

## 武道：剣道

### 2 評価規準の作成例（入学年次）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめごとの評価規準	<p>○知識 伝統的な考え方、技の名称や見取り稽古の仕方、体力の高め方などについて理解している。</p> <p>○技能 剣道では、相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技を用いて、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。</p>	<p>・攻防などの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ている。</p>	<p>・武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しようとする事、自己の責任を果たそうとすること、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする事などをしたり、健康安全を確保したりしている。</p>

<p>単元の評価規準</p>	<p>○知識</p> <p>①武道を学習することは、自国の文化に誇りをもつことや、国際社会で生きていく上で有意義であることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>②武道には、各種目で用いられる技の名称や武道特有の運動観察の方法である見取り稽古の仕方があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>③武道では、攻防に必要な補助運動や部分練習を繰り返したり継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることができることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>④試合の行い方には、簡易な試合におけるルール、審判及び運営の仕方があることについて学習した具体例を挙げている。</p>	<p>○技能</p> <p><b>【基本動作】</b></p> <p>①構えでは、相手の動きの変化に応じた自然体で中段に構えることができる。</p> <p>②体さばきでは、相手の動きの変化に応じて体の移動を行うことができる。</p> <p><b>【しかけ技】</b> 〈二段の技〉</p> <p>③最初の面打ちに相手に対応したとき、隙ができた面を打つことができる。(面一面) 〈引き技〉</p> <p>④相手と接近した状態にあるとき、隙ができた面を退きながら打つことができる。(引き面) 〈払い技〉</p> <p>⑤相手の竹刀を払ったとき、隙ができた面を打つことができる。(払い面)</p> <p>○応じ技 〈抜き技〉</p> <p>⑥相手が小手を打つとき、体をかわしたり竹刀を頭上に振りかぶったりして面を打つことができる。(小手抜き面)</p>	<p>①見取り稽古などから、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、練習の成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。</p> <p>②自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。</p> <p>③相手を尊重するなどの伝統的な行動をする場面で、よりよい所作について、自己や仲間の活動を振り返っている。</p>	<p>①武道の学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>②相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にしようとしている。</p> <p>③仲間と互いに合意した役割について自己の責任を果たそうとしている。</p>
----------------	---	---	---	--

