

## 10. 中学校柔道授業における戦術学習の提案（第2報） —授業で使える「技をかけるきっかけ」を用いて—

熊本大学	小澤	雄二
熊本高等専門学校	清田	公保
熊本学園大学	石橋	剛士
福岡大学	坂本	道人
東海大学	大川	康隆
桐蔭横浜大学	廣川	充志
福岡大学	中原	一

キーワード：中学校、柔道授業、戦術学習、技をかけるきっかけ

## 10. Proposal for Tactics Learned in Junior High School Judo Lessons (Part 2): Utilizing “Opportunity to Use a Technique” that can be Used in Lesson

Yuji OZAWA	(Kumamoto University)
Kimiyasu KIYOTA	(National Institute of Technology, Kumamoto College)
Goshi ISHIBASHI	(Kumamoto Gakuen University)
Michito SAKAMOTO	(Fukuoka University)
Yasutaka OHKAWA	(Tokai University)
Mitsushi HIROKAWA	(Toin Yokohama University)
Hajime NAKAHARA	(Fukuoka University)

Key Words : junior high school, judo lessons, tactics learned, opportunity to use a technique

### Abstract

In this research, we attempted to propose tactics learning in junior high school judo lesson by relating “kata” in junior high school judo class that we have developed as a drill game with “opportunity to use a technique” as a task game in order to connect them to “free practice” which is the main game of judo.

Therefore, we attempted to verify the objective effect of “kuzushi” by the action of moving the most basic “tori” fishery (right hand) among “opportunity to use a technique” in junior high school judo lesson. As a result, the center of gravity of “uke” shifted from 3.01 to 3.67 cm, suggesting that the effect had no connection with the degree of judo proficiency.

In addition, we adopted the above task game as the lesson for college students in the past three years. In the task game, students compete for the score of “opportunity to use a technique” movement by using “30 second combat exchange practice”. As a result, the settlement rate of the game was about 58.7% out of the 46 pairs, and relatively high game characteristics was recognized.

From these results, it is plausible to assume that the learning of “opportunity to use a technique” becomes a teaching material for task games where students try to solve the challenge of breaking the opponent’s defensive moves in “free practice.”

## 1. 研究の背景とねらい

初めて武道を学ぶ中学校柔道授業において、安全面を考慮して中学校学習指導要領解説 保健体育編<sup>8)</sup>に例示されている投げ技の中でも、比較的「受け身」がとりやすい技から指導することが大切である。例えば、「受け身」が低い位置から衝撃の小さい技から、徐々に「受け身」が高い位置から衝撃の大きい技を取り扱うなどの工夫が必要となる<sup>5) 6) 7)</sup>。また、「かかり練習」や「約束練習」などを行わせることによって、理にかなった投げ技のかけ方を学習し、併せて相手の投げ技に対応した「受け身」ができるようになると、「自由練習」へと進んでいく。ここでは相手との攻防を要するために、相手の防御の隙を見極めて投げ技をかけたり、相手がかかる投げ技のタイミングを予測して防御を固めるなどのオープンスキル（つねに変化するような状況下で発揮される運動技能）<sup>18)</sup>が求められる。

しかしながら今日、学校の限られた授業時間数の中で、柔道のオープンスキル習得のための実践的指導プログラムの確立は道半ばであると思われる。そこで、メインゲームである「自由練習」に繋げるための、安全で効果的なドリルゲーム（単にゲームで必要とされる個人的技能を習得させるだけでなく、練習そのものをゲーム化したもの）や、タスクゲーム（学ばせたい戦術的な行動がゲーム中に出現するように、ルールそのものを課題に対応させてゲーム化したもの）<sup>17)</sup>の構築が不可欠であると考えた。

そこで我々は、生徒の技能レベルに応じて、安全で効果的な柔道授業を行うことを目的とし、実践的指導プログラムの確立を目指してきた。前報<sup>13)</sup>では、これまでに我々が構築した中学校柔道授業における「形」<sup>11)</sup>を、過去5年間の大学生91名を対象とした柔道授業（初めて柔道を学習する者を含む）において、ドリルゲームとして採り入れ、技のできばえの得点化を試みた。その結果「形」学習は、性別、柔道授業体験の有無、これまでに修得した体育カリキュラムの違いなどに影響されず、かつどの技に取り組んでも、技能習得の難易度に差が無いドリルゲーム教材となり得ることが示唆された。

本報では、これまでに我々が構築した中学校柔道授業における「技をかけるきっかけ」（以後「きっかけ」と略す）<sup>12)</sup>を、タスクゲームとして用いた実践的指導プログラムの客観的な効果の検証と授業実践を試みた。「きっかけ」とは、技をかける前の動作であり、動きの中で基本となる投げ技を、無理なくかけるために有効と考えられるものである。これは岩田ら<sup>3)</sup>、本多<sup>2)</sup>によ

る、球技のゲームにおける運動技能の行使に先立った「戦術的気づき」が重要な学習内容になるように、剣道で言えば「いつ、どのような間合いで、どの打突部位を攻めるのか」といった「判断」的側面が学習対象となる、とした提案を踏まえ構築したものである。

