

平成 28 年度つくば実習（大学院体育学専攻開設科目「体育授業観察分析演習」）における剣道授業の提案について

古内孝明¹⁾，今野 岳¹⁾，村澤綾子²⁾，三木ひろみ³⁾，長谷川悦示³⁾

1. はじめに

筑波大学体育科教育学研究室では、平成 27 年度より筑波大学を会場に「つくば実習（大学院体育学専攻開設科目 体育授業観察分析演習）」を開催している。例年、同研究室に在籍している学生を中心に授業や教材を提案し、模擬授業を 2 日間に渡って実施して、学内外の参加者に公開している。

本年度は、平成 28 年 5 月 7 日（土）～5 月 8 日（日）にかけて、関東圏を中心に北は岩手県から南は愛媛県まで 23 大学の大学教員や大学生、大学院生、小中高の現職教員等合わせて 216 名が参加し、2 日間に渡って開催された。実施された種目は、剣道、アルティメット、ハンドボールであり、各班にそれぞれ分かれ、模擬授業を行った。

本稿では、剣道班で提案し、実施した授業や教材について報告する。

2. 模擬授業案の作成

模擬授業で実施された指導案については、大学院 2 年生が平成 27 年 12 月から、担当教員と打ち合わせを重ねて、作成した。そして、平成 28 年 4 月からは、教師役になる大学院 1 年生と大学 3 年生も加わり、模擬授業の練習や打ち合わせをしながら、作成した指導案について適

宜、修正を加え、指導案を完成させた。最終指導案については、巻末の資料 1 に示した。

3 班のうち教師役を行う班以外の残りの 2 班は、生徒役になる班と授業の期間記録等を行う観察役の班に別れることで、ほとんどの参加者がいずれかの役割で模擬授業に参加できるようになっている。

教師役は、剣道班に所属している大学院 1 年生と大学 3 年生 6 名であった。

1 時間の授業を「導入、展開、応用」の 3 つのパートに区切り、各パートで学生 1 名（1 時間の授業で、教師役 3 名必要）が教師役となり、模擬授業を実施した。なお、1 日目と 2 日目の教師役の学生は、異なるように設定した。

3. 模擬授業の実施

1 日目に模擬授業を実施した。その後、参加者から、実施された模擬授業についてのリフレクションを受け、それらの点を踏まえて指導案や教材の改善を行った。

そして、2 日目にその改善した点について、全体に説明を行い、模擬授業を再び実施した。その後、1 日目と同様に、実施した模擬授業について参加者と意見交換し、模擬授業に対する講評をいただいた。

1) 筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程体育学専攻

2) 筑波大学大学院修士課程教育研究科教科教育専攻保健体育教育コース

3) 筑波大学体育系

4. 剣道授業の提案

岡本ら（2010, p. 169）は、「剣道では相手と対峙しながら常に攻防を繰り返しており、その攻防の中に「打突の機会（隙）」が生じてくる。その一瞬の「打突の機会」をめぐる攻防が剣道の大きな魅力である」と述べており、剣道は、相手との攻防に面白さがあると言える。

しかし、菊池ら（2010）は、打突機会の保証がうまくできない理由に用具が考えられること、また、岡本ら（2010）は、試合中の瞬時の状況判断が難しいといった問題を指摘している。

これらの問題を踏まえ、中学校第1学年を対象にした剣道授業で以下の提案を行った。

①積極的な打突機会の保証

：用具の改善

- ・中学生用竹刀の物打ち部分にスポンジ素材のものを取り付ける
- ・胴や面の打突部分にテープで大きく目印をつける
- ・胴や面はすぐにつけられる状態にセットしておく（マネジメント削減）

②打突の機会（状況判断）が難しい

：岩田ら（2009）を参考にルールを改善した
約束練習ゲームの実施

③剣道の技術について理解する場の設定

：3人組のグループ学習

5. 特徴となる教材

岩田ら（2009）は、「隙のありか」を理解させ、かつその打突機会を意図的・戦略的に創り出し、有効打突を奪えるようになるための教材づくりにあたり、以下の2点をテーマに約束練習のゲームを開発し、授業実践を行った。

