菊池郡市中学校体育研究会研究主題

「楽しさと喜びを実感し、自主的に運動に取り組む生徒の育成」

～思考力・判断力・表現力等を育む授業づくりを通して～

Ⅰ　研究主題について

近年、子どもたちの体力の二極化や運動離れが指摘され、日常生活においても積極的に運動やスポーツを取り入れたり、生涯にわたって運動やスポーツに親しんだりすることの必要性が唱えられている。このような中、本研究会では保健体育学習を通して、運動の「楽しさと喜びを実感し、自主的に運動に取り組む生徒の育成」が重要だと捉えている。

また、２１世紀は、「知識基盤社会」「グローバル化」の時代であると言われている。知識基盤社会では、新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化をはじめ社会のあらゆる領域での活動を基盤として飛躍的に重要性を増す。さらにグローバル化が進む中で、他国と「競争」したり「共存」したりするためには、異なる文化や歴史に立脚する人々との違いを理解した上で、お互いの考えを伝え合い、競争したり共存したりすることが重要である。そのためには、幅広い知識と柔軟な思考力に基づいて、自分自身で判断する力や、目的を達成するための表現力が求められる。つまり、「知識基盤社会」「グローバル化」する社会では、「思考力・判断力・表現力等」が必要になる。そこで、本研究会は、言語活動を効果的に進めていくことで、「思考力・判断力・表現力等」の育成を目指した。

【資料１】は、菊池郡市の生徒の授業に対する意識調査結果である。生徒の多くは、体育の授業において「授業の楽しさ」や「技能習得による達成感」が経験できていないことが推測できる。そこで、学習指導過程の工夫・改善を行い、体力の向上及び基礎的・基本的な知識・技能の習得を図ることで、運動の「楽しさと喜び」を経験させたい。この経験は、生徒の学習意欲の高揚へとつながり、ひいては、言語活動の基盤として機能すると考える。

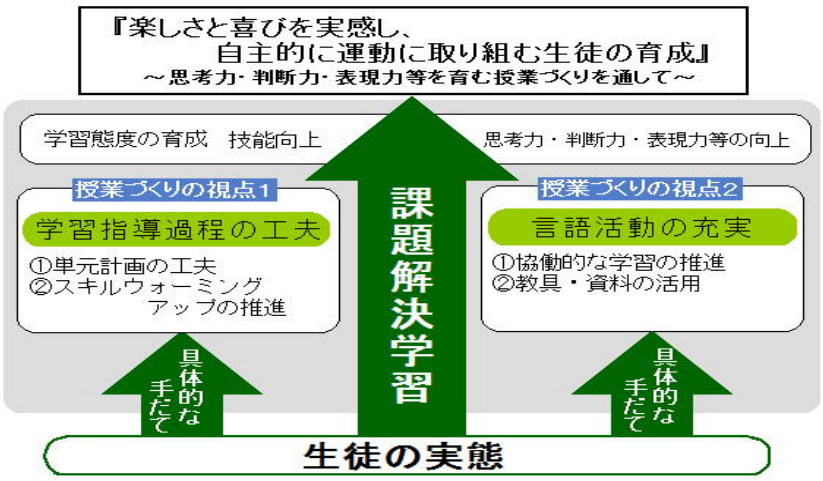
※資料１：意識調査について
・平成 26 年 7 月菊池郡市全 12 校で実施
・数値は、「体育授業を観察評価する」高橋健夫編著で算出

| | | １年 | | ２年 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 |
| 意欲・関心 | １．楽しく勉強 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| | ２．明るい雰囲気 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| | ３．丈夫な体 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| | ４．精一杯の運動 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| | ５．心理的充足 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| | 情意目標 | 4 | 3 | 4 | 2 |
| 学び方 | ６．工夫して勉強 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| | ７．他人を参考 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| | ８．めあてを持つ | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | ９．時間外練習 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| | 10.友人･先生の励まし | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | 認識目標 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 技能 | 11.運動の有能感 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| | 12.できる自信 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| | 13.自発的運動 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| | 14.授業前の気持ち | 3 | 2 | 3 | 1 |
| | 15.いろいろな運動の上達 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| | 運動目標 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 協力 | 16.自分勝手 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| | 17.約束事を守る | 3 | 4 | 3 | 3 |
| | 18.先生の話を聞く | 4 | 4 | 3 | 3 |
| | 19.ルールを守る | 3 | 4 | 3 | 2 |
| | 20.勝つための手段 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| | 社会的行動目標 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 合計 | | 4 | 3 | 3 | 2 |

【資料１意識調査結果】

Ⅱ　研究の構想

1　研究構想図




2　研究の視点

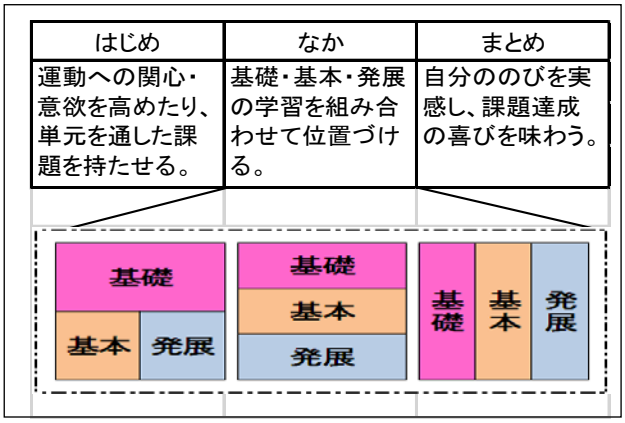
**■授業づくりの視点１　学習指導過程の工夫**

①　単元計画の工夫

A「基礎・基本・発展」学習の推進

単元全体を「はじめ」「なか」「まとめ」の３つの学習過程とし、「なか」の過程において、生徒の学習経験や技能、関心や意欲などの実態に応じて、「基礎・基本・発展」の学習活動を組み替えて計画するようにした（資料２）。