本研究では、これまでの我々の一連の報告<sup>11) 12) 13)</sup>によって構築してきた、柔道授業で使える安全で効果的なドリルゲームやタスクゲームを用い、これらに関連づけて学習することで、中学校柔道授業における戦術学習を提案することを目的とした。これによって、平成24年度より武道必修が完全実施となった中学校体育において、柔道を専門としない体育教師にも分かり易く、かつ授業で使える有効な実践的指導プログラムの確立へ繋げたいと考える。

## 2. 柔道学習のねらいと対人型武道の競技特性

中学校学習指導要領解説 保健体育編<sup>8)</sup>では、武道における第1学年及び第2学年の知識及び技能の、身に付けることができるよう指導する事項として、「柔道では、相手の動きに応じた基本動作や基本となる技を用いて、投げたり抑えたりするなどの簡易な攻防をすること」としている。そして第3学年では、「柔道では、相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技、連絡技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりするなどの攻防をすること」としている。すなわち、相手の動きの変化に応じた姿勢と組み方、進退動作、崩しと体さばきなどの基本動作や技の連絡・変化を「きっかけ」として、得意技に繋げることが最終的な課題であることが窺える。

このように、柔道授業において「変化する条件下での技能発揮が求められる」という点では、球技などと同様のオープンスキルの発揮が必要とされる。このオープンスキルを習得するために、永木ら<sup>10)</sup>は、自由に技をかけ合う「自由練習」に導くためには、例えば球技領域（ゴール型）が「空いた空間への侵入」や「ボールを持たない時の動き」などの「動き方」学習を重視しているように、柔道においても「動き方」に焦点を当てた学習が必要であると述べている。

しかしながら柔道の場合、相手がかけた投げ技に対する「透かし技」や「返し技」があるため、攻撃と防御の同時的要求に対処しなければならず、チャンスもピンチ、ピンチもチャンスとなり得ることを、常に意識しながらの技能発揮が求められるという点で性質を異にする。それは、原則的にボールを保持している側が攻撃で、ボールを持っていない側が守備（防御）となるゴール型やネット型の球技と、柔道、剣道、相撲などの対人型武道との競技特性の相違と考えられる。

## 3. 「自由練習」における壁（つまづき）とタスクゲームの必要性

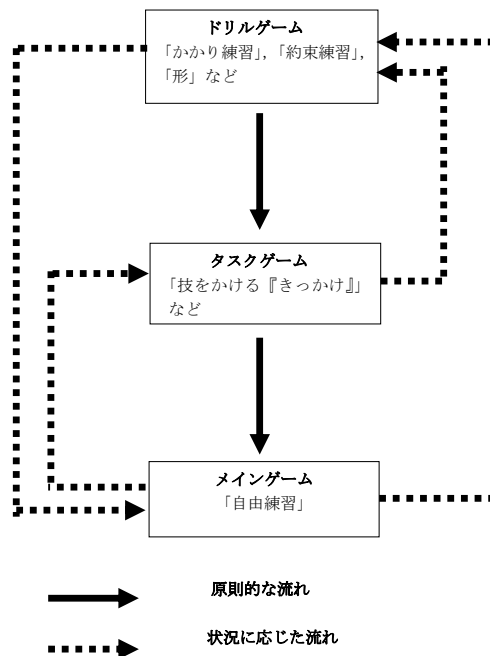
これまでに我々が実施した大学生（初めて柔道を学習する者を含む）対象の柔道授業（90分×15コマ）において、お互いに右組みで右技を用いることを約束した「自由練習」を終えた大学生から、相手の防御行動による投げ技をかけにくい状況を挙げてさせた。その結果は①相手が腰を引いた防御姿勢の場合、②相手が釣り手（右手）を伸ばして突っ張った場合、③相手の引き手（左手）によって、自らの釣り手（右手）の自由が奪われた場合、④相手の右足が極端に前に出ている場合などであった。つまり、相手が防御行動を行わないことを約束したドリルゲームである「かかり練習」や「約束練習」では起こり得ない状況が、メインゲームである「自由練習」では現れたことになる。

これらの状況は、「自由練習」における壁（つまづき）と言える。これを突き破るためにも岩田ら<sup>3)</sup>、本多<sup>2)</sup>によって、すでに剣道授業における戦術学習として取り組まれている「隙のありか」を見取ったり、創り出したりすることなどの安全で効果的なタスクゲームが柔道において

も必要となる。そこで本報で提案する「きっかけ」学習によって、「自由練習」において相手の抵抗を避けスムーズに技をかけるタイミングが理解でき、相手の動きの変化に対応した攻防に繋がるものと考えられる。これまでに藤猪<sup>1)</sup>は、柔道専門誌において投げ技をかける前段階の動作を「揺さぶり」と称し、相手を「崩す」ことの重要性を説いている。また向井<sup>9)</sup>は、「ゆさぶりを使った技への入り方」を少年柔道指導書に紹介しており、「ゆさぶられた相手の反応を利用し、崩しにつなげることがポイント」と述べている。本報で提案する「きっかけ」学習も、「揺さぶり」や「ゆさぶりを使った技への入り方」と同様の意味を有するものと解釈し、柔道授業における戦術学習に不可欠であるタスクゲーム構築のためのヒントとした。