- ・一太刀で攻め、相手の変化を予測し、判断して二太刀を打つことができる
- ・一太刀、二太刀についてチームで考え、工夫し、その技を試合で生かすことができる
以下が約束練習ゲームの内容である。

<約束課題>

A：打ち役 B：打たせ役 C：審判

- ・一足一刀の間合いからスタート
- ・Cの「1本目」「2本目」という掛け声によって、Aが攻め込む
- ・Bはそれに対し、崩れる（守りの姿勢をとる）
- ① Bが面を避けるように崩れる
→ Aは胴を打つ
- ② Bが竹刀を抱え込むように崩れる
→ Aは小手を打つ
- ③ Bが後方に退く
→ Aは追い込んで面を打つ

この実践の問題として、相手に動きの変化がない時に、いつ仕掛けてよいかわからないため、相手に隙ができるのを待ってしまう状況になることが挙げられる。

そこで、今回のつくば実習では、②のBが竹刀を抱え込むように崩れる→Aは小手を打つという課題をBが動かない→Aは払って面または、状況に応じて払い面胴という課題に変更し、相手が崩れない場合の「隙」についても作れるようにルールを変更した。加えて、今回の対象学年である中学校第1学年で小手を扱わないことも理由の一つとしている。

6. 実習1日目に挙げられた主な問題点

1日目に指摘された主な問題点は、以下の通りであった。

- ・面をつけている時間が長い
- ・面をつけたままの指示は聞こえない
- ・審判の視野が狭く判断しづらい
- ・運動学習時間が少ない

7. 2日目の指導案の主な改善点

【導入】

- ・号令すり足 20秒→15秒
- ・一歩前進・後退 面 10本→5本
- ・一歩前進 胴 10本→5本

また、前回の復習の内容を以下のように変更した。

- ・1歩攻めてその場で面打ち
3本交代×1セット→1分30秒
- ・1歩攻めてその場で胴打ち
3本交代×1セット→1分30秒

さらに、掲示物が見にくいという指摘を受け、竹刀をその場におかせた後により近くに集合させた。

【展開】

本時の学習内容である「しかけ技（払い面・面胴）を覚えよう」を「しかけ技（払い面・面胴）の動きを覚えよう」に修正した。また、3人1組の練習を2人1組にし、面をつけないで練習をさせた。その内容を以下のように変更した。

- ・払い面1人2本→1人2本交代
- ・面胴1人2本×2回→1人2本交代

【応用】

防具をつけて3人で払い面と面胴の練習を行う内容を展開から応用に移した。また、審判の配置を通常と同じ配置にし、状況判断の得点を3点から1点に変更した。

8. 形成的授業評価の結果

授業終了後に、長谷川ら（1995）が考案した形成的授業評価を実施した（図1）。両日ともに、全項目において5段階評価で、4を下回らなかつた。このことから、模擬授業で提案した内容が、生徒役に、好意的に受けとめられていたことが示唆できる。

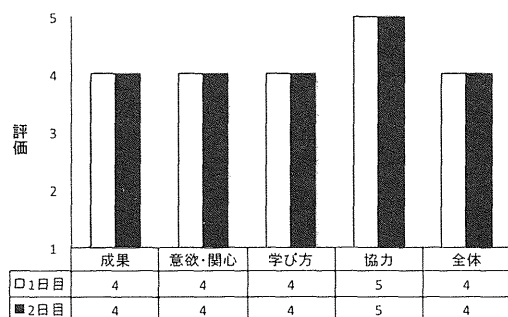


図1 形成的授業評価の比較

9. 総括

本実習では、先行研究で報告されている問題を解決するために、新たな教材を提案し、実際に模擬授業を行った。その結果、形成的授業評価からも読み取れるように、両日とも生徒役からは高い評価を得ることができた。

剣道は、ほとんどの生徒が中学生になって初めて行う種目である。加えて、生徒は、剣道に対して、「痛い」や「汗臭い」などの否定的なイメージを持っていることも多い。加えて、用具不足などの環境的要因により、授業が学校で行われないこともあり、日本の伝統文化である剣道に触れる機会が減少している。

