

令和4年度 日本スポーツ協会スポーツ医・科学研究報告Ⅱ

身体リテラシー（Physical Literacy） 評価尺度の開発

— 第2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

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発 －第2報－

研究班長	内藤 久士（順天堂大学大学院スポーツ健康科学研究科）
研究班員	伊藤 静夫（東京マラソン財団），岡出 美則（日本体育大学スポーツ文化学部） 春日 晃章（岐阜大学教育学部），鈴木 宏哉（順天堂大学スポーツ健康科学部） 鄧 鵬宇（順天堂大学スポーツ健康科学部）， 松尾 哲矢（立教大学コミュニティ福祉学部），森丘 保典（日本大学スポーツ科学部） 青野 博（日本スポーツ協会スポーツ科学研究室）
事務局	松田 郁加（日本スポーツ協会スポーツ科学研究室） 伊藤 奈津（日本スポーツ協会スポーツ科学研究室）

目 次

概要	内藤 久士	3
1. 日本版Physical Literacyの評価尺度開発に関する基礎的検討		
1-1. 諸外国における子どもを対象としたPhysical Literacyの評価尺度	鈴木 宏哉	5
1-2. 我が国における学校教育とPhysical Literacy	岡出 美則	17
1-3. 我が国における地域スポーツとPhysical Literacy	松尾 哲矢	40
2. 我が国におけるPhysical Literacyに関する実態調査		
2-1. Physical Literacyの因子構造と関連要因	鈴木 宏哉ほか	49
2-2. 若年層（高校生）を対象としたPhysical Literacyに関する実態調査	青野 博ほか	61
3. 子どもを対象とする日本版Physical Literacy評価法の試案	鈴木 宏哉ほか	76
参考資料～プロジェクト会議 議事録～		83

概要

内藤 久士¹⁾

近年、身体活動の促進要因の1つとして、世界的に身体リテラシー（Physical Literacy）が着目されている。日本においても、令和4年度（2022年度）からの第3期スポーツ基本計画において、子供・若者の日常的な運動習慣の確立と体力の向上における今後の施策目標に「フィジカルリテラシー」の育成が盛り込まれた。身体リテラシー（Physical Literacy）に対する考え方は、国や研究者、また時代によっても異なるが、概ね生涯を通じて身体活動を維持するための動機、自信、身体的資質、知識および理解などに関わる概念として捉えられている。わが国の第3期スポーツ基本計画では、「生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力」を「いわゆるフィジカルリテラシー」というように表現している。しかし、その明確な定義およびそれを測るための評価尺度は未だ確立されてはいない。そこで、本プロジェクト研究では、身体活動やスポーツ活動の促進、また健康や体力の向上への取り組みにつながるような日本版身体リテラシー（Physical Literacy）の評価尺度および質問紙の開発を行うことを目的とした。

この目的を達成するために、昨年度は、まず国内外の身体リテラシー（Physical Literacy）に関わる議論について整理し、身体リテラシー（Physical Literacy）の捉え方およびこれまで開発されている評価尺度についてのレビューを行った。その結果、身体リテラシー（Physical Literacy）の概念は古くより存在していたが、Whitehead氏（英国）による定義以来、時代とともに修正が施されているものの、比較的多くの研究がこれをベースに行われ、評価尺度の開発などがなされていることを確認した。一方、世界のいくつかの国々では、その国における教育やスポーツ政策にあわせ

て、Whitehead氏による定義とはやや異なる定義を定めて評価尺度や方法などの開発が行われている。また、評価の対象を子どもに限定したもの、あるいはその評価をスコア化して行うものなど、様々な方法や質問紙があることが明らかとなった。さらに、プロジェクトメンバー内において、日本における評価尺度開発の観点からは、学校教育・体育（学習指導要領）、体力テスト、アスリート育成システムなどとの関連性にも一定の配慮をすべきであることが望ましいとのコンセンサスを得た。

これらの成果を踏まえ、本年度は、日本版身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発にあたって対象とすべき年齢や区分を明確にし、実際に用いる場面を想定しながら関連する要因を考慮して開発をすすめる、その妥当性・信頼性の検証に取り組んだ。具体的には、はじめに日本版身体リテラシー（Physical Literacy）の評価尺度開発に向けた基礎的な検討を行うために文献レビューを行い、子どもを対象とした諸外国の「Physical Literacy」の評価尺度についてまとめた。また、日本版身体リテラシー（Physical Literacy）を開発するにあたって重要となる学校教育および地域スポーツの視点から身体リテラシー（Physical Literacy）との関わりについて議論した。また、海外の質問紙の日本語翻訳版を用いて、日本の若年層（高校生）以上の年代に対する身体リテラシー（Physical Literacy）の実態に関する調査とその分析を行った。そして、これらの結果を踏まえつつ、主に小学生～中学生の子どもを対象とする日本版身体リテラシー（Physical Literacy）評価法の試案を作成した。一方で、その妥当性、信頼性についてより大きなサンプルサイズでの検証を重ねるとともに、子どものフィジカルリテラシーに影響を及ぼす要因について多面的に検討を加え、さらに、これらを基に、幼児・小学校低学年、および高校生から高齢者に対する

1) 順天堂大学大学院

評価尺度の開発を行い、信頼性、妥当性等について検証していくことが課題として残された。

なお、ここに記された報告書の内容以外に、研究プロジェクト会議では多くの有意義な議論がなされたので、最後に資料としてその全議事録を付した。また、“Physical Literacy”を日本語でどのように表記するのかは、その定義等も含めて極

めて重要な課題であるが、本年度の報告書においても、“身体リテラシー”、“フィジカルリテラシー”、“Physical Literacy”、さらにそれらを併記するなど、それぞれの分担研究者に表記方法はまかせることとしあえて統一を行わなかったことをご了解いただきたい。

1. 日本版Physical Literacyの評価尺度開発に関する基礎的検討

1-1. 諸外国における子どもを対象としたPhysical Literacyの評価尺度

鈴木 宏哉¹⁾

1. はじめに

昨年度の研究プロジェクト報告書（第1報）において、英語論文の文献データベースや公的な機関が作成したウェブサイトを対象に資料検索を行った結果、Physical Literacyの評価尺度として最も多く採用されていたのがCanadian Assessment of Physical Literacy (CAPL)であった。そして、Physical Literacyの定義については、International Physical Literacy Associationの会長であるMargaret Whiteheadが中心となって示している定義とオーストラリアのMacquarie大学Dean Dudleyの研究グループが示している定義の2つを起源としていることが分かった。CAPLはWhiteheadの定義を引用しながら評価尺度の作成をしている。一方、Dudleyの研究グループが示した定義は、オーストラリアの政府機関であるAustralian Sports Commission（具体的にはSport Australia）が採用しており、Sport Australiaが開発した子ども向けの評価尺度にPhysical Literacy in Children Questionnaire (PL-C Quest) がある。そこで、本稿では、CAPLの最新版であるCAPL-2とPL-C Questのテスト実施マニュアル（Canadian Assessment of Physical Literacy: Manual for Test Administration Second Edition-2017, Physical Literacy in Children Questionnaire User Guide: Sport Australia-2021）の一部を訳出しながら、それぞれの特徴を概観する。

2. Canadian Assessment of Physical Literacy (CAPL) の概要

CAPL-2は、カナダのChildren's Hospital of Eastern Ontario Research InstituteのHealthy

Active Living and Obesity Research Group (HALO) (<https://www.haloresearch.ca/>)によって開発された。作成にあたっては、オンタリオ州政府をはじめ、多くの健康教育、体育、スポーツに関わる公的機関が資金や専門知識の点で貢献している。現在、英語、フランス語、スペイン語、中国語のマニュアルが作成されており、質問紙は英語、フランス語、スペイン語、中国語のほかに、ギリシャ語とトルコ語にも翻訳され、自由に使用することができる。

CAPL-2は子どものPhysical Literacyレベルに寄与したり特徴付けたりする幅広いスキルや能力を正確かつ確実に評価することができる包括的なプロトコルである。Physical Literacyとは単に体力や運動能力または運動意欲だけを指すものではない。CAPL-2はPhysical Literacyの様々な側面の評価が可能であることに独自性がある。CAPL-2は1万人を超えるカナダの子どもの評価をもとに改訂された。この第2版はHALOのテスト開発の集大成であり、関連のある研究分野から100人以上の研究者や専門家の意見を取り入れた。

CAPL-2は4つの領域からなるものとして概念化されている（図1）。各領域には身体活動に対する意欲と自信、知識と理解、身体的能力の評価が可能な様々なテストがあり、日常行動の領域については、他の3つの領域の行動結果とみなされる。十分な知識、理解、意欲、自信、身体的能力を備えた子どもは活発で健康的な生活様式をとる可能性が高くなる。図1は各領域には重なる部分があることも示しており、Physical Literacyが複数の因子の相互作用の結果であることを際立たせている。ある領域のテスト項目のスコアは別の領域のスコアに影響されることがある（例えば、15m/20mPACERの成績は身体活動に対する意欲に影響される）。

CAPL-2は8歳から12歳の子どもを対象として

1) 順天堂大学

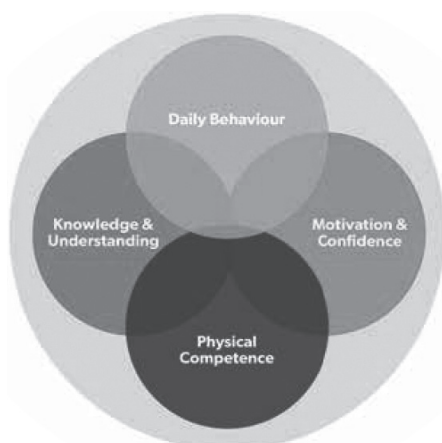


図1 Physical Literacyの4領域

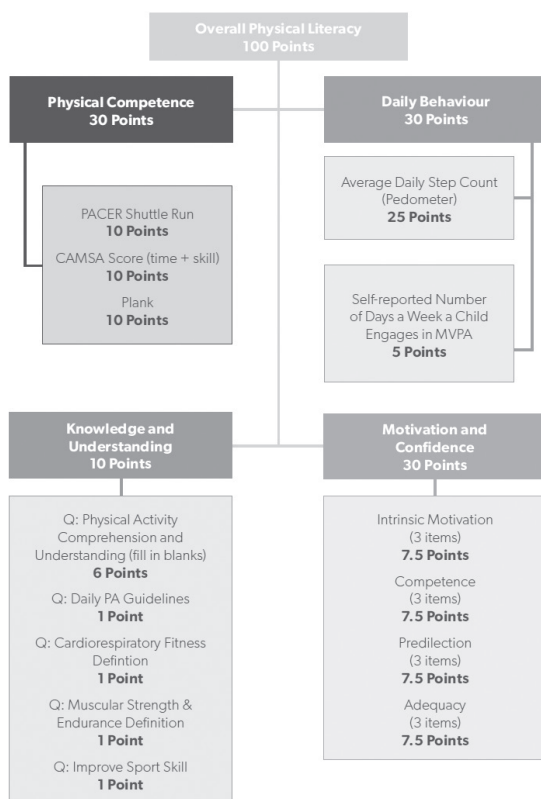
いる。この年齢層のほとんどの子どもはこの評価の活動を問題なくこなすことができる。身体に障害のある子どもはテストをすべて完了することができない可能性があるが、本人の健康を損なうことなく行うことができるならば、8歳から12歳のすべての子どもに対して実施を推奨する。

各テストはそれぞれ別々に実施、採点、解釈を行い、Physical Literacyの属性評価を行う。テスト項目を組み合わせて領域ごとに総合点を算出することもできる（図2）。また、領域ごとの総合点をすべて合計して総合Physical Literacyスコアを算出し、年齢や性別ごとに解釈することもできる。この得点化システムは、HALO研究グループが、子どもの総合的なPhysical Literacyにどの要素がより重要であるかを決定したうえで、子どもの身体活動を専門分野とする19名の研究者からのフィードバックと1万人以上のカナダの子どもたちのデータをもとに作成した。

図2の通り、総合Physical Literacyスコアは100点満点で、意欲と自信が30点満点、知識と理解が10点満点、身体的能力が30点満点、日常行動が30点満点で構成されている。

3. CAPL-2：日常行動

日常行動の得点は、歩数計の歩数（0～25点）と自己申告の身体活動（0～5点）が合計される。歩数は自己申告の身体活動よりも重いウェイ



* CAMSA; Canadian Agility and Movement Skill Assessment
 * MVPA; Moderate-to-Vigorous Physical Activity
 * PACER; Progressive Aerobic Cardiovascular Endurance Run

図2 スコアリングシステム

トが割り当てられている。歩数は、起床から就床までの歩数を7日間計測し、1日の平均歩数を算出する。例えば、8千歩の場合は9点、1万歩の場合は13点、1万8千歩を超えると最高点の25点が与えられる。自己申告の身体活動は、CAPL-2質問票の最後の質問にある「過去1週間（7日間）のうち、1日に少なくとも合計60分の身体活動を行った日は何日くらいありましたか？心拍数を上昇させる活動や呼吸が激しくなる活動をして過ごした時間をすべて合計してください。」の回答をもとに、例えば、0日または1日は0点、6日または7日は最高点の5点が与えられる。

4. CAPL-2：身体的能力

身体的能力の領域には、体力と運動能力の測定が含まれている。体力は、全身持久力と筋持久力

を測定して評価する。運動能力は、アジリティと動作スキルが要求されるコースを完走するまでに発揮されたスキルと完走までのタイムによって評価する。

図3は、運動能力を評価するためのCanadian Agility and Movement Skill Assessment (CAMSA) のレイアウトを示している。実施方法についてはHALO研究グループが作成した動画 (<https://youtu.be/sqGkFxoZP3U>) で紹介されている。具体的には、両足ジャンプ（3回連続）、スライディング（3mスライドステップ）、ボールキャッチ&スロー（直径70mmの軟らかいボールを5m先の的に投げる）、スキップ（5m）、片足ジャンプ（6回連続）、サッカーボールキック（2m幅のコーンの間を狙って蹴る）の動作を連続で行う。CAMSAのスコアは、スキルスコアとタイムスコアで構成され、スキルスコアは動作の出来栄により決まり、スコアの内訳は、両足ジャンプ2点、スライディング3点、キャッチ1点、スロー2点、スキップ2点、片足ジャンプ2点、キック2点。タイムスコアは14秒未満が14点（満点）、14秒以上15秒未満が13点となり、1秒遅くなるごとに1点ずつ評価が下がり、30秒以上が1点（最低点）となる。最終的にCAMSAスコアは、スキルスコアとタイムスコアを合算した後に、その値を2.8で除すことで10点満点に変換される。

体力の評価について、全身持久力は、アメリカのクーパー研究所で開発されたFitnessGram (<https://fitnessgram.net/>) という体力テストバッテリーの全身持久力テストとして採用されているProgressive Aerobic Cardiovascular Endurance Run (PACER) を用いて評価する。時間とともに速くなるテンポ音にあわせて20mの距離を繰り返し往復し、テンポ音についていけなくなるまでの回数を計測する。例えば、回数が25回から29回は5点、40回から44回は8点、50回以上は最高点の10点となる。なお、15mでの実施も可能であり、テンポ音は20mとは異なり、評価は20mのスコアに換算することができる。

筋持久力は、プランクテストを用いて評価する。実施方法は肩が肘の真上にくるように両肘を床につき、頭から、肩、腰、膝、足首までを一直線に

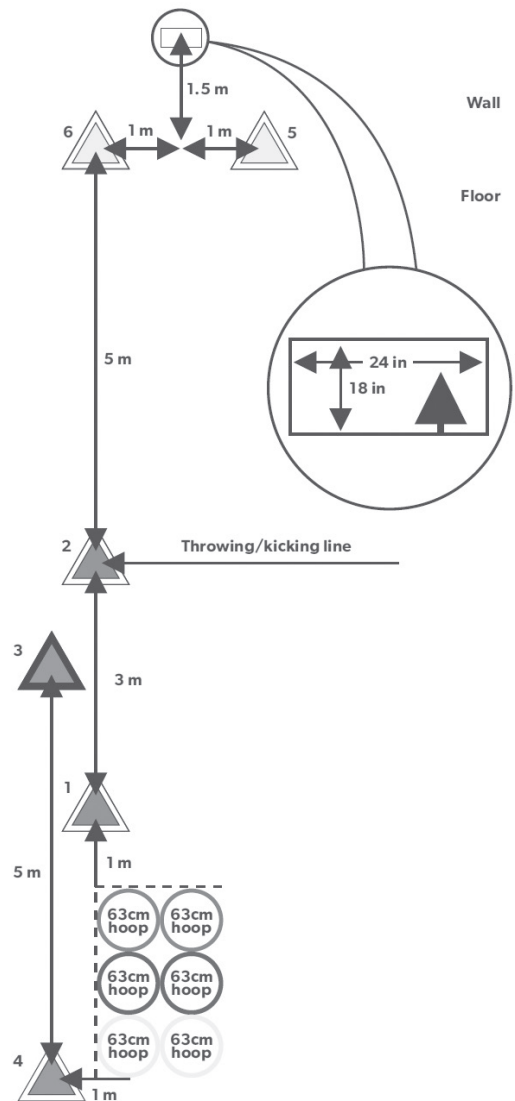


図3 CAMSAレイアウト

する。そして両足を揃えたまま肘とつま先だけで身体を支え、この姿勢をとっている時間を計測する。評価は、20秒未満は0点、20秒から29秒までは1点となり、10秒増えるごとに1点ずつ評価が上がり、110秒以上で最高点の10点となる。

5. CAPL-2：質問票（意欲と自信、知識と理解）

知識と理解の領域では、子どものPhysical Literacyに関する知識を評価し、意欲と自信の領域

では、身体を動かす能力に対する子どもの自信や身体活動に参加する意欲を評価する。質問票にはこの2つの領域の評価が盛り込まれている。

<知識と理解に関する質問>

Q1. あなたを含めて子どもたちは、身体活動(早歩きやランニングなど、心臓の鼓動や呼吸を速めるような活動)に毎日何分くらいかけるべきでしょうか？

【選択肢】a) 20分, b) 30分, c) 60分 (1時間), d) 120分 (2時間) ⇒正解はc (1点)

Q2. 体力には様々な種類があります。そのひとつに持久力(有酸素能力あるいは心肺持久力)があります。その持久力とは、..

【選択肢】a) どのくらい筋肉は押す、引っ張る、あるいは伸びることができるか、b) 心臓は血液をどの程度送り出すことができるか、また肺は酸素をどの程度供給できるか、c) 身長に対して健康的な体重であるか、d) 自分の好きなスポーツをする能力⇒正解はb (1点)

Q3. 筋力または筋持久力とは、..

【選択肢】a) どのくらい筋肉は押す、引っ張る、あるいは伸びることができるか、b) 心臓は血液をどの程度送り出すことができるか、また肺は酸素をどの程度供給できるか、c) 身長に対して健康的な体重であるか、d) 自分の好きなスポーツをする能力⇒正解はa (1点)

Q4. スポーツの技能(ボールをキックすることや、ボールをキャッチすることなど)を伸ばしたいと思ったら、何をするのが一番良いでしょうか？

【選択肢】a) ボールをキックすることやキャッチすることについて書かれた本を読む、b) 年齢が上になるまで待つ、c) 練習したり、もっと活動的に過ごしたりするように努力する、d) キックやキャッチの方法を教えてくれる動画を見る、レッスンを受ける、またはコーチをつける⇒正解はd (1点)

Q5. これはサリーについてのお話ですが、言葉が抜けているところはいくつありますか。ボックスの中から言葉を選び、このお話で足りない言葉を埋めてください。このお話の空欄1カ所につき、言葉は1つだけ使うことができます。言葉は空欄よりも多くありますので、そこにあるすべての言葉が使用されるわけではありません。

面白い	ストレッチ	持久力
脈拍	呼吸	柔軟性
	筋力	悪い
		良い
		スポーツ

サリーは毎日活動的に過ごすことを心がけています。毎日ランニングをすることは、心臓や肺に良いことです。サリーは、身体活動とは自分にとって(正解:面白い)ことであり、また(正解:良い)ことでもあると考えています。サリーは自分が入っているスポーツチームの練習中に、自分の(正解:持久力)を高めるためにランニングを多く行っています。またこのチームでは、サリーの(正解:筋力)を高める腕立て伏せや腹筋運動などの運動も行っています。

クーリングダウン・整理運動の時間には、サリーは柔軟性を高めて心拍数を遅くするために(正解:ストレッチ)をします。運動後は、(正解:脈拍)とも呼ばれている心拍数を自分でチェックします。

※各1点で、すべて正解すると6点となる。

Q6. 過去1週間(7日間)のうち、1日に少なくとも合計60分の身体活動を行った日は何日くらいありましたか？心拍数を上昇させる活動や呼吸が激しくなる活動をして過ごした時間をすべて合計してください。

【選択肢】私は 0 1 2 3 4 5 6 7 日間活動的です。

Q6は、知識と理解の質問票の最後にあるが、日常行動の得点に反映し、知識と理解の評価には関係しない。そのため、知識と理解の領域は、Q1～Q4までが各1点、Q5は6点満点の合計

10点満点で評価される。

<意欲と自信に関する質問>

質問ごとに2つの文を読み、自分により近いと

思う方の文を選んでから、それが自分にぴったり当てはまるか、あるいはまあまあ当てはまるか、のいずれかを選択する。表中の数値は選択した場合の評価得点を表している。

○自分に最も近いものは？

	自分にぴったり当てはまる	自分にまあまあ当てはまる	自分にまあまあ当てはまる	自分にぴったり当てはまる	
活動的な遊びが好きではない子がいます	0.6	1.2	1.8	2.5	活動的な遊びが大好きな子がいます
スポーツをすることが全然楽しくない子がいます	0.6	1.2	1.8	2.5	スポーツをして楽しい時間を過ごす子がいます
スポーツをすることが好きではない子がいます	0.6	1.2	1.8	2.5	スポーツをすることを心から楽しめる子がいます

好み (Predilection) の得点 (最低1.8点～最高7.5点)

○自分に最も近いものは？

	自分にぴったり当てはまる	自分にまあまあ当てはまる	自分にまあまあ当てはまる	自分にぴったり当てはまる	
活動的な遊びが得意な子がいます	2.5	1.8	1.2	0.6	活動的な遊びが苦手な子がいます
ほとんどのスポーツをうまくこなせる子がいます	2.5	1.8	1.2	0.6	スポーツをうまくこなせない子がいます
活動的な遊びをすぐに覚える子がいます	2.5	1.8	1.2	0.6	活動的な遊びをなかなか覚えられない子がいます

適性 (Adequacy) の得点 (最低1.8点～最高7.5点)

○あなたが活動的に過ごしている理由は？

下記のようなことを行うことで、男の子も女の子も活動的に過ごしているといえます。

- ・運動 (ウォーキング, 体力づくり, またはジムに通う)
- ・外で遊ぶ, あるいは活動的なこと (公園で遊ぶなど) をする
- ・スポーツ (サッカー, テニス, ホッケー, ダンス, または水泳など)

以下に、活動的であるといえる理由をいくつか挙げます。各文を読み、自分にどれくらい当てはまるかを答えてください。

	自分には当てはまらない	自分にはあまり当てはまらない	たまに自分に当てはまる	よく自分に当てはまる	まさに自分に当てはまる
活動的に過ごすことは面白いことだから	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5
私は活動的に過ごすことが楽しいから	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5
私は活動的に過ごすことが好きだから	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5

内因的動機（Intrinsic Motivation）の得点（最低1.5点～最高7.5点）

○活動的に過ごすことについてどのように思いますか？

次のセクションには、「活動的に過ごすこと」や「活動的なことをすること」（活動的な遊びをする、外で遊ぶ、スポーツをするなど）について、女の子や男の子がどのように思うのかを述べた文がいくつかあります。各文を読み、それぞれの文が自分にどのくらい近いかを答えてください。

	自分のことではない	自分にはあまり近くない	自分に近いときもある	自分にかなり近い	まさに自分のことである
活動的な遊びをするについては、私はかなり上手な方だと思う	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5
私はほかの子どもに比べて、活動的という点で優れている方だと思う	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5
活動的であるということについては、私は得意な方である	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5

身体活動に関する能力（Physical Activity Competence）の得点（最低1.5点～最高7.5点）

意欲と自信の領域は、好み（7.5点満点）、適性（7.5点満点）、内因的動機（7.5点満点）、身体活動に関する能力（7.5点満点）の総和（30点満点）で評価される。

6. Physical Literacy in Children Questionnaire (PL-C Quest) の作成過程

（はじめに）

PL-C Questは、研究者、スポーツ部門で働く者、コーチ、教師が子どものPhysical Literacyのレベルを理解するために役立つように開発された。子どもがPhysical Literacyのレベルをどのように認識しているかを理解することは、子どものPhysical Literacyの旅路をサポートするのに最も適したプログラムについての情報を提供し、それ

により子どもが生涯にわたって身体的に活発である可能性を高めるのに役立つ。

（オーストラリアにおけるPhysical Literacy）

2017年にSport Australiaは専門家や関連するステークホルダーとの広範な競技プロセスを主導し、オーストラリアのPhysical Literacyの定義を開発した。Australian Physical Literacy Framework (https://www.sportaus.gov.au/physical_literacy) が2019年8月に公表された。Physical Literacyは、私たちが活動的で健康的なライフスタイルを送るのに役立つ身体的、心理的、社会的、認知的能力を統合したものとして特徴付けられている。フレームワークには、身体的、心理的、社会的、認知的の4つの領域にわたる30の要素が含ま

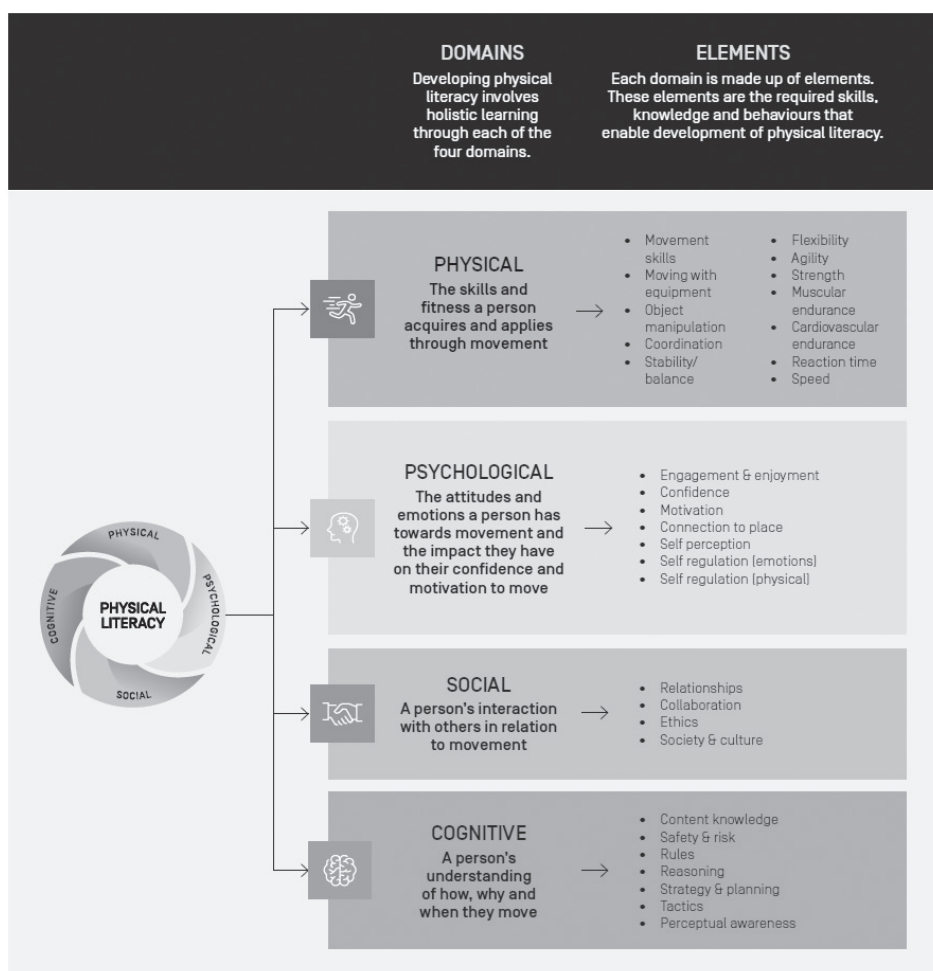


FIGURE 1: AUSTRALIAN PHYSICAL LITERACY FRAMEWORK - AT A GLANCE

図4 Australian Physical Literacy Frameworkが示したPhysical Literacyの4領域30要素

まれている（図4）。

（評価尺度が開発された理由）

フレームワークが国際的に認められ、オーストラリアで広く提供されている学校でのスポーツプログラムでは、オーストラリアの学齢期の子どもたちのPhysical Literacyのレベルに関する情報の収集を開始することが重要であった。子どもがPhysical Literacyの旅路のどこにいるのかを理解することは、若者をサポートする方法を知るのに役立ち、それによって子どもが生涯にわたって身体的に活動的である可能性を高める。

Physical Literacyの測定は様々な方法で行うことができ、例えばPhysical Literacyの構成全体（4つの領域すべて）、個々の領域（身体的領域など）、または構成の単一要素（身体的領域の一部としてのMovement Skillsなど）などである。これまでの他の測定ツールは身体的および心理的などの一部の領域だけを評価できるものの、フレームワークの30の要素すべてを捉える単一の評価ツールはこれまでになかった。

Physical Literacyのすべての要素が重要であるものの、客観的に測定することが困難な要素もある（例えば、心理的領域における「場所とのつな

がり」)。そのため、このツールは、子どもたちが自分自身をどのように見ているのかを自己報告できるように開発された。先行研究において、子どもが自分自身をどのように認識しているかが身体活動の行動に関連していることを示しているため、自己報告は重要である。各要素を評価するための1つの一貫した方法を開発することも、子どものPhysical Literacyを包括的に理解する上で重要であった。

この評価尺度はオーストラリアで開発されたため、シナリオ（質問に用いた例や場面）は陸上や水中での経験に関連している。しかしながら、ほとんどの状況が他の文化に変換できるため、他の国の研究者や実務家もこの評価尺度を使用することを選択できる。寒冷国出身者については、フィンランドの専門家からの意見提供が、2つの要素の代替シナリオを提供するのに役立った。アイススケートは「道具を使った運動」の要素のアクティビティとして置き換えられ、トボガン（そり）は「安全とリスク」の要素のアクティビティとして置き換えられる。評価尺度の得点が子どもたちの多様なサンプルのPhysical Literacyをどの程度表しているかを確認し、比較可能なデータにより、グローバルレベルで一貫性をもたらすために、様々な文化の人々がこのツールを使用することを奨励される。

（評価尺度の開発プロセス）

2019年、Sport Australiaは、評価尺度を開発するために、Deakin大学のLisa Barnett准教授らと契約した。Barnett准教授には、絵入りの評価尺度（pictorial scales）を開発する専門知識があり、彼女はフレームワークの開発における主要な研究者の1人でもあった。Barnett准教授が提供した専門知識と経験は、包括的で正確な計測手段を開発する上で不可欠であった。

プロジェクトの概要は、学齢期の子ども（4歳から12歳）のPhysical Literacyを評価するために、言葉を伴った自己報告の絵入りの評価尺度を開発することであった。Deakin大学は、このプロセスに貢献するために専門家のワーキンググループを設置した。メンバーは、Physical Literacy、身

体活動、座位行動、運動発達、スポーツ、教育および健康に関する専門知識を持っていた。Barnett准教授のリーダーシップにより、専門家ワーキンググループはワークショップや電子メール経由で相談を受け、評価尺度の開発に幅広い情報を提供した。

（キャラクターの開発）

絵入りの評価尺度に必要なキャラクターとイメージを描くために、メルボルンを拠点とするアーティストであるRebecca Stewartが採用された。キャラクターが特定の性別、人種、民族を表していないことが重要であった。そうすることで、様々な文化や国の男の子、女の子、子どもたちがキャラクターに親近感を持ち、評価尺度を効果的に使用できるようになる。

子どもを使った確認作業は、3つの異なるキャラクターで行われ、どのキャラクターが説明に最も適しているかを判定した。キャラクターが男の子と女の子の両方に魅力的であることも重要であった。そのため、ウサギに似た漫画の動物が選ばれた。

キャラクターの色には細心の注意が払われた。キャラクターはまた、さまざまな性別、人種、民族を含む必要があった。したがって、青やピンクのキャラクターは一般的に男の子と女の子に同一視されることから見送られた。

（シナリオの開発）

各シナリオは、文献や専門家ワーキンググループの知識に基づいて考案された。子どもの多くの多様な経験がPhysical Literacyの向上に貢献することを考えると、多様な身体経験を提供することが重要であると考えられた。その結果、専門家ワーキンググループによって開発された30のシナリオには、陸地や水（氷や雪）などの状況、構造化されていない場面と構造化された場面、自宅にいるか学校にいるかなどの場所、球技をしたり、収納箱を作ったりするなどの経験/活動、といったような幅広いシナリオが含まれた。様々な身体経験を提供することは、フレームワークによって定義されているように、Physical Literacyの広範

な含意を反映している。

アーティストは各シナリオの意図について説明を受け、それぞれについて原案を開発した。原案は子どもたちに見せ、各シナリオで意図されたことを理解してもらっているかどうかを確認するために試された。子どもたちは最初に画像イメージで何が起きていると思うかを尋ねられ、次に各画像イメージに付随する言葉が説明者によって声を出して読み上げられた。画像イメージは文章と合わせて理解できるように設計されていた。ほとんどの子どもたちはシナリオの意図を理解しており、一旦文章を声に出して読めば説明を理解できた。

7. PL-C Quest：質問項目

PL-C Questが想定するPhysical Literacyは、身体的（Physical）領域は12要素、心理的（Psycho-

logical）領域は7要素、社会的（Social）領域は4要素、認知的（Cognitive）領域は7要素、計4領域30要素で構成される。したがって、PL-C Questは30要素に対応する30項目の質問で構成されている。日本国内でこの質問票を和訳して日本語版を開発した情報は確認できず、信頼性・妥当性を検証した研究は報告されていない。ここでは、本研究プロジェクトの日本版Physical Literacy評価尺度の開発に参考となるよう、質問票を直訳した内容を示した。すなわち、この和訳は、原文を翻訳して尺度開発をする一般的な手順を経ているわけではない。したがって、和訳の質を保証するものではない。加えて、研究等で使用する際はDeakin大学のLisa Barnett准教授（lisa.barnett@deakin.edu.au）に確認するなど、手続き上も注意が必要である。

身体的領域：以下の活動はどの程度得意ですか？					
非常に私に似ている	少し私に似ている	4つのボックスのうち1つだけにチェックマークを入れることを忘れないでください。		少し私に似ている	非常に私に似ている
☐	☐	中にはホッピングがかなり得意な子どもがいる	しかし	ホッピングがあまり得意でない子どももいる	☐
☐	☐	中にはスケートボードがかなり得意な子どもがいる	しかし	スケートボードがあまり得意でない子どももいる	☐
☐	☐	中には上手投げがかなり得意な子どもがいる	しかし	上手投げがあまり得意でない子どももいる	☐
☐	☐	中には疲れないで長時間ランニングするのがかなり得意な子どもがいる	しかし	疲れないで長時間ランニングするのがあまり得意でない子どももいる	☐
☐	☐	中には長い時間ぶら下がるのがかなり得意な子どもがいる	しかし	長い時間ぶら下がるのがあまり得意でない子どももいる	☐
☐	☐	中には足を引っかけることなく縄跳びでたくさんジャンプするのがかなり得意な子どもがいる	しかし	縄跳びでたくさんジャンプするのがあまり得意でなく足を引っかける子どももいる	☐
☐	☐	中には岩の上でバランスをとりぐらつかないでいるのがかなり得意な子どもがいる	しかし	岩の上でバランスをとるのが得意でなくぐらつき始める子どももいる	☐

☐	☐	中には膝を曲げずにつま先を触るのがかなり得意な子どもがいる	しかし	つま先に触れるのがあまり得意でなく膝が曲がる子どももいる	☐	☐
☐	☐	中には試合で他の子どもから身をかわすのがかなり得意な子どもがいる	しかし	試合で他の子どもから身をかわすのがあまり得意でない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中には大きな岩を持ち上げるときのように強い筋力が必要なことがかなり得意な子どもがいる	しかし	大きな岩を持ち上げるときのように強い筋力が必要なことがあまり得意でない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中にはスタートの合図のピストルの音を聞いてすぐに走るのがかなり得意な子どもがいる	しかし	スタートの合図のピストルの音を聞いてすぐに走るのがあまり得意でない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中には非常に速く走るのがかなり得意な子どもがいる	しかし	非常に速く走るのがあまり得意でない子どももいる	☐	☐

Physical domain: #1Movement skills, #2Moving using equipment, #3Object manipulation, #4Cardiovascular endurance, #5Muscular endurance, #6Coordination, #7Stability/balance, #8Flexibility, #9Agility, #10Strength, #11Reaction time, #12Speed

心理的領域：以下のことについてどう思いますか？					
非常に私に似ている	少し私に似ている	4つのボックスのうち1つだけにチェックマークを入れることを忘れないでください.		少し私に似ている	非常に私に似ている
☐	☐	中には多くの理由で活動的でできる限りスポーツをしたいと思う子どもがいる	しかし	活動的でありスポーツをする正当な理由を見つけれない子どももいる	☐
☐	☐	中には目標を逃したとき失望を制御できると思う子どもがいる	しかし	目標を逃したとき失望を制御できると思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には自分のペースで頂上に登ることができると思う子どもがいる	しかし	自分のペースで頂上に登ることができると思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には自分自身の能力についてかなり良く分かっている子どもがいる	しかし	自分は時々現状よりも良いと考える子どももいる	☐
☐	☐	中にはジップラインで飛び上がるような新しい活動的なことをやろうとする自信がある子どもがいる	しかし	ジップラインで飛び上がるような新しい活動的なことをやろうとする自信のない子どももいる	☐

☐	☐	中には楽しいので多くの様々なやり方で活発でありたいと思う子どもがいる	しかし	楽しくないので多くの様々なやり方で活発でありたいとは思わない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中にはよく行く、遊ぶのにお気に入りの場所があると思う子どもがいる	しかし	よく行く、遊ぶのにお気に入りの場所があるとは思わない子どももいる	☐	☐

Psychological domain : #1Motivation, #2Self-regulation (emotions), #3Self-regulation (physical), #4Self perception, #5Confidence, #6Enjoyment, #7Connection to place

社会的領域：あなたは以下のことをしたいですか？					
非常に私に似ている	少し私に似ている	4つのボックスのうち1つだけにチェックマークを入れることを忘れないでください.		少し私に似ている	非常に私に似ている
☐	☐	中には試合に負けた後、相手チームの子どもと握手をしたいと思う子どもがいる	しかし	試合に負けた後、相手チームの子どもと握手をしたいとは思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には自分たちと遊ぶように他の子どもを誘いたいと思う子どもがいる	しかし	自分たちと遊ぶように他の子どもを誘いたいとは思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には一緒に行える活動やゲームに参加したいと思う子どもがいる	しかし	一緒に行える活動やゲームに参加したいと思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には他の場所や人から活動やゲームについて学びたいと思う子どもがいる	しかし	他の場所や人から活動やゲームについて学びたいと思わない子どももいる	☐

Social domain : #1Ethics, #2Relationships, #3Collaboration, #4Society and culture

認知的領域：以下のことについてどう思いますか？					
非常に私に似ている	少し私に似ている	4つのボックスのうち1つだけにチェックマークを入れることを忘れないでください.		少し私に似ている	非常に私に似ている
☐	☐	中にはやってみて自分流のやり方に気づくことができると思う子どもがいる	しかし	やってみて自分流のやり方に気づくことができないとは思わない子どももいる	☐
☐	☐	中には自分に身体活動が向いている多くの理由を考える子どもがいる	しかし	自分に身体活動が向いている多くの理由を考えない子どももいる	☐
☐	☐	中にはプールに飛び込まないというような規則に従うことを考える子どもがいる	しかし	規則に従うことを考えずにプールに飛び込みをする子どももいる	☐

☐	☐	中には自分のお気に入りの活動ができない場合に別の身体活動を考える子どもがいる	しかし	自分のお気に入りの活動ができない場合に別の身体活動を考えない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中には登るときにどの方法がベストかについて考える子どもがいる	しかし	登るときにどの方法がベストかについて考えずに立ち往生する子どももいる	☐	☐
☐	☐	中にはボールが自分にパスされるのに適切な場所にいる方法を考える子どもがいる	しかし	ボールが自分にパスされるのに適切な場所にいる方法を考えない子どももいる	☐	☐
☐	☐	中には水に入る前に泳ぐのに安全な場所について考える子どもがいる	しかし	水に入る前に泳ぐのに安全な場所について考えない子どももいる	☐	☐

Cognitive domain : #1Perceptual awareness, #2Content knowledge, #3Rules, #4Reasoning, #5Strategy and planning, #6Tactics, #7Safety and risk

8. PL-C Questの得点化

PL-C Questの30問の質問のうち、身体的領域の#2 Moving using equipmentを例に得点化の仕方を説明する。

説明者は子どもたちに対して、絵に付随する言葉を読み上げてから、あなたがそうした状況にいるとした場合、漫画のキャラクターが自分に最も似ていると思う絵を選ぶように指示する。下表の例では、「少し私に似ている」を選択している。この場合、3点となる。身体的領域は12問で構成されているため、最低点が12点、最高点が48点と

なる。同じように、心理的領域（7問）は最低点が7点、最高点が28点、社会的領域（4問）は最低点が4点、最高点が16点、認知的領域（7問）は最低点が7点、最高点が28点となる。現在のところ、良いあるいは許容できるPhysical Literacy得点がどのくらいであるかについての解釈はない。ただし、得点が高いほど子どもはよりPhysical Literacyが高いと考えることができる。PL-C Questユーザーガイドには、尺度開発は最初のステップに過ぎず、研究者や業界は更なる検証を完了することができるように、PL-C Questを使用することが推奨されている。

身体的領域：以下の活動はどの程度得意ですか？						
非常に私に似ている	少し私に似ている	4つのボックスのうち1つだけにチェックマークを入れることを忘れないでください。			少し私に似ている	非常に私に似ている
☐	☒	中にはスケートボードがかなり得意な子どもがいる	しかし	スケートボードがあまり得意でない子どももいる	☐	☐
4点	3点				2点	1点

1－2. 我が国における学校教育とPhysical Literacy

岡出 美則¹⁾

1 我が国における学校教育をめぐるディスコースの産出過程を理解する理論枠組み

我が国における学校教育とPhysical Literacyの関係を論じる際には、この関係を論じる理論枠組みが問われることになる。この理論枠組みとして本稿では、図1並びに図2を用いたいと考えている。これらは、学校教育とPhysical Literacyの関係をめぐるディスコースが産出される過程を理解する試みであると考えためである。

図1は、体育という教科をめぐるディスコースが社会的に産出、確定されていく過程を示している。

第一次領域は、体育の授業以外で実施されているスポーツ実践やスポーツ科学の実践を示している。スポーツは体育の授業のみで行われるわけではない。むしろ、一定の制度的条件の制約を受けながら展開されているスポーツ実践が体育と捉えられる必要がある。当然、体育の授業外ではスポーツを行っている対象もいれば、それを行う環境要因も多様である。高齢者や乳幼児、青少年、障害者と対象は幅広くなる。スポーツを行う施設や用具、時間、指導者の条件も多様化する。当然、このような条件は、スポーツ実践の実態を多様化させることになる。そして、多様化しているスポーツ実践の中には、教育的に見て好ましくない実践が展開されることも起こりえる。スポーツ指導に関わるハラスメントや暴力等は、その一例である。