このような教材開発のためにも、図1に示す柔道の授業における学習の「原則的な流れ」だけでなく、「状況に応じた流れ」も不可欠と考えられる。「状況に応じた流れ」とは、例えば先の①～④に示した「自由練習」における、相手の防御行動による投げ技をかけにくい状況を打破するという課題解決のために、タスクゲームである「きっかけ」学習に戻ることや、そこで必要とされる個人的技能を再確認するために、ドリルゲームである「形」学習に戻る。また、タスクゲームの必要性を実感させるために、あえてドリルゲームからメインゲームに進むことなどである。

これらを総じて、我々は「自由練習」における壁（つまづき）を克服するための「ふり返り学習」とした。立野・本多<sup>19)</sup>は、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展開において、タスクゲームとドリルゲームを往還させながら進めたことを「往還的学習」としており、「ふり返り学習」と同義的なものと考えている。



「状況に応じた流れ」とは、例えば「自由練習」(メイン)において、投げ技をかけにくい状況を打破するという課題解決のために、「技をかける『きっかけ』」(タスク)に戻ることや、そこ(タスク)で必要とされる個人的技能を再確認するために(ドリル)に戻る。また(タスク)の必要性を実感させるために、あえて(ドリル)から(メイン)に進むことなどを指す。

図1 柔道授業における学習の流れ  
Figure 1 Flow of learning in judo lesson

#### 4. 「技をかけるきっかけ」学習のスマールステップ化

安全に対する配慮から、すべて右組みで右技のみを用いることを前提とした、「きっかけ」をタスクゲームとして用いた指導モデルは、次の3段階で順次学習していく。

【釣手(右手)を動かす】(写真1)<sup>12)</sup>

(第1): 「取」が釣手を動かすことを「きっかけ」に、①大腰(写真2)<sup>12)</sup>、②体落とし、③釣り込み腰、④背負い投げをかけ、手技・腰技へ繋げる系統とした。

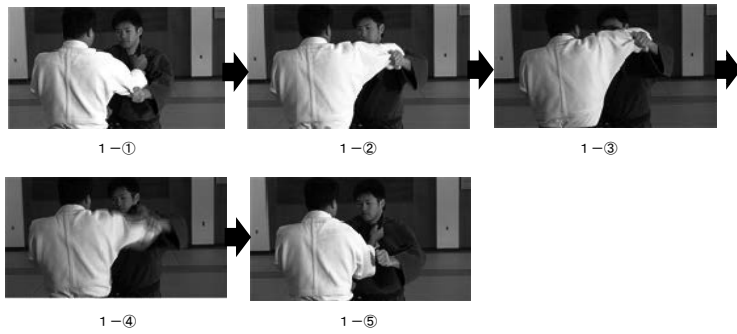
写真1 技をかけるきっかけ動作〔釣り手（右手）を動かす〕<sup>12)</sup>

Photo1 Opportunity to use a technique action〔Moving the Tsurite(Right hand)〕

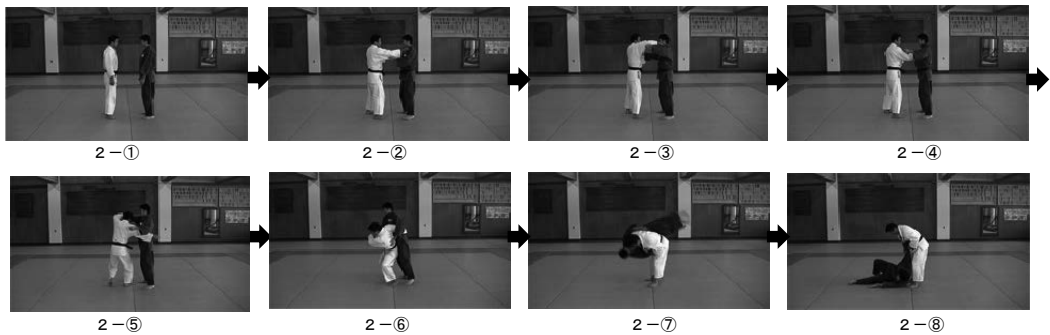
写真2 釣り手（右手）を動かす→大腰<sup>12)</sup>

Photo2 Moving the Tsurite (Right hand)→Ohgoshi

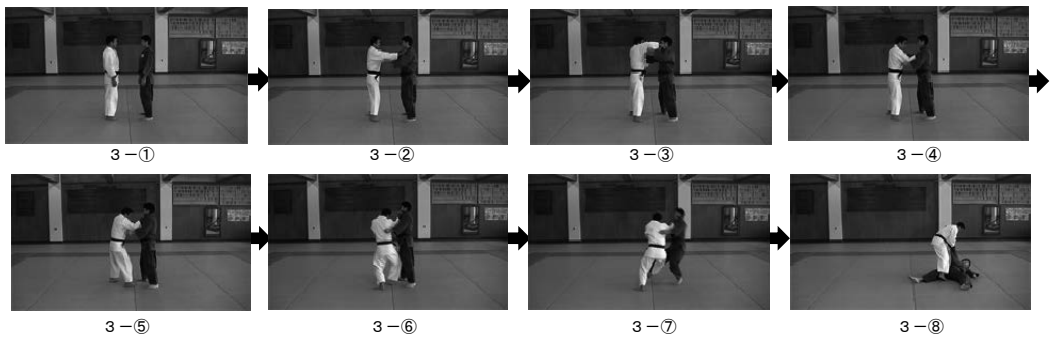
写真3 釣り手（右手）を動かす→小内刈り<sup>12)</sup>

Photo3 Moving the Tsurite (Right hand)→Kouchi-gari

（第2）：「取」が釣り手を動かすことを「きっかけ」に、①小内刈り（写真3）<sup>12)</sup>、②大内刈り、③大外刈りをかけ、足技へ繋げる系統とした。

釣り手を動かす手順として、手首を柔らかくした状態で肩を支点に肘を上下に大きく動かすことによって効果が大きくなる。利点としては、相手が握る引き手（左手）を不安定にすることで自らの釣り手の自由度を増し、技をかけやすくできることである。