今回提案した教材がそれらの問題を解決する一助として、実際の教育現場に還元されることを期待したい。

最後に、今回のつくば実習にご尽力いただいた関係各位に御礼を申し上げ、報告とさせていただきます。

〈参考文献〉

- 長谷川悦示, 高橋健夫, 小学校体育授業の形成的評価票及び診断基準作成の試み, 「スポーツ教育学研究」14 (2) : 91-101, 1995
- 岩田 靖, 中村恭之, 三井清喜, 「对人的技能の面白さ」をクローズアップする - 剣道の教材づくり -, 体育科教育, 57巻 (9) : pp62-67, 2009
- 菊池 耕, 吉野 聡, 柴田一浩, 佐藤 豊, 宇井俊介, 齋藤拓真, 一撃の攻防に強調する剣道の授業づくりとその有効性, 体育学研究 59 : 789-803, 2014
- 岡本昌規, 合田大輔, 高田光代, 藤本隆弘, 三宅理子, 三宅幸信, 相手との攻防を工夫する剣道の授業<第2部教科研究>, 中等教育研究紀要/広島大学附属福山中・高等学校 50 : 169-180, 2010

資料1 剣道授業の指導案

段階	時間	学習活動	指導上の留意点 (○) 評価規準 (※)
導入	0 (2)	1. 正座・座礼 <div style="text-align: center;"> 正面 男子 女子 1 ○○○○ ○○○○ 2 ○○○○ ○○○○ 3 ○○○○ ○○○○ 4 ○○○○ ○○○○ 5 ○○○○ ○○○○ 6 ○○○○ ○○○○ A B C A B C </div>	○胴・垂れは、授業開始前に付けさせておく。 ○6列横隊、横6列縦6列で整列させる。右3列を女子、左3列を男子とする。 ○掲示物で集合隊形とチームと場所を確認。 ○出欠確認、健康観察をする。また、けがをしている者がいるか聞く。安全のため、アクセサリー類をつけている生徒は外しておくよう声かけをする。 ○姿勢を正し、座礼をして、授業を始める。 ○見学者には、学習カードに気付いたことを書くよう、見る観点を指示する。 ※伝統的な行動の仕方、考え方を大切にしようとする事ができる。(関心・意欲・態度) ○胴をつけさせる。紐がゆるんでしまったり、途中でほどけないよう前後で互いに確認し合っておくように声掛けをしておく。面は端においておく。
	2 (2)	2. 準備運動 ・ 屈伸、伸脚、前後屈、 手首足首、アキレス腱 * 各自でアレンジ * 準備運動の際、竹刀は自分の前に置く。	○竹刀を持って素早く準備運動の隊形にする。 ○使う部位を教師が声掛けなどで意識させながら準備運動を行わせる。 ※健康・安全に留意して準備運動を行うことができる。(関心・意欲・態度) 特に、足首・つま先・アキレス腱をしっかり伸ばす。
	4 (3)	3. 3分間の連続運動 (ドリル) 正しい足の位置と着き方、 持ち方、構えを確認する。	○準備運動後、竹刀を持たせる。 ○全員が竹刀を持ったことを確認したら、その場で前後左右の間隔を取らせる。(安全確認) ○礼法を行わせてから、竹刀を構えさせる。 ○その際以下の点について声かけし、支援及び修正をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 足の確認 ・ 右足が前、左足が後ろ ・ 左右の足幅はこぶし一つ分 竹刀の持ち方 ・ 構えた時は弦が上になるように持つ ・ 右手が前、左手が後ろ ・ 左手の小指・薬指に力を入れる ・ 左手はへその高さ、こぶし一つ </div>

