

保健体育科の本質に迫る授業づくり

1 単元名 武道／剣道

2 単元について

(1) 単元設定の趣旨

武道は、武技、武術等から発生した我が国固有の文化であり、相手の動きに応じて、基本動作や基本となる技を身に付け、相手を攻撃したり相手の技を防御したりすることによって、勝敗を競い合う楽しさを味わうことのできる運動である。また、武道に積極的に取り組むことを通して、武道の伝統的な考え方を理解し、相手を尊重する態度を身に付けることができる。

武道の中でも剣道は、防具を着けて相対した二人が、竹刀を用いて攻防し合い、面、小手、胴等の有効打突（一本）を競う格闘的な競技である。また、剣道では相手を思いやって稽古を積み重ねることを通して、瞬発力、敏捷性、巧緻性等を高めたり、公正な態度や礼儀作法を身に付けたりするなど、人間として望ましい自己形成が期待できる。さらに、剣道は、身に付けた得意技を用いた自由練習や簡単な試合を行う中で、相手の動きや変化に応じて、しかけ技や応じ技を試せるところにも楽しさがある。

本単元では、剣道の運動としての内容を「①剣道は、自分から攻め込んで、②相手の構えを崩して打ち、③有効打突（一本）を目指す運動」と表現することで、生徒に目指すべき姿を明確にもたせたい。本単元における①は、中心を取って（相手の正中線に自分の竹刀をおく）間合いをつめる（相手との距離を縮める）・竹刀を払う（相手の竹刀を自分の正中線から払いのける）・フェイント（面、小手、胴を打つそぶりを見せる）を想定している。また②は、①によって相手の構えを崩した際に生まれる隙（防御姿勢や相手の打突）に合わせた技を選択したり、瞬間的に判断したりして打つことである。③における本単元での有効打突（一本）とは、「気」・「剣」・「体」の三観点を総合的に判断することに加え、相手の中段の構えを崩すことも観念に加える。そうすることで、学習課題の確かめと評

価につながると考えたからである。そして、「相手の構えを崩して打てたか」に着目して、試合結果を振り返ることで、過度に勝敗にこだわることなく、技能の高まりを自己と他者が互いに評価しながら学習を進めていくことで、剣道のもつ対人的面白さ（本質）を味わってほしいと願っている。

そのために、本単元では、【試合↔課題追究練習の組合せ】という学習形態を取り入れる。武道の学習は、【基礎技能の習得 → 試合で応用】という学習形態を用いることが多いが、せっかく習得した基礎技能を試合でうまく発揮できないという生徒も少なくなかった。そこで、今回は、この学習形態を取ることで、生徒はグループの仲間と試行錯誤を繰り返し、自他の課題を認識し、その解決のための練習方法を工夫して、技能を向上させていくことができると考える。学びの効果をより高めるために、結果にとらわれすぎず、課題解決に向けて仲間と共に考えようとする意識を醸成させていきたい。

(2) 生徒の実態

本校の生徒は、全体的に体育の学習に意欲的であり、積極的に体を動かすことが好きな生徒である。新体力テストの計測においても、昨年度からの伸びを意識するなど、自分の体力に関心をもって取り組む姿が見られた。剣道の授業においては、昨年度、防具の着装をしての切り返し動作までを行っている。相手に対して直接打ち込む経験は、ほとんどしておらず、相手と打ち合うことに難しさを感じる生徒も多いと予想される。互いに安心して学習できる学習環境をつくることで、剣道の攻防の楽しさを知り、学習課題の追究に主体的に取り組んでほしい。

(3) 指導の構え

① 導入の工夫

剣道経験者と未経験者の自由練習の動きをVTRを視聴しながら比較することで、剣道に必要な「間合い」「声」「物打で打つ」「残心」等を理解できるようにする。その際、単に両者の違いを明らかにするだけでなく、理由を考え、話合いの場を設定する。例えば「中段の構えの竹刀が、初