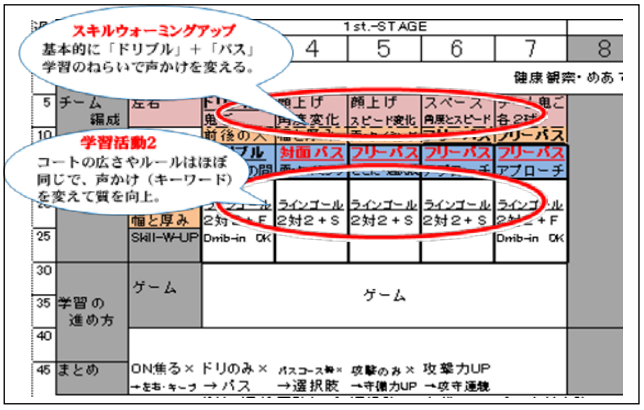
１時間の授業展開は、「つかむ」「探る」「確かめる」「まとめる」の４つの過程で構成し、実態に応じて「探る」過程でドリル学習を、「確かめる」過程でタスクゲームやゲーム形式の活動を行い、自主的な課題解決学習が展開されるよう工夫した。




【資料２「基礎・基本・発展」の組み合わせ方】

B　学習活動の明確化

学習活動の一部を固定化し、活動内容を明確にすることで、生徒の活動量を確保した（資料３）。また、同じ活動であっても、毎時間のめあてを変えさせることで技能と知識との結び付きや思考の質の高まりが見られる学習活動となることを期待した。




【資料３「学習活動」と「学習言葉」の一覧表】

②　スキルウォーミングアップの推進

C　スキルウォーミングアップは、学習過程の「つかむ」において、単元の特性に応じて関連して高める体力要素を考慮し作成した。音楽を用いてリズミカルに動くことで、より運動強度を上げ、傷害の防止や体力・技能の向上をねらった。

## ■授業づくりの視点２　言語活動の充実

①　協働的な学習の推進

D　課題解決学習の工夫

一連の課題解決学習の中で、生徒の思考を促したり、必要となる情報を提供したり、教師側の発問や声かけを工夫して、生徒の自主的・協働的な学習の支援を目指した。思考をより活性化させるために､視覚的に取り入れられる情報の提示やグルーピングに配慮した。

E　学習言葉の活用

運動経験の積み重ねが不十分な状況では、生徒の課題意識は希薄となる場合が多く、対話活動や記述活動、作戦盤などの必要性は低くなり、形式的なものになりやすい。そこで大切になるのは教師自身の技術に対する理解である。運動観察を生徒に要求し教え合いを促進するには「何を」「どこを」観るのか分からなければ教え合いは低調になる。そこで「具体的な技能のポイントや戦術のキーワードを端的に想起できる教師・生徒との一般化された情報」として学習言葉を位置づけ、生徒同士で教え合う際に的確かつ効率よく教え合うことができるように目指した（資料４）。

【資料４「学習言葉」の精選と活用】

F　評価活動の工夫

アンケートの結果等からも､「できる自信」の項目で低い数値が見られる現状にある。評価をする際には、理由付けをさせることを重視し、学習態度の向上や知識の定着と思考の高まりにもつながるようにした。また、学習言葉を活用することで、学習前の見方や考え方が広がったり、思考が深まったりしたことを確認できるようにした。

②　教具・資料の活用

G　ＩＣＴを活用した学習

生徒の中には、自分がどのような動きをしているのか他者の言葉からはイメージ化でき

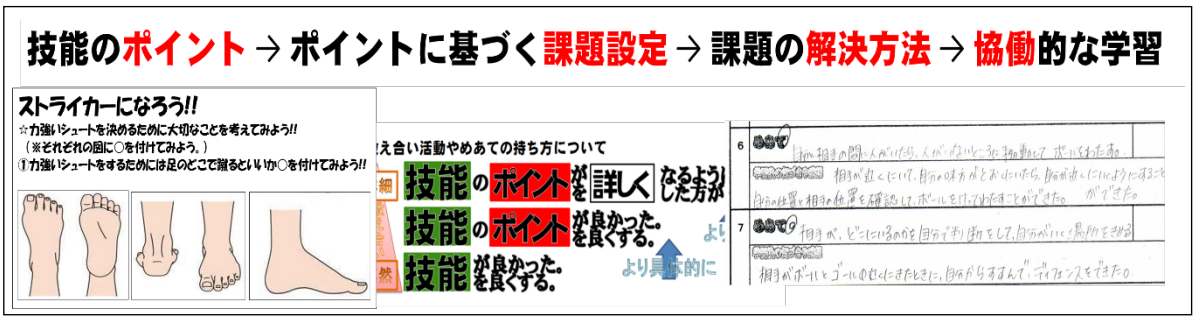
ない生徒もいる。特に、体育を苦手としている生徒にその傾向は強い。ＩＣＴ機器の活用によって、自らの動作をスロー再生や停止させながら見ることでイメージ化させたり、その動画で得た自分の動作イメージを言語化させた。

Ｈ　課題設定と達成状況の把握

課題とその達成状況を把握しやすいように、教具や資料を工夫した。道具や場所（空間）にテープやゴム紐などで目印をして、達成状況が分かるようにした。

Ｉ　思考の可視化

協働的な学習を推進していく上で、言語等による意思疎通、いわゆるコミュニケーションは必要不可欠である。そのためにも個人内、あるいは相互で言語を動作化したり、動作を言語化したりする活動は大変重要となる。個人の思考を深めたり、グループ内で伝えたり共有したりするためには、思考を可視化する必要がある。その手段として、個人の思考・判断を記述できる個人カードやグループ内で学習言葉を共有できる学習カードを作成した（資料５）。