	<p>(1)号令すり足 15秒 ☆左足のかかとが下がってくる生徒が出てくるのが考えられる。適宜声掛けをする。 ☆剣先はのどの位置になるよう声かけをする。 ☆用具、特に竹刀の扱いに留意する。竹刀をわざと落としてたり、杖のような扱いをしている生徒には声掛け、注意をする。 ☆右斜め前の足運びを確認 (2)一步前進 面 5本 (3)一步前進 胴 5本</p> <p>☆振りかぶりの時のフォーム確認※図を参照 ☆胴を打つ時に右手が上がりすぎないように →打突部位の範囲に打てなくなりやすい</p> <p>7 (5) 4. 前回の復習 ・1歩攻めてその場で面打ち : 1分30秒 ・1歩攻めてその場で胴打ち : 1分30秒</p> <p>☆移動は早くおこなわせる。 ☆見本を示すとき1回目は、ゆっくりひとつひとつ説明。2回目は通しの動作を見せると分かりやすい。</p>	<p>分前に出す ・剣先は相手ののど</p> <p>(1) ○教師の指示された方向に従ってすり足をさせる。号令のテンポを変えて動きに緩急をつけさせて工夫する。 ○教師の号令について発声しながらすり足を行わせる。 例：教師「前」 生徒「前」 ○さまざまな方向にすり足をさせる。前回の授業で胴打ちを行っているので「右斜前」のすり足は入れるようにする。</p> <p>(2)~(3) ○必要に応じて声かけをする。 ○打った後残心（最初の構えに戻ることを）を徹底させる。 ○(1)と同様、教師の後に発声させる。 ○(3)の時、一度左右の間隔を確認する。 教師と生徒は打ち込む方向を統一する。 ※ドリルに積極的に取り組むことができる。 (関心・意欲・態度) ※ 周囲の安全に留意して活動に取り組むことができる。(関心・意欲態度)</p> <p>○後ろの人も観れるように前を座らせる。 ○胴の抜け方の確認 ○速やかに移動させる。 ○2人1組を組んで広がるよう、指示する。 ○発声や残心などの礼法を意識させる。 ○円の体形になり、説明をする。</p>
12 (3)	<p>5. 本時の学習内容</p> <p>・しかけ技（払い面・面胴）の動きを覚えよう ・相手の崩れに応じて技を選んで打てるようになる</p> <p>・払い面の打ち方、受け方を理解する。 ・面胴の打ち方、受け方を理解する。</p>	<p>本時の学習内容を確認する。 ○剣道は一本で技が決まることが少ないため、技をつないでいくこと等をして打突の機会を作っていくことが大切であると説明する。前回の試しの試合を踏まえて話すようにする。 ○しかけ技の仕組みについて説明をする。 ・払い面、面胴の打ち方と受け方の説明をする。</p>

展 開	15 (7)	<p>6. 2人1組で練習</p> <p>○払い面：1人2本交代</p> <p>① 掛かり手が一步攻め入る</p> <p>② 受け手はあえて動かずに構える</p> <p>③ 掛かり手が受け手の竹刀を払い、面を打つ</p> <p>○面胴：1人2本交代</p> <p>① 掛かり手が一步攻め入る</p> <p>② 掛かり手が面を打ち、受け手が防ぐ</p> <p>③ 受け手の胴が空いたところを掛かり手が胴を打つ</p>	<p>※ローテーションの時間は教師の裁量で決める。</p> <p>※1、2、面と声を出しながら練習を行わせて打ち、要領を理解させる。</p> <p>○お互いに礼をさせる。</p> <p>○一人は観察役となり、安全確認及び仲間に気付いた点等アドバイスをしよう声かけをする。</p> <p>○巡回をして必要に応じて助言など支援をする。</p> <p>※自己の役割を果たそうとしている。 (関心・意欲・態度)</p> <p>※健康・安全を確保して、学習に自主的に取り組みようとしている。(関心・意欲・態度)</p> <p>○集合させる。</p> <p>☆移動をはやくさせる。</p> <p>☆竹刀の物打ち、打突部位(赤い部分)についてもふれる。</p> <p>○後半のしかけ技についての約束練習ゲームに向けて、前回の審判法を振り返らせる。</p> <p>※有効打突の基準に基づく。</p>
	22 (1)	<p>7. 前時の審判法の確認・練習</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>有効打突(教具についての資料を参照) 竹刀の物打ちの範囲で面と胴の打突部を捉えている</p> </div>	<p>○集合させる。</p> <p>☆移動をはやくさせる。</p> <p>☆竹刀の物打ち、打突部位(赤い部分)についてもふれる。</p> <p>○後半のしかけ技についての約束練習ゲームに向けて、前回の審判法を振り返らせる。</p> <p>※有効打突の基準に基づく。</p>
応 用	23 (5)	<p>8. 指切りげんまん！約束ゲーム！！(説明)</p> <p><ねらい>相手の崩れに応じた技の選択</p> <p>・自らの打突に対して相手が崩れ、その際に生まれた隙に応じて打つ。また、自分で相手の隙を作って打つ。</p> <p>【ルール】</p> <p>・3人1組の団体戦とする。</p> <p>・1試合30秒1人2回行う。</p> <p>・約束課題について取組み、取得本数を競う。</p> <p>・攻め側は一度攻めたら下がらない。</p> <p>・受け側は胴を防いではいけない。</p> <p>・場外はマイナス5点とする。時計を止めて中央からリスタートする。</p> <p>・審判について (審判の役割・配置)</p> <p>1 状況判断の判定(1点) ・・1名</p> <p>2 有効打突の判定 (1人につき1点)・・2名の</p>	<p>○集合させ、ゲームの説明をする。</p> <p>○得点表を配布する。(代表者に渡す)</p> <p>☆審判の取組が良い生徒についてもほめると良い。</p> <p>☆もちろん動きが良い生徒もほめる。</p> <p>☆審判の判定の良い所についても声掛けする。</p>