心者より経験者の方が低くなっているのはなぜか」を問うことにより、構えの意味を知り、必要感が生まれる。経験者の合理的な動きを理解し、自分の動きに生かせるようにする。

② 学び合いを生むための学習形態の工夫

ペア学習をベースとする4人一組のグループ学習を取り入れる。ペア学習を用いた理由は、剣道は2人で行う競技だからである。ペア学習では、共通の課題を設定して学習を進めることで、より主体的な学び合いが生まれると考えた。また、グループの仲間と学びの成果を共有する時間を意図的に設けることで、グループ全体の動きの高まりにつなげることができるようにする。

③ 自分の動きを振り返ることができる

判定の工夫

剣道の有効打突の判定は、有段者であっても難しい。そこで、有効な手段として、審判に役割をもたせ、一本の条件である「気（声）」「剣（竹刀の物打で打つ）」「体（残心）」を判定するという方法がこれまで取られてきた。しかし、この方法では、本単元の学習課題である「相手の構えを崩して打つ」という点に意識が向かない。そこで、審判を一人増やし、「相手の構えを崩して打つ」という点を判定する審判を設ける。合計4人の審判で判定をし、旗の数が多き方の勝ちとする。また、旗が2対2で分かれた場合は、「相手の構えを崩して打つ」の旗が揚がった方の勝ちとする。そうすることで、学習課題を大切にしながら、剣道らしい試合に近づくと考える。

また、試合結果を蓄積し、振り返りの材料とすることで、自分の動きを見直したり、仲間のよいところを見付けたりすることができる。

④ 基礎技能を高めるドリル練習・攻防を

意識させるためのタスクゲームの導入

剣道の基礎技能を身に付けさせるために、基本の技（面、小手、胴）や足さばきを音楽に合わせて、ドリル練習として行う。また、右のようなタスクゲームを意図的・継続的に取り入れる。

①	手刀シュミレーション
②	打突数限定練習
③	打突部位限定練習
④	攻防分担練習
⑤	空き部位瞬間打ち練習

⑤ 道具の工夫

竹刀…生徒の実態に応じて3尺6寸や3尺4寸といった短く軽い竹刀を選べるようにし、竹刀操作の負担を少なくできるようにする。また竹刀の物打部分側面に、赤と青の色を付ける。これにより、有効打突の判断をしやすくするとともに、竹刀の表と裏の意識をもてるようする。

防具…打突部位に色テープを貼ることで、打つ人にとって打突のねらいを定めやすくしたり、審判が判定しやすくしたりする。

3 保健体育科の本質と本実践の関わり

「相手の構えを崩して、有効打突（一本）を取ろう」という課題を解決をする過程で、『自分のねらいとする動き』とそれに対する『相手の反応』に目を向けさせる問いを繰り返し投げかけることで、生徒は、主体的に課題解決に取り組み、剣道に対する理解や動きを高めることができる。

「相手の構えを崩して、一本を取ろう」という課題の解決にあたり、生徒は大きく分けて二つの問題に直面すると考える。

一つは、『どうすれば相手の構えを崩すことができるのか』という問題である。この問題を解決するための手段として【間合いをつめる】・【相手の竹刀を払う】・【フェイントをかける】が想定される。もう一つは、『構えを崩した後、どうすれば打てるのか』という問題である。この問題を解決するための手段としては、【素早く打つ】【連続して打つ】【予測して打つ】が想定される。

これらには、共通点がある。それは、「相手の反応」である。剣道は、相手の動きを無視して行うことはできない。ねらいをもって自分が動いた（攻める・打つ）

時、ねらいとは違った相手の反応が必ず生まれる。その違いに目を向けさせる問いを投げかけることにより、動きを修正したり、練習を工夫したりすることができる。そして、その繰り返しが、剣道に対する理解や動きを高めることにつながると考える。

