

# 中学校 C 思考力・判断力・表現力の育成に向けた実践

本吉 篤 (長生)  
森田 和也 (君津)

大野 雅友 (夷隅)  
今岡 祐太 (木更津・袖ヶ浦)

笹子 竜侍 (安房)  
庄村 裕介 (市原)

## 1 はじめに

中学校 C グループでは、昨年度に引き続き新学習指導要領の内容「主体的・対話的で深い学び」を実践するために、思考力・判断力・表現力という点に着目した。学びに向かう生徒の育成のためには、自ら運動課題を見つけ出し、それを解決していく主体的活動学習を取り入れることが有効であると考え本研究主題を設定した。

今年度は、武道（剣道）に限定し、昨年度の研究の中でも課題として出ていた、「自らが技を身につける時の工夫」「相互の教え合い」というポイントに着目した。各支部で取り組んでいること、特に学習カードの工夫で思考力・判断力・表現力の評価に繋がられる実践を行い、研究することにした。実践例を紹介したい。

## 2 実践例

### (1) 剣道における学習カード

【知識・技能】 <基本打突の評価シート>

本時の目標：技の出来映え（面・小手・胴）の判定試合で有効打突を決めよう





（評価 A：良くできた B：できた C：もう少し）

打ち方の出来映え		打たせ方の出来映え	
<b>・面の打ち方</b>  声の大きさ 面を正しく打つ 美しい姿勢（残心）	<b>・面の打たせ方</b>  相手の気に合わせる 面を打たせる 正しい方向に体をさばく（残心）	<b>・小手の打ち方</b>  声の大きさ 小手を正しく打つ 美しい姿勢（残心）	<b>・小手の打たせ方</b>  相手の気に合わせる 小手を打たせる 正しい方向に体をさばく（残心）
<b>・胴の打ち方</b>  声の大きさ 胴を正しく打つ 美しい姿勢（残心）	<b>・胴の打たせ方</b>  相手の気に合わせる 胴を打たせる 正しい方向に体をさばく（残心）		

【知識・技能】 <基本となる技 評価シート>

本時の目標：技の出来映え 二段技（小手一面）の判定試合で有効打突を決めよう



（評価 A：良くできた B：できた C：もう少し）

打ち方の出来映え		打たせ方の出来映え	
<b>・小手の打ち方</b>  声の大きさ 小手を正しく打つ 美しい姿勢	<b>・小手の打たせ方</b>  相手の気に合わせる 小手を打たせる 正しい方向に体をさばく	左足を引きつけて	左足を一歩進む
<b>・面の打ち方</b>  声の大きさ 面を正しく打つ 美しい姿勢（残心）	<b>・面の打たせ方</b>  相手の気に合わせる 面を打たせる 正しい方向に体をさばく（残心）		

【知識・技能】 <基本となる技 評価シート>

本時の目標：技の出来映え 応じ技（面抜き胴）の判定試合で有効打突を決めよう

（評価 A：良くできた B：できた C：もう少し）

打ち方の出来映え		打たせ方の出来映え	
<b>・胴の打ち方</b>  声の大きさ 胴を打つ 美しい姿勢で体を右にさばく（残心）	<b>・相手の「ヤー」と一歩攻めて入ったら面を打つ</b>  相手の気に合わせる 面を打たせる 正しい方向に体をさばく（残心）		

○基本打突、基本となる技（応じ技・二段技）の評価するため、面・小手・胴の判定試合をするにあたっての技の出来栄を評価するための学習カードである。どんなポイントを押さえて実施することが望ましいか、また、周囲の仲間が実施している際に、評価する基準を明確にすることができる。実際の授業で利用することで、教え合い活動が活発となりより深い学びに繋げることができた。


### 「面抜き胴」の判定試合カード（4人用）

選手	1	
	2	
	3	
	4	

有効打突（1本）を見極める力をつげよ

私は赤が勝ちだと思います。

私は白が勝ちだと思います。



**試合の判定ポイント**  
**(気) 強く大きな声が出ているか**  
**(剣) 打突部位を正しく打っているか**  
**(体) 美しい姿勢・残心（左足）**

**判定試合の行い方**

★主審は「はじめ」と「やめ」で試合を進行する。  
 ★元立ちが面を打つ、かかり手は面抜き胴を打ち、有効打突が判定する。  
 ★3本打った後、主審が「判定」と言ったら、残った数の多い方が勝ちとなる。  
 ★元立ちがかかり手を交代する。  
 ★試合終了後、20秒で評価を行い記録する。（試合後1分後、次の試合）

試合者	主審	試合者	副審
1-2	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	1-2	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
3-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	3-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
2-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	2-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
1-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	1-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
2-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	2-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
4-1	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	4-1	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）

### 判定試合カード（4人用）

選手	1	
	2	
	3	
	4	



**判定試合の行い方**

★主審は「はじめ」と「やめ」で試合を進行する。  
 ★試合時間 秒間の後、「判定」と言ったら、主審と副審はどちらが優勢と思う人の判官の手を挙げる。  
 ★主審と副審が判定が分かれた場合は引き分けとする。  
 ★試合終了後、30秒で評価を行う。（試合後1分30秒後、次の試合）

**試合の判定ポイント**  
**気…大きな声が出ているか**  
**剣…打突部位を正しく打っているか**  
**体…美しい姿勢（残心まで）**

1. 周目

試合者	主審	試合者	副審
1-2	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	1-2	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
3-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	3-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
2-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	2-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
1-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	1-3	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
2-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	2-4	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）
4-1	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）	4-1	大きな声・打突部位・美しい姿勢 打突部位（ 側 ）

○判定試合を実施する際の学習カードである。判定試合の進め方や、試合の判定ポイントなどが具体的に明記されており、有効打突の見極めができるようにする。剣道の有効打突には様々な要素があり、審判をする側の見方によっても善し悪しが変わってくる。逆にその部分を生徒たちに考えさせ、意見を出し合うことでより深い学びに繋げることができた。

### 3 おわりに

実践例を通して、思考力・判断力・表現力を伸ばすために、学習カードのどの部分を工夫することが重要かが分かった。重要な部分としては次の項目である。

- ・多面的・多角的思考力・・・運動課題の発見・解決等のために、自分や仲間の技能について、多面的・多角的に分析したり評価したりする力。例えば、有効打突のために、気剣体（気合、竹刀の動き、体さばき）の三つの面から自分の動きを考えるだけでなく仲間の考えも生かして思考する力。

また、上記の資質・能力を育成するためにこのような学習カードを使うことで「主体的・対話的で深い学び」の実現に迫ることができる。生徒が見通しをもって粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげようとする姿。例えば、判定試合で勝てなかったとき、基本打突についての学習カードを振り返ることで、基本技能を復習し「自らが技を身に付ける時の工夫」につながる（主体的）。他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深めようとする姿。例えば、学習カードを参考にして、話し合う際に必要な観点（声の大きさ・打突部位・体さばきや残心）について、自分の感覚と他者の評価を交えた「教え合い」がさらに活発になる（対話的）。

このような習得・活用・探求という学習プロセスの中で、問題発見・解決を念頭においた深い学びの過程が実現する（深い学び）と考える。今回の研究では、学習カードの工夫が思考力向上に有効な手立てとして考え、これからの授業実践で、日々試行錯誤を重ねていきたい。