

初等中等体育の指導における実践的課題

| | |
|--------|----------------|
| 松本 真 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 古田 久 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 菊原 伸郎 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 細川 江利子 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 有川 秀之 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 野田 寿美子 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |
| 野瀬 清喜 | 埼玉大学教育学部身体文化講座 |

キーワード：初等体育、中等体育、学習指導要領、指導法、アクティブ・ラーニング

1. はじめに

体育の領域は、学際的な色彩が強い。そのためこの領域で何をしているのかということを一言で表現することは非常に難しい。しかし、体育はその名が示す通り、身体教育、つまり教育を基盤している。また、教育を身体という視点から眺めるということは、身体を動かす、つまり、実技を扱うという独自性を持っている。本論では実技の全てではないが、実技の実践的な課題について言及している。それと同時に、実技を支える体育理論についても言及している。

陸上運動系では基本となる走運動の技能向上が実感できる体育授業をどのように構築していくのかということについて、バスケットボールではこれまでの系統的な指導法と発想を逆にする試みについて、サッカーでは足でボールを扱う難しさに対して股関節に注目し、また、サッカーの複雑さを理解するためのタスクゲームの重要性について、バレーボールでは予測技能に着目しつつ、運動の苦手な子どもに対する対策について、武道では武道必修化の経緯に触れつつ今後の課題について、表現運動・ダンスでは、アクティブ・ラーニングを先導してきたともいえる学習内容とその指導法をさらに現場に広め学習の質を保障することが課題であることについて、また、実技を支える体育理論では、歴史的な観点からその変遷を探る試みをしている。

2. 各領域の指導における課題

2-1 陸上運動系の指導

陸上運動系領域の短距離走に関して、現在の小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008a）によれば、低学年を「走・跳の運動遊び」、中学年を「走・跳の運動」、高学年を「陸上運動」で構成している。また、中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省，2008b）では、陸上競技領域として短距離走・リレーで、高等学校（文部科学省，2009）では、陸上競技領域における競走として短距離走・リレーで構成している。各校種の指導要領解説の運動に関する領域では、技能、態度、知識、思考・判断を内容として示しているが、それらの中で、短距離走に係る技能の内容、例示だけを抜粋すると、表1の通りとなる。

技能の内容として「その動きができるようにする」や「技能を身に付けることができるようにす

表1 小学校から高等学校までの学習指導要領解説における陸上競技短距離走に関する記述一覧

| | 学年 | 【領域】 内容 | 技能の内容(短距離走) | 例示(短距離走) |
|------|----------|-----------------------|---|---|
| 小学校 | 1・2学年 | 【走・跳の運動遊び】 走の運動遊び | (1): その動きができるようにする ア: いろいろな方向に走ること | 30～50m程度のかげっこ ・いろいろな形状の線上等を蛇行して走ったり、まっすぐに走ったりすること |
| | 3・4学年 | 【走・跳の運動】 かけっこ・リレー | (1): その動きができるようにする ア: 調子よく走ること | 40～60m程度のかげっこ ・いろいろな走りだしの姿勢から、素早く走り始めること ・前後に腕を大きく振って走ること ・まっすぐ前を見て体を軽く前傾させて走ること |
| | 5・6学年 | 【陸上運動】 短距離走・リレー | (1): その技能を身に付けることができるようにする ア: 一定の距離を全力で走ること | 50～80m程度の短距離走 ・スタンディングスタートから、素早く走り始めること ・上体をリラックスさせて全力で走ること |
| 中学校 | 1・2学年 | 【陸上競技】 短距離走・リレー | (1): 基本的な動きや効率のよい動きを身に付けることができるようにする ア: 滑らかな動きで速く走ること | 50～100m程度を目安 ・クラウチングスタートから徐々に上体を起こしていき加速すること ・自己にあったピッチとストライドで速く走ること |
| | 3学年 | 【陸上競技】 短距離走・リレー | (1): 各種目特有の技能を身に付けることができるようにする ア: 中間走へのつながりを滑らかにするなどして速く走ること | 100～200m程度を目安 ・スタートダッシュでは地面を力強くキックして、徐々に上体を起こしていき加速すること ・後半でスピードが著しく低下しないよう、カミのないリズムカルな動きで走ること |
| 高等学校 | 入学年次 | 【陸上競技】 競走 短距離走・リレー | (1): 各種目特有の技能を高めることができるようにする ア: 中間走へのつながりを滑らかにするなどして速く走ること | 100～400m程度を目安 ・スタートダッシュでは地面を力強くキックして、徐々に上体を起こしていき加速すること ・後半でスピードが著しく低下しないよう、カミのないリズムカルな動きで走ること |
| | その次の年次以降 | 【陸上競技】 競走 短距離走・リレー | (1): 各種目特有の技能を高めることができるようにする ア: 中間走の高いスピードを維持して速く走ること | 100～400m程度を目安 ・高いスピードを維持して走る中間走では、体の真下近くに足を接地したり、キックした足を素早く前に運んだりするなどの動きで走ること。 ・最も早く走ることのできるペース配分に応じて動きを切り替えて走ること |

る」から、「技能を高めることができるようにする」と推移している。そして、各年代の例示には、短距離走の距離の目安が30～50mから100～400mと長くなり、さらに、各年代で重要とされる走技術、つまり、前後に腕を大きく振って走ること、体を軽く前傾させて走ること、体の真下近くで足を接地したりキックした足を素早く前に運んだりするなど、動きに関する例示も確認することができる。

図1は、文部科学省（2013a）による平成24年度の6歳から19歳までの新体力テスト50m走タイム（秒）の全国平均値（左図）と、それをもとにピーク年齢時を100%とした場合の各年齢時の相対割合（右図）を図示したものである。男女とも、増加率が異なるが14歳ぐらいまで発達し、その後男子はさらに発達しているが、女子は維持あるいは低下している。また、相対割合を示した右図で男子は、ピーク時の63.1%である6歳時から徐々に発達し、17歳でピーク（7.26秒）に達し19歳まで維持状態であった。女子は、ピーク時の73.2%である6歳時から徐々に発達し、14歳でピーク（8.66秒）に達し19歳までに約5%程度の低下を示している。

以上のことから、小学校から高校まで通して見ると、14歳辺りから男女で50m走のタイムの伸びが異なっており、女子が男子よりも50m走タイムのピークが早く、早い年代から相対割合も高いことから、指導要領解説に記載された例示内容について、性別に応じた指導も教育現場に応じて考えていく必要がある。さらに、高校1年生にあたる15歳、大学（社会人）1年生にあたる18歳では、前年時より明らかに値が低下している。また、中学1年生にあたる12歳では、増加率が

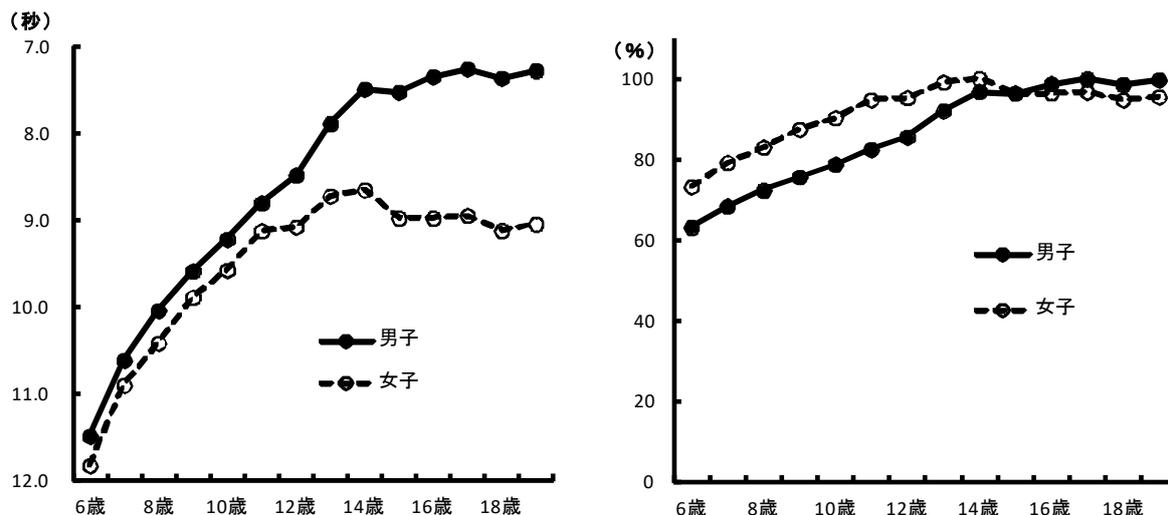


図1 各年齢時の50m走タイム (左図) と相対割合 (右図)

低下していることがわかる。スタート技術の違い、つまり、スタンディングスタートからクラウチングスタートへの移行による低下とも見られるが、小学校から中学校、中学校から高校など、学校種別の移行により、停滞が生じていることが明らかである。

走運動は、楽しいと感じている子どもは少ない。運動不振学生の体育授業における「つまずき」経験を明らかにした古田 (2014) の報告によれば、陸上競技短距離走は、調査対象7人中6人が、高校時代において、遅いから走りたくないとしている。同様に中学校・小学校時代も4人が遅いからとしている。短距離走は、だれもが取り組める運動であるが、遅い速いということだけで、技術指導はほとんどされていないことが明らかである。したがって、指導要領解説に記載されている技術について、わかりやすく取り組めるよう工夫する必要がある。そして、遅い速いなどの競走(争)やタイムだけでなく、意識すべき点は、技能の向上が実感できる短距離走の体育授業が必要とされ、それと同時に、体力向上にもつながることである。

2-2 ボール運動・球技 (ゴール型：バスケットボール) の指導

ゴール型ボール運動に所属するバスケットボールのこれまでの指導方法の問題点と今後の展望について触れてみたい。これは、筆者らがこれまで言及してきたバスケットボールの指導法的前提となる考え方を、総論的にまとめたものである。まずは、バスケットボール独自の立ち位置について確認する。