再文脈化領域は、学校教育という制度的な条件を踏まえて、そのような多様なスポーツ実践から特定の要素を抽出する、あるいは修正を加える領域である。我が国でいえば、体育の授業の目標は学校教育の目標とは無関係に設定されるわけではない。また、授業を実施する人的、物的条件を踏まえた指導内容が検討されることになる。中学校

で言えば、各年度105時間、3年間で48時間の保健の授業時数を除いた授業時数の中で、専科の体育教師が指導できる指導内容やその指導内容の確実な定着を可能にする条件が検討されることになる。

この再文脈化領域では、二つの集団がディスコースの主たる生産者となる。学会等に所属して、研究活動を展開している研究者集団と行政官として学校教育の制度設計や運営に携わるカリキュラム作成者である。当然、研究者集団に所属するカリキュラム作成者も存在しえる。ここでは、研究成果を踏まえつつ、学校教育の目的達成に効果的なスポーツについて論議されることになる。なお、再文脈化領域における論議は、再文脈化領域以外で展開されているディスコースを排して生成される訳ではない。我が国で言えば、中央教育審議会の答申作成や学習指導要領の改訂に際してパブリックコメントが取られていることは、その例である（文部科学省）。実際、「次期教育振興基本計画について（答申）」（中央教育審議会、2023b, p.77）において各ステークホルダー（子供を含む）からの意見聴取・対話が示されていることもその例といえる。

もっとも、第一次領域でPhysical Literacyをめぐる論議が積極的に展開されても、それが再文脈化領域に持ち込まれる保障はない。

例えば、我が国では、第3期スポーツ基本計画中間報告において「体育の授業等を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力（いわゆる「フィジカルリテラシー」）の育成を図る。」（スポーツ庁、2021, p.29）と述べられ、その表記はそのまま第3期スポーツ基本計画に反映されている（スポーツ庁、2022, p.32）。しかし、第2期スポーツ基本計画（2017）にはフィジカルリテラシーの表記は見られない。また、現

1) 日本体育大学

行高等学校学習指導要領（文部科学省，2018）においては生涯にわたり豊かなスポーツライフを営む資質・能力は，次のように記されている。

「体育や保健の見方・考え方を働かせ，課題を発見し，合理的な解決に向けた学習過程を通して，心と体を一体として捉え，生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 各種の運動の特性に応じた技能等及び個人生活における健康・安全について理解するとともに，基本的な技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自他の課題を発見し，合理的な解決に向けて思考し判断するとともに，他者に伝える力を養う。
- (3) 生涯にわたって運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し，明るく豊かな生活を営む態度を養う。」（文部科学省，2018，p.567）

第3期スポーツ基本計画に記されたフィジカルリテラシーをこの豊かなスポーツライフを営む資質・能力と同置するのであれば，フィジカルリテラシーは，現行学習指導要領で示されている，育むべき三つの資質・能力から構成されることになる。

実際，第3期スポーツ基本計画には，次の記述がみられる。

「体育・保健体育の授業等を通じて，運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ，生涯にわたって運動やスポーツを継続し，心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力（いわゆる「フィジカルリテラシー」）の育成を図る。」（文部科学省，2022，p.32）

このことは，第2期スポーツ基本計画作成時にみられなかったフィジカルリテラシーという概念が，第3期スポーツ基本計画には持ち込まれたことを示している。

Physical Literacyは，第2期スポーツ基本計画作成時にはすでに国際的な認知を受けていたものであり，その時期にこの概念が第一次領域に存在しなかったわけではない。このことは，何らかの要因によりPhysical Literacyが，我が国の再文脈化

領域に持ち込まれなかったと考える必要がある。また，この際，国際的に認知されているPhysical Literacyがそのままの概念として我が国に持ち込まれる保障もないことにも目を向ける必要がある。各国が自国の文脈において国際的に認知されている諸概念を自国化するためである。実際，後述する現行学習指導要領に示されている資質・能力の三つの柱は，諸外国の論議の動向を踏まえたものである。しかし，我が国発のこれらの概念は，OECDを介して我が国に取り入れられた際には，我が国の当時の文脈に即して自国化されている。次の指摘は，その例である。

「学習指導要領上の「技能」という言葉は，これを英語にすると一般的には「スキル」と訳されることになるが，ラーニング・コンパスにおけるスキルは，はるかに幅広い意味で用いられており，認知的スキルやメタ認知スキルだけではなく，社会・情動的スキル，身体・実用的スキルまでを含むものとなっている。また，「学びに向かう力，人間性等」については，態度及び価値観と重なるものであるが，一方では社会・情動的スキルやメタ認知的スキルにも重なる部分もあると考えられる。「思考力，判断力，表現力等」については，概ね「認知的スキル」に相当すると考えてよいだろう。」（白井，2021，p.32）

もっとも，このような行政関係文書で提示されたディスコースが，実際に授業を行っている人々にどのように理解されているのかも定かではない。体育の授業を実践している教師たちもまた，学習者の目を通し，自身の経験等に裏付けられた体育に関するディスコースを産出し続けるのであり，再文脈化領域で産出されたディスコースを踏まえながらも，それを自分たちなりのディスコースに組み替えていると言える。他方で，再文脈化領域にいる人々は，第二次領域で生み出されるディスコースを踏まえつつ，自身のディスコースを組み直していくともいえる。

その意味では，第一次領域，再文脈化領域，第二次領域は，各々閉じたシステムであり，その閉じたシステム内で独自のディスコースを産出し続けている。

他方で，各々のシステム内にいる人に目を向け

ると、各々の人が各領域を越境していくことも見えてくる。学校外のスポーツクラブに加入している中学生は、体育の授業を受けているのであり、そこでコーチをしている人物が外部指導員として体育の授業の支援に入ることも起こりえる。このように人を介して、多様なディスコースが交流されていくことになる。

しかし、このディスコースの交流は自動的に生み出されるわけではない。図1に示すように、ディスコースの交流を促進、阻害する要因が、各領域間に存在すると考えられるためである。例えば、体育の授業で身に付けた価値観を学校外の競技化されたスポーツの世界に持ち込む児童生徒もいれば、そうしない児童生徒も存在することは、その例である。

もっとも、第二次領域で生み出されるディスコースは、多様なカリキュラムの影響を受けることになる。後述する教育基本法のような法律や中央教育審議会の答申のような文書は、推奨されたカリキュラムとして、学校教育や体育の授業の実態に影響を与えることになる。他方で、推奨されたカリキュラムはあくまで文書であり、そこで示された提案の実現に向け、実際には施設条件等

(支援的なカリキュラム)を踏まえて授業の計画が作成され(記されたカリキュラム)、授業が実施されることになる(教えられたカリキュラム)。そして、その成果がテストを用いて評価されることになる(テストされたカリキュラム)。

しかし、実際には、授業の成果を把握するために必要なテストが全て開発されている訳ではない。当然、生徒は教師が指導した以上の内容を学習していることも想定される(隠れたカリキュラム)。そのため、実際に生徒が学習したカリキュラムは、意図されたカリキュラムと隠れたカリキュラムの総体と理解される必要がある。また、第一次領域と第二次領域におけるディスコースの交流を促す回路は、再文脈化領域のみではない。再文脈化領域を介すのは公教育であり、現実には第一次領域から第二次領域へ、あるいは第二次領域から第一次領域に直接、ディスコースが伝搬していく回路が開かれている。ここでは、高度に競技化されたスポーツが正統で、それ以外のスポーツが正統なスポーツの元に階層化されるというシステムも存在しない。第一次領域で展開されているスポーツそのものが多様化しているのであり、そこに正統性を担保する唯一の基準が存在している

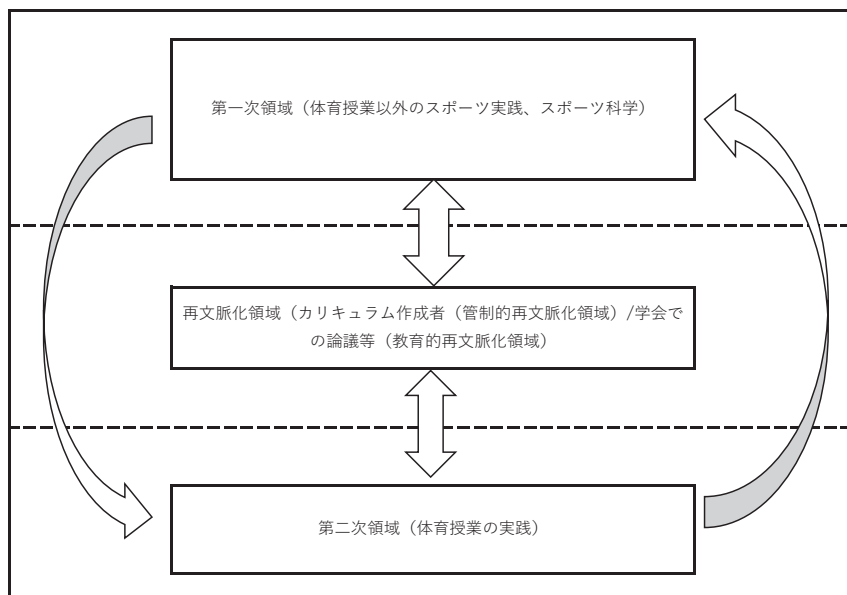


図1 教科をめぐるディスコースの産出過程（岡出，2021，p.31を一部改変）

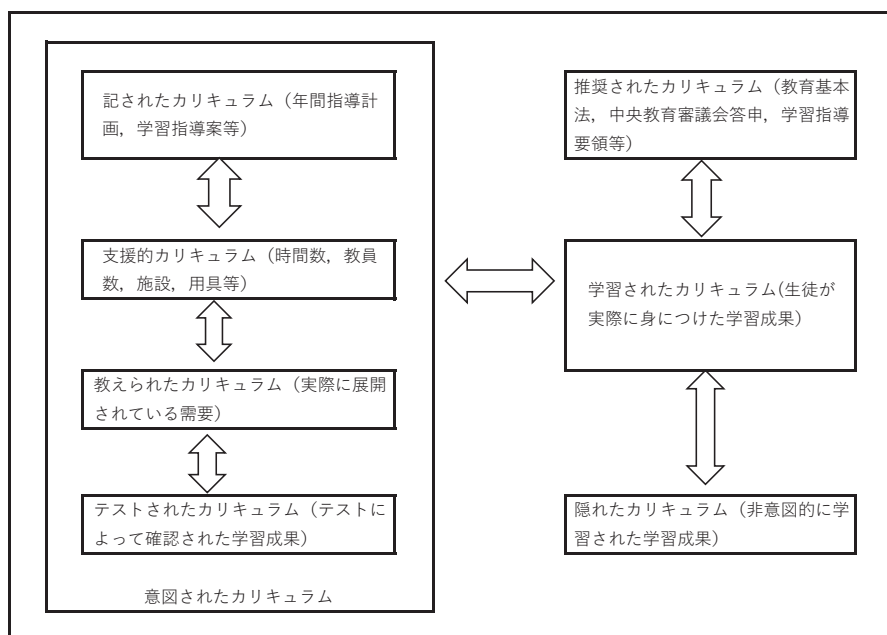


図2 多様なカリキュラムの実態と関係論 (Glatthorn et al., 2019, p.19を一部改変)

わけではない。したがって、Physical Literacyをめぐるディスコースにしても、誰が、誰に対して、何を意図して生産、発信しているのかに目を向ける必要がある(図2)。

実際、Physical Literacyは、体育の授業を受けている児童生徒のみを対象とした概念ではない。教師やコーチにも求められる資質・能力と言える(Higgs, et al., 2008, p.7)。そのため、Physical Literacy for Life projectでは、市民、教師並びにコーチを対象としたPhysical Literacyの自己評価ツールが開発されている(Physical Literacy for Life project)。

このように考えれば、学校教育で保障すべきPhysical Literacyを示すことは、児童生徒に求めるそれを明示するという機能のみではなく、児童生徒にそれを保障しようとする教師に求められるPhysical Literacyとは何かを問い直す契機を提供するという機能をも持つことになる。

しかし、表題は、我が国における学校教育とPhysical Literacyの関係に焦点化している。そのため、以下では我が国の学校教育をめぐるディスコースの拠り所となる行政文書を手がかりに、学

校教育の目標に関するディスコースと体育の授業に関するディスコースの関係に目を向けたい。この際に配慮すべき観点は、カリキュラムの社会的産出過程である。

学校教育は、意図されたカリキュラムに位置づけられる。この意図されたカリキュラムは、推奨されたカリキュラムにより方向付けられることになる。他方で、推奨されたカリキュラムに基づき実施された意図されたカリキュラムが成果を上げていない、あるいは期待以上の成果を上げている場合、推奨されたカリキュラムが修正されていくことになる。

また、学習者の学習成果は、一定のテストで評価されることになる。しかし、体育の授業の成果を指導内容に即して適切に評価していくという意味での真正の評価や学習改善のための評価に基づく、適切で簡便な評価法がすべての指導内容に対応して開発されているわけではない。そのため、意図されたカリキュラムの成果は、常に、生徒が実際に学習した学習成果の一部を示しているに過ぎないことになる。

他方で、生徒が実際に身につけた学習成果が隠

れたカリキュラムの影響を受けることは事実であろうとも、隠れたカリキュラムに影響を与えることができるのは、意図されたカリキュラムでもある。体育嫌いの児童生徒が生み出される際には、学校外や体育の授業外で実施されてきたスポーツ実践が暗黙に想定していた価値観がその要因となっていることが多い。勝敗は児童生徒の関心ではあっても、勝敗を優先することで結果的に何が学習されたのかが分からない、そのため個人としての成長が確認できない、一部の児童生徒のみが参加できる条件設定であっても競技のルールに従うと当然であるといったディスコースがそこには存在する。このディスコースを変えていくことは、スポーツ関係者自身にとっても重要である。しかし、体育の授業で提供されるスポーツは、競技化されたスポーツから独立したシステムとして存在しえるし、実際に存在している（Cachay, K. u. Kleindienst, C., 1976, Cachay, K. 1981）。そのため体育の授業を変えていくことは、授業外のスポーツの発している隠れたカリキュラムにも影響を与える可能性を秘めている。その意味では、体育の授業は、スポーツの価値やその可能性を保護者を含め、多くのステークホルダーに最も効果的に伝えるツールとして機能することになる。この認識は、国際的な体育の危機に直面した時点から明言されてきた（ICSSPE, 1999）。他方で、体育の授業が掲げる目標に関するディスコースは、学校教育が目指すべき目標に関するディスコースに影響されることになる。その意味では、体育の授業で設定されるPhysical Literacyは、学校外のスポーツと学校教育の目標や実践をめぐるディスコースの間で揺れ動きながら設定されることになる。ドイツのスポーツ科が、スポーツの中とスポーツを通してという二重課題を設定したことは、その例と言える（岡出, 2021）。また、今日、持続可能な社会の実現に向けて社会的課題の解決を意図し、スポーツを通じた開発支援を進める試みもまた、同じ文脈に置くことも可能であろう。

以上を踏まえ、以下では、我が国の学校教育におけるPhysical Literacyの位置づけを検討していく。その際、学校教育を規定している1) 教育基本法、2) 学校教育法、3) 学校教育施行規則、

4) 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」、5) 我が国の現行学習指導要領において保健体育が目指す資質・能力の三つの柱、6) 中央教育審議会答申、7) 「令和の日本型教育」に関する中央教育審議会答申、8) 教育振興基本計画並びにスポーツ界を規定している、9) スポーツ基本計画に示されるPhysical Literacyに関連した記述について確認したい。

2 教育基本法にみる教育の目標

我が国では学校教育を方向付けている制度的な枠組みが存在する。また、その枠組みそのものを継続的に審議するシステムも存在している。

例えば、2006年に全面改正された教育基本法は、「個人の尊厳を重んじ、真理と正義を希求し、公共の精神を尊び、豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期するとともに、伝統を継承し、新しい文化の創造を目指す教育を推進する。」と記している。その上で、教育の目標を次のように記している。

- 一 幅広い知識と教養を身に付け、真理を求める態度を養い、豊かな情操と道徳心を培うとともに、健やかな身体を養うこと。
- 二 個人の価値を尊重して、その能力を伸ばし、創造性を培い、自主及び自律の精神を養うとともに、職業及び生活との関連を重視し、勤労を重んずる態度を養うこと。
- 三 正義と責任、男女の平等、自他の敬愛と協力を重んずるとともに、公共の精神に基づき、主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うこと。
- 四 生命を尊び、自然を大切にし、環境の保全に寄与する態度を養うこと。
- 五 伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するとともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。

この教育基本法の対象は、学校教育に限定されておらず、社会において展開される教育もそこには含まれている。しかし、学校教育がここで示されている教育の目標実現に寄与することを求めら

れていることには変わりはない。学校教育は、単に知識を提供する場でなく、情操と道徳心、健やかな身体を養うことを求められている。また、伝統と文化の尊重、国際社会の平和への発展に寄与する態度を養うことも求められている。また、その存在意義に対する認識は、新型コロナウイルス感染症を経て一層強まったといえる（中央教育審議会、2021, pp.6-7）。保健体育の授業に引き寄せれば、教育基本法からは、健やかな身体、豊かな情操、自主性、自他の敬愛や協力、伝統と文化の尊重という観点から学校教育における必要性を主張できる枠組みが設定されているといえる。

もっとも、教育基本法は教育の大枠を示す法律である。そのため、そこで示された内容が実際に被教育者に習得されていくためには、具体的な取組が必要になる。例えば、学校教育法、学習指導要領やその解説書、あるいはその方向性を定める中央教育審議会での論議やそこからの提案は、この具体的な取り組みを進めるための文書と言える。

3 学校教育法にみる学校教育で育むべき資質・能力

学校教育法は、日本の学校制度の根幹を定める法律であり、文部科学省が所管している。最新の改訂は、2019年である。

その学校教育法は、義務教育として行われる普通教育の目標を、次のように定めている。

- 一 学校内外における社会的活動を促進し、自主、自律及び協同の精神、規範意識、公正な判断力並びに公共の精神に基づき主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うこと。
- 二 学校内外における自然体験活動を促進し、生命及び自然を尊重する精神並びに環境の保全に寄与する態度を養うこと。
- 三 我が国と郷土の現状と歴史について、正しい理解に導き、伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛する態度を養うとともに、進んで外国の文化の理解を通じて、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。

- 四 家族と家庭の役割、生活に必要な衣、食、住、情報、産業その他の事項について基礎的な理解と技能を養うこと。
- 五 読書に親しませ、生活に必要な国語を正しく理解し、使用する基礎的な能力を養うこと。
- 六 生活に必要な数量的な関係を正しく理解し、処理する基礎的な能力を養うこと。
- 七 生活にかかわる自然現象について、観察及び実験を通じて、科学的に理解し、処理する基礎的な能力を養うこと。
- 八 健康、安全で幸福な生活のために必要な習慣を養うとともに、運動を通じて体力を養い、心身の調和的発達を図ること。
- 九 生活を明るく豊かにする音楽、美術、文芸その他の芸術について基礎的な理解と技能を養うこと。
- 十 職業についての基礎的な知識と技能、勤労を重んずる態度及び個性に応じて将来の進路を選択する能力を養うこと（第21条）。

ここでPhysical Literacyに関連する条文は、八の「健康、安全で幸福な生活のために必要な習慣を養うとともに、運動を通じて体力を養い、心身の調和的発達を図ること」になる。

この規定を受け、各学校段階の目標が示されている。例えば、幼稚園であれば、幼児の心身の発達を助長することがその目的とされている（第22条）。小学校であれば、上記10項目達成に向け、「生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない。」（第30条の2）とされている。

しかし、中学校並びに義務教育学校においては「前条に規定する目的を実現するため、第21条各号に掲げる目標を達成するよう行われるものとする。」（第46条、第49条の3）とされている。また、高等学校においては中学校における教育の規則の上に、心身の発達及び進路に応じて、高度な普通教育及び専門教育を施すことを目的とし、次の目標達成を目指すものとされている。

- 一 義務教育として行われる普通教育の成果を更に発展拡充させて、豊かな人間性、創造性及び健やかな身体を養い、国家及び社会の形成者として必要な資質を養うこと。
- 二 社会において果たさなければならない使命の自覚に基づき、個性に応じて将来の進路を決定させ、一般的な教養を高め、専門的な知識、技術及び技能を習得させること。
- 三 個性の確立に努めるとともに、社会について、広く深い理解と健全な批判力を養い、社会の発展に寄与する態度を養うこと（第51条）

いずれにせよ、学校教育法の範囲内で言えば、現状、学校教育全体として培うべき資質・能力として知識及び技能、思考力、判断力、表現力等並びに主体的に学習に取り組む態度という三つの柱が明示されていることになる。当然、個々の教科は、個々の教科の指導内容を前提に、この目標達成に向けて、どのように貢献できるのかが問われることになる。逆に言えば、個々の教科という枠組みがここでは解体されるリスクが派生する。すべてが同じ目標達成に向かう以上、個々の教科はすべて同等に扱われることになる、あるいは、どの教科であっても目標が達成されれば支障がないという前提がここでは生み出されているためである。

この点を解消するために導入されたアイデアが、「見方・考え方」であった。この点については、現行学習指導要領に関連させて後述したい。

4 学校教育法施行規則

学校教育法に記された教育の目標を達成するために整備すべき条件等は、学校教育法施行規則に記されている。そのため、学校教育とPhysical Literacyの関係に関するディスコースを確認する際には、学校教育法施行規則に示されている教育課程に関連した記述を確認する必要がある。

この点に関する記述は、次の通りである。

「小学校の教育課程は、国語、社会、算数、理科、生活、音楽、図画工作、家庭、体育及び外国語の各教科（以下この節において「各教科」という。）、特別の教科である道徳、外国語活動、総合的な学習の時間並びに特別活動

によって編成するものとする。」（第50条）

「前項の規定により教育課程を編成する小学校（以下「中学校連携型小学校」という。）は、第七十四条の二第一項の規定により教育課程を編成する中学校と連携し、その教育課程を実施するものとする。」（第52条の2）

「中学校の教育課程は、国語、社会、数学、理科、音楽、美術、保健体育、技術・家庭及び外国語の各教科（以下本章及び第七章中「各教科」という。）、特別の教科である道徳、総合的な学習の時間並びに特別活動によって編成するものとする。」（第72条）

「中学校（併設型中学校、小学校連携型中学校及び第七十九条の九第二項に規定する小学校併設型中学校を除く。）においては、高等学校における教育との一貫性に配慮した教育を施すため、当該中学校の設置者が当該高等学校の設置者との協議に基づき定めるところにより、教育課程を編成することができる。」（第75条）

「義務教育学校の前期課程の教育課程については、第五十条、第五十二条の規定に基づき文部科学大臣が公示する小学校学習指導要領及び第五十五条から第五十六条の四までの規定を準用する。」（第79条の6）

「義務教育学校の後期課程の教育課程については、第五十条第二項、第五十五条から第五十六条の四まで及び第七十二条の規定並びに第七十四条の規定に基づき文部科学大臣が公示する中学校学習指導要領の規定を準用する。」（第76条の6の2）

「高等学校の教育課程は、別表第三に定める各教科に属する科目、総合的な探究の時間及び特別活動によって編成するものとする。」（第83条）

「高等学校の教育課程については、この章に定めるもののほか、教育課程の基準として文部科学大臣が別に公示する高等学校学習指導要領によるものとする。」（第84条）

「中等教育学校の前期課程の教育課程については、第五十条第二項、第五十五条から第五十六条の四まで及び第七十二条の規定並び

に第七十四条の規定に基づき文部科学大臣が公示する中学校学習指導要領の規定を準用する。」(第108条)

「中等教育学校の後期課程の教育課程については、第八十三条、第八十五条から第八十六条の三まで及び第八十八条の二の規定並びに第八十四条の規定に基づき文部科学大臣が公示する高等学校学習指導要領の規定を準用する。」(第108条2)

「併設型中学校の教育課程については、第五章に定めるもののほか、教育課程の基準の特例として文部科学大臣が別に定めるところによるものとする。」(第114条)

「特別支援学校の小学部の教育課程は、国語、社会、算数、理科、生活、音楽、図画工作、家庭、体育及び外国語の各教科、特別の教科である道徳、外国語活動、総合的な学習の時間、特別活動並びに自立活動によって編成するものとする。」(第126条)

「特別支援学校の中学部の教育課程は、国語、社会、数学、理科、音楽、美術、保健体育、技術・家庭及び外国語の各教科、特別の教科である道徳、総合的な学習の時間、特別活動並びに自立活動によって編成するものとする。」(第127条)

「2 前項の規定にかかわらず、知的障害者である生徒を教育する場合は、国語、社会、数学、理科、音楽、美術、保健体育及び職業・家庭の各教科、特別の教科である道徳、総合的な学習の時間、特別活動並びに自立活動によって教育課程を編成するものとする。ただし、必要がある場合には、外国語科を加えて教育課程を編成することができる。」(第127条の2)

「特別支援学校の高等部の教育課程は、別表第三及び別表第五に定める各教科に属する科目、総合的な探究の時間、特別活動並びに自立活動によって編成するものとする。」(第128条)

「前項の規定にかかわらず、知的障害者である生徒を教育する場合は、国語、社会、数学、理科、音楽、美術、保健体育、職業、家庭、

外国語、情報、家政、農業、工業、流通・サービス及び福祉の各教科、第二百二十九条に規定する特別支援学校高等部学習指導要領で定めるこれら以外の教科及び特別の教科である道徳、総合的な探究の時間、特別活動並びに自立活動によって教育課程を編成するものとする。」(第128条2)

学校段階、学校種による多少の違いはあるとはいえ、基本的には各教科、特別の教科である道徳、総合的な学習（総合的な探究）、特別活動により教育課程が構成されている。これら全体を通して児童生徒に育むべき資質・能力が習得されていくことを前提に教育課程が設定されている。そのため、Physical Literacyにしても、これらのどこに位置づけられるのかが問われることになる。教科としての体育、保健体育はその一つの機会と言える。また、特別活動もまた、その一つといえる。さらに、総合的な学習（総合的な探究）においてスポーツをテーマとして取り上げることも可能であろう。

5 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」(2016)にみる育成を目指す資質・能力

中央教育審議会は、現行学習指導要領作成に向けた答申を、2016年に示している。それは、現行学習指導要領作成の前提条件を提示した文書でもある。そこでは、学校教育で育成を目指すべき資質・能力をめぐる論議をまず、次の3つに整理している。

- 1) 例えば国語力、数学力などのように、伝統的な教科等の枠組みを踏まえながら、社会の中で活用できる力としての在り方について論じているもの。
- 2) 例えば言語能力や情報活用能力などのように、教科等を越えた全ての学習の基盤として育まれ活用される力について論じているもの。
- 3) 例えば安全で安心な社会づくりのために必要な力や、自然環境の有限性の中で持続可能な社会をつくるための力などのように、今後の

社会の在り方を踏まえて、子供たちが現代的な諸課題に対応できるようになるために必要な力の在り方について論じているもの。(中央教育審議会, 2016, p.27)

同答申は、さらに、学校教育で育むべき資質・能力を提示する際の前提条件として次の2点をあげている。

- 1) 全ての資質・能力に共通し、それらを高めていくために重要となる要素は、教科等や直面する課題の分野を越えて、学習指導要領等の改訂に基づく新しい教育課程に共通する重要な骨組みとして機能するものである。こうした骨組みに基づき、教科等と教育課程全体のつながりや、教育課程と資質・能力の関係を明らかにし、子供たちが未来を切り拓いていくために必要な資質・能力を確実に身に付けられるようにすることが重要である。
- 2) 海外の事例や、カリキュラムに関する先行研究等に関する分析によれば、資質・能力に共通する要素は、知識に関するもの、スキルに関するもの、情意(人間性など)に関するものの三つに大きく分類されている。前述の三要素は、学校教育法第30条第2項が定める学校教育において重視すべき三要素(「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」とも大きく共通している。(中央教育審議会, 2016, p.28)

ここで確認すべきは、学校教育において育むべき資質・能力が、認知的能力に限定されず、スキルや情意に関わる能力を包含していることである。

もとより、上述した教育基本法においても教育の目標を認知的能力の向上に限定した訳ではない。その意味では、非認知能力に関わる内容がここで明示された点はある意味がある。他方で、ここでの記述からは身体的な能力や社会的な能力の位置づけを確認できない。この点を確認するには、三つの資質・能力に関する具体的な記述に目を向けることが必要になる。以下は、その記述である。

「①「何を理解しているか、何ができるか(生きて働く「知識・技能」の習得)」

各教科等において習得する知識や技能である

が、個別の事実的な知識のみを指すものではなく、それらが相互に関連付けられ、さらに社会の中で生きて働く知識となるものを含むものである。例えば、「何年にこうした出来事が起きた」という歴史上の事実的な知識は、「その出来事はなぜ起こったのか」や「その出来事がどのような影響を及ぼしたのか」を追究する学習の過程を通じて、当時の社会や現代に持つ意味などを含め、知識相互がつながり関連付けられながら習得されていく。それは、各教科等の本質を深く理解するために不可欠となる主要な概念の習得につながるものである。そして、そうした概念が、現代の社会生活にどう関わってくるかを考えていけるようにするための指導も重要である。基礎的・基本的な知識を着実に習得しながら、既存の知識と関連付けたり組み合わせたりしていくことにより、学習内容(特に主要な概念に関するもの)の深い理解と、個別の知識の定着を図るとともに、社会における様々な場面で活用できる概念としていくことが重要となる。技能についても同様に、一定の手順や段階を追って身に付く個別の技能のみならず、獲得した個別の技能が自分の経験や他の技能と関連付けられ、変化する状況や課題に応じて主体的に活用できる技能として習熟・熟達していくということが重要である。例えば、走り幅跳びにおける走る・跳ぶ・着地するなど種目特有の基本的な技能は、それらを段階的に習得してつなげるようにするのみならず、類似の動きへの変換や他種目の動きにつなげることができるような気づきを促すことにより、生涯にわたる豊かなスポーツライフの中で主体的に活用できる習熟した技能として習得されることになる。こうした視点に立てば、長期的な視野で学習を組み立てていくことが極めて重要となる。知識や技能は、思考・判断・表現を通じて習得されたり、その過程で活用されたりするものであり、また、社会との関わりや人生の見通しの基盤ともなる。このように、資質・能力の三つの柱は相互に関係し合いながら育成されるものであり、資質・能力の育成は知識の質や量に支えられていることに留意が必要である。こうした学びや知識等に関する考え方は、芸術やスポーツ等の分野についても当てはまるものであ

り、これらの分野における知識とは何かということも、第2部の各教科等に関するまとめにおいて整理している。」(中央教育審議会, 2016, pp.28-30)

「②「理解していること・できることをどう使うか(未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成)」

将来の予測が困難な社会の中でも、未来を切り拓いていくために必要な思考力・判断力・表現力等である。思考・判断・表現の過程には、大きく分類して以下の三つがあると考えられる。

- ・物事の中から問題を見だし、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、振り返って次の問題発見・解決につなげていく過程
- ・精査した情報を基に自分の考えを形成し、文章や発話によって表現したり、目的や場面、状況等に応じて互いの考えを適切に伝え合い、多様な考えを理解したり、集団としての考えを形成したりしていく過程
- ・思いや考えを基に構想し、意味や価値を創造していく過程」(中央教育審議会, 2016, p.30)

「③「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか(学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養)」

前述の①及び②の資質・能力を、どのような方向性で働かせていくかを決定付ける重要な要素であり、以下のような情意や態度等に関わるものが含まれる。こうした情意や態度等を育てていくためには、体験活動も含め、社会や世界との関わりの中で、学んだことの意義を実感できるような学習活動を充実させていくことが重要となる。

- ・主体的に学習に取り組む態度も含めた学びに向かう力や、自己の感情や行動を統制する能力、自らの思考の過程等を客観的に捉える力など、いわゆる「メタ認知」に関するもの。一人一人が幸福な人生を自ら創り出していくためには、情意面や態度面について、自己の感情や行動を統制する力や、よりよい生活や人間関係を自主的に形成する態度等を育むことが求められる。こうした力は、将来における社会的な不適応を予防し保護要因を高め、社会を生き抜く力につ

ながるという観点からも重要である。

- ・多様性を尊重する態度と互いのよさを生かして協働する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやりなど、人間性等に関するもの。」(中央教育審議会, 2016, p.31)

この「生きて働く『知識・技能』」では、確かにスポーツに関連した記述がみられる。しかし、ここで強調されているのは、資質・能力の育成には知識の量や質が重要になることであり、Physical Literacyと言われる身体的な領域の内容となる資質・能力に言及されている訳ではない。これに対して、思考力・判断力・表現力等、学びに向かう力・人間性においても知識の重要性は指摘されている。しかし、それらは、知識以上に情意的領域と社会的領域に対応する内容であることを強調していると考えられる。

6 我が国の現行学習指導要領において保健体育が目指す資質・能力の三つの柱

我が国の現行学習指導要領は、小学校並びに中学校のそれが2017年に、高等学校のそれが2018年に告示されている。また、小学校が2020年より、中学校が2021年より、そして高等学校が2022年より完全実施に入っている(文部科学省)。その現行学習指導要領の作成過程において、我が国の学校教育が目指す資質・能力は、次のように論議されている。

「資質・能力の在り方については、OECDにおけるキーコンピテンシーの議論や、問題発見・解決能力、21世紀型スキルなど、これまでも多くの提言が国内外でなされてきた。これらは全て、社会において自立的に生きるために必要とされる力とは何かを具体的に特定し、学校教育の成果をそうした力の育成につなげていこうとする試みである。文部科学省においても「育成すべき資質・能力を踏まえた教育目標・内容と評価の在り方に関する検討会」を設置して検討を重ね、その成果は平成26年3月に論点整理としてとりまとめられた。そこでは、教育の目標や内容の在り方について、①問題解決能力や論理的思考力、メタ認知など、教科等を横断して育成されるもの、②各教科

等で育成されるもの（教科等ならではの見方・考え方など教科等の本質に関わるものや、教科等固有の個別の知識やスキルに関するもの）といった視点で、相互に関連付けながら位置付けなおしたり明確にしたりすることが提言された。」（中央教育審議会，2016，p.15）

ここで示される資質・能力は、コンピテンシーと置き換えることができる。この「コンピテンシー概念への注目は、これまでの教育が、「どのような力をつけたか」ということに十分な関心を払ってこなかったのではないか、という問題提起にもつながったのである。その意味では、教育の世界におけるコンピテンシー概念は、それまでの教育に対する批判を下敷きにして普及してきたとも言える。」（白井，2021，pp.22-23）と説明されている。

その結果、我が国の現行学習指導要領では「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」が、育むべき資質・能力の三つの柱として示されるに至っている。また、それらは、次のように説明されている。

- 1) 「何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」の習得）」（中央教育審議会，2016，p.28）
- 2) 「理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成）」（中央教育審議会，2016，p.30）
- 3) 「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）」（中央教育審議会，2016，p.30）

なお、ここで言う技能に関しては、体育を例に次のように説明されている。

「技能についても同様に、一定の手順や段階を追って身に付く個別の技能のみならず、獲得した個別の技能が自分の経験や他の技能と関連付けられ、変化する状況や課題に応じて主体的に活用できる技能として習熟・熟達していくということが重要である。例えば、走り幅跳びにおける走る・跳ぶ・着地するなど種目特有の基本的な技能は、それらを段階的に習得してつなげるようにするの

みならず、類似の動きへの変換や他種目の動きにつなげることができるような気付きを促すことにより、生涯にわたる豊かなスポーツライフの中で主体的に活用できる習熟した技能として習得されることになる。」（中央教育審議会，2016，p.29）

また、ここで資質・能力の育成は知識の量や質に支えられていること、そのため学ぶべき知識を系統的に整理した内容（コンテンツ）重視か、資質・能力（コンピテンシー）重視かという論議ではなく、両者が相互に関係し合うものであると明言されている（中央教育審議会，2016，p.30）。

この指摘は重要である。実際、資質・能力と内容の対立的な捉え方には警鐘が示されてきたのであり、両者が相補的に捉えられるべきことも指摘されているためである（白井，2021，pp.23-24）。しかし、ディスコースという観点からみれば、両者を対立的に捉えるディスコースも生み出されていたことも認める必要がある。

さらに、学びに向かう力、人間性等には、1) 主体的に学習に取り組む態度も含めた学びに向かう力や、自己の感情や行動を統制する能力、自らの思考の過程等を客観的に捉える力など、いわゆる「メタ認知」に関するもの（中央教育審議会，2016，p.30）と2) 多様性を尊重する態度と互いのよさを生かして協働する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやりなど、人間性等に関するもの（中央教育審議会，2016，p.31）がその構成要素とされている。

現行学習指導要領では、体育科で育成する資質・能力は、この三つの柱に即して示されることになった（文部科学省，2018，p.8）。その結果、保健体育科の目標は、次のように記されている。

「体育の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続するとともに、自己の状況に応じて体力の向上を図るための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 運動の合理的、計画的な実践を通して、運動の楽しさや喜びを深く味わい、生涯にわたって運動を豊かに継続することができるように

するため、運動の多様性や体力の必要性について理解するとともに、それらの技能を身に付けるようにする。

- (2) 生涯にわたって運動を豊かに継続するための課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて思考し判断するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 運動における競争や協働の経験を通して、公正に取り組む、互いに協力する、自己の責任を果たす、参画する、一人一人の違いを大切にしようとするなどの意欲を育てるとともに、健康・安全を確保して、生涯にわたって継続して運動に親しむ態度を養う。」(文部科学省, 2018a, p.131)

ここで言う見方・考え方は、「教科・科目等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方」(文部科学省, 2018a, p.28)と言われる。また、この見方・考え方と三つの資質・能力の関係は、次のように説明されている。

「『見方・考え方』を支えているのは、各教科等の学習において身に付けた資質・能力の三つの柱である。各教科等で身に付けた知識・技能を活用したり、思考力・判断力・表現力等や学びに向かう力・人間性等を発揮させたりして、学習の対象となる物事を捉え思考することにより、各教科等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方も、豊かで確かなものになっていく。物事を理解するために考えたり、具体的な課題について探究したりするに当たって、思考や探究に必要な道具や手段として資質・能力の三つの柱が活用・発揮され、その過程で鍛えられていくのが『見方・考え方』であるといえよう。」(中央教育審議会, 2016, p.34)

この定義を踏まえ、「体育の見方・考え方」並びに「保健の見方・考え方」は、次のように説明されている。

「『体育の見方・考え方』については、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」と整理することができる。」(中

央教育審議会, 2016, p.187)

「『保健の見方・考え方』については、疾病や傷害を防止するとともに、生活の質や生きがいを重視した健康に関する観点を踏まえ、「個人及び社会生活における課題や情報を、健康や安全に関する原則や概念に着目して捉え、疾病等のリスクの軽減や生活の質の向上、健康を支える環境づくりと関連付けること」と整理することができる。」(中央教育審議会, 2016, p.187)

なお、ここで言われる運動やスポーツの価値は、公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全等を指している(中央教育審議会, 2016, p.187)。

ここで、体育の授業が想定している豊かなスポーツライフが、スポーツを実践することのみに焦点化していないことも確認しておく必要がある。生涯にわたりスポーツに豊かに関わるとは、する、みる、支える、知るといったスポーツとの多様な関わり方を想定した概念である。英語圏のPhysical Literacyはするに焦点化されている概念と言えるが、日本の体育の授業が想定している資質・能力は、それ以上に多様な関わり方を想定しているといえる。

7 中央教育審議会にみる学校教育の目標

上記現行学習指導要領の実施を踏まえ、中央教育審議会(2021)は、「『令和の日本型教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと協働的な学びの実現～(答申)」を令和3年1月26日付けで示している。また、この答申を踏まえ、現在、第11期中央教育審議会初等中等教育審議会義務教育の在り方ワーキンググループは、2022年10月に第1回のワーキンググループを開催している。また、2023年3月8日に開催された中央教育審議会初等中等教育分科会(第139回)では、第11期初等中等教育分科会の審議の状況が報告されている。その一つの特別部会である「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に向けた学校教育の在り方に関する特別部会」では審議実績の一つとして義務教育の在り方ワーキンググループが論点整理をとりまとめたことが報告されている(中央教育審議会, 2023)。

このワーキンググループの論点整理では現行学習

指導要領において育成を目指す資質・能力を踏まえた従前の施策の振り返りと今後取り組むべきことについての検討が必要であると指摘されている。ここで言われる資質・能力が、「生きて働く知識・技能」「未知の状況にも対応できる思考力、判断力、表現力等」並びに「学びを人生や社会に生かそうとする学びに向かう力・人間性等」である。（中央教育審議会，2023a，p.4）それは、現行学習指導要領に求められている資質・能力の三つの柱であり、それを継承した形で論議が進められているといえる。

8 「令和の日本型教育」で求められている学校教育で育むべき資質・能力

「令和の日本型教育」では、「一人一人の児童生徒が、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにすることが必要」（中央教育審議会，2021，p.15）であると指摘している。

この「令和の日本型学校教育」（中央教育審議会，2021）は、2019年に文部科学大臣から中央教育審議会が「新しい時代の初等中等教育の在り方について」諮問されたことに端を発している。そして、社会の変化が加速し、複雑で予測困難になっている中で子供たちの資質・能力を確実に育成していくためには、新学習指導要領の確実な実施が重要であると提案した。新型コロナウイルス感染症拡大等、急激な社会の変化の中で再認識された学校の役割や課題を踏まえ、2020年代を通じて実現を目指す学校教育を、「令和の日本型教育」と命名し、その姿を「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学び」（中央教育審議会，2021，p.1）とした。同時に、学校教育が学習機会と学力を保障するという役割のみではなく、全人的な発達・成長を保障する役割を担ってきたことの重要性を指摘している（中央教育審議会，2021，p.2）。

この「令和の日本型教育」で育成しようとする資質・能力の検討に際しては国内外の論議を踏ま

えた検討がなされている。例えば、2016年中央教育審議会答申において次代を切り拓く子供たちに求められる資質・能力として、文章の意味を正確に理解する読解力、教科等固有の見方・考え方を働かせて自分の頭で考えて表現する力、対話や協働を通じて知識やアイデアを共有し新しい解や納得解を生み出す力などが挙げられたこと、また、どの時代にも変わらない重要な資質・能力として豊かな情操や規範意識、自他の生命の尊重、自己肯定感・自己有用感、他者への思いやり、対面でのコミュニケーションを通じて人間関係を築く力、困難を乗り越え、ものごとを成し遂げる力、公共の精神の育成等を図るとともに、子供の頃から各教育段階に応じて体力の向上、健康の確保を図ることなどが挙げられている。また、OECDがLearning Compass 2030において、子供たちがウェルビーイングを実現していくために自ら主体的に目標を設定し、振り返りながら、責任ある行動がとれる力を身に付けることの重要性が指摘されていることが紹介されている（中央教育審議会，2021，pp.3-4）。

他方で、新型コロナウイルス感染症の拡大は、学校が学習機会と学力を保障するという役割のみならず、全人的な発達・成長を保障する役割や、人と安全・安心につながる居場所、セーフティネットとして身体的、精神的な健康を保障するという福祉的な役割を担っていることが再認識されたと指摘されている。さらに、特別活動が全人的な発達・成長につながる面が注目されたことも指摘されている（中央教育審議会，2021，p.7）。

