

教科教育学コンソーシアム第6回シンポジウム  
(2026年3月8日広島大学教育学部B棟101室)

# 体育科教育におけるビッグアイデアとは

日本体育科教育学会  
吉永 武史

## ◆ 体育におけるビッグアイデアの一例

- 泳ぐときに、確実に速度を上げ能力を高めるために水をまっすぐ後方へ押す。
- チームスポーツ(例: サッカー、バスケットボール、アメリカンフットボールなど)において守備を広げ、攻撃の機会を生み出すためにスペースをつくる。
- 日常生活において、様々なライフスキルを発達させ、自立できるようにする。

(ヴィギンズ & マクタイ, 2012, pp.92-93)

## ◆シンガポールのPhysical Education Syllabusに示されたビッグアイデア

Physical Education uses movement and the environment to develop the whole child.

(体育では運動や環境を通じて子どもの全人的な発達を促す)

(<https://www.moe.gov.sg/api/media/5ebed2f3-0779-481a-a7a9-fc76259c1226/2024-Physical-Education-Primary-Secondary-and-PreUniversity-Syllabus.pdf>より)

## ◆イングランドの小学校の体育科におけるビッグアイデアに関連する記載例

### 体育のキー・コンセプト(ビッグアイデア)

競技スポーツや様々な活動への定期的な参加を含めた幅広い身体活動において優れた成果を収めるために必要な知識と技能を身に付ける。加えて、体育の授業では、長期間にわたり継続的に身体活動に取り組むようになるとともに、健康的でアクティブな生活を送るための方法についての理解を深める。

宣言的知識：動き方やルール、戦略・戦術を知るなど

手続き的知識：一連の活動やゲームに知識を適用する方法を知るなど

チームゲーム(例)

様々なチームゲーム(競争的なゲームを含む)を通して、パス、捕球や送球、ドリブル、シュート、攻撃や守備などに関する幅広い技能を身に付け、ゲームで実行する。クリケットやラウンダーズなどの打撃・守備型ゲーム、サッカーやネットボール、ホッケーなどの侵入型ゲーム、テニスやバドミントン、卓球などネット・壁型ゲームなどに取り組む。

(<https://francisaskewprimary.org/wp-content/uploads/2023/03/PE-Curriculum-Overview.pdf>より)

## ◆カナダBC州のカリキュラムにおける体育・保健教育の第6学年のビッグアイデア

・日々の身体活動によって、効率よくかつ正確に動けるようになり、個人のフィットネスを高めるのに役立つ。

・フィジカルリテラシーとフィットネスによって、充実した身体活動とその喜びが得られる。

・人生においてさまざまな変化を経験することが、自己や他者への理解に影響を与える。

・健康的な選択が身体的、情緒的、精神的な豊かさ(ウェルビーイング)に影響を与える。

・個人や集団における共通点や違いを学ぶことは、コミュニティの健康に影響を与える。

(<https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/physical-health-education/6/core>より)

- ◆カナダBC州のカリキュラムにおける保健体育科(第6学年)のビッグアイデアに沿って整理された教科別コンピテンシーに示されたフィジカルリテラシーの内容

## Physical literacy(フィジカルリテラシー)

- 様々な運動や環境において基礎的な技能を身に付け、それを向上させ、適用する。
- 様々な運動における体の動かし方や戦術を身に付け、適用する。
- 運動強度をチェックしたり、調整したりする方法を適用する。
- 運動における安全、フェアプレイ、リーダーシップを身に付け、実践する。
- 適切な運動を選択し、説明する。

(<https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/physical-health-education/6/core>より)

## ◆フィジカルリテラシー(Physical Literacy)とは

「個人の才能に相応しく、生涯にわたり身体活動を営むために必要な動機、自信、身体的コンピテンシー、知識ならびに理解である」

(Whitehead,2010,p.5)