4 単元の目標

○課題解決のために、協働的に練習や試合に取り組むことができる。

(運動や健康・安全への関心・意欲・態度)

◎自己課題に合った練習方法を工夫したり、正確に有効打突を判定したりすることができる。

(運動についての思考・判断)

○相手の構えを崩し、基本となる技を用いて、積極的に打突することができる。(運動の技能)

○剣道の特性や成り立ち、伝統的な考え方や名称等を理解している。

(運動や健康・安全についての知識・理解)

5 全体計画 (全 10 時間 本時 6 / 10)

時	学 習 活 動
1	オリエンテーション
2	経験者と未経験者の剣道の動き違いを比較する。
3	相手の構えを崩すための方法を考え、実践する。
4	
5	相手の構えを崩して打つためには、どうしたらよいか考えて練習し、試合に取り組む。
6	
7	全体で練習方法の紹介し合い、改善する。
8	相手の構えを崩して打つためには、どうしたらよいか考えて練習し、試合に取り組む。
9	
10	まとめの試合に取り組む

III 研究の重点から見た実践に対する振り返り

(1) 実践力を見据えた授業づくり

ここでいう実践力とは、狭義で捉えると「A 相手の構えを崩して打つ力」である。だが、保健体育の学習全体で生きる実践力として「B 協働的に、合理的な課題解決方法を見つけて、体を使って実践する力」を付け加えることができる。その力は保健体育だけにとどまらず、社会生活や豊かなスポーツライフを送る上で、重要な実践力であると考えている。

「A 相手の構えを崩して打つ力」を
高めるための指導

① リズム剣道

相手の構えを崩して打つ力を高めるために、まず必要なことは「基礎技能を効率的に身に付ける」ことである。経験したことのない動きが多い剣道の基礎技能は、習得に時間がかかるものだが、限られた時間の中で必要最低限の基礎技能を習得する必要がある。そこで本単元では、毎時間の導入に、リズム剣道を取り入れることで、基礎技能を効率的に身に付けられるようにした。相手と構え合いながら、音楽のリズムに合わせて【発声】【すり足 (前後左右)】【大きな面打ち素振り】【手首効かせた素早い面打ち素振り】【胴打ち】

【踏み込んで面】の動きが盛り込まれた動きを行った。音楽に合わせて運動することには、楽しみながら、基本技能を繰り返してできる利点がある。本単元では、道具の準備ができた生徒から、相手を見つけて何度でもリズム剣道できるようにすることで、基礎技能の向上が見られた。また、仲間とコミュニケーションを取りやすい楽しい授業の雰囲気作りにも効果的であった。



② 手刀シュミレーション

次に必要なこととして「相手とのかけ引きを身に付ける」ことであると考えた。どんなに基礎技能を正しく身に付けても、いつどのように技を出すかが分からなければ、相手を打つことはできない。これは、剣道の本質的な面白さにも関わることである。そこで本単元では、特に「手刀シュミレーション」をリズム剣道と共に取り入れた。これは、竹刀を持たずに手刀で構え合い、相手の胸と腰に付けた手ぬぐいを取るゲームである。下の振り返りからも分かるように、竹刀を使わないため、竹刀操作の難しさから解放され、相手とのかけ引きや技を出すタイミングを学ぶのに有効に作用した。



手刀シュミレーションの様子

5/30 今日の学習課題	こ	②
今日の振り返りと次への課題（仲間と学び合いがうまくできた時は、そのことを具体的に書く。）		
手刀が難しかった。相手がいつくるか分からないうちに面が来ると思ったらどつが来たりして大変だった。1人先をやらせて面を打つとしたら、どうも打たれて、「こつ来るか!」と思った。		
・仲間に積極的に質問したり、共に考えたり出来た。	(A)	B C
・課題解決に向かって頭と体の両方を使って学習できた。	(A)	B C
・あいさつ、準備、片付けを心を込めて行った。	(A)	B C