(1) バスケットボールの教材特性

ゴール型ボール運動に所属する球技は、バスケットボール、サッカー、ハンドボールなどが代表的な種目としてあげられる。これらの種目は同じ領域に分類されているが、それぞれ独自の特徴を持っている。まずは、他種目との対比を通してバスケットボールの特徴を確認することにより、ゴール型球技でバスケットボールを具体的な教材として採り上げるメリットを確認する。

バスケットボールは、サッカーと比べて、手でボールが扱える。サッカー、ハンドボールと違い、原則的に身体接触が禁じられている。また、コートが狭いために身体能力の差、特に走力の差が出にくい。これらの特徴によって、オフェンス時に比較的安定してボール保持ができるため、チー

ム戦術を行いやすいという面がある。その一方で、身体接触が禁止されているという部分から、チーム戦術を無視して自分勝手な個人技が出やすいという戦術学習をする上でマイナスな部分も持っている。このため、戦術学習を非常に採り上げやすい反面、やり方を間違えると全く学習が成立しないことになる。

(2) バasketボールの指導上の潜在的問題点

Basketボールのこのような特徴を踏まえ、現状の体育授業でのBasketボールにおける戦術学習の扱い方とその問題点を検討したい。一般的に体育において、丁寧な指導法としてよく採り上げられるのが、系統的な指導である。Basketボールで言えば、慣れの運動（ボールハンドリング等）、個人技能（シュート、パス、ドリブル等）、部分練習（2対1、3対2などのオーバーナンバー等）、そして、最後にゲームという順に指導をするという系統性である。その中でも戦術学習という観点で重要になるのが、部分練習のところであり、ここでボール非保持者の動きを学び、ゲームに生かそうとしている。ボール非保持者の動きは、それ自体は非常に簡単で走ること（歩くこと）さえできれば、誰にでも取り組める課題として認識され、球技が苦手でもうまく参加できない生徒にも取り組めるものであると学習指導要領でも推奨している。このボール非保持者の動きを考えると戦術学習へと繋がり、更に言えば、思考・判断の具体的な課題になると考えられている。

さて、このようなやり方は論理的には、明快で分かりやすいものである。この方法で、ゲームまでうまく授業を作れることもある。しかし、この系統性で指導を行うと問題が出てくることが多い。一番の問題は、個人練習、部分練習で行ったことがゲームに活かせないということである。個人練習で行ったこと、例えば、チェストパスなどの最も基本的な個人技がゲームになると出てこない。また部分練習で行った動き、例えば、オーバーナンバーで学んだボール非保持者の動きも全く活かさない。ましてやゲーム中オーバーナンバーがいつ出現するのか分からないため、ゲーム中のオーバーナンバーを認識すらできない。本来、動き自体が簡単で誰にでも取り組みやすい技能であるが、最終目標であるゲームにおいては、学んだことが全く活かさない状態になってしまう。

(3) 発想を転換して問題解決を試みる

この問題の解決の糸口を掴むために、体育の普遍的な目的である運動技能の習得について再検討する。例えば、逆上がりは、子ども達ができる、できないに関わらず、最終的な目標を誰もがイメージすることができる。つまり、先生や既にできる生徒の逆上がりを実際に見たり、ビデオなどで見たりして、具体的なイメージを持っている。後はそこに向けて、他人（先生、友達など）の力を借り、創意工夫しながらできるようにするだけである。かなり単純化して記述しているが、大切なことは、最終的なイメージを先生も生徒も持っているということである。

さて、学び・身に付けるということでは、戦術学習も運動技能習得と同じように捉えることが可能である。戦術学習においても最終的な先生、生徒が共有できる具体的なイメージが必要になると考える。これまでのゴール型球技では、このイメージがなかったため、指導する際に問題を抱えたのではないだろうか。特にBasketボールでは、これが顕著に出ている可能性がある。上手いかわらないのであれば、出発点からの発想の転換を図り、まずは、最終的なイメージを最初に教えることを考えることも必要である。

この発想の転換を考察するにあたって、もう1つ、Basketボール文化の日本における位置付

けを確認する必要がある。

(4) バasketボールの日本社会での浸透度

日本において、メジャーなボール運動は、野球、サッカーが挙げられる。特に、野球はベースボールが日本に入ってきて以来、日本に浸透し国技といっても良いほどである。子どもの体力テストのボール投げは、オーバーハンドスローに限定されている。人間の投げる行為は多種多様であるはずだが、なぜかオーバーハンドスローになっていてそれに対して日本人の多くが疑問すら抱かない。これは野球が日本の文化、社会の中にかに浸透しているのかということを示している。Basketボールはここまでメジャーであるとは言い難い。そのためにBasketボールとはという基本的な常識が多くの先生や生徒にないということになる。この常識がない状態で部分練習や個人練習をしても、それが独立してしまい、最終的なゲームへと結びつかなくなる。Basketボールを教えるときには、このことを十分に考慮に入れないとうまく指導がいかないことになる。昨今はやりのグループ学習で子ども達にやり方（戦術）を工夫させながら思考・判断をさせるということは、Basketボールに限って言えば、何も常識、基礎がない状態から、考えろといっているようなものである。これでは、思考・判断が進むはずもない。

つまり、従来の指導法の系統性は、この常識を無意識に前提としているため、最終的なイメージがすでにあることになっていたのである。

(5) 解決への糸口

そこで、Basketボールの指導において、まずは最終的なイメージ、上記で示した常識を作っておける必要がある。さて、ここでいうところのイメージはどのようなものか？Basketボールの全てをイメージし、理解することは時間がかかる。例えば、毎日、Basketボールを見続けるなど時間と労力のかかる作業をしなければならなくなる。これでは、体育という限られた時間の中でイメージを作ることは不可能である。そこで、ゲームを分析的な視点で見て、オフェンスとディフェンスという2つの面から考える。さらに、ゲームの本質を学ぶためにも、将来の発展性を視野に入れる上でもオフェンスという視点から考え、イメージを作ることにする（ディフェンスでは学べないというより、やはり点を取りに行く方が子ども達の関心を引きやすい）。

また、オフェンスといってもこれだけでは、まだ、多様であるので、具体的に典型的なイメージを提示することにする。筆者らは、「側線のボール運び」からの具体的なオフェンスのイメージを

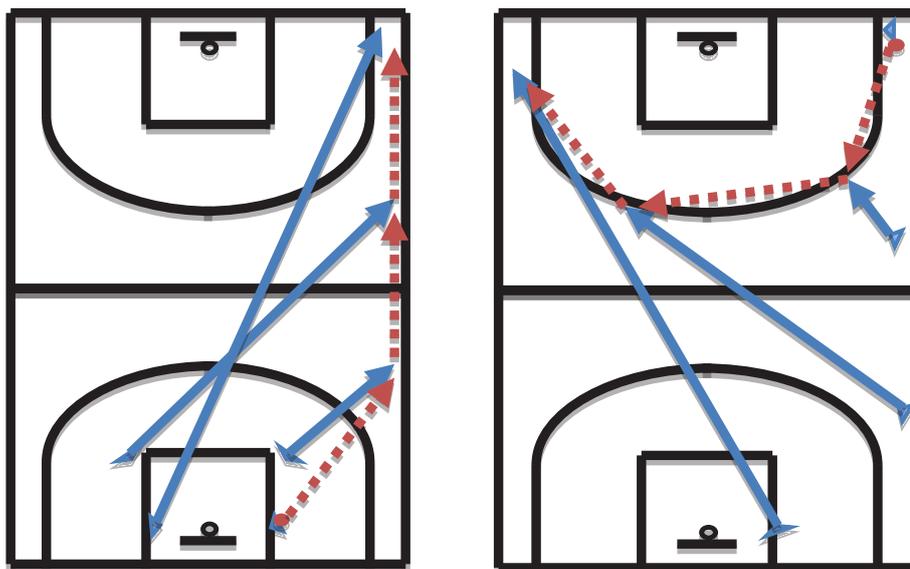


図2 側線のボール運び

作っている。これには、バスケットボールの基本が学べること、簡単であり、誰にでも取り組みやすいことを目指して試行している。

この「側線のボール運び」という先生、生徒にとっての共通のイメージは、バスケットボールの戦術学習の入り口であり、そして、最終的に目指すべきイメージである。このイメージを全員で行うことで、ゲームとなるとカオスになっていた状況に、一定の原則（ルール）を生み出し、整理されたものとしていくのである。

このような決まったイメージを提示することに対して、子ども達の思考・判断を奪い、発展性を疎外するという反論が予想される。しかし、このイメージは、子どもの思考・判断の基盤となるものであり、出発点である。そこから、上手くいかないことが起きたときに、どのようにすれば良いのかという思考・判断が生まれてくる。また、クラス全員が同じことを目指せば、仲間同士や、クラスメイト同士で教えあいが生まれる可能性が高い。そして、このイメージが紆余曲折を経ながら最終的な目指すべき姿になる。さらに、このプロセスの中で、上手くいかない箇所を取り出し、部分練習にしていけば、部分練習がゲームから乖離したものにはならない可能性が高くなり、このイメージに必要な個人技能を取り出し、練習することも可能となる。つまり、最終的なイメージを最初に提示することで、個人練習や部分練習が繋がりあるものとなる。ちなみに、部分練習でやること、個人練習でやるのが偏ったりして、生徒の個人技能の発展を疎外する可能性も考えられるが、そもそも、これらの個人技は通時的にバスケットボールを構成するゲームから生まれてきたものであり、最終的には個人技能を全て網羅することになると考えられる。部分練習についても同様である。

(6) 戦術学習についての再考

このように戦術学習を考えると、戦術学習とは「側線のボール運び」などのように基本的な決まりごと、原則を決めるだけであることに気がつく。これは、戦術が道路にある信号機のようなものであることを示している。信号機がないと道路は混乱することは容易に想像ができるのと同様に、バスケットボールにおいても混乱することになる。これまで、戦術学習というと、非常に複雑で難しいという認識が一般化していたが、この発想の転換は、戦術学習の単純さにも気がつかせてくれる。

