

3年 保健体育 二川剣剣会 ～あみだせ奥義、命運を分けるのはその一瞬（剣道・武道）～

1 単元構想文

単元目標

- ・伝統的な考え方、技の名称や見取り稽古の仕方、体力の高め方などを理解するとともに、相手の動きの変化に応じた基本動作や技を用いて相手の構えを崩し、しかけたり応じたりするなどの攻防をすることができる (知識・技能)
- ・攻防における自己や仲間の課題を発見し、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ができる (思考・判断・表現)
- ・剣道に主体的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じた問題や挑戦を大切にしようとする (主体的に学習に取り組む態度)

単元について（下線：てだて）

本学級の生徒は、どの競技にも真剣に取り組むことができる。「バスケットボール」の単元では、仲間を励ますための声をかけたり、チームで協力してパスやシュートの練習を行ったりすることができた。ゲームではチーム全員で組織的な動きを考えて実践しようとする姿も見られた。一方で、「マット運動」では、友達への声かけや補助を行うなどの姿が少なかった。マット運動全体を通して、個人での反復練習はできていたが、仲間とかかわり合って技能を高めるための追究場面が少なかったことが反省点としてあげられた。そこで、個人種目であっても仲間と協力し合いながら問題解決をしていくことの楽しさを味わわせたいと考え、本単元に取り組むことにした。

剣道は、対人種目で相手がいなければ取り組むことができない。基本動作や基本となる技を身につけ、相手の動きに応じて、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、勝敗を競い合い、互いに技を高め合う楽しさや喜びを味わうことのできる運動種目である。また、伝統的な考え方を理解し、相手を尊重して練習や試合ができるようにすることを重視する、対人的な技能を基にした運動である。更に、チームで勝つことや上達することを目的とすることで、仲間と協力し合いながら問題解決をしていく楽しさを味わうことができる教材である。本学級の生徒は、2年時に実施しており、防具の着脱や基本動作・基本となる打ち方を経験しているが、試合形式での練習はしていない。

見いだす段階では、竹刀操作の上達を実感できる、基本動作のドリル練習を行う場を設定すると、生徒は早く打ちたいと考え、練習を始める。そして、単元の終末に「二川中学校剣道優勝大会」で団体戦を開催することを伝えると、生徒は団体戦の勝利を目標にして、チーム内の仲間と協力し合いながら練習に取り組む。更に、試合練習も取り入れる。生徒はチーム内の試合練習が進むと、一本をとりたいがなかなかとれないという困り感をもつ。ここで、一本をとるためにさまざまな場面で、相手の動きに合わせて技を出して一本を決める教師同士の試合映像を視聴させ、自分たちの動きと比べる。生徒は、教師の動きから、相手を誘ったり、相手の技を返したりしていることに気づく。そして、空いた打突部を漠然と狙っていく自分の動きとの違いを感じ、「相手の動きに合わせて、どの場面に何を狙うとよいか」という問題を見だし、問題解決に向けてチームで追究を進める。解き明かす段階では、相手が打ってくる前、相手が打っているところ、相手が打った後の3つの場面で技を出している、教師の意図的な試合や練習動画をタブレット内に入れておき、いつでも見られる場の設定をする。また、自ら考えた攻撃の仕方について根拠をもって語るができるように、動画を撮影してチームで研究するように促すことで生徒の追究を支える。生徒は、教師の動画や上手な打ち方の友達の動画と、自分の打ち方の違いを見比べて、相手に合わせた動き方のまねをしてみたり、修正をしてみたりしながら練習をすすめる。問題を解き明かすかかわり合いでは、相手の動きに合わせて、打つタイミングを考えた攻めが大切なことが語られる。ここで教師は、相手が打つ瞬間に反撃の機会が存在することに気づき、技を追究している生徒の映像資料を、意図的にコマ送りにして全体へ紹介する。すると、生徒は相手が打っている場面のかけひきについて深く考え始める。動きだす段階では、「二川中学校剣道優勝大会」に向けて団体戦における戦術も考えるようになり、相手に勝つために打つポイントやポジションなどのチームの作戦を仲間と協力して練っていく。このように、生徒はチームでの追究をとおして、仲間とともに協力し合いながら、問題の解決に迫る。そして、運動の楽しさや喜びを感じていく。