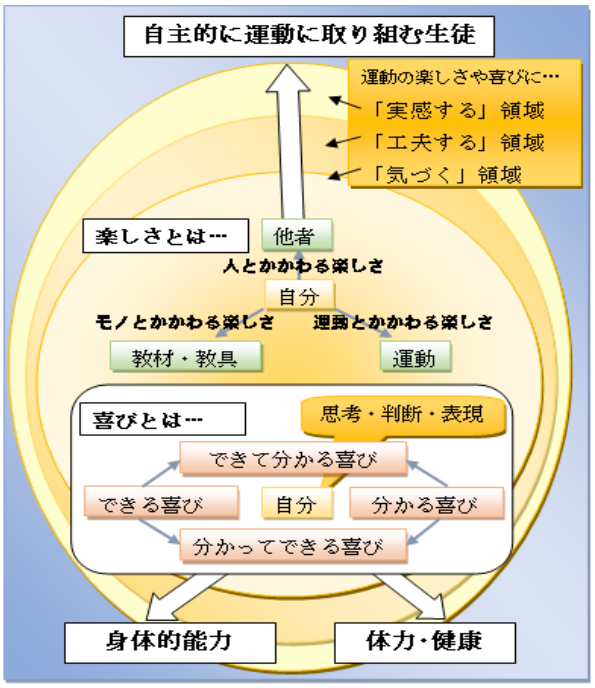



【資料５　学習言葉共有のカード（左）と学習言葉活用の資料（中）及び個人カード（右）】

３　研究のすすめ方

菊池郡市では、楽しさを①人とかかわる楽しさ②モノとかかわる楽しさ③運動とかかわるたのしさと設定し、喜びを①できる喜び②分かる喜び③できて分かる喜び④分かってできる喜びと設定した（資料６）。

また、自主的に運動に取り組む態度を「やるべきこと」が明確になっていて、その行動を人に言われる前に率先して自ら運動に取り組む姿だと設定し、運動の楽しさや喜びに「気づく」「実感する」ことが自主的に運動に取り組む生徒の育成の核になると捉え、生徒の変容を見取りながら研究をすすめることとした。




【資料６　楽しさと喜びのとらえ方】

Ⅲ　研究の実際

〈球技部会〉

1　授業づくりの視点１に対する取組

（１）単元計画の工夫

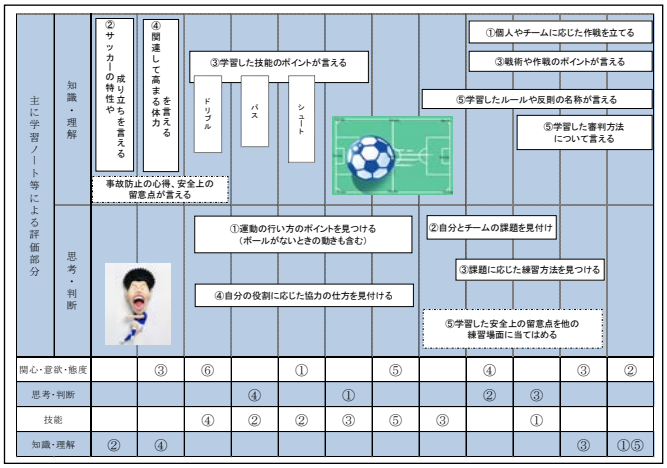
①　「基礎・基本・発展」学習の推進・学習活動の明確化について

学習単元の「なか」では、小学校での学習経験を考慮し、「スキルウォーミングアップ」→「基本技能習得学習（ドリル学習）」→「２対２＋１フリーマン（タスクゲーム）」→「４対４＋１フリーマン（ゲーム）」と１単位時間の授業展開と学習活動を固定化した。そのことで、指導者からの活動に対する説明時間を減らし、生徒の活動時間をできるだけ増やすとともに授業展開に対する見通しが持ちやすいように工夫した。

さらに、生徒や指導者にとって共通認識された授業展開と学習活動の中に、精選された学習言葉を用いることで技能や戦術のより確実な習得と効果的な活用をねらった。

②　学習活動の明確化について

学習内容を明確にするために単元構造図を作成した。球技における構造図は、「ゴール型、ネット型、ベースボール型」の技能、知識に関する指導内容は違うものの態度、思考・判断の指導内容は同じであるため、系統性を考慮しながら学習内容を吟味した。その結果、指導者側が生徒に示す学習内容（４観点）ばかりでなく、どの時間で何を教えるのかが明確となり、さらに、指導した内容をいつ、どのように評価していくのか授業全体のデザインができ上がっていった（資料７）。




【資料７　単元学習・評価計画（生徒配布用）】

（２）スキルウォーミングアップの推進

スキルウォーミングアップの工夫について前半の柔軟性や筋力、敏捷性などの基礎体力の向上を目指した運動に引き続き、後半ではドリブルやパスなどの「ボール操作」、走る・

【資料８　スキルウォーミングアップ】

止まるなどを繰り返すことによる「巧緻性」、「敏捷性」、「スピード」、「全身持久力」をバランス良く発揮させることをねらってスキルウォーミングアップのメニューを仕組んだ。その際、前時までの学習言葉を用いて、生徒の思考を停止させないような働きかけに努めた（資料８）。さらに、心拍数の計測により学習者自身が自分の身体の調子や変化と向き合い、自主的な体力向上への取組となるよう配慮した。

２　授業づくりの視点２に対する取組

（１）協働的な学習の推進について

①　課題解決学習の工夫

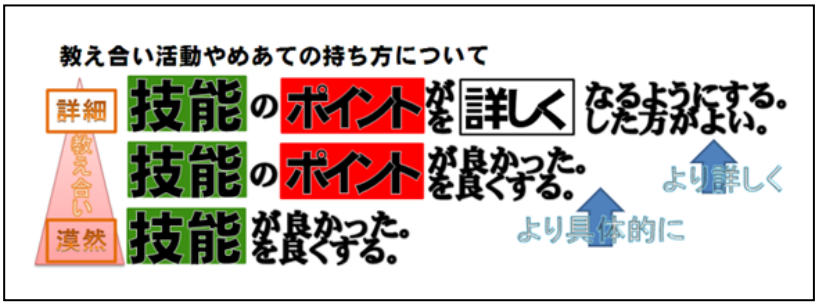
自主的な学習を支援する上で、そのスタートとなる課題把握に対する支援は重要であると位置づけた。前時の学習より導き出された本時の学習のめあてに応じて自分に必要な技能は何かを各々で確認した。さらに、その技能習得のポイント（課題解決のポイント）となるものはどこかを教師の発問により各チーム内で学習者自身が明確にし、より自主性が持てるよう支援した。その際、チーム内の人間関係がうまくいくようにサッカーの経験の有無に加えてＱＵテストの分析結果などを踏まえたチーム編成とし、苦手意識を持つ生徒も楽しく学習に参加できるような配慮をした。