これもおもしろい! 打たれたら「こつ!」です

今日の学習課題	相手の構えを崩すには、
今日の振り返りと次への課題（仲間と学び合いがうまくできた時は、そのことを具体的に書く。）	
手刀は少し短いため、相手身体を打たず、片方の練習に集中した。	
・仲間に積極的に質問したり、共に考えたり出来た。	(A) B C
・課題解決に向かって頭と体の両方を使って学習できた。	(A) B C
・あいさつ、準備、片付けを心を込めて行った。	(A) B C

③ 観点別審判法

生徒が力の高まりを客観的に評価し合い、より主体的に学習に取り組めるような学習をマネジメントすることで、実践力が高まると考えた。そこで、本単元の試合は、特別ルールで行った。本来、剣道の審判は「気（声）」、

「剣（竹刀）」、「体（体勢や残心）」を瞬時に総合的に判定するものであるが、それは有段者であっても難しい場合も多く、体育の授業には適さない。そこで、4人の審判に以下のように役割を分担させ、試合の勝敗を定めた。

崩旗・・・学習課題である「相手の構えを崩して打つ」ことにより積極的に取り組んでいたかを判定する。

剣旗・・・どちらがより正確に打突部位を竹刀で打っていたかを判定する。

気旗・・・どちらの声が大きいかを判定する。

残旗・・・どちらがしっかりと残心していたかを判定する。



この判定方法の利点は、自分のよいところや改善すべき点に分かるという点である。また、本来の有効打突の判定基準にはない「崩旗」を作り、その比重を大きく設定することで、生徒は自然と学習課題を意識しながら学習に取り組むことができた。

「B協働的に、合理的な課題解決方法を見つけて、
体を使って実践する力」を高めるための指導

スポーツの種目にはそれぞれ特性があり、それに合った学び方を授業者が吟味すべきであると考えている。剣道の場合、常に一対一で相手と向かい合う中で、攻防が繰り返されるため、本単元においては、単元を通して特定のペアでの学習を行った。

ペアで共通の課題意識をもたせ、協働的に課題解決への学習に取り組むことができるように、課題追究シート（次ページ参照）の活用を試みた。

課題【相手の構えを崩して打つには、どうしたらよいだろうか】を解決するための仮説

D 相手の竹刀(下)にはらう。上げるまでに時間が生まれるから、その間に面一。

A あいせつめい
はらう
スピードを上げる
フェイント
面一

B 竹刀を上げる
目を見て
まあいそ
たも
Faint
相手の目を見て

C 相手に打たせろ!!
空けて打たせる→少しずつ打たせない様に

課題解決のための練習計画 (13分)
ポイント【①毎回声を出してめろ】【②打つ人 ゆっくり→だんだん速く】

動いて練習 (6分)	コツの整理 (最大5分)	まとめ (全体で)	動いて練習 (6分)	コツの整理 (最大5分)	まとめ (全体で)
2分 竹刀下にはらう。 4分 はらって面のスピード上げる。	もっかき おなやす。 はらえんの あまらひ。	最初から まじまじ はらう	あいせつめいところから、 はらう。 はらいつけてはらう。 スピード上げる。	最初から声ばかりに しなからさんま 1回 or 2回 はらう	最初から 最後まで 3分こうして。

① 仮説設定の指導の工夫

生徒は、「相手の構えを崩して打つには、どうしたらよいか」という学習課題に対して、ペアで仮説を立てた。その際、教師は何を指導し、何を考えさせるかを明確にするようにした。ここでは、課題解決のために【竹刀を払う】【フェイントを使う】【間合いのつめ方】などが必要になると想定されるが、それらの技能は直接指導せず、生徒が考え、生徒の中から出てくるように配慮した。教師は、生徒が課題解決のために必要な動きを考え、試行錯誤する過程で、それらに補足したり、課題解決の方向性を確認したりするようにした。反対に、全体指導として【中段の構え】【足さばき】【面・小手・胴の打ち方】は、中核となる動きとして、丁寧に指導した。