2 単元構想図

単元前の生徒の姿

2年時の剣道授業では、技能の高まりを感じておらず、考えながら運動に取り組むことが苦手である。

身につけさせたい3つの力

- ・攻防を身につけたり、試合をしたりすることで、試合で一本をとるための効果的な攻めをすることができる (問いを生む力)
- ・相手の動きに合わせて、一本をとるために場面と技の組み合わせを追究し、解決に向けて運動の取り組み方を工夫することができる (考えを深める力)
- ・団体戦の勝利に向けて、一人一人の違いに応じた課題や挑戦の追究をして、問題の解決に迫ろうとする (学びを行動に移す力)

過程	生徒の思い・考え	力を高めるためのてだて
見 い だ す 段 階	<p>二川中学校剣道優勝大会で、力を合わせて勝ちたいな ①② A</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで勝てるように強くなりたい ・何を意識するとよくなるのかな ・竹刀の操作が難しい ・竹刀を相手に当てるのが難しい ・気・剣・体の一致が難しい ・早く試合をしてみたい 	<p>A：(浸り場：問いを生む力) 竹刀操作を容易にできるように、教師考案の動作ドリル練習を行ったり、試合を行ったりする場を設定する</p>
	<p>一本をとるためには、どうしたらいいかな ③ B</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェイントをかけているね ・相手がよけるところを打っているね ・いろいろな場面で技が出せるんだね ・わざと相手に打たせているのかな ・相手が打った後は僕も打てそう ・相手の動きに合わせてとよさそうだな 	<p>B：(着火：問いを生む力) 自分の攻撃の仕方との違いを感じられるように、さまざまな場面で相手の動きに合わせて技を出して一本を決める教師の試合映像を提示する</p>
解 き 明 か す 段 階	<p>【問題】相手の動きに合わせて、どの場面に何を狙うのかな ④⑤⑥⑦⑧ CDE</p> <p>〈相手が打ってくる前の場面〉 〈相手が打ってくる場面〉 〈相手が打った後の場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・面で攻めてみると、胴が空くね ・右から面を打ってみると、小手や胴が空くね ・胴や小手を攻めると面が空くね ・相手を誘ってみると、隙ができそう ・相手が打ってきた瞬間にカウンターで技を出すと当たるね ・相手の打ってきた技を返してみると、当たった ・相手の打ってきた技をかわしながら打てるね ・技を出すと、必ずどこかに隙ができるね ・相手が打ち終わったところに面が狙えそう ・相手が後ろに下がったところはどの技でも打ちやすそう ・相手が打った後に残心をとろうとしているところは、面が打てそう ・相手が振り向く瞬間に面を決めたい 	<p>C：(浸り場：考えを深める力) 追究をしていく際に、相手が打つ前、打っている場面、打った後の3つの場面に一本をとる機会があることに気づき生まれるように、その場面で技を出している意図的な試合や練習動画をタブレット内に入れておき、いつでも見られる場の設定をする</p> <p>D：(浸り場：考えを深める力) 根拠をもとに語るができるように、考えた攻撃の仕方を撮影し、チームで研究するように促す</p> <p>E：(着火：考えを深める力) 相手が打つ瞬間に反撃の機会が存在することに気づくように、打っている場面の技を追究している生徒の映像資料をコマ送りにして全体へ紹介する</p>
	<p>一本をとるためには、相手の動きに合わせて、狙う場面が大切だ。 団体戦で練習の成果を試し、チームで勝ちたい ⑨⑩ F</p>	<p>F：(浸り場：学びを行動に移す力) 練習の成果を試すために、試合の場を設定する</p>
動 き だ す 段 階	<ul style="list-style-type: none"> ・得意な、面を見せて小手を狙おう ・チームで勝つとうれしいな ・相手に面を打たせて返し胴を狙っていこう ・仲間と追究すると、たくさん発見があった ・相手が打った後は、絶対狙うぞ 	

未来を創造しようとする動きだす生徒の姿

運動の技能を高め、思考を深めながら、運動の楽しさや喜びを味わう生徒

3 見いだす段階のてだて(浸り場・着火)と生徒 a の問題意識の高まりについて

単元前の生徒 a の姿

- ・昨年度の剣道では、「竹刀は重たいし、うまく振れなかった」と技能の高まりを感じていなかった
- ・どの種目においても改善方法や練習方法を考え出すことが苦手である。仲間と意見を伝え合う姿も少なく、思考を深めながら運動の楽しさや喜びを感じていないと考えられる