また、課題に取り組む活動中には「課題解決のための動きを見合う視点(課題解決の情報)」、「ポイントや動きの高まりがみられた生徒の紹介」や「良い学び方の紹介（課題達成の情報）」を提示し、主体的な課題解決学習展開されるよう工夫した（資料９）。

【資料９　課題習得ポイント確認の場面】

②　学習言葉の活用

必要な技能を習得する際、各個人内あるいは相互で動作イメージの言語化や言語の動作化は避け通ることができない能力となる。その際、学習言葉を用いることによって学習課題のポイントをより焦点化し、その後の課題解決のための協働的な学習がより効果的・効率的にできるよう配慮した。さらに、自己の学習課題を持ったり、教え合い活動をしたりする際に学習言葉の活用参考となるような資料を提示し、教え合い活動が活性化するようにね




【資料 10 学習言葉を活用する際の参考資料】

らった（資料 10）。

③　評価活動の工夫

評価活動については、各自の課題解決学習に対する自己評価とともに生徒同士の相互評価、教師による評価の３つを取り入れた。特に学習のまとめでの相互評価では、自分が選んだ「今日のＭＶＰ」を各自発表させ、技能習得や学習態度、学習意欲など多岐にわたって評価し合い、今後の学習意欲向上へとつながるよう配慮した（資料 11）。

【資料 11　ＭＶＰ発表の様子】

（２）教具・資料の活用・工夫について

①　思考の可視化について

学習言葉の獲得・共有の際、技能のポイントや戦術のキーワードに気づかせるような学習シートをグループに準備した。生徒はその学習シートをもとに、なぜそのポイントやキーワードが大切なのか出し合い、話し合いの結果をシートに記入していった。また、個人内の思考の始まりと結果を記述できるような学習カードを準備し、記述の際には学習言葉を用いて具体的に表記できるよう支援した。

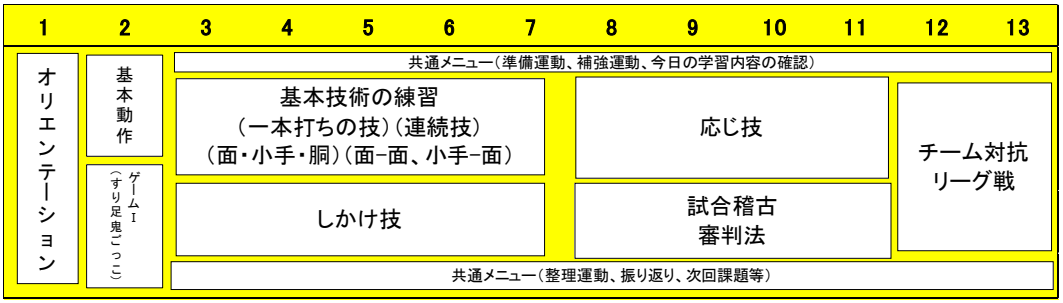
〈武道部会〉

１　授業づくりの視点１に対する取組

（１）単元計画の工夫

①　学習活動の明確化

単元計画は、下記（資料 12）のように作成し、学習活動を明確にした。授業後半には毎時間簡易的な試合を取り入れ、試合を行うということを固定化することで、生徒に試合ができるという楽しみ持たせ、学習への意欲向上をねらった。また、事前の実態調査に基づき生徒が期待しているような応じ技の練習を多く取り入れた。




【資料 12　単元計画】

（２）スキルウォーミングアップの推進

前半は、すべての単元で共通した柔軟運動や筋力トレーニングを行い、後半の部分を剣道において関連して高まる体力要素（瞬発力、敏捷性、巧緻性）を考慮し、足さばきを中心としたスキルウォーミングアップを組み立てた（資料 13）。足を床から離さないことを条件に、その中で速く移動することを意識させ、剣道特有の動きである、すり足を身につけさせた。剣道では、技を出す際や、間合いの攻防において、足さばきがとても重要になってくる。すり足を身につけることで、より実践的な動きを身につけることにつなげた。

【スキルウォーミングアップの一例】
すり足（前後左右 3 歩ずつ動く×3 回）
※指導のポイント
・リズムよく動く。（太鼓や音楽を用いる。）
・最後は必ずもとの位置に戻る。
（動きの幅が前後左右一定にする。）

【資料 13 スキルウォーミングアップの様子】

２　授業づくりの視点２に対する取組

（１）協働的な学習の推進

①　課題解決学習の工夫について

ほとんどの生徒にとって経験がなく、自分の課題を把握することが難しいという実態がある。そこで、課題をより分かりやすくつかませる工夫を行った。具体的には、生徒との会話や生徒同士の会話、様子等を観察し、生徒がどの部分に難しいと感じているのか、どこが分かりにくいと感じているのか、生徒との対話を通して、課題を設定させるようにした（資料 14）。

グルーピングの組み方を考慮し、課題解決に向けて、話し合いがスムーズに行えるとともに、苦手意識の強い生徒をサポートできるようにした（資料 15）。

【資料 14 つまずきに気づくための働きかけ】

【資料 15 お互いに協力して防具をつける】

②　学習言葉の活用

課題解決に向けた技能習得のポイントを

整理して焦点化し、生徒にとって分かりやすい学習言葉として位置づけた（資料 16)。教えあい活動を行う際は、学習言葉をお互いに観るポイントとして意識させることで、漠然としたアドバイスではなく、具体的なアドバイスで生徒同士がより活発に教え合いができるようになることをねらった（資料 17)。