武道（剣道）の指導と評価の計画

単元の目標		知識及び技能														
		次の運動について、技を高め勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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、基本動作や基本となる技を用いて攻防を展開することができるようにする。 イ 剣道では、相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技を用いて、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ようにする。														
学びに向かう力、人間性等		思考力、判断力、表現力等 攻防などの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ようにする。														
		学びに向かう力、人間性等 武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しようとする、自己の責任を果たそうとすること、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするなどをして、健康・安全を確保することができるようにする。														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
学習の流れ	0	集合・挨拶・出席確認・健康観察・本時の流れ、目標説明・準備運動 ※安全確認（健康・安全に気を配る）														
	5	剣道に必要な基本動作（発声、足さばき、手刀の攻防で基本動作につながる動きづくり等）														
	10	オリエンテーション 剣道の歴史、特性、用具説明等	基本動作 ・体、足さばき ・構え方等 ※竹刀扱いについて	基本動作 基本打突 ・空間打突  ・竹刀打ち その場打ち ↓ 踏み切り、踏み込み動作 ↓ 残心	面の着装  基本打突 正面、小手、胴 「気剣体の一致」を目指す	しかけ技と応じ技について  基本打突 正面、小手、胴	連続技 ・小手 面 ・面胴 ・面	引き技 ・引き胴・引き面 出ばな技 ・出ばな面 払い技 ・払い面	抜き技 ・面 抜き 胴 ・小	既習技の練習 グループ別 かかり練習						
	30	礼法（立礼・座礼等）	素振り ・正面 ・小手 ・胴		・打ち方 正面、左右面打ち、胴、小手 ・打たせ方 隙ができたとき (剣先が開く、上がる、手元が上がる)	判定試合 ①技の出来栄を競う ○判定基準(5人組判定・評価) (気)気迫のある発声 (剣)打突部で打突部位を捉える (体)姿勢、体、足の出と残心	②応じ技の試合 ○判定基準 (気)気迫のある声 (剣)正しい打ち (体)美しい姿勢と残心	簡易試合 ・ポイント制の試合 試合(30~45秒) 交代(15秒) ・5人組判定評価								
	45	剣道体験 ・ボール打ち等	胴、垂着装				自由練習で技を試す(打ったり、受けたりするなどの攻防を展開)									
50	整理運動・学習の振り返り・片付け・次時の確認															
評価	知識	①							②	③					④	
	技能			①	②						③	④	⑤	⑥		
	思判表		③						②							①
	態度					②				①					③	
評価規準	知識	① 武道を学習することは、自国の文化に誇りをもつことや、国際社会で生きていく上で有意義であることについて、言ったり書き出したりしている。 ② 武道には、各種目で用いられる技の名称や武道特有の運動観察の方法である見取り稽古の仕方があることについて、言ったり書き出したりしている。 ③ 武道では、攻防に必要な補助運動や部分練習を繰り返したり、継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることができることについて、言ったり書き出したりしている。 ④ 試合の行い方には、簡易な試合におけるルール、審判及び運営の仕方があることについて、学習した具体例を挙げている。														
	技能	<b>【基本動作】</b> ① 構えでは、相手の動きの変化に応じた自然体で中段に構えることができる。 ② 体さばきでは、相手の動きの変化に応じて体の移動を行うことができる。 <b>【しかけ技】</b> (二段の技) ③ 最初の面打ちに相手に対応したとき、隙ができた面を打つことができる。(面一面) (引き技) ④ 相手と接近した状態にあるとき、隙ができた面を退きながら打つことができる。(引き面) (払い技) ⑤ 相手の竹刀を払ったとき、隙ができた面を打つことができる。(払い面) <b>【応じ技】</b> (抜き技) ⑥ 相手が小手を打つとき、体をかわしたり、竹刀を頭上に振りかぶったりして面を打つことができる。(小手抜き面)														
	思判表	① 見取り稽古などから、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、練習の成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ② 自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ③ 相手を尊重するなどの伝統的な行動をする場面で、よりよい所作について、自己や仲間の活動を振り返っている。														
態度	① 武道の学習に自主的に取り組もうとしている。 ② 相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にしようとしている。 ③ 仲間と互いに合意した役割について自己の責任を果たそうとしている。															





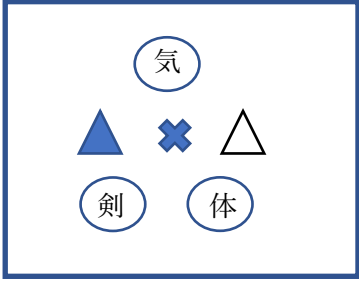

< 配当時間 3～4 / 15 時間目 >

本時の目標 相手の動きに応じた基本動作ができる。		
学習内容と活動	学習形態	指導上の留意点、ポイント、評価
基本動作ドリル ・ミラーゲーム 正対した相手の真似をする。 ・しっぽ取りゲーム 正対した相手と、ズボンに挟んだ手拭いを取り合う。  基本動作 素振り  竹刀打ち ・打突部位の確認 ・段階的な打突 その場打ち→前進後退打ち→踏み込んで打つ→残心	ペア          ペア	○剣道の足さばきを意識させて行わせる。 ○安全に配慮して行わせる。   ○前回までに学んだ内容を確認する。   ○正面、小手、胴の打突位置を確認し、打ち方と打たせ方を行わせる。 ○他のスポーツにはない、打った後まで求められる特徴があることを理解させる。