単元の導入では、基本動作のドリル練習を行う場を設定した(てだてA:浸り場)。生徒 a は第1時の振り返りで、「面打ちで足と手を合わせて打てるようにしたいです」と記述し、ドリルで竹刀操作と踏み込みのタイミングを合わせようとしていた。チームの練習が始まると、お互いに動き方を見せ合ったり、タブレットで動画を撮り合ったりする姿が見られた。また、試合練習が進むと、生徒 a は、「全然当たらない」や「思ったところに竹刀が振れないし、よけられる」などと仲間と話していた。そこで、一本を決める教師の試合映像を提示した(てだてB:着火)。すると、生徒 a の振り返りに、「遠いところから間合いをとると相手が動く瞬間がわかりやすいので、カウンターが打てるかなと思った」と記述があった。この記述から、生徒 a の思考が、自分の動き方の視点から、相手の動きに合わせて自分の動作を考える視点に変容し、相手の動きに合わせて、どの場面に何を狙うのかという問題意識を高めた。

4 解き明かす段階の2つのてだて(浸り場・着火)の検証

(1) 浸り場のてだてについて

見いだす段階での生徒 a の姿

- ・「面打ち(ドリル)で足と手を合わせて打てるようにしたい」という思いをもっている
- ・「相手の動きに合わせて、どの場面に何を狙うのか」という問いをもっている

てだてC(浸り場:考えを深める力)

・追究をしていく際に、相手が打つ前、打っている場面、打った後の3つの場面一本をとる機会があることに気づき生まれるように、それぞれの場面で技を出している意図的な試合や練習動画をタブレット内に入れておき、いつでも見られる場の設定をする

第3時に共有した「相手の動きに合わせて、どの場面に何を狙うのか」という問いに対し、チーム練習が始まった。解決に向けて、基礎動作のドリルが定着してきたので、相手の動きに合わせて応用動作のドリル(てだてA:浸り場)を追加した。これは、相手の動きに応じた竹刀操作と体さばきの技能を高めるための反復練習で、2人組で行った。生徒 a は、「面をよけたあとの隙がうまった」や「前まで胴打てなかったけど、これなら打てるよ」と振り返りに記述し、チーム練習でもドリルを繰り返して練習し始めた。また、生徒たちは、タブレットに入れておいた教師の試合や剣道部の練習動画の映像(てだてC:浸り場)を見て積極的に意見を伝え合ったりし始めた【資料1】。生徒 a は、チームメイトの「相手が打っていないところはフェイントが効きそうだね」や「竹刀が邪魔なら、叩いて外せばいいじゃん」などの言葉を聞くと、「そうか、フェイントとかで誘えば打てるところが空きそうだね」と発言し【資料2】、相手が打つ前の機会、フェイントで誘うという一本をとるための新たな視点をもつことができた。更に、考えた攻撃の仕方を撮影し、



【資料1】映像を確認する生徒 a

生徒 b: 相手が打っていないところはフェイントが効きそう

生徒 a: 構えてる相手は、竹刀が邪魔だよ

生徒 b: 竹刀を叩いて外せばいいじゃん

生徒 a: そうか、フェイントとかで誘えば打てるところが空きそうだね

【資料2】授業記録(第5時)


チームで研究するように促す(てだてD)と、自分が考えた技を撮影して見せ合った。そしてその後の話し合いを通して、生徒 a は、「竹刀の先っぽを相手の顔の辺に伸ばしておくと、相手が打ちづらいから、自分が打ちやすい」と話しており、映像を確認することで、間合いをとることの大切さを感じていた。これらのことから生徒 a は、相手の動きに合わせて打つ場面と技の選択肢が多くあることに気づいていることがわかり、考えを深める力の高まりが見られた。

(2) 着火のてだてについて

教材に浸った生徒 a の姿

- ・応用ドリルを行ったことで、面返し胴が打てるようになった
- ・「フェイントで誘うと打てるところが空きそう」という考えを構築した

てだて E (着火:考えを深める力)