「運動ならびに身体活動を行っている際に獲得、応用され、生涯にわたり、全体的に学習されていくものである。それは、身体的、心理的、社会的、認知的能力を統合する形で変化していく。また、それは、運動ならびに身体活動を通して健康で、満ち足りた生活を営めるように支援するものである。身体的リテラシーを備えた人物は、個人の置かれている状況と関連させて、生涯にわたり健康を促進し、運動や身体活動を行うことを支援できるように、自らが統合した身体的、心理的、社会的、認知的能力を活用することができる」(Sport Australia,2019,p.5)

◆ Sport Australia(2019)に示されているフィジカルリテラシーの4つの構成要素

身体的領域	心理的領域	社会的領域	認識領域
運動を通して個人が獲得、応用できる技能と体力	運動しようとする個人の態度や情動ならびにそれらが自信や運動への動機付けに与える影響	運動と関わり、個人が他者と営む相互作用	運動の行い方、理由ならびに時期に関する個人の理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動技能</li> <li>・用具を使った運動</li> <li>・対象物の操作</li> <li>・コーディネーション</li> <li>・安定性／バランス</li> <li>・柔軟性</li> <li>・敏捷性</li> <li>・筋力</li> <li>・筋持久力</li> <li>・心肺持久力</li> <li>・反応時間</li> <li>・スピード</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・従事と楽しさ</li> <li>・自信</li> <li>・動機</li> <li>・自己認知</li> <li>・自己制御(感情)</li> <li>・自己制御(身体)</li> <li>・運動する環境との結びつき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・関係</li> <li>・協働</li> <li>・倫理</li> <li>・社会と文化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・内容の知識</li> <li>・ルール</li> <li>・理由付け</li> <li>・戦略と計画</li> <li>・戦術</li> <li>・知覚的な自覚</li> <li>・安全とリスク</li> </ul>

([https://www.japan-sports.or.jp/Portals/0/data/supoken/doc/studiesreports/2021\\_2030/R0305.pdf](https://www.japan-sports.or.jp/Portals/0/data/supoken/doc/studiesreports/2021_2030/R0305.pdf)より)