< 配当時間 5～7 / 15 時間目 >

<p>本時の目標</p> <p>相手の動きに応じた基本打突を打ったり受けたりすることができる。</p> <p>場所や用具の安全に留意し、仲間と協力して安全に剣道具を着けることができる。</p>		
学習内容と活動	学習形態	指導上の留意点、ポイント、評価
<p>基本動作ドリル</p> <p>・間合いを保つゲーム</p> <p>竹刀を自分と相手の丹田に付け、落とさないように前後に移動する。</p>	ペア	<p>○剣道の足さばきを意識させて行わせる。</p> <p>○安全に配慮して行わせる。</p>
<p>面の着装</p> <p>・面と小手の置き方</p>	一斉 ペア	<p>○手拭いの付け方と面と小手の着装について説明する。</p> <p>○2人組で協力して着装させる。</p>
<p>基本打突</p> <p>段階的な打ち方で行う。</p> <p>①その場で打突部を3回打つ</p> <p>②一足一刀の間合いから送り足で3回打つ</p> <p>③遠間から一足一刀の間合いに攻め入って踏み込んで打つ→残心</p>	ペア	<p>○有効打突（一本）を理解させる。</p> <p>気…気迫のある大きな声</p> <p>剣…打突部位を打突部で刃筋正しく打突する</p> <p>体…体さばき、足さばき、姿勢</p> <p>残心…打突後の身構え気構え</p> <p>○打たせ方について説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・剣先が開く⇒正面</li> <li>・剣先が上がる⇒右小手</li> <li>・手元が上がる⇒右胴</li> </ul> <p>○打ちと掛け声は一致するように行わせる。</p>
<p>得意技研究</p> <p>自分の技を客観視する</p> <p>(ICT 機器の活用)</p>	ペア	<p>○2人組で互いの得意技を伝え、披露しあう。</p> <p>○学習カードを使い、打ち方・打たせ方の自己評価をさせる。</p> <p>○タブレット端末やスマートフォンで互いに打ちを撮影し合い、視聴し、良い点や改善点を指摘しあわせる。</p>

< 配当時間 8～13 / 15 時間目 >

本時の目標 有効打突のポイントを見つけ、仲間に出来栄えや課題を伝えることができる。		
学習内容と活動	学習形態	指導上の留意点、ポイント、評価
<p>しかけ技と応じ技について</p> <p>基本打突 ①既習練習 ・基本となる技の段階的練習 （正面、小手、胴） ・約束練習</p> <p>技の出来栄えを競う判定試合 ※5人組でローテーション</p>  <p>審判用の札</p>  <p>自由練習 ※30秒×3回</p>	<p>一斉</p> <p>ペア</p> <p>5人組</p> <p>ペア</p>	<p>○剣道の技はしかけ技と応じ技に分類され、それぞれどのような技があるか説明し、理解させる。</p> <p>○剣道具、竹刀の安全を確認する。 ○正面、小手、胴の段階的な打ち方を確認し行わせる。 ○打たれ役は体をさばいて抜けさせ残心をさせる。</p> <p>○有効打突の条件を意識させて行わせる。 ○判定基準を明確にさせる。 (1)大きな声 (2)打突部で打突部位を捉える (3)姿勢、残心 ○主審(「気」担当)に大きな声で号令をかけさせる。 礼→始め→判定→礼→評価 【思考・判断・表現】有効打突のポイントやつまずきの事例を参考に、仲間に課題や出来栄えを伝えることができる。</p> <p>○既習技を積極的に出して攻防させる。 ○常に相手を尊重し行わせる。</p>



< 配当時間 14～15 / 15時間目 >

<p>本時の目標</p> <p>簡易試合におけるルール・審判・運営の仕方を理解している。</p> <p>分担した役割を果たすことができる。</p>		
学習内容と活動	学習形態	指導上の留意点、ポイント、評価
<p>基本動作ドリル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手刀で中心を取り合う</li> <li>押す、払う、回す等で中心を取る</li> </ul>	ペア	<p>○刀が自分の中心線にあると有利ということを理解させる。</p>
<p>面と小手の着装</p>	ペア	<p>○剣道具、竹刀の安全を確認する。</p> <p>○しっかりと着装できているかペアで確認し合わせる。</p>
<p>グループ別約束練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・正面、小手、胴、小手面</li> <li>・引き技</li> <li>・抜き技</li> </ul>	グループ	<p>○良い点や改善すべき点を指摘し合いながら行わせる。</p>
<p>自由練習</p> <p>※30秒×3回</p>		<p>○自由練習で既習技を積極的に出して攻防をさせる。</p> <p>○常に相手を尊重し行わせる。</p>
<p>ポイント制の試合</p> <p>※5人組でリーグ戦</p>	5人組	<p>○試合方法を理解させる。</p> <p>時間：1分間</p> <p>試合：30～45秒</p> <p>交代：15秒</p>