・相手が打つ瞬間に反撃の機会が存在することに気づくように、打っている場面の技を追究している生徒の映像資料をコマ送りにして全体へ紹介する 

第7時、チーム練習中、生徒 a のグループで「相手が打ってくる瞬間が狙いやすい」と話していたので、教師は生徒 c に「今の話をみんなに教えてください」と促した。生徒 c の説明後、相手が打ってくる瞬間の技を追究している生徒の映像資料をスロー再生にして全体へ紹介した(てだて E:着火)。映像を視聴すると、生徒たちは、「面を打ってくるときは、胴と小手が空いている」や「小手を打ってくるときは、面が空いている」と、打突の瞬間は、どこかが空いていることに気がつき始めた。生徒 a は、「打っているときには、どこかが空くね」と話しており【資料3】、相手が打ってくる瞬間に一本をとる機会があることに気がつくことができた。そして、「フェイントをかけて打たせればいいじゃん」の言葉から、相手を誘って打たせて隙をつくり、一本をとろうと考え始めていたことがわかる。この日の生徒 a の学習カードには、「フェイントでどうぐか友達とかくにんできた」、「ひっさつわざ、(自分が)こてをさいしょねらうと、(相手が)こてをまもってくるので(そこで)めんをうつとはいる」と書かれていた【資料4】。この言葉から、相手の反応も考えつつ、一本をとろうとしていることがわかり、相手が打ってくる瞬間に焦点化した生徒の映像資料の提示は、有効であったことが伺え、考えを深める力の高まりが見られた。

5 動きだす段階のてだて(浸り場)と未来を創造しようと動きだす生徒の姿について

単元の終末に、練習の成果を試すために、試合の場を設定した(てだて F:浸り場)。試合中、生徒 a は、「誘え」や「相手をよく見て」など、チームメイトへ瞬時に具体的な対策を伝えていた。

生徒 a の授業全体を通した振り返り【資料5】には、「きけんたいのいっち(気剣体の一致)がだいじ(大事)だというのをおぼえておきたいです」と書かれており、技能の大切さを実感していることがわかる。また、「みじかいじかん(短い時間)であいて(相手)をくずすことなどをおぼえたのでよかったです」の言葉から、一本をとる方法を考えており、思考の深まりがわかる。最後に、「めっちゃたのしかったので、またやりたいです」の言葉から、運動の楽しさや喜びを感じていることがわかる。また、授業後生徒 a に声をかけると、「チームで練習方法を工夫したから、いろんな考えを知ることができたし、上達できた。他のいろんな種目も、友達と追究したい」と話していた。このことから、次の単元でも仲間と思考しながら取り組んでいきたいと考えていることがわかる。この振り返りの記述と授業後の話から、単元をくぐり抜けた生徒 a が、技能の高まりを感じ、仲間と思考しながら運動に取り組む楽しさや充実感を味わっていることがわかる。更に、他の種目も仲間と協力して追究していきたいという意欲を高めており、学びを次に生かそうとする姿が見られた。

生徒 b: 相手が打ってくる瞬間が狙いやすい
生徒 c: 自分がカバーできるくらい隙を相手に見せて、相手に打たせてそこをねらうのがいい

T: cさん、今の話をみんなに説明できるかな

生徒 c が全体へ説明

T: ここで見てほしい動画があります

生徒の映像資料(てだて E)

生徒 d: 面を打てる時は、胴と小手があいている

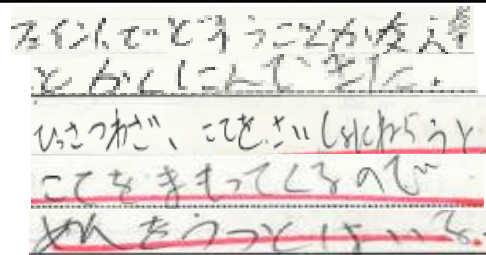
生徒 b: 小手を打っているときは、面が空いている

生徒 a: 打っているときは、どこかが空くね

生徒 c: でも、相手に打たせないといけないね

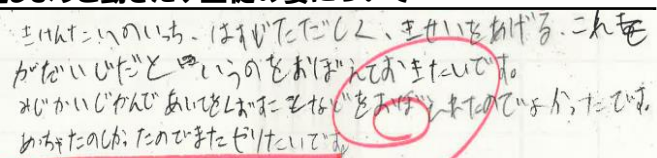
生徒 a: フェイントをかけて打たせればいいじゃん

【資料3】授業記録(第7時)



フェイントでどうぐか友達とかくにんできた、ひっさつわざ、(自分が)こてをさいしょねらうと、(相手が)こてをまもってくるので(そこで)めんをうつとはいる

【資料4】生徒 a の学習カード(第7時)



きけんたいのいっち、はだいじだし、まじりかける。これをかかないけど、このいっちをおぼえておきたいです。みじかいじかんであいて、まじりかける。これをくずすことなどをおぼえたのでよかったです。めっちゃたのしかったので、またやりたいです。

【資料5】生徒 a の単元全体の振り返り

未来を創造しようと動きだす生徒 a の姿

「気剣体一致が大事というのを覚えていきたい。相手を崩すことを覚えられてよかった。とても楽しかった。他の種目も友達と追究したい」という思いをもつことができた。