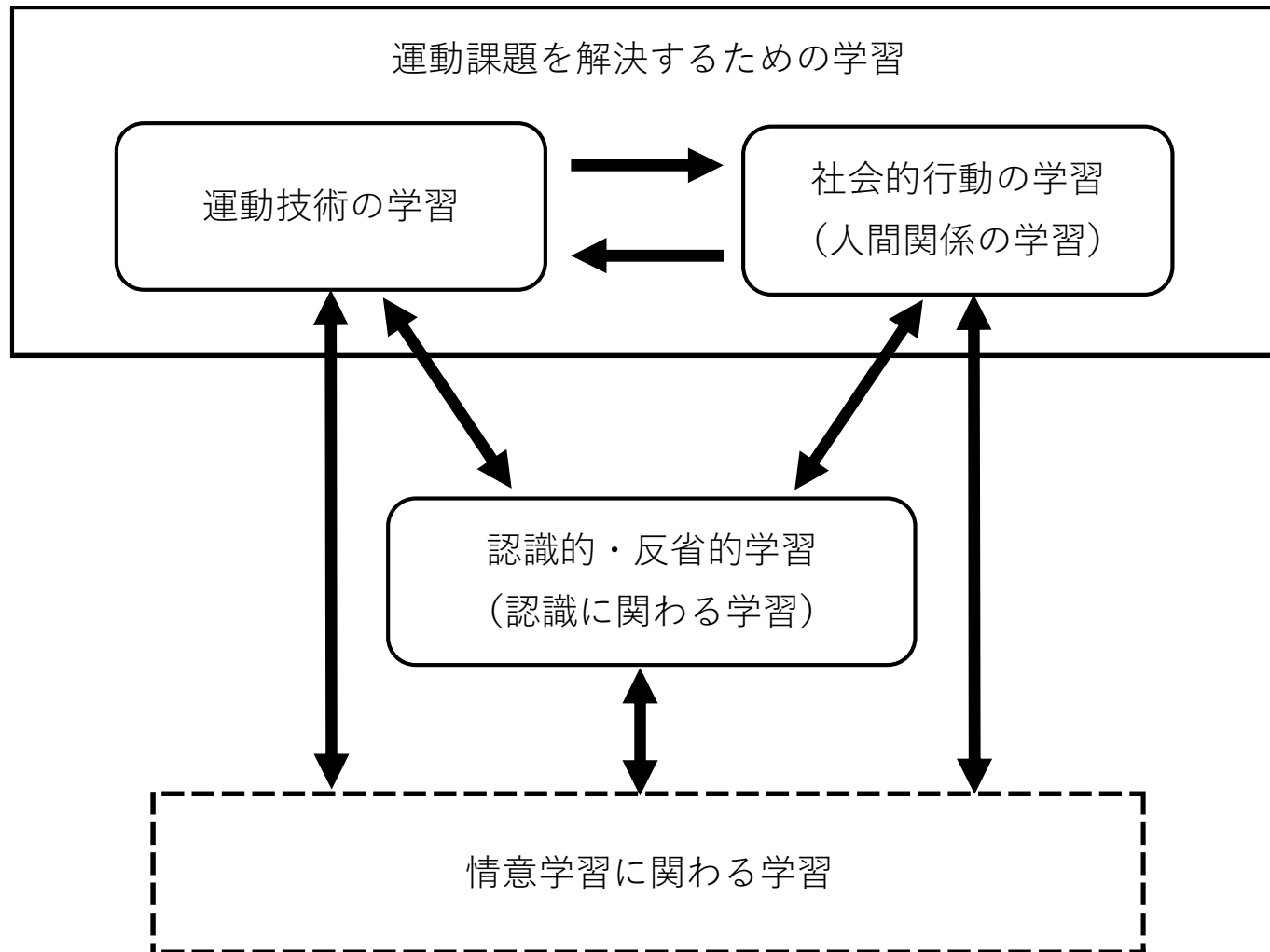


図. 体育の教科内容領域の構造 (Crum, 1992, p.14)

◆Wiggins & Mctigheが示す転移可能性としての理解  
(体育に関連する内容を対象に)

「単なる3対3の反復練習では、1つか2つの配置しか教えられない。しかし、守備にいるときは攻撃に使えるスペースを塞ぐ必要があるという観念を把握すれば、対戦相手のチームのメンバーが行う動きのほとんどすべてに対して、その理解を活用することができる。…『攻撃スペースを狭くする』という重大な観念は、すべてのスポーツにわたって転移するため、サッカー、バスケットボール、ホッケー、水球、フットボール、ラクロスに等しく応用できる」(ヴィギンズ & マクタイ,2012,pp.47-48)

## ◆次期学習指導要領に向けた内容の重点化・構造化の在り方に関する 論議より

教師が資質・能力をよりメタで大きなレベルで捉えられるよう、  
学習指導要領自体においても、各教科等における重要で  
中核的な概念・方略(永続的な理解等、入試等のもと、  
断片的な知識・技能が一定程度失われても残るもの)を  
中心にして、各教科の 目標・内容を大ぐくりにして構造化し、  
メタな目標に重点化する(例:体育科の「ゴール型」「ネット型」等)。

(石井英真、2025月2月17日教育課程特別部会配布資料より)

表. 1998年改訂の小学校学習指導要領に示された体育科の目標及び運動領域

【目標】

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

	体づくり運動	器械運動	陸上運動	水泳	表現運動	ゲーム・ボール運動
1～2年		器械・器具を使つての運動遊び	走・跳の運動遊び)	水遊び	表現・リズム遊び	ボールゲーム 鬼遊び
3～4年		器械・器具を使つての運動	走・跳の運動	浮く・泳ぐ運動	表現	バスケットボール型ゲーム
		マット運動 鉄棒運動 跳び箱運動	ハードル走 走り幅跳び 走り高跳び	クロール 平泳ぎ	リズムダンス	サッカー型ゲーム ベースボール型ゲーム
5～6年	体ほぐしの運動 体力を高める運動	マット運動 鉄棒運動 跳び箱運動	短距離走・リレー ハードル走 走り幅跳び 走り高跳び	クロール 平泳ぎ	表現 フォークダンス	バスケットボール サッカー ソフトボール ソフトバレーボール