## 5 安全への配慮

予想される事故	事故防止への対応
<ul style="list-style-type: none"> <li>・床板の破損による事故。</li> <li>・体育館での活動時、金具蓋に足指が引っかかり怪我をする。</li> <li>・掲示物の画鋏が落下し、踏んでしまう。</li> <li>・掲額に竹刀が当たり落下する。</li> <li>・竹刀の破損による怪我。</li> <li>・衛生面への配慮。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業前に床板に破損がないか確認する。</li> <li>・体育館で活動する場合は、金具蓋を養生テープなどでふさぐ。</li> <li>・掲示物の固定はすべてテープで留める。どうしても画鋏を使用する場合は、画鋏の上からテープを貼り、画鋏の落下を防ぐ。</li> <li>・額を竹刀の当たらない高さに調整する。額紐を点検する。</li> <li>・毎時間使用前後に、竹刀に折れ、ささくれ、先革や中結の破損や緩みがないか確認する。</li> <li>・面の内側にアイガードを装着する。 (目の保護)</li> <li>・剣道場の出入り口に除菌用アルコールを用意し、授業前後に手指消毒を行う。</li> <li>・共用する剣道具は使用後にアルコール消毒をする。</li> <li>・使用する防具を男女で分ける場合、男女別で使用する面紐の色を変える。</li> </ul>

# 剣道 学習の記録 自己評価

月 日 ( )	本時の目標：		
アップ時脈拍数： 回	体調： <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 悪い		活動の記録・感想・次回の課題
自己評価			
①あいさつ・礼法がしっかりできたか	A	B	C
②相手を尊重し、活動ができたか	A	B	C
③安全に気を配り、活動ができたか	A	B	C
④進んで学習に取り組むことができたか	A	B	C
⑤技能の向上を実感できたか	A	B	C
⑥今日の活動を日常生活に活かすことができるか	A	B	C

月 日 ( )	本時の目標：		
アップ時脈拍数： 回	体調： <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 悪い		活動の記録・感想・次回の課題
自己評価			
①あいさつ・礼法がしっかりできたか	A	B	C
②相手を尊重し、活動ができたか	A	B	C
③安全に気を配り、活動ができたか	A	B	C
④進んで学習に取り組むことができたか	A	B	C
⑤技能の向上を実感できたか	A	B	C
⑥今日の活動を日常生活に活かすことができるか	A	B	C

月 日 ( )	本時の目標：		
アップ時脈拍数： 回	体調： <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 悪い		活動の記録・感想・次回の課題
自己評価			
①あいさつ・礼法がしっかりできたか	A	B	C
②相手を尊重し、活動ができたか	A	B	C
③安全に気を配り、活動ができたか	A	B	C
④進んで学習に取り組むことができたか	A	B	C
⑤技能の向上を実感できたか	A	B	C
⑥今日の活動を日常生活に活かすことができるか	A	B	C

# 基本打ち判定試合 記録用紙

組 番 氏名

	班員	勝敗	反省
1		気・剣・体	
2		気・剣・体	
3		気・剣・体	
4		気・剣・体	
5		気・剣・体	

## 試合の判定基準

気・・・気迫のある声が出ているか

剣・・・打突部位を正しく打っているか

体・・・美しい姿勢と残心まで

### 判定試合の行い方

☆主審(「気」担当)は「はじめ」と「やめ」で試合を進行する。

☆審判は試合者の打突終了後、それぞれ担当するポイントのみに勝敗をつけ、主審の「判定」の合図の後、勝ったと思う方に札を上げる。

☆試合結果を上表に記入する。「勝敗」には自分に上がったものに印をつける。

# 得意技研究

スマートフォン等でお互いに技を撮影し合い、良かった点や改善点を見つけよう！

課題とする技：

打突のできばえ	評価
(気) 大きな声は出ていたか	
(気) 攻めの気持ちは充実していたか	
(剣) 打突部位を打突できたか	
(剣) 刃筋正しく打突できたか	
(剣) 打突の強度は充分であったか	
(体) 美しい姿勢で打突できたか	
(体) 打突後のスピードは充分であったか	
残心があったか	

(評価 ◎：よくできた ○：できた △：もう少し)

☆やってみた感想、動画を見て感じたことや仲間のアドバイスを自由に記入しよう！

年 組 番 氏名