【相手を右に回す】(写真4)<sup>12)</sup>

(第1): 「取」が相手を右に回すことを「きっかけ」に、①大腰、②体落とし、③釣り込み腰(写真5)<sup>12)</sup>、④背負い投げをかけ、手技・腰技へ繋げる系統とした。

(第2): 「取」が相手を右に回すことを「きっかけ」に、①小内刈り、②大内刈り、③大外刈り(写真6)<sup>12)</sup>をかけ、足技へ繋げる系統とした。

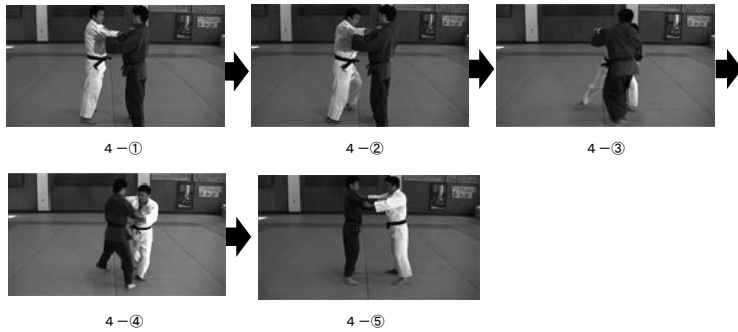


写真4 技をかけるきっかけ動作(相手を右に回す)<sup>12)</sup>

Photo4 Opportunity to use a technique action (Turn the opponent to the right)

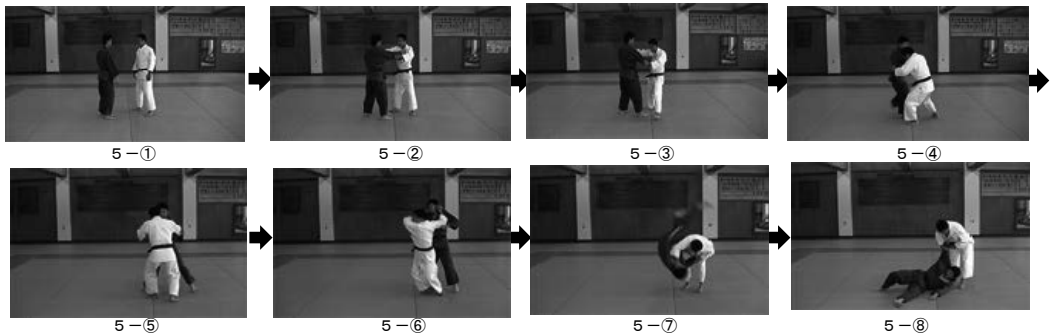


写真5 相手を右に回す→釣り込み腰<sup>12)</sup>

Photo5 Turn the opponent to the right→Tsurikomi-goshi

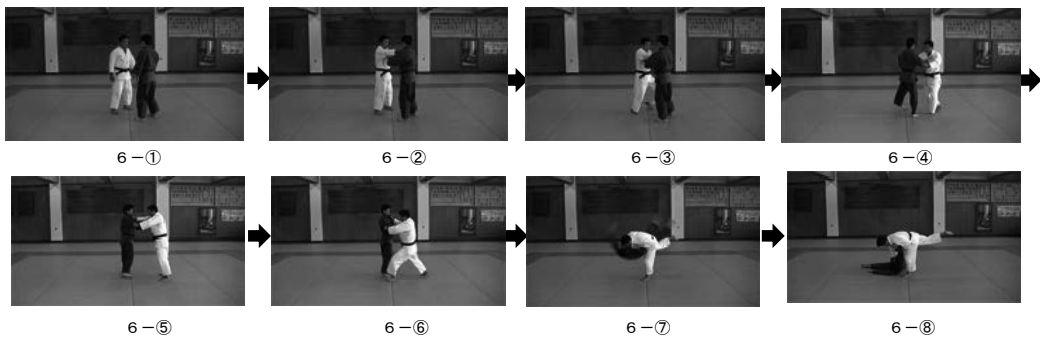


写真6 相手を右に回す→大外刈り<sup>12)</sup>

Photo6 Turn the opponent to the right→Ohsoto-gari

「取」が相手を右に回すためには、相手が左に回るように、「取」が左足を左斜め前に1歩踏み出しながら、釣り手（右手）を引き回すことによって、お互いに左に回ることになる。利点としては、右自然体で組んだ状態では、相手の右足が前に出ているため技をかけにくい場合があるが、右に回すことによって相手の左足を左斜め前に1歩踏み出させ、相手を自然本体にできることである。初心者の場合、相手の両足が平行に揃った自然本体の方が、技をかけやすいことは言うまでもない。

