

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 13 日現在

機関番号：17101

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26350721

研究課題名(和文) タスクゲームとドリルゲームを効果的に結びつける剣道の授業作りに関する研究

研究課題名(英文) A study on kendo lessons that effectively combine task-oriented games with drill games

研究代表者

本多 壮太郎 (Honda, Sotaro)

福岡教育大学・教育学部・准教授

研究者番号：10452707

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,400,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、タスクゲームとドリルゲームを結びつける中学校での剣道の授業の有効性について検証することを目的とした。中学校現場との協力のもと、中学校第2学年2クラス71名を対象とした計8回の授業が計画・実践された。授業を通しては、3つのパターンの打撃の機会づくり及びそれらを活用したタスクゲームが導入された。体捌きや竹刀操作といった個人技能は、タスクゲームを通して、どのような技能を高める必要があるかについて気付かせてから学習させるようにした。結果として、展開された授業実践は、学習者の思考力、技能、運動有能感を高めるのに効果的であることが示唆された。

研究成果の概要(英文)：This study aimed to examine the effectiveness of Kendo lessons that combine task-oriented games with drill games. In collaboration with a junior high school, eight lessons were planned and conducted with two classes of second year students (n=71) participating. Three types of basic tactics on how to create opportunities to strike were introduced. The students also tried some task-oriented games to apply the basic tactics. Learning techniques such as how to move and handle the Shinai were introduced by making them realise what techniques and skills they needed to improve through experience of the task-oriented games. The results indicated that the planned and practised lessons were effective in developing the students' thinking abilities and improving their skills and physical competence.

研究分野：体育科教育学

キーワード：剣道 タスクゲーム ドリルゲーム 思考力 技能

1. 研究開始当初の背景

(1) これまでの大学生を対象とした剣道の戦術学習に関する研究では、戦術学習を通しての受講生の戦術的理解及び礼法に関する理解力について有意な高まりをもたらす成果が得られたとともに、学んだ戦術を応用、発展させる思考力の検証においても確かな成果が得られた。その一方、そのとき持っている力で攻防を味わうことのできるタスクゲームや、戦術学習とタスクゲームとの関連で意欲的、効果的に基本技能の向上を図るドリルゲームの検討が課題として明らかとなった。

(2) もう一つの課題として、これまでの剣道の授業づくりに関する研究は、大学生を対象に検証されてきており、研究の成果を中学校現場により役立つかたちで提供していくには、実践研究を中学校現場の教員らとともに協働的に進めていかなければならないことを明らかであった。

2. 研究の目的

(1) これまでの剣道の授業づくりに関する研究を踏まえて、学習した戦術をそのとき持っている力で試し合い、攻防を味わうタスクゲーム、基本技能の向上をタスクゲームとの関連の中で効果的に行うドリルゲームを開発する。

(2) 中学校現場との連携、協力のもと、授業実践を行い、タスクゲームとドリルゲームを効果的に結び付ける剣道授業の在り方について検証し、対人的技能を中核とする剣道の醍醐味を味わわせる授業づくり・実践に関する研究資料、指導資料を提供する。

3. 研究の方法

(1) タスクゲーム・ドリルゲームの開発

大学生剣道初心者との協力を得て、中学校第1学年及び第2学年を想定したタスクゲーム、ドリルゲームの考案、実践、検証を行った。

タスクゲームについては、攻撃側と防御側に分けた攻防分離型のゲームを通して、仕掛け技の構造の理解、技の遂行のための体捌きや竹刀操作の習得の必要性の認識に繋げてことを目指した。

ドリルゲームについては、グループ対抗で足捌きの速さや竹刀操作、打撃の正確性を競い合うゲームを通して、体捌きと竹刀操作の協調性、打撃の正確性の高まりに繋げていくことを目指した。

大学生初心者を対象とした実践結果については、タスクゲームは戦術的課題の遂行力、攻防様相の変容といった視点から、ドリルゲームについては、打撃動作のスムーズさ、打撃動作の協調性、打撃の正確性といった視点から分析し、その成果について検討することとした。

(2) F県にあるF中学校第2学年2クラス(男子35名、女子35名、計70名)を対象に、8時間の授業実践を行った。授業は、剣道を専門としない同中学校保健体育科教諭2名に加え、剣道四段の大学院生の補助により行われた。