(7) 本節のまとめと今後の展望

さて、バスケットボールの指導を従来の方法で問題となるところを、最初に全体のイメージを共有するという発想の転換によって、解決していこうとする考えを示してきた。しかし、なかなか、このような発想に至らない。その一因として学習指導要領の示し方が、従来の系統性に沿うことを求めているからとも考えられる。この発想の転換は、運動技能を教えるという極めて根源的な問題に立ち返ると明確なものとして立ち現われてくる。その意味では、新しい考え方というよりも、基本に立ち返った考え方である。また、戦術学習の過程の部分でイメージを共有することにより教え合いが発生する可能性に触れた。昨今、文部科学省が推奨するアクティブ・ラーニングに相当する部分がある程度自然にできる可能性を秘めていると考えられ、その意味で原点回帰しながら、発展する可能性があると考えられる。このような意味で、この考え方がバスケットボール指導の発展を導くためにはさらなる研究が必要であることを再確認した。

2-3 ボール運動・球技（ゴール型：サッカー）の指導

(1) 「サッカー型」の特徴と教育的意義

文部科学省は、学校教育のカリキュラムに組み込む意義として、ここ数年「生きる力」を育むことを基本理念に掲げてきた。その上で平成29年度には、子どもたちや社会を取り巻く環境の急速な変化を受け、学校教育を通して知識や技能の習得に加え、新たなミッションとして「思考力・判断力・表現力などを高めること」を明確に指導要領に打ち出している。教師は与えられた課題に対してどのように適応できるのか、また、学校体育のボール運動のゴール型ゲーム（以下、「ゴール型」）を通して子どもたちに何を獲得させていくのかについて学びの質を再検討すると、以下のことが挙げられる。

サッカーをはじめとする「ゴール型ボール運動」の特色は、「攻めと守りが瞬時に入れ替わるゲーム性」、「複数のメンバーが関わる複雑な動きに対応する身体能力と技術力」や「状況に応じた判断力と決断力」が運動者に求められる点に特徴がある。特にサッカーの場合は、「手」よりも遥かに操作性が劣る「足」を使ってボールを操る「技能」が必要となる。また、11人のチームメンバーが連携して攻防する「複雑なゲーム性」を備えた競技である。それ故に、「サッカー型」の授業を通して身体面の成長だけでなく、思考・判断をともなった精神面での成長を促すことが期待できる「学びの潜在性」を多く含んだ種目であると考えられる。

「ゴール型」に期待される学びについては、身体を動かすことによって運動者の健康を維持・促進することや、ボール操作（技能）の向上だけでなく、生涯にわたって仲間と健康的に楽しく生きるための基盤作りが挙げられる。サッカー指導においては、前述した種目の特色に示したように、いくつかの「付加的な学び」をもたらすことが期待される。1つ目は、身体的・技術的な学びにより、児童・生徒の基礎基本の技能が上達する過程の中で、各自の「克服力」「自己肯定感」「自信」を育むことにつながると思われる。また、手より器用に動かせない足でボールを操作しながら、視線を上げ情報を収集する難しい課題だけでも、教材として適していると思われる。2つ目は、精神的・思考的な学びにより、チームワークの大切さを「個の力」と「集団の力」の関連性と相乗効果から理解する力を養うことが期待される。中でも複雑な動きを仲間と連携してできたときの楽しさは体育授業だからできる学びの時間となる。思考・判断の面では「先を読む力」を養うと同時に、ピッチの状況把握と情報処理能力が高まることが期待できる。

表2 足でボールを扱う技能の基礎基本の習得に関する指導法の変化と期待される効果

| これまでの指導 | これからの指導 | 期待される効果 |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ウォームアップの一環 ■単調 <ul style="list-style-type: none"> ・経験者はつまらない ・初心者は「よく分からない」 ■技能を習得する時間が長い ため、ゲームの楽しさを経験する機会が少ない | <ul style="list-style-type: none"> ■生徒の技能レベルによって異なる課題を設定する。 ◎経験者：「質」の追求 例) ボールの速さと高さ ◎初心者：「コツ」の獲得 例) ティーを使ってキック ■身体の特徴測定 <ul style="list-style-type: none"> ・股関節の回旋角度を測定 ■全国統一の技能テスト導入 | <ul style="list-style-type: none"> ■運動構造の理解力が向上。（苦手を克服する） ■出来ないことが出来るようになる喜びや楽しさを体験。 例) 上達、成長の「見える化」 <ul style="list-style-type: none"> ・数値目標を掲げる ■自分たちの身体的な特徴を客観視して理解し、その特徴と上手に付き合うことを知る。 ■チャレンジ精神を育む |

(2) 「サッカー型」のこれからの指導法の提案

サッカーを指導する際、常に2つの観点から指導することが重要である。1つは、「足でボール

を扱う技能の基礎・基本の習得」、もう1つは、「サッカーの特性である複雑さに関する理解と実践」である。この2つを理解した上で、これからの指導法を以下に提案する。

1) 足でボールを扱う技能の基礎・基本の習得

基礎基本の技能の習得に関し「身体の特徴と技能発揮の関係」をテーマに取り組むことから、児童や生徒の思考・判断を刺激し、アクティブ・ラーニングを引き出すことに主眼を置いた指導例と期待される効果は、表2のとおりである。

「ゴール型」サッカーにおいて、児童や生徒が楽しさを感じることの1つに、ボールを足で蹴ることが挙げられる。この点は、「手を使ったゴール型ゲーム」と異なる特徴があり、運動者は走り回りながらボールを蹴り仲間とゴールを目指すことを楽しんでいる。これまでも教師は児童や生徒の基礎基本の技能の習得を課題に組み込み、各自の技能レベルの向上を目指している。しかし、学校の体育授業における「サッカー型」の基礎基本の技能の習得に関して、児童や生徒が達成されたことを確認できる統一されたスキルテストは全国的に確立されていない現状がある。この件に関して、①ペナルティーマークより意図的に上下左右のコースに蹴り分けられる技能テストと②クロスボールのシュートテストを提案する。これは1つの提案であるが、技能テストが確立することにより、教師は児童や生徒の取り組み方への工夫を促し、児童や生徒は「なぜ」や「どうしたら」といった疑問に対する主体的なチャレンジを引き出すことにつながると考える。そのための具体的な指導法は、菊原（2012）が提案する、子どもたち一人ひとりの身体の特徴（股関節の回旋角度）を測定した上で、キック技能の習得に取り組むことを推奨する。これは、運動者が動いているボールをキックすることの難しさを知ることにつながり、身体の構造と技術発揮の関係性を学ぶ機会になると考える。また、ボールの向かってくる方向と狙いたい方向が違う場面が多くでてくるサッカーにおいては、物理的にボールの移動する方向と運動者の動きの方向の組み合わせにより難易度が増すため、特に身体を捻る（股関節を内旋）動きをとまなうクロスボールのシュート技能は、子どもたちの思考・判断を刺激する課題として適していると考えられる。

表3 サッカーの特性の複雑さに関する理解と実践の変化と期待される効果

| これまでの指導 | これからの指導 | 期待される効果 |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■経験者中心のゲーム（初心者はボールに触れない時間が多い） ■実践的なゲームを行う ⇒ 経験者・初心者の混成チームのため、「上手な児童・生徒が主体」になる傾向にある。 ■単に「ゲームをした」「楽しかった」「勝った、負けた」に終始する傾向にある。 ⇒十分な学びが得られていない。 | <ul style="list-style-type: none"> ■全員参加できる体育 例) ルール制限付きゲーム ハンディキャップ付ゲーム ■判断力・決断力を意識した指導 例) 学生に「評価カード」を渡し、「みる力」を養う方法を導入 ・ティーチングに「コーチング」の要素を積極的に増やしていく ■「ボールを持たないとき」の動きを意識する練習 例) 「4+1メソッド」を導入 ■プレイを「振り返る」 | <ul style="list-style-type: none"> ■運動が好きになる ■継続的に運動を行う素地を養う。 ■「みる力」を養う。 ■複雑な状況を的確に判断する力を養う。 ■先を読む力を養う。 ■限られた条件で目標に到達しようとする力を養う。 ■学習指導要領が目指す「学び」を達成できる。 |

2) サッカーの特性の複雑さに関する理解と実践

2つ目は、現行の学習指導要領（文部科学省，2008）から加えられた「ボールを持たないときの動き」の習得に関する指導法を提案する。サッカーの通常の試合は11対11でプレイされ、ボー

ルを扱う選手以外の21名の選手は「オフ・ザ・ボール」つまり、ボールを持たない状態であり、菊原（2015）は「試合の勝敗は、この残りの21人の選手たちがどう動くかによって決まる」と、その重要性を述べている。しかしながら、体育の授業では個人のボール操作の技能レベルに差が大きいことと同時に、サッカーを専門として競技や学びをされていない教師が指導しなければならない現状があるため、指導する際のポイントを明確に「情報収集（認知）」と「プレイを選択（判断）」する力の獲得に限定することで教師の負担を軽減することを考慮したい。

そこで、教師が児童や生徒の「ボールを持たないときの動き」を指導する際に、菊原（2016）が提案する「4 + 1メソッド」を紹介する。このメソッドでは、指導ポイントを「認知」・「判断」・「決断」・「実行」に加え、瞬時に仲間と「振り返る」ことを示しており、小学校体育の授業において教師は、「認知・判断」に特化して児童に発問型のコーチングを行うことによって、状況に応じたプレイを判断する際のポイントを知り、実行する力の獲得が期待できる（表3）。

「ボールを持たないときの動き」の評価については、教師一人の情報収集力では追いつかない人数を同時に評価することは非常に困難な課題と捉え、教師は評価カード等を活用し児童や生徒の情報収集力を活かして「ボールを持たないときの動き」を評価するための工夫を推奨する。これは、児童・生徒の「みる力」を養う機会を増やし効果が期待できると考える。そのための「プレイの原則」についても理論を小学生から学んでおくことを付け加えておく。また、これからの授業においては、子どもたちの社会におけるリスクマネジメント能力の向上につながる守備における動きの獲得を教育課題として確保することを提案する。