【資料 16 学習言葉の提示】

【資料 17 学習言葉を使った教え合い活動】

（２）教具・資料の活用工夫について

①　ＩＣＴ機器の活用

基本技の動作にあたる「木刀による基本技稽古法」のＤＶＤを作成し、基本打ちの動作を映像で見せることで、動きのイメージをつかみやすくすることをねらった（資料 18)。

【資料 18　基本技稽古法のＤＶＤ】

また、タブレットを使用し、お互いの動きを確認したり、ポイントとなる動きの部分で停止したり、スロー再生することで、技能のポイントの理解、達成状況の把握、教えあい活動の活性化につなげた。

②　課題設定と達成状況の把握

課題設定、達成状況を把握しやすくするために教具、掲示物の工夫を行った。剣道において、間合いの感覚は、とても重要であるが、どの間合いで打突を行えばいいのかを理解することは難しい。理解が難しいということは、達成状況の把握も困難になってくる。間合いの感覚を習得するために、使用する竹刀にはマークを付け、打突ができる間合いをマークとマークがぶつかり合う所とした（資料 19)。

【資料 19 マークをつけた竹刀】

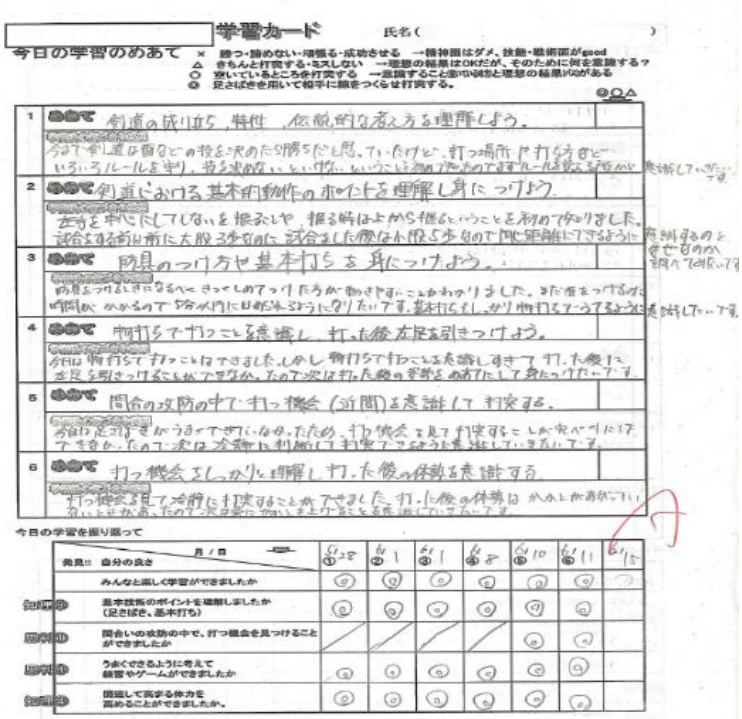
【資料 20 紐を短くした面】

また、剣道の授業を行う上で、最も時間を要することは、剣道具の装着技術を身につけさせることである。経験のない者にとって剣道具を正しく装着することが難しい。正しく装着する技術を身につけることは、安全面からしても大変重要な事である。そこで、正しい装着の技術を身につけるという課題を早く達成できるようにするために、通常のものより面紐の長さを短くし、印を付けることで、正しく装着できているか確認しやすくした（資料 20）。

③　思考の可視化について

生徒の思考を促すために、精選した学習言葉を全体に掲示したりグループ別に資料を配布したりして共有した。思考を言語化し、学習カードに記入ができるように、授業の最後の振り返りを重視し、振り返りの中では、本時の授業でうまくいったこと、うまくいかなかったことをそれぞれ出し合い、その理由を学習言葉の視点から考えるように促した（資料 21）。出された意見は学習カードへ記入するようにし、生徒の思考の過程や変容が可視化できるようにした。

【資料 21 授業の振り返り】



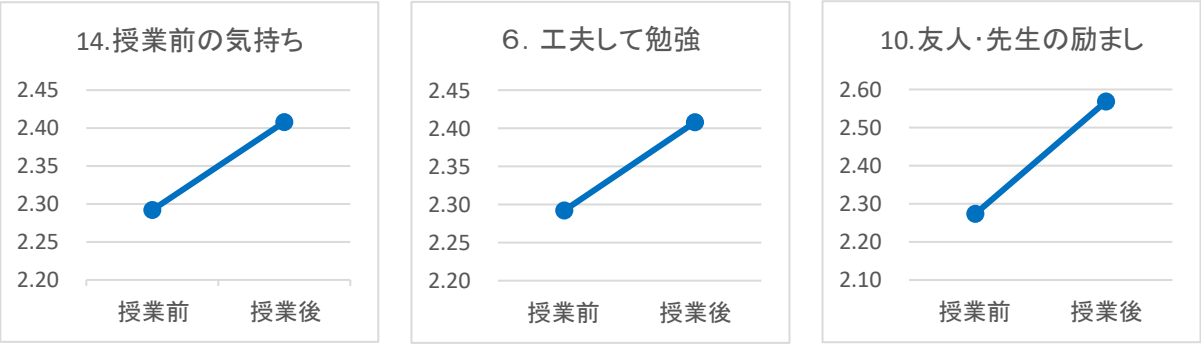
Ⅳ　研究の成果と課題

研究主題にせまるために授業実践を通して「楽しさ」や「喜び」が実感できたか、「思考力・判断力・表現力等」の高まりがみられたか、そしてそれらは生徒の主体性につながったのかを分析した結果、以下のような成果と課題が明らかとなった。