授業内容及び展開は以下の通りである。

1 時間目：剣道の特性理解、基本動作、胴・垂れの装着、戦術1「竹刀に触れない打撃の機会づくり」の理解・実践

2 時間目：面・小手の装着、戦術2「竹刀の触れての打撃の機会づくり」の理解・実践、ドリル「1~8の動作による踏み込み打撃動作」

3 時間目：ドリルゲーム「Go Go Step」による足捌き、戦術1、2の復習、タスクゲーム「決めつ剣道」による攻防分離型の簡易試合

4 時間目：戦術3「打撃による機会づくり」の理解・実践、タスクゲーム「決めつ剣道」、ドリル「1~8の動作による踏み込み打撃動作」

5 時間目「ドリル「壁体当たり」による踏み込み打撃からの後方への送り足、戦術1~3の復習、タスクゲーム「決めつ剣道」、オリジナルの攻防展開づくり

6 時間目：ドリルゲーム「Go Go Step」、グループ別自由練習、タスクゲーム「決めつ剣道」、ドリル「グループの課題に応じたドリル稽古」

7 時間目：グループ別自由練習、グループ別対抗戦

8 時間目：グループ毎によるオリジナルの攻防展開の演武会、単元のまとめ

タスクゲームである「決めつ剣道」は、攻撃を有効打突(一本)とするための「キメ」を強調してネーミングしている。第5時間目、6時間目の「決めつ剣道」は、20秒間で2回の攻撃を行い、連続技は1回の攻撃とみなし、引き技も1度だけ打ってよいこととした。第7時間目の「決めつ剣道」では、10秒間で1回というルールで実施した。

ドリルゲーム「Go Go Step」は、送り足を用了鬼ごっこである。

ドリル「1~8の動作による踏み込み打撃動作」は、打撃と右足の踏み出しの一致、打撃と踏み出し後のスムーズな送り足の習得、残心の理解促進を目的としたドリルである。「1」で右足を前にだし、「2」で左足の引き付けと同時に竹刀を振り上げ、「3」で右足を踏み出すと同時に竹刀を振り下ろし、「4」で左足で体を押し出し、「5」と「6」で送り足で体を前方に運び、「7」と「8」で方向転換をして中段の構えに戻って残心を示すといった流れによるものである。

ドリル「壁体当たり」は、前方への踏み込み打撃動作の後、体当たりをして後方へ移動する技能の習得をねらいとしたドリルである。

上記の内容・展開による授業は以下の方法により検証された。

運動有能感の測定

岡澤ら(1996)によって作成された運動有能感測定尺度を用いて単元前後に測定を行い、計画・実践した授業内容・展開を通して、対象者は「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」から成る運動有能感をどのように変容させたのかを検証した。

オリジナルの攻防展開づくりシートの記述分析

本多・福西(2011)による先行研究を参考に、オリジナルの攻防展開シートの記述分析を行い、考案した攻撃の展開数、使用した戦術の出現数、出現率を算出し、授業を通しての対象者の思考力の高まりについて検証した。

オリジナルの攻防展開の演武の技能評価

対象者によるオリジナルの攻防展開の演武による対象者の技能を、「構えと氣勢」「姿勢」「打撃の正確性」「キメ・残心」「動きのスムーズさ」の5つの観点から成る評価基準をもとに評価、検証した。

形成的授業評価の分析

高橋ら(2003)が開発した評価シートを用いて、第2時間目から第7時間目の授業後に形成的授業評価を実施し、対象者が、計画・実践した授業をどのように受け止めたかを検証した。

4. 研究成果

(1) 運動有能感

対象者全体の平均値の比較では、「身体的有能さの認知」は単元前の10.27(±3.29)から単元後の11.66(±3.89)と得点が増加し、0.1%水準で有意な差が認められた。「統制感」については、14.79(±3.18)から16.29(±3.15)と得点が増加し、0.1%水準で有意な差が認められた。「受容感」は、14.46(±3.25)から16.00(+2.97)と得点が増加し、0.1%で有意な差が認められた。「運動有能感」については、39.51(±7.59)から43.94%(±7.72)と得点が増加し、0.1%水準で有意な差が認められた。