以上のことから、教師は「サッカー型」の授業を通じて、児童・生徒の主体性に働きかける問題提起型のプログラムと指導を行い評価していくことが求められると考える。教師は児童・生徒の思考・判断を常に刺激できる教材をさらに充実させることから、一人ひとりが社会での確かな判断と実行が素早くできる人材になることを期待する。

2-4 ボール運動・球技（ネット型：バレーボール）の指導

「壁に向かって練習すること、パートナーとパスをしあうこと、円形でパスをすること、シャトルフォーメーションを用いてドリルパスをすることなどは、実際のゲームには見られないものであり、ゲームに関係しないものである。確かに、この場面においては、技術は適切に教えられているであろう。しかし、そのドリルは実際のゲームには役に立たないものである。」（グリフィン、1999）

このような批判から戦術アプローチといわれるボールゲームの構造（競争目的や競争課題等）に着目した授業モデルがバレーボール（型ゲーム）においても提案されている。例えば、福原・鈴木（2005）は、ゲーム構造の類似点を基にドッジボールからバレーボール型ゲームへ展開する授業モデルを示している。

戦術アプローチが批判しているのは、従来のボール操作を中心とした反復的な技能練習が実際のゲーム場面からかけ離れているため、練習とゲームの間で学習の転移が生じにくいという点であろう。中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省、2008b）では、球技における動きを「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」に分割しているが、これは「ボールを持たないときの動き」が「戦術的知識」と「ボール操作」の橋渡しをするものとの位置づけも可能である。その「ボールを持たないときの動き」において重要な役割を果たすのが「予測」である。文部科学省（2008b）では、「ボールを持たないときの動き」の例として、「ボール方向への移動」（小学校5・6年）、「相

手の打球に備えた準備姿勢、開始時の定位置への戻り、プレイ後のボールや相手への正対」(中学校1・2年)、「空いている場所へのカバーの動き、フォーメーションの動き」(中学校3年)を例示しているが、これらは全て本質的には予測に関係している。また、予測は「思考・判断」においても中核的な意味をもつ。なぜなら、的確な判断を下すためには、将来を予測するという認知的プロセスが不可欠であるし、これ自体において情報を広く収集して分析・統合するという思考(情報処理)が必要だからである。

そこで、この節ではまず「ボールを持たないときの動き」に関連する予測ないし予測技能について述べる。そして、現在体育科(保健体育科)も含めた学校教育全般において議論となっている「アクティブ・ラーニング」についても検討する。なお、本節ではバレーボールを取りあげて述べるが、小学校及び中学校で扱う全てのネット型ゲーム(ボール運動・球技)の指導においても共通する課題であると考えている。

(1) 予測の重要性

バレーボールにおいてパス・レシーブを成功させるためには2つの下位課題を達成する必要がある。それらは、第1にボールの落下地点に素早く移動すること、第2にアンダーハンドパス等のボールの操作面をつくることである。一般的に人間の反応時間は0.2秒程度であるため、ボールの飛来を確認してからボールを追いかけても間に合わないことがある。たとえ間に合っても、ボールの操作面を作る際に時間的な余裕が無ければ、雑な操作になってしまうため、上手にパス・レシーブすることができない。これは、逆に言うと、早い段階でどこにボールが落ちるか正確に予測することができれば、素早くその場所に移動して余裕を持って丁寧にボール操作ができることを意味する。

バレーボールの指導書を見てみると、そのほとんどがボール操作面の形成に着目して解説をしている。確かにボールの操作面の形成も重要であるが、それに先行するボール落下地点への素早い移動とそれに関連した予測に着目することも、確かな運動技能の習得を保証するためには不可欠である。

(2) 予測技能に関する研究

実際に、バレーボールのレセプション(サーブレシーブ)の上手な選手は予測技能において優れていることが、「時間的遮蔽法」という方法を用いて実験的に確かめられている(古田, 2006)。時間的遮蔽法とは、サーバーのサーブ動作をあらかじめビデオカメラで撮影しておき、この映像を参加者に見せる際に特定の時間条件で遮断(遮蔽)し、ボールの落下地点を予測させるという方法である。遮断された時間条件以後の情報は与えられないので、参加者は遮断される前の情報のみを頼りにボールの落下地点を予測しなければならない。この実験では、図3のt1～t5の5条件を設定し、レセプションの技能水準の異なる参加者(上位群、下位群)間で予測の正確性を比較した。

図4は、中学生バレーボール選手を対象とした実験の結果である。横軸は遮蔽条件で、縦軸のMLE(Mean Lateral Error)は、「実際の落下地点」と「参加者の予測落下地点」の左右方向の誤差(ズレ)の大きさを表している。このMLEが小さいほど予測の正確性が高いということになる。この結果からt1等の早い時間条件の時に上位群の方が下位群より高い正確性を示していることが分かる。このように、レセプションの上手な選手は下手な選手より早い段階で正確にボールの落

下地点を予測できるということが確かめられた。

ボールの落下地点の予測において、その手がかりとして代表的なものは、飛来してくるボール自体の軌道とそのボールを打ったサーバーの動作の2つである。t3の遮蔽条件がボールと手のコンタクト時点であるので、その条件より以前では主としてサーバーの動作が有力な予測の手がかりとなっている。本実験の上位群における優れた予測技能は、このようなサーバーの動作からの情報を有効に活用していることに起因する。

幼少からボール運動や球技に慣れ親しんでいる人は、このように相手の動作からボールの軌道や落下地点を無意識的に予測している。しかし、ボール運動の経験が乏しかったり、視力や視覚情報の処理に問題がある場合、予測技能を発達させていないと考えられる。

このように、バレーボールにおいて重要な予測技能であるが、その学習・指導方法については十分に研究が進んでいるとはいえない状況である。古田(2009)は大学バレーボール選手を対象に予測技能のトレーニングを試みているが、系統的な研究は進んでいない。したがって、学校教育における体育授業でも適用可能な予測技能の学習・指導方法が検討されるべきである。

(3) 「アクティブ・ラーニング」に向けて

アクティブ・ラーニングを促進する方法については既に様々な提言がなされているが、ここでは能力観と受容感について述べる。

1) 能力観

動機づけに関する一連の研究の中で、Dweck (2006) は、自分自身の能力や才能をどのように捉えるかという「能力観」が努力を要する学習行動に大きく影響することを説いている。固定的能力観を持つ人、すなわち自分の能力は固定的で変わらないと信じている人、は自分自身の成績を他者のそれと比較し、自身の有能さを証明することに執着する。この能力観を持つ人にとって、「つまずき」や失敗は自分の能力不足を示唆するものであるため、特に現在の能力に自信が無い場合、失敗を恐れ積極的・継続的に学習に取り組むことができなくなる。一方、増大的能力観を持つ人、すなわち人間の基本的な資質や能力は努力しだいで伸ばすことができると信じている人、にとって比較の対象は過去の自分であり、そこからどれだけ成長できたかが重要となる。増大的能力観をもつ人は、失敗を成長や学習活動の一部としてポジティブに捉えられるので、挑戦的で粘り強

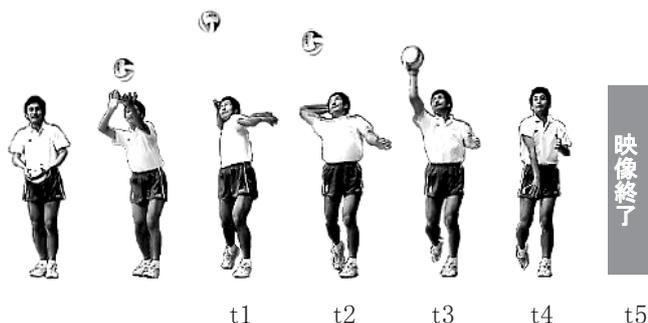


図3 遮蔽条件

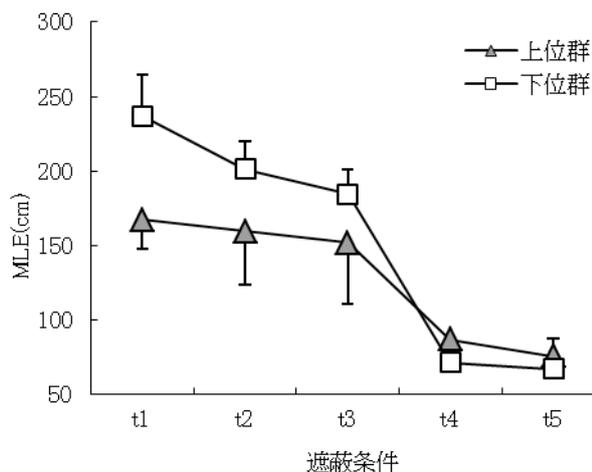


図4 中学生上位群と下位群の予測正確性

く学習に取り組むことができるとされる。

体育・スポーツ科学分野において運動能力に関する研究の歴史は古く、様々な議論がなされてきた。代表的なものとしては、運動能力の数に関する「一般運動能力説」と「特殊因子仮説」の議論、またスポーツにおける才能を巡る遺伝（才能、先天性）か環境（努力、後天性）かの議論である（e.g., シュミット, 1994）。客観的科学的に運動能力の実体を明らかにする試みは確かに重要である。しかし、Dweckの研究が示唆するのは、個々の学習者のレベルでは、客観的科学的見地から自分自身に優れた運動能力が備わっているかどうかではなく、自分自身の運動能力をどのように捉えるか（固定的 vs. 増大的）が、その後の学習行動及びパフォーマンスを左右する最も重要な要因の1つといえることである。

2) 受容感

学校体育でも児童・生徒の運動能力・技能水準は様々である。運動が苦手な児童・生徒にとってクラスメイトの前で自分自身の未熟な動作や失敗試技を見せるのは苦痛であろう。運動が苦手な学生（運動不振学生）を対象に小学校から高校までの体育授業についてインタビューした研究（古田, 2014）においても、学習活動中の失敗をクラスメイトに笑われたことを「つまずき」経験としてトラウマティックに語っている。