**【足技から次の技へ連絡する】**（写真7・8）<sup>12)</sup>

（第1）：「取」が小内刈りかけることを「きっかけ」に、①体落とし、②釣り込み腰、③背負い投げ（写真9）<sup>12)</sup>、④大外刈りかけ、手技・腰技・足技へ連絡する系統とした。

（第2）：「取」が大内刈りかけることを「きっかけ」に、①体落とし（写真10）<sup>12)</sup>、②釣り込み腰、③背負い投げ、④大外刈りかけ、手技・腰技・足技へ連絡する系統とした。

足技から次の技へ連絡する手順として、小内刈りや大内刈りかける際には相手を押し込み、後ろに下げながらかけることが重要となる。利点としては、右自然体で組んだ状態では、相手の右足が前に出ているため投げ技をかけにくい場合があるが、相手を後ろに下げながら小内刈りや大内刈りかけることによって、相手の両足が平行に揃った自然本体にしやすいたことが考えられ

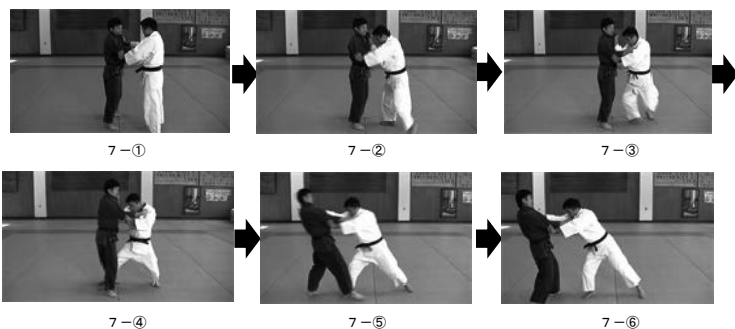


写真7 技をかけるきっかけ動作〔足技（小内刈り）から次の技に連絡する〕<sup>12)</sup>  
Photo7 Opportunity to use a technique action (Contact Ashi-waza(Kouchi-gari) from the following technique)

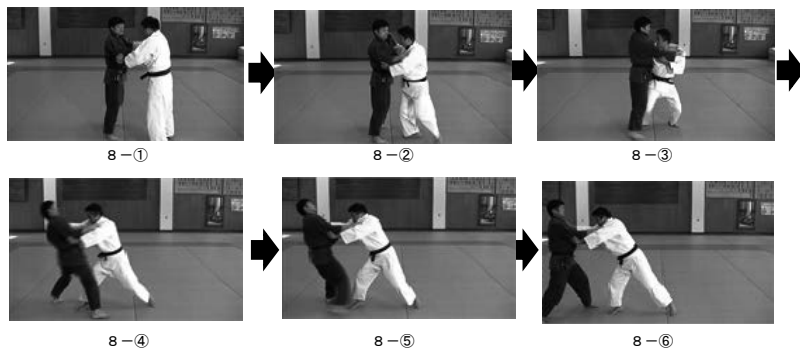


写真8 技をかけるきっかけ動作〔足技（大内刈り）から次の技に連絡する〕<sup>12)</sup>  
Photo8 Opportunity to use a technique action (Contact Ashi-waza(Ohuchi-gari) from the following technique)