そうすることで、生徒は、教わったことをやるだけでなく、課題解決のために身に付けたい動きを考え、主体的な学習を進めることができた。

また、学習課題に必要な感をもてるようにすることも配慮した。そのことについては、後述の「(2)「問いかけ」により思考・判断・表現等を促す授業づくり」で述べたい。

② 目指す動きと思考の流れの視覚化する

毎時間の試合後、シートには、ペアで気付いたことを書き足していく形式を取り、記入は、日ごとに違う色ペンを使うようにした。そうすることで、教師は、課題解決のためのペアの思考の流れやつまづきを把握しやすく、毎時間の指導に生かすことができた。また、生徒たちは、学びが視覚化されたシートを活用することによって、自分たちの目指すべき動きが少しずつ固まってくる実感をもてるようになった。学習を積み重ねるごとに、徐々に動きの高まりが見られた。

③ ICT 機器との併用の工夫

ICT 機器を使い、動画を見て自分たちの動きを確かめることは、保健体育の学習にとって、大変有効な手段である。しかし、目的や条件を曖昧にしてしまったりかえって学習の質を低下させてしまうことがあった。そこで、本単元では、ペアでの練習時間では ICT 機器は使用せず、試合のみ撮影し振り返りに使った。ペアで練習する際には、動きの中でコミュニケーションを取りながら技能を高め、それを試合後にじっくりと検証するために ICT 機器を使うようにすることで課題解決に目的意識が生まれるようになった。

④ 課題追究シートから見る学びの深まり

A この部分には、最初は向かい合う場面・竹刀を払う場面・打ち込む場面の図だけであったが、そこに毎時間の気付きかが書き足されていっている。例えば、間合いをつめる際、このペアは距離を縮めることしか意識していなかったが、「つめながら払う」という意識が変化していることが分かる。また、払って打つ時のリズムの大切さにも気付き「○パンパーン ×パンパーン」と書いている。さらに、竹刀の払い方には、「ちよつとななめから」としている。これらの気付きは、どれも理にかなった動きである。そして、これらの動きと気付きを見取り、教師が支援することで、主体的な動きの高まりを生み出すことができた。

B Bに書き足されていった内容は、一見課題解決に直接関係のない内容も含まれているように見えるが、このペアが目指す「払って面」を実践するために欠かせない要素である。

「声を大きく、いかくして、ヤー!」: 剣道では、声を出すことを求められるが、その必要感をもつことが難しい。相手を威嚇して驚かせることは、その後の「払って面」の展開によいと思うからこそ、シートに書き込んでペアで留意していったと思われる。

「竹刀を持つとき右手首を内側に入れる→小手が打たれにくくなる」: 竹刀を正しく握るための根拠に気付き、実践していることが分かる。また、右手首を内側に入れることは、素早い打突にもつながる。

「相手の目を見て間合いを保つ」: 相手の目を見るように指導しても、生徒はなかなか継続しないことが多い。ここでの生徒の気付きは、課題解決に必要なことなので、間合いや相手の動きを読むために、必要感をもって相手の目を見ることにつながっていると考えられる。



C ペアでの課題解決のための練習方法には、より効果的に動きを高めるための工夫が生まれている。例えば、「つばの近くをねらって払う」「勢いを付けて間合いをつめる」といった、練習上の留意点が細かく書かれるようになった。これは、学習を重ねる毎に自分たちの目指す運動が共通理解され、より具体的で合理的な解決策を協働的に導き出していると感じることができる。

D 課題に対する仮説も、仮説に修正や付け加えが必要な時は、随時更新することにした。そうすることで、課題解決のために必要な条件が明らかになり、より具体的な課題解決の手段や合理的な方法に気付くことができる。以下は、本単元の仮説とその修正の一部をまとめたものである。(ゴシック部分は生徒が仮説に書き加えや修正をしたところ)