ある児童・生徒の「つまずき」や失敗を嘲笑するのではなく、クラスメイトや教師が暖かく受容し見守る雰囲気が増大的能力観を形成する点で重要である。学習者がクラスメイトや教師に受容されているという自信、つまり受容感は運動有能感を構成する下位因子としても位置づけられている（岡沢ら, 1996）。受容感が高ければ、失敗を恐れずに課題に積極的主体的に挑戦できるので、継続的な努力の結果、課題を達成できる可能性が高まると考えられる。

(4) 本節のまとめ

バレーボールの正規のルールの場合、児童・生徒はチーム内で3回ボールにタッチできる。運動を苦手とする児童・生徒にとっては3回のうち1回でも自分にボールが回ってきたら、そこでミスしてボールを落としてしまい、チームメイトに迷惑をかけてしまうのではないかという恐怖心がある。そのような恐怖心を払拭するためにも、バレーボールの指導においては予測技能に着目したパス・レシーブの適切な指導に加え、増大的能力観の形成や受容感を高めることが必要であろう。

ボールの落下地点（又は、コース）に素早く移動すること、そしてボールの操作面（手や腕、又はラケット等で）を形成することの2つは、全てのネット型ゲームにおいて共通して児童・生徒が遂行しなければならない。そのため、本節の前半で指摘した「ボールを持たないときの動き」に関連して予測技能が重要であり、その学習・指導法を検討する必要があることは全てのネット型ゲームにおいてもあてはまる。また、後半で指摘した増大的能力観の形成や受容感を高めることが重要であることは、バレーボールやネット型ゲームにとどまらず、全ての体育授業において必要とされる考え方であると思われる。

2-5 武道の指導

(1) 武道必修化について

中学校における武道の必修化の経緯を振り返るには、1989年の学習指導要領改訂まで遡らなければならない。この改訂で「格技」という名称であった領域が「武道」に変更された。現代の若

者たちは格技という言葉をほとんど知らない。広辞苑で調べると「1対1で（互いに組み合っ）て勝敗を競う競技。柔道・相撲・レスリングなど。格闘技。」とある。第二次世界大戦後の1945年から52年にかけて連合軍最高司令官総司令部（GHQ）が対日占領機構として設けられた。この機構によって発せられたのが「武道禁止令」である。その後、学校教育における柔道、剣道は順次解放されていくが、解放の条件が武道ではなく民主的なスポーツとしての解放であった。この時にできたのが「格技」という造語である。

しかし、1987年12月に行われた教育課程審議会の答申で「国際理解を深め、我が国の文化と伝統を尊重する態度の育成を重視すること」が盛り込まれ、体育については、諸外国に誇れる我が国固有の文化として、歴史と伝統のもとに培われてきた武道を取り上げるとした。格技から武道への名称変更が行われたことにより、戦後一貫して取られてきた学校体育の「心身の健全な発育・発達」を目的としてバランスよく運動を配置するという運動分類に、「国際化」「伝統」「文化」という新しい価値観が持ち込まれた。

武道の内容としては、柔道、剣道、相撲を取り上げ「伝統的な行動の仕方に留意して、互いに相手を尊重し、計画的に練習や試合ができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度が取れるようにする」とした。安全面に関しては「禁じ技を用いないなど安全に留意して練習や試合ができるようにする」という記述がある。

1998年の改訂では、「体操」の領域が「体づくり運動」に名称変更され、「武道については、我が国固有の運動文化に触れるための学習が引き続き行われるようにする」とされた。翌年に発行された中学校学習指導要領解説・保健体育編（以下保健体育編）では、技能の内容が例示され、基本動作と対人的技能の具体的な内容が明記された。基本動作は対人的技能と一体的に取り扱う、約束練習や「形」の取り扱い、絞め技、関節技の排除など安全面に配慮した記述はあるが、伝統的な考え方や行動の仕方に関しては特に触れていない。

2008年に改訂された現行の保健体育編（文部科学省、2008b）は、戦後初めて改正された教育基本法（2006年12月22日）にのっとり、中央教育審議会答申を踏まえて発行されたものである。改正された教育基本法には、武道とも関連する伝統や文化と関連する記述が多いため、ここでそれらを列記してみたい。第1条教育の目的では「人格の完成」「国家及び社会の形成者として必要な資質を備えた心身ともに健康な国民の育成」、第2条教育の目標では、「豊かな情操と道徳心」「自主及び自律の精神」「公共の精神」「伝統と文化を尊重し、それらを育んできた我が国と郷土を愛する」「国際社会の平和と発展寄与する」態度などがあげられている。

これを受けて中央教育審議会答申（2008年1月）では、「国際社会で活躍する日本人の育成を図る上で、我が国や郷土の伝統や文化を受け止め、そのよさを継承・発展させるための教育を充実することが必要」とし、「伝統や文化について理解を深め、尊重する態度を身に付けてこそ、グローバル化社会の中で、自分とは異なる文化や歴史に敬意を払い、これらに立脚する人々と共存することができる」としている。

これらの経緯を経て格技から武道への名称変更から20年にして中学校における武道の必修化がなされたのである。それでは現行の保健体育編（2008年9月）における武道の標記を取り上げてみる。第1章総説では、保健体育科改訂の趣旨において、武道については「その学習を通じて我が国固有の伝統と文化に、より一層触れることができるよう指導のあり方を改善する。」とある。続く改訂の要点で、「従前においては、第1学年で、武道又はダンスのいずれかを選択とし、それ以外の領域を必修としていたことを改め、小学校高学年との接続を踏まえ、多くの領域の学習を

十分させた上で、その学習体験をもとに自ら探求したい運動を選択できるようにするため、第1学年及び第2学年で、全ての領域を履修させるとともに、選択の開始時期を第3学年とすることとした」としている。ここによりやく武道領域とダンス領域の必修化がなったのである。

第2章第2節、各分野の目標及び内容では、第1学年及び第2学年で「武道は、武技、武術などから発生した我が国固有の文化であり、相手の動きの変化に応じて（略）。また、武道に積極的に取り組むことを通して、武道の伝統的な考え方を理解し、相手を尊重して練習や試合ができるようにすることを重視する運動である。」との表記がされ、その考え方は「礼」に代表されるとしている。また、態度、知識、思考・判断の内容では、相手を尊重し伝統的な行動の仕方を守ろうとするとは、「独自の作法、所作を守る」「相手を尊重する気持ちを込めて行う」「禁じ技を用いない」「健康・安全に気を配る」「技の名称」「世界各国に普及し、例えば、柔道がオリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることを理解できる」「礼法を身に付けるなど人間としての望ましい自己形成を重視」などの項があげられている。

2017年2月14日、文部科学省は小中学校の学習指導要領と幼稚園教育要領の改訂案を公表した。グローバル化や人工知能（AI）の発達などへの対応から授業の在り方を見直し、小学校3年から英語を始めるために授業時間数を増やすという趣旨である。この改訂案では2006年施行の教育基本法の理念がより反映され、「公共の精神」「道徳心」などを重視する内容となっている。

武道については、地域や学校の実態に応じて、柔道・剣道・相撲以外の武道も選択できるよう、空手道・なぎなた・弓道・合気道・少林寺拳法・銃剣道なども例示に加え、我が国固有の伝統と文化により一層ふれることができるようにすることとしている。

以上、学校体育における戦後の武道の位置づけを簡単に追ってみた。格技から武道への名称変更がなされ、約30年の歳月が流れたが、「我が国固有の伝統文化」「武道の伝統的な考え方、行動の仕方」「礼や独自の作法や所作」などの意味や行い方が一体どういうものなのか、学校体育において具体的、段階的に解説された資料は例を見ない。2021年度から完全実施される中学校学習指導要領では、多くの武道種目が例示に加えられたが、次の項では、武道必修化以降の武道種目の実施状況や今後の課題について論じてみたい。

(2) 武道必修化の現状と今後の課題

武道必修化の完全実施から3年が経過した2014年に筆者らが行った全国調査における「武道の指導成果の検証」（本村ほか、2015、2016）について述べてみる。この調査は、全国都道府県及び政令指定都市教育委員会（67ヶ所）、市町村教育委員会（1,757ヶ所）全てを対象に行ったものである。また、武道を実施している中学校から無作為に抽出した432校の教員、生徒を対象に授業内容についてもアンケート調査を行った。さらに技能の定着状況を確認するため訪問校調査を実施した。

その主な結果は、複数回答を可とした武道の実施種目では、柔道（61.0%）、剣道（34.1%）、相撲（3.5%）、その他の武道（1.9%）であった。この数値は日本武道館が必修化以降に毎年実施している調査とほぼ一致している。実施種目とした主な理由では、「すでにこの種目を実施しているから（37.6%・2042校）」が最も多く、武道用具の整備状況については、「ほぼ整備されている（66.2%）」、武道場の設置状況では、「設置している（55.1%）」という結果であった。特徴的なものとしては、柔道において大外刈りなどの技能制限を通知している教育委員会等が12.8%みられた。

武道の実施種目では柔道のみ、剣道のみ、が最も多く、2種目を実施している学校も6.0%みら

れた。配当時間では、平均が約9.0時間で4時間から12時間という回答が多かった。授業開始月は、2学期（54.0%）が最も多く、授業形態では、男女共習（32.3%）が多かった。さらに1学年で武道を実施している学校は2学年、3学年でも引き続き同種目を履修させる傾向にあった。

また、生徒からのアンケート結果では、「保健体育の授業は好きですか」という設問に80%以上の生徒が肯定的な回答をしているのに対して、「武道の授業は好きですか」には60%程度の肯定的な回答しか得られなかった。また、「課題を解決するための練習方法を選択することができますか」という設問に対しても60%台と低い値であった。関心・意欲・態度、思考・判断に関しては良好な結果が得られた。技能の定着度を確認するための訪問校調査では、基本動作と対人的技能における生徒の技能試験を行った。その結果、技能の定着度が十分でないとの課題が明らかになった。また、教員からのアンケートでは、これらの課題が解決できていない理由として、「授業時間数等の年間指導計画の問題」「指導者の指導力の問題」「施設や設備の問題」が主な理由としてあげられた。