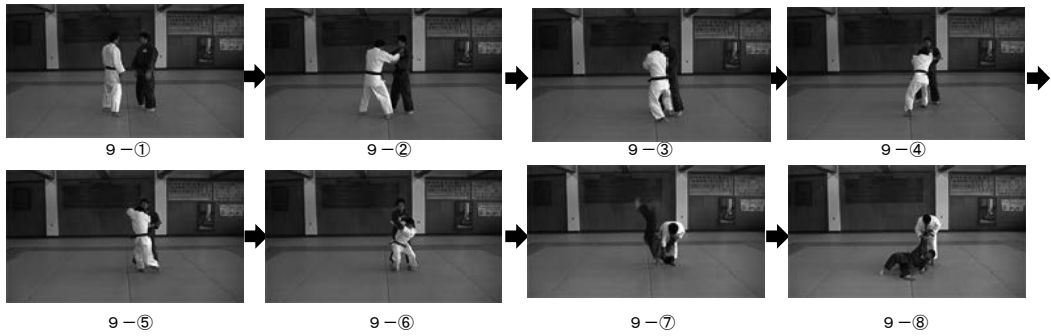


写真9 小内刈り→背負い投げ<sup>12)</sup>  
Photo9 Kouchi-gari→Seoi-nage

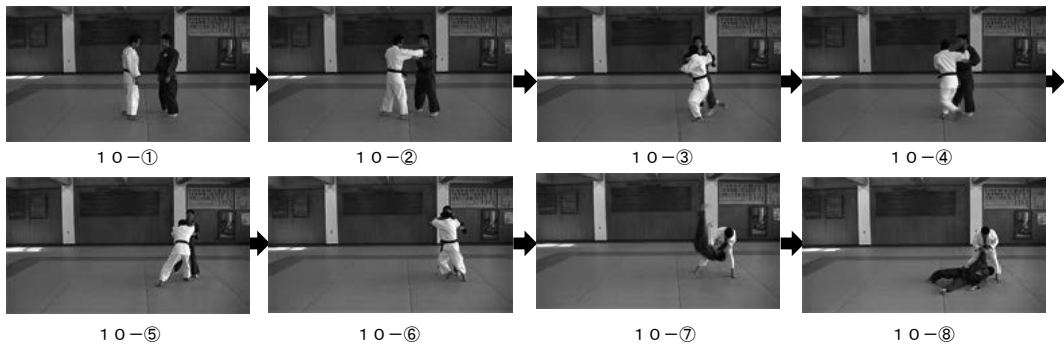


写真10 大内刈り→体落とし<sup>12)</sup>  
Photo10 Ohuchi-gari→Tai-otoshi

る。併せて押し込まれて重心が後ろにかかった相手の足は動かしにくく、瞬時に技をかわすことが難しくなる<sup>14)</sup> ことなどである。

上述の「きっかけ」学習の指導順序は、〔釣り手（右手）を動かす〕（第1）→（第2）→〔相手手を右に回す〕（第1）→（第2）→〔足技から次の技へ連絡する〕（第1）→（第2）とした。各きっかけと技の配置については、中学校学習指導要領解説 保健体育編<sup>5)</sup> に例示される9種類の基本となる投げ技の中から、授業における「自由練習」で頻繁にかけられると共に、「きっかけ」動作から繋げやすい7つの技とし、併せて技の難易度や受け身のとりやすさなどを考慮した。

## 5. 「技をかけるきっかけ」の客観的な効果の検証

我々は3段階にスモールステップ化した「きっかけ」の中で、最も初歩的な動作の客観的な効果の検証を試みた。その概要は「取」（初心者：授業でのみ柔道を経験した大学生7名と熟練者：全国大会に出場した大学生7名）が、フォースプレートLLセンサー（株式会社シロク製）上に立った「受」（初心者1名と熟練者1名）に対して、釣り手（右手）を動かす「きっかけ」動作（写真1）を行った際の、「受」の重心移動距離の計測である。なお、重心移動距離は、「取」の「きっかけ」動作前後の「受」の重心移動距離の最長値とした。このことによって、相手を不安定な姿勢にすることを目的とした、「崩し」の客観的な効果の検証となり得ると考えた。

その結果、表1に示すとおり柔道授業において想定される「取」・「受」が共に初心者の場合は



表1 「取」の「きっかけ」動作前・後の「受」の重心移動距離の比較  
table 1 Comparison of the moving distance of the center of gravity of "uke" before and after "opportunity to use a technique action" movement of "tori"

「取」・「受」共に初心者（7名）	「取」・「受」共に熟練者（7名）	t検定
3.01±1.11	3.67±1.22	n.s.

平均値±標準偏差 単位：(cm)

3.01±1.11cm、柔道競技において想定される「取」・「受」が共に熟練者の場合は3.67±1.22cmであった。なお、両群間で等分散をもつ独立2群データによるt検定を行った結果、重心移動距離の平均値に危険率5%未満とした有意差は認められなかった点を踏まえ、以下の2つの推察に至った。

1つ目は、「取」の釣り手（右手）を動かす「きっかけ」動作による、「受」の3.01～3.67cmの重心移動こそが、より投げ技をかけやすい場面に「受」を導くための「取」の「動き方」であり、「崩し」となり得ることである。2つ目は、柔道の熟練度を問わず、「取」・「受」が初心者でも熟練者と変わらぬ重心移動の効果が示されたことから、「取」が釣り手（右手）を動かす「きっかけ」動作は、誰もが取り組みやすく効果を得やすいことである。

## 6. 「技をかけるきっかけ」学習の実践・感想と単元計画の例

本研究では、柔道と同じくオープンスキルの発揮が求められる剣道の教材開発に関する柴田ら<sup>15)</sup>、柴田<sup>16)</sup>、菊池ら<sup>4)</sup>による先行研究を基に、中学校柔道授業における「きっかけ動作からの技のできばえ」採点表（資料1）を用い、「取」（攻撃）・「受」（防御）の役割を決めた30秒間の「攻防交代型練習」をタスクゲームとして提案する。その方法は「取」の「きっかけ」動作から、かけた技のできばえを判定する審判を置き、先に示した3つの「きっかけ」動作を用いて、①投げ技をかけることができれば1点、②投げ技をかけて相手の膝を着かせることができれば2点、③投げ技をかけて相手を転がすことができれば3点とし、練習後に集計した。ただし、「取」の攻撃

資料1 中学校柔道授業における「きっかけ動作からの技のできばえ」採点表  
Document1 Scorecard of "better techniques from opportunity to use a technique action" in the junior high school judo lessons

[きっかけ動作からの技のできばえの観点]

- |                          |         |
|--------------------------|---------|
| ① きっかけ動作から技をかけた          | ( 1 ) 点 |
| ② きっかけ動作から技をかけ、相手の膝を着かせた | ( 2 ) 点 |
| ③ きっかけ動作から技をかけ、相手を転ばせた   | ( 3 ) 点 |

※ 「取」（攻撃）・「受」（防御）の役割を決めた30秒間に2回までの攻撃を行い、上記の技のできばえの観点から見て合計点の多い方を勝ちとする。

攻撃「取」:氏名〔 \_\_\_\_\_ 〕 防御「受」:氏名〔 \_\_\_\_\_ 〕  
1回目の攻撃動作 ( ) 点 2回目の攻撃動作 ( ) 点 合計 ( ) 点

攻撃「取」:氏名〔 \_\_\_\_\_ 〕 防御「受」:氏名〔 \_\_\_\_\_ 〕  
1回目の攻撃動作 ( ) 点 2回目の攻撃動作 ( ) 点 合計 ( ) 点