〈球技部会〉

1　アンケート結果から

（1）本時の学習を振り返り、うまくいかなかった原因を考えさせた上で、次時の学習のめあてや課題として前向きに捉えさせるような教師の支援が、アンケート項目「14. 授業前の気持ち」や「6. 工夫して勉強」の向上につながったと思われる（資料 22）。また、単元の後半以降、個人学習カードには「教えてもらった」「励ましてもらった」（10. 友人・先生の励まし）ことで嬉しさを感じている記述が多くなっており、教師が「かかわる楽しさ」を実感している生徒の感想を取り上げて紹介したり、賞賛したりすることによって、生徒相互のかかわり方をポジティブに方向付けることにつながったと考えられる。これらのことから教師の支援が課題解決学習を進める際、「かかわる楽しさ」を実感させるのに有効であったといえる。



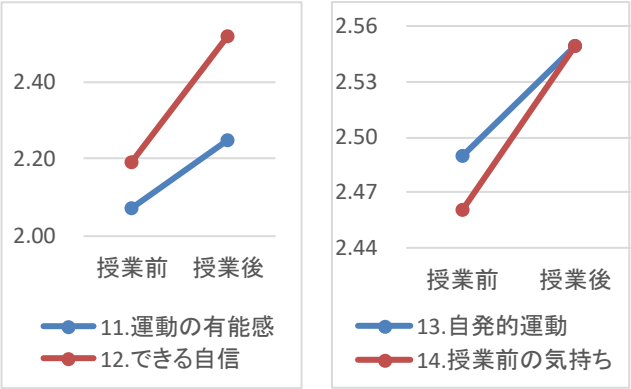

**【資料 22 球技実施後のアンケート調査結果】**

（2）課題意識を明確にさせたり、運動を観る視点を明らかにさせたりする学習言葉や資料の工夫により生徒が捉える運動のイメージ化がしやすくなり、「分かる喜び」「できて分かる喜び」を実感させることにつなげることができた。かかわることの楽しさや大切さを実感させるためには、「わかる」「できる」喜びを味わわせる必要がある、ということが明らかになった。

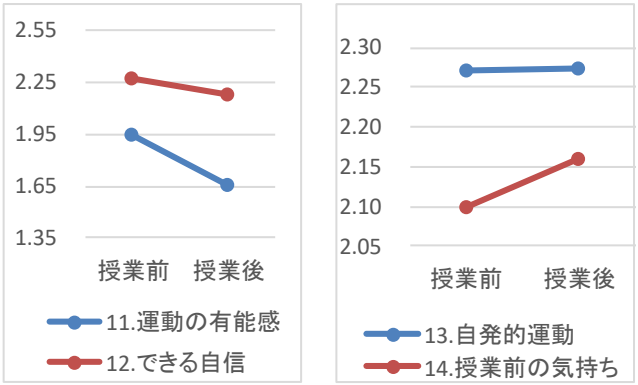
2　「楽しさ」や「喜び」の実感について

（1）アンケートの「11. 運動の有能感」「12. できる自信」「13. 自発的運動」「14. 授業前の気持ち」の運動目標 4 項目の球技学習前（9 月）と学習後（12 月）の比較において、

明らかな数値上昇が見られた。「運動の有能感」や「できる自信」がある場合、自発性や授業前の気持ちにポジティブな結果が得られたことが分かった（資料 23）。反対に、「運動の有能感」「できる自信」がない場合には、自ら運動をしようとする意欲や授業への意欲が高まっていかないという結果（資料 24）が得られ、双方には関連があると見られる。

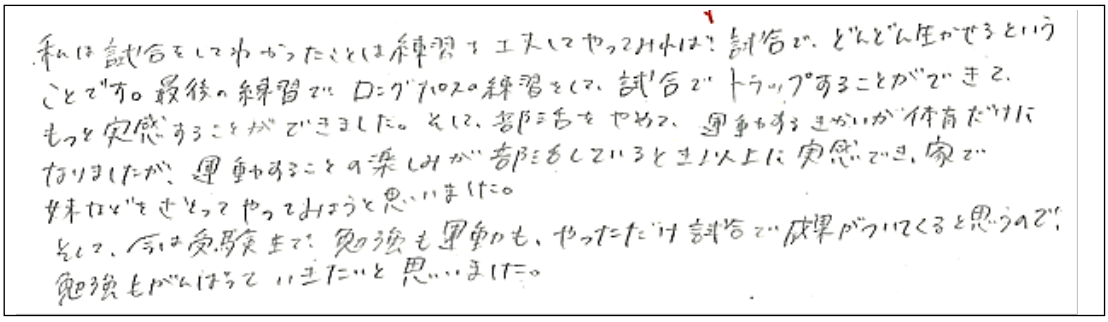



【資料 23 双方で向上が見られた学校の結果】




【資料 24 向上が見られなかった学校の結果】

（２）授業で学習したことを受け、授業外でも活動していきたいと考える生徒が出てきた（資料 25）ことは、保健体育科の具体的目標のひとつである「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」において、大きな成果ではないかと考える。


私は試合をしてわかったことは練習を工夫してやってみれば試合で、どんどん生かせるということです。最後の練習でロングパスの練習をして、試合でトラップすることができて、もっと実感することができました。そして、部活をやめて、運動するきかいが体育だけになりましたが、運動することの楽しみが部活しているとき以上に実感でき、家で妹などをさそってやってみようと思いました。
そして、今は受験生で勉強も運動も、やっただけ試合で成果がついてくると思うので、勉強もがんばっていきたいと思いました。

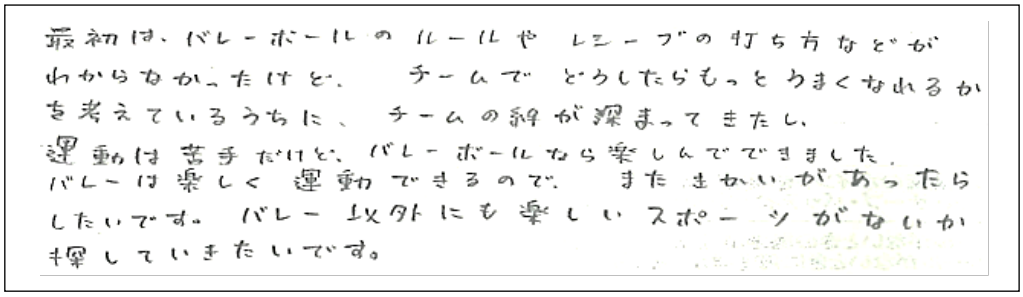
【資料 25 ３年生女子生徒の単元終了後の感想（球技「サッカー」の実践）】

３　思考力・判断力・表現力等の変容

（１）課題解決学習を中心とした学習を進める中で、学習言葉を用いた生徒同士のかかわりや個人学習カードへの表記が具体的になっていった。また、自己の課題解決学習の振り返りの際には、原因追究や技能に対する分析を深めるような記述が増えていった。さらに、学習のまとめでの相互評価では、お互いの良さを学習言葉を用いて賞賛したり、仲間のアドバイスの良さについて言及したり、学び方の質に対する価値を再確認するような言語活動