表. 2008年改訂の小学校学習指導要領に示された体育科の目標及び運動領域

【目標】

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、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とともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

	体づくり運動	器械運動	陸上運動	水泳	表現運動	ゲーム・ボール運動
1～2年	体ほぐしの運動 多様な動きをつくる運動遊び	固定施設を使った運動遊び マット運動を使った運動遊び 鉄棒運動を使った運動遊び 跳び箱運動を使った運動遊び	走の運動遊び  跳の運動遊び	水に慣れる遊び  浮く・もぐる遊び	表現遊び  リズム遊び	ボールゲーム  鬼遊び
3～4年	体ほぐしの運動 多様な動きをつくる運動	マット運動 鉄棒運動 跳び箱運動	かけっこ・リレー 小型ハードル走 幅跳び 高跳び	浮く運動 泳ぐ運動	表現 リズムダンス	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム ベースボール型ゲーム
5～6年	体ほぐしの運動 体力を高める運動	マット運動 鉄棒運動 跳び箱運動	短距離走・リレー ハードル走 走り幅跳び 走り高跳び	クロール 平泳ぎ	表現 フォークダンス	ゴール型 ネット型 ベースボール型

Table. A Classification System for Games (Griffin, et al.,1997)

<b>Invasion</b>	<b>Net / wall</b>	<b>Fielding / run - scoring</b>	<b>Target</b>
<b>Basketball</b> <b>Netball</b> <b>Taem handball</b> <b>Water polo</b> <b>Soccer</b> <b>Hockey</b> <b>Lacrosse</b> <b>Speedball</b> <b>Rugby</b> <b>Football</b> <b>Ultimate</b> <b>Frisbee</b>	<b>Net</b> <b>Badminton</b> <b>Tennis</b> <b>Table tennis</b> <b>Pickle ball</b> <b>Volleyball</b>  <b>Wall</b> <b>Racquetball</b> <b>Squash</b> <b>Fives</b>	<b>Baseball</b> <b>Softball</b> <b>Rounders</b> <b>Cricket</b> <b>Kickball</b>	<b>Golf</b> <b>Croquet</b> <b>Bowling</b> <b>Lawn bowls</b> <b>Pool</b> <b>Billiards</b> <b>Snooker</b>

↓  
**ゴール型**

↓  
**ネット型**

↓  
**ベースボール型**

表. ゲームパフォーマンスの構成要素 (Griffin et al.,1997)

構成要素	定 義
ベース	ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間に、ホームポジションあるいはリカバリーできるポジションに適切に戻ることに
調整	攻守の別に関わりなく、ゲームの流れに応じてポジションを調整すること
意思決定	ゲーム中にボールを保持した状態で、何を行うべきか適切に選択すること
技能発揮	選択した技術を効果的に発揮すること
サポート	味方のチームがボールを保持している場合に、パスを受けることのできるポジションへ移動するボールを持たない動きのこと
カバー	ボールを保持しているプレイヤーや、ボールに向かって移動しているプレイヤーを守備面で援助すること
ガード/マーク	ボールを保持する可能性がある、またはその可能性がないプレイヤーに対して守備面で対応すること

- Jones & Farrow (1999) や Mitchell & Oslin (1999) による学習成果の転移に関する研究において、ネット型のゲームにおける状況判断の正確性や、戦術理解に関する学習成果の転移が報告されている。
- ゴール型のゲーム間におけるゲームパフォーマンスの転移に関する検証授業の結果、ゴール型のフラッグフットボール※の単元で習得したサポートの動きが、同じゴール型のバスケットボールのゲームにおいて発揮されることが確認された (Yoshinaga et al., 2008)。

※腰に着けたフラッグを取ることをタックルの代替とするアメリカンフットボールを簡易化した球技

# ゴール型

相手チームより多くの得点をとるために、ボール操作とボールを持たないときの動きによって相手コートへ侵入し、ゴールに向かってシュートを打つ。

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

X時間目

## バスケットボール

### 【知識】

・運動の行い方、ゲームのルール、戦術など

### 【技能】

- ・ボール操作(パス、ドリブル、シュートなど)
- ・ボールを持たないときの動き(サポートなど)

