

保健体育科学習指導案

指導学級：3年3組34名

指導場所：体育館

指導者：教諭 園田 耕一

教諭 柳 威史

1 単元名 武道（剣道）

2 単元について

(1) 教材観

ア 剣道は竹刀を使って、基本となる技や得意技を用いて攻防を展開し勝敗を競い合う運動であり、我が国固有の伝統的な文化である。

イ 稽古の積み重ねをとおして、瞬発力、敏捷性、巧緻性などを高めることができ、さらに相手との攻防の中で、公正な態度や礼儀作法を身に付けるなど、人間として望ましい自己形成ができる運動である。

ウ 技能に関する内容は、基本動作、対人的技能、試合で構成される。基本動作とは、中段の構えや体さばき、面・小手・胴の基本打突の仕方や受け方のことである。対人的技能は、しかけ技や応じ技からなり、試合では、学習した技能を発揮し、確かめ、勝敗を競う運動である。

エ 相手の動きの変化に応じて、打ったり受けたりすることにより、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

オ 相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にする態度や、自己の責任を果たそうとする態度が求められる運動である。また、けがの防止や段階的な練習の仕方など安全面に配慮する態度が必要とされる運動である。

(2) 生徒観

本学級の生徒は、体を動かすことが好きで、いろいろな運動に取り組むことができる保健体育の授業を好意的に捉えている。剣道においては、経験がないにも関わらず「試合をしたい」「一本をとってみたい」「やったことがないのでやってみたい」という学習意欲を感じ取ることができる。しかし、大半の生徒が初めて経験する運動領域となるため、「難しそう」「打たれたら痛そう」「防具が臭そう・重そう」などのマイナスイメージをもっている。

剣道は、一対一の運動局面が主となるが、仲間と交流しながら運動に取り組むことに楽しさや喜びを感じている生徒が多いことから、ペアやグループでの活動の場を増やしていきたい。

(3) 指導観

本単元の指導においては、生徒の興味・関心を基に学習意欲を継続させ、既習技や得意技を用いた自由練習や簡単な試合の中で、「一本をとる楽しさや喜び」を味わわせる。また、自他の健康・安全に十分留意させながら授業を進めていきたい。そして、ICTを効果的に活用させることで生徒の学習意欲や課題意識を高めさせ、言語活動においては教え合い学習を充実させる。

3 単元の学習目標

- 相手の動きの変化に応じた基本動作から、基本となる技や得意技を用いて、相手の構えを崩し、しかけ技や応じ技を用いた自由練習や簡単な試合で攻防を展開することができる。(技能)
- 剣道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、礼儀作法等の伝統的な行動の仕方を大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすることなどや、相手の技能の程度や体力に応じて力を加減するなど健康・安全を確保することができる。(態度)
- 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、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる。(知識、思考・判断)

4 単元の指導計画

時	指導の流れ	言語活動 (☆)・ICT活用 (◎) の工夫
1	○ オリエンテーション 歴史や特性の理解 動画（試合）鑑賞 今後の授業の進め方 グループ編成，リーダー選出 ICT機器の活用の仕方	☆ 剣道についてのイメージや知っていることを書かせ，発表させる。 ◎ 動画を見せる。 ☆ 動画を見て，気付いたことを発表させたり感想を書かせたりする。
2	○ 礼儀作法と所作 左座右起，正座，座礼，立礼 ○ 基本動作 前進後退正面素振り，送り足，踏み込み足等	☆ 個人やペアで正しく礼儀作法ができているか確認し，教え合わせる。
3	○ 剣道具についての知識 剣道具の名称 竹刀の握り方，扱い方 ○ 剣道具の着け方と扱い方 垂れ，胴，面，小手の着装と防具のまとめ方	◎ プレゼンテーションソフトやイメージメイトを活用し，剣道具の名称を覚えさせる。 ☆ リーダーを中心に防具の着装を教え合いながら取り組ませる。
4	基本 打突と 受け方	○ 面打ちとその受け方
5		○ 胴打ちとその受け方
6		○ 小手打ちとその受け方
7	しか かけ 技・ 応じ 技	○ 二段の技 小手一面，面一胴，小手一胴，面一面
8		○ 引き技
9		引き面，引き胴，引き小手
10 (本時)		○ 出ばな技 出ばな面，出ばな小手 ○ 払い技 払い面，払い小手 ○ 抜き技 面抜き胴，小手抜き面 ○ すりあげ技 小手すり上げ面 ○ 簡単な試合や自由練習
11	○ 南杯（団体戦）	◎ 試合をビデオで撮影する。
12	行い方やルール of 工夫，審判の運営や仕方	