仮説

「自分が面を打つふりをすると打つと相手の意識が面に集中するから、相手が面を防ぐから、胴があくので、胴が打てる小手・胴が決めやすくなる」

*仮説設定時では、フェイントを意識していたが、練習や試合の経験から、面を意識させて、相手の構えを崩して打つ仮説に切り替えている。戦術的意識も芽生えていることが分かる。

仮説

「まず相手を脅します(足さばきでどつと攻めて、剣先グイグイ)→相手はひるみまず→フェイント(or 払い面)をかけ、相手の心も追い込みます→今度こそ攻撃します(速く速く速く)→残心 で勝つ」

*試行錯誤を重ねることで、より具体的に仮説をもてるようになってきている。足さばきや剣先の動かし方にまで工夫をしていることが分かる。また、「相手の心も追い込む」ことを仮説に組み入れていることから、相手との関わりの中で剣道に取り組む態度が読み取れる。

仮説

「自分の(少し)構えを崩して『すき』をつくと、相手は面を打とうとするので、そこを(勢いよく)打つ」

* 「自分の構えを崩す」は、学習課題の「相手の構えを崩す」と真逆の仮説である。しかし、「打突の動作=構えの崩れ」とこのペアは捉えていた。自分たちなりの意図をもって、どのように動きたいかを表現していることがわかる。

(2) 「問いかけ」により思考・判断・表現等を促す授業づくり

体育の授業を進めていく中で、教師は様々な声かけを行っている。例えば、指示・指導・助言・称賛等がある。さらには、教師が生徒に投げかける「問い」も含まれる。問いによって、生徒の力を引き出したり、高めたりすることにつながる。

① 学習課題に必要な感をもたせるための問いかけ

右の場面は、初めて互いに自由に打ち合った後の話し合いである。ここでは、生徒の打たれたくないという意識から、中段の構えの重要性に気付かせ、学習課題への必要感を高めたいと考えた。

そのために、生徒の意識の流れを予測しながら、【掘り下げ】→【全体把握】→【具体把握】→【課題への意識付け】という発問の手順を踏みながら考えさせることで、教師の意図する方向付けできるようにした。

剣道という、ほとんどの生徒にとって経験の乏しい運動に、「相手の構えを崩せば打てる」というシンプルで必要感のある課題意識をもたせることで、より主体的で協働的な学びが高めることができた。

5/29今日の学習課題 相手の構えをくずして本取るには

今日の振り返りと次への課題(仲間と学び合いがうまくできた時は、そのことを具体的に書く)

中段の構えが一番守りに良いのを知って、足元を崩すのがいいなと思った。けん先をばらしたり、フットした時にあがったと知った。相手がよけるんじゃないかと考えているのか? 1人では深いなと思

- ・ 仲間と積極的に質問したり、共に考えたり出来た。
- ・ 課題解決に向かって顔と体の両方を使って学習できた。
- ・ あいさつ、準備、片付けを心を込めて行った。

(A)	B	C
(A)	B	C
(A)	B	C

いつも相手のことを考えて → (

～初めて互いに自由に打ち合った後～

T 相手と打ち合ってみてどうだった?

➡【掘り下げの問い】

C 全然だめです。

C どうしていいかが分かりません。

T なるほど。同じだという人はどのくらいいますか。(挙手させる)

➡【全体把握】

T C2さん(挙手した人)は、どんな時に、困りましたか?

➡【具体把握】

C2 打ってきたのをうまく避けられなくて。

T なるほど。みんなもうなずいているね。

じゃあ、最大の防御法を教えよう。どんなのかわかりますか?

C こう?こうじゃない?

(数名でやってみせてもらう)

C それだと小手を打たれる。

C それだと自分が打てない。

T するどいな。

C 中段の構えじゃない?

T 正解!中段の構えです。ちょっと試してみよう。

(教師の中段の構えに打ち込む。打てない。)

C 本当だ。

T つまり、みんなが相手を打つにはどうしたらいいと思いますか?