の機会は30秒間に2回までとし、闇雲な練習にならないようにした。

この「きっかけ」学習の実践として、平成27～29年度に我々が実施した大学生（初めて柔道を学習する者を含む）対象の（90分×15コマ）授業において、資料1に示す30秒間の「攻防交代型練習」を試みた。その結果、男子同士30組、女子同士16組の計46組の対戦のうち、27組で得点差による決着が付き、19組は同点であり58.7%の決着率を示し、2回の攻撃による得点の平均値と標準偏差は $2.1 \pm 1.2$ 点であった。このように、約6割の対戦で得点差による決着が付くという比較的高いゲーム性が認められた。併せて個々の2回の攻撃による得点を高めていくことで、「自由練習」における相手の防御行動を打破する、という課題解決にも繋がると考えられる。

「きっかけ」学習を終えた大学生からは、「自由練習」において「投げ技をかけるチャンスが増えた」、「特に背負い投げや体落としをかける際に有効であった」などの肯定的な感想が得られた。一方、3段階にスモールステップ化した「きっかけ」学習の中で、最も難易度が高く最後に取り組む〔足技から次の技へ連絡する〕については、「自由練習の前半はできていても、後半になり疲労が溜まるとできない」、「最初の足技の効果が、ある程度ないと次の技への連絡がうまくいかない」などの学習者の「気づき」とも言える感想もあった。このように「きっかけ」学習によって、「自由練習」において相手の抵抗を避け、スムーズに投げ技をかけるタイミングの理解や、相手の動きの変化に対応した攻防ができるようになることが窺える。併せて「いつ、どのようなタイミングで技を出すのか」という、投げ技をうまくかけるための課題解決のヒントになると共に、「崩し」・「つくり」・「かけ」が一体となった、理にかなった投げ技の習得に繋がるものと考えられる。また、学習者の「気づき」を引き出すことによって、柔道をとおした主体的・対話的で深い学びへと繋がることに期待ができる。

このような「きっかけ」学習の有効性を踏まえて、中学校第2学年を対象とした、50分×10時間の授業をイメージした「単元計画と学習の流れ」を表2に示した。ここでは、我々が構築した

表2 単元計画と学習の流れ（第2学年・10時間の例）

Table2 Unit planning and learning of flow (example of the second grade, 10 hours)

単元の展開(時間)		はじめ		なか①		なか②		まとめ	
区分	時間	1	2	3	6	7	9	10	
	0分	本時のねらいの確認		準備運動		補助・補強運動		各自の課題の確認	
授業の展開(分)		<b>●オリエンテーション</b> ・単元目標の確認 ・到達目標の設定  <b>●投げ技の基本動作の復習</b> ・姿勢、組み方 ・進退動作、崩し、体さばき ・転び方、倒れ方、受け身 など  <b>●基本となる投げ技の復習</b> 膝車、ええ釣り込み足、大腰  <b>●簡易な攻防</b> 攻防の役割を決める。用いる投げ技を決める。右組で右技のみを用いるなど、一定の制約の上で		<b>ねらい①</b> 自分に合った技を身に付け、自由に練習できる時間を作るとともに、簡易な攻防の中で柔道のよさを知る  <b>●投げ技の基本動作</b> <b>●技の練習法</b> かかり練習、約束練習、「技をかける『きっかけ』」学習など  <b>●簡易な攻防</b> 攻防の役割を決める。用いる投げ技を決める。右組で右技のみを用いるなど、一定の制約の上で  <b>●授業で使える「投の形」(2の形)の練習</b> ベアで意見を出し合いながら、技のできばえの向上を目指す。ここでは授業で使える「投の形」(2の形)の関連から、次の3つの技を基本の技として扱う 小内刈り、体落とし、大外刈り		<b>ねらい②</b> 相手との攻防の中で柔道の特性を知るとともに、自由に練習できる時間を作る  相手との攻防の中で、がんばる力、相手を尊重する気持ち、自己をコントロールする気持ちを学習する  <b>●練習法の工夫</b> 用いる投げ技を決める。右組で右技のみを用いるなど一定の制約の上で、生徒の状況に応じて、次の4つの練習法の中から、教師が選択することが望ましい  ・役割を決めた攻防練習 ・自由練習 ・見取り練習 ・試合練習 など		<b>まとめ</b> <b>●形の演武の説明(2の形)</b> 技のできばえ項目の確認  <b>●形の演武(2の形)</b> 相互評価 自己評価 教師による評価	
								<b>まとめ、感想文の記入</b>  <b>仲間の学習効果を相互評価する</b>	
		50分		整理運動	相互評価	自己評価	教師による評価	次時の確認	

中学校柔道授業における「形」<sup>11)</sup>の「1の形」（①膝車、②支え釣り込み足、③大腰）と「2の形」（①小内刈り、②体落とし、③大外刈り）のみを基本の技として扱っている。

## 7. まとめ

本研究では、これまでの我々の一連の報告<sup>11) 12) 13)</sup>によって構築してきた、柔道授業で使える安全で効果的なドリルゲームやタスクゲームを用い、これらに関連づけて学習することで、中学校柔道授業における戦術学習を提案することを目的とした。