単元前後における男女各群の運動有能感の測定結果及び群(2)×測定時期(2)について繰り返しのある2要因分散分析を行った結果、「身体的有能さの認知」については、群の主効果[F(1, 68)=5.64, p<.05]及び測定時期の主効果[F(1, 68)=16.14, p<.001]が認められたが、交互作用は認められなかった。「統制感」については、測定時期の主効果[F(1, 68)=20.43, p<.001]が認められたが、群の主効果及び交互作用は認められなかった。「受容感」については、測定時期の主効果[F(1, 68)=18.22, p<.001]が認められたが、群の主効果及び交互作用は認められなかった。「運動有能感」については、測定時期の主効果[F(1, 68)=27.81, p<.001]が認められたが、群の主効果及び交互作用は認められなかった。

以上の結果より、計画・実践した内容及び

展開が、男女を問わず、対象者の運動有能感を高めるのに効果的であることが示唆された。

(2) オリジナルの攻防展開づくりシートの分析

全対象者より135の攻防展開が考案され、そのうち91の攻防展開が、授業を通して学習した基本戦術を応用、発展させた、それぞれの対象者のオリジナルの攻防展開であった。また、いずれの対象者も最低一つは自分たちのオリジナルの攻防展開を考案することができていた。先行研究(本多・福西, 2011)では、引き技に関する記述が一つもなかった。しかしながら、本研究における実践では、学習した戦術1, 戦術2, 戦術3を引き技を含んだ攻防展開の中で取り入れた記述も多く見られる結果となった。

このような成果は、計画・実践した内容及び展開が、対象者の思考力の高まりを促すものであったことを示している。

(3) 技能評価

「構えと氣勢」「姿勢」「打撃の正確性」「キメ・残心」「動きのスムーズさ」の5つの観点から、対象者が考案した自身の攻防展開の演武を評価した結果、全体の得点平均は4.56(±0.69)点と非常に高いものであった。5点満点を獲得した対象者は70人中47人(67.14%)、4点は15人(21.43%)、3点は8人(11.43%)で2点以下の対象者はいなかった。

先行研究(本多, 2015)では、学習者によって考案された攻防展開の技能が検証されていないことが課題として挙げられた。本研究ではそれを克服するとともに、ほとんどの学習者が十分に技能を習得できていたことが明らかとなった。この結果は、運動有能感を構成する「身体的有能さの認知」や「統制感」の高まりを裏付けるものであるとともに、タスクゲームとドリル・ゲームの往還的授業展開は、学習者に攻撃展開の考案だけでなく、それらを実践する技能の高まりも図ることができることを示唆するものである。

(4) 形成的評価

「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」といった各次元において、第3時間目以降の授業では全て評定が4以上の結果となっており、計画・実践した内容及び展開は、対象者から肯定的な評価を得るものであった。また、一単位時間の中でタスクゲームとドリル・ドリルゲームの往還を図った第3時間目、4時間目、6時間目の授業では、「成果」「意欲・関心」「学び方」の次元での評価が高いものであった。「協力」の次元においては、全ての授業での評定が5であった。総合評価では、第4時間目と6時間目が評定5であり、それ以外の授業の評定は4であった。このような結果は、戦術的にどのように打つかと技術的

にどのように打つかを往還的に関連付けて学習させていくことの有効性を明確に示すものである。

(5) まとめ

タスクゲームとドリルを結び付ける剣道の授業展開は、中学校生徒の運動有能感、思考力、技能を高めるとともに、学習者から肯定的な授業評価を得られる可能性が示唆された。これらの点から、本研究は、对人的攻防を中核とする剣道の醍醐味を味わわせる授業づくりに貢献する価値ある資料を提供するものであるといえる。

仮説を若干修正したのはドリルゲームについてである。今回の研究では、戦術学習やタスクゲームを通して、対象者が基技能向上の必要性を十分に認識している場合、ドリル「ゲーム」としなくとも対象者は「ドリル」への取り組みに十分意欲的であった。ゲーム形式にする場合、場の設定やルールの説明などに時間がかかる場合が多い。本研究における授業実践においても、当初の予定を変更し、ドリルゲームをドリルにした場合が複数回あり、結果として、対象者は自分たちの個人技能の向上に向けた積極的な取り組みに十分に時間を確保することができたと考えている。