これらの問題を解決するために、「運動有能感に着目するとともに、導入や用具・ルールを工夫した簡易試合の取り扱い、グループ活動などによって愛好的態度を育成すること」「単元前半の教師による一斉指導で基礎基本の定着、ICTを含めた視覚的学習資料の工夫、課題解決の道筋の明確化とアクティブ・ラーニング、課題解決のための発問やヒントの例示などによって課題解決能力の向上を図ること」「3年間を見通した技の例示と取り扱い、系統的・発展的な指導の工夫を踏まえた年間指導計画・単元計画の充実によって技能の定着を図ること」の3点を武道授業の課題として抽出した。

2015年度は上記の抽出された課題をもとに、柔道、剣道、相撲のそれぞれの種目について第1学年の「指導と評価」及び9単位時間分の学習指導案を作成し、検証授業を行った。成果としては以下の3点があげられた。

1) 愛好的態度の育成について

質問紙調査で、「武道の授業が好き」という問いに対して、「そう思う」「だいたいそう思う」という肯定的な回答を示した生徒の割合は、柔道で85.0%、剣道で81.2%、相撲で84.7%と2014年の全国調査より有意に高かった。また、生徒の形成的授業評価も行ったが、「関心・意欲」はすべての項目で高い値を示し、生徒に好意的に受け入れられていた。

これは、3種目とも導入の段階でゲーム的要素を取り入れたり、系統性を踏まえた段階的指導を取り入れたり、ルールを工夫した簡易な試合を取り入れたりしたため、生徒はそれぞれの種目の特性に触れたり、技ができる喜びや楽しさを味わうことができたためと思われる。

2) 課題解決能力の向上について

「知識」「思考・判断」の項目で3種目とも9割近い高い値を示し有意な差がみられた。これは生徒に考えさせる場面を設定したり、グループ学習を取り入れたり、審判を行うことにより、生徒は自ら課題を発見し、教え合い、仲間の良い動きを指摘し合うなどの思考力・判断力・表現力等を高めることができ課題解決力が高まったためと思われる。

3) 技能の取り扱いと習得・向上について

質問紙調査で「技能」の内容に関する項目は「できる」「だいたいできる」と肯定的な回答が多く、

ほとんどの項目で有意な差がみられた。これは簡易試合の導入、用具の工夫、攻撃と防御の交代など、教材の工夫による技ができる喜び、達成感によるものと思われる。技を精選し技能の向上を図ることにより成果が得られた。

2016年度は、第2学年の「指導と評価」及び9単位時間分の学習指導案を作成し、検証授業を行った。その成果は紙面の都合で次の機会に報告することとする。2017年度は第3学年の「指導と評価」及び6単位時間分の学習指導案を作成し、検証授業を行う計画である。

「さらなる技の精選」「簡易な試合の在り方」「伝統的な考え方や行動の仕方の例示」「技ができるようになる喜び」「攻防の場면을重視し武道教材の特性触れる喜び」などをテーマとして武道授業の在り方を探究したい。

2-6 表現運動・ダンスの指導

平成20年に告示され、平成24年度から全面実施となった現行の中学校学習指導要領（文部科学省，2008b）において、中学校第1・2学年におけるダンス必修化が示されたことにより、日本の学校教育では小学校から継続してダンス系領域（小：表現リズム遊び・表現運動、中：ダンス）が必修となった。

中学校学習指導要領のダンス領域に関する改訂の経緯を概観すると、昭和22年から昭和64年まではダンスは女子、格技は男子と、女子のみの履修であったが、平成元年に初めてダンスも武道（格技より名称変更）も男女共修という大転換を迎えた。続いて、平成10年にはこれまでの創作ダンスとフォークダンスの内容に、現代的なリズムのダンスが加わった。そして、先ほど述べたように平成20年には中学校第1・2学年において、ダンスや武道も含めた全運動領域が男女必修となったのである。

小学校のダンス（現在は表現リズム遊び・表現運動という領域名）は戦後ずっと男女とも必修であったのに対し、中学校におけるダンスはこのように10年ごとに大きな改革がなされており、その中で現行の中学校学習指導要領は「明治以来の大改革であり、100年以上を経て中学男女のダンス必修が実現したのである」（高橋，2016）。

そして、平成29年3月にいよいよ小学校および中学校の新学習指導要領が告示され、平成32年度に小学校、33年度に中学校で全面実施される運びとなった。今回はダンス系領域に関しては特に大きな改革はなかったが、注目されているのはアクティブ・ラーニング、すなわち学習指導要領に「主体的、対話的で深い学び」と記された学習法についての考え方である。

本節では、これから10年のダンス教育に向けて、現在の授業の実施状況より今後の課題と考えられる点を2つに絞って述べることとする。

(1) 課題1：現代的なリズムのダンスの指導の改善—ダンス=ヒップホップダンスという誤解—

必修化以降、中学校教員対象の講習会の増加など様々な取り組みがなされてきた。小学校においても「これまで以上に小学校期の子どもに表現運動の楽しさを十分体験させて中学校へつないでいくことが重要となる」（村田，2012）と指摘され、ダンス系領域の教員の指導力向上が急務であると叫ばれて久しいが、今、特に問題とされているのが現代的なリズムのダンスの指導であると言っても過言ではない。

1) 採択率が最も高い現代的なリズムのダンス

中学校のダンス領域の主内容は、創作ダンス、現代的なリズムのダンス、フォークダンスの3つであるが、現在最も授業採択率が高いのが現代的なリズムのダンスである。

中村(2016)は、東京都公立中学校第1・2学年を対象として平成15年度から継続的に調査を行った結果、『『現代的なリズムのダンス』は導入直後から積極的に授業に取り入れられ、10年足らずで最多採択種目となり、24年度には7割以上の採択率となった』と報告している。ちなみに、創作ダンスは35%、フォークダンスは24%の採択率であった。

また、平成26年度文部科学省委託事業として高橋(2015)が全国の中学生を対象として実施した調査でも、現代的なリズムのダンスは約8割、創作ダンスは約6割、フォークダンスは約4割の生徒が履修しており、同じく現代的なリズムのダンスを取り上げている学校が多いことが明らかにされている。

2) ダンス=ヒップホップダンスという誤解

現代的なリズムのダンスを採択する理由については、生徒の興味関心が高いことがよくあげられる。しかし、ここに誤解が生じているのである。

AKBやEXILEなどに憧れ、あのような決まった振りを揃えて踊るダンスを踊ってみたいと思う生徒は確かに多いであろう。また近年、ダンスを競い合うテレビ番組も多く、マスメディア等を通じてヒップホップダンスを視聴する機会が非常に増えている。これらにより、中高生など若者はダンス=ヒップホップダンスというイメージをもち、ダンスを「かっこいい」「おどりたい」と思うようになってきた。しかし、そもそも現代的なリズムのダンスとはヒップホップダンスそのものではなく、『『生徒の興味関心が高い』から現代的なリズムのダンスを採択するという理由には教員の誤解があると思われる』のである(中村, 2016)。

必修化が告示された際には、「中学校でヒップホップダンスが必修化」という誤った報道が多く見られ、指導に不安を抱える現職教員たちがヒップホップダンスの教室や講習会に参加して既成のステップや振りを覚えて踊る姿がニュース等で映し出されたが、このような誤解したイメージは現代的なリズムのダンス導入から20年近く経つ今も多いのである。

3) リズムに乗って自由に踊る創造的な学習へ

日本のダンス系領域の主内容である表現系ダンス(表現・創作ダンス)とリズム系ダンス(リズムダンス・現代的なリズムのダンス)は「自由に踊る創造的な学習」であり、それに対しフォークダンスは「再現して踊る定形の学習」とされ、3つのダンスはその学習のねらいから大きく2つに分けられている(文部科学省, 2013b)。

すなわち、リズム系ダンスは「自由に踊る創造的な学習」であり、小学校ではロックとサンバ、中学校以降ではロックとヒップホップのリズムを主に取り上げ、それぞれの「リズムに乗って自由に友達と関わって踊る」ところに特性がある。それにも関わらず、特に中高の現代的なリズムのダンスが既成のステップや振りを覚えて踊るヒップホップダンスと誤解されている要因は、「ロック(Rock)」や「ヒップホップ」のリズムと、ストリート系ダンスの種類である「ロック(Lock)」と「ヒップホップダンス」との混同にあるであろう。

中学校学習指導要領解説に「現代的なリズムのダンスは、ロックやヒップホップなどの現代的なリズムの曲で踊るダンスを示しており、リズムの特徴をとらえ、変化のある動きを組み合わせ、

リズムに乗って体幹部（重心部）を中心に全身で自由に弾んで踊ることをねらいとしている」（文部科学省，2008b）と示されているように、学習指導要領では「ロック（Rock）」や「ヒップホップ」のリズムの曲で自由に踊ることをねらいとしているにも関わらず、「ロック（Lock）」や「ヒップホップダンス」というダンスジャンルの踊りを学ぶことと受け取ってしまっているところに誤解が生じているのである。

従って、授業内容も学習指導要領の意図に叶ったものではなく、中村（2010）は先にあげた東京都公立中学校を対象とした実態調査では、学習指導要領の意図に反して、「教師の一斉指導により既成の運動技術が教授されたり、ビデオ映像等の踊りを模倣させるだけの授業が展開されたりと、決して充実した実施状況ではなかった」が、完全実施となった平成24年度においても同様に「既成の動きの習得学習を取り入れていた学校も少なくなく、学習内容の質が十分確保されているとはいえなかった」と報告している。

また高橋（2015）の全国調査でも同様に、「リズム系ダンスについては振付ダンスを踊ることを主要内容にしていることがわかった」としている。

現行の中学校学習指導要領解説（文部科学省，2008b）の第3学年の技能の項で、「現代的なリズムのダンスでは、既存の振り付けなどを模倣することに重点があるのではなく」と特に注記されているにも関わらず、今もなおダンスの映像や教員や生徒などの振り付けたダンスを覚えて踊る指導が多く見られるのが現状であり、その要因は上に述べた現代的なリズムのダンスの学習内容に対する誤解や、教員の指導力不足で自ら教えることなく映像やダンス経験のある生徒に頼るような授業を行ってしまうこと等にあると考えられる。