このような認識の変化は、学校教育全体で、あるいは個々の教科で育成すべき資質・能力にも影響を与えることになる。同答申は、学校教育が担う機能を1）学習機会と学力の保障、2）社会の形成者としての全人的な発達・成長の保障、並びに3）安全・安心な居場所・セーフティネットとしての身体的、精神的な健康の保障に求めている（中央教育審議会，2021，p.23）。

なお、上述した「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学び」と呼ばれる令和の日本型教育とは、この過程で生み出された概念であり、体育に関わる内容は学校段階

別に次のように記されている。

幼稚園：質の高い教育が提供され、良好な環境の下、身近な環境に主体的に関わり様々な活動を楽しむ中で達成感を味わいながら、全ての幼児が健やかに育つことができる。（中央教育審議会、2021、p.19）

義務教育段階：生涯を通じて心身ともに健康な生活を送るために必要な資質・能力を育成する（中央教育審議会、2021、p.20）

なお、高等学校並びに特別支援教育に関しては、関連する記述は見られない。

心身ともに健康な生活を営むために必要な資質・能力が、共通して指摘されている。また、多様化する児童生徒の実態を踏まえつつ、義務教育段階で「多様性を尊重する態度や互いのよさを生かして協働する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやりなどの人間性等を育むことも重要である」（中央教育審議会、2021、p.39）と指摘されるように、社会的領域の資質・能力の育成が明確に求められている。

気にかかるのは、これらが教科指導の課題とされているようには見えないことである。

他方で、この点を知る手がかりは、次の記述に求めることができる。

「今般改訂された学習指導要領では、各教科等の指導を通して育成を目指す資質・能力を「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の3つの柱で再整理しており、この資質・能力の3つの柱は知・徳・体にわたる「生きる力」全体を捉えて、共通する重要な要素を示したものである。このため、学校において児童生徒の学力の確実な定着について検討するに当たっては、この資質・能力の3つの柱をバランスよく育成することが必要である。」（中央教育審議会、2021、p.39）

ここで言われる「学びに向かう力、人間性等」とは、「主体的に学習に取り組む態度も含めた学びに向かう力や、自己の感情や行動を統制する力、よりよい生活や人間関係を自主的に形成する態度等を育成すること」（中央教育審議会、2021、p.41）と言われるように、情意並びに社会領域に属する

資質・能力と理解できる。

実際、現行学習指導要領においては、この学びに向かう力、人間性等に関わる指導内容が他教科とは異なることも確認しておく必要がある。育むべき資質・能力と知識の質、量には関連が深いことが指摘されているにも関わらず、学びに向かう力、人間性等に関わる指導内容を学習指導要領で示した教科は、体育、保健体育と生活科のみである。なお、体育に関してはこの点は、評価に関わり明記されている。次の指摘である。

「主体的に学習に取り組む態度」

- ・体育分野においては、豊かなスポーツライフを実現することを重視し、従前より学習指導要領に「態度」を内容として示している。また、「児童生徒の学習評価の在り方について（報告）」において、各教科等の目標や内容に対応した学習評価が行われることとされており、各教科等によって、評価の対象に特性があることに留意すること。

- ・例示については、体育分野の学習に関わる「学びに向かう力、人間性等」の具体的な指導事項として示したものであり、各領域において愛好的態度及び健康・安全は共通の指導事項とし、公正（伝統的な行動の仕方）、協力、責任、参画、共生の中から、各領域で取り上げることが効果的かつ具体的な指導事項を重点化して示していること。」（国立教育政策研究所、2020、p.46）

他方で、このように習得が期待される資質・能力ではあるが、常に「知・徳・体のバランスのとれた資質・能力の育成」（中央教育審議会、2021、p.92）と指摘されていることにも目を向ける必要がある。この表記は、人間にとって知・徳・体が一体化していることを強調する側面と同時に、各々を分離、独立させてしまうリスクの両面を備えているためである。

なお、多様性の中での個別最適化という観点や誰も取り残さないという観点から見た場合、特別支援教育の動向にも目を向ける必要がある。我が国では、新時代の特別支援教育の在り方については、文部科学省において設けられた「新しい時代の特別支援教育の在り方に関する有識者会議」にて取りまとめられ、「新しい時代の特別支援教

育の在り方に関する有識者会議報告」(令和3(2021)年1月25日)が示されている。また、平成25(2013)年の学校教育法施行令の改正により、障害のある子供の就学手続きについては次の1)～3)の改正が行われている。

- 1) 市町村の教育委員会は、就学予定者のうち就学基準に該当する児童生徒について、その者の障害の状態、その者の教育上必要な支援の内容、地域における教育の体制の整備の状況、保護者及び専門家の意見等を勘案して、総合的な観点から就学先を決定する仕組みの創設。
- 2) 視覚障害者等で、その障害が学校教育法施行令第22条の3の表に規定する程度の児童生徒が、区域外の小中学校へ就学する場合の規定の整備。
- 3) 小中学校への就学時又は転学時における保護者及び専門家からの意見聴取機会拡大(中央教育審議会, 2021, p.59)。

加えて、小学校等においては管理職のリーダーシップのもと、特別支援学級と通常の学級の学級担任間や教科担任等との連携による指導体制を整備し、各教科等の学習を更に充実する必要性が指摘されていることにも目を向ける必要がある。

この点に関連しては、特に特別支援学級と通常の学級の児童生徒が共に学ぶ活動の充実の観点から、特別支援学級の児童生徒が、特別支援学級に加え、在籍する学校の通常の学級の一員としても活動するような取組を充実し、児童生徒の障害の特性や個々の事情を勘案しつつ、学級活動や給食等について、可能な限り共に行うことが必要であると指摘されている(中央教育審議会, 2021, p.61)。

実際、近年、特別支援学級や通級による指導を受ける児童生徒が増加しており、これまで以上に、障害のある児童生徒と障害のない児童生徒が共に学ぶ取組が求められている(中央教育審議会, 2021, p.62) ことにも目を向ける必要がある。

このような要請は、体育教師に求められるPhysical Literacyの内容にも影響を与えることになる。より高いパフォーマンスや試合の結果を保障するという志向ではなく、誰もが共にスポーツ

に関わることができるために授業で何を保障できるのかという問いかけが求められるためである。

同じことは、外国人出自の児童生徒への対応についても求められる。実際、この点に関わり次の指摘がなされている。

「○学校においては、日本人を含む全ての児童生徒等が、我が国の言語や文化に加えて、多様な言語や文化、価値観について理解し、互いを尊重しながら学び合い、異文化理解や多文化共生の考え方が根付くような取組を進めることが重要である。

○そのため、異文化理解・多文化共生の考え方に基づく教育の在り方について、教員養成大学・学部や教育委員会、学校等の協力を得て、集住地域において調査研究を行う。また、その成果も踏まえ、異文化理解・多文化共生の考え方に基づく教育の更なる普及・充実を進めるとともに、教員養成課程において、異文化理解や多文化共生に関する履修内容の充実を図るべきである。

○外国人児童生徒等のアイデンティティの確立や日本語の習得のためには、母語や母文化の習得が重要である。このため、保護者の理解を得て、家庭を中心とした母語・母文化定着の取組が進められる必要がある。また、学校内外や就学前の段階においても、教育委員会・学校がNPO・国際交流協会等と連携し、母語・母文化に触れる機会が得られることが望ましい。」(中央教育審議会, 2021, pp.74-75)。

このような多様化する児童、生徒の実態は、学校教育において推奨されるカリキュラムを教えられたカリキュラムとして実施する教師に、新たな課題を突きつけることになる。スポーツはまた、このような社会的課題の解決に効果的なツールとして機能する可能性が高い。そのため、この点を踏まえたPhysical Literacyの保障という観点を設定することは、体育の授業で保障する資質・能力を構想する上で重要になる。他方で、このような資質・能力の保障をどの程度達成しえるのかは、学校教育という制度的条件で利用可能な資源を踏まえて現実的に検討する必要がある。

9 教育振興基本計画にみる学校教育で育むべき資質・能力

2006年の教育基本法の改正後、第1期、2期、3期の教育振興基本計画が策定されてきた。それは、教育の目的や理念を具体化する政策を総合的、体系的に位置づけて進めるためのものであった。そのため第1期（2008年）では、10年間を通じて目指すべき教育の姿を示し、その検証を踏まえ第2期（2013年）では「自立」「協働」「創造」を基軸とした生涯学習社会の構築に向けた教育政策が推進された。そして第3期（2018年）では教育立国に向けた取り組みが進められた。これらを受けた第4期教育振興基本計画作成に向けた中央教育審議会教育振興基本計画部会は、2022年3月16日に初回が開始され、2023年3月8日付けで「次期教育振興基本計画（答申）」が示されている。同答申は、「持続可能な社会の創り手の育成」及び「日本社会に根ざしたウェルビーイングの向上」をコンセプトとして5つの基本的方針と16の教育政策の目標、基本施策及び指標を示している（中央教育審議会、2023b, p.1）。

また、「持続可能な社会の創り手の育成」に関わっては、「一人一人が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り開き、「持続可能な社会の創り手」になることを目指すという考え方が重要である。将来の予測が困難な時代において、未来に向けて自らが社会の創り手となり、課題解決などを通じて、持続可能な社会を維持・発展させていくことが求められる。」（中央教育審議会、2023b, p.7）と指摘されるように、社会的な能力や課題解決能力の育成が求められている。

また、同答申では、経済的な豊かさのみならず、精神的な豊かさや健康までを含めて幸福や生きがい捉えるウェルビーイング（Well-being）が経済先進諸国で重視されてきたことが紹介されている（中央教育審議会、2023b, p.7）。この点を踏まえ、欧米的な文化的価値に基づき、個人が獲得・達成する能力や状態に基づくウェルビーイン

グ（獲得的要素）に対して人とのつながり・関係性に基づく要素（協調的要素）を調和的、一体的に育む必要性が指摘されている。また、ウェルビーイングの獲得に向けては社会情動のスキルや非認知的能力を育成する視点も重要になると指摘されている（中央教育審議会、2023b, p.10）。

この2点を踏まえて設定された基本方針が、次の5つである。

- 1) グローバル化する社会の持続的な発展に向けて学び続ける人材の育成
- 2) 誰一人取り残さず、全ての人の可能性を引き出す共生社会の実現に向けた教育の推進
- 3) 地域や家庭で共に学び支え合う社会の実現に向けた教育の推進
- 4) 教育デジタルトランスフォーメーション（DX）の推進
- 5) 計画の実効性確保のための基盤整備・対話
（中央教育審議会、2023b, p.11）

これらの方針とPhysical Literacyの関係を確認するには、1)の方針に目を向ける必要がある。実際、1)に関しては「主体的に社会の形成に参画する態度の育成と価値創造の志向」が挙げられている。また、この点に関わり、主体的に社会に参画する態度の重要性が次のように指定されている。

「社会の持続的な発展を生み出す人材を養成するためには、自らが社会を形成する一員であり、合意形成を経て自らルールや仕組みを作ることができる存在であるという認識を持つことが重要である。このことはOECDのラーニング・コンパスにおける生徒のエージェンシー（社会的な文脈の中で、変革を起こすために目標を設定し、振り返りながら責任ある行動をとる能力）の重視とも軌を一にする方向性である。地域の具体的な課題など実社会における課題解決学習やキャリア教育、主権者教育など、様々な活動を通じて主体的に社会の形成に参画する態度を育成していく必要がある。」（中央教育審議会、2023b, p.12）

加えて、生涯にわたって能動的に学び続けるための態度を涵養することの重要性も指摘されている（中央教育審議会、2023b, p.16）。

これらは、認識領域のみならず、社会領域並び

に情意的領域で身に付けるべき能力を重視する指摘とも考えられる。

2点目の「誰一人取り残さず、全ての人の可能性を引き出す共生社会の実現に向けた教育の推進」に関しては、一人一人のニーズに合わせた教育資源の配分を行うという「公平、公正」の考え方の重要性が指摘されている（中央教育審議会、2023b, p.18）。

3点目に関わっては、児童生徒等の心身の健やかな育成に向けた学校保健、食育、スポーツ活動、豊かな感性を育む読書活動の推進も重要であると指摘されている（中央教育審議会、2023b, pp.19-20）。

これら5点を踏まえて設定されている今後5年間の教育政策の目標が、次の16項目である。

- 目標1 確かな学力の育成、幅広い知識と教養・専門的能力・職業実践力の育成
- 目標2 豊かな心の育成
- 目標3 健やかな体の育成、スポーツを通じた豊かな心身の育成
- 目標4 グローバル社会における人材育成
- 目標5 イノベーションを担う人材育成
- 目標6 主体的に社会の形成に参画する態度の育成・規範意識の醸成
- 目標7 多様な教育ニーズへの対応と社会的包摂
- 目標8 生涯学び、活躍できる環境整備
- 目標9 学校・家庭・地域の連携・協働の推進による地域教育力の向上
- 目標10 地域コミュニティの基盤を支える社会教育の推進
- 目標11 教育DXの推進・デジタル人材の育成
- 目標12 指導体制・ICT環境の整備、教育研究基盤の強化
- 目標13 経済的状況、地理的条件によらない質の高い学びの確保
- 目標14 NPO・企業・地域団体等との連携・協働
- 目標15 安全・安心で質の高い教育研究環境の整備、児童生徒等の安全確保
- 目標16 各ステークホルダーとの対話を通じた計画策定・フォローアップ

これら16の目標に関する記述の中でPhysical

Literacyと関係すると考えられる記述は、次である。

目標2では豊かな心の育成を掲げられている。しかし、ここで言う豊かな心の内容は多義的である。そこでは「豊かな情操や道徳心を培い、正義感、責任感、自他の生命の尊重、他者への思いやり、自己肯定感、人間関係を築く力、社会性」（中央教育審議会、2023b, p.41）が挙げられている。情動的側面と社会的側面に配慮した構成になっている。

目標3は、「健やかな体の育成、スポーツを通じた豊かな心身の育成」となっている。それは、生涯にわたって運動やスポーツに親しむ資質・能力と生活習慣の確立や学校保健の推進等により、心身の健康の増進と体力の向上を意図している（中央教育審議会、2023b, p.45）。この目標達成に向けた基本的施策の一つとして「生活習慣の確立、学校体育の充実・高度化」が挙げられている。ここでいう学校体育の充実とは、体力、技能、性別、障害の有無にかかわらず共に学ぶことやアスリートとの交流活動を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させること、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質・能力の育成（中央教育審議会、2023b, pp.45-46）を意図している。ここでは、結果としての体力ではなく、運動好きや継続的な運動に取り組むことへの動機付けのように、情意面の学習成果が強調されていることに目を向ける必要がある。同時に、スポーツが社会を変える効果的なツールとして機能することが指摘されていることにも目を向ける必要がある。具体的には、スポーツの価値を脅かす暴力・ハラスメント等を行わず、アスリート等の人間的成長を促すことのできるスポーツ指導者の養成を含めたスポーツ実施者の安全・安心の確保やスポーツを通じた健康増進、スポーツを通じた共生社会の実現・障害者スポーツの振興が基本的施策として位置づけられている（中央教育審議会、2023b, pp.46-47）。

目標4は、体育、スポーツに直接言及している訳ではない。しかし、スポーツを通じた国際協力のような分野を想定した場合、Physical Literacy

育成の重要性を指摘する際には確認すべき事項とも言える。そこでは、我が国の伝統と文化を尊重することや他国を尊重すること、国際社会の平和と発展に寄与する態度、豊かな語学力、異なる文化・価値を乗り越えて関係を構築するためのコミュニケーション能力、新しい価値を創造する能力、主体性・積極性・包摂性、異文化・多様性の理解や社会貢献、国際貢献の精神を身に付けて様々な分野・地域で国際社会の一員として活躍できる人材の育成が掲げられている（中央教育審議会、2023b, p.47）。現行学習指導要領では、武道は我が国固有の伝統と文化に触れるためのツールとして位置づけられていること（文部科学省、2018, p.136）を踏まえれば、Physical Literacyの育成が、我が国が達成しようとしている教育目標の実現にどのように貢献しえるのかを論議することも重要になる。

他方で、目標4に関わっては「知・徳・体のバランスのとれた力を育むことを目指す初等中等教育」（中央教育審議会、2023b, p.49）と表記されるように、Physical Literacyが知育や徳育と切り離されて理解されるリスクも潜んでいる。Physical Literacyが身体、認識、情意、社会の4つの領域の知識、技能を育成することを想定していることを踏まえれば、Physical Literacyは、学校教育の目標すべてをカバーする可能性を秘めていることになる。学校教育は教科指導のみで構成されているわけではない。しかし体育は、教科指導においては他教科以上に複雑な課題を担う教科として存在していることを確認すべきであろう。

目標6に関わっては男女共同参画の推進が示されている（中央教育審議会、2023b, p.54）。現行中学校並びに高等学校学習指導要領では改訂に際して、保健体育科の授業は、包摂の観点を踏まえ、原則として男女共習で行うことが明記された（文部科学省、2017, p.236, 文部科学省、2018, 2018a）。このことは、この流れに即した指摘といえる。また、目標6に関わる実践の機会を提供できる条件が示されているとも言える。

なお、不思議なことに目標2において文化芸術による子供の豊かな心の育成（中央教育審議会、2023b, p.44）や目標8において生涯を通じた文

化芸術活動の推進が挙げられている（中央教育審議会、2023b, p.63）にもかかわらず、同様の指摘はスポーツに関してはみられない。他方で、目標9において部活動の地域連携や地域クラブ以降に向けた環境の一体的な整備が提案されている（中央教育審議会、2023b, p.64）。この地域移行に関しては目標14においてスポーツ・文化芸術団体との連携が挙げられている（中央教育審議会、2023b, p.74）。

教育振興基本計画では、学校教育の質の改善に向けてスポーツが貢献しえる可能性が、このように多様な形で記述されている。その意味では、スポーツを通して意図的、非意図的にPhysical Literacyが育まれるとすれば、Physical Literacyを培うことは学校教育の目標達成にも貢献する可能性が高いという認識が、その前提に存在しているとも考えられる。

10 スポーツ基本計画に示されるPhysical Literacy

スポーツ基本計画は、「スポーツ基本法第9条の規定に基づき、文部科学大臣がスポーツに関する施策の総合的かつ計画的な推進を図るために定めるものであり、同法の理念を具体化し、国、地方公共団体及びスポーツ団体等の関係者が一体となってスポーツ立国の実現を目指す上での重要な指針となるもの」（文部科学省、2017a, p.1）とされる。

このスポーツ基本計画は、スポーツ基本法制定以降、2012年、2017年に続き、すでに第3期（文部科学省、2022）が示されるに至っている。

この第3期のスポーツ基本計画は、第2期スポーツ基本計画策定時には予期していなかった新型コロナウイルス感染症の蔓延を含め、人口減、Society 5.0時代に伴うライフスタイルの変化等、多様な社会状況の変化を踏まえて作成されている。また、スポーツを通じた持続可能な社会や共生社会の実現に向けた国際的な取組も視座に入れながら策定されている。それは、2030年以降を見据えたスポーツ政策の在り方や今後5年間のスポーツ政策の目指すべき方向性及び施策の内容について専門的な審議の依頼を受けたものであった。（文部科学省、

2022, pp.4-5).

第2期計画では、①「スポーツで「人生」が変わる!」、②「スポーツで「社会」を変える!」、③「スポーツで「世界」とつながる!」、④「スポーツで「未来」を創る!」という4つの観点に基づく中長期的なスポーツ政策の基本方針が示された(文部科学省, 2022, p.6). この施策の目標の進捗に関する総括的な評価は、次の観点から示されている。

- 1) スポーツを「する」「みる」「ささえる」スポーツ参画人口の拡大とそのための人材育成・場の充実
- 2) スポーツを通じた活力があり絆の強い社会の実現
- 3) 国際競技力の向上に向けた協力で持続可能な人材育成や環境整備
- 4) クリーンでフェアなスポーツの推進によるスポーツの価値の向上(文部科学省, 2022, pp.6-8)

これらの観点から総括を踏まえて新たに設定された視点が、次の3点である。

- 1) 社会の変化や状況に応じて、既存の仕組みにとらわれずに柔軟に対応するというスポーツを「つくる／はぐくむ」という視点
- 2) 様々な立場・背景・特性を有した人・組織が「あつまり」、「ともに」活動し、「つながり」を感じながらスポーツに取り組める社会の実現を目指すという視点
- 3) 性別、年齢、障害の有無、経済的事情、地域事情等にかかわらず、全ての人がスポーツにアクセスできるような社会の実現・機運の醸成を目指すという視点(文部科学省, 2022, p.15)

これら3つの視点は、生涯にわたり豊かなスポーツライフを営むために必要な資質・能力の在り方にも目を向けさせることになる。例えば、1)の視点で言えば、参加者に応じて既存のスポーツを適切に改変していくことのできる資質・能力、2)で言えばガバナンスを含めた持続可能なスポーツ組織を運営できる資質・能力、3)で言えば誰もがスポーツに参加できる環境整備や参加を支援できる資質・能力等である。

この提案で期待されている成果は、英語圏で言うPhysical Literacyよりも多岐にわたっており、むしろ英語圏のスポーツ教育モデルで提案されてきた資質・能力(岡出, 1996, Siedentop et al., 2020)やドイツのスポーツの中の行為能力論(岡出, 2021)に近いものといえる。

この視点の元で体育の授業に関しては次の提案が示されている。

「人生100年時代を迎え、特に、スポーツに対する考え方・意欲や、生涯にわたってスポーツに親しむための身体的能力等を構築するのに大きい役割を持つタイミングである子供たちに対しては、スポーツの多様な楽しみ方を社会で実践できるよう教師を含めた指導者の養成や研修を実施したりするとともに、指導の手引きやICTの活用も含めて、体育の授業等の運動に親しむ機会のさらなる充実を図る。その際、障害があることを理由として、参加を希望するにもかかわらず体育の授業を見学する児童生徒をゼロとすることを目指すためにも、個に応じた指導計画を作成し、指導すべき内容やその体制等を工夫するよう、国として教育委員会や学校法人等を通じて学校現場に積極的に働きかける。さらに、児童生徒が生涯にわたって運動やスポーツに親しむ資質や能力を身に付け、健康の保持増進・体力の向上を図ることができるよう、児童生徒を取り巻く社会環境の変化を踏まえながら、全国体力・運動能力、運動習慣等調査の改善を図り、その調査や分析結果を体育の授業等のより一層の充実につなげるための方策を検討する。」(文部科学省, 2022, p.23)

また、フィジカルリテラシーに関しては次の記述が見られる。

「体育・保健体育の授業等を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力(いわゆる「フィジカルリテラシー」)の育成を図る。」(文部科学省, 2022, p.32)

さらに、「運動やスポーツ等についての科学的な理解」(文部科学省, 2022, p.32)と表現されるように、科学的根拠のある知識習得の必要性が示されているとともに、スポーツの楽しみ方が

多様であることも指摘されている（文部科学省，2022，p.32）。

ここでは、フィジカルリテラシーは、学習指導要領が掲げる保健体育の授業で獲得が期待される資質・能力と等値されている。この「生涯にわたって運動やスポーツに親しむ資質や能力」や、「スポーツに対する考え方・意欲や、生涯にわたってスポーツに親しむための身体的能力等」という記述からは、運動やスポーツに親しむ資質や能力が、体力や技能に留まっておらず、認識・情意領域に関わるそれが想定されていることが確認できる。他方で、その実態把握の手がかりとして示されているのが全国体力・運動能力、運動習慣等調査であることにも目を向ける必要がある。生涯にわたって運動やスポーツに親しむ資質や能力の評価法によって、実際の指導内容が規定されることが予想されるためである。このような現象は、時代や国を超えて起こっていたといえる。

もっとも、体育の授業の成果に関しては、学習指導要領で示されている目標に即して評価法が開発されている。また、対象者が限定されているとはいえ、実態調査が行われ、その成果が公表されている（国立教育政策研究所，2018，2028a）。そこでは、当時の学習指導要領の示す(1)技能（「体づくり運動」は運動）、(2)態度及び(3)知識、思考・判断という3つの指導内容に従い（文部科学省，2008，2008a，2009）、ペーパーテスト、実技調査、質問紙調査を用い、児童生徒の技能、思考力、判断力並びに態度に関わる学習成果が評価されている。

このような取り組みは、体育の授業で保障するPhysical Literacyをめぐるディスコースにも影響を及ぼすことになる。それだけに、「EBPM（Evidence-based Policymaking/エビデンスに基づく政策立案）」（文部科学省，2022，p.32）の手続きを意識しつつ、エビデンス収集に際しては真正の評価や学習改善のための評価（岡出，2019）といった視点や手続きの重要性を踏まえつつ、Physical Literacyと学校教育の関係をめぐるディスコースの産出過程を読み解く必要がある。

もっとも、ここで問題になるのは、この要請が学校教育の目指すべき要請と齟齬を生み出さない

か否かである。すでに述べてきたように、学校教育は学校教育として目指すべき目標やその目標達成に向けて利用可能な資源を備えている。しかし、生涯にわたり豊かで健康な生活を営むための資質・能力が、学校が保障しようとする資質・能力と抵触する場合、あるいは、学校の利用可能な資源がその実現を保障し得ないものであれば、それは学校教育の中に位置づけられることは難しい。学校教育におけるPhysical Literacyの位置づけは、このような観点からも論議される必要がある。ここでは、Physical Literacyの学校教育への取り込みが学教教育の可能性をより広げる可能性を備えていることを示すことが重要になる。あるいは、どの範囲内で位置づけられるのかが問われることになる。

すでに述べてきたように、学校教育には総則にみられるように、学校教育全体で取り組むべき課題、教科で取り組むべき課題、総合的な学習（探究）、特別活動で取り組むべき課題が整理されて示されている。この枠組みの中でPhysical Literacyの位置づけを問うのか、この枠組みそのものの変更を求めるのかという検討も必要になる。

なお、このような取り組みが成果を収めていくには、学校教育に関わる多様なステークホルダーとの間に体育の授業で期待する資質・能力に関する共有理解を図っていくことが重要になる。このステークホルダーには、保護者や教師、教員、行政関係者が想定されることになる（文部科学省，2022，p.33）。

11 総 括

学校教育におけるPhysical Literacyは、我が国では体育の授業のみでなく特別活動や運動部活動等を介して意図的、非意図的に育成され続けている。しかも、部活動の地域移行も含め、急速に変化する社会の中で、学校教育が担うべき課題も多様化している。同じことは学校外で営まれているスポーツにも当てはまる。Physical Literacyが、このような変化に対応できる汎用的能力を示す概念であるとすれば、その学習可能性を検証していくことは、Physical Literacyの学校教育並びに社

会における受け入れられ方に影響を及ぼすことになる。

特に、学校教育内におけるPhysical Literacyの育成は、学校教育の制度的枠組みに即して展開されることになるため、学校教育の目標達成に向けたその貢献について検討することを求められる。この思考の過程は、Physical Literacyという視点から学校教育の目標やその実態に対する批判的検討を求めるものとなる。同時に、同様の視線は、スポーツ界にも向けられることになる。その結果、学校教育やスポーツ界で生み出されているディスコースの批判的検討も可能になると考えられる。Physical Literacyをめぐる論議には、このような意味でのディスコースの産出に貢献する可能性が認められる一方、それがPhysical Literacyをめぐる新たなディスコースの産出過程を生み出す可能性も考えられる。

今後は、このような観点からPhysical Literacyをめぐる論議を展開していくことも重要になってくるのではなかろうか。

引用・参考文献

- Cachay, K.u. Kleindienst, C. (1976) Soziale Lernprozesse im Sportspiel. Sportwissenschaft, 6 (3) : 291-310
- Cachay, K. (1981) Systemtheoretische Überlegungen zu einer Didaktik der Sportspiele. Sportwissenschaft, 11 (4) : 359-85
- 中央教育審議会 (2016) 「幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申)」平成28年12月21日
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2021) 「令和の日本型教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す, 個別最適な学びと協働的な学びの実現～(答申). 令和3年1月26日
https://www.mext.go.jp/content/20210215-mxt_sisetuki-000012797_6.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2021a) 「令和の日本型教育」の構築を目指して (答申) 【概要】
https://www.mext.go.jp/content/20210126-mxt_syoto02-000012321_1-4.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2021b) 中央教育審議会 「「令和の日本型学校教育」の構築を目指して (答申)」【総論解説】
https://www.mext.go.jp/content/20210329-mxt_syoto02-000012321_1.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2023) 中央教育審議会初等中等教育審議会 (第139回) 会議資料
資料1 第11期初等中等教育分科会の審議の状況について
https://www.mext.go.jp/kaigisiryō/content/20230308-mxt_syoto02-000027859_1.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2023a) 中央教育審議会初等中等教育審議会 (第139回) 会議資料
資料2-2 義務教育の在り方ワーキンググループ論点整理
https://www.mext.go.jp/kaigisiryō/content/20230308-mxt_syoto02-000027859_3.pdf (2023. 4. 10)
- 中央教育審議会 (2023b) 次期教育振興基本計画について (答申) 令和5年3月8日
https://www.mext.go.jp/content/20230308-mxt_soseisk02-000028073_1.pdf (2023. 4. 11)
- 学校教育法 <https://hourei.net/law/322AC0000000026> (2023. 4. 13)
- 学校教育法施行規則 <https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=322M40000080011> (2023. 4. 14)
- Glatthorn, A. A., Boschee, F., Whitehead, B.M. and Boschee, B. F. (2019) Curriculum Leadership. 5th ed., Sage : Los Angeles
- Higgs, C., Balyi, I., Way, R., Cardinal, C., Norris, S., & Bluehardt, M. (2008). Developing Physical Literacy : A guide for parents of children ages 0 to 12. A supplement to *Canada Sport for Life*. Vancouver, British Columbia : Canadian Sport Centres. https://sportforlife.ca/wp-content/uploads/2016/12/DPL_ENG_Feb29.indd_.pdf (2021. 1. 8)

- ICSSPE (1999) Results and Recommendation of the World Summit on Physical Education Berlin, November 3-5, 1999 Document presented on behalf of the World Summit on Physical Education by the International Council of Sport Science and Physical Education for MINEPS III Punta den Este, Nov.30-Dec. 3. 1999
- 国立教育政策研究所 (2018) 平成25年度学習指導要領実施状況調査 教科等別分析と改善点 (小学校体育(運動領域)) https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h24/01h24_25/11h25bunseki_undou.pdf (2023. 4. 15)
- 国立教育政策研究所 (2018a) 平成25年度学習指導要領実施状況調査 教科等別分析と改善点 (中学校 保健体育 (体育分野)) https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h25/02h25/08h25bunseki_taiiku.pdf (2023. 4. 15)
- 国立教育政策研究所 (2020) 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校 保健体育. 令和2年3月. https://www.nier.go.jp/kaihatsu/pdf/hyouka/r020326_mid_hokent.pdf (2023. 4. 16)
- 国立教育政策研究所 諸外国の学力論の動向
- 国立教育政策研究所 平成27年度学習指導要領実施状況調査 教科・科目等別分析と改善点(高等学校 保健体育 体育) https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h27/h27/15h27bunseki_taiiku.pdf (2023. 4. 15)
- 教育基本法 https://www.mext.go.jp/b_menu/kihon/about/mext_00003.html (2023. 4. 10)
- 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説 体育編. https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/01/19/1234931_010.pdf (2023. 4. 15)
- 文部科学省 (2008a) 中学校学習指導要領解説 保健体育編. https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/01/21/1234912_009.pdf (2023. 4. 15) p.8
- 文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領解説 保健体育班 体育編 平成21年7月 https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/01/19/1282000_7.pdf (2023. 4. 15) pp.17-20
- 文部科学省 平成29・30・31年改訂学習指導要領関連資料 (答申, 通知等) https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1384662.htm (2023. 4. 12)
- 文部科学省 (2012) スポーツ基本計画 平成24年3月30日. https://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/__icsFiles/afieldfile/2012/04/02/1319359_3_1.pdf (2023. 4. 14)
- 文部科学省 (2017) 中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 保健体育編 平成29年7月 https://www.mext.go.jp/content/20210113-mxt_kyoiku01-100002608_1.pdf (2023. 4. 12)
- 文部科学省 (2017a) スポーツ基本計画. 平成29年3月24日 https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf (2023. 4. 14)
- 文部科学省 (2018) 高等学校学習指導要領 (平成30年告示) https://www.mext.go.jp/content/20230120-mxt_kyoiku02-100002604_03.pdf (2023. 4. 11)
- 文部科学省 (2018a) 高等学校学習指導要領 (平成30年告示) 解説 保健体育 体育編 平成30年7月 https://www.mext.go.jp/content/1407073_07_1_2.pdf (2023. 4. 12)
- 文部科学省 (2022) スポーツ基本計画 令和4年3月25日 https://www.mext.go.jp/sports/content/000021299_20220316_3.pdf (2023. 4. 14)
- 文部科学省 学習指導要領改訂に関するスケジュール. https://www.mext.go.jp/content/20220907-mxt_kyoiku02_100002604_001.pdf (2023. 4. 16)
- 岡出美則 (1996) シーデントップのスポーツ教育論について, 愛知教育大学体育教室研究紀要, 20: 1-32
- 岡出美則 (2019) 体育科評価論－学びに向かう力

や人間性の評価に焦点を当てて－. 日本体育大学大学院教育学研究科紀要, 2(2) : 265-275
岡出美則 (2021) ドイツ「スポーツ科」の形成過程, 明和出版

Physical Literacy for Life project Physical Literacy Self-Assessment Tools.
<https://physical-literacy.isca.org/tools/>
(2023. 4. 12)

Siedentop, D., Hastie, P. A. and van der Mars, H. (2020) Complete Guide to Sport Education. Human Kinetics : Champaign

白井俊 (2021) OECD Education2030プロジェクト

トが描く教育の未来－エージェンシー, 資質・能力とカリキュラム－. 初版第2刷, ミナルヴァ書房

スポーツ庁 (2017) スポーツ基本計画 平成29年3月24日

https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf (2023. 4. 11)

スポーツ庁 (2021) 第3期スポーツ基本計画 中間報告 (令和3年12月20日)

スポーツ庁 (2022) 第3期スポーツ基本計画.
https://www.mext.go.jp/sports/content/000021299_20220316_3.pdf (2023. 4. 11)

1-3. 我が国における地域スポーツとPhysical Literacy

松尾 哲矢¹⁾

ここでは、地域スポーツ、なかでも青少年スポーツの拠点でもあるスポーツ少年団の動向、ならびに近年の部活動の地域移行をめぐる政策的動向に着目し、Physical Literacyをめぐる課題について検討する。

1. スポーツ少年団からみたPhysical Literacyをめぐる課題

日本スポーツ少年団は、1964（昭39）年の東京オリンピック競技大会の開催決定を契機とした「オリンピック青少年運動」の一環として、1962（昭37）年6月23日、日本体育協会（当時）創立50周年の記念事業として創設されたものである（日本スポーツ少年団、2023a）。

設立の理念は、「一人でも多くの青少年にスポーツの喜びを！」「スポーツを通して青少年のこころとからだを育てる組織を地域社会の中に！」であり、「一人でも多くの青少年にスポーツの喜びを提供する」「スポーツを通して青少年のこころとからだを育てる」「スポーツで人々をつなぎ、地域づくりに貢献する」ことを掲げ、この理念を継承している。

2022（令4）年現在、団数約2万8千団、団員数約55万人を擁する日本で最大の青少年スポーツ団体である。

スポーツによる青少年の健全育成を謳ってきた日本スポーツ少年団だが、日本スポーツ少年団（2023）が全国のスポーツ少年団指導者を対象として実施した全国調査（単位団体：n=6,443）によれば、あなたが単位団活動で目指していることは何ですか、という問いに対して、「競技会や大会で勝つこと」（24.1%）、「競技成績よりも競技や種目そのものを楽しむこと」（65.5%）、「競技や種目にあまりこだわらずにさまざまな運動や活動を楽しむこと」（9.3%）という結果であった（日

本スポーツ少年団、2023b、p.43）。

この結果は、理念としてスポーツそのものを楽しむこと、さまざまな運動や活動を楽しむことの重要性を喧伝しても、結果として、約4分の1の指導者は勝利への探求を一義的に目指しており、競技志向への偏重の一端を示す結果ともいえよう。

スポーツの概念は多義的だが、「身体性」「競争性」「遊戯性」を内包するものとして定義化されることが多い。「競争性」については、青少年の子どもたちが、競争で勝ちたいという欲求をもつことは首肯できる。しかしながら、指導者が「競争性」を強調することは、不得手の子どもの疎外につながるのみならず、子どもの健全な発育発達を阻害し、「楽しさ」や「喜び」を基調とするスポーツの価値の偏狭化という意味で、意図せざる結果として理念から逸脱することになる。

これまで日本スポーツ少年団は、数度にわたり改革案を提出しているが、今回、「日本のジュニア・ユース世代のスポーツを担う組織」として位置づけ、「スポーツ少年団改革プラン2022」（以下、「改革プラン2022」とする）を提出している（日本スポーツ少年団、2023a）。改革プラン2022では、前述の調査結果を踏まえ、スポーツ少年団は勝利至上主義を否定し、スポーツの本質である自発的な運動から得られる「楽しさ」を享受できる機会をジュニア・ユース世代に提供することを目指すとしている。

また、子どものスポーツ活動の基本として、①自主的で、自発的な活動であること、②真剣さ、厳しさは、団員が目指すものであって、指導者や保護者、マスコミ等から強制されるものではないこと、③個人的にも、集団的にも喜びのあふれたものであること、④生涯にわたり続けていくであろう、スポーツの基礎をつくる活動であること、⑤身体的、精神的に無理がなく、意欲をもって参加できる活動であること、⑥活動地域における社

1) 立教大学

会奉仕的活動が含まれていること、を掲げている。また、単位団活動の目安としては、平日では1日2時間程度、休日・祝日では1日3時間程度まで、1週間に2、3回を無理のない活動として推奨している。

スポーツの本質である楽しさを享受すること、その結果としてこころとからだを育てる、スポーツを通して人々をつなぐという理念は、スポーツの内在的な価値（楽しさ、喜び）を十分に享受すること、その結果として得られる外在的な価値（健全育成、コミュニティ形成など）を高めていくことを意識したものといえる。

日本スポーツ少年団の理念および改革プラン2022の特徴は、スポーツを「楽しむ」、「こころとからだを育てる」、「つなぐ」というキーワードにおいて、文化としてのスポーツ、身体性、精神性、社会性への視点が意識されている点にある。

しかしながら、視点は示されているものの、文化性、身体性、精神性、社会性において、どこまで高めようとするのか、どうなったら、高まったといえるのか、そのスポーツをいかに楽しむのか、どうなればスポーツ文化を享受できたといえるのか、具体的に示されていない。

換言すれば、スポーツ支援の方向性は示されているものの、実践者の立場から、何をどこまで獲得すればよいのか、望ましいのかという、いわば期待される「資質・能力」としては示されていない。

このため、競技的に勝つことが一つの達成目標となり、勝利をすることが内在的な価値、外在的な価値を高める唯一の方法であるという誤診を惹起させてきたのではないだろうか。

スポーツの遊びを享受し、その結果として期待される諸価値を、実践者が獲得すべき「資質・能力」として示していくことが求められているといえよう。

それらの資質・能力を「Physical Literacy」という観点を含めて構想し、具体化することによってすべての実践者がより十全にスポーツの遊びを享受できるようになるものと思われる。

2. 公益財団法人日本スポーツ協会公認指導者制度におけるカリキュラム構造とPhysical Literacy

公益財団法人日本スポーツ協会（以下、「JSPO」とする）をはじめ多くの団体（公益財団法人日本パラスポーツ協会、公益財団法人日本レクリエーション協会など）が指導者養成を実施している。なかでもJSPOは、1965年以降、公認スポーツ指導者制度を有しており、現在、約21万人（2022年10月1日現在、実認定者数）のスポーツ指導者が登録している状況にある（公益財団法人日本スポーツ協会、2022a）。

ここでは、指導者養成、なかでもJSPO公認スポーツ指導者養成におけるモデル・コア・カリキュラムをめぐる動きとカリキュラム構造という観点から、Physical Literacyの必要性について検討してみたい。

1) モデル・コア・カリキュラムにおけるグッドプレーヤー像とグッドコーチ像

JSPO公認スポーツ指導者養成のカリキュラム構造を検討するうえで、その基盤整備としてのモデル・コア・カリキュラム作成の動向とその特徴について触れておきたい。

スポーツ指導者のモデル・コア・カリキュラム作成は、2013年、スポーツ指導における暴力が顕在化するなかで、2013年2月5日、文部科学大臣による「スポーツ指導における暴力根絶へ向け」(メッセージ)が発表されたことを契機として、同年4月、文部科学副大臣(スポーツ担当)の下に「スポーツ指導者の資質能力向上のための有識者会議(タスクフォース)」が設置されたことに始まる。

そこで、「新しい時代にふさわしいスポーツの指導法」の在り方について報告書を取りまとめ、「新しい時代にふさわしいコーチング」を「競技者やスポーツそのものの未来に責任を負う社会的な活動」とした(文部科学省、2013)。そのなかで、最適なコーチングを行うために必要な知識・技能の明確化とその活用を図るための施策の策定の一環として、2014(平26)・2015(平27)

年度スポーツ庁（2014年度文部科学省）のコーチング・イノベーション推進事業の中で指導者育成の基準となる「コーチ育成のためのモデル・コア・カリキュラム」が作成されることとなったのである（公益財団法人日本スポーツ協会，2015，2016）。

モデル・コア・カリキュラム（Model Core Curriculum）とは，指導力を獲得する上で共通に学ぶべき中心（コア）となる学びの内容の系列（カリキュラム）のモデルを示したものである。この考え方は，医・歯学界ではすでに採用されており，2001（平13）年にはこのモデルが作成されている。

モデル・コア・カリキュラムの内容を詳細に検討することは別稿にゆずることとするが，基本的な特徴は，【人間力】の重視にある。グッドコーチに求められる資質・能力（思考・態度・行動・知識・技能）について整理し，「思考・判断」「態度・行動」を【人間力】とし，「知識・技能」と区別して整理している。そのうえで，これまでの指導者養成が「知識・技能」を重視してきたきらいがあることから，【人間力】の重視を謳ったものとなっている。人間力の内容は，グッドコーチ

としての思考・判断，プレーヤーズセンタードや社会との良好な関係を築くために必要な態度・行動，学び続ける姿勢等によって構成されている。

モデル・コア・カリキュラムを作成するにあたって，日本スポーツ界が育成すべき人物像としてのグッドプレーヤー像と，グッドプレーヤーを育成する担い手としてのグッドコーチ像が提示されている（表4－1，表4－2参照）（公益財団法人日本体育協会，2015）。

まずグッドコーチ像をみると，スポーツの価値理解，プレーヤーやスポーツの未来に対する責任，課題解決，自立支援，プレーヤーのニーズ充足，卓越した専門知識，内省，継続した自己研鑽，対象に合わせたコーチング，プレーヤーのキャリア形成・人間的成長，暴力根絶，相互尊敬，公平・公正，社会規範，協調などの要素によって構成されている。

ここでは，スポーツの価値理解にはじまり，指導者としてのあるべき姿を中心に構成されており，実践者をどこまで支援するのかといった支援内容にかかわる資質・能力という観点でみると，プレーヤーのニーズ把握，自立支援，人間的成長等の項目はみられるものの，具体的な資質・能力