## サッカー

### 【知識】

・運動の行い方、ゲームのルール、戦術など

### 【技能】

- ・ボール操作(パス、ドリブル、シュートなど)
- ・ボールを持たないときの動き(サポートなど)

## 体育科教育におけるビッグアイデアの提案に向けて

- ・複数の領域(身体的、心理的、社会的、認識的など)を考慮したビッグアイデアを設定することが可能ではないか。
- ・複数のレベル(目標や内容)でビッグアイデアを構造化することにより、カリキュラムや授業づくりに有効ではないか。

## 今後の課題として

- ・ビッグアイデアを示すための選定基準や系統性(学年進行とともにレベルを上げていくの可否を含めて)の検討。
- ・ビッグアイデアを活用したカリキュラムや授業の実現に向けた実証的研究の必要性。

## 引用・参考文献

BC's Course Curriculum, Physical and Health Education.

(<https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/physical-health-education/6/core>)

Crum, B. (1992) Critical-Constructive Movement Socialization Concept: Its Rational and Its Practical Consequence, *International Journal of Physical Education*,29(1):9-17..

Francisaskew primary school, PE Curriculum Overview.

(<https://francisaskewprimary.org/wp-content/uploads/2023/03/PE-Curriculum-Overview.pdf>)

Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997) Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach. Champaign, IL: Human Kinetics.

石井英真、2025月2月17日教育課程特別部会(第2回)配布資料.

([https://www.mext.go.jp/content/20250217-mext\\_kyoiku01-000040050\\_05.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20250217-mext_kyoiku01-000040050_05.pdf) )

Jones, C. and Farrow, D. (1999) The Transfer of Strategic Knowledge: A Test of the Games Classification Curriculum Model, *Bulletin of Physical Education* 35(2):103-24.

Ministry of Education in SINGAPORE, PHYSICAL EDUCATION SYLLABUS Primary, Secondary & Pre-University.

(<https://www.moe.gov.sg/api/media/5ebed2f3-0779-481a-a7a9-fc76259c1226/2024-Physical-Education-Primary-Secondary-and-PreUniversity-Syllabus.pdf>)

Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1999) An investigation of tactical transfer in net games. *European Journal of Physical Education*, 4, 162–172.

文部省(1998)小学校学習指導要領([https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/cs/1319941.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/cs/1319941.htm) )

文部科学省(2008)小学校学習指導要領([https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/index.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/index.htm))

岡出美則(2022)Physical Literacyをめぐる論議:Physical Literacy(PL)をめぐる諸外国での論議. 内藤久士, 伊藤静夫, 岡出美則, 春日晃章, 鈴木宏哉, 鄧鵬宇, 松尾哲矢, 森丘保典, 青野博「令和3年度日本スポーツ協会スポーツ医・科学研究報告Ⅴ身体リテラシー(Physical Literacy)評価尺度の開発:第1報」. 公益財団法人日本スポーツ協会スポーツ医・科学委員会,pp.4-32.

([https://www.japan-sports.or.jp/Portals/0/data/supoken/doc/studiesreports/2021\\_2030/R0305.pdf](https://www.japan-sports.or.jp/Portals/0/data/supoken/doc/studiesreports/2021_2030/R0305.pdf) )

Sport Australia(2019) Australian Physical Literacy Framework version 2.

([https://www.sportaus.gov.au/\\_data/assets/pdf\\_file/0019/710173/35455\\_Physical-Literacy-Framework\\_access.pdf](https://www.sportaus.gov.au/_data/assets/pdf_file/0019/710173/35455_Physical-Literacy-Framework_access.pdf))

ヴィギンズ & マクタイ著, 西岡加名恵訳(2012)理解をもたらすカリキュラム設計:「逆向き設計」の理論と方法, 日本標準.

Whitehead, M.(ed.) (2010)Physical Literacy. Routledge

Yoshinaga,T.,et al(2008) The possibility of transfer of skill in support play in invasion games. *Proceedings of the 2008 AIESEP World Congress*.