従って、小学校のリズム遊び・リズムダンスも含めて、「リズムの特徴を捉えて自由に踊る」という学習のねらいのもとに、ロック、サンバ、ヒップホップそれぞれのリズムの指導法をさらに検討していくと同時に、教員を目指す学生や現場の教員にいかに伝え広めていくか、またいかに指導する力を身につけさせるかが今後も引き続き課題であるといえる。

（2）課題2：アクティブ・ラーニング＝「主体的、対話的で深い学び」となる指導法の検討と発信

1）アクティブ・ラーニングとは

「アクティブ・ラーニング」という言葉は、大学教育の質的転換を求める中央教育審議会答申（2012）の中で、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人物」を育成するためには、「従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、（中略）学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である」と記されたことから注目されるようになった。その後、初等中等教育についても、新しい時代に必要な資質・能力を子どもたちに育むためには、「『何を教えるか』という知識の質や量の改善はもちろんのこと、『どのように学ぶか』という、学びの質や深まりを重視することが必要であり、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習（いわゆる『アクティブラーニング』）や、そのための指導の方法等を充実させていく必要」がある（中央教育審議会，2014）とされた。すなわち、小学校から大学までを通じて「アクティブ・ラーニング」へと授業を革新していくことが求められたのである。

「アクティブ・ラーニング」を重視する流れは、「生きる力」の育成という観点で特に小・中学校で取り組まれてきた優れた教育実践の成果を踏まえたものであると説明されているが（中央教育審議会，2015）、自主創造的な学習を目指してきた日本のダンス教育は、既に長年に渡って「アク

ティブ・ラーニング」の趣旨に合った指導法を検討、実践してきたといえる（細川, 2016）。

2) アクティブ・ラーニングを先導するダンス指導

高橋（2016）は、「昭和22年の学習指導要綱においてダンス領域は、戦前の教師が創った既成作品を踊ることから、子どもが思い思いに表現する学習へと大転換があった。このために取られた指導方法は、子どもが主体的に協働して問題を解決していく方法であった。いま、まさに注目されている『アクティブ・ラーニング』を先導してきたのである」と述べている。

また、鈴木（2016）も、「ダンス学習では、『創作』が学習内容として求められてきたこともあり、動きを身につけ、定着させるといった獲得型の学習ではなく、動きを生み出すといった創造型の学習が展開されてきたといえる。そこで、指示ではなく、発問を中心にした指導法によって、子ども達が意思決定して学ぶことを働きかけ、課題と出会い、仲間と出会い学び合う場を生み出すように支援してきた」。そして、このような「発問（問いかけ）を大切に、学び深めるダンス学習の形態は、近年では他の運動領域（例えばボール運動・球技）でも中心的になってきた」とし、「アクティブ・ラーニングとして主流になってきた指導法の基本的な考え方は、ダンス学習の基本的な考え方と共通する点が多く、ダンス学習において古くからアクティブ・ラーニングとして学習論が確立されてきたことを改めて理解することができる」（鈴木, 2016）と述べている。

すなわち、昭和22年より主内容となった表現・創作ダンスでは教師が提示した題材やテーマといった課題に応じて、教師のリードにより習得すべき技能を体験的に学んだ後、グループで自由に創作活動（活用—探究）を行う。また、新たに加わったリズムダンス・現代的なリズムのダンスでも同様に、教師が提示したリズムや音楽の課題に応じて、教師のリードにより技能を身に付けた後、グループで自由に動きを工夫する。この2つの自由で創造的な学習を実現させるために長年に渡り検討されてきた「習得—活用—探究」型の指導法は、まさにアクティブ・ラーニングの考え方に合致しているといえよう。

しかしながら、上記の通り、現代的なリズムのダンスについては学習内容の誤解があり、学習の質が保たれていない授業も少なからず見受けられる。また、創作ダンスにおいても、基本的な技能である即興表現の学習を行っている中学校は3割とあまり行われていないことも調査の結果明らかにされている（高橋, 2015）。

必修化以降、中学校ではダンスの授業実施率は確実にあがってきている。しかしながら、例えばさいたま市の公立小学校では表現運動はほとんど授業では実施されず、主に運動会での演技で学習を終えていると聞く。そのため、さいたま市教育委員会（2017）は、運動会でのダンス演技が表現運動の授業実践と結び付いたものになるよう、『運動会における演技指導の手引き～表現運動を中心とした指導事例～』を作成し市内公立小学校に配布した。

小学校、中学校ともに、【自由に踊る創造的な学習】である表現・創作ダンス、およびリズムダンス・現代的なリズムのダンスについては運動会や体育祭ではなく、その学習の質が保たれた授業実践が確実に行われるようにしていくことが必要である。

また、【再現して踊る定形の学習】であるフォークダンスにおいても、教師が選んだフォークダンスや日本の民踊を一斉指導で教えるだけではなく、教師が振りの全体を教えた後に、グループで教え合う活動を行ったり、あるいは学習者が踊りたいダンスを選び、グループで踊り方や由来・背景を調べる活動を行ったりするなど、まさに主体的・対話的に学び、より深い学びにつながるような学習形態を取り入れ、工夫していくことが大切であろう。

(3) 教員養成系大学の役割

さて、ダンス教育の今後の課題について2つ述べてきたが、これらの課題があるということは教員養成系大学としては反省すべきことである。

授業実践には、教師の大学時履修経験、実技経験、指導経験等が関わってくるが、現職教員を対象とした意識調査の結果では、特に「大学時履修経験の差はダンス観、指導観、指導能力などに影響を与え、指導実践をおこなわせる原動力になる。特に1年以上と1年未満・経験無しとの間に大きな違いが見られ、1年以上の大学時履修経験が、特に、有効に働くことが認められる」(松本ほか, 1994) ことを明らかにしている。

学生が学習するカリキュラムおよび授業内容、履修時間等について検討し、より質の高い教員として学生を送り出すことができるよう、検討していかなければならない。

2-7 体育理論の指導

(1) 体育理論の変遷

我が国の戦後の学習指導要領における体育理論の名称の変遷をたどると、小学校では、1958年以降独立した領域として示されたことはなかった。中学校では、1947年の学校体育指導要綱と現行学習指導要領(文部科学省, 2008b)に「体育理論」が用いられているが、その間(1958年～1998年)は、「体育に関する知識」と記されている。高等学校では、一貫して「体育理論」が用いられてきた。名称の違いはあるとはいえ、中・高等学校において体育理論は一貫して体育の内容領域として位置づけられてきたといえる。

しかし、取り扱いについては、中学校では、体育の総授業数の5～10%程度と記されているに過ぎなかった。1998年版では配当時間に関する記述もなく、各運動領域の学習や保健分野の内容との関連を図った指導が求められた。高等学校でも、運動学習と関連づけて体育理論を指導するという提案が一貫してなされ、体育の総授業数の5～10%を配当するよう示され、実質的には実技の授業時間の中で関連する知識を提供するのみの体育理論という状況が続いていた。これに対して、現行学習指導要領(文部科学省, 2008b, 2009)では、中学校では各学年次で3単位時間以上、高等学校では各学年次で6単位時間以上の配当が明示された。教室で実施する体育理論の授業として位置づけられたのである。岡出(2006)の言を借りれば、直接運動をすることと関連づけて教える知識とそこから距離を置いて教える知識が整理されたことを示唆しており、前者は体力トレーニングに代表される自然科学的な知識で、後者は人文社会科学的な知識とも換言できる。

このような観点から、中学校の指導内容についてみると1969年版では、体力測定の方法と結果の活用等が示され、1998年版では、運動の特性と学び方、体ほぐし・体力の意義と運動の効果、といった内容であった。これらは、各運動領域の指導内容として位置づけられるようになった。そして、現行学習指導要領(文部科学省, 2008b)の体育理論は以下のような指導内容に変容した。すなわち、「運動やスポーツの多様性」、「運動やスポーツの意義や効果」、「文化としてのスポーツの意義」と明示された。たとえば、スポーツの多様性とは、自分が「する」ことだけではなく、「みる」、「ささえる」、「知る」などの多様な関わり方があることを学ぶことである。その結果、運動が得意ではなく、興味もない中学生にとっても、スポーツを鑑賞したり、スポーツを支えたりすること、さらには知的な関心事の対象としてスポーツを知ること、スポーツとの関わりを持つ人生への導入になり得るのである。

現行の高等学校の指導内容（文部科学省，2009）も中学校と同様に、体力トレーニングや体ほぐしの内容は各運動領域の指導内容に位置づけられ、体育理論は独自の指導内容を構築した。すなわち、「スポーツの歴史、文化的特性、現代スポーツの特徴」、「運動やスポーツの効果的な学習の仕方」、「豊かなスポーツライフの設計の仕方」が指導内容として明示された。たとえば、スポーツの文化的特徴では、スポーツが国際親善や世界平和に大きな役割を果たしており、その代表的なものにオリンピック・ムーブメントがあること。また、ドーピングは、フェアプレイの精神に反し、能力の限界に挑戦するスポーツの文化的価値を失わせることであること等が学びの内容となっている。

文化としてのスポーツを体系的に学ぶことによって、初めて目指すべき豊かなスポーツライフとは何かを理解でき、そこから児童・生徒の主体性が生まれる。そして最終的には、教科目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力（中略）や明るく豊かな生活を営む態度」（中学校）や「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力」（高等学校）として結実していく。

（2）指導の現状と今後の課題

村瀬ら（2016）は、中学校保健体育科教員67名を対象に、その実施状況や実施内容を調査・分析した。集計の結果、「単元として実施」しているのは31名（46.7%）、「体力テストと併せて実施」しているのは12名（17.9%）、「各種目のオリエンテーションとして実施」しているのは25名（37.3%）、「その他の形態」で実施しているのは7名（10.4%）、「実施していない」のは8名（11.9%）であった。