今後は、研究最終年度に実践した、剣道用具を用いずに実践した往還的学習展開の成果を検証し、まとめていく予定である。ここでの実践では、通常の竹刀ではなく作製した授業用簡易竹刀の活用を行っており、その効果についても検証していく。今回は剣道用具を用いた授業実践の成果を報告したが、現場では剣道用具が完備されていない学校も多い。また、剣道授業においては、学習者が打つこと、打たれることへの不安や恐怖を抱き、活動が委縮してしまう場合も多々見られる。安全な環境を保障し、安心してのびのびとした活動を展開しながら学習者に剣道の醍醐味を味わわせるためにも、これまでの研究で得られた成果の活用に加え、用具の工夫を図っていくことは重要であり、それを具体化した授業の在り方を探求することは意義深いと考える。

引用文献

本多壮太郎・福西未波(2011)木刀による剣道基本技稽古法を応用した剣道の戦術学習に関する研究 - 「技」の攻防様相に着目して - , 福岡教育大学附属体育研究センター紀要, 35: 17-28.

本多壮太郎(2015)仲間と協同的に取り組む剣道の戦術学習に関する研究, 福岡教育大学紀要, 64, 第6分冊: 1-8.

岡澤祥訓・北真佐美・諏訪祐一郎(1996)運動有能感の構造とその発達及び性差に関する研究, スポーツ教育学研究, 16(2):

145-155.

高橋健夫・長谷川悦示・涌井孝夫(2003)体育授業を形式的に評価する, 高橋健夫編著, 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント, 明和出版, 12-15.

5. 主な発表論文等

[雑誌論文](計5件)

立野龍太郎, 本多壮太郎, タスクゲームとスキルアップドリル・ゲームを効果的に結びつける剣道の授業展開に関する研究, 武道学研究, 査読有, Vol.49 (2), 2016, 71-82.

本多壮太郎, いま、武道の授業で教え, 学ばせるべきこと, 体育科教育, 査読無, Vol.64 (3), 2016, 20-23.

本多壮太郎, 攻防の醍醐味を味わわせる剣道の戦術学習, 月刊武道, 査読無, Vol.592, 2016, 170-175.

本多壮太郎, 仲間と協同的に取り組む剣道の戦術学習, 福岡教育大学紀要, 査読無, Vol.64, 第6分冊, 2015, 1-8.

本多壮太郎, 安全に思い切り打ち込める簡易竹刀の開発, 体育科教育, 査読無, Vol.63 (6), 2015, 44-47.

[学会発表](計5件)

本多壮太郎, 「道」の行方と学校体育 - 剣「道」で何を教えるのか, 九州体育・スポーツ学会第65回大会, 2016年9月16日, 長崎国際大学(長崎県佐世保市)

本多壮太郎, 中学校武道必修化における剣道授業の課題と対応策について, 日本武道学会第49回大会, 2016年9月8日, 皇学館大学(三重県・伊勢市)

本多壮太郎, 改良版剣道授業用教具(簡易竹刀)の実践活用報告, 九州体育・保健体育ネットワーク研究会 2016 ファイナル, 2016年3月6日, 福岡県立スポーツ情報科学センター(福岡県福岡市)

Sotaro HONDA, An Examination of a Tactical Approach to Kendo at a Junior High School - with a focus on development of thinking abilities and improvement of skills - , 日本スポーツ教育学会第35回記念国際大会, 2015年9月10日, 日本体育大学世田谷キャンパス(東京都世田谷区)

本多壮太郎, 仲間と協同的に取り組む剣道の戦術学習に関する研究, 日本武道学会第46回大会, 2014年9月11日, 福山市立大学(広島県福山市)

〔図書〕(計1件)

全国教育系大学剣道連盟編(本多壮太郎, 巽申直, 他 22 名による共著(掲載順位は特になし), 総ページ数 247 ページ, スキージャーナル株式会社, 2014, 第3章の8「基本習得に活かすドリルゲーム(126-129)」, 第5章の2「剣道具を用いない授業展開(222-229)」, 第5章の3「思考力・判断力を高める授業展開(230-238)」の執筆を担当.

〔産業財産権〕

出願状況(計0件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
出願年月日:
国内外の別:

取得状況(計0件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
取得年月日:
国内外の別:

〔その他〕

ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

本多 壮太郎 (HONDA Sotaro)
福岡教育大学・教育学部・准教授
研究者番号: 10452707

(2) 研究分担者

()

研究者番号:

(3) 連携研究者

()

研究者番号:

(4) 研究協力者

()