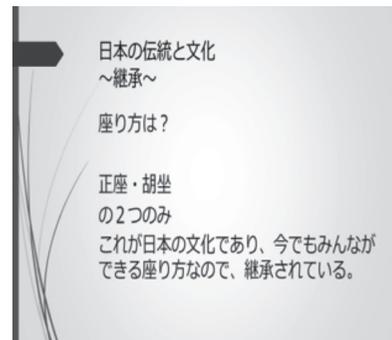
剣道じゃんけんを行う際の教室レイアウト



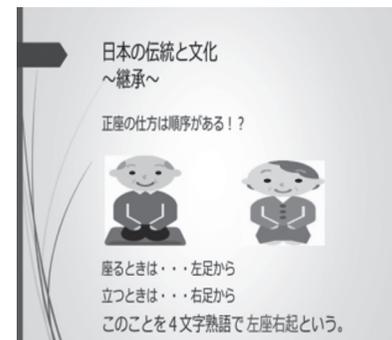
新聞切り



ボール打ち



日本の伝統と文化の継承についての授業で使用したパワーポイントの画像



下がります。このため、レクリエーション的な要素を取り入れて授業を展開しました。そうすることにより、剣道を楽しみながら授業を受けてくれたのではないかと思います。以下、大まかな授業の流れを説明します。

▼日本の伝統と文化の継承の教え方(1時間目・3時間目)

学習指導要領における武道の取り扱いにある「日本の伝統と文化を継承する」という観点については、正座や胡坐(あぐら)を取り上げて展開しています。私はいつと問いかけます。ほとんどの生徒は「見たことがある」と回答します。

さらに、「時代劇に出てくる人たちの座り方は？」と問いかけると、「正座」「あぐら」という答えが返ってきます。そこで、その座り方ひとつにも日本の伝統と文化があると教えています。

▼剣道じゃんけん(2時間目)

剣道授業の導入部で取り入れて

いるのが、「剣道じゃんけん」です。まず、剣道の試合の動画を視聴し、剣道の競技や迫力などを教えます。次に、剣道の簡単なルールを教えます。そして、5人のグループを作り、じゃんけんによる団体戦で勝負し、試合を擬似体験させます。

(ルール)

- ① 試合は3本勝負
- ② 中学生が打つてよい打突部位は面・小手・胴の三つ。
- ③ 団体戦は先鋒・次鋒・中堅・副将・大将の5人。
- ④ 勝敗はじゃんけんで決める。(勝てば、面・小手・胴のいずれかを選び、一本取得することが可能)
- ⑤ チームの勝敗は勝者数で決める。

この方法は、着替えが不要で、剣道経験の有無や性別、年齢に関係なく、みんな平等に取り組むことができます。また、勝敗も決まるため、レクリエーション的な要素があり、良い緊張感が生まれてくるので、剣道授業の導入として

非常に有効な方法であると考えています。

▼新聞切り・ボール打ち(5時間目・6時間目)

剣道授業において「新聞切り」は生徒たちも積極的に取り組むことができ、きれいに新聞を真っ二つに切れば歓声が上がります。しっかりと手首を利かせることが上手に切るポイントです。

「ボール打ち」は、ボールを竹刀で打ち返すもので、真っすぐに打ち返すことは結構難しいと思います。ポイントは、竹刀を真っすぐ振り下ろすことです。意外と右手や左手に力が入り、力が入った方向にボールが飛んでしまいます。

▼体さばき・竹刀を用いたすり足(7時間目)

すり足の応用です。すり足は剣道を行う上で基本の足さばきですが、足さばきだけでは生徒は飽きてしまいます。足さばきは、多くの種類があるのでそれを取り入れて実践しています。生徒に飽き



素振りを用いた基本稽古の確認



全員ですり足の練習



素振りの反復練習

がこないようにスムーズに展開することがポイントです。

4 モチベーション改善の克服方法

大半の生徒は剣道について詳しくは知らず、剣道をしたことがある、見たことがあるという生徒はごくわずかしかいませんでした。そうした中で、先述のように、礼儀作法を重視しすぎたり、武道授業はかくあるべきといった固定観

念から入ると、生徒のモチベーションは下がってしまいます。

このため、私が現在取り組んでいるのは、まずは剣道の競技を知ってもらうこと、方法として一番良いのが競技を視聴することです。情報通信技術（ICT）の発達に伴い、現代の中学生は、動画をよく見えています。そして、動画を見るための機器も普及しているので、私たち教員は授業ですぐに生徒たちに試合映像などを見せることができます。そして、その中で考えたのが授業の導入部を実施した「剣道じゃんけん」だったのです。

5 今後の課題

生徒たちのモチベーションを上げることを目標にした授業展開を紹介してきましたが、礼儀作法など武道特有の教えを否定しているものではなく、逆に最も教えていかなければならないことだと私は考えています。そこは剣道授業を

担当する上でおれたいけないところだと思っています。一つの方法として、私は、興味・関心を抱かせてから礼儀作法に入るにより、生徒が武道授業の意義を理解しながら行うことができると感じています。

昨年、全国教職員剣道指導者研修会に参加させていただき、多くの先生方の授業実践に触れ、私自身も大きな影響を受けました。生徒の授業に対するモチベーションの向上とともに、どのように武道の本質を伝えるのか。これは、授業を担当する者にとっては永遠の課題だと考えています。

また、新型コロナウイルス感染拡大により、対面での授業の自粛やガイドラインに沿った授業方法を考えていかなければなりません。私は、教師として、「生徒たちに教える」ということだけではなく、授業が終わった後に生徒たちが「剣道の授業は楽しかった」と言ってもらえるように、今後も創意工夫をしていきたいと考えています。