教科目標実現のために重要な領域である体育理論であるが、学校現場での実施状況や実施内容については十分とは言い難い状況である。体育理論の実施が広まらない要因として、時間的条件が保障されていないことや、教材の開発が十分でないこと等が挙げられる。そこで、これらの問題解決への方策として、オリンピック教育を教材とした「カリキュラム・マネジメント」の高校における実践例と、小学校における実践例を以下に示す。

1) カリキュラム・マネジメントとオリンピック教育

カリキュラム・マネジメントとは、学校の教育目標の実現に向けて、子どもや地域の実情を踏まえて、教育課程を再編成・実施・評価し、改善を図るという一連のサイクルを推進することである。嶋崎（2016）は、体育理論の指導内容であるオリンピック・ムーブメントやドーピングを中心にし、世界史・音楽・美術・国語・生物・化学などの教科を超えて協力する授業展開の可能性があることを示唆している。

2) 小学校における体育理論

前述のように、小学校では、体育理論は領域として示されていない。しかし、近年では総合的な学習の時間や道徳・特別活動と関連させてオリンピック教育をしている例も少なくない。東京都（2016）では、2300校、京都府・福岡・宮城県等でも71校で実施している。子どもの運動やスポーツへの関心を高めるとともに、愛好的態度を育成することにつながったと高く評価する学校がほとんどであった。小学校体育科の目標である、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」ために有効な教材であるオリンピック教育を、小学校の体育理論として位置づけることは可能であろう。小学校から高等学校までの体系的な体育理論の構築が急務である。

(3) 本節のまとめ

体育理論の指導については、いまだに上記のような課題をかかえているにもかかわらず、2017年2月に小中学校の学習指導要領が公表された。菊（2016）によれば、従来の運動領域で扱われる知識が、具体的な「技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方など」とされ、それに基づく思考・判断が重視されたのに対して、次期学習指導要領では、それがどのように社会、世界と関わり、よりよい人生を送ることにつながるのかという関連をも求めているという。つまり、体育理論のこれからの目標は、「体育」というカテゴリーを超えて、広く社会のなかにおける文化としての運動やスポーツのありよう（位置づけ）を理解し、運動領域における知識と関連させながら、生涯スポーツを志向する態度や人間性の資質や能力の向上を図ることになるといえよう。

3. まとめ

実践的な課題についての言及は、それぞれの問題について真摯に向き合い、興味深い論理展開がなされている。特にその中でも多かったのがそれぞれの種目に対する子ども達の嫌悪感をどのように払拭するのかというものである。これは、実技ができない子どもは、できないことをクラスの全員にさらされるという体育授業が抱える避けることのできない問題に関わっている。この問題は、数多くの研究者たちが挑んだ課題であり、そして、社会が変わればその問題も変わってくる可能性があるために、永遠の解決すべき課題として残ると考えられる。だからといって諦めるのではなく、本論で展開されているような、今まさにそこにある課題について真摯に追求することが必要になる。当然のことながら、まだ十分ではないが、本論で論じられた事柄が、多くの研究者の課題追求のための一助になればと考える。

引用文献

- 中央教育審議会（2012）新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）。（平成29年4月5日参照）http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf#search=%27
新たな未来を築くための大学教育質的転換に向けて%27
- 中央教育審議会（2014）初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）。（平成29年4月5日参照）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm
- 中央教育審議会（2015）教育課程企画特別部会における論点整理について（報告）。（平成29年4月5日参照）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/sonota/1361117.htm
- Dweck, C. S. (2006) MINDSET: The New Psychology of Success. Random House, New York.
- 福原祐三・鈴木 理（2005）みんなが主役になれるバレーボールの授業づくり。大修館書店：東京。
- 古田 久（2006）バレーボールのパフォーマンスに関係する知覚的要因の検討。広島大学大学院教育学研究科博士論文。
- 古田 久（2009）バレーボールのサーブプレシーブにおける予測トレーニングに関する予備的研究。埼玉大学紀要（教育学部），58(2)：101-107。
- 古田 久（2014）運動不振学生の体育授業における「つまずき」経験。埼玉大学紀要（教育学部），63(1)：375-386。
- グリフィン：高橋健夫・岡出美則監訳（1999）ボール運動の指導プログラム—新しい戦術学習の進め方。大修館書店：東京。

- 細川江利子 (2016) アクティブ・ラーニングを先導するダンス指導. 女子体育, 58(8・9):4-5.
- 菊原伸郎 (2012) 小学校のキック技能の習得における体育教育のあり方に関する研究—ボール運動系「ゴール型」ゲームのキック技能で求められる体育科での指導方法の検討—. 埼玉大学紀要(教育学部), 61(1):33-40.
- 菊原伸郎 (2016) 菊原伸郎コーチング・メソッド「4+1」—自律した意思決定スキルの獲得を目指して—. コーチング学研究, 29巻増刊号:95-102.
- 菊原志郎 (2015) すぐできる! サッカー オフ・ザ・ボール. 学研パブリッシング:東京.
- 菊 幸一 (2016) 21世紀に求められる体育理論とは. 体育科教育, 64(10):12-15.
- 松本富子・高橋和子・茅野理子・細川江利子他 (1994) 現職教員のダンス指導実践に影響を及ぼす要因の検討—大学時履修経験が与える影響について. 舞踊学, 16:12-23.
- 文部科学省 (2008a) 小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版:東京.
- 文部科学省 (2008b) 中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房:東京.
- 文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編. 東山書房:東京.
- 文部科学省 (2013a) 平成24年度体力・運動能力調査結果について. (平成29年3月23日参照) http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/chousa04/tairyoku/kekka/k_detail/1340101.htm
- 文部科学省 (2013b) 学校体育実技資料第9集表現運動系及びダンス指導の手引き.
- 本村清人ほか (2015) 武道等指導推進事業(武道等指導成果の検証)調査報告書.
- 本村清人ほか (2016) 武道指導充実・資質向上支援事業に係る武道指導に関する調査報告書.
- 村瀬浩二・阿部久貴・梅澤秋久ほか (2016) 体育理論の実践状況と実施内容に関する考察. 日本体育学会第67回大会予稿集, 300.
- 村田芳子 (2012) 新学習指導要領対応 表現運動・リズムダンスの最新指導法. 小学館:東京.
- 中村恭子 (2010) 中学校体育の男女必修化に伴うダンス授業の変容—平成19年度、20年度、21年度および24年度の年次推移から—. (社)日本女子体育連盟学術研究, 26:1-16.
- 中村恭子 (2016) 現代的なリズムのダンス=ヒップホップダンスという誤解. 体育科教育, 64(3):28-31.
- ナウル:つくば国際アカデミー監訳 (2016) オリンピック教育. 大修館書店:東京.
- 岡出美則 (2016) 学習指導要領における体育理論の変遷. 体育科教育, 64(10):16-19.
- 岡沢祥訓・北真佐実・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.
- さいたま市教育委員会 (2017) 運動会における演技指導の手引き～表現運動を中心とした指導事例～.
- 佐藤豊・友添秀則 (2011) 楽しい体育理論の授業を作ろう. 大修館書店:東京.
- 嶋崎雅則 (2016) 体育理論を中心に据えた「カリキュラム・マネジメント」を構想する. 体育科教育, 64(10):20-23.
- シュミット:調枝孝治監訳 (1994) 運動学習とパフォーマンス. 大修館書店:東京.
- 鈴木直樹 (2016) アクティブ・ラーニングを先導するダンス学習. 平成27年度文部科学省委託事業武道等指導充実・資質向上支援事業(テーマ4:成果検証)ダンス領域を実践する上での成果と課題の把握並びにその解決策の為の方策(研究代表者 高橋和子).
- 高橋和子 (2015) 平成26年度文部科学省委託事業武道等指導推進事業(武道等の指導成果の検証)中学校における柔道・ダンスの指導状況等の調査.
- 高橋和子 (2016) 改訂期のダンスでいま、何が、どう問題か. 体育科教育, 64(3):16-19.
- 東京都教育委員会 (2016) 東京都オリンピック教育実践事例集.
- 吉田文久 (2012) スポーツ文化研究の深まりが授業をキメル. たのしい体育・スポーツ, 4:26-29.

(2017年3月31日提出)

(2017年4月17日受理)

Practical Issues Related to Teaching Physical Education in Primary and Secondary Schools

MATSUMOTO, Shin

Faculty of Education, Saitama University

FURUTA, Hisashi

Faculty of Education, Saitama University

KIKUHARA, Nobuo

Faculty of Education, Saitama University

HOSOKAWA, Eriko

Faculty of Education, Saitama University

ARIKAWA, Hideyuki

Faculty of Education, Saitama University

NODA, Sumiko

Faculty of Education, Saitama University

NOSE, Seiki

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

In Japan, new national standards for education, including physical education, will be enacted. Facing this transitional period of Japanese educational curriculum, we have identified following practical issues related to teaching physical education in primary and secondary schools. (1) Differences in track and field related skills and fitness between adolescent boys and girls, particularly regarding the sprint, should be reflected in teaching strategies for the sprint. (2) Many teachers have difficulties in teaching basketball tactics, and therefore, teachers should first demonstrate ideal movements of tactical players to their students. (3) With regard to teaching soccer, teachers must consider the hip joints of students, which are the core joints used to kick a ball, and therefore, teachers need to develop an issues-raised-type of learning programs, as well as an evaluation system for assessing students' learning. (4) The anticipation of ball locations is a critical skill for successful reception in volleyball, and therefore, teaching strategies specializing in anticipatory skills should be developed. (5) In martial arts classes, students learn attack and defensive skills, as well as traditional thinking, behavior, and courtesy, which are parts of Japanese culture. In the revised national standards for education, karate, Japanese halberd, Japanese archery, Aikido, Shaolin Kung Fu, and Bayoneting will be introduced, and therefore, effective teaching strategies must be developed for the newly selected martial arts. (6) Physical expression and dancing have been leading active learning by students in physical education classes, and the current task is to popularize teaching strategies that correspond with national standards. (7) Systematic strategies for teaching the theory of physical education from primary to upper secondary school should be urgently developed.

Keywords: primary school physical education, secondary school physical education, national standards for education, teaching strategy, active learning