表4－1 グッドコーチ像（公益財団法人日本体育協会，2015）

人物像	キーワード
スポーツを愛し，その意義と価値を自覚し，尊重し，表現できる人	人が好き，スポーツが好き，スポーツの意義と価値の理解
グッドプレーヤーを育成することを通して，豊かなスポーツ文化の創造やスポーツの社会的価値を高めることができる人	プレーヤーやスポーツの未来に責任を持つ
プレーヤーの自立やパフォーマンスの向上を支援するために，常に自身を振り返りながら学び続けることができる人	課題発見・課題解決，自立支援，プレーヤーのニーズ充足，卓越した専門知識（スポーツ教養含），内省，継続した自己研鑽
いかなる状況においても，前向きかつ直向きに取り組みながら，プレーヤーと共に成長することができる人	逆境・困難に打ち克つ力，ポジティブシンキング，真摯さ，継続性，同情・共感，対象に合わせたコーチング
プレーヤーの生涯を通じた人間的成長を長期的視点で支援することができる	プレーヤーズセンタード，プレーヤーのキャリア形成・人間的成長，中長期的視点
いかなる暴力やハラスメントも行使・容認せず，プレーヤーの権利や尊厳，人格を尊重し，公平に接することができる人	暴力・ハラスメント根絶，相互尊敬（リスペクト），公平・公正さ
プレーヤーが，社会の一員であることを自覚し，模範となる態度・行動をとれるよう導くことができる人	社会の中の自己認識，社会規範・モラルの理解・遵守，暴力・ハラスメント根絶意識のプレーヤーへの伝達
プレーヤーやプレーヤーを支援する関係者（アントラージュ）が，お互いに感謝・信頼し合い，かつ協力・協働・協調できる環境をつくることができる人	社会との関係・環境構築，プレーヤー，感謝・信頼，協力・協働・協調

表4-2 グッドプレーヤー像（公益財団法人日本体育協会，2015）

人物像	キーワード
スポーツを愛し、その意義と価値を自覚し、尊重できる人	スポーツが好き、スポーツの意義と価値の理解
フェアプレーを誇りとし、自らの心に恥じない態度をとり行動ができる人	フェアプレー
何事に対しても、自ら考え、工夫し、行動できる人	自立、課題解決（創意工夫、実践力）
いかなる状況においても、前向きかつ直向きに取り組むことができる人	逆境・困難に打ち克つ力、ポジティブシンキング、真摯さ、継続性
社会の一員であることを自覚し、模範となる態度・行動が取れる人	社会の中の自己認識、社会規範・モラルの理解・遵守
優しさと思いやりを持ち、差別や偏見を持たない人	同情・共感、公平・公正さ
自分を支えるすべての人々（保護者、コーチ、仲間、審判、対戦相手など）を尊重し、感謝・信頼できる人	相互尊敬（リスペクト）、感謝・信頼
仲間を信じ、励ましあい、高めあうために協力・協働・協調できる人	チームプレー、協力・協働・協調

に関する記述はみられない。

つぎにグッドプレーヤー像をみると、スポーツの価値、フェアプレー、自立、課題解決（創意工夫、実践力）、逆境・困難に打ち克つ力、ポジティブシンキング、真摯さ、継続性、社会規範・モラル、同情・共感、公平・公正さ、相互尊敬、感謝・信頼、チームプレー、協力・協働・協調等からなる。

実践者の資質・能力という観点でみると、①スポーツの価値という側面では、スポーツの価値、フェアプレー、②総合的な側面では、自立、課題解決、③心理的側面では、克己、ポジティブシンキング、④社会的側面では、社会規範・モラル、同情・共感、公平・公正さ、相互尊敬、感謝・信頼、チームプレー、協力・協働・協調などが提示されている。これらの点を項目化している点は実践者に求められる資質・能力という意味において評価される。しかしながら、身体的側面、認知的側面についての項目化はなされていない点に留意する必要がある。

2）公認スポーツ指導者養成におけるカリキュラム構造とPhysical Literacy

公認指導者養成における科目構成は、共通科目と専門科目からなり、共通科目をJSPOが、専門科目を各競技団体等が担い、共同認定によって資格を認定する方法を採用している。共通科目は、「すべてのスポーツ指導者に共通して求められる資質能力（思考・判断、態度・行動、知識・技能）」

（公益財団法人日本スポーツ協会，2022b）の修得を目的としたものである。

2019年度より前述のモデル・コア・カリキュラムを踏まえて再構成された。

そこで、全公認スポーツ指導者が受講し、すべての指導者が共通に獲得すべきである内容によって構成される「共通科目」、ならびにスポーツ少年団指導者に着目して「スタートコーチ（少年団）専門科目」（日本スポーツ少年団，2023c）をみることで求められる指導者の資質・能力の傾向を概観してみたい。

①共通科目

カリキュラム構造としては、「第1章 コーチングを理解しよう」「第2章 グッドコーチに求められる医・科学的知識」「第3章 現場・環境に応じたコーチング」からなる。

ここで、スポーツ競技者や愛好者が獲得すべき資質・能力という点から概観すると、以下の2点が指摘できよう。第1は、指導者が有すべき資質・能力という点から構成されたカリキュラム構造になっており、実施者が獲得すべき資質・能力として構造化されたものではないことがあげられる。第2は、主に実施者の資質・能力の内容に関連していると思われる、「第2章 グッドコーチに求められる医・科学的知識」の内容をみると、トレーニングの基本体系、体力、スキル、心、栄養、医学的知識、アンチ・ドーピングからなり、資質・

表4-3 公益財団法人日本スポーツ協会 公認指導者養成 共通科目構造

第1章 コーチングを理解しよう	第2章 グッドコーチに求められる医・科学的知識
1 コーチングとは	1 スポーツトレーニングの基本的な考え方と理論体系
2 コーチに求められる役割	2 体力のトレーニング
3 コーチに求められる知識とスキル	3 スキルトレーニング
4 対他者力を磨こう	4 心のトレーニング
5 対自己力を磨こう	5 スポーツと栄養
6 スポーツの意義と価値	6 スポーツに関する医学的知識
7 スポーツの価値を守る	7 アンチ・ドーピング
8 スポーツの自治－ガバナンスとコンプライアンス－	第3章 現場・環境に応じたコーチング
9 暴力・ハラスメントの根絶	1 コーチング環境の特徴
10 スポーツのインテグリティ	2 ハイパフォーマンススポーツにおける今日的なコーチング
11 スポーツ事故におけるスポーツ指導者の法的責任	3 スポーツ組織のマネジメント
12 スポーツ仲裁	4 障がい者とスポーツ
13 スポーツ倫理	
14 時代をリードするコーチング	

公益財団法人日本スポーツ協会（2022）『リファレンスブック（第5刷）』。

能力の個別要素に着目した構造となっていることがあげられる（表4-3参照）。

②「スタートコーチ（少年団）専門科目」

カリキュラム構造としては、「序章 スポーツ少年団団員綱領・指導者綱領」「第1章 スポーツ少年団の理念とその意義」、「第2章 スポーツ少年団の組織と運営」「第3章 ジュニア期のスポーツ」「第4章 安全・安心なスポーツ環境の整備」からなる。

ここでは、理念と意義など、実施者の観点から整理されている部分も看取されるが、主に実施者の資質・能力の内容に関連していると思われる「第3章 ジュニア期のスポーツ」をみると、発育発達期の身体的特徴、心理的特徴、発育発達期に多いケガや病気、発育発達期のプログラム、運動適性テストⅡ、アクティブ チャイルド プログラム（JSPO-ACP）から構成されており、資質・能力の個別要素、プログラム構成に着目した構造となっていることがあげられる（表4-4参照）。

以上、共通科目とスポーツ少年団の指導者が取得する「スタートコーチ（少年団）」の専門科目についてみてきたが、実施者に求められる資質・能力という観点でいえば、個別要素に落とし込ん

表4-4 公益財団法人日本スポーツ協会公認スポーツ指導者「スタートコーチ（少年団）」専門科目構造

序 章 スポーツ少年団団員綱領・指導者綱領
第1章 スポーツ少年団の理念とその意義
1 スポーツ少年団の理念
2 スポーツ少年団の意義
3 これからのスポーツ少年団
第2章 スポーツ少年団の組織と運営
1 スポーツ少年団の組織
2 スポーツ少年団の運営
3 団活動の分野と内容
第3章 ジュニア期のスポーツ
1 発育発達期の身体的特徴
2 発育発達期の心理的特徴
3 発育発達期に多いケガや病気
4 発育発達期のプログラム
5 運動適性テストⅡ
6 アクティブ チャイルド プログラム（JSPO-ACP）
第4章 安全・安心なスポーツ環境の整備
1 スポーツ活動と安全管理
2 単位スポーツ少年団の運営におけるガバナンス
3 反倫理的行為の根絶

※公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団（2023）『公認スタートコーチ（スポーツ少年団）専門科目テキスト（第3版）』。公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団。

で構造化されていることがわかる。個別の要素に落とし込んで修得することは重要だが、モデル・コア・カリキュラムにおいて示された実施者が備えるべき資質・能力（その運用能力を含む）を身体的、認知的側面を加えながら総合的（身体的、心理的、認知的、社会的）に示すこと、さらには、その運用能力、適応力まで含めて示すことが求められているといえよう。

3. 学校運動部活動の地域移行に伴う地域スポーツ環境の再構築と求められるPhysical Literacy

1) 学校運動部活動の地域移行をめぐる政策的動向

近年、学校運動部活動の地域移行の動きが活発化している。この問題は、少子化という人口構造上の問題（平成30年間で公立中学校の生徒数4割減、学校数は1割減等）を基盤として、教員の過重労働が問題となり、学校運動部活動がその一因となっているとの指摘から始まり、活動のガイドラインの提示、地域移行の動きとなったものである。

部活動の地域移行をめぐる政策的な動きを概観すると、2018（平30）年3月19日『運動部活動の在り方に関する総合的なガイドライン』（スポーツ庁、2018）、2019（平成31）年1月25日『新しい時代の教育に向けた持続可能な学校指導・運営体制の構築のための学校における働き方改革に関する総合的な方策について』（中教審答申）（文部科学省、2019）が出された。ここで将来的には、部活動を学校単位から地域単位の取り組みにし、学校以外が担うことも積極的に進めるべきであるとの指摘がなされている。

ついで、2019（令和1）年11月（衆議院）、12月参議院『公立の義務教育諸学校等の教育職員の給与等に関する特別措置法の一部を改正する法律案に対する付帯決議』が出され、部活動を学校単位から地域単位の取り組みとし、学校以外の主体が担うことについて検討を行い、早期に実現することが指摘されている。

つぎに2020（令2）年9月1日、『学校の働き方改革を踏まえた部活動改革について』（スポーツ庁、2020）がだされ、2023（令5）年度以降、

休日の部活動の段階的な地域移行を図るとともに、休日の部活動の指導を望まない教師が休日の部活動に従事しないこととする方針が示された。

その後、2021（令3）年10月4日、『運動部活動の地域移行に関する検討会議』が設置され、2022（令4）年6月6日、『運動部活動の地域移行に関する検討会議の提言』（スポーツ庁、2022a）が提出された。本提言では、目指す姿として、「地域の持続可能で多様なスポーツ環境を一体的に整備し、子供たちの多様な体験機会を確保（スポーツ団体等の組織化、指導者や施設の確保、複数種目等の活動も提供）」することなどが示され、休日の運動部活動から段階的に地域移行していくことを基本として、2023（令5）年度の開始から3年後の2025（令7）年度末を目途とすること、平日の運動部活動の地域移行は、できるところから取り組むことが考えられ、地域の実情に応じた休日の地域移行の進捗状況等を検証し、更なる改革を推進することが謳われている。本提言が出されて以降、各地方自治体では、具体的にどのように対応すべきか議論が活発化している状況にある。

その後、「学校部活動及び新たな地域クラブ活動の在り方等に関する総合的なガイドライン」（スポーツ庁、2022b）が2022年12月27日に公表され、各自治体の進捗に鑑み、2023－2025年度の3年間で「改革集中期間」から「改革推進期間」と改め、可能な地域は移行を進めるが、必ずしも期間中の移行達成を求めないこととなった。

今後、さまざまな形態と方法にて展開されることが予想される。

2) 学校運動部活動の地域移行をめぐる課題とPhysical Literacy

学校運動部活動の地域移行において、以下のような理念的な課題、運用上の課題が指摘される。

運用上の課題についていえば、①どこが主体となって進めるのか、多様なアクターとの連携と推進体制作り、進め方、②どんな内容（種目、志向、プログラム内容）で展開するか、③コーディネート機能は誰が担うのか、④指導者の量的増大、質の担保と向上、⑤学校体育施設、公共スポーツ施

設等の場の確保、⑥運用資金の調達方法、⑦会費と保険のあり方、⑧大会の在り方など、をどう構想し、展開するのかという方法論が問われている。

さらに重要なのは、理念的な課題である。学校運動部活動は、学校教育においては、正課外の活動として位置づけられており、中学校学習指導要領（平成29年3月）総則（第1章第5）によれば、「教育課程外の学校教育活動と教育課程の関連が図られるように留意するものとする。特に、生徒の自主的、自発的な参加により行われる部活動については、スポーツや文化、科学等に親しませ、学習意欲の向上や責任感、連帯感等の涵養等、学校教育が目指す資質・能力の育成に資するものであり、学校教育の一環として、教育課程との関連が図られる等に留意すること。その際、学校や地域の実態に応じ、地域の人々の協力、社会教育施設や社会教育関係団体等の各種団体との連携などの運営上の工夫を行い、持続可能な運営体制が整えられるようにするものとする」（文部科学省、2017）と記載されている。

このように運動部活動は、生徒の自主的、自発的な参加によって行われる正課外活動であり、スポーツや文化に親しませること、学習意欲の向上、責任感、連帯感の涵養をはかり、もって学校教育が目指す資質・能力に資するものと謳われている。つまり、自主的・自発的な活動であり、学校教育の目的に資するとは謳われているものの、部活動個別の目的、生徒に求めるべき資質・能力が具体的に示されているわけではない。

前述したように地域でのスポーツ活動、例えば、スポーツ少年団での活動においても、何をどのように高めるのかといった具体的な資質・能力が示されているわけではないことを踏まえ、部活動の地域移行が進められた場合、部活動を地域に移行するのか、部活動ではなく地域のクラブ化を進めるのかという制度設計の問題に始まり、その理念、目的をどのように設定するのか、この理念的課題を解決しないままに、実践だけが展開されることは望ましくないばかりか、子どもの望ましいスポーツ環境という意味では危険ですらある。なかでも実践者に求められる資質・能力のあり方と具体的な内容を示していくことが求められていると

いえよう。

4. これからのスポーツ環境「プレーヤーズセンタード」とPhysical Literacy

最後に、Physical Literacyを検討する場合、それは誰のためのものかという点について触れておきたい。

1) すべての人に求められるPhysical Literacy

スポーツをめぐるPhysical Literacyを検討する場合、子ども世代、青少年世代が獲得すべき資質・能力であると考えがちだが、決してそうではない。それは、子どもだけに限るわけではなく、老若男女、障がいの有無にかかわらず、すべてのスポーツ実践者に求められ、獲得が望まれる資質・能力であることに留意する必要がある。運動やスポーツを文化として享受し、一定程度のスポーツ医・科学的な知識・技能を有し、それを自らの健康観やスポーツ観に照らし、自らの興味・関心に基づいて活用したり運用したりする態度や基礎的な能力をもつ。それは、子ども世代に限ったものではなく、全世代、すべての人に当てはまることである。

2) 「プレーヤーのためのPhysical Literacy」から「アントラージュを含むすべての関係者のためのPhysical Literacy」へ

これまで「アスリートファースト」「プレイヤーファースト」という文言が喧伝されてきたが、この言葉のもつニュアンスとしてスポーツ実践者が第一義的に大切であり、指導者や保護者をはじめとする「アントラージュ」（取り巻き）はそれを支えるものであるという認識がもたれてきた。と同時にアントラージュ自身の高まりについてはあまり注目されてこなかったといえる。しかしながら、スポーツだけではなく人生の成功者としてのスポーツ実践者の育ちをささえるためには、アントラージュ自身の資質・能力を常に高める必要がある。

そこで、JSPOを中心としながら、「プレーヤーズセンタード」の理念が提示されている。プレーヤーズセンタードとは、「プレーヤーを取り巻く

全ての関係者（アントラージュ）自身も、それぞれのWell-being（良好・幸福な状態）を目指しながら、プレーヤーをサポートしていく」（公益財団法人日本スポーツ協会，2023）という考え方である。プレーヤーズセンタードのポイントは、センターにプレーヤーがいて、指導者、保護者、トレーナー、ドクターなど、アントラージュ自身も高まりながら、ポジティブにスパイラルしていく構図を築いていく点にある（松尾，2021）。

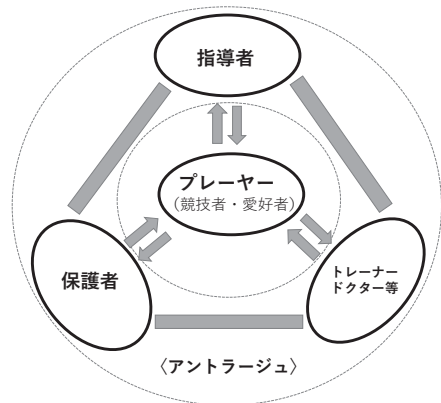
指導者とプレーヤー，保護者とプレーヤーという個別の関係のみならず，プレーヤーと各アントラージュで構成される「場」の視点で捉え，プレーヤー，アントラージュともども資質・能力がより高まっていく，そのスパイラルな関係と場全体の高まりを重視する考え方である。その意味で，アントラージュ含め，全体が高まる方法論が求められているなかで中核的な資質・能力が示される必要がある（図4－1参照）。

5. 地域スポーツの推進とPhysical Literacyをめぐる課題

地域スポーツにおける青少年スポーツの拠点としてのスポーツ少年団の理念と動向，指導者制度におけるカリキュラム構造，部活動の地域移行をめぐる動向，プレーヤーズセンタードの理念に着目し，Physical Literacyをめぐる課題について検討してきた。

地域スポーツの推進は，これまで社会体育，生涯スポーツの観点から，いわば「教育としてのスポーツ」として推進されてきたといえる。そのなかであって，スポーツ少年団をめぐるのは，スポーツを「楽しむ」，「こころとからだを育てる」，「つなぐ」というキーワードにおいて，文化としてのスポーツ，身体性，精神性，社会性への視点が意識されているものと評価されるが，具体的な資質・能力として示されていないことが示唆された。

また，指導者養成に関しては，モデル・コア・カリキュラムにおいてグッドプレーヤー像が示され，実践者に求められる資質・能力が項目化されている点は評価されるが，項目として身体的，認知的側面に関する項目化がなされていない点が指摘された。またモデル・コア・カリキュラムに基



【全体が高まる・成長する】

図4－1 プレイヤーズセンタード全体像（松尾）

づいて構成されたカリキュラム構造においては，指導者が備えるべき資質・能力は示されているが，実施者が備えるべき資質・能力（その運用能力を含む）については必ずしも明確ではないことが指摘された。

また学校運動部活動の地域移行をめぐる動きについては，国の政策として進められているものの地域移行ありきの議論として進められているさらいがあり，理念的な議論が十分に展開されてきていない傾向がみられる。もとより，部活動は，学校教育における正課外活動に位置付けられてきたこと，生徒の自主的・自発的参加に基づく活動であることとも相俟って，部活動によって獲得されるべき生徒の資質・能力については必ずしも明確化されてこなかったといえる。一方で，前述したように地域スポーツでの青少年スポーツの拠点の一つとなってきたスポーツ少年団はじめ地域スポーツ団体において，青少年がスポーツを通して獲得すべき資質・能力も必ずしも明確にされてきたとはいえない。

これらの点を踏まえると，部活動として地域移行するにせよ，地域クラブ化するにせよ，実施者（青少年）が獲得すべき資質・能力を明確化することがあることが示唆された。

さらに実施者が獲得すべき資質・能力（運用能力を含む）については，青少年期に限ることではないこと，また，スポーツ実施者のみならず指導

者, 保護者, トレーナーをはじめ, アントラージュ自身の資質・能力の高まりが期待されるなかにあつて, 今後, スポーツに関わるすべての人が獲得すべきスポーツに関するリテラシー (Physical Literacy) をいかに構築するかが問われているといえよう.

【文 献】

公益財団法人日本体育協会 (2015) 『平成26年度文部科学省委託事業コーチング・イノベーション推進事業平成26年度コーチ育成のための「モデル・コア・カリキュラム」の作成事業報告書』
公益財団法人日本体育協会 (2016) 『スポーツ庁委託事業コーチング・イノベーション推進事業平成27年度コーチ育成のための「モデル・コア・カリキュラム」作成事業報告書』
公益財団法人日本スポーツ協会 (2022a) 「公認スポーツ指導者認定状況 (2022年10月1日現在)」. 公益財団法人日本スポーツ協会, Sport Japan, No.354, p.89
公益財団法人日本スポーツ協会 (2022b) 『リファレンスブック (第5刷)』. 公益財団法人日本スポーツ協会
公益財団法人日本スポーツ協会 (2023) 『ケーススタディから考えるグッドコーチング グッドプレイヤーのさらなる育成をめざして Work-book』
公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団 (2023a) 『ガイドブック「スポーツ少年団とは」』
公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少

年団 (2023b) 『小学生年代の全国大会に関する調査 (中央競技団体, 都道府県スポーツ少年団), 小学生年代の全国大会に関する意識調査 (単位スポーツ少年団)』
公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団 (2023c) 『公認スタートコーチ (スポーツ少年団) 専門科目テキスト (第3版)』
松尾哲矢 (2021) 「それは, まさに必然だった プレーヤーズセンタード推進の理由」. 公益財団法人日本スポーツ協会, Sport Japan, No.346, pp.4-6
文部科学省スポーツ指導者の資質能力向上のための有識者会議 (タスクフォース) (2013) 『スポーツ指導者の資質能力向上のための有識者会議 (タスクフォース) 報告書ー私たちは未来から「スポーツ」を託されているー』
文部科学省 (2017) 『中学校学習指導要領』
文部科学省中央教育審議会 (2019) 『新しい時代の教育に向けた持続可能な学校指導・運営体制の構築のための学校における働き方改革に関する総合的な方策について』 (答申) (第213号)
スポーツ庁 (2018) 『運動部活動の在り方に関する総合的なガイドラインについて』
スポーツ庁 (2020) 『学校の働き方改革を踏まえた部活動改革』
スポーツ庁 (2022a) 『運動部活動の地域移行に関する検討会議提言について』
スポーツ庁 (2022b) 『学校部活動及び新たな地域クラブ活動の在り方等に関する総合的なガイドライン』

2. 我が国におけるPhysical Literacyに関する実態調査

2 - 1. Physical Literacyの因子構造と関連要因

鈴木 宏哉¹⁾ 松永 美咲²⁾ 春日 晃章³⁾

1. はじめに

一般の人々向けに開発されたPhysical Literacyの自己評価尺度にPhysical Literacy for Life (PL4L)がある。本研究プロジェクトにおいて、令和3年度にその和訳版を作成し、18歳から65歳の男女4,000名を対象としたオンライン調査を実施した。令和3年度の報告書では、すべての設問について性・年代別に回答の特徴を報告した。オンライン調査では、性・年代以外にも対象者の基本属性について調査しているため、Physical Literacyと関連する要因について更に検討することが可能である。また、既存の尺度を用いているものの、和訳版作成にあたり、日本人が回答しやすいように日本語表現にアレンジを加えたため、PL4Lが想定する因子構造とどの程度一致しているかを確認しておく必要がある。したがって本稿では、令和3年度に実施したオンライン調査データの追加分析を行い、尺度の因子構造やPhysical Literacyとの関連要因を検討することとした。

2. 方 法

2. 1 分析に用いた調査の概要

分析に用いた調査は、2022年1月28日(金)～1月30日(日)に実施した、全国47都道府県に在住する18歳から65歳の男女4,000名を対象とした調査であった。調査の詳細については、本研究プロジェクト令和3年度研究報告書を参照されたい。

2. 2 分析に用いた調査項目

分析に用いた調査項目は、Physical Literacy (和訳版PL4L)、職業、スポーツ歴、身体活動、子供

の習い事、子供と関わる時間、子供の睡眠時間、子供の食事についての設問であった。

和訳版PL4Lは、16問で構成されており、各質問において自身に最もあてはまる回答を1つ選ぶ(レベル1～レベル3)。レベル1を1ポイント、レベル2を2ポイント、レベル3を3ポイントとして、4つの領域(身体領域6問、感情領域4問、認知領域3問、社会領域3問)における合計ポイントを算出した。ポイントが高い方がPhysical Literacyが高いことを表す。

職業、スポーツ歴、身体活動は、性別に「その他」と回答した7名を除いた3,993名を分析対象とした。職業は、「保育園、幼稚園、小学校、中学校、高等学校、高等専門学校、大学、専門学校の教職員」と回答した者を教育関係者とした。スポーツ歴は、未就学、小学、中学・高校、高校卒業後のすべてのライフステージにおいて、「当てはまるものがない」と回答した者をスポーツ歴なしとし、その他をスポーツ歴ありとした。身体活動は、「直近7日間において早歩きなどの運動や各種スポーツのような身体活動を30分以上行った日数」が0日の者を身体活動なし、1日以上の人を身体活動ありとした。

子供の習い事は、「あなたの1人目のお子様は習い事をしていますか。(複数選択可)」に対して、スポーツまたは体操・ダンスを選択した場合にスポーツ系習い事ありとし、その他をスポーツ系習い事なしとした。

子供と過ごす時間、子供の睡眠時間、子供の食事については、「あなたの1人目のお子様について、あてはまるものをすべてお選びください。(複数選択可)」に対して、「子どもと十分に過ごす時間をとれている」を選択した者とそうでない者、「子どもは十分な睡眠時間をとれている」を選択した者とそうでない者、「子どもは栄養のある食事をとれている」を選択した者とそうでない者に

1) 順天堂大学

2) 順天堂大学大学院

3) 岐阜大学

表1 分析 データの基礎集計結果

質問内容	回答数	%
●あなたの性別をお知らせください.		
1 男性	2157	53.9
2 女性	1836	45.9
3 その他	7	0.2
	全体 4000	100.0
●あなたの職業をお知らせください.		
1 会社勤務（一般社員）	1446	36.2
2 会社勤務（管理職）	345	8.6
3 会社経営（経営者・役員）	72	1.8
4 公務員・非営利団体職員	174	4.4
5 保育園の保育士・職員	21	0.5
6 幼稚園の教員・職員	4	0.1
7 小学校の教員・職員	32	0.8
8 中学校・高等学校の教員・職員	30	0.8
9 大学・短期大学・専門学校・高等専門学校の教員・職員	20	0.5
10 派遣社員・契約社員	162	4.1
11 自営業（商工サービス）	112	2.8
12 S O H O	29	0.7
13 農林漁業	8	0.2
14 専門職（弁護士・税理士等・医療関連）	93	2.3
15 パート・アルバイト	498	12.5
16 専業主婦・主夫	394	9.9
17 学生	195	4.9
18 無職	285	7.1
19 その他の職業	80	2.0
	全体 4000	100.0
●あなたの1人目のお子様について、あてはあるものをすべてお選びください。（複数選択可）		
1 子どもと十分に過ごす時間をとれている	594	32.2
2 子どもは十分な睡眠時間をとれている	742	40.3
3 子どもは栄養のある食事をとれている	784	42.6
4 子どもの運動時間が不十分と感じている	574	31.2
5 子どもの基礎体力に不安を持っている	361	19.6
6 あてはまるものはない	417	22.6
●あなたの1人目のお子様は習い事をしていますか。（複数選択可）		
1 スポーツ	322	17.5
2 体操・ダンス	160	8.7
3 学習塾・公文	300	16.3
4 英語	270	14.7
5 音楽	219	11.9
6 美術	83	4.5
7 書道	106	5.8
8 プログラミング	125	6.8
9 あてはまるものはない	967	52.5

質問内容	回答数	%
●あなたの未就学時のスポーツ歴をお知らせください。（複数選択可）		
1 ランニング・マラソン・駅伝	378	9.5
2 自転車・サイクリング	352	8.8
3 トレーニング	179	4.5
4 体操・新体操	233	5.8
5 ヨガ・エアロビクス・バレエ	151	3.8
6 水泳競技	428	10.7
7 球技	247	6.2
8 陸上競技	108	2.7
9 ウィンタースポーツ（スキー・スノボ）	142	3.6
10 ダンス	91	2.3
11 武道（剣道・空手など）	110	2.8
12 ゴルフ	66	1.7
13 あてはまるものはない	2579	64.5
●あなたの小学校時のスポーツ歴をお知らせください。（複数選択可）		
1 ランニング・マラソン・駅伝	784	19.6
2 自転車・サイクリング	755	18.9
3 トレーニング	319	8.0
4 体操・新体操	355	8.9
5 ヨガ・エアロビクス・バレエ	168	4.2
6 水泳競技	928	23.2
7 球技	900	22.5
8 陸上競技	467	11.7
9 ウィンタースポーツ（スキー・スノボ）	349	8.7
10 ダンス	169	4.2
11 武道（剣道・空手など）	236	5.9
12 ゴルフ	80	2.0
13 あてはまるものはない	1711	42.8
●あなたの中学・高校時のスポーツ歴をお知らせください。（複数選択可）		
1 ランニング・マラソン・駅伝	834	20.9
2 自転車・サイクリング	653	16.3
3 トレーニング	554	13.9
4 体操・新体操	301	7.5
5 ヨガ・エアロビクス・バレエ	175	4.4
6 水泳競技	469	11.7
7 球技	1027	25.7
8 陸上競技	512	12.8
9 ウィンタースポーツ（スキー・スノボ）	360	9.0
10 ダンス	217	5.4
11 武道（剣道・空手など）	336	8.4
12 ゴルフ	99	2.5
13 あてはまるものはない	1679	42.0
●あなたの高校卒業後のスポーツ歴をお知らせください。（複数選択可）		
1 ランニング・マラソン・駅伝	595	14.9
2 自転車・サイクリング	533	13.3

	質問内容	回答数	%
3	トレーニング	602	15.1
4	体操・新体操	179	4.5
5	ヨガ・エアロビクス・バレエ	328	8.2
6	水泳競技	263	6.6
7	球技	513	12.8
8	陸上競技	222	5.6
9	ウィンタースポーツ（スキー・スノボ）	518	13.0
10	ダンス	189	4.7
11	武道（剣道・空手など）	172	4.3
12	ゴルフ	412	10.3
13	あてはまるものはない	1900	47.5

●過去7日間のうち、早歩きなどの運動や各種スポーツのような身体活動を30分以上行った日数は何日ですか。

1	0日	1491	37.3
2	1日	564	14.1
3	2日	553	13.8
4	3日	484	12.1
5	4日	264	6.6
6	5日	290	7.3
7	6日	99	2.5
8	7日	255	6.4
全体		4000	100.0

●あなたの筋力（筋肉が力を発揮する能力）について最もあてはまるレベルをお答えください。

1	【レベル1】日常生活の場面で、力を発揮することが難しい （例：買物袋を持ち運ぶことができない、起き上がることができない、 座っている時に適切な姿勢を維持できないなど）	498	12.5
2	【レベル2】通常の身体活動の場面で、力を発揮することができる （例：日常的な家事作業や、腕立て伏せ、腹筋運動、懸垂運動など）	2890	72.3
3	【レベル3】激しい身体活動の場面で、より大きな力を発揮することができる （例：重い物を持ち上げる、ウェイトトレーニングやサーキット トレーニングといった激しい身体活動など）	612	15.3
全体		4000	100.0

●あなたのスタミナ（長時間にわたり身体活動を持続する能力）について最もあてはまるレベルをお答えください。

1	【レベル1】軽い身体活動でも継続することが難しい（例：休憩を取り ながらでないと階段を登ったり歩き回ることができないなど）	520	13.0
2	【レベル2】少し息がはずむような身体活動ができる （例：軽い荷物を運ぶ、一定のペースで走る／自転車をこぐなど）	2633	65.8
3	【レベル3】身体的にきつと感じ、息がかなりはずむような身体活動 ができる（例：重い荷物を運ぶ、エアロビクス、長時間にわたり速く走 る／自転車をこぐなど）	847	21.2
全体		4000	100.0

●あなたのある地点から別の地点へ移動する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。

1	【レベル1】人の助けを借りずに移動することが難しい （例：歩行のために補助が必要であるなど）	413	10.3
---	---	-----	------

質問内容		回答数	%
2	【レベル2】通常の身体活動場で、さまざまな動作で移動できる (例：走る、跳ぶ、登るなど)	2784	69.6
3	【レベル3】激しい身体活動の場面であっても、さまざまな動作で移動できる (例：試合やレースで走る、バスに乗るために疾走する、登りにくい壁を登るなど)	803	20.1
		全体	4000 100.0
●あなたの用具を使用してある地点から別の地点へ移動する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】用具を使用して移動することが難しい (例：自転車に乗ることができないなど)	478	12.0
2	【レベル2】通常の身体活動場で、用具を使用して移動することができる (例：自転車、キックボード、スケートボード、スキーなど)	2717	67.9
3	【レベル3】用具を使用した身体活動が難しい場面であっても、移動することができる (例：坂道で自転車をこぐ、難しいコースでスキーをするなど)	805	20.1
		全体	4000 100.0
●あなたのコーディネーション（調整）能力とバランス（平衡）能力について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】自分の動きを調整したりバランスをとったりすることが難しい (例：補助なしで立っていることができない)	484	12.1
2	【レベル2】通常の身体活動場で、自分の動きを調整したりバランスをとったりすることができる (例：ダンスをする、平均台の上を歩く、体操をするなど)	2957	73.9
3	【レベル3】難易度の高い身体活動場面であっても、自分の動きを調整したりバランスをとることができる (例：スピードのある振り付けでダンスをする、動く台の上でバランスをとる)	559	14.0
		全体	4000 100.0
●あなたの物を操作する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動において、物を操作することが難しい (例：物を投げられない、キャッチできない)	475	11.9
2	【レベル2】通常の身体活動場で、物を操作することができる (例：ボールを投げる／キャッチする／ドリブルする／キックする、バトンを回す、ボールを打つ)	2884	72.1
3	【レベル3】難易度の高い身体活動場面であっても、物を操作することができる (例：試合でボールをコントロールする、物を操作しながら踊る)	641	16.0
		全体	4000 100.0
●あなたが身体活動を行う理由について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動を行う気にならない	1034	25.9
2	【レベル2】身体活動を行うのは、他者からの承認、評価、報酬が得られるからである	1364	34.1
3	【レベル3】身体活動を行うのは、喜び、楽しみ、自己実現が得られるからである	1602	40.1
		全体	4000 100.0

質問内容		回答数	%
●あなたの身体活動場面における（自分の能力を発揮できる）自信について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動を行う自信がない	804	20.1
2	【レベル2】通常の身体活動場面 （例：自転車や徒歩による通勤・通学，スポーツ，フィットネスなど） であれば，自分ならできるという自信がある	2539	63.5
3	【レベル3】身体活動を行うことが難しい場面 （例：新しい，未知の状況，時間がない，疲れているなど）であっても， 自分ならできるという自信がある	657	16.4
全体		4000	100.0
●あなたの身体活動場面における身体の変化（疲労や痛みなど）への気づきおよびその調整・制御について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動場面において自分が疲れていることに気づくのが 苦手である	656	16.4
2	【レベル2】身体活動場面において自分が疲れていることがわかる	2461	61.5
3	【レベル3】身体活動場面において様々な方法（例：ペース配分，呼吸 のコントロールなど）で自分の疲労を管理できる	883	22.1
全体		4000	100.0
●あなたの身体活動に関連する感情（例：喜び，悲しみ，恐れ，怒りなど）とその結果としての行動の調整・制御について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動場面において自分の感情の変化に気づくのが苦手 である	691	17.3
2	【レベル2】身体活動場面において自分の感情の変化を認識できる	2370	59.3
3	【レベル3】身体活動場面において自分の感情をコントロールすること ができる（例：ポジティブな考え方に意識を向ける，感情のまま行動す る前に心を落ち着かせる）	939	23.5
全体		4000	100.0
●あなたが身体活動に関する知識や情報（例：身体的，感情的，社会的，認知的なメリットなど）を知っているか， また，伝えることができるかについて最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動のメリット（効果）を理解していない	579	14.5
2	【レベル2】身体活動の一般的なメリット（効果）を理解している	2540	63.5
3	【レベル3】さまざまな種類の身体活動（例：自転車や徒歩による通勤・ 通学，リズムカルに身体を動かす，各種スポーツなど）とそれぞれのメ リット（効果）を関連づけることができる	881	22.0
全体		4000	100.0
●あなたが身体活動の場面で遵守すべき規則，ガイドライン，原則，あるいは手続き（例：安全や衛生面のルー ル，試合中のルールなど，それらは，明示的なもの，口頭で言われるもの，あるいは暗黙の了解の場合がある）， また目標達成のために，その場で行われる計画的かつ臨機応変な意思決定や行動について最もあてはまるレ ベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動に参加するためのルールや戦術を認識することが 苦手である	809	20.2
2	【レベル2】行っている身体活動のルールや戦術を理解し守っている	2397	59.9
3	【レベル3】自分が行う身体活動の場面や状況に合わせて，ルールや戦 術を調整できる	794	19.9
全体		4000	100.0

質問内容		回答数	%
●あなたが身体活動において目標を設定して実行する能力（例：自転車や徒歩による通勤・通学のルートを計画する、エクササイズ計画を立てる、試合に勝つ）について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動において、計画を立てて自分の目標を達成することが苦手である	915	22.9
2	【レベル2】身体活動において、計画を立てて自分の目標を達成する方法を知っている	2257	56.4
3	【レベル3】状況にあわせて自分の計画を柔軟に変えることができる（例：自宅でトレーニングするためにトレーニング計画を柔軟に変える、天候に応じて練習場所を変えるなど）	828	20.7
全体		4000	100.0
●あなたの公平さや正義に関わる道徳的原理について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動において、公正であり、他者を尊重し、インクルーシブ（共に支え合う）であることが苦手である	709	17.7
2	【レベル2】身体活動において、公正であり、インクルーシブであろうとしている	2527	63.2
3	【レベル3】身体活動において、他者の尊重、公正、インクルーシブの状況を改善に向かわせることができる	764	19.1
全体		4000	100.0
●あなたの文化的な価値観（シンボル、ゲーム、礼儀作法、習慣など）の正しい理解について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動における文化的な価値観や習慣を認めることが難しい	696	17.4
2	【レベル2】身体活動における文化的な価値観や習慣を認識し、それに参加することができる	2545	63.6
3	【レベル3】身体活動における文化的な価値観や習慣を尊重して積極的に取り組む姿勢でいる	759	19.0
全体		4000	100.0
●あなたの他者と上手に交流する社会的スキル（コミュニケーション、協力、リーダーシップ、争いごとの解決など）について最もあてはまるレベルをお答えください。			
1	【レベル1】身体活動において、他者と協力・協調することが苦手である	742	18.6
2	【レベル2】身体活動において、他者を尊重して協力・協調できる（例：他の参加者のスペースを尊重する、道具やボールを共有する）	2545	63.6
3	【レベル3】身体活動において、他者がうまくいくように積極的にサポートし、励ますことができる	713	17.8
全体		4000	100.0

分類し、分析を行った。

なお、分析に用いた調査項目の基礎集計は、表1に示した。

2.3 分析方法

対象者の職業別（教育関係者とその他）、スポー

ツ歴別（スポーツ歴ありとなし）、身体活動別（身体活動ありとなし）に対象者のPhysical Literacyを比較するため、対応のないt検定を行った。また、子供を持つ対象者のみを抽出し、子供の習い事、子供と過ごす時間、子供の睡眠時間、子供の食事についての質問別に対象者のPhysical Lit-

eracyを対応のない t 検定を用いて比較した。分析はすべて性別に行った。

Physical Literacy尺度の因子構造を検討するために、探索的因子分析を行った。因子抽出法に最尤法、因子回転法にプロマックス法を用いた。因子数の決定には、固有値基準（1 以上）の他に、仮説に従って因子数をいくつか固定して、解釈可能な因子構造を検討した。

すべての統計解析にはSPSS® Ver 29を用い、 $p < 0.05$ を統計学的有意水準とした。

3. 結 果

3. 1 Physical Literacyと職業（教育関係者）

教育関係者とその他の職業のPhysical Literacyについて、対応のない t 検定の結果を表 2 に示した。男性では、教育関係者の方がその他の職業者と比べて、4つの領域全てで有意に高値を示した。女性においても、教育関係者の方がその他の職業者と比べ、全ての領域において高い傾向を示したが、有意差が認められたのは身体領域と社会領域だけであった。教育関係者は、資格取得の過程で身体教育に関わる知識を習得したり、就職後に運動・スポーツに関する様々なことを経験したりす

ることで、Physical Literacyが高まったことが示唆された。

3. 2 Physical Literacyとスポーツ歴

スポーツ歴別のPhysical Literacyについて、対応のない t 検定の結果を表 3 に示した。男性女性ともに、スポーツ歴のある者がいない者に比べて、4つの領域全てにおいて有意に高値を示した。自分自身がいずれかのライフステージにおいてスポーツを経験していることがPhysical Literacyを高めることにつながっている様子がうかがえた。

3. 3 Physical Literacyと身体活動

身体活動の有無とPhysical Literacyについて、対応のない t 検定の結果を表 4 に示した。男性女性ともに、現在身体活動習慣のある者の方がいない者に比べて、Physical Literacyが有意に高かった。スポーツの経験と同様に、現在週に 1 日以上の身体活動習慣のある者が高いPhysical Literacyを有しており、このことは、習慣的な身体活動が身体領域のPhysical Literacyを高める、あるいはPhysical Literacyが高いことが現在の身体活動習慣の獲得に寄与している可能性がある。

表 2 職業（教育関係者）別のPhysical Literacy

	男性			女性		
	教育関係者 (n = 56)	その他 (n = 2101)	有意確率	教育関係者 (n = 50)	その他 (n = 1786)	有意確率
身体領域	13.34 ± 2.28	12.46 ± 2.82	0.021	12.98 ± 2.54	12.16 ± 2.35	0.015
感情領域	9.52 ± 1.76	8.24 ± 2.24	<0.001	8.70 ± 2.03	8.15 ± 2.12	0.068
認知領域	6.88 ± 1.50	6.08 ± 1.69	<0.001	6.38 ± 1.69	5.98 ± 1.60	0.082
社会領域	6.79 ± 1.55	6.02 ± 1.68	<0.001	6.50 ± 1.67	5.99 ± 1.51	0.019

平均値 ± 標準偏差

表 3 スポーツ歴別のPhysical Literacy

	男性			女性		
	スポーツ歴あり (n = 1516)	スポーツ歴なし (n = 641)	有意確率	スポーツ歴あり (n = 1200)	スポーツ歴なし (n = 636)	有意確率
身体領域	12.69 ± 2.59	11.99 ± 3.23	<0.001	12.34 ± 2.18	11.89 ± 2.62	<0.001
感情領域	8.61 ± 2.01	7.47 ± 2.52	<0.001	8.53 ± 1.94	7.46 ± 2.27	<0.001
認知領域	6.34 ± 1.53	5.53 ± 1.91	<0.001	6.21 ± 1.51	5.58 ± 1.69	<0.001
社会領域	6.24 ± 1.53	5.55 ± 1.91	<0.001	6.22 ± 1.42	5.59 ± 1.62	<0.001