(考える間を取る) ➡【課題への意識付け】

C 相手の構えを崩して打てばいい。

T その通り。剣道って、互いにそれをやり合う競技なんですね。

T そこで、今回の学習課題は、「相手の構えを崩して打つには、どうしたらよいか」です。

(学習課題の掲示)

T 構えが崩れるっていう状態は、実はさっきやってみてもらったような状態なんです。相手を構えの崩れた状態にする方法って、どんなものがあるかな。

～ペアで相手の構えを崩す方法を

追究する学習活動へ～

② 課題に迫る動きに気付かせる問い

スポーツでは、瞬間的な動きを捉え、課題を把握することが難しい。そこで、動画を活用しながら、【理由】→【動作確認】→【検証】→【新たな課題の発見】という生徒の思考の流れを想定しながら発問をすることで、動画をどう見るかの視点を持ち、その動きの何がよかったのか、どこに問題点があったのかを考えさせることができる。また、そこから、新たな課題へとつなげることで、より思考・判断力や運動技能も高まると考えている。

～ペアでの課題追究場面～

- T どうやって相手の構えを崩して打とうとしているの？
- C1 相手の竹刀を払って面を打ちたいんですけど。
- C2 なかなか決まらないんですね。
- T **何が課題だと考えていますか？** →【理由】
- C1 打っても間に合わないといか、スピードというか。
- T 前の試合の動画を見よう。竹刀を払った時の、自分の竹刀はどうなっているかに注目して。
(動画スロー再生) →【動作確認】
- T ここ。どうなってますか？
- C2 ちょっと良く分かりません。
- T **払った時、相手の構えは崩れているね。自分の構えはどう？** →【検証】
- C2 一緒に崩れてる
- T ということは、打つまでの時間が…
- C2 時間が余計にかかるから間に合わない。
- T **その通り！では、次は、どんな練習をしたらいいでしょう。** →【新たな課題の発見】

IV 成果と課題

(1) 成果

- 単元を通してリズム剣道や手刀シュミレーション等のタスクゲームを取り入れることで、基礎技能の効率的な習得と、楽しい雰囲気の中で剣道を学習する雰囲気を作ることができた。

- 単元を貫く必要感のある学習課題を設定し、ペアで課題を追究する学習形態を取ることで、生徒はより主体的・協働的に学習を進め、技能の向上につなげることができた。また、ペア学習シートの活用により、生徒の思考の流れやつまづきの把握に役立てることができた。
- 審判法を簡略化し、さらに学習課題と審判の判定を結び付けることにより、生徒が主体的に互いを評価し、思考・判断や技能の向上に役立てることができた。
- 剣道だけでなく、体育の学習の中で汎用的に使える問いを継続的に使っていくことで、生徒の運動を見る視点を育てることができた。

(2) 課題

- ペア学習を進める過程では、全体指導をする場面が少なくなり、ペアによって学びの深まりに差が生まれることがあった。似た仮説のペアごとに集めて指導したり、全体に関係のある小課題に取り組む機会を設けたりすることなどの必要性を感じた。
- 現段階では、ICT機器の活用は、動きの確認に使うことが主であるが、今後は、それに限らず練習方法の紹介や技の工夫のまとめ、動作分析などの、生徒が主体となってICTを活用できる学習の工夫が必要である。

[引用参考文献]

- 中学校学習指導要領
(平成29年7月) 文部科学省
- 中学校学習指導要領解説 総則編
(平成29年7月) 文部科学省
- 中学校学習指導要領解説 保健体育編
(平成29年7月) 文部科学省
- 梅澤秋久
「学び合いのある体育授業を求めて」
・体育科教育 2014. 12、2015. 1、2、3 大修館書店
・末永祐介「子どもの体力と体育授業の関係」
・体育科教育 2015. 11 大修館書店
(授業者：鵜飼雅信)