	<p>計3名を配置する。試合者以外でお互いのチームから出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1名は、記録係&タイムキーパーを行う。 <p>*判定にあたっての得点は、ありかなしとする。</p> <p>例) 状況判断 状況判断が出来ている→1点 できていない→0点</p> <p><約束課題> A: 打ち役 B: 打たせ役 C: 審判</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一足一刀の間合いからスタート。 ・Cの「1本目!」「2本目!」という掛け声によって、Aが攻め込む。 ・Bはそれに対し、崩れる。 (守りの姿勢をとる) <p><選択①: 避ける> Bが面を防ぐ →Aは胴を打つ</p> <p><選択②: 動かない> Bが動かない →Aは払って面または、状況に応じて払い面胴</p> <p><選択③: Bに隙がある> Bがわざと構えたまま (隙がある構え) →Aは踏み込んで面</p>	
28 (5)	9. 防具をつける	○面をつけさせ、チームが揃い次第練習場所に速やかに移動させる。
33 (3)	10. 3人で払い面と面胴の練習 (2本交代)	○教師の判断で試合に移行させる。
36 (8)	11. 指切りげんまん! 約束ゲーム!!!を行う	○ゲームを行う。 ・最初は教師の指示で一斉にスタートさせる。 【Aの狙っている所】 ○相手を攻めて生じる隙についてふれる。 ・面をねらって打ち、引き付けて胴をあけさせる。(隙をつくる) ①

		<ul style="list-style-type: none"> ・相手が下がって反応する前に打ちに行く。 ② ・Bが反応しない場合、打突部位を自らあけさせ打ちに行く。③ ○Bには(Aに1歩攻められた時に)、①②のような崩れ方または、③のような対応を取らせる。 ○BはAの攻めに対して素早く防御等の体勢になれるようにし、Aは隙の判断を早めて技を出せるようにする。 ○間合いを意識するように声をかける。 ○巡回し支援する。 ○審判は公正な判定をすることと、毅然とした態度で堂々と判定するように指示する。 ※仲間と協力して活動ができる。 (関心・意欲・態度) ※攻めに対するタイミングを工夫してゲームができる。(思考・判断) ※相手の動きに反応をしたり、自分から攻めて打ちに行くことができる。 ※正しく礼法ができる。(関心、意欲・態度)
44 (1)	12. 防具を外す	<ul style="list-style-type: none"> ☆防具は座って外させる。
45 (4)	13. 学習のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習内容の振り返りを行う。 ・学習カードの記入をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○しかけ技は、相手の隙を見つけることができ打つ機会を作っていくための技であることを理解させる。 ○学習カードを配布する。 ○実際に技を打ってみてどうだったか攻撃側、防御側で工夫したことなどを振り返らせる。 ※今日の学習で学んだことを振り返りとして書き出したりしている。(思考・判断)
49 (1)	14. 正座・黙想・座礼	<ul style="list-style-type: none"> ○礼法を確実に行わせる。 ※礼法をしっかり行おうとしている。 ○礼の後に得点表及び学習カードを回収する。(関心・意欲・態度)