平均値 ± 標準偏差

3.4 Physical Literacyと子供の習い事（スポーツ系）

第一子のスポーツ系習い事の有無とPhysical Literacyについて、対応のない t 検定の結果を表5に示した。身体領域を除く、感情領域、認知領域、社会領域のPhysical Literacyは、第一子がスポーツ系習い事を行っている親の方が、行っていない親に比べて有意に高値を示した。親と子の関係を示したこの結果は、親のPhysical Literacyが子の運動・スポーツ環境を左右していることを示唆する。身体領域は親自身の運動・スポーツに関わる能力と密接に関わっていることが設問からも明らかであり、身体領域だけが有意差がなかったことは、親自身の現在の能力よりも、考え方に相当すること（感情領域、認知領域、社会領域）が、

スポーツ系の習い事に通わせることに象徴されるような、子の運動・スポーツ環境を左右している可能性がある。

3.5 Physical Literacyと子供に対する親の認識

表6、表7、表8は子供に対する親の認識とPhysical Literacyについて、対応のない t 検定の結果を示している。子供と過ごす時間が十分に取れていると回答した親、子供は十分な睡眠時間をとれていると回答した親、そして子供は栄養のある食事をとれていると回答した親の方が、それぞれ、回答していない親に比べて4つの領域全てのPhysical Literacyが有意に高かった。この回答は、必ずしも実際の行動を表しているわけではないが、Physical Literacyの高い親は、子供の基本的

表4 身体活動の有無とPhysical Literacy

	男性			女性		
	身体活動あり (n = 1456)	身体活動なし (n = 701)	有意確率	身体活動あり (n = 1046)	身体活動なし (n = 790)	有意確率
身体領域	12.74 ± 2.86	11.95 ± 2.63	<0.001	12.39 ± 2.48	11.91 ± 2.16	<0.001
感情領域	8.73 ± 2.09	7.31 ± 2.22	<0.001	8.71 ± 1.99	7.43 ± 2.07	<0.001
認知領域	6.42 ± 1.60	5.43 ± 1.69	<0.001	6.34 ± 1.54	5.53 ± 1.57	<0.001
社会領域	6.30 ± 1.62	5.49 ± 1.65	<0.001	6.23 ± 1.48	5.70 ± 1.52	<0.001

平均値 ± 標準偏差

表5 スポーツ系習い事の有無とPhysical Literacy

	スポーツ系習い事あり (n = 426)	スポーツ系習い事なし (n = 1416)	有意確率
身体領域	12.45 ± 2.90	12.22 ± 2.48	0.106
感情領域	8.51 ± 2.13	8.25 ± 2.11	0.029
認知領域	6.27 ± 1.61	6.05 ± 1.62	0.013
社会領域	6.20 ± 1.55	6.03 ± 1.53	0.044

平均値 ± 標準偏差

表6 子供と過ごす時間とPhysical Literacy

	十分な時間を取れている (n = 426)	十分な時間を取れていない (n = 1248)	有意確率
身体領域	12.53 ± 2.63	12.15 ± 2.55	0.003
感情領域	8.55 ± 2.10	8.20 ± 2.12	<0.001
認知領域	6.28 ± 1.62	6.02 ± 1.61	<0.001
社会領域	6.27 ± 1.58	5.98 ± 1.50	<0.001

平均値 ± 標準偏差

表7 子供の睡眠時間とPhysical Literacy

	十分な睡眠時間を取れている (n = 742)	十分な睡眠時間を取れていない (n = 1100)	有意確率
身体領域	12.58 ± 2.57	12.06 ± 2.57	<0.001
感情領域	8.56 ± 2.06	8.14 ± 2.14	<0.001
認知領域	6.25 ± 1.62	6.01 ± 1.61	0.001
社会領域	6.20 ± 1.54	5.99 ± 1.52	0.004

平均値 ± 標準偏差

表8 子供の食事とPhysical Literacy

	栄養のある食事を取れている (n = 784)	栄養のある食事を取れていない (n = 1058)	有意確率
身体領域	12.51 ± 2.48	12.09 ± 2.64	<0.001
感情領域	8.56 ± 2.02	8.13 ± 2.17	<0.001
認知領域	6.29 ± 1.56	5.97 ± 1.65	<0.001
社会領域	6.24 ± 1.50	5.95 ± 1.55	<0.001

平均値 ± 標準偏差

表9-1 Physical Literacyの領域ごとの相関係数：
全体 (N = 4000)

	Total	身体	感情	認知	社会
Total	1				
身体	.849**	1			
感情	.889**	.627**	1		
認知	.874**	.598**	.753**	1	
社会	.859**	.597**	.712**	.774**	1

**相関係数は1%水準で有意 (両側)

表9-2 Physical Literacyの領域ごとの相関係数：
男性 (N = 2157)

	Total	身体	感情	認知	社会
Total	1				
身体	.869**	1			
感情	.902**	.668**	1		
認知	.886**	.640**	.779**	1	
社会	.876**	.635**	.753**	.802**	1
年齢	-.056**	-.064**	-.025	-.063**	-.044*

**相関係数は1%水準で有意 (両側)

*相関係数は5%水準で有意 (両側)

な生活習慣について、意識的に良好であることを望んでいた、親として良好であるように意識したり、子供に働きかけたりしている可能性がある。

表9-3 Physical Literacyの領域ごとの相関係数：
女性 (N = 1836)

	Total	身体	感情	認知	社会
Total	1				
身体	.817**	1			
感情	.873**	.566**	1		
認知	.859**	.541**	.720**	1	
社会	.837**	.544**	.659**	.735**	1
年齢	.043	-.018	.069**	.069**	.042

**相関係数は1%水準で有意 (両側)

3.6 Physical Literacy尺度 (PL4L) の因子構造

表9はPL4Lの4領域の相関関係を示している。表中のTotalは4領域の合計ポイントの総和である。Totalに対して4領域いずれも0.8以上の強い相関を示した。領域間の相関係数は、男女とも中程度以上の相関関係を示したが、身体領域と他の領域の相関係数は、他の相関係数と比べるとやや弱かった。すなわち、4領域の中で、身体領域だけが、他の領域と比べて類似性が低い傾向にあることを示唆する。なお、年齢はいずれの領域とも相関が弱かった。

表10はPL4Lの因子分析結果である。固有値1基準で因子数を決定すると、2因子が抽出され、第1因子が感情領域、認知領域、社会領域に相当

表10 因子分析結果：パターン行列

		第1因子	第2因子				第1因子	第2因子	第3因子					第1因子	第2因子	第3因子	第4因子				
項目		感情・認知・社会	身体				身体	認知・社会	感情					身体	認知・社会	感情	認知				
身体領域	筋力q10	0.02	0.69				q10	0.68	-0.04	0.08					q10	0.70	-0.04	0.01	0.10		
	スタミナq11	0.03	0.73				q11	0.71	-0.09	0.15					q11	0.72	-0.09	0.08	0.09		
	自力での移動q12	-0.04	0.81	身体			q12	0.81	-0.01	-0.03	身体				q12	0.82	-0.01	-0.06	0.05		
	道具を使った移動q13	0.02	0.76	領域			q13	0.75	0.03	0.00	領域				q13	0.75	0.03	0.01	-0.01		
	コーディネーションとバランスq14	0.07	0.72				q14	0.72	0.10	-0.04					q14	0.71	0.10	0.04	-0.10		
操作能力q15		0.05	0.76				q15	0.76	0.10	-0.05					q15	0.75	0.09	0.02	-0.09		
モチベーションq16		0.59	0.05				q16	-0.01	0.06	0.63					q16	0.01	0.08	0.51	0.16		
感情領域	自信q17	0.61	0.16	感情			q17	0.09	0.06	0.66	感情				q17	0.09	0.09	0.60	0.05		
	身体的な調整・制御q18	0.64	0.13	領域			q18	0.06	0.06	0.69	領域				q18	0.02	0.04	0.80	-0.07		
	感情的な調整・制御q19	0.71	0.06				q19	0.00	0.15	0.67					q19	-0.02	0.15	0.69	0.02		
認知領域	知識q20	0.75	0.01	認知			q20	0.01	0.42	0.37	認知				q20	0.04	0.41	0.18	0.34		
	ルールと戦術q21	0.81	-0.02	領域			q21	0.00	0.56	0.28	領域				q21	0.02	0.54	0.12	0.30		
	戦略q22	0.81	-0.03				q22	-0.02	0.50	0.34					q22	0.00	0.50	0.16	0.30		
社会領域	倫理q23	0.77	0.03	社会			q23	0.06	0.81	-0.04	社会				q23	0.06	0.77	-0.04	0.09		
	社会と文化q24	0.81	-0.03	領域			q24	0.00	0.81	0.00	領域				q24	-0.01	0.79	0.03	0.04		
	協力q25	0.80	-0.01				q25	0.02	0.83	-0.02					q25	-0.01	0.84	0.04	-0.05		
因子相関行列				因子相関行列				因子相関行列				因子相関行列									
因子		1	2	因子		1	2	3	因子		1	2	3	4							
		1	1	1		1	1		1		1										
		2	0.70	1	2	0.65	1		2		0.65	1									
				3	0.67	0.80	1	1	3		0.68	0.78	1								
									4		0.33	0.35	0.47	1							
注) 因子数決定：固有値 1 基準																		注) 因子数決定： 3 因子固定		注) 因子数決定： 4 因子固定	

する項目の因子負荷量が高値を示し、第2因子が身体領域に相当する項目の因子負荷量が高値を示した。PL4Lは構成概念が4領域であるため、因子数を増加させ、3因子と4因子に因子数を固定した追加分析を行った。その結果、感情領域については、概ね3因子の場合でも4因子の場合でも因子として独立して抽出されたが、認知領域と社会領域については、1つの因子にまとまるか、2つの因子に分かれたとしても、認知領域に相当する項目が両因子にまたがって高い因子負荷量を示した。ただし、4因子の場合、第2因子は認知領域3項目の因子負荷量と社会領域3項目の因子負荷量を比べると、明らかに社会領域3項目の因子負荷量が高い値を示した。したがって、第2因子は認知領域よりも社会領域の影響が強い因子であると判断できる。

Physical Literacy尺度について、因子分析を用いて定量的に因子妥当性を検証した結果では、4領域は4因子よりも2因子がより単純な構造を示した。しかし、定性的な視点、すなわちPhysical Literacyの構成概念から内容的妥当性を考慮する

ならば、定量的に類似する項目であったとしても、類似する項目を除外して単純な因子構造を目指す必要はない。感情領域が評価しようとしていることは、1)さまざまな運動経験から満足感と楽しみを得ることができるか、2)身体活動を行っている際に、共感や感受性などの感情を理解できるか、3)身体活動を行っている際に、疲労または痛みなどの身体的な反応に対応できるか、4)困難、難題、または失敗に直面しても努力して学習し続けることによって向上すると信じて、身体活動を続けられるか、である。認知領域で評価しようとしていることは、1)どのように、いつ、何のために、どのような動きをするのかを知り、適切な判断を下すことができるか、2)ルールを守り、ゲームの中で戦術を利用できるか、3)身体活動の中で目標を設定し、実行できるか、4)身体活動に関する知識を活用できるか、である。社会領域で評価しようとしていることは、1)身体活動を用いて他の人と関わり合えるように自然環境を利用したり、環境を整えることができているか、2)チームメンバーとして、またはリーダー

としての役割を理解することを含め、身体活動において協調的、倫理的、インクルーシブな行動で他者を先導できているか、3) 自国や他国の文化から得た経験を共有し、そこから学ぶことができるか、4) さまざまな身体活動や環境において、フェアプレーと倫理的な行動を示すことができるか、である。感情・認知・社会領域、いずれも異なる視点を捉えようとしている。因子分析の結果では、因子負荷量がいずれの因子に対しても低い項目は1つもなかったため、因子を説明するうえで不要な項目はなかったと判断できる。また、4因子にした場合の因子間相関を見ると、第4因子（感情領域）は他の因子との相関が、比較的低く、そのことは、他と独立した概念を説明していることの裏付けになる。以上のことから、和訳版PL4Lは、Physical Literacyの4領域を測定する尺度として高い内容的妥当性と因子妥当性を有しているといえる。

4. さ い ご に

PL4Lによって評価されるPhysical Literacyが高いのは、教育関係者、スポーツ歴のある者、身体活動習慣のある者であることが分かった。ただ

し、Physical Literacyの高さが原因なのか、置かれている環境や経験がPhysical Literacyを高めているのかは今回の結果からだけでははっきりしない。一方、Physical Literacyの高い親は、自分の子供に対して良い環境を提供しようとしている様子がうかがえた。Physical Literacyが高いことが大人自身だけではなく、子供に対しても人生において活動的な生活を送るのに役立っている可能性がある。

Sports Wales (<https://www.sport.wales/>) はウェールズの教育部門と連携して、一生涯運動・スポーツを楽しめるアクティブな個人を育成するための助言、資源、資金提供を行っている組織である。この組織の目標は、「ウェールズのすべての人がPhysically literateであること」である。一生涯運動・スポーツを楽しめるアクティブな個人であることとPhysically literate、すなわち、Physical Literacyが高いことは同義である。今回の調査を踏まえて、Physical Literacyを高めるアプローチ（教育的アプローチや政策的アプローチ）が何なのかを今後明らかにすることが求められる。

2-2. 若年層（高校生）を対象としたPhysical Literacyに関する実態調査

青野 博¹⁾ 鈴木 宏哉²⁾ 春日 晃章³⁾

1. はじめに

我が国におけるPhysical Literacyに関する実態を把握することを目的として、令和3年度は、ヨーロッパにおいて一般の方々がPhysical Literacyを自己評価するために作成された尺度を用いて、18～65歳の男女を対象にオンライン調査を行った。本稿では、高校生の男女を対象として令和4年度に実施した同様な方法によるオンライン調査について、その結果を報告する。

2. 方 法

2-1. 調査概要

全国47都道府県に在住する高校1～3年生の男女1,000名を対象に、和訳版PL4Lを用い、加えて対象者の基本属性や生活習慣に関する調査を実施した。本調査は、2023年3月10日～3月16日の期間に行い、調査会社（株式会社クロス・マーケティング）の登録モニターに対するインターネット定量調査として行った。なお、高校生の登録モニターが1,000名に満たなかったため、一部は高校生の子どもがいる保護者に調査を依頼した。これにより回答の内訳は、高校生本人からが717名、保護者経由での回答が283名であった。また、本調査対象者の地域区分、性別および学年は表1の通りであった。

2-2. 調査項目

本調査に用いたPhysical Literacyに関する評価票は、International Sport and Culture Associationにより一般の方々向けに作成された“Physical Literacy For Life (PL4L)”自己評価ツールであっ

表1-1 調査対象者の地域区分

地域区分	人数	%
北海道	63	6.3
東北	77	7.7
関東	350	35.0
北陸	36	3.6
中部	154	15.4
近畿	174	17.4
中国	57	5.7
四国	15	1.5
九州	74	7.4

表1-2 調査対象者の性別・学年

性別	学年	人数
男性	高校・高専1年生	194
	高校・高専2年生	156
	高校・高専3年生	150
女性	高校・高専1年生	141
	高校・高専2年生	177
	高校・高専3年生	182

た。なお、本調査における評価票は、このPL4Lを和訳するとともに、日本人が回答しやすいよう一部の表現をアレンジした（表2-1）。

PL4Lの質問項目は、身体活動と座位行動に関する質問項目に加え、身体領域6問、感情領域4問、認知領域3問、社会領域3問により構成される。この4領域に関するそれぞれの質問項目については、選択肢としてレベル1（低い）からレベル3（高い）まで示されており、自身に最も当てはまる回答を一つ選択することとしている。そして、レベル1を1ポイント、レベル2を2ポイント、レベル3を3ポイントとして、領域ごとの合計ポイントによりレベル評価する（表2-2）。

また、対象者の身体活動に関する追加項目として、身体活動量、スクリーンタイム並びにスポーツクラブ・運動部活動への所属の有無について調

1) 日本スポーツ協会

2) 順天堂大学

3) 岐阜大学

表2-1 Physical Literacy for Life (PL4L) における質問項目（英文オリジナルおよび和訳版）

英文	和訳
1. Physical Activity Number of Days On how many of the last 7 days did you walk quickly, do sports or other physical activity for 30 minutes or longer?	○身体活動 （日数） 過去7日間のうち、早歩きなどの運動や各種スポーツのような身体活動を30分以上行った日数は何日ですか。
2. Sedentary Behaviour Hours and minutes per day The following question is about the time you spent sitting on weekdays during the last 7 days. Include time spent at work, at home, while doing course work and during leisure time. This may include time spent sitting at a desk, visiting friends, reading, or sitting or lying down to watch television. During the last 7 days, how much time in hours did you usually spend sitting on a weekday?	○座位行動 （1日あたりの時間：○時○分） 過去7日間のうち、平日に座って過ごしていた時間は1日平均どのくらいありましたか。 ※なお、職場や自宅で、何か作業をしていた時や趣味などを楽しんでいた時を含みます。 ※また、机に向かって座っていた時、友人のもとを訪ねた時、あるいは読書やテレビを視聴するために座ったり横になったりしていた時なども含まれます。
3. PHYSICAL DOMAIN The Physical Domain is about being able to: - apply various combinations of movement competencies that a situation or environment requires; - manipulate the body and different objects across a variety of movement environments (land, water, air) ; - acquire components of fitness to successfully participate in a range of physical activities.	<身体領域> 「身体領域」では、以下のことがどの程度できるかについてうかがいます。続く質問をお答えください。 ・状況や環境に応じ、さまざまな動作を組み合わせて運動することができるか。 ・さまざまな環境（地上、水中、空中など）で自身の身体やいろいろな物（道具）を操作できるか。 ・さまざまな身体活動に問題なく参加できる体力があるか。
1) Strength Capacity of muscle (s) to exert force against an object A I have difficulty using my strength in simple daily activities (e.g. can't carry shopping bags or do a sit up; can't keep correct posture while seated). B I can use my strength in general contexts of physical activity (e.g. push-ups, sit-ups, pull-ups, gardening/shovelling). C I'm able to use my strength in challenging contexts of physical activity (e.g. lifting heavy weights, rock climbing, circuit training, vigorous activity).	○筋力 あなたの筋力（筋肉が力を発揮する能力）について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 日常生活の場面で、力を発揮することが難しい（例：買物袋を持ち運ぶことができない、起き上がることができない、座っている時に適切な姿勢を維持できないなど） レベル2 通常の身体活動の場面で、力を発揮することができる（例：日常的な家事作業や、腕立て伏せ、腹筋運動、懸垂運動など） レベル3 激しい身体活動の場面で、より大きな力を発揮することができる（例：重い物を持ち上げる、ウエイトレニングやサーキットトレーニングといった激しい身体活動など）
2) Stamina Capacity to sustain prolonged physical effort A I have difficulty making light efforts (e.g. can't go up a flight of stairs without getting out of breath; have to take breaks while walking around). B I can participate in activities that take moderate physical effort and make me breathe somewhat heavier than normal (e.g. carrying light loads, running/bicycling at a regular pace). C I can participate in diverse challenging activities that take hard physical effort and make me breathe much harder than normal (e.g. heavy lifting, digging, aerobics, fast running/bicycling for extended periods of time).	○スタミナ あなたのスタミナ（長時間にわたり身体活動を持続する能力）について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 軽い身体活動でも継続することが難しい（例：休憩を取りながらでない階段を登ったり歩き回ることができないなど） レベル2 少し息がはずむような身体活動ができる（例：軽い荷物を運ぶ、一定のペースで走る／自転車をこぐなど） レベル3 身体的にきつと感じ、息がかなりはずむような身体活動ができる（例：重い荷物を運ぶ、エアロビクス、長時間にわたり速く走る／自転車をこぐなど）
3) Movement skills Movement skills that allow the person to move independently from one spot to another A Thave difficulty moving (e.g need assistance walking).	○自力での移動 あなたのある地点から別の地点へ移動する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 人の助けを借りずに移動することが難しい（例：歩行のために補助が必要であるなど）

英文	和訳
B I can move using different skills in general contexts of physical activity (e.g. rolling, jumping, running, climbing). C I can move using different skills in challenging contexts of physical activity (e.g. running in a competitive game or race, climbing a difficult wall, sprinting to catch a bus).	レベル2 通常の身体活動場で、さまざまな動作で移動できる（例：走る、跳ぶ、登るなど） レベル3 激しい身体活動の場面であっても、さまざまな動作で移動できる（例：試合やレースで走る、バスに乗るために疾走する、登りにくい壁を登るなど）
4) Movement using an object Movement skills used to move on, in or with equipment from one place to another A I have difficulty using objects/an apparatus to move from one place to another (e.g. can't ride a bicycle or skate). B I can use objects/an apparatus to move from one place to another in general contexts of physical activity (e.g. bicycle, skateboard, surf, ski, roller skates). C I can use objects/an apparatus to move in challenging contexts of physical activity (e.g. cycling on a hilly trail, skiing on a difficult course, riding a horse).	○道具を使った移動 あなたの用具を使用してある地点から別の地点へ移動する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 用具を使用して移動することが難しい（例：自転車に乗ることができないなど） レベル2 通常の身体活動場で、用具を使用して移動することができる（例：自転車、キックボード、スケートボード、スキーなど） レベル3 用具を使用した身体活動が難しい場面であっても、移動することができる（例：坂道で自転車をこぐ、難しいコースでスキーをするなど）
5) Coordination & balance Capacity to move two or more body parts in a controlled, smooth and efficient manner A I have difficulty coordinating my movements and balancing myself (e.g. can't hold myself upright without assistance). B I can coordinate my movements and balance myself in general contexts of physical activity (e.g. dance, batting a ball, walking on a beam, gymnastics). C I can coordinate my movements and balance myself in challenging contexts of physical activity (e.g. dancing a fast choreography, balance on a moving platform).	○コーディネーションとバランス あなたのコーディネーション（調整）能力とバランス（平衡）能力について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 自分の動きを調整したりバランスをとったりすることが難しい（例：補助なしで立っていることができない） レベル2 通常の身体活動場で、自分の動きを調整したりバランスをとったりすることができる（例：ダンスをする、平均台の上を歩く、体操をするなど） レベル3 難易度の高い身体活動場面であっても、自分の動きを調整したりバランスをとることができる（例：スピードのある振り付けでダンスをする、動く台の上でバランスをとる）
6) Object manipulation skills Movement skills that use a body part(s) to move or manipulate an object A I have difficulty manipulating objects in physical activities (e.g. can't throw or catch an object). B I can use/manipulate objects in general contexts of physical activities (e.g. throw/catch/dribble/kick a ball, twirl a baton, bat a ball). C I can manipulate objects in challenging contexts of physical activity (e.g. control a ball in a competitive game, use an object in a choreography).	○操作能力 あなたの物を操作する能力について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 身体活動において、物を操作することが難しい（例：物を投げられない、キャッチできない） レベル2 通常の身体活動場で、物を操作することができる（例：ボールを投げる/キャッチする/ドリブルする/キックする、バトンを回す、ボールを打つ） レベル3 難易度の高い身体活動場面であっても、物を操作することができる（例：試合でボールをコントロールする、物を操作しながら踊る）
4. EMOTIONAL DOMAIN The Emotional Domain is about being able to: - acquire satisfaction and enjoyment from different movement experiences - understand emotional responses, such as empathy and sensitivity, during movement and physical activities - manage physical responses, such as fatigue or pain, during movement and physical activities - persist with movement in the face of difficulty, challenge or failure, in the belief that improvement will come with persistent learning and effort	<感情領域> 「感情領域」では、以下のことについてうかがいます。続く質問をお答えください。 ・さまざまな運動経験から満足感と楽しみを得ることができるか。 ・身体活動を行っている際に、共感や感受性などの、感情を理解できるか。 ・身体活動を行っている際に、疲労または痛みなどの身体的な反応に対応できるか。 ・困難、難題、または失敗に直面しても努力して学習し続けることによって向上すると信じて、身体活動を続けられるか。

英文	和訳
1) Motivation Reasons for engaging in movement and physical activity A I don't feel like participating in physical activities/movement. B I participate in physical activity because it brings me approval, recognition or rewards from others. C I participate in physical activity because it brings me joy, pleasure and self-realisation.	○モチベーション あなたが身体活動を行う理由について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動を行う気にならない レベル 2 身体活動を行うのは、他者からの承認、評価、報酬が得られるからである レベル 3 身体活動を行うのは、喜び、楽しみ、自己実現が得られるからである
2) Confidence A belief in your capacity to perform in movement and physical activity setting/s A I'm not confident I can participate in physical activities. B I am confident I can participate in general contexts of physical activity (e.g. housekeeping activities, active communing, sports participation, fitness activities). C I'm confident I can participate in physical activities in challenging situations (e.g. new or unknown contexts, lack of time, feeling tired).	○自信 あなたの身体活動場面における（自分の能力を発揮できる）自信について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動を行う自信がない レベル 2 通常の身体活動場面（例：自転車や徒歩による通勤・通学、スポーツ、フィットネスなど）であれば、自分ならできるという自信がある レベル 3 身体活動を行うことが難しい場面（例：新しい、未知の状況、時間がない、疲れているなど）であっても、自分ならできるという自信がある
3) Physical regulation Perceiving, adjusting and controlling internal physical signals, such as fatigue and pain, in movement and physical activity contexts During Physical Activities: A I have difficulty recognising when I'm fatigued. B I can recognise when I'm fatigued. C I can manage my fatigue using different strategies (e.g. pacing myself, controlling my breathing).	○身体的な調整・制御 あなたの身体活動場面における身体の変化（疲労や痛みなど）への気づきおよびその調整・制御について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動場面において自分が疲れていることに気づくのが苦手である レベル 2 身体活動場面において自分が疲れていることがわかる レベル 3 身体活動場面において様々な方法（例：ペース配分、呼吸のコントロールなど）で自分の疲労を管理できる
4) Emotional regulation Capacity to adjust and control emotions (e.g. happiness, sadness, fear, anger) and resulting behaviours in relation to movement and physical activity contexts During Physical Activities: A I have difficulty recognising my emotions. B I can recognise my emotions. C I can manage my emotions using different strategies (e.g. focusing on positive thoughts, calming down before reacting).	○感情的な調整・制御 あなたの身体活動に関連する感情（例：喜び、悲しみ、恐れ、怒りなど）とその結果としての行動の調整・制御について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動場面において自分の感情の変化に気づくのが苦手である レベル 2 身体活動場面において自分の感情の変化を認識できる レベル 3 身体活動場面において自分の感情をコントロールすることができる（例：ポジティブな考え方に意識を向ける、感情のまま行動する前に心を落ち着かせる）
5. COGNITIVE DOMAIN The Cognitive Domain is about being able to: - Reason and make appropriate decisions, knowing how, when, and why to perform certain movement skills - Adhere to rules and to apply tactics within a game - Set and implement goals within Physical Activities - Use knowledge regarding Physical Activities	<認知領域> 「認知領域」では、以下のことについてうかがいます。続く質問をお答えください。 ・どのように、いつ、何のために、どのような動きをするのかを知り、適切な判断を下すことができるか。 ・ルールを守り、ゲームの中で戦術を利用できるか。 ・身体活動の中で目標を設定し、実行できるか。 ・身体活動に関する知識を活用できるか。
1) Knowledge Factual knowledge and information that a person knows and can convey about physical activities (e.g. knowing that benefits of physical activity include physical, emotional, social and cognitive benefits)	○知識 あなたが身体活動に関する知識や情報（例：身体的、感情的、社会的、認知的なメリットなど）を知っているか、また、伝えることができるかについて最もあてはまるレベルをお答えください。

英文	和訳
A I have difficulty recognising benefits of physical activity. B I know the general benefits of physical activity. C I can relate different types of physical activities with their specific benefits (e.g. sports, rhythmic activities, active commuting).	レベル 1 身体活動のメリット（効果）を理解していない レベル 2 身体活動の一般的なメリット（効果）を理解している レベル 3 さまざまな種類の身体活動（例：自転車や徒歩による通勤・通学、リズムカルに身体を動かす、各種スポーツなど）とそれぞれのメリット（効果）を関連づけることができる
2) Rules (& tactics) Regulations, guidelines or principles governing conduct or procedure within activities. May be explicit, spoken or unspoken (e.g. safety and hygiene rules, rules in games). Planned and ad hoc decisions and actions, employed in the moment for the pursuit of goals A I have difficulty recognising the rules or tactics of the physical activities I participate in. B I know and adhere to the rules and tactics of the physical activities participate in. C I can adjust rules and tactics to the specific physical activity contexts I'm in.	○ルールと戦術 あなたが身体活動の場面で遵守すべき規則、ガイドライン、原則、あるいは手続き（例：安全や衛生面のルール、試合中のルールなど、それらは、明示的なもの、口頭で言われるもの、あるいは暗黙の了解の場合がある）、また目標達成のために、その場で行われる計画的かつ臨機応変な意思決定や行動について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動に参加するためのルールや戦術を認識することが苦手である レベル 2 行っている身体活動のルールや戦術を理解し守っている レベル 3 自分が行う身体活動の場面や状況に合わせて、ルールや戦術を調整できる
3) Strategy Capacity to set and implement goals within activities (e.g. planning route to school/work in active commuting, developing an exercise plan, winning a game) A I have difficulty planning or reaching my goals in physical activities. B I know how to plan and reach my goals in physical activities. C I can adapt my plans to unknown circumstances (e.g. adapt a training plan to train at home, change a practice location according to weather conditions).	○戦略 あなたが身体活動において目標を設定して実行する能力（例：自転車や徒歩による通勤・通学のルートを描画する、エクササイズ計画を立てる、試合に勝つ）について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動において、計画を立てて自分の目標を達成することが苦手である レベル 2 身体活動において、計画を立てて自分の目標を達成する方法を知っている レベル 3 状況にあわせて自分の計画を柔軟に変えることができる（例：自宅トレーニングするためにトレーニング計画を柔軟に変える、天候に応じて練習場所を変えるなど）
6. SOCIAL DOMAIN The Social Domain is about being able to: - utilise the natural and built environment for connection to others and place through movement and physical activity - lead others in collaborative, ethical and inclusive behaviours in physical activity, including understanding when to be a team member or a leader - share and learn from experiences from your own and other cultures - exhibit fair play and ethical behaviour in a variety of physical activities and environments.	<社会領域> 「社会領域」では、以下のことについてうかがいます。続く質問をお答えください。 ・身体活動を用いて他の人と関わり合えるように自然環境を利用したり、環境を整えることができるか。 ・チームメンバーとして、またはリーダーとしての役割を理解することを含め、身体活動において協調的、倫理的、インクルーシブ（共に支え合う）な行動で他者を先導できているか。 ・自国や他国の文化から得た経験を共有し、そこから学ぶことができているか。 ・さまざまな身体活動や環境において、フェアプレーと倫理的な行動を示すことができるか。
1) Ethics Moral principles that govern a person's behaviour relating to fairness and justice. A I have difficulty recognising cultural values and practices in physical activities. B I can recognise and participate in cultural values and practices in physical activities. C I respect and encourage diverse.	○倫理 あなたの公平さや正義に関わる道徳的原理について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル 1 身体活動において、公正であり、他者を尊重し、インクルーシブ（共に支え合う）であることが苦手である レベル 2 身体活動において、公正であり、インクルーシブであろうとしている レベル 3 身体活動において、他者の尊重、公正、インクルーシブの状況を改善に向かわせることができる

英文	和訳
2) Society & culture Appreciation of cultural values that exist within groups, organisations and communities (e.g. symbols, chants, traditional dances and games, salutations, habits) A I have difficulty collaborating with others during physical activities. B I respect and collaborate with others during physical activities (e.g. respect another participant's space, share equipment or ball). C I respect and encourage others.	○社会と文化 あなたの文化的な価値観（シンボル、ゲーム、礼儀作法、習慣など）の正しい理解について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 身体活動における文化的な価値観や習慣を認めることが難しい レベル2 身体活動における文化的な価値観や習慣を認識し、それに参加することができる レベル3 身体活動における文化的な価値観や習慣を尊重して積極的に取り組む姿勢でいる
3) Collaboration Social skills for successful interaction with others, including communication, cooperation, leadership and conflict resolution. A I have difficulty collaborating with others during physical activities. B I respect and collaborate with others during physical activities (e.g. respect another participant's space, share equipment or ball). C I actively support and encourage the success of others during physical activities (e.g. help another participant).	○協力 あなたと他者と上手に交流する社会的スキル（コミュニケーション、協力、リーダーシップ、争いごとの解決など）について最もあてはまるレベルをお答えください。 レベル1 身体活動において、他者と協力・協調することが苦手である レベル2 身体活動において、他者を尊重して協力・協調できる（例：他の参加者のスペースを尊重する、道具やボールを共有する） レベル3 身体活動において、他者がうまくいくように積極的にサポートし、励ますことができる

表2-2 各領域の合計ポイントに基づくレベル評価
(ポイント)

領域名	設問数	レベル1	レベル2	レベル3
身体領域	6	～8	9～14	15～
感情領域	4	～5	6～9	10～
認知領域	3	～4	5～7	8～
社会領域	3	～4	5～7	8～

査した（表2-3）。

3. 結果

3-1. 身体活動に関する調査結果

追加項目として調査した日常生活における身体活動量および座位行動について表3-1に示した。また、テレビ、DVD、パソコン、ゲーム、スマートフォンやタブレットによる映像の視聴時間について表3-2に示した。スポーツクラブや運動部活動への所属の有無については表3-3に示した。

3-2. 各領域における評価

身体活動と座位行動に関する調査結果については表4-1のとおりであった。また、各設問および各領域の調査結果については表4-2の通りであった。各設問について概ねレベル2が選択され

ており、これに伴い各領域における評価はいずれもレベル2であった。

Physical Literacyの構成概念となる4領域について、各領域におけるレベル評価の分布を図1-1に示した。本調査におけるレベル評価の分布を領域ごとに比較すると、身体領域においてレベル3の割合が最も高く、認知領域においてレベル1の割合が最も高かった。

図1-2には、各領域におけるレベル評価の分布を性別に示した。これによると、身体領域、感情領域および認知領域においてレベル3の割合は男性の方が高く、社会領域については男女差が見られなかった。

3-3. 各領域における設問に基づく評価

3-3-1. 身体領域における各設問に基づく評価

身体領域における各設問の回答結果を図2-1に示した。これによると身体領域のなかで、「スタミナ」、「移動技能」および「道具を使った移動」についてレベル3の割合が高く、一方、「筋力」、「コーディネーションとバランス」および「物を操作する技能」についてはレベル3の割合が低くレベル2の割合が高かった。

表2-3 身体活動に関する追加項目

○身体活動
(日数)
最近7日間に、1日あたり少なくとも合計60分間の「身体活動」をした日は何日ありましたか。
※ここでいう身体活動とは、心臓がドキドキしたり息切れするようなすべての活動のことで、スポーツや学校の授業、友だちと遊ぶこと、学校への登下校も入ります。例えば、ランニング、早歩き、縄跳び、スケートボード、自転車、ダンス、水泳、サッカー、バスケットボールなどがあります。

○身体活動
(1日あたりの時間：○分×月～日曜日)
普段の1週間についてお伺いします。学校の保健体育の授業以外で、1日にどれくらいの時間、運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツをしていますか。

○スクリーンタイム
(1日あたりの時間)
あなたは、学校の授業以外で、テレビやDVDをみたり、パソコン、ゲーム（テレビ、パソコン、携帯式のゲーム機などを含む）、スマートフォンやタブレットを使用したりする時間は1日あたりどれくらいですか。平日、休日それぞれお答えください。
・30分未満
・30分～1時間未満
・1～2時間未満
・2～3時間未満
・3～4時間未満
・4～5時間未満
・5時間以上

○スポーツクラブ・運動部活動への所属
(所属の有無)
あなたは現在、スポーツクラブや運動部活動に所属していますか。

表3-1 日常生活における身体活動量

質問項目	平均値	標準偏差
60分間の身体活動を達成した日数（日/週）	2.10	2.28
運動やスポーツの実施時間（分/週）	255	350

表3-2 スクリーンタイム

(%)

	30分未満	30分～1時間未満	1～2時間未満	2～3時間未満	3～4時間未満	4～5時間未満	5時間以上
平日（月～金曜日）	13.0	8.9	15.8	18.9	14.5	9.6	19.3
休日（土、日曜日）	11.5	5.3	9.4	14.2	13.7	13.8	32.1

表3-3 スポーツクラブや運動部活動への所属

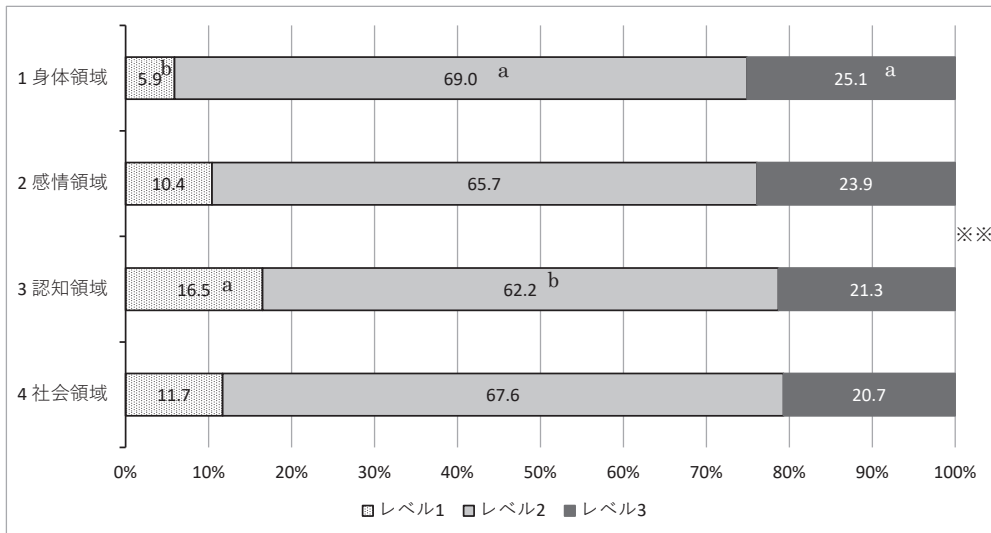
	男性		女性	
	人数	%	人数	%
所属あり	159	31.8	92	18.4
所属なし	341	68.2	408	81.6

表4-1 身体活動に関する調査結果

質問項目	平均値	標準偏差
身体活動（日/週）	2.62	2.44
座位行動（分/日）	397	253

表4-2 各領域における調査結果

領域	各設問			領域合計		
	設問	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	レベル
1 身体領域	1-1	2.09	0.52	12.93	2.70	2
	1-2	2.21	0.59			
	1-3	2.24	0.57			
	1-4	2.17	0.59			
	1-5	2.12	0.52			
	1-6	2.10	0.54			
2 感情領域	2-1	2.12	0.81	8.28	2.15	2
	2-2	2.00	0.59			
	2-3	2.07	0.58			
	2-4	2.09	0.62			
3 認知領域	3-1	2.10	0.61	6.16	1.68	2
	3-2	2.08	0.65			
	3-3	1.98	0.68			
4 社会領域	4-1	2.10	0.59	6.29	1.60	2
	4-2	2.10	0.60			
	4-3	2.09	0.61			



※※：p<0.01，a：調整済み残差>1.96，b：調整済み残差<-1.96

図1-1 各領域における評価

図2-2には、各設問の回答結果を性別に示した。身体領域のうち、「筋力」、「スタミナ」、「移動技能」および「物を操作する技能」について男性の方がレベル3の割合が高く、女性はレベル2の割合が高かった。この結果から、身体領域につ