も展開された。このことから、学習言葉を中心に思考力・判断力・表現力等が高められたことが分かる。

（２）単元のまとめでは、勝ったか負けたかという結果だけでなく、チームの仲間と運動することに楽しさを見いだしている記述が多く見られた。特に、運動を苦手としていた生徒にも同様の記述が見られる（資料 26）。これらのことから運動に苦手意識を持つ生徒も単元を通して、「運動の楽しさや喜び」を実感していることが分かる。


最初は、バレーボールのルールやレシーブの打ち方などがわからなかったけど、チームでどうしたらもっとうまくなれるかを考えているうちに、チームの絆が深まってきたし、運動は苦手だけど、バレーボールなら楽しんでできました。バレーは楽しく運動できるので、またまわいがあったらしたいです。バレー以外にも楽しいスポーツがないか探していきたいです。

**【資料 26　２年生女子生徒の単元終了後の感想（球技「バレーボール」の実践）】**

４　研究の課題

（１）生徒相互のかかわりが運動の楽しさや喜びを実感させる重要な要因の一つとなることが明らかとなったが、課題として、生徒相互の教え合いが深まるように学習言葉を精選していく過程で、動きのどの局面を切り取れば生徒が理解しやすく、全体の動きにつながるのかについてもう一度、整理する必要がある。そのためにも教師側の技能構造についての深い理解が大切となってくる。菊池郡市全体で引き続き研究を進めていきたい。

（２）他単元においても、運動の特性によって「学習言葉」の内容や伝達の方法、タイミングに違いがあり、学習者に技能のポイントや戦術のキーワードなどを意識化、焦点化させる際、個人種目と集団種目では違いがあることが明らかになった。しかしながら、表現自体を苦手としている生徒は、思考の可視化が困難な場合があり、授業での生徒の学びを適切に看取る方策を今後検討していく必要ある。また、個々の課題を把握し、個別に関わる細やかな指導ができるよう菊池郡市全体で追求していきたい。

〈武道部会〉

１　アンケート結果から

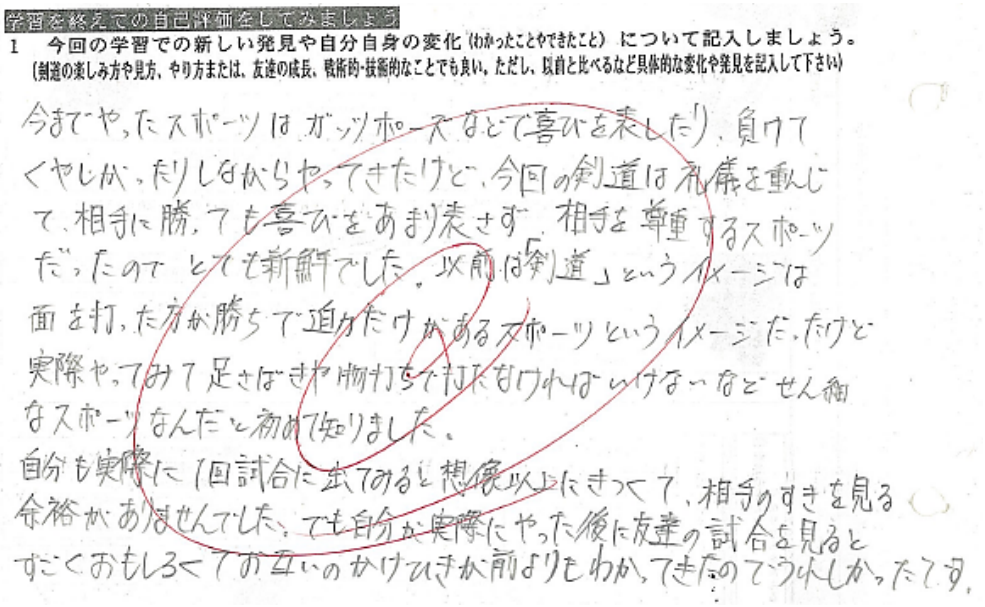
「１．楽しく学習」「14．授業前の気持ち」の結果を比較すると、武道の授業前と授業後で学習を楽しいとい感じる生徒が増加したことは明らかである。また、楽しさを感じることで、授業前の気持ちがポジティブに変化している。

「13．自発的運動」の結果も上昇が見られ、楽しさを感じたことで、気持ちに変化が生まれ、自主的に運動に親しむ生徒の育成につながったと考えられる（資料 27）。

**【資料 27 武道実施後のアンケート調査結果】**

２　「楽しさ」や「喜び」の実感について

単元の終わりの振り返りカードでは、「楽しい学習ができたこと」「機会があったらまたやってみたい」との感想が多く書かれていた。楽しいと感じた理由として、「打突が決まった時の感触が気持ちよく、印象に残っているから」「みんなで協力して練習ができたから」「剣道具を初めて付けてみて嬉しかったから」などが挙げられていた。また、学習を通して難しさを感じながらも、そこで新しい発見をし、そこに楽しさを感じたことも挙げられていた。（写真１３）「人とかかわる楽しさ」「運動とかかわる楽しさ」「モノとかかわる楽しさ」をそれぞれ感じたことが分かる。楽しさを感じることができた理由としては、単元計画の工夫を行い、生徒の期待する活動を取り入れたことや、課題の提示の仕方、学習言葉を用いた教え合い活動が有効であったといえる。「またやってみたい」という感想が出たということは、保健体育科の目標「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」に近づいたともいえる。