5 本時の実際（10／12）

(1) 主題 「しかけ技と応じ技」

(2) 学習目標

- 基本となる技や得意技を用いて，相手の構えを崩し，しかけ技や応じ技を用いた攻防を展開することができる。（技能）

- 健康・安全を確保し、各自の課題に挑戦し、技ができる楽しさや喜びを味わうとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にしながら積極的に学習に取り組むことができる。(態度)
- 自他の運動を主観的・客観的に観察し、お互いに教え合いながら課題の解決を目指して、活動の仕方を考え、工夫することができる。(知識, 思考・判断)

(3) 研究仮説に沿った授業設計の視点

- 各技のポイントを確認できる教育用デジタル素材集と、自他の動きを瞬時に見ることができる自動再生装置を併用し、自分の動きを確認し、課題意識を高めることができる場を設定する。
- 付箋紙を利用した「技ができるで表」を活用する場を設定する。

(4) 評価規準と生徒の姿

観点	評価規準	生徒の姿
関心・意欲・態度	剣道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切に、自己の責任を果たそうとすることなどや、健康・安全を確保することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 礼儀作法を守ろうとしている。 ・ 技を高め勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、得意技を身に付けるために自主的に取り組んでいる。
思考・判断	自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫することができる。	仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。
技能	基本となる技や得意技を用いて、相手の構えを崩し、しかけ技や応じ技を用いた攻防を展開することができる。	しかけ技や応じ技の中から得意技を用いて、練習や試合を行うことができる。
知識・理解	見取り稽古の仕方や運動観察の方法、簡単な試合におけるルール、審判の仕方や運営があることを理解できる。	教え合い学習の方法、簡単な試合におけるルールを理解している。

(5) 授業の展開

(☆:言語活動 ◎:ICT活用)

過程	時間	形態	学習活動	指導上の留意点	仮説実証の視点
導入	10分	個 ・ 一 斉	1 あいさつ(座礼), 健康観察, 安全確認をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 出欠の確認, 健康状態を把握し, 見学者がいる場合は, 運動補助等の指示をする。 ・ 用具と場の安全を確認する。 	
		一 斉 ・ ペ ア	2 体づくり運動をする。 (1) ストレッチ (2) 足さばき(ペア) (3) 面・小手・胴の基本打突(面をつけずに)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 経過時間を提示する。 ・ 主運動を円滑に行うための前段階の運動として, 交流させながら取りませる。 ・ 基本打突の仕方と受け方ができているか確認する。 	◎ デジタルタイマーで経過時間を提示し, 主体的に学習に取りませる。
		一 斉	3 本時の学習目標・流れについて確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> しかけ技や応じ技の中から得意技を用いて, 簡単な試合を楽しもう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の目標を確認し, 学習の見通しをもたせる。 	

展 開	35 分	ペア	4 ペアで互いの課題を確認し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 動作を言語化した「技ができるで表」を活用させ、課題を確認させた上で練習に取り組ませる。 	☆ 「技ができるで表」を活用させる。
		ペア・グループ	5 約束練習をする。しかけ技や応じ技の練習を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 防具を時間内に装着させる。 ペアで、課題解決に向けて教え合い学習ができているか確認し、指導する。 ICTを活用させる声かけや指導を積極的に行う。 技能のできばえについての賞賛・激励を積極的に行う。 必要に応じて師範を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 練習を行う中で技を言語化させ、付箋紙に書かせる。 ◎ 教育用デジタル素材集・自動再生装置を活用させる。
		グループ	6 簡単な試合を行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> (1) 1試合: 1分30秒 (2) 3本勝負 (3) 工夫ルール・試合の行い方の確認 </div>	<ul style="list-style-type: none"> 試合の流れを理解させる。 模範試合を行わせる。 一本の判定基準を確認させ、審判に取り組ませる。 相手を尊重する態度ができているか確認し、指導する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 試合のルールや行い方をプレゼンテーションソフトを用いて提示する。 ◎ 試合の様子をビデオ撮影させる。
終 末	5 分	一斉	7 整理運動を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 健康状態を十分に観察しながら、整理運動をさせる。 	
		ペア	8 本時を振り返り、評価・反省を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 自己の変容を適切に理解しているか確認し、指導する。 	☆ 成果と課題について発表させる。
		一斉	9 次時の学習内容を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 本時のまとめをし、次時の課題を持たせる。 	
		一斉	10 健康観察、あいさつ(座礼)、後始末を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 後始末がしっかりできているか確認する 	

(6) 検証の方法

- 学習意欲・・・生徒の観察，発表，課題への取組，態度
- ICT活用・・・教育用デジタル素材集・自動再生装置の活用，興味・関心，時間管理，時間短縮
- 言語活動・・・「技ができるで表」の活用，動作の言語化，ペアやグループでの教え合い学習