いては男性の方がやや良好なPhysical Literacyを有していることが窺える。

3-3-2. 感情領域における各設問に基づく評価
感情領域における各設問の回答結果を図3-1

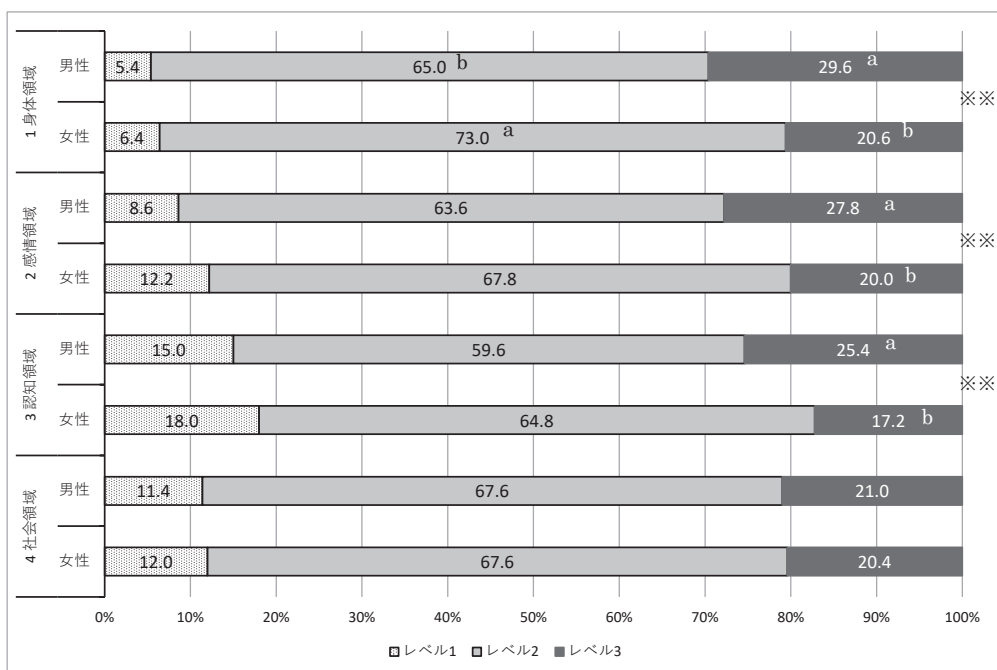


図1-2 各領域における評価（男女別）

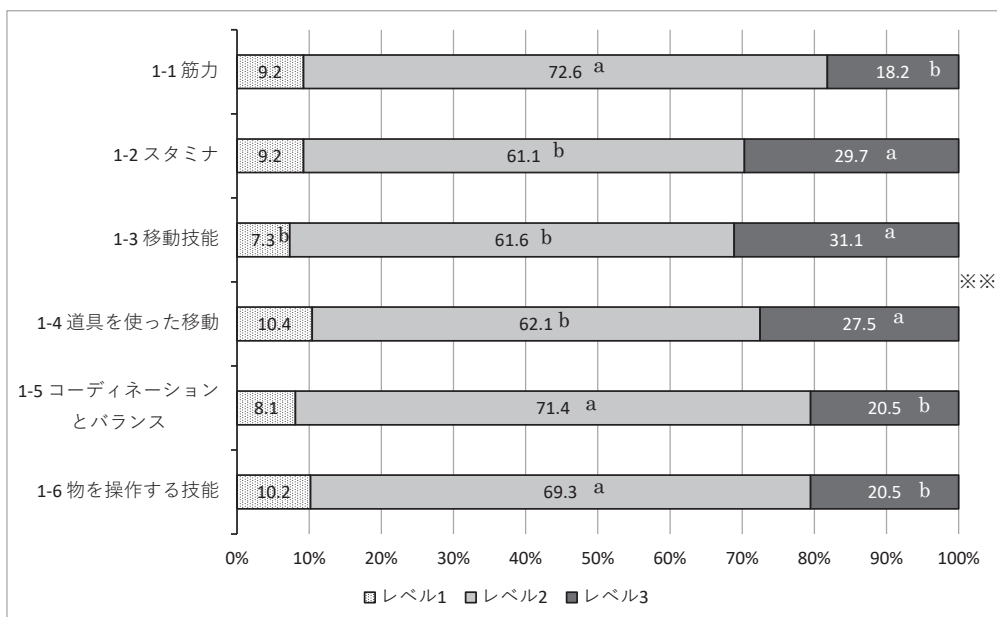
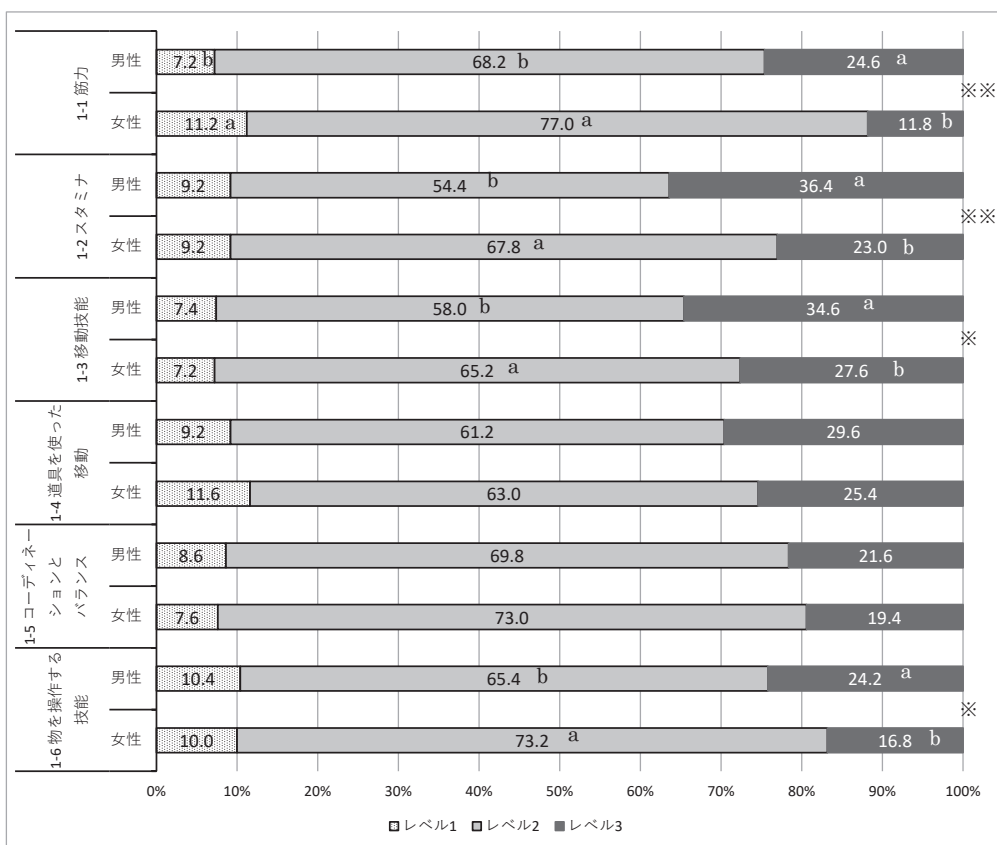
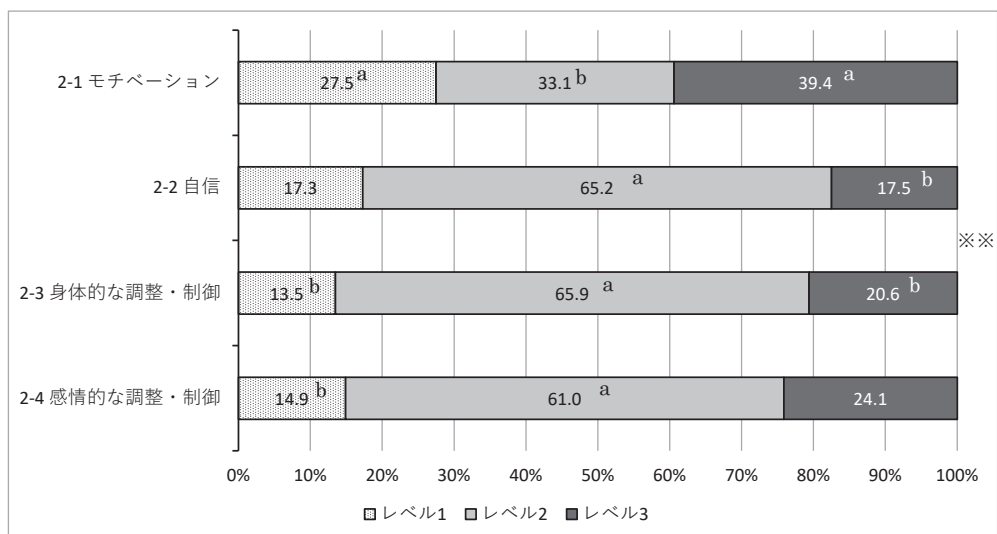


図2-1 身体領域における各設問の回答結果



※ : $p < 0.05$, ※※ : $p < 0.01$, a : 調整済み残差 > 1.96 , b : 調整済み残差 < -1.96

図2-2 身体領域における各設問の回答結果（男女別）



※※ : $p < 0.01$, a : 調整済み残差 > 1.96 , b : 調整済み残差 < -1.96

図3-1 感情領域における各設問の回答結果

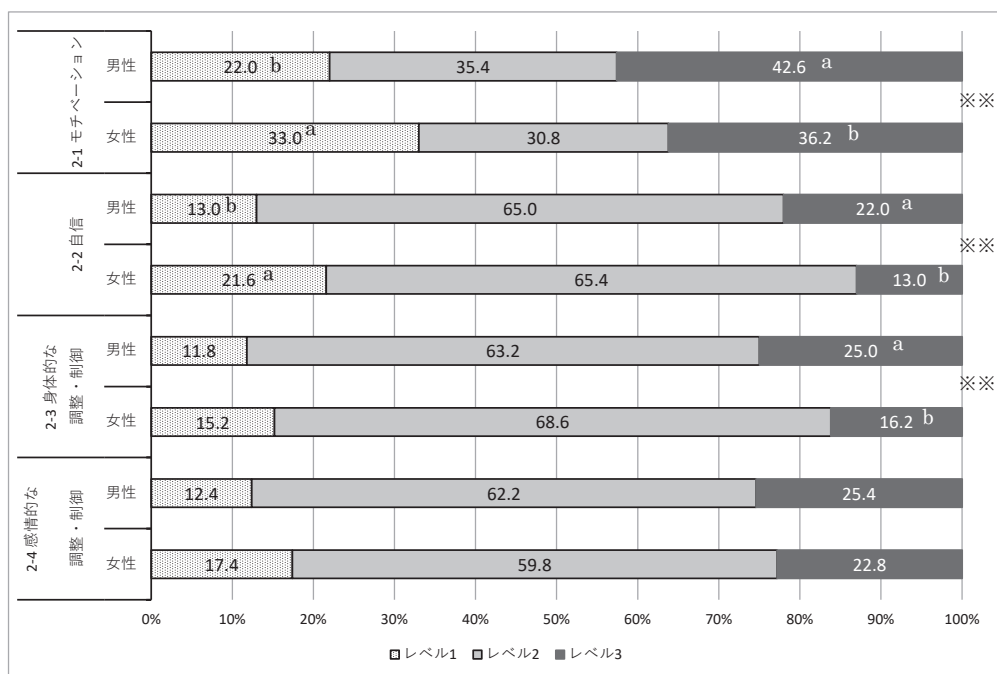
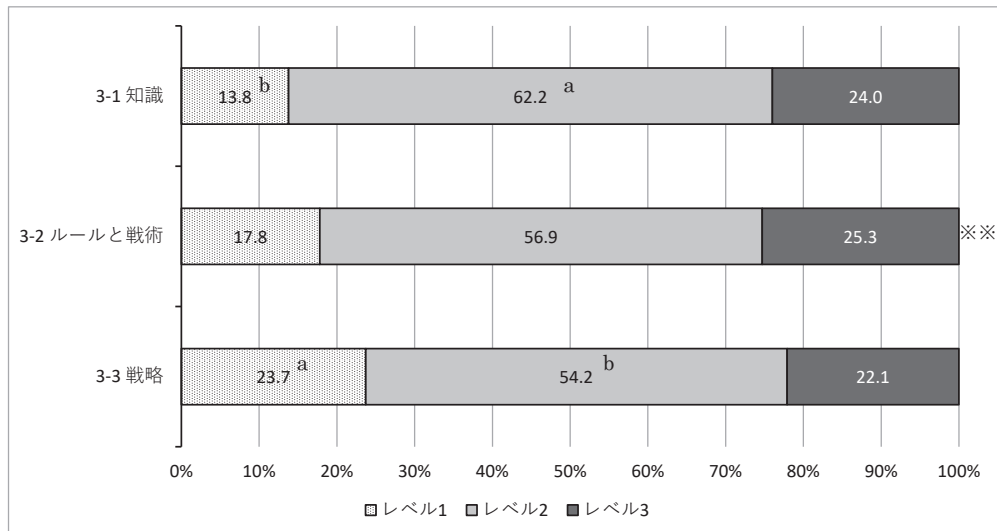


図3-2 感情領域における各設問の回答結果（男女別）



※※：p<0.01，a：調整済み残差>1.96，b：調整済み残差<-1.96

図4-1 認知領域における各設問の回答結果

に示した。これによると「モチベーション」についてはレベル1と3の割合が高く、多くの人が身体活動に関する喜び、楽しみや自己実現が得られ

ることを感じている一方、個人差も大きいと考えられる。また、「身体的な調整・制御」についてはレベル2の割合が高く、一方、レベル1と3の

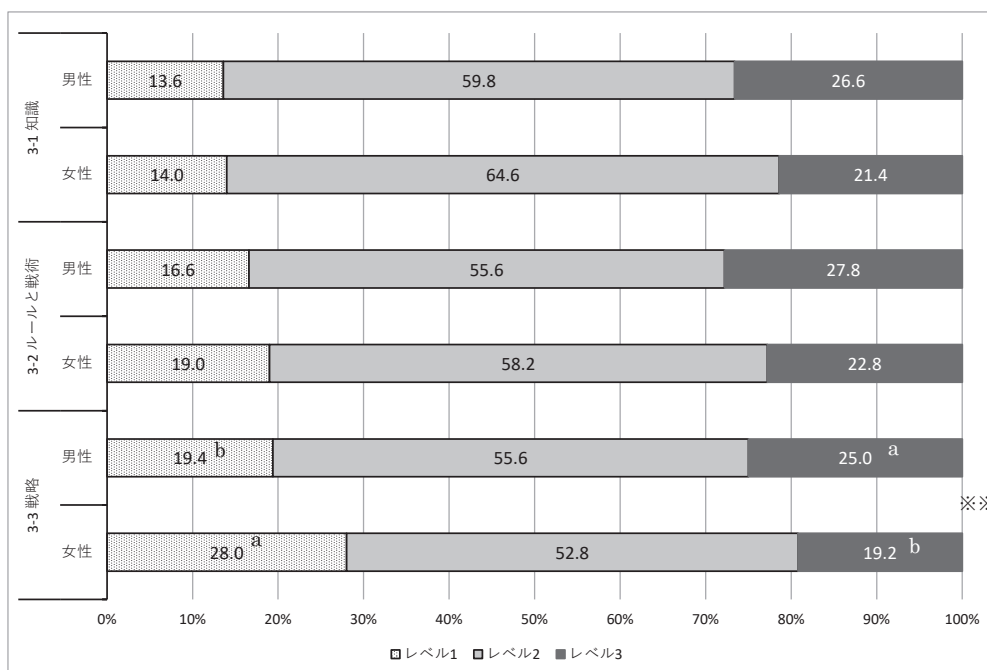


図4-2 認知領域における各設問の回答結果（男女別）

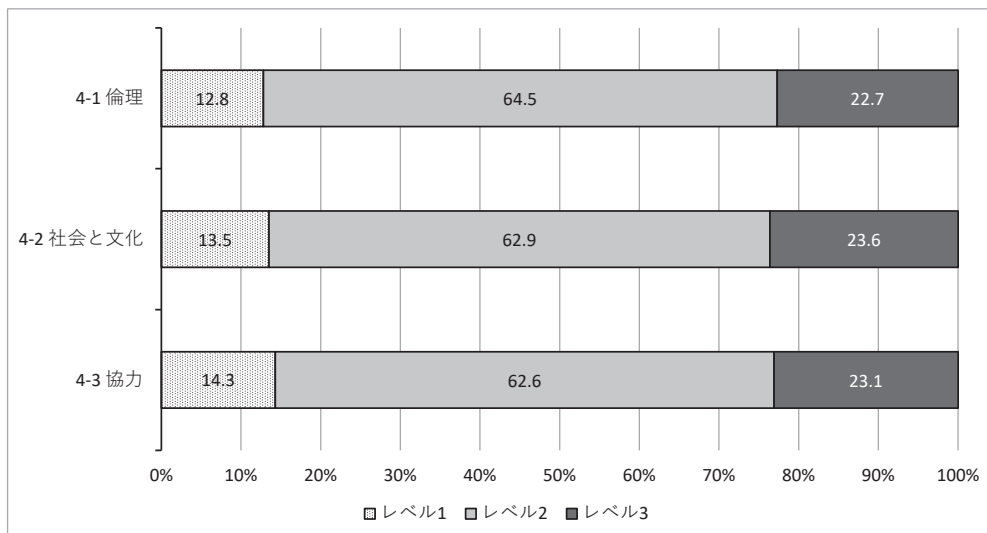


図5-1 社会領域における各設問の回答結果

割合が低いことから個人差が小さいと考えられる。そして、「自信」および「感情的な調整・制御」についてはレベル2の割合が高かったが、加えて「自信」はレベル3の割合が低く、「感情的な調整・

制御」はレベル1の割合が低かった。

図3-2には、各設問の回答結果を性別に示した。「モチベーション」および「自信」については、男性の方がレベル3の割合が高く、女性はレ

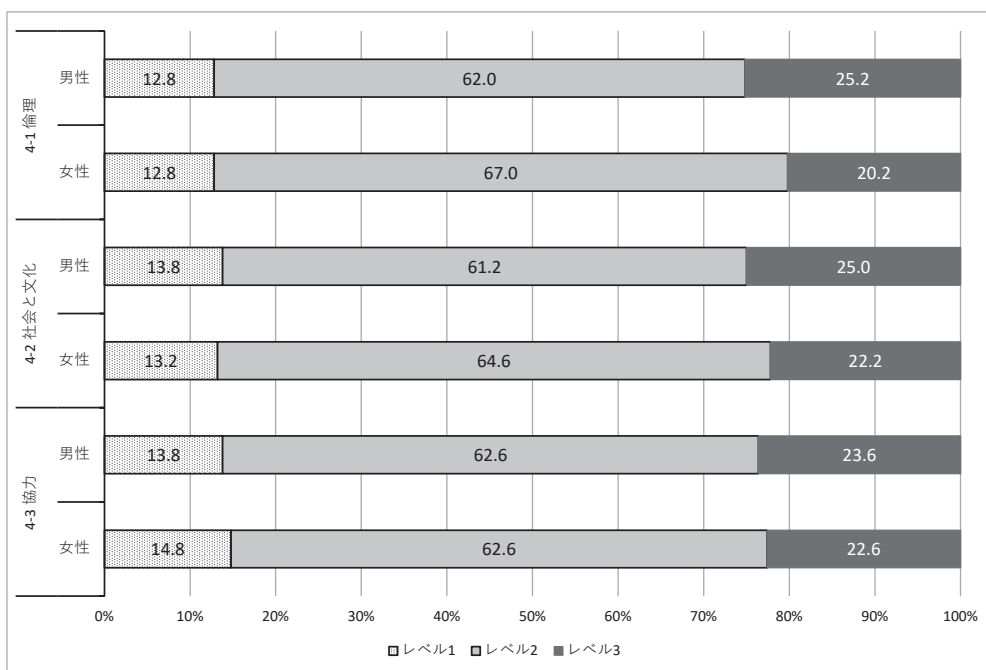


図5-2 社会領域における各設問の回答結果（男女別）

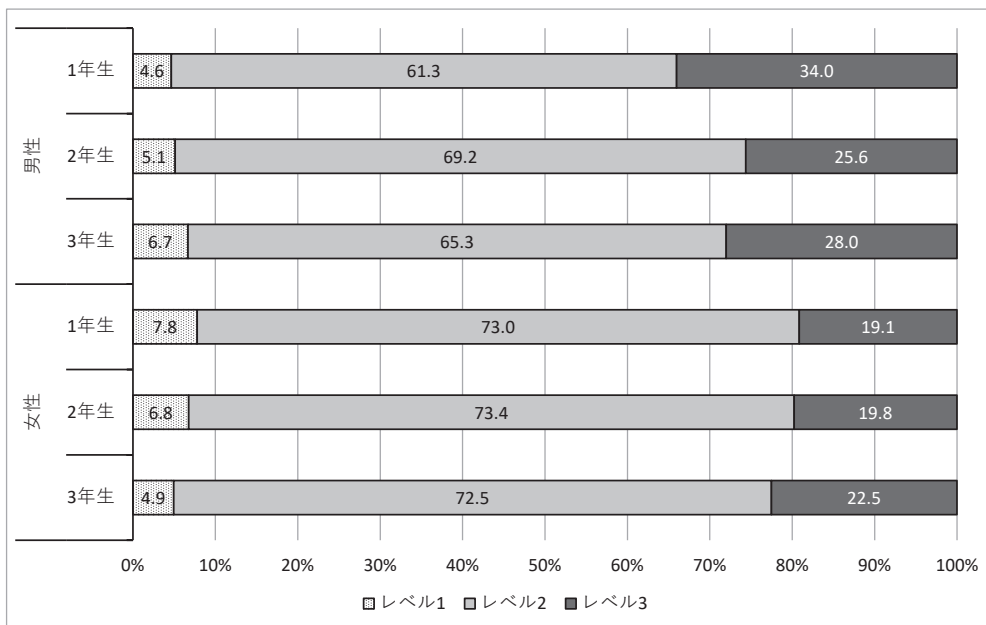


図6 身体領域における性別・学年別の評価

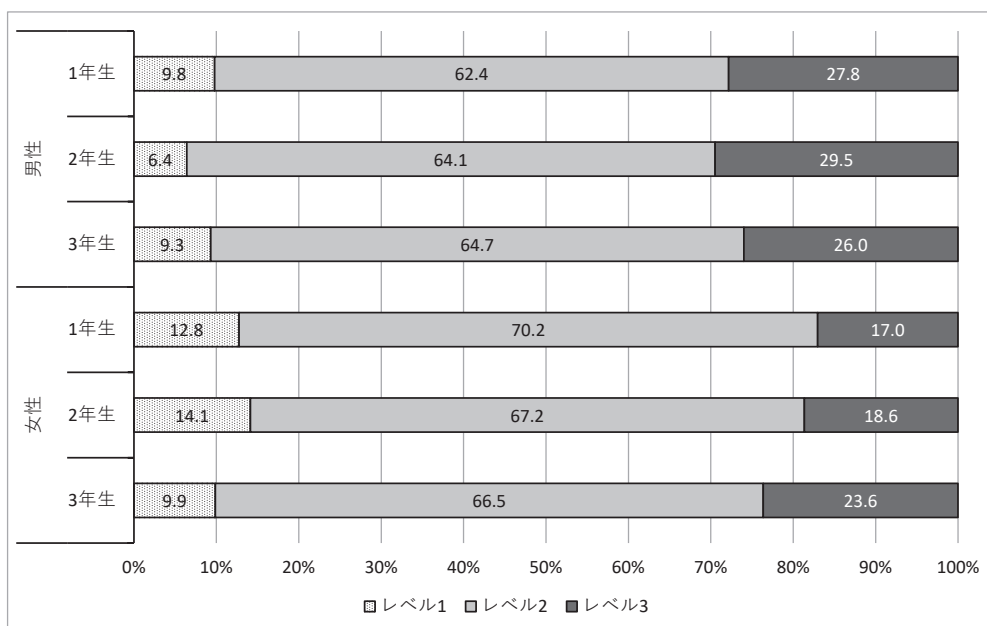


図7 感情領域における性別・学年別の評価

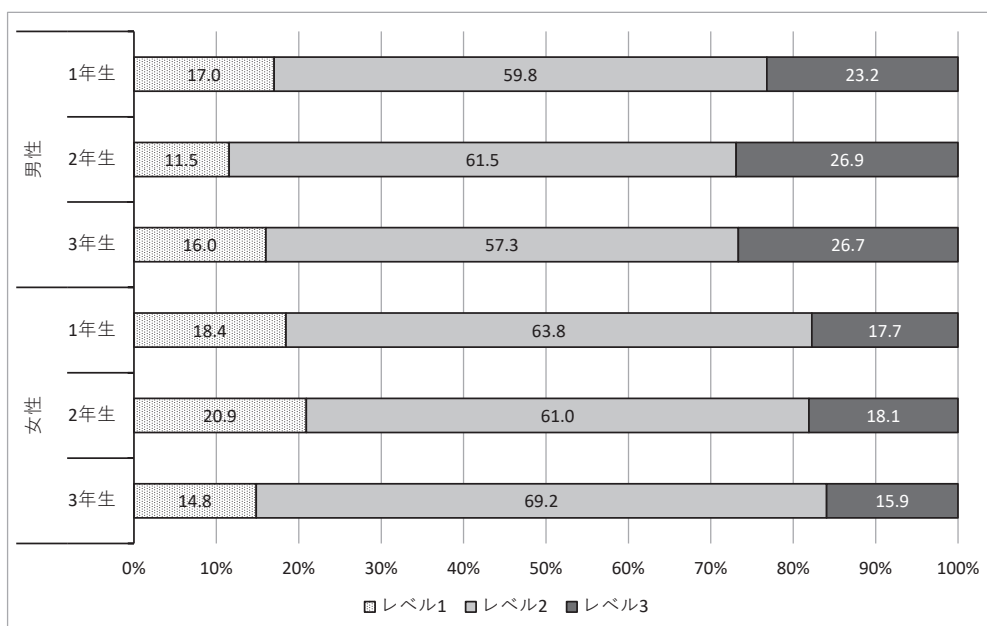


図8 認知領域における性別・学年別の評価

ベル1の割合が高かった。また、「身体的な調整・制御」について男性の方がレベル3の割合が高かった。

3-3-3. 認知領域における各設問に基づく評価

認知領域における各設問の回答結果を図4-1に示した。各設問についてレベル3の割合は差が見られなかったが、「知識」についてレベル2の

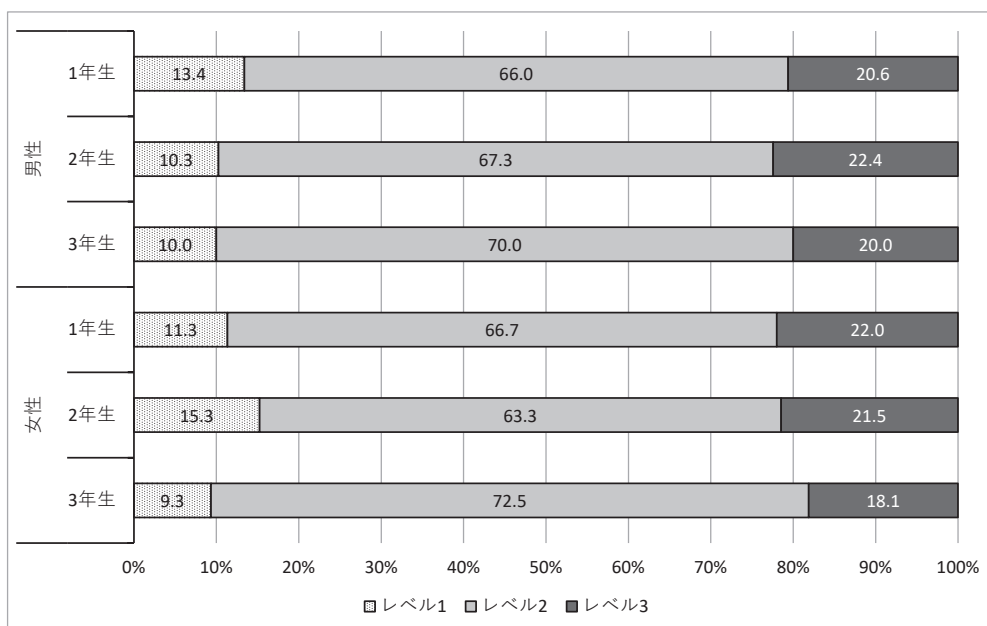


図9 社会領域における性別・学年別の評価

割合が高く、「戦略」についてはレベル1の割合が高いといった傾向が見られた。

図4-2には、各設問の回答結果を性別に示した。「戦略」についてのみ男女差が見られ、男性の方がレベル3の割合が高く、女性はレベル1の割合が高いと行った特徴が見られた。

3-3-4. 社会領域における各設問に基づく評価

社会領域における各設問の回答結果を図5-1に示した。社会領域については、設問ごとのレベル分布に差が見られなかった。

図5-2には、各設問の回答結果を性別に示した。社会領域については、いずれの設問についても男女で差は見られなかった。

3-4. 各領域における性別・学年別の評価

図6～9に、各領域における性別・学年ごとにレベル評価の分布を示した。これによると、男女とも4領域において学年によるレベル評価の分布に差は見られなかった。本調査は、高校生だけを対象としたため、ごく少ない年齢幅の同世代で比較することとなり、学年による差は見られなかった。一方、教育課程においては学年を重ねるごとにPhysical Literacyが高まるよう意図した取り組みが必要と考えられ、まさに我が国における高校生年代の実態が明らかになったといえる。

引用文献

International Sport and Culture Association :
Physical Literacy for Life. <https://physical-literacy.isca.org>

3. 子どもを対象とする日本版Physical Literacy評価法の試案

鈴木 宏哉¹⁾ 森丘 保典²⁾ 青野 博³⁾

1. はじめに

本研究プロジェクトでは、2021年度、2022年度の2年間、計17回にわたりプロジェクトメンバーが、日本におけるPhysical Literacyの定義と評価尺度の作成の議論を行ってきた。議事録は、本報告書の最後に掲載されている。そして議事録には記載されていないが、会議資料の作成の過程でそれぞれの担当者間でのメールのやりとりが幾度となく行われた。

国際的に研究論文に広く利用されている子ども向けのPhysical Literacy評価尺度のCanadian Assessment of Physical Literacy (CAPL) の作成過程では、その開発の中心を担ったHealthy Active Living and Obesity Research Group (HALO) (<https://www.haloresearch.ca/>) は30人の研究者で構成されており、合計して100人以上の研究者や専門家の意見を取り入れて完成させた。同じように、オーストラリアで開発されたPhysical Literacy in Children Questionnaire (PL-C Quest) は、5人の研究者により構成される開発チームと、9人の研究者により構成されるワーキンググループが開発に参与した。

本研究プロジェクトにおいてもスポーツ健康科学、スポーツ科学、保健体育科教育学、発育発達学、体育測定評価学、体力学、スポーツ社会学そして、幼児教育や学校教育に精通する専門家で構成されたメンバーが2年間の文献収集、調査、議論を行った。その結果、日本における子ども向けのPhysical Literacy評価のための質問項目案がまとまった。本稿では、いくつかの既存の評価尺度で採用されている領域や要素を確認し、作成された質問項目案との対応関係を整理する。

2. 既存の評価尺度の領域と要素

国際的に広く知られているPhysical Literacyの定義には、International Physical Literacy Associationの会長であるMargaret Whiteheadが中心となって示している定義とオーストラリアのMacquarie大学Dean Dudleyの研究グループが示し、Sport Australiaが採用している定義の2つがある。これらの定義を参考にしながら作成された子どもを対象とした2つのPhysical Literacy評価尺度 (PL-C QuestとCAPLの最新版CAPL-2) の領域と要素について整理した (表1)。

表1をみると、PL-C QuestとCAPL-2はいずれも4つの領域で構成されているものの、その領域に違いがあることが分かる。PL-C QuestはSocial領域があるのに対して、CAPL-2にはない。一方CAPL-2はDaily behavior領域があるのに対してPL-C Questにはない。Whiteheadの定義を参考にしたCAPL-2はその定義にあるように、motivation, confidence, physical competence, knowledge, understandingの領域が含まれ、motivationとconfidence, knowledgeとunderstandingはそれぞれ1つの領域にまとめられている。Daily behaviorの領域については、Whiteheadの定義には示されていないものの、CAPL-2のマニュアルには、「Daily behaviorは他の3つの領域の行動結果とみなされる」とあり、Physical Literacyの定義には含まれないものの、Physical Literacyの高さを測る重要な指標と捉えていることがうかがえる。

PL-C Questの特徴はCAPL-2と比較すると、Social領域にある。Dudleyの定義に対応するようにPL-C QuestはPhysical, Psychological, Cognitive, Socialの4領域で構成されている。Social領域は倫理観、人間関係、協働、社会と文化の4要素が含まれる。具体的には、「試合に負けた後に相手チームの子どもと握手をしたいと思います」「自

1) 順天堂大学

2) 日本大学

3) 日本スポーツ協会

表 1 既存のPhysical Literacy評価尺度の領域と要素

Physical Literacy in Children Questionnaire (PL-C Quest)				Canadian Assessment of Physical Literacy (CAPL-2)			Physical Literacy for Life (PL4L)		
Domain	Element	要素		Domain	Element	要素	Domain	Element	要素
Physical	1 Movement skills	運動技能		Physical Competence	CAMSA*	アジリティ等複合テスト	Physical	Movement skills	自力での移動
	2 Moving using equipment	用具を使った運動			CAMSA*	アジリティ等複合テスト		Movement using an object	道具を使った移動
	3 Object manipulation	対象物の操作			PACER Shuttle Run	全身持久力テスト		Object manipulation skills	操作能力
	4 Cardiovascular endurance	全身持久力			Plank	プランクテスト		Stamina	スタミナ
	5 Muscular endurance	筋持久力			CAMSA*	アジリティ等複合テスト		Coordination & balance	コーディネーションとバランス
	6 Coordination	コーディネーション			CAMSA*	アジリティ等複合テスト			
	7 Stability/balance	安定性/バランス			CAMSA*	アジリティ等複合テスト			
	8 Flexibility	柔軟性			CAMSA*	アジリティ等複合テスト			
	9 Agility	アジリティ			CAMSA*	アジリティ等複合テスト		Strength	筋力
	10 Strength	筋力			CAMSA*	アジリティ等複合テスト			
	11 Reaction time	反応時間			CAMSA*	アジリティ等複合テスト			
	12 Speed	スピード							
Psychological	1 Motivation	動機		Motivation and Confidence	Intrinsic Motivation	内因的動機 (3項目)	Emotional	Motivation	モチベーション
	2 Self-regulation (emotions)	自己制御 (感情)						Emotional regulation	感情的な調整・制御
	3 Self-regulation (physical)	自己制御 (身体)			Physical activity competence (3項目)	身体活動に関する能力 (3項目)		Physical regulation	身体的な調整・制御
	4 Self perception	自己認識			Adequacy	適性 (3項目)		Confidence	自信
	5 Confidence	自信			Predilection	好み (3項目)			
	6 Enjoyment	楽しさ							
	7 Connection to place	場所とのつながり							
Cognitive	1 Perceptual awareness	知覚的認識		Knowledge and Understanding			Cognitive		
	2 Content knowledge	知識			Knowledge and understanding	知識と理解 (5項目)		Knowledge	知識
	3 Rules	ルール						Rules & tactics	ルールと戦術
	4 Tactics	戦術							
	5 Reasoning	推論						Strategy	戦略
	6 Strategy and planning	戦略と計画							
	7 Safety and risk	安全性とリスク							
Social	1 Ethics	倫理観		Daily Behavior			Social	Ethics	倫理
	2 Relationships	人間関係						Collaboration	協力
	3 Collaboration	協働						Society & culture	社会と文化
	4 Society and culture	社会と文化							
注) 表中の番号はPL-C Quest内の登場順					Total number of steps	1 日の総歩数			
					Self-perceived moderate-to-vigorous physical activity	中高強度身体活動量			

*Canadian Agility and Movement Skill Assessment

分たちと遊ぶように他の子どもを誘いたいと思う」といった質問項目に象徴されるように、運動・スポーツ場面での他者との関わり方を評価しようとしていることがうかがえる。

領域が同じでも異なる点がいくつかある。Physical領域では、PL-C Questは質問票であるのに対して、CAPL-2はパフォーマンステスト（3種目）であることが異なる点である。加えて、PL-C QuestではCognitive領域は7つの多様な要素で評価しようとしているが、CAPL-2ではKnowledge and understandingだけに限定した項目で構成されていることが異なる点である。

本研究プロジェクトでは昨年度に、デンマークに拠点を置く非政府・非営利組織のInternational Sport and Culture Association (ISCA) が行うPhysical Literacy for Life project (<https://physical-literacy.isca.org/>) の中で用いられている大人向けのPhysical Literacy評価尺度(Physical Literacy for Life: PL4L) を用いた調査を実施した。このプロジェクトではPhysical Literacyの定義にDean Dudleyの影響を強く受けているため、PL 4 Lが取り扱う領域はその定義、すなわち、Physical, Psychological, Social, Cognitiveの4領域と一致している（表1）。また、Physical Literacyの評価には用いないが、PL4Lでは、日常生活における身体活動について、身体活動量：直近7日間において身体活動を30分間以上行った日数（日/週）と座位活動時間：平日1日あたりの座って過ごした時間（分/日）が調査項目に含まれている。

CAPL-2やPL4Lと比較しても、PL-C Questは、質問項目が多く、多様な要素を評価していることが分かる。

3. 日本における子どもを対象としたPhysical Literacy評価尺度の試案

本研究プロジェクトにおけるPhysical Literacy評価尺度作成の議論は議事録にその詳細がまとめられているが、議論を通して、日本の子どもを対象としたPhysical Literacy評価尺度は、身体的領域、心理的領域、社会的領域、認知的領域の4領域を網羅することが望ましく、PL-C Quest

を参考にしながら試案を作成することとなった。領域以外の、要素と質問項目については、PL-C Questを翻訳したうえで、日本の子どもたちが理解できる内容かを議論し、要素の意図を踏まえながら質問項目を検討した。また、質問項目の修正・追加に際しては、学習指導要領や日本のスポーツ文化も意識した。

回答方法は、PL-C Questの場合、「例：中には非常に速く走るのがかなり得意な子どもがいる、しかし、非常に速く走るのがあまり得意でない子どももいる」といった正反対の表現をそろえた質問文に対して、始めにどちらの子どもに似ているかを判断し、次に、非常に私に似ている、または、少し私に似ている、のどちらかを選択するような回答方法になっている。こういった回答方法は日本の子どもには馴染みがなく、回答が難しいのではないかとの意見が議論の中であった。そのため、リッカートスケールを採用することとし、「とてもそう思う」「ややそう思う」「あまりそう思わない」「まったくそう思わない」の4件法にした。

日本における子どもを対象とした調査を通して、評価尺度の検証作業を行うことを前提に、最終的にまとまった、Physical Literacy評価尺度試案は次の通りである。

0. 日常活動

0-1) MVPA 60分を達成した日数/直近7日間（身体活動）

Q：あなたは、最近7日間に、1日あたり少なくとも合計60分間の中高強度の身体活動*をした日は何日ありましたか

A：____日

※ここでいう中高強度の身体活動とは、心臓がドキドキしたり息切れするようなすべての活動のことで、スポーツや学校の授業、友だちと遊ぶこと、学校への登下校も入ります。例えば、ランニング、早歩き、縄跳び、スケートボード、自転車、ダンス、水泳、サッカー、バスケットボールなどがあります。

0-2) 運動・スポーツの実施頻度（身体活動）

A：平日____日

A：休日____日

0-3) スクリーンタイム (座位行動)

Q: あなたは、学校の授業以外で、テレビやDVDをみたり、パソコン、ゲーム (テレビ、パソコン、携帯式のゲーム機などを含む)、スマートフォンやタブレットを使用したりする時間は1日あたりどれくらいですか。

A: 平日 (月～金曜日)

1. 30分未満, 2. 30分～1時間未満, 3. 1～2時間未満, 4. 2～3時間未満, 5. 3～4時間未満, 6. 4～5時間未満, 7. 5時間以上

A: 休日 (土, 日曜日)

1. 30分未満, 2. 30分～1時間未満, 3. 1～2時間未満, 4. 2～3時間未満, 5. 3～4時間未満, 6. 4～5時間未満, 7. 5時間以上

1. 身体的領域

あなたは、以下の活動について、どのくらい得意ですか？

1) 移動技能 (体を移動させる動き)

Q: 走る、跳ぶ、登るなどの動きが得意である

A: 4. とてもそう思う, 3. ややそう思う, 2. あまりそう思わない, 1. まったくそう思わない
※これ以降の質問の回答選択も同様。

2) 道具を使った移動 (道具を使って移動すること)

Q: 何か特別な道具 (一輪車やスケートボード、キックスケーター、ローラーシューズ、サーフィンなど) を使って移動することが得意である

3) 用具の操作 (用具を操作する動き)

Q: ボールを投げる、キャッチする、打つ、蹴る、フープを回すなどの動作が得意である

4) 全身持久力 (スタミナ)

Q: 長い時間走り続けることが得意である

5) 筋持久力 (一定の力を出し続けること)

Q: 鉄棒に長い時間ぶら下がるなど、力を出し続けることが得意である

6) 協調性 (調整力)

Q: 縄跳びが得意である

7) 身体的なリズム感 (リズムカルな体の動き)

Q: リズム (音や光など) に合わせて体を動かすことが得意である

8) 安定性/バランス (バランスをとる動き)

Q: 平均台の上など不安定なところでも体のバランスを取るのが得意である

9) 柔軟性 (体の柔らかさ)

Q: 立ったまま膝を曲げずに無理なくつま先に触れることができる

10) 敏捷性 (素早い身のこなし)

Q: 鬼ごっこなどの遊びのなかで相手に捕まらないように身をかかわるのが得意である

11) 筋力 (力強さ)

Q: 重いものを持ち上げるなど、強い力を出すことが得意である

12) 反応時間 (素早い反応)

Q: スタートの合図で素早く動き出す (反応する) ことが得意である

13) スピード (走る速さ)

Q: 速く走ることが得意である

2. 心理的領域

あなたは、以下のことについて、どう思いますか？

1) モチベーション (運動・スポーツへの意欲)

Q: 積極的に運動やスポーツをしたい

2) 感情の調整・制御 (気持ちのコントロール)

Q: 運動やスポーツの場面で、自分の感情をうまくコントロールできる

3) 身体活動の調整・制御 (活動レベルのコントロール)

Q: 運動やスポーツの場面で、自分自身の疲れ具合に応じて運動の仕方をうまくコントロールできる

4) 自己認識 (自分の能力の理解)

Q: 運動やスポーツの場面で、自分ができることとできないことについて、よく分かっている

5) 自信 (自分を信じること)

Q: 運動やスポーツの場面で新たなことに挑戦する自信がある

6) 楽しさ (楽しもうとする態度)

Q: 運動やスポーツを積極的に楽しもうとする

7) 場所とのつながり (運動やスポーツをするお気に入りの場所)

Q: 運動やスポーツをするときによく行く場所がある

3. 社会的領域

あなたは、以下のことについて、どう思いますか？

1) 倫理観（勝敗にかかわらず相手への尊重）

Q：試合に負けたあとでも、相手に感謝して握手ができる

2) 倫理観（相手を大切にすることと行動）

Q：相手チームの人がけがをしたら、試合やゲーム中でも助けることを優先できる

3) 倫理観（真の公正さ）

Q：ルールで決まっていなくても、ずるいことはしない

4) 寛容の精神（仲間の受け入れ、思いやり）

Q：試合中に失敗した仲間や楽しめていない仲間に声かけやはげましができる

5) 相互尊敬（審判に対する態度と感謝）

Q：審判の判定を尊重し、審判に対して感謝できる

6) 人間関係（人との関わり）

Q：はじめて会う子どもでも誘って一緒に運動やスポーツをしたいと思う

7) 協力（他者へのサポート）

Q：運動やスポーツの場面で、他の子どもがうまくできるようにサポートすることができる

8) 社会と文化（さまざまな楽しみ方に対する学習意欲）

Q：運動・スポーツのやり方や楽しみ方を、他の国の人やいろいろな楽しみ方を知っている人から学びたいと思う

9) スポーツ環境への配慮（道具や施設を大切にすること）

Q：運動やスポーツを行うための用具や施設を大切に扱うことを心がけ、手入れや掃除などをすすんで行うことができる

10) 課題解決に向けた協力関係（課題を解決するための協力）

Q：運動やスポーツの場面で、仲間と意見が食い違ったとき、相手の意見を大切にしながら問題を解決することができる

4. 認知的領域

あなたは、以下のことについて、どう思いますか？

1) 知識（運動・スポーツ実践の効果の理解）

Q：運動・スポーツを行うことの効果を理解している

2) ルールの遵守（ルールを守ること）

Q：運動やスポーツの場面で、ルールを守ることの大切さを理解している

3) ルールのアレンジ（ルールの工夫）

Q：運動やスポーツの場面で、自分やみんなが楽しめるようにルールを工夫することができる

4) 推論（理由を考え解決すること）

Q：自分のやりたい運動やスポーツができないときに、その理由を考えて別のやり方や活動を選ぶことができる

5) 戦略と計画（良い手立てを考えること）

Q：運動やスポーツを行うときに、自分にとってより良い手段や方法、計画を考えることができる

6) 戦術（成功するための考え方）

Q：運動やスポーツの場面で、どうすれば成功できるかを考えることができる

7) 知覚的認識（状況把握・予測した行動）

Q：運動・スポーツ場面で起こっていることを把握し、次に起こることを予測して、自分の取る行動を考えることができる

8) 安全性とリスク（安全に活動すること）

Q：運動やスポーツの場面で、安全に注意して活動できる

9) 自己観察能力（自分のできばえの評価）

Q：運動やスポーツを行っている際に、自分のできばえを自分自身で評価することができる

4. 質問項目案と既存の評価尺度で採用されている項目の対応関係

表2は、日本の子どもを対象としたPhysical Literacy評価尺度の質問項目案と既存の評価尺度で採用されている項目との対応関係を示している。身体的領域の質問項目案の「身体的なリズム感」、社会的領域の質問項目案の「寛容の精神」、「相互尊敬」、「スポーツ環境への配慮」、「課題解決に向けた協力関係」、認知的領域の質問項目案の「自己観察能力」の6項目については、既存の評価尺度にはない要素であり、「倫理観2」、「倫理観3」については、既存の評価尺度に加えて異なる視点の倫理観を網羅するように追加が行われた。日本