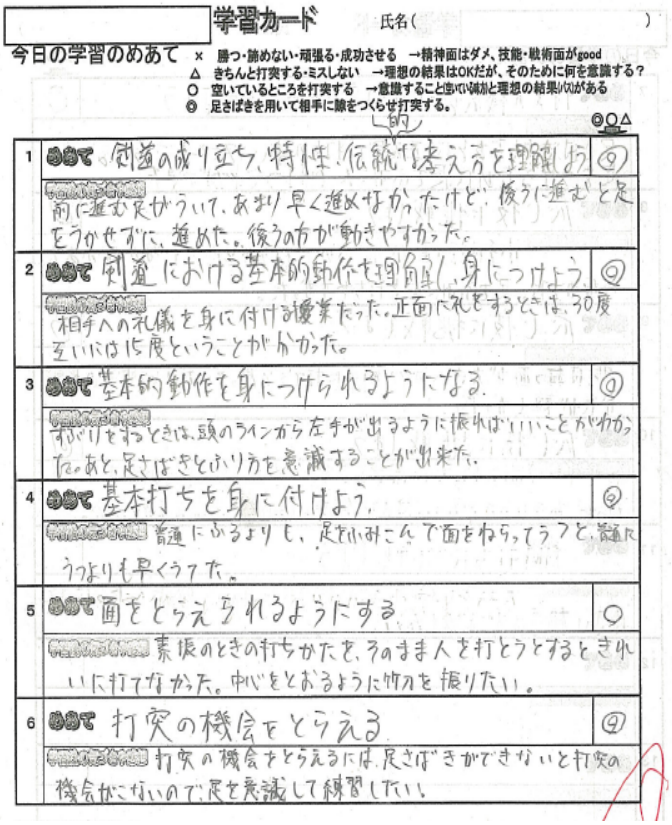

学習を終えての自己評価をしてみましょう
1　今回の学習での新しい発見や自分自身の変化（わかったことやできたこと）について記入しましょう。
（剣道の楽しみ方や見方、やり方または、友達の成長、戦術的・技術的なことでも良い。ただし、以前と比べるなど具体的な変化や発見を記入して下さい）

今までやったスポーツはガッツポーズなどで喜びを表したり、負けてくやしがったりしながらやってきたけど、今回の剣道は礼儀を重んじて、相手に勝っても喜びをあまり表さず、相手を尊重するスポーツだったのでとても新鮮でした。以前は「剣道」というイメージは面を打った方が勝ちで迫力だけがあるスポーツというイメージだったけど実際やってみて足さばきや竹刀で打たなければいけないなどせん細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きつくて、相手のすきを見る余裕がありませんでした。でも自分が実際にやっ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けひきが前よりもわかってきたのでうれしかったです。

3　思考力・判断力・表現力等の変容

学習カードを見ると、学習言葉の投げかける前と後では、書く内容がより具体的になるという変化が見られた。

また、教え合い活動においても、観るポイントを焦点化したことで、技能習得のための効果的な言葉が行き交うようになっていった。また、ポイントが理解しやすくなったため、仲間の良さにも気づけるようになり、仲間に対する拍手や賞賛の言葉かけも増えた。



学習カード　氏名（　　）

今日の学習のめあて
× 勝つ・諦めない・頑張る・成功させる　→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　→理想の結果はOKだが、そのために何を意識する？
○ 空いているところを打突する　→意識すること(思い)(ていい)(補助)と理想の結果(パス)がある
◎ 足さばきを用いて相手に隙をつくらせ打突する。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | めあて 剣道の成り立ち、特性、伝統的な考え方を理解しよう。 | ◎ |
| | 前に進む足がついて、あまり早く進めなかったけど、後ろに進むと足をうかせずに、進めた。後ろの方が動きやすかった。 | |
| 2 | めあて 剣道における基本的動作を理解し、身につけよう。 | ◎ |
| | 相手への礼儀を身に付ける授業だった。正面に礼をするときは、30度互いには15度ということが分かった。 | |
| 3 | めあて 基本的動作を身につけられるようになる。 | ◎ |
| | すぶりをするときは、頭のラインから左手が出るように振ればいいことがわかった。あと、足さばきとふり方を意識することが出来た。 | |
| 4 | めあて 基本打ちを身に付けよう。 | ◎ |
| | 普通にふるよりも、足をふみこんで面をねらってうつと、普通にうつよりも早くうつた。 | |
| 5 | めあて 面をとらえられるようにする | ○ |
| | 素振のときの打ちかたを、そのまま人を打とうとするときれいに打てなかった。中心をとおるように竹刀を振りたい。 | |
| 6 | めあて 打突の機会をとらえる | ◎ |
| | 打突の機会をとらえるには、足さばきができないと打突の機会がこないので、足を意識して練習したい。 | |

4　研究の課題

（１）複雑な動作が多いため、技能習得のためにはどの部分の動作を重要視するのか検討していく必要がある。また、それを踏まえて学習言葉を再度精選し、技能の習得と思考の言語化を苦手とする生徒に対しての手立てにつなげていく必要がある。

（２）特に運動を苦手としている生徒は、剣道に対して「痛い」というイメージを持っていることが多い。打突を受ける際に多少の痛さを感じるため、恐怖心を強くさせてしまうこともある。恐怖心を和らげるために、活動内容の検討や、言葉かけ、教具の工夫が必要である。

（３）試合の際に個人対個人で競うという特性から、苦手な生徒にとっては、特に試合に対して消極的になってしまう場面が見られた。ルール等を検討することで、試合をより楽しいと感じられるような工夫が必要である。

（４）剣道具の装着に時間がかかってしまい、活動時間が他の単元と比べ制限されてしまうため、使用する教具の工夫をしていくことが必要である。