前報<sup>13)</sup>では、過去5年間の大学生91名を対象とした柔道授業において、これまでに我々が構築した中学校柔道授業における「形」<sup>11)</sup>をドリルゲームとして採り入れ、技のできばえの得点化を試みた。その結果「形」学習は、性別、柔道授業体験の有無、これまでに修得した体育カリキュラムの違いなどに影響されず、かつどの技に取り組んでも、技能習得の難易度に差が無いドリルゲーム教材となり得ることが示唆された。

本報では、これまでに我々が構築した中学校柔道授業における「技をかけるきっかけ」<sup>12)</sup>の中で、最も初歩的な「取」の釣り手（右手）を動かす動作による「崩し」の客観的な効果の検証を試みた。その結果、「取」の「きっかけ」動作によって「受」の重心が3.01～3.67cm移動し、その効果は、柔道の熟練度を問わないことが示唆された。また、過去3年間の大学生を対象とした柔道授業において、資料1に示す30秒間の「攻防交代型練習」を用いて競わせた結果、46組の対戦のうち27組で得点差による決着が付き、58.7%の決着率であり比較的高いゲーム性が認められた。これらのことから「きっかけ」学習は、「自由練習」における相手の防御行動を打破する、という課題解決のためのタスクゲーム教材となり得ると考えられる。

したがって柔道においても、伝統的に行われてきた「形」学習をドリルゲームとして、「きっかけ」学習をタスクゲームとして授業の場に採り入れることが、メインゲームである「自由練習」に繋げるための有効な手段となり得ると考えられる。そのためにも、図1に示したように柔道授業においてドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲームと進む「原則的な流れ」だけでなく、「自由練習」における投げ技をかけにくい状況を打破するという課題解決のために、タスクゲームである「きっかけ」学習に戻ることや、そこで必要とされる個人的技能を再確認するために、ドリルゲームである「形」学習に戻る。また、タスクゲームの必要性を実感させるために、あえてドリルゲームからメインゲームに進むことなどの「状況に応じた流れ」の併用も不可欠と考えられる。このように、授業における学習の流れを多様化することで、柔道をとおした主体的・対話的で深い学びへと繋がることに期待ができる。

今後は、柔道を専門としない体育教師にも分かり易く、かつ授業で使える有効な実践的指導プログラムの確立へ繋げると共に、表2に示した「単元計画と学習の流れ」を用いて中学生を対象とした授業において、その効果を検証することで、さらなる戦術学習の提案に活かしていきたい。

本研究の一部は、科学研究費補助金基盤研究（C）（研究代表者 小澤雄二、課題番号26350723及び17K01637）によって行われたものである。

## 文献

- 1) 藤猪省太：無敵王者の柔道，ベースボール・マガジン社，19-28，2009.
- 2) 本多壮太郎：剣道の醍醐味を伝える“戦術学習”を提案する，体育科教育，大修館書店，60

- (1), 18-22, 2012.
- 3) 岩田靖ら：「対人的技能の面白さ」をクローズアップする, 体育科教育, 大修館書店, 57 (9), 62-67, 2009.
- 4) 菊地耕ら：一撃の攻防を強調する剣道の授業づくりとその有効性, 体育学研究, 59, 789-803, 2014.
- 5) 小俣幸嗣ら：初心者から指導者まで使える 武道の教科書 [柔道・剣道・相撲], 成美堂出版, 26-33, 2012.
- 6) 文部科学省スポーツ・青少年局：柔道の授業の安全な実施に向けて, 文部科学省, 5-8, 9-12, 2012.
- 7) 文部科学省：学校体育実技指導資料 第2集 柔道指導の手引 (三訂版), 文部科学省, 14-18, 2013.
- 8) 文部科学省：中学校学習指導要領解説 保健体育編. 東山書房：143-167, 2018.
- 9) 向井幹博：役に立つ少年柔道指導法, 日本武道館, 374-377, 2012.
- 10) 永木耕介ら：「柔の原理」体感をねらいとした柔道指導法の研究 - 回る動きの学習 -, 日本体育学会 第66回大会予稿集, 372, 2015.
- 11) 小澤雄二ら：中学校柔道授業における「形」構築の試み, 武道学研究, 45 (1), 47-55, 2012.
- 12) 小澤雄二ら：中学校柔道授業における「技をかけるきっかけ」構築の試み, 武道学研究, 47 (2), 103-112, 2014.
- 13) 小澤雄二ら：中学校柔道授業における戦術学習の提案 (第1報) - 授業で使える「投の形」を用いて -, 講道館柔道科学研究会紀要, 16, 109-117, 2017.
- 14) 佐藤宣踐：ケンカ組み手の連絡技 [前編] ~内股&大外刈り~, 近代柔道, 26 (3) 別冊付録, ベースボール・マガジン社, 10-11, 2004.
- 15) 柴田一浩ら：剣道の教材づくりに関する研究 - 攻防の仕方からの検討 -, 武道学研究, 5 (5), 47, 2012.
- 16) 柴田一浩：新・苦手な運動が好きになるスポーツのコツ2, 剣道, ゆまに書房, 41-42, 2013.
- 17) 高橋健夫ら：体育の授業を創る, 大修館書店, 199-209, 1994.
- 18) 高橋健夫ら：最新体育・スポーツ理論 改訂版, 大修館書店, 52-55, 2008.
- 19) 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49 (2), 71-82, 2016.