表2 質問項目案と既存の評価尺度で採用されている項目の対応関係

領域		要素	内容	PL-C Quest	CAPL-2	PL4L
身体的	1	移動技能	体を移動させる動き	○	△	○
	2	道具を使った移動	道具を使って移動すること	○		○
	3	用具の操作	用具を操作する動き	○	△	○
	4	全身持久力	スタミナ	○	○	○
	5	筋持久力	一定の力を出し続けること	○	○	
	6	協調性	調整力	○	△	△
	7	身体的なリズム感	リズムカルな体の動き			
	8	安定性／バランス	バランスをとる動き	○	△	△
	9	柔軟性	体の柔らかさ	○		
	10	敏捷性	素早い身のこなし	○	△	
	11	筋力	力強さ	○		○
	12	反応時間	素早い反応	○	△	
	13	スピード	走る速さ	○	△	
心理的	1	モチベーション	運動・スポーツへの意欲	○	○	○
	2	感情の調整・制御	気持ちのコントロール	○		○
	3	身体活動の調整・制御	活動レベルのコントロール	○	○	○
	4	自己認識	自分の能力の理解	○	○	
	5	自信	自分を信じること	○	○	○
	6	楽しさ	楽しもうとする態度	○	○	
	7	場所とのつながり	運動やスポーツをするお気に入りの場所	○		
社会的	1	倫理観1	勝敗に関わらない相手への尊重	○		△
	2	倫理観2	相手を大切にすることと行動			△
	3	倫理観3	真の公正さ			△
	4	寛容の精神	仲間の受け入れ、思いやり			
	5	相互尊敬	審判に対する態度と感謝			
	6	人間関係	人との関わり	○		
	7	協力	他者へのサポート	○		○
	8	社会と文化	さまざまな楽しみ方に対する学習意欲	○		○
	9	スポーツ環境への配慮	道具や施設を大切にすること			
	10	課題解決に向けた協力関係	課題を解決するための協力			
認知的	1	知識	運動・スポーツ実践の効果の理解	○	○	○
	2	ルールの遵守	ルールを守ること	○		○
	3	ルールのアレンジ	ルールの工夫			△
	4	推論	理由を考え解決すること	○		
	5	戦略と計画	良い手立てを考えること	○		○
	6	戦術	成功するための考え方	○		○
	7	知覚的認識	状況把握・予測した行動	○		
	8	安全性とリスク	安全に活動すること	○		
	9	自己観察能力	自分のできばえの評価			
日常活動	1	身体活動1	中高強度身体活動60分を達成した日数		△	△
	2	身体活動2	運動・スポーツの実施頻度（平日、休日）		△	
	3	座位行動	スクリーンタイム（平日、休日）			○

注）表中の○は、該当する項目があることを表し、△は類似した項目があることを表す。

版独自の要素を追加するにあたっては、学習指導要領や日本における運動・スポーツ活動の実情を踏まえ、運動・スポーツを通して子どもたちに学んでもらいたいことが念頭にあった。

5. おわりに

最終的にまとめた、Physical Literacy評価評価尺度の試案は、今後、日本における子どもを対象とした調査を通して、評価尺度の検証作業を行うことを前提にしている。そのため、この質問内容が確定版ということではない。例えば、PL-C Questは30項目であるのに対して、試案は、日常活動も加えると42項目で構成されている。また、類似した質問項目もあるため、定量的調査による検証作業を通して、精選する可能性もある。一方で、Physical Literacyのコンセプトを踏まえて、類似していても残す項目があるかもしれない。そ

して、この評価尺度は小中学生を主なターゲットとして想定している。そのため、小中学校の教員やスポーツ指導者の意見を整理するなど、定性的な分析を同時に行う必要がある。

適用可能な対象者についても、慎重な検討が必要である。CAPL-2は8歳から12歳（小学3年生から6年生に相当）を対象として開発された。PL-C Questは絵入りの評価尺度（pictorial scales）を開発することで4歳から7歳までの対象児にも適用できるようになっている。他方、大人向けに開発されたPL4Lを本研究プロジェクトでは高校生を対象に調査を試みているが、高校生に対してはどちらを採用すべきか。子ども版と大人版の共通性は意識しなくて良いのか。今後は、質問項目、文言、対象年齢、得点化の方法など、定量・定性、両面から検証が必要であろう。

身体リテラシー（Physical Literacy）評価 尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#1 議事録

日時：5/25(水) 18:00～20:15

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. 令和3年度研究報告書の発行について

1) 概要報告

1章

- Physical Literacy (PL) という概念は、体力等に関連づけられ、以前から存在していたが、Whitehead氏によって生涯スポーツ並びに情意目標と関連づけて定義づけられた。ヘルスリテラシーとの関わりによって、PLが注目されることとなった。
- 評価法に関する開発はさまざまなフィールドで取り組まれている（1-2-2章表1参照）。
- これまで日本の学習指導要領は能力ベース（〇〇ができる）で記述されてきた。その後、情意目標を位置づけた結果、理解、楽しさ体験が追記された。ただし、体育の授業で期待される学習成果を得るために学習すべき知識や技能それ自体が学ぶに値する価値があるものであることが強調されなかったことに問題があるのではないか。
- これまでの学習指導要領にもPLの概念が存在していたが、明確なPLを評価するための尺度が存在しなかった。体育の成果として体力テストだけでは評価しきれないことを評価できるシステムを開発する必要があるのではないか。

2章

- 文献の検索基準については報告書に記載の通りである。
- 定義と評価が対になっている概念のみを紹介した。
- 本報告は、体力医学会の英文誌に掲載された情報をベースに作成した。
- PLについて、Whitehead氏とSport Australiaの2種類のルーツが存在する。
- Whitehead氏の定義が比較的多く研究として用いられている。

- PLの評価法について、グレーディングにより評定するものとスコア化するものとが存在する。日本版PLの評価法に関しては今後議論すべき点となる。

3-1章

- Long Term Athlete Development (LTAD) では、PLを中核に位置づけたモデルに更新された。
- ここ数年、学校体育と部活動の融合を意識し始めたようである。部活動の活動方針が、学校体育に近くなった（LTAD→LTD→さらにLTPD!? : Player, Participant）。カナダのこの取り組みは、日本にとって参考になるのではないか。LTADからAがとれた確固たる概念図は今のところ公開されていない：実は名前が変わっただけ？ともかく、PLを意識する（概念を取り入れる）ことに意義があると思われる。

3-2章

- Australian Physical Literacy Framework (APLF) が作成された経緯について、既存のレポートをもとに解説した。
- 当初想定していた、FTEM (Foundation, Talent, Elite and Mastery) とPLの関連についてはあまり触れられていなかった。
- PLが多くの構成要素からなる総合的な概念であること、常に進化し続けるプロセス（生涯にわたって開発し続けるべき概念）であることが示されていた。
- 長期的な視点は必要である（生涯にわたってPLを開発する必要はある）が、幼少期にフォーカスすることで生涯スポーツの基礎を培うことを意図したPLの定義や啓発が存在してもよいのではないか。

4章

- 身体領域、感情領域、認知領域および社会領域からなる4領域において、それぞれ3段階にレベリングして評価した。
- 各領域における評価について、レベル2が最も多かった。
- PLにおける男女差、年代別の傾向について報告した。すべての領域について女性に比べて男性においてレベル1の割合が多く、身体領域と

感情領域については、男性の方がレベル3の割合が多かった。年代別の傾向について、すべての領域について青年期においてレベル3の割合が高かった。

- 分析法や結果の解釈について問題があればご指摘いただきたい。
- 今回は基本的な分析のみ行った。必要あれば追加分析を行い、改めて報告することとしたい。

2) 用語表記の統一に向けた今後の課題

- 本報告書ではあえて別々の表記とした。
- 急いで固めるのではなく、今後1年間ほどかけて協議するべきではないか。

2. 我が国におけるPhysical Literacyに関する普及・啓発について

1) 学校体育とPLについて

2) NFにおける取り組み

3) JSPOにおける取り組み

(1) 発育期のスポーツ活動ガイド

(2) スポーツ少年団改革プラン2022

- 1) については、議題1において協議した。
- 2) と3) については資料配付による情報共有のみとした。

3. オンライン調査の追加分析について

1) 妥当性の検証

- バリマックス法により因子分析を行った結果、2つの主成分（①身体領域、②それ以外の3領域）が抽出された。日本人を対象とするPL評価法として、身体領域に関する設問はこのままで有効かもしれないが、感情・認知・社会領域については修正の必要があると考えられる。

2) 追加分析の検討

- 身体活動量・座位行動とPLとの関係性を（評価尺度としての妥当性の観点から）分析する。
- 質問項目・領域間との関係性を分析する。

4. 日本版Physical Literacy評価尺度開発について

1) 日本版PLの定義

2) PLの日本語表記

3) 啓発対象

4) ベースとなる既存の評価尺度

5) 妥当性の検証

- オーストラリアでは、子どもを対象とする評価法が存在する。

Sport Australia (2021) Physical Literacy in Children Questionnaire User Guide.

https://www.sportaus.gov.au/__data/assets/pdf_file/0009/994248/Physical-Literacy-in-Children-Questionnaire-User-Guide.pdf

- 世代別に異なる評価法が存在してもよいのではないか。

→保育者から情報提供いただく必要がある

→保育者には幼児を集団として評価していただく

→年代別とすればどのような区分になるのか？

～今後どのように活用するかを想定して年代別に区切るべき？～活用しやすいのは、小学生/中高生/成人/高齢者？

→是非とも子どもを対象とする評価法を開発したい

- 競技の枠を超えて、共通する概念（評価尺度）をもつことが重要ではないか～ジュニアスポーツにおける早期専門化への警鐘（望ましいジュニアスポーツガイド）となりうるのではないか。

5. その他

1) 今後の課題

- オンライン調査の追加分析

- PL4Lを用いた中高生年代を対象とする追加調査の実施

- オーストラリアの子どもを対象とするPL評価法の検討

配付資料：

1. 令和3年度研究報告書

2. 競技者育成指針（日本陸上競技連盟）

3. 発育期のスポーツ活動ガイド（日本スポーツ協会）

4. スポーツ少年団改革プラン2022パンフレット

5. オンライン調査結果報告

身体リテラシー（Physical Literacy）評価 尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#2 議事録

日時：日時：6/28(火) 18:00~20:00

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. 令和3年度研究報告書の発行について

過日発行された研究報告書の内容について、改めて情報共有と意見交換を行った。

2. オンライン調査の追加分析について

資料1に基づき、オンライン調査の追加分析について協議した。

- オリジナルの英文を日本語翻訳した調査用紙を用いてオンライン調査を実施した。調査方法を明確にし、報告書へ掲載している。
- あくまでも実態調査の結果として調査結果を掲載している。レベル1~3で回答させたところ、いずれの設問についても平均値は2.00前後、標準偏差は0.50~0.80となり、概ね中央値を示す結果となった（p11.表5）。さらに、性別・年代別の回答傾向を示した（p17.図6~図9）。

〈特記事項・主な意見〉

- すべての設問についてバリマックス法による因子分析を実施した。結果として2つの主成分が抽出された。すなわち、4領域のうち身体領域（physical domain）については独立した結果となったが、他3領域（感情領域、認知領域、社会領域）については同一の成分となった。そのため、日本人へ適用させるためには、感情領域、認知領域、社会領域についての設問を工夫する必要があると考える。追加分析の可否、日本版PL評価尺度についても同様の4領域で良いのか等検討したい。※Rawデータは班員へ共有済。
→今後クロス集計などを交えて分析していければと考える。
→①属性とのクロス集計②因子分析、変数間の相関③合計点を使ったクロス集計等を追加分析する。
→身体活動量とPhysical Literacy（PL）の関係についての分析は可能か。

→「身体活動量に関する調査結果」（p4）にて、直近7日間において身体活動を30分以上行なった日数（日/週）と、平日1日あたりのSedentary（座って過ごし続ける）な時間（分/日）の平均値を示している。次回会議までに身体活動量とPLの関係について分析し、報告する。

→4領域の構成については、Margaret Whitehead氏によると国の属性等を踏まえて定義することに問題はない（アメリカでは情意領域：affective domain/emotional domainと社会領域：social domainを集約したものが典型的であるが、ドイツでは分けて定義されている）。日本の学校教育では非認知教育として情意領域（affective domain/emotional domain）と社会領域（social domain）が必要であるが、子どもの行動評価が難しいため教科指導においては評価を避ける傾向にあると考えられる。それに加え、行動観察の時間をとる余裕が無いことから、社会領域（social domain）に関する知識を問うテスト項目が導入される傾向があり、認知領域（cognitive domain）に近いテスト項目となってしまう。情意領域（affective domain/emotional domain）と社会領域（social domain）を集約した構成を検討しても良いのではと考える。

→今回のモニター対象者（18歳~65歳）以外で異なる結果が出る可能性はあるのか。

→4領域の因子分析の結果を踏まえ、身体領域（physical domain）と他3領域を集約した2領域の構成で良いとは考えにくい。認知、心理、社会性についてはある種まとまりを持った領域であるが、集約することによって曖昧なものになってしまう可能性もあるため、教育との関係を踏まえ論理的な構成となるように検討したいと考える。

→今回は大人を対象とした調査であるため、対象を発育期の子どもたちに設定すれば差が出る可能性も考えられる。3~4領域の構成概念は変えない方向とし、他尺度を作成するのか、同様の尺度を用いるのかは今後さらに議

論を重ねる。

→プロマックス斜交回転を用いて再度分析しても良いのではと考える。

3. PL4Lを用いた中学・高校生年代を対象とする実態調査について

資料1に基づいて、Physical Literacy for Life (以下、PL4L)を用いた中学・高校生年代を対象とする実態調査について協議し、令和3年度調査と同じ質問紙を用いることとサンプル数について合意し、調査協力の依頼方法と回答方法について検討した。

- PL4Lの日本語版を用いて、中学生、高校生へ同じ質問紙を用いた調査を実施する。
- 中学生、高校生のモニターを募集できるかどうかを業者へ確認している。
- サンプル数は、計約1,200名：中・高校生各年代×男女300名ずつで検討する。
〈特記事項・主な意見〉
- 依頼方法は、以下の案が挙げられた。

1) 時間を設けず各自回答：QRコードを配布し、自分で時間を確保してスマートフォン等で回答する。

→回答率を確保できるかどうかが課題。

2) 時間を設けて一斉回答：朝の会や保健体育の授業等で回答時間を設け、授業用タブレットで回答する。

→外部アクセスを拒否している学校もあるため要確認。

- 調査結果の集計作業を効率的に進めるため、回答方法はオンラインに限定するべきではないかと考える。

→Googleフォームでの回答とする場合JSPOで作成する。

- 学校現場での指導に活かすことができる（部活動ではこの領域を培うことができる等）と教員に実感してもらえる内容となれば、学校現場へ協力依頼がしやすいのではと考える。

- 高校はある程度大規模集団であるが、中学校は比較的小集団が多くみられることから、中学校でサンプル数を集めるとなると大規模校へ依頼することが考えられる。都道府県の中学体育連盟、高

校体育連盟を介して依頼する方法、研修会等の教員が集まる機会を活用して教員へ直接依頼する方法、目星をつけた学校の管理職（特に保健体育科）へ直接依頼する方法などが挙げられる。

→岐阜県の学校であれば協力してもらえる可能性は高い。

→各班員で連絡が取れる学校へ打診する。

4. オーストラリアにおける子どもを対象とするPhysical Literacy評価法について

資料2について、岡出班員が日本語訳した資料に基づき、Australian Physical Literacy Framework (以下、APLF) について報告された。

- 身体的リテラシーの評価結果は下記1)～6)の用途に活用可能になると指摘されている。

1) スポーツや体育の指導場面に効果的に介入する。

2) 政府機関が情報を収集する際の支援を行う。

3) 指導の効果を判断する。

4) 国内の子どもの身体的リテラシーのレベルを測定する。

5) 長期にわたる児童の進歩を追跡する。

6) 教師やプログラムの提供者がよりよい計画を立案できるように子どもの視点を理解する。

- 質問紙はデューキン大学主導のワーキンググループにて開発された。

- 4～12歳を対象に言葉と絵を用いた自己評価スケールの開発を目的としている。性や人種、民族を特定しない絵を用いることが重要視され、ジェンダーバイアスがかからない絵が使用されている。また、設問文については子どもたちがより身体的リテラシーを身につけることに貢献する内容が以下の通り工夫されている。

1) 陸地や水中といった文脈（環境や場所の明示）

2) 構造化された場面設定（例：学校やクラブ）と構造化されていない場面設定（例：日常的なあそびの場面）

3) 家や学校といった場所

4) ボールで遊ぶこと、あるいは小屋を建てることといった経験/活動

- 質問紙は4領域（身体領域：physical domain、心理領域：psychological domain、社会領域：

social domain, 認知領域:cognitive domain) 30項目の構成となっており, 4~8歳(低学年向け)と8~12歳(高学年向け)を対象に作成されている。低学年用は対面式で管理者(教師)が聞き取り調査し, 高学年用は子どもたちが自分で回答し終わることを支援する形式となっている。回答方法のマニュアルも添付されている。

〈特記事項・主な意見〉

- Canadian Assessment of Physical Literacy (以下, CAPL) と一致する内容もみられた。CAPLとAPLFの違いを整理し, 双方の良い所取りをして日本版の評価尺度を開発していきたいと考える。
- 幼児から小学生まで同様の尺度で評価しており一貫性がある。また, 日本では学校教育と運動部活動で同様の評価ができるという点で画期的であると考え。
- PLは生涯をかけて培っていくものというコンセプトのもとにあるため, 年齢層に応じて構成要素が変わることは望ましくないと考える。どの年齢層に対しても同じ構成要素で自己評価ができるようになるように一貫性を持たせた質問紙となっている。
- 日本でも小学生を対象にした実態調査の可能性はある。
- APLF開発メンバーはPL4L開発メンバーとも重複しており, 中学生以上においても同様の構成要素で作成された質問紙を用いている可能性が高い。

5. 日本版Physical Literacy評価尺度開発について

1) 日本版PLの定義

- 4領域を評価すればよしとするのか, 日本オリジナルの柱を立てるのか引き続き協議する。

2) PLの日本語表記

- 引き続き協議する。

3) 啓発対象

- 生涯スポーツの基礎を培うことにつながることを目指し, 一部のアスリートだけでなく, 学校

体育や運動部活動はもちろん, 子どもから高齢者に至る全年齢を対象とするべきだと考える。

→Japan Gamesの推進にもつながると考える。また, スポーツを楽しむための軸(プレイヤーズセンタードの推進), 指導するための軸(指導者の養成)となるような評価尺度になり得る。

4) ベースとなる既存の評価尺度

- PL4L, CAPL, APLFを参考にして日本人に適用させた自己評価法を想定している。
- 一部(補足的に)パフォーマンステストを組み込んでも良いのではと考える。CAPLでは身体領域/能力(physical domain/physical competence)においてパフォーマンステストの得点を採用している。また, Long Term Athlete Developmentの視点から考え, スポーツ経験が極端に偏らないように, アスリートを目指す若年層の基礎となるスキルを評価尺度に組み込むことで, 日本スポーツ協会が開発した評価尺度として一般の人のスポーツ振興を目的としつつ, アスリートを目指す人にとっても有益なものとなり得る。

5) 妥当性の検証

- APLFのフレームワークは生涯にわたって4段階のステージで評価されており, ステージ4はPLの最終形としてステージモデルとなっている。世代に応じて各領域各構成要素の評価ができれば, どの程度のPLを身につけておく必要があるかという指標となり得る。まずは日本版のフレームワークを作成し, 並行して質問項目の妥当性の検証を行うような進め方が良いのではと考える。
- 各構成要素についてもCAPLとAPLFの双方の内容を交えて検討する。
- PL4Lの4領域(身体領域:physical domain, 情意領域:emotional domain, 認知領域:cognitive domain, 社会領域:social domain)とAPLFの4領域(身体領域:physical domain, 心理領域:psychological domain, 社会領域:social domain, 認知領域:cognitive domain)の共通した4領域をベースに日本版評価尺度の定義づけを検討する。

- APLFはPL4Lと同様の構成概念でより細かい内容のため、中・高校生への調査についてはAPLFを用いても良いのではないかと考える。APLFの中学生以上を対象としたものがないか情報収集を進め検討する。

6. その他

1) 今後の課題

- オンライン調査の追加分析
- PL4Lを用いた中学・高校生年代を対象とする調査実施計画の検討
 - あわせて、幼児～小学生を対象とする調査フィールドを検討する
- APLF（資料2）とCAPLとの比較検証
 - 共通するものは残す
 - 独自の項目があれば検証する
 - 中学生年代以上を対象とする調査方法があるか確認する
- 日本版PLのフレームワーク（構成概念）を検討する
 - PL構成概念と調査項目との整合性を確認する
 - 全年齢（子ども～高齢者）に共通する構成概念となるべき
 - 全年齢の実態を把握できる評価法とするべき

配付資料：

1. 我が国におけるPLに関する実態調査
 2. PL in Children Questionnaire User Guide
- 参考. 第1回会議 議事録

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#3 議事録

日時：7/28(木) 18:00～20:15

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. Australian Physical Literacy Framework (APLF) と Canadian Assessment of Physical Literacy (CAPL) の比較検証
- 調査項目が明確な、Physical Literacy in Children

とPhysical Literacy for Life (PL4L) の対比表をもとに協議した。

- Physical Literacy in Children(オーストラリア)とPL4L(カナダ～ヨーロッパ)の質問項目について比較した。
- 日本版PLの質問紙を作成するうえで参考にしたい。日本人にフィットする質問紙を検討する必要があるだろう。
- PLを評価する範囲は、スポーツの場面だけ？日常生活における場面も想定する？
 - もしも社会領域を含む4領域を評価することとすれば、日常生活の場面も評価するようにすべきではないか？ひいては、スポーツの価値を高めることにもつながるのではないか。
 - スポーツの場面で、スポーツを通してPLを高めること。そのことが日常生活にも良い影響を及ぼすと考える。すなわち、スポーツの場面に限った評価法でよいのではないか。
 - 年齢ごとに評価項目を変更することも想定される？
- オーストラリアの質問項目の方が体育に関わる項目を網羅的に評価できる内容となっている。
- Whitehead氏によると、感情領域と社会領域をまとめて一つの領域として捉えている。一方、SDGsの観点から、Development and Peace through Sportといった内容が強調されており（領域のまとめ方はさておき）これら（心的な安定、レジリエンス）の要素が重要となるのではないか。
- 複数の領域にまたがる質問項目も存在するのではないか。
- ユネスコによると、Ethicsに含まれるスポーツの価値としては、Fair, Inclusion, Equityが含まれるとしている。Rulesには、ルールを守れるかということに加えて、ルールの中でどういう課題が提示されているのかを理解できているか、といった要素が含まれるとしている。
- 認知領域には、Creativity, Applyといった要素が含まれるべきではないか。すなわち、知識をもつだけでなく、その知識を使って課題を解決する能力を評価すべきである。

- 資料2に、比較対象となる別の評価尺度・質問項目を追加することは可能か？
 - CAPLが追加可能ではないか。なお、CAPLには特徴的なことにパフォーマンステストも含まれる。また、知識と理解を問う内容となっている。
 - Literacyを評価するうえでは、一般的な知識の確認だけでなく、理解度をも評価すべきではないか。
 - PLを評価するうえにおいては、一定水準以上のフィットネスを備えているか否かを評価できればよいのではないか。
 - 情報処理を伴う能力は評価尺度として扱いにくいのではないか。
- Physical Literacyの意味するところは？～身体に関する総合的なリテラシー？身体的な活動に関するリテラシー？
 - Physical Domainは、あくまでPhysical Competencyに関する評価と考える。
 - Whitehead氏のご意見に基づく、心身一元論に基づく概念としてPLを用いるべきではないか。
- 自分の体のことを理解・コントロール（感覚）できているかを評価する項目があってもよいのではないか。
 - 身体に関する自己感知を評価する尺度は生涯にわたってスポーツに関わるうえで非常に重要ではないか。
 - 資料2～#15が相当するのではないか。
- Whitehead氏自身は、PL評価ツールの開発にはほとんど関わっていない。
 - 概念や哲学だけでなく、その概念を評価できなければ啓発は難しいのではないか。
 - Movement Educationのコンセプトに基づくEffort, Relation, Forceなどの構成要素が含まれている。これらの評価法は開発されているが、評価者のトレーニングが難しいため、特定の人しか扱えていないのが現状である。
- 重要な評価項目は、漏れなくPL in ChildrenとPL4Lの両方にその項目が設定されている？
- PLは、自分たちが生涯にわたってスポーツに関わることができる能力を重視している。

- スポーツを「する」、「みる」、「支える」、「理解する」などの要素が含まれる
- ドイツ語圏の研究者グループでは～体を介して環境と関わる、体を介して人と関わるといった関係を構築することができる能力が含まれる。

2. オンライン調査の追加分析について

- 身体活動量とPLとの関係について、追加分析を行った結果を報告した。
 - 身体活動量の指標として、質問「過去7日間のうち、早歩きなどの運動や各種スポーツのような身体活動を30分以上行った日数」を用いた。
 - 身体領域PLについては5日/週以上の場合が高く、その他の3領域については3、4日以上/週の場合高い傾向が見られた。4領域とも0日/週の場合に低い傾向が見られた。
- クロス集計等さらなる追加分析を行い、今年度の研究報告書に掲載することとする。
- 今年度の9月末頃までに諸々の作業を完了させる。

3. PL4Lを用いた中学・高校生年代を対象とする実態調査について

- 中高生を対象とするオンライン調査は実施可能である、実績があることが確認された。
- オンライン調査と直接的な調査とを併用することも想定される。
- PL4Lだけの質問項目にこだわる必要はないのではないか。

4. 日本版Physical Literacy評価尺度開発について

1) 日本版PLの定義

- 3～4領域をどう表現するかを協議する必要がある。
- 何を目的とするリテラシーなのか？
 - 生涯を通してスポーツを実践する（スポーツに関わる）ための素地（資質・能力、教養）を身につけることを目的とする。これはほぼ異論のないことと思われる。
 - International PL Associationによると、厳密

な定義がなされている（3領域）。一方、オーストラリアを中心に、最近では4領域で定義する研究者が増えつつある。また、ユネスコでは、3～4領域が混在している。

→OECDやユネスコによると（Literacyではなく）Competencyとしか表現していない。日本版PLを定義づけた場合、このLiteracyとCompetencyを使い分ける（明確に分類する）必要があるかもしれない。

→オーストラリアの研究グループによると、Competencyを統合的に捉えたものがLiteracyとなり得ると考えているようである。また、生涯にわたって開発されるべきものという考えに基づいている。こういった考え方が日本版PLの定義に含まれていると理想的ではないか。

- まずは幅広く定義しておき、しばらく試行錯誤する（細部を固めていく）こととする。

2) PLの日本語表記

- 引き続き協議する。

3) 啓発対象

- 最終的には全年齢を対象とする評価尺度の開発と啓発を行う（以下のような課題が想定される）。
- 世代別、並びに世代共通の項目が設定できるのではないか。

• まずは、小学生を対象とした啓発活動に取り組めると、その後、大人世代へ広げやすいのではないか。

→あるいは、中高生年代であれば、正確に調査し易いのではないか。妥当性の検証等を想定すると中高生を対象とする方が好都合ではないか。

→中学生対象調査用紙を作成し、それを小学校高学年向けにアレンジすることも可能か。

→総合的に判断するに、小学5年生～中学2年生あたりの年代を対象とすべきか。

5. その他

1) スポーツ推進方策2023

- スポーツ医・科学委員会における重点項目（各

委員会でも最大3つを設定）として、PL啓発をテーマとする取り組みを設定することとなった。

2) 今後の課題

- PLの定義に関する検討（まずは文章で表現する）
- 小学生～中学生を対象とする質問紙（評価尺度）案の検討（資料2とCAPLに基づく）
- PLの啓発方法に関する検討

配付資料：

1. 令和3年度研究報告書
2. Physical Literacy in ChildrenとPhysical Literacy for Lifeの項目対比

参考. 第2回会議 議事録

追加. オンライン調査追加分析結果：身体活動量
×Physical Literacy

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#4 議事録

日時：9/6（火） 18：00～20：00

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. オンライン調査（2021年度実施）の追加分析

前回に引き続き、オンライン調査の追加分析について協議した。

- 以下を追加分析する。

1) 属性（年齢、性別、職業など）とPhysical Literacy（PL）との関係性。

2) 座位行動とPLとの関係性。

- 因子分析を行った結果、2つの主成分（身体領域とそれ以外の領域）が抽出された。これにより、感情・認知・社会領域に関する設問は修正する必要があると考えられる結果となった。

- 以下を追加分析する

1) 因子分析（年代、性別によって異なるのではないか）

→予め因子数を指定して分析できないか検討す

る。

2) PLスコアの上位群と下位群とで比較

2. 小学生～中学生を対象とする質問紙の検討 〈資料1, 2, 3〉

資料1 (資料2, 3 参考) について協議し、質問紙の内容について検討した。

- 前回会議での要点は以下の通りである。

1) Physical Literacy for Life (PL4L) の対象が大人であるため、Physical Literacy in Childrenの方がより汎用性が高い。

2) 重複 (共通) する、あるいは日本の子どもにとって必要な質問項目を検討する。

- 資料1への追加情報

→資料1について、より深く横の関係で項目を比較できるようCanadian Assessment of Physical Literacy (CAPL) をはじめとする参考資料の質問項目を詳しく追記して検討していく。社会性の項目については、資料1の倫理観や推論の項目とすり合わせて日本版の作成に取り組んでいく必要がある。

→発育期のスポーツガイドについても資料1への追加情報として検討する。

- 子ども向けの質問紙としてPhysical Literacy in ChildrenとCAPLがあるが、これらを用いて日本語版の質問紙を作成する場合、作者への許諾の手続きを慎重に進める必要がある (概念だけを参考にして質問紙を独自に作成するのであれば問題ない)。

→質問紙の開発については、Whitehead氏への許諾は不要と考える。

- Physical Literacy in Children, PL4L共に例示された運動が日本人に馴染みがない。全世代に共通するもの、あるいは年代に対応した運動種目や質問項目が存在すると考える。

- 社会性の項目を大事にしたい。今後の体育・スポーツの価値として、フェアプレー (リスペクト, セルフコントロール, 寛容性) が重点となると考える。第3期スポーツ基本計画において、重点的に取り組む施策のひとつとして「つくる (スポーツをつくる/はぐくむ)」が提示され、スポーツをつくる楽しさ、工夫する楽しさが重

要視されている。スポーツの場面でどのような態度や行動をとるか (例: スポーツが苦手、あるいはうまく参加できない友達を誘えるか) がPLの項目として重要になると考える。また、今後項目を検討するうえで、下記的手段で検討してはどうか。

1) ベーシックな共通項目(A)に加えて、オリジナルな項目(B)を設定する

→AとBをまとめて、あるいはAとBを別々に分析することが想定される。

2) 同じ項目でも、子どもと大人とで言葉使いを使い分ける。

- 資料1への追加情報として、以下も検討してはどうか。

1) SEL (Social and Emotional Learning)

→社会性と感情性を融合し、5つの要素 (self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, responsible decision-making) で構成される。PLの構成要素と親和性が高い。

2) ユネスコの3バリュー (Respect, Equity, Inclusion)

→Sport values in every classroom (UNESCO, 2019) p 6 参照。つくる、改変するという要素についても、Equityの観点でアクティビティ (例: 皆がスポーツに参加できる機会をつくるにはどうすればよいか等) が掲載されている。

- 1980年代のドイツにおける学校教育 (体育理論) のモデル案が興味深い。授業では、教員が様々なルールを提示し、提示されたルールの下でプレーすることでどのような心情を抱くのかを学生に追体験させ、さらに当時の文献を読み合わせて背景を理解させる。ドイツでは、ナチスの登場によりルールが改変された (皆でラリーを何回続けられるか→①いかに相手に失敗させて勝利を目指すか②いかに観客の要求通りにプレーできるか)。②について日本の授業で協議したところ、スキルによってルールに適応できるかが変わるという意見が出た (当時の人は現代人よりも比較的スキルが低いためルールに適応できず、スポーツを楽しむことが困難であっ

たのでは)。このようなアイデアは1980年代から出ていたが普及はしていない。質問紙ではなく授業に落とし込んでいく事はできるかもしれない。

- 4 領域は変更せず、5 領域に追加したり 4 領域の中の要素を変更したりする等の方向で日本版の質問紙の作成を検討していく。

→世界基準で日本の現状を評価するためには、ある程度共通の項目で作成するのが良いと考える。また、追加分析の結果、3段階評定では偏りが顕著であった（得に若年層）ため、5段階評定にすることで日本としての年代別の特徴等を含めて評価できるのではないかと考える。

→4 領域は固定で良いのでは。SELは社会情動的スキルとしてまとめられているように見えるが、領域として分けた方が整理しやすいと考える。アメリカは情意領域（Affective domain）に社会領域（Social domain）を組み込んだ3 領域だが、ドイツでは1970年代から社会領域（Social Domain）を独立させた4 領域となり、オーストリアのように4 領域の固有性がみえるのが良いと考える。

- JSPOらしさも検討すべきか。
 - スポーツ少年団活動や学校体育に取り組むことでPLが高まれば理想的である。
- 学習指導要領とPLの関係について（研究報告書 p33 報告内容）。
 - 学習指導要領は3つの観点（「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」）で評価する。PLと表現が違うものの、「知識・技能」は身体領域（Psychological domain）と認知領域（Cognitive domain）、「主体的に学習に取り組む態度」は社会領域（Social domain）と情意領域（affective domain）が交錯している。学習指導要領では、運動が上手くなることと好きになる事を切り離さず評価しており、スポーツ教育論（アメリカ）やスポーツと行動学論（ドイツ）等の影響を受け、PLに比べて自分達で工夫してスポーツを楽しむといった「つくる」の要素が強い。

3. Physical Literacyの啓発法に関する検討 〈資料4〉

スポーツ推進方策2023の成果目標に設定したPLの啓発法（9月末成案予定）について協議した。

- 啓発方法：評価尺度の妥当性の検討として、オンライン調査と並行して学校現場でPLの実態調査を行う事で、PLの概念や必要性を子どもたちへ説明できればと考えている。

→競技団体レベルでの啓発・連携も広めていきたい。（日本陸上競技連盟：指針にPLが組み込まれている。全日本柔道連盟：小学生の全国大会廃止とし、ACPの普及・啓発活動にも意欲的である。）

- PLの啓発がスポーツ少年団の活動等、より全体へ反映されることを期待している。

4. 日本版Physical Literacyの定義に関する検討 議題2の質問紙の検討と合わせて固めていく。

5. その他

1) 中国～日本～韓国の共同研究 計画案

中国の国家体育総局より協力依頼があった中日韓共同研究に関して、鄧班員より説明された（資料は後日鄧班員より日本語訳を共有）。

- 概要は以下の通り。

→タイトル：中日韓における青少年の科学健身素養に関する比較研究

→期間：2022年5月1日(日)～2023年12月31日(日)。

→計画：

〈1 年次〉

中国側：

- (1) 中国児童・青少年科学体力リテラシーデータベースの集計と論理的配慮を整理し、データベースを構築する。
- (2) 中国の児童・青少年の科学健身素養の予備実験をもとに、ダイジェストを公開する。

日本側：

- (3) 標準化された児童・青少年の科学健身素養に関する指標システムを構築する。
- (4) 約3,000人の児童・青少年の科学健身素養に関するデータ収集。

韓国側：

(5) 約3,000人の児童・青少年の科学健身素養に関するデータ収集。

合同セミナーの開催：

(6) 2022年に3カ国で研究計画に関するセミナーを開催する。

〈2年次〉

(1) データ分析：標準化されたかつ比較可能なデータの統計分析を行う。

(2) 報告書作成：標準化および比較可能性に関するコンセンサスに基づき、中日韓における児童・青少年の科学健身素養に関する研究報告書を執筆する。

(3) 合同会議の開催：2023年の研究計画についてオンラインまたはオフラインでセミナーを中日韓で開催する。

・中国版調査票と比較可能な項目について検討する。

・中国版調査票の日本語訳を作成する。

2) 今後の課題

(1) オンライン調査の追加分析

・属性とPLとの関係性

・座位行動とPLの関係性

・因子分析（年代、性別によって異なるのでは）

・PLスコアの上位群と下位群の比較

(2) 子ども対象質問紙の検討：資料1のブラッシュアップと新しい質問項目の追加

(3) 実態調査の方法について検討する：オンライン調査、実地調査

(4) PL定義：PL概念、4領域を構成する項目を検討する

(5) 中国版PL調査票の検討：中国版調査票の和訳；鄧

配付資料：

1. PL項目対比表（前回資料より）

2. Physical Literacy in Children 質問票

3. CAPL 質問票

4. スポーツ推進方策2023 成果目標案

参考. 第3回会議 議事録

※追加資料

・4. スポーツ推進方策2023_成果目標案（一部

追記）

・3. Physical Literacy for Life原文（日英比較表）

・【ローデータ】2021年度PL4L調査

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#5 議事録

日時：10/6(木) 18:00~20:00

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. 小学生～中学生を対象とする質問紙の検討 〈資料1〉

資料1-1および資料1-2をもとに、質問紙の項目について協議した。

・Physical Literacy for Life (PL4L) における社会領域の項目（No20～No23）をベースに、松尾班員より以下の追加・修正を提案した。

1) 文化享受能力レベル（個人、集団内での工夫）

・認知領域（Cognitive domain）No26ルールとの関係

2) スポーツ環境への配慮

・人的環境（指導者、審判等）、物理的環境（用具・施設・自然環境を大切にする）

3) 多様性の承認と協力関係 ※No21

・他の子どもを誘って一緒に遊べるか、カテゴリーで工夫する（いつも一緒にやっている人、近くにいるやりたそうな人、動きが不自由な人や外国の人）

4) 課題解決に向けた協力関係

・スポーツ仲間と意見が食い違ったときの状況について

5) フェアプレー（相互尊敬、自製の作法、寛容の精神）※No20～No22の整理

・グッドルーザーの振る舞いとして具体的に示す
・怪我をした人がいた時の対応、不正に対しての行動

・相手への尊敬、審判等への尊敬として別項目を起こす

〈その他意見・特記事項〉

・物理的環境（自然環境）は、アウトドアスポー

ツに関しては有効。

- 国際比較に重点をおくのであれば、これまでの質問紙を尊重せざるを得ないと考える。一方、あくまで日本人を対象とする調査用紙を制作するのか。

→欧米と比較して明確に回答しづらい設問が見られるため、日本人を対象とする場合は、3件法ではなく、5件法にする方がグレーディングしやすいのではないかと考える。

→5件法を採用する場合は、5種類の選択肢を設定するのではなく、質問に対して5段階でその程度を確認すること（例：当てはまる～どちらかといえば当てはまる～どちらともいえない～どちらかといえば当てはまらない～当てはまらない）で回答させることになるのではないかと考える。

- Physical Literacy (PL) 項目対比表にCanadian Assessment of Physical Literacy (CAPL) の質問項目を追記した。

→Psychological Emotional domainに対して、Motivation and Confidence（動機と自信）が該当し、3種類の質問について4～5件法で回答する構成となっている。

→認知領域 (Cognitive domain) に対して、knowledge and understandingが該当し、知識を問う設問について正解・不正解の判定が出る構成となっている。

→CAPLは点数化して量的に何かとの関連性を見ることが前提の尺度だが、PL4Lなどの3件法での評価は、いずれ到達してもらいたい一定のレベル（これをレベル3とする）に達しているか否かを評価することを意図した尺度ではないかと考える。

→5段階評価は、レベル分けの根拠となる基準を明確にする点で制作のハードルがかなり高い。

→社会領域 (Society domain) 等は5段階評価が難しい。領域によって評価方法を分けることも必要もあるのではと考える。

→領域毎に3件法（質的な変化）と5件法（程度の評価）の検討が必要。

- 子ども～親世代含め全体で日本人のPLを高め

るためには、わずかな進歩も捉えることができる尺度の開発が必要。一方で、世界基準で比較できる尺度を開発するところから始め、10～20年後の日本のPLの変化を評価することがメインであるとも考える。

→岡出班員が紹介したAPLF (Australian Physical Literacy Framework) は、レベル4の統合的な評価（例：指導者になり地域の人々を指導する）を到達してもらいたいレベルとして設定している。日本版もレベル4まで評価できるところまで深く検討していく必要がある。

2. オンライン調査 (2021年度実施) 追加分析 〈資料2〉

オンライン調査の追加分析結果について、資料2をもとに鈴木班員より報告した。

- 3因子固定で因子分析を行ったところ、PhysicalとEmotionalとCognitive・Socialに分類された。しかしながら、固有値は1未満、負荷量は0.4未満と明確な結果は得られなかった。そして、4因子固定では主成分を抽出することはできなかった (CognitiveとSocialを分類することができなかった)。

- 身体活動量と座位行動には相関関係が見られなかった。

- 身体活動量とPLとの間に相関関係が見られた。

- スポーツ歴がある場合はPLが高かった。

- 教職員のPLが高かった。

〈その他意見・特記事項〉

- CognitiveとSocialが同じような結果であることから、3件法では細かい違いが出ないのではないかと（本当に2つの領域が同じような結果になっている可能性もある）。

→項目間が相関していれば因子として出てこないため、3件法を5件法に変えるだけの話ではないのではないかと考える。

→日本の学習指導要領では何を教えるのかに対応させて項目を決めており、EmotionalとSocialは他教科では教える内容が具体的に独立していないため、学習指導要領から省かれている。しかし、例えば人と仲良くできるか

という能力については、措置した能力に対してどの程度習得できているか（他者評価）、どの程度認知できているか（自己評価）を評価するが、他者評価が高くて自己評価が低く自信がない人は少なくない。そのような人には自己承認能力を教えない限り評価はあがらない。教えた内容に対して何を獲得しているのか、どこに到達したのかを評価したいが、そのように評価できていないことで今回の因子分析のような結果になるのではないか。

- 世界基準の項目を踏襲しながら一から項目を作成する場合、どのような手法で作成していくか（項目を一旦作成し、最終的に思惑のある因子に分かれるように削っていくのか）。

→TOEICとTOEFLのように、項目は違うが測る能力が同じになるように項目のデータベース（アイテムバンク）を作成するなど。一方で、量的項目と質的項目の折衷案として作成する場合は、文化的な側面で多数が回答しやすい項目への修正の検討が必要だと考える。PL4Lの質問項目に加えて他の質問項目も追加し、項目が多少重複してしまっても、データでそれらの関係をみる検証作業を実施してもよいのではないかと考える。

3. 我が国におけるPhysical Literacyに関する実態調査

小学校高学年あるいは中学生を対象にする実態調査として、議題1で協議した資料1の質問紙が固まり次第、学校へ実態調査あるいはオンライン調査等の協力依頼をよびかけたい。PL4Lに日本独自の質問項目を追加したものを試行することも検討する。

4. 中日韓共同研究の実施計画〈資料3〉

資料3をもとに、2020年に実施された中国版調査用紙（2020年全国国民フィットネス活動状況に関する質問紙調査）について鄧班員より紹介した。

- 2020年全国国民フィットネス活動状況に関する質問紙調査（19～59歳）
- 健身＝フィットネス、スポーツ、体育、エクササイズ

• 科学的健身素養の質問項目

- 1) 健身に関する知識
- 2) 健身に関する態度
- 3) 健身に関するスキル
- 4) 健身に関する習慣
- 5) 現状調査
- 6) 社会環境
- 7) 政策情報
- 8) 状態

- 10/18(火)に中日韓の関係者による打合せを行う。次回の会議でこの概要を報告する。

〈その他意見・特記事項〉

- 正しい知識を持っているか、運動・スポーツを実践しているか、社会環境や心理状態に関する実態はどうか等に特化した質問項目となっている。

5. 日本版Physical Literacyの定義

- どのような能力を獲得させたいのか、何のために作成するのかを明確にするべきではないか。

→JSPOが指針を出していくこととなる。世界共通項目＋日本独自の項目としてJSPOが提唱する日本版PLを1年以上かけて作成していくのであれば、ワーキンググループを作成して統計的手続きを踏まえて制作していくことが10～20年後に世界へ発信していくためには重要であるのではないか。

→他国ではWhitehead氏が提唱したものを自国の文脈に合わせてPL評価尺度を開発している。エビデンスを収集し、自国のスポーツ政策に活用可能な尺度を検討していく（他国との共通性と独自性を図る）のが良いのではないか。

- PLに関する定義一覧の作成を事務局へ依頼する。

→報告書第1報や過去の会議資料から情報を抽出する。

6. その他

- 1) スポーツ推進方策2023（仮称）成果目標案〈資料4〉

スポーツ推進方策2023（仮称）成果目標案につ

いて、資料4に基づき青野班員より報告した。

- 来年度より5年間にわたって取り組むべき事業計画について、スポーツ医・科学委員会として成果目標案を3つ設定し、11月の理事会にて諮る。

1) 私たちの願いは、幼少期からスポーツに親しむことで、子どもに笑顔をもたらしたい、ひいては心身共に元気な子どもを育むことです。

そこでJSPOは、子どもが楽しく、積極的に遊ぶことを通して、生涯スポーツの基礎を培う「アクティブ チャイルド プログラム (JSPO-ACP)」に関する研究や事業に取り組み、その理念やノウハウを広く普及します。

2) 生涯にわたってスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力「フィジカルリテラシー」を国民に涵養することにより、一人一人のライフスタイルに「スポーツ」が組み込まれ、スポーツ実施率の向上や健康寿命の延伸に貢献することが期待されています。そこでJSPOは、「フィジカルリテラシー」に関する研究や事業に取り組み、その概念を広く普及します。

3) 現代における複雑で多様な社会問題は、スポーツをとりまく環境にも影響を与えています。そこでJSPOは、誰もが安心・安全にスポーツをすることができる環境をつくるため、気候変動対策、多様な性のあり方、暴力や虐待、差別などの防止、アンチ・ドーピングに関する研究や事業に取り組み、その成果を広く普及します。

2) 今後の課題

- PLの定義に関する対比表を作成する
- 小中学生を対象とする質問紙案の作成
- PL4L (一部文言修正) に日本オリジナルの質問項目を追加した調査用紙を用いて予備調査を行う (学校訪問、オンライン調査)
- 中日韓共同研究について今後の見通しを報告・協議する
- スポーツ庁との連携：オブザーバーとして会議参加を願う

配付資料：

1-1. PL項目対比表

1-2. 身体リテラシー (Social) に関する評価項目と評価尺度について

2. オンライン調査 分析経過報告

3. 中国版PL調査票

4. スポーツ推進方策2023 成果目標案

参考. 第4回会議 議事録

身体リテラシー (Physical Literacy) 評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#6 議事録

日時：11/29(火) 18:00~20:00

会場：各所属先 (Zoomによるオンライン会議)

議題：

1. 日本版Physical Literacyの定義について

資料1-1, 1-2をもとに、各国におけるPhysical Literacy (PL) の定義に関する内容をあらためて整理し、日本版PLの定義について協議した。

1) 各国におけるPLの定義に関する対比表 (資料1-2)

- 国際的に広く用いられているPLの定義として、以下の2点が2017年に最新版として発表されている (研究報告書第1報にて報告、資料1-1参照)。

→International Physical Literacy Association (IPLA) : Physical literacyは、人生における身体活動の価値を認め、身体活動に従事することへの対策を講じるための動機、自信、身体的能力、知識、および理解として説明することができる。

→Sports Australia (SA) : Physical Literacyとは、我々が活動的な生活を送るのに役立つスキル、知識、行動を構築することである。それは運動動作や身体活動を通して生じ、身体的、心理的、社会的、認知的能力を統合する総体的学習である。

2) 日本版PLの検討

- 日本版PLについては以下の目的、目標のもと評価尺度を作成する。

- 目的：生涯を通してスポーツを実践する（スポーツに関わる）ための素地（資質、能力、教養）を身につけること
- 目標：自国のスポーツ政策に活用可能な尺度を検討する
- 評価尺度：世界共通項目＋日本独自の項目；PL4L（欧州）、APLF（オーストラリア）、CAPL（カナダ）を参考にする
- ・資料1－2の項目対比表にAPLF、PL4L、CAPLに加えて前回松尾班員より提案のあった社会領域に関する項目の修正案を追加した。対比表のなかで重複する項目を中心に日本版PLの評価尺度を作成する。

〈特記事項・その他意見交換〉

- ・第3期スポーツ基本計画にPLが明記された。日本の体育は、「生涯にわたり心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力（※）を育成する」ことを目標としている。資料1－2対比表の社会領域の追加項目は、相互尊敬、協力、フェアプレー、公正、協力、責任、参画、共生など「学びに向かう力、人間性等」の資質・能力育成に通ずると考える。
※資質・能力：1）知識および技能 2）思考力、判断力、表現力等 3）学びに向かう力、人間性等
- ・社会領域の項目を充実させることは、子どもだけでなく、生涯学習として大人もPLを高めることにつながるのではない。
- 対象（世代）ごとに尺度を検討すべきか。諸外国でも対象を子どもとした尺度が多い。
- 全体の定義としては4領域とし、対象ごとに質問項目に変化をつけることで生涯にわたってPLを評価できるのではない。
- 学習指導要領に基づく教育をうけている世代（～18歳）と成人（18歳～）で分けて尺度を検討してもよいのではない。
- 特に認知領域についての質問項目は検討が必要ではない。
- 前回会議にて、岡出班員より「PLは生涯にかけて培うという概念のもとにあるため、世代によって構成要素が異なることは望ましく

なく、一貫性をもって自己評価ができる質問項目が相応しい。一方で、構成要素に一貫性をもたせれば、世代によって質問の方法を変えてもよいのではないか」という意見があった。

- 社会領域の項目（相互尊敬、倫理観）についても対象によって質問項目を変える必要があると考える。
- 領域と構成要素に一貫性をもたせ、世代ごとに質問項目を検討する形が望ましい。
- ・世代ごとに質問項目を区別する場合、定量的な視点で世代間比較が可能であるか効果検証が必要である。昨年度のオンライン調査と同様、因子分析の結果（身体領域とその他3領域の2因子に帰結するのか）についても検証が必要。
- 心技体の言葉があるように、身体能力と心的能力に分かれるのは合理的ではあると考える。また、全体の傾向は前述の通りだが、個別の検証も必要かもしれない。
- Social Domain（社会領域）とCognitive Domain（認知領域）は類似しているが、理念的には異なる。Social Domain（社会領域）は社会性に類し、Cognitive Domain（認知領域）は認識や認知がどのように理解・行動にうつるかといったことに類する。対比表の両領域の質問項目が類似しているので、そのような因子分析の結果となったのではない。両領域の質問項目に工夫が必要。
- ・本プロジェクトの計画は評価尺度の開発であるので、ひとまず小・中学生向けの質問紙を作成し、評価尺度の雛形を開発する。その後、4領域は軸をぶらさずに、構成要素や質問項目を検討しながら対象の世代を広げていき、完成させていく。
- ・「体の教養」（丘沢静也著）から、自分の体調にあわせて運動量を調節できるという、非常にレベルの高いPLを感じた。これはどの項目にあてはまるのか。
- 例えば、PL4LのEmotional Domain（感情領域）の13番Physical regulation（身体的な調整・制御）に該当するのではない。
- body awarenessともいえる。能動的か、受

動的かでSelf-regulationとは少し異なるかと思われるが、精査して質問紙へ反映させたい。

- APLF, PL4LやCAPLにおいて重複する構成要素は採用する方向で進めていく。

2. 小学生～中学生を対象とする質問紙の作成

1) 質問紙の検討〈資料2〉

資料2-1に基づき、小学生～中学生を対象とする質問紙の内容について前回までの検討内容を再確認し、主に質問・検討法について協議した。

〈前回までの検討内容〉

- 領域…1) 身体 2) 心理 3) 社会 4) 認知
- 質問法…1) 3件法:質的な変化 2) 5件法:程度の評価(日本人に適しているが、項目毎の5段階の定義づけが課題) ※CAPLでは4件法と5件法が混在
- 対象…1) 小学校高学年生(小学5年生) 2) 中学生(中学2年生) ※質問紙の内容を理解し、自己評価ができる対象として設定
- サンプルング…1,200名=300名×男女×2学年
- 検討法…下記3点の検討法が挙げられた。

→PL4L(一部文言修正)に日本独自の質問項目を追加する(資料2-2参照)

→PL in Childrenの方が汎用性高いか～PL4Lと重複(共通)する項目を検討する

→日本の子どもにとって必要な質問項目を検討する

〈特記事項・その他意見交換〉

- 質問法について、開発の段階では5件法でも良いのではないかと考える。
 - 考えなしに「どちらでもない」と回答するリスクを考え、4段階評価で明確にポジティブとネガティブを回答させる項目があっても良いのではないか。
 - 自己評価が難しい小学校低学年層ほど4段階評価の方が回答させやすいのではないか。
 - 可能な範囲で4件法と5件法で質問法を変えて調査を実施し、検証してもよいのではないか。
 - 質問法のパターンとしては、4件法か5件法に加えて、PL in Childrenのように相反す

る状態について、どちらに自分がより近いかを回答させる形式にするのかも検討したい。

→体力テストでも5段階評価があるように、身体領域については5段階評価とし、心的な項目は4段階評価でよいのではないか。

→開発の段階ではさまざまな質問パターンで試作していく方向とする。

- 調査の依頼先については、あらためてスポーツ庁へ相談したい。全国体力・運動能力、運動習慣等調査のデータも併せて共有してもらえれば、PLの質問項目との関連がみえてくるのではないか。

- 国際比較を重要視して直訳するのか。あるいは日本版としてアレンジを加えて作成するのか。

→PL4Lは大人向けの質問紙であるため、PL in Childrenの質問紙に松尾班員提案の社会領域の項目を追加するとともに余剰な質問を排除し、質問の方法を修正していく。

→ワーキンググループを作成し、集合形式で内容を検討する必要があるのでは。

→質問紙の雛形を作成し、事務局から班員へ展開したのち、次回会議にて協議する。

2) 予備調査の実施計画

- 質問紙を完成させ、予備調査として年度内に実施する。

3. 中日韓共同研究の実施計画〈資料3〉

資料3に基づき、先日行われた中日韓共同研究の打ち合わせの内容について、鈴木班員と鄧班員より報告があった。

- 中国国内におけるPLの調査が2017年より開始され、中国で用いた質問紙を翻訳して2021年に韓国で調査を実施した。2022年に韓国で同様の調査を実施予定とし、加えて日本への調査協力依頼があった。
- 中国の研究班が定義するPLと本PJで開発を検討しているPLとの間でずれがあることは懸念点であるが、本PJに限らず日本で調査を実施できる方法を検討した。
- 中国では教育とスポーツの政策分野が離れているため、体力テストとPLを関連づけた調査を

行っていない。

〈特記事項・その他意見交換〉

- 知識や習慣を問う項目が多い。質問は大人向けであるため、子どもへ落とし込みにくい。
- 人民の運動習慣の向上を目的におき、個人の運動習慣に影響を与えている要因（地域、家族、学校等）を調査している。日本の運動実態調査と類似しているが、本PJで検討しているPLとは根本が異なるため、本PJ以外のところでお互いに意見交換していきたい。
- 中国の質問紙を参考に、得意/不得意、できる/できないだけでなく、実施している/実施していない（習慣・行動）についても調査が必要ではないかと感じた。PLの評価項目の中に入れ込むかは要検討。
 - PL4Lではベーシックな質問として運動習慣（身体活動や座位行動）を調査しているため、APLFへ追加して良いのではないか。
 - 子ども向けに質問方法を工夫する。CAPLでは、身体活動量として、1日当たりの歩数や60分以上の身体活動を行った日数を調査している。
 - MVPA60分を達成した日数を調査する方法が国際的には広く普及している。

4. 今後の事業計画

1) 予備調査の実施他

- 質問紙を完成させ、調査を年度内に実施する（次回会議にて質問紙の雛形を作成）。
- 本年度の検討内容を研究報告書にて報告する（調査の結果を含めるかは、データの回収時期次第）。

2) 研究報告書の作成〈資料4〉

資料4をもとに、本年度の研究報告書の構成案を検討した。

- 1章 日本版 Physical Literacyの定義と評価
 - 1) 各国におけるPhysical Literacyの定義に関する対比表
 - 2) 我が国のスポーツ政策、学校教育とPhysical Literacy
 - 第1報第3章に、フィジカルリテラシーと

カナダ・オーストラリアにおけるスポーツ政策をテーマに報告したことをふまえ、本年度で日本のスポーツ政策、学校教育にふれることで、PLを作成する目的を強調できると考えたが、第1報第2章において「日本の保健体育科学習指導要領にみるPhysical Literacy」をテーマに類似した報告内容があるため要検討。4領域は海外の尺度に基いて定め、学習指導要領を鑑みながら構成要素を設定したという基礎資料として報告しても良いと考える。

3) 日本版Physical Literacyの検討

2章 我が国におけるPhysical Literacyに関する実態調査

1) オンライン調査（2021年度実施）追加分析報告

2) 若年層（高校生）を対象とする実態調査

→改定版PL4Lを用いた予備調査を計画する。

3章 子どもを対象とするPhysical Literacy評価法の検討

1) 小中学生を対象とする質問紙案の作成

2) 小中学生を対象とするPhysical Literacyに関する実態調査（予備調査）

→年度末までに回答が回収できれば本年度に報告する。

4章 今後の課題

〈特記事項・その他意見交換〉

- 議論の流れ・内容がわかるよう議事録集を参考資料として掲載する。次回会議にて役割分担を決める。
- PL4Lを用いた成人への調査を昨年実施したが、若年層（高校生）を対象としても適用できるのか、属性（所属している部活動等）についての質問項目を追加した実態調査を検討したい。
 - 昨年度は登録モニターに対して定量調査（18歳～65歳）を実施した。中学生も含むが、中学生の回答は保護者が回答する形式となっている。サンプル数と予算の規模を業者に確認する（高校生男女500名ずつを想定）。

5. その他

1) 今後の課題

- 質問紙案の雛形を班員へ共有する
- 予備調査のサンプル数と予算規模の確認

2) その他

- Sports JapanにてPLをテーマとする内容が提案されている。今後PLをテーマとする特集記事が期待できる。
- 今後日本においてPLを広報していくために、将来的に体力テストに代わってPL評価が主流となることを見据えて本PJにて議論していくことが重要である。
- 学校体育の授業改善に活かすという視点から考えると、全国体力・運動能力、運動習慣等調査の内容を見直すことも必要であるという意見もある。新体力テストの結果を学校体育で向上させようとする、そのための授業となってしまう。学校体育の授業改善に活かすためには、新体力テストだけでなく本PJでの議論に類似する内容を身につけさせることを含めて検討していくことが重要になると考えている。

配付資料：

1. PL定義対比表
 2. 質問紙案
 3. 中日韓共同研究実施計画
 4. 研究報告書－第2報－目次案
- 参考. 第5回会議 議事録

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#7 議事録

日時：12/26(月) 15：00～17：00

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. 小中学生対象質問紙の作成について

1) 各領域における構成要素〈資料1〉

各領域における構成要素を整理した資料1をもとに、小中学生を対象とした日本版質問紙の内容を協議し、下記3点の項目を追加した。

- 社会領域「寛容の精神/Tolerance」：仲間が失敗しても許すことができる

フェアプレーの概念として、「相互尊重」「自制」「寛容の精神」がある。特に寛容の精神は、他者を許すという行為が非常に重要と考えられるため、社会領域の項目へToleranceとして追加してもよいのではないかな。

→新学習指導要領へ「共生」が明記され、一人ひとりの違いを認めることが「学びに向かう力・人間性等」の資質・能力として重要視されている。

- 身体領域「身体的なリズム感/Body awareness」：リズムに合わせて体を動かすことができる

「身体リズム感」を身体領域の構成要素として追加してもよいのではないかな。

→学習指導要領には、体づくり運動として、巧みな動きを高めるための運動について、タイミングよく動く、リズムカルに動く等の動きが明記されている。

→バルシューレの学習要素に近いものを感じる。従来の体力テストでは測りにくい項目を、Body awarenessとして採用してもよいかもしれないが、質問紙への落とし方が難しい。

→現状測定はできないが、踊る姿を3次元でとらえて点数化するような未来はテクノロジーとしては遠くないと感じる。バルシューレの学習要素にある能力も測ることができるのでは。

- 認知領域（仮）「自己観察能力」：自分の動きを自己評価できる

自分の動きを自己評価できる「自己観察能力」を認知領域に追加してもよいのではないかな。自己観察能力を身につけることで、体を動かすことがより好きになるのではと考える。

→現時点では項目として追加し、質問紙を作成していくなかでどの領域に当てはまるか、項目から外すのか検討する。

- 日本の学習指導要領で目標としている能力を網羅的に測るには、「寛容の精神/Tolerance」や「身体的なリズム感/Body awareness」等、子どもたちに必要な要素を追加するのが理想的。一方、すべての領域の項目が網羅できている状態の定義づけが難しいと感じた。

- 身体領域のAgilityとReaction timeは日本語訳ではどちらも「素早く」と表現されている。Reaction timeはスポーツの場面に特化しすぎているのか。

→Reaction timeは単純な反応の速さ、Agilityはより複雑で総合的な反応の速さを表現しているのではないか。

→Reaction timeは反応するまでの時間、また、同じ走る動作ではあるがSpeedは反応してからの移動時間として分けたのではないか。

→現状は両方項目として残し、今後検討していく。

- 各領域の項目数は、身体領域が13項目、感情領域が7項目、社会領域が11項目、認知領域が8～9項目となっている。

2) 各構成要素における質問項目〈資料2〉

資料2の質問項目案について、内容を協議した。

- 身体領域については、資料1の項目に加え、運動習慣を調査するものとして「MVPA60分を達成した日数/直近7日間」の項目を追加した(強度は3.0メッツ以上)。

→3.0メッツであれば普通歩行もこれに含まれるがMVPAとしてカウントすることとして問題ないか？

→例示にローラースケートとあるが一般的ではないのではないか？キックボードやスケートボードなどに置き換える？

→あくまで、運動・スポーツに関する習慣を調査することも想定されるのでは？

- 身体領域について、スクリーンタイムの項目も追加したい。

2. 小中学生を対象とする予備調査の実施計画について〈資料3〉

資料3をもとに、小中学生を対象とする予備調査の実施計画について検討した。

- 全国体力・運動能力、運動習慣等調査のデータ(氏名がID化されたデータが学校へフィードバックされている)と一緒に提供してもらえる学校に予備調査を依頼する。
- 協力的な学校長へ直接依頼する方法で検討する

方法が望ましい。

- サンプル目標数は@500名×男女×2学年=2,000名とし、最低でも@300名を確保する。
- 調査対象となることが、普及・啓発につながれば理想的である。
- 2月までに質問紙案を作成し、今年度内に調査を実施することとしたい。

3. 高校生対象オンライン調査の実施計画について〈資料4〉

資料4をもとに、高校生を対象とするオンライン調査の実施計画について検討した。

- 高校生の登録モニターに直接回答してもらえるサンプル数は男女200名ずつが想定されるが、保護者経由で回答を募れば男女500名ずつを確保することが可能になると思われる。今後、詳細な必要経費を確認のうえ、サンプリングの方法を検討する。
- 調査項目は、PL4Lの4領域合計18問に加え、スポーツクラブ・部活動への所属(+その種目)とMVPA60分を達成した日数/直近7日間、とする。

4. 令和4年度研究報告書の作成計画について〈資料5〉

資料5をもとに、本年度の研究報告書の作成計画について検討した。

- 日本版PLを検討するにあたり、現在の学習指導要領とPLとの関係をまとめたい。
→現状の学習指導要領とPLの関わりについて整理し、学校体育の現場で活用することを踏まえて日本版PLの項目を選定したことを解説する。
- スポーツ少年団や部活動の地域移行との関連性をまとめてもよいのではないか。
→将来的には、保護者、指導者に求められる資質についても絡めて発信していければよい。
- 他の国々がPLを重要視するなか、今までの日本のスポーツ政策においてPLが検討されてこなかった背景をまとめるのか、幅広く今後の必要性和方向性について言及するのか、あるいは学習指導要の考えと関連づけて日本版PLの重

要性を議論する内容にとどめるのか、日本のスポーツ政策において、PLの観点から分析・評価し、限界とあるべき姿をまとめる必要がある。→スポーツ政策とPLの関連については重要なテーマとなるため、第2報では今後の課題として簡潔に方向性を示す程度にすることとして、数年後に改めて時間をかけて議論することとしたい。

→当協会の中期計画（2023～2027年度）として、スポーツ医・科学委員会における重点項目（3本柱）の1つにPLに関する普及・啓発が明記された。本研究プロジェクトでは（主に子どもを対象とした）評価尺度の開発を課題とするが、今後は教育・スポーツ現場のみならず一般の人々に対してPLという概念を普及・啓発させるというミッションを掲げている。

5. 今後の事業計画

- 1) 日本版Physical Literacyの定義に関する検討
・引き続き検討する。
- 2) アクティブ チャイルド プログラム普及・啓発プロジェクトとの連携
・同プロジェクトでは、アクティブ チャイルドプログラム実践に係る効果検証を課題としており、日本版PLをその尺度とすることも想定される。今後はお互いの研究プロジェクトを連携させたい。

6. その他

- 1) 今後の課題
・小中学生対象質問紙の作成
・小中学生対象質問紙を用いた予備調査の実施、妥当性の検証
・高校生対象オンライン調査の実施
・大人を対象とするPL評価尺度の開発
- 2) その他
・今後のPLの普及・啓発活動のうえで、指導者や保護者に納得してもらうためにも我が国のスポーツ政策との関連性を整理することは重要である。

- ・そもそもPhysical Literacy（あるいは“フィジカルリテラシー”）という表記でよいのか。例えば「かだらの教養」など、現場へ普及させやすい表現を検討する必要がある→今年度末までに検討する。

配付資料：

1. 日本版PL構成要素案
2. 小中学生対象質問項目案
3. 小中学生対象予備調査の実施計画
4. 高校生対象オンライン調査の実施計画
5. 研究報告書－第2報－目次案

参考：第6回会議 議事録

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議# 8 議事録

日時：2 / 7 (火) 18:00～21:00

会場：各所属先（Zoomによるオンライン会議）

議題：

1. 小中学生対象質問紙の作成について〈資料1〉

1) 構成要素案について（資料1-1）

資料1-1をもとに、小中学生を対象とした日本版質問紙の構成要素案について確認した。

- ・Physical Literacy in ChildrenとPhysical Literacy for Life (PL4L) に重複する構成要素。
- ・Physical Literacy in Childrenでのみ確認された構成要素。
- ・日本特有の要素として今までの会議で議論した構成要素。

2) 質問項目案について（資料1-2）

森丘班員、鈴木班員、青野班員が事前ワークを行い作成した資料1-2をもとに、小中学生を対象とした日本版質問紙の内容を協議し、修正・加筆した。

なお、更新した資料は会議後に班員へ共有する。

・各領域における質問項目の回答方法

日本の子どもは「どちらでもない」という回答に偏ることが想定されるため、4件法「とてもそう思う・ややそう思う・あまりそう思わない・

まったくそう思わない」で回答させることとした。

- 子ども向けの補足表記

構成要素について、子ども向けにカッコ内に補足説明を追記した（一部検討中）。

- 属性

学年、性別、誕生日、運動部活動・クラブへの所属の有無とその種目

- ・調査結果と紐付けるデータとの関連性をみて属性の項目を決めるべき。
- ・データ収集において、保護者の同意書を回収する必要があるのでは。
- ・JSPOの調査なので、スポーツ少年団の所属有無を追加してもよいのでは。

- 0-1) MVPA60分を達成した日数

身体活動の説明は、子どもを対象とした質問紙で広く使用されている表現を採用した。

- 0-2) スクリーンタイム

子ども・青少年のスポーツライフデータ（笹川スポーツ財団）を参考に作成した。

→媒体としてタブレットを追記する。

- 運動・スポーツの実施頻度

→0-1) とは別に運動習慣を尋ねる項目として追加する。0-2) と同様に平日と休日では分ける。

〈Physical Domain（身体領域）〉

- あなたは、以下の活動について、どの程度得意だと思いますか？

- ・当初の表現だと、他人事に感じやすい。

→「どの程度得意ですか？」とする。

- 1) Movement skills/移動技術（体を移動させる動き）

体を移動する動き（幼児期運動指針）を参考に作成した。

→質問文：体のバランスをとる動き（幼児期運動指針）に該当するため「転がる」を削除する。

- 2) Movement using equipment/道具を使った移動（器具を使って移動すること）

- ・日本の小学生が使用するもので、かつ特別な道具を事例とする。
- ・内藤：事例として列挙している道具のうちひ

とつでも得意でないと「1」と回答してしまうリスクがあるため、回答しやすいよう表現を工夫する必要がある。

→質問文：「何か特別な道具（一輪車やスケートボード、キックスケーター、ローラーシューズ、サーフィンなど）を使って」とする。

- 3) Object manipulation/用具の操作（用具を操作する動き）

幼児期に経験する基本的な動きの例（幼児期運動指針）を参考に作成した。

- ・用具をボールに限定しなくてもよいのではなか。

- ・小学校ではフープが使用されることが多い。

→質問文：「フープを回す」を追記する。

- 4) Cardiovascular endurance/全身持久力（スタミナ）

距離（長い距離を走る）と時間（長い時間走り続ける）で表現した。

- ・いずれの表現でも全身持久力（スタミナ）問う設問として伝わるのでは。

→「長い時間走り続ける」の表現だけに修正する。

- 5) Coordination/協調性（調整力）

- ・反復横跳びも案として考えられるが、将来的に身体力テストがなくなる可能性を考慮し、子どもが理解しやすい縄跳びとする。

- ・他の項目（10）敏捷性、11）反応時間、13）身体的なりズム感）との重複を引き続き確認し、取捨選択する。

- 6) Stability/balance/安定性/バランス（バランスをとる動き）

→質問文：より具体的に「平均台のうえなど不安定なところでも」とする。

- 8) Muscular endurance/筋持久力（一定の力を出し続ける能力）

→カッコ内：筋持久力の説明となるため、「一定の力を出し続けること」とする。

- ・動的な筋持久力として腕立て伏せや腹筋も挙げられるが、将来的に身体力テストがなくなる可能性を考慮し、原文に基づき鉄棒で表現する。

- 9) Flexibility/柔軟性（体の柔らかさ）

長座体前屈（運動適性テストⅡコンディショニングチェック）を参考に作成。

・新体力テストのイメージでなく、原文の立位体前屈のイメージに近づけたい。

→質問文：「立ったまま膝を曲げずに無理なくつま先に触れることができる」とする。

- 10) Agility/敏捷性（素早い身のこなし）

→質問文：子どもが理解できるようひらがな表現「身をかわす」とする。

- 11) Reaction time/反応時間（素早い反応）

・合図を聞くだけでなく、見て反応することも可能である。

→質問文：「聞いて」を削除し「スタートの合図で」とする。

- 12) Speed/スピード（走る速さ）

・短距離走の速さがイメージされるが、子どもがイメージする「短い距離」にばらつきがでると考え、距離を限定した表現にはしない。

- 13) Body awareness/身体的なリズム感（ ）

・Body awareness≠身体的なリズム感。

→英語表記の代替案およびカッコ内の補足表記案を検討する。

〈Psychological（心理領域）〉

- 1) Motivation/モチベーション（運動・スポーツへの意欲）

・質問紙の冒頭では「身体活動」という言葉が使われ、心理領域の質問項目ではじめて「運動・スポーツ」という言葉が使われる。

・運動・スポーツ、身体活動それぞれの言葉の定義づけが必要。

- 2) Emotional regulation/感情的な調整・制御（感情のコントロール）

→構成要素：子どもがイメージしやすいよう「感情の調整・制御（気持ちのコントロール）」とする。

- 3) Physical regulation/身体的な調整・制御（活動レベルのコントロール）

→構成要素：子どもがイメージしやすいよう「身体活動の調整・制御」とする。

→質問文：「疲れ具合に応じて運動の仕方をうまくコントロールできる」とする。

- 4) Confidence/自信（新たなことへの挑戦）

→カッコ内：「自分を信じる力」とする。

- 5) Self-perception/自己認識（自分の能力への理解）

→カッコ内：「自分の能力の理解」とする。

- 6) Enjoyment/楽しむ

→構成要素：「楽しもうとする態度」とする。

→質問文：「楽しもうとする」とする。

- 7) Connection to place/場所とのつながり（運動やスポーツをするお気に入りの場所）

→質問文：「よく行く場所がある」とする。

〈Social（社会領域）〉

- 1) Ethics/倫理観（スポーツパーソンシップ）

→カッコ内：「勝敗にかかわらない相手への尊重」とする。

→質問文：「相手チームのプレイヤーに感謝して握手ができる」とする。

- 1-2) Ethics/倫理観～自製の作法（フェアプレー）

→カッコ内：「相手を大切にする心と行動」とする。

→質問文：「試合を止めてでも助けることができる」とする。

- 1-3) Ethics/倫理観～自製の作法（フェアプレー）

→カッコ内：「真の公正さ」とする。

- 1-4) Tolerance/寛容の精神（ ）

・1-4)と2-2)の内容を融合してはどうか。

→カッコ内：「仲間の受け入れ、思いやり」とする。

→質問文：「試合中に失敗した仲間や楽しめていない仲間に声かけやはげましができる」とする。

- 1-5) Mutual respect/相互尊敬（審判への態度）

・審判への感謝に加え、審判の判定に対する態度についても尋ねてよいのでは。

→カッコ内：「審判に対する態度と感謝」とする。

→質問文：「審判の判定を尊重し、審判に対して感謝できる」とする。

- 2-2) Consideration/皆が楽しめるようにす

る配慮（心配り，気配り）

→1－4）と融合することとし，項目を削除する。

・3）Society and culture/社会と文化（ ）

「他の場所や人」を，他の場所（国，地域，コミュニティ），人（外国人，障害のある人など）を指すように表現できないか。

→カッコ内：「さまざまな楽しみ方に対する学習意欲」とする。

→質問文：「運動・スポーツのやり方や楽しみ方を，他の国の人やいろいろな楽しみ方を知っている人から学びたいと思う」とする。

・4）Relationships/人間関係（ ）

・4）と4－2）の内容を融合してはどうか。

・4－2）はハードルが高いと感じるため，融合して良いと考える。

→カッコ内：「運動やスポーツへの誘導」とする。

→質問文：「はじめて会う子どもでも誘って一緒に運動やスポーツをしたいと思う」へ修正・追記する。

・4－2）様性の承認と協力関係

→4）と融合することとし，項目を削除する。

・5）スポーツ環境への配慮（ ）

→カッコ内：「道具や施設を大切に作る心」とする。

→質問文：「すすんで行うことができる」とする。

・6）課題解決に向けた協力関係（ ）

→カッコ内：「課題を解決するための協力」とする。

→質問文：「相手の意見を大切にしながら問題を解決することができる」とする。

〈Cognitive（認知領域）〉

・2－2）ルールのアレンジ（ ）

・自分だけでなくみんなが楽しめるようにルールを工夫することができるか尋ねるべきでは。

→質問文：「自分やみんなが楽しめるようにルールを工夫することができる」とする。

・3）Strategy and planning/戦略と計画（ ）

・Strategyは長期的な計画の中で先を見据えて決められる方針。

→質問文：「運動やスポーツを行うときに」とする。

・4）Tactics/戦術（ ）

・Tacticsは渦中の状況に対する解決策。

・団体スポーツの場合，自分の活躍だけでなく，チームとしての成功を考えるべきでは。

→質問文：「運動やスポーツの場面で，どうすれば成功できるか考えることができる」

・5）Perceptual awareness/知覚的認識（ ）

→質問文：「運動やスポーツの場面で，自分にあったやり方を選択することができる」とする。

・6）Reasoning/推論（ ）

・Reasoning＝理由づけをする，根拠を理解するなどが考えられる。

・選択肢をもつことができるかどうか。

・様々な状況に応じて，別の選択ができるかどうか。

→質問文：「自分のやりたい運動やスポーツができないときに，その理由を考えて別の活動を選択することができる」とする。

・7）Safety and risk/安全性とリスク（ ）

→質問文：「安全に注意して活動できる」とする。

・8）自己観察能力（ ）

→カッコ内：「自分のできばえの評価」とする。

→質問文：「自分のできばえを自分自身で評価することができる」とする。

2. 高校生対象オンライン調査の実施について〈資料2〉

資料2をもとに，高校生を対象とするオンライン調査の実施計画について報告した。

・本年度予算内で実施可能。

・PL4Lに加え，MVPA60分を達成した日数，スクリーンタイム，スポーツクラブ・運動部活動への所属有無の3項目を追加して調査する。

3. 令和4年度研究報告書の作成について〈資料3〉

本年度の研究報告書の作成について，資料3に記載した担当者案を各自確認のうえ，対応可否を事務局へ連絡する。

4. 日本版Physical Literacy普及・啓発事業について

- 1) 日本版PLの定義（日本語名称）に関する検討
 - ・本年度の課題であったため、3月に改めて会議を開催し議論する。
- 2) 小中学生を対象とする実態調査と普及・啓発
 - ・次回以降の会議にて議論することとする。

5. その他

- 1) 日中韓共同研究の実施計画
 - ・鄧班員より後日メールにて報告する。
- 2) 今後の課題
 - ・本日協議した質問紙案（資料1-2）について、事務局が整理したものをメールにて班員へ展開し、次回会議にて確認することとしたい。
 - ・小中学生を対象とした予備調査の大人向けマニュアルの作成。

配付資料：

- 1-1. 日本版PL構成要素案
 - 1-2. 小中学生対象質問項目案
 2. 高校生対象オンライン調査の実施計画
 3. 研究報告書-第2報-目次案
- 参考. 第7回会議 議事録

身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発

令和4年度プロジェクト会議#9 議事録

日時：3/14(火) 13:00~15:00

会場：日本スポーツ協会12F中会議室（+オンライン併用）

議題：

1. 小中学生対象質問紙の作成について〈資料1〉
 - 資料1-1, 1-2をもとに、小中学生を対象とした日本版質問紙の内容について協議し、修正・加筆した。
 - 〈Physical Domain（身体領域）〉
 - ・13) ○○○/身体的なリズム感（ ）
 - ・Body awarenessは、自分の身体感覚（どこまで曲げることができるかなど）がわかる

というようなことであり、リズム感とは異なるように感じる。

- ・リズム感=rhythmic sense と英訳できる。
 - 英語表記（○○○）：「Body awareness」ではなく「rhythmic sense」とする。
 - ・中学校の学習指導要領では、体づくり運動の「巧みな動きを高めるための運動」の説明の一部に「リズムカルに動くこと」とあり、例として「床やグラウンドに設定した様々な空間を歩いたり、走ったり、跳んだりして移動すること」と解説されている。また、ダンスの「現代的なリズムのダンス」の説明では「リズムに乗って全身で踊ること」とあり、例として「体幹部でリズムをとって全身で自由に弾んで踊ることを発展させ、体の各部位の動きをずらしたり連動させたりして踊ることや、ダイナミックなアクセントを加えたり違うリズムを取り入れたりして、変化を付けて連続して踊ること」と解説されている。
 - ・力学的な動きを自覚的に評価することは難しいため、外から与えられたリズムに適応して動くことができるかを評価させてはどうか。
 - ・「リズム」の表現では一定のリズムがイメージされやすいため、「リズム（音楽）」にしてはどうか。
 - ・リズムは聴覚（音）だけでなく視覚（光）でとることもできる。
 - 質問文：「リズム」を「リズム（音や光など）」とする。
- 〈Social（社会領域）〉
- ・1) Ethics/倫理観（勝敗にかかわらない相手への尊重）
 - 質問文：「相手チームのプレーヤーに」を「相手に」とする。
 - ・1-2) Ethics/倫理観～自製の作法（フェアプレー）
 - ・「運動・スポーツ」や「ゲーム」「遊び」の表現を追加することでイメージしやすいのでは。
 - ・自分にとって大切なことや楽しいことを止めてでも助けることができる力。
 - ・助けることを「優先できるか」とすると自己

評価しやすいのでは。

- 質問文:「試合を止めてでも助けることができる」「試合やゲーム中でも助けることを優先できる」とする。

〈Cognitive（認知領域）〉

- 1)～7)の小学生向けの表現（ ）について
 - ・後日、鈴木班員から提案いただく。
 - ・伝わるころは、（ ）表現を無くすことも検討する。
- 5) Perceptual awareness/知覚的認識（ ）
 - 質問文:小学生が理解できるよう、「選択する」を「選ぶ」とする。
 - ・Physical Domain（身体領域）の「Self perception/自己認識（自分の能力の理解）」に近い。
- 自分の能力だけでなく、その場の状況を察知して最良の選択をする力？
 - 原文を再度確認し、表現を検討する。
- 6) Reasoning/推論（ ）
 - 質問文:小学生が理解できるよう、「選択する」を「選ぶ」とする。

2. 高校生対象オンライン調査の実施について 〈資料2〉

資料2をもとに、高校生を対象としたオンライン調査について青野班員より報告した。

- 現在調査を実施中。rawデータが届き次第、春日班員、鈴木班員、青野班員で基本的な集計を行い、本年度の研究報告書で報告する。詳細は来年度の研究報告書で報告する。
- 性別、学年、運動活動量、スクリーンタイム（座位行動）でクロス集計を実施予定。
- 保護者や家族の運動経験・運動習慣との関連性も確認できる調査が今後できればよりよい。

3. 令和4年度研究報告書の作成について〈資料3〉

資料3をもとに、本年度の研究報告書の作成について青野班員より報告した。

〈前回会議時点からの変更点〉

- 1.2) 執筆担当者「岡出・松尾」→「岡出」

とした。

- 1.3)「日本版Physical Literacyの検討経緯」を4.2)として今後の課題の中に含め、最終年度の報告書で結論づけることとした。

〈その他特記事項〉

- 4.1)の「スポーツ少年団、部活動地域移行」について、松尾班員に執筆を依頼する。

4. 日本版Physical Literacy普及・啓発事業について

1) 日本版Physical Literacyの定義（日本語名称）に関する検討

- 研究最終年度（来年度）に定義することを目標に協議をすすめる。
 - 現状の確定事項（4要素で構成していることなど）は、本年度の報告書へ掲載する。
 - 報告書へ本プロジェクト会議の議事録を添付し、協議内容を示す。
- Physical Literacy (PL) の「Physical」は、単に肉体的なものではなく、心理的、社会的に身体全体に浸透しているものとして、ある程度の共通認識は得られているのではと考える。
- 「Physical」を4要素で定義づけていくこととなる。
- 心身一如の考えを含むものとしてPLを定義することで、日本で協議されてきた内容にそぐうものとなるのではないか。
- 「身体リテラシー」「フィジカルリテラシー」の表現が想定されるが、「フィジカル」という言葉は体力的概念が強く感じられるため、「身体」の方が現場に浸透しやすいのではないか。
- 「身体」「フィジカル」いずれも馴染みのある表現のため、「身体的」としてあえて固定概念からはずした表現にしてはどうか（⇔精神的リテラシーは?）。
- 普及・啓発の観点で考えると、学習指導要領の体育科の目標を定義に落とし込むことで現場に浸透しやすいのでは。体育の授業が充実することでPLを高めることができるという考えにつなげたい。
- 学習指導要領における体育科の目標にPLの定義が合致していると理想的である。

→PLの定義を文書化する際は、できるだけ学習指導要領の文面を引用する。

2) 小中学生を対象とする実態調査と普及・啓発〈実態調査について〉

- 小学校5年生、中学校2年生を想定。
 - オンライン（Googleフォーム等）での回答がよいのでは。
 - 回答の偏りを確認することや教員からのフィードバックを得ることを目的に、事前調査の実施を検討する。岐阜で実施するのであれば、体力テストのデータも提供してもらえる可能性が高い。
 - 体力テストや運動習慣、生活習慣の結果とPLの関連を紐づけられれば理想的。
 - 予備調査1：50名×男女×2学年
 - 予備調査2：500名×男女×2学年
- ### 〈普及・啓発について〉
- 実態調査に協力いただき、学校現場で教員から子どもたちへPLについて説明してもらうことが普及・啓発の第一歩となる。

5. その他

1) 中日韓共同研究の実施計画

- 11月中旬頃に張氏が来日を希望している。9月頃までに日本の実態調査を実施し、来日時に日本の実態調査の結果を報告する想定。
- 次回会議にてスケジュールや調査方法について報告できるよう、鄧班員による確認を進め、協力できる内容について協議する。

2) 今後の課題

- 質問紙を活用する際の教員向けマニュアルについて
 - 予備調査1に向けて簡易なマニュアルを作成する。
 - 予備調査1で得られた現場の意見をもとにマニュアルを作成する。
- 令和6年度以降の取り組みについて
- 質問紙調査の結果を用いた評価法について検討する。
 - 調査対象者（子ども）へのフィードバックの仕方を検討する。

• PLの国際比較について

→当協会国際課所管事業として、ASEAN諸国とのスポーツ交流事業を行っており、タイをカウンターパートナーとして学校教員やスポーツ指導者へアクティブ チャイルド プログラム（ACP）の普及・啓発を実施している。ACP実践後の効果検証の方法としてタイの学校現場でPLが注目されている。具体的な評価尺度は未開発であるが、今後は日本とタイにおける国際比較が実現できる可能性がある。

• PL評価後の活用方法について

→評価することがゴールではなく、継続的に評価することで生涯にわたって課題意識をもたせることができ、PLを高めることにつながる。

3) その他

- International Physical Literacy Conference 2023 New Yorkへ、班員が出席してはどうか（<https://sportforlife.ca/iplc/>）。
- 順天堂大学の卒業生（500名、年齢層50代後半）に対し、成人向け質問紙を用いてPLの調査を実施した。身体領域を除く各領域において、レベル3の割合が約5割であり、身体領域でさえもレベル3の割合は約3割であった。大学生活での体育・スポーツ・教育に関する深い学びの経験がPLを高めることに影響していると想定される。各年代においてどのような経験をしてきたかを質問項目に加えた調査ができるとよい。
- 前回の学習指導要領の改訂は平成29年であった。次回は令和9年頃に改定される予定である。これに伴い、令和6～7年頃に審議がはじまる。また、第3期スポーツ基本計画にPLが明記されたことにより、今後は学校体育の現場において何かしらの対応が必要となる（課題となる）。

配付資料：

- 1－1. 日本版PL構成要素案
- 1－2. 小中学生対象質問項目案
2. 高校生対象オンライン調査の実施計画
3. 研究報告書－第2報－目次案

参考. 第8回会議 議事録

令和4年度 日本スポーツ協会スポーツ医・科学研究報告Ⅱ
身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発 - 第2報 -

◎発行日：令和5年4月30日

◎編集者：内藤 久士（身体リテラシー（Physical Literacy）評価尺度の開発研究班長）

◎発行者：公益財団法人日本スポーツ協会 <https://www.japan-sports.or.jp>

〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号

JAPAN SPORT OLYMPIC SQUARE

◎印刷：ホクエツ印刷株式会社 <https://hokuetsup.co.jp>

〒135-0033 東京都江東区深川2-26-7
