

カンボジアの国立体育・スポーツ研究所における 教科指導研修プログラムの構築

—国立体育・スポーツ研究所体育科コースの学士化に向けて—

Development of Training Programs for Subject Matter Instructional Methods at National
Institute of Physical Education and Sport in Cambodia

小野澤 尚也 平野 智之*
ONOZAWA Naoya, HIRANO Tomoyuki*

要旨

本研究の目的は、カンボジアの国立体育・スポーツ研究所（NIPES）における教科指導研修プログラムを作成し、NIPESが今後4年制（大学）に変更した際の導入に向けた研修プログラムの内容・方法および実施の成果を検討することであった。本研修ではカンボジアの中学校体育科学学習指導要領と我が国の中学校保健体育科学学習指導要領（体育分野）が整合性を有していることに着目し、カンボジアの中学校体育授業で3年間を通して学習するレクリエーションの研修を実施した。その結果、以下の諸点が明らかになった。

- 1) 参加学生のレクリエーション領域に関する認識が、楽しむだけではなく、学ぶべき内容を伴った領域であるというものに転換される可能性が示唆された。
- 2) 1) の理由としては、レクリエーションの実践だけではなく、その裏付けとして理論の講義を展開したことにより、実践と理論の往還による「学びある体験」が成立したことが考えられた。
- 3) 事前にNIPESのスタッフと教科指導研修プログラムの内容を検討することで、双方向型のアプローチが可能となり、効果的な教科指導研修が実施できた。

イニシアティブゲームは、その内容や過程もさることながら、「指導する立場」と「参加者」といういわば「壁」が存在しないことが特徴といえるだろう。つまり、指導者もゲームへの参加者であり、参加者を理解しながら活動を促していくことになる。本研修は一方的な知識の伝達ではなく、本学とNIPESによる「知」の構成を目指す活動であったといえる。本研修では事前にNIPES側と教科指導研修内容・方法について打ち合わせを行い、実践と理論の往還による「学びある体験」を一貫して目指してきた。今回、教科指導研修プログラムとしての妥当性および有効性が示唆されたことにより、ひとまず教科指導研修プログラムは構築できたといえる。

キーワード：カンボジア 体育科 教員養成

*東洋大学ライフデザイン学部健康スポーツ学科 Toyo Univ. Faculty of Human Life Design
連絡先：〒351-8510 埼玉県朝霞市岡48-1

1. はじめに

1-1. 東洋大学の取り組み

近年、情報通信や交通手段が飛躍的な技術革新を遂げ、これらを社会的背景とした様々な諸課題とその対応を含めた「グローバル化」が進む中で、この時代の未来を切り開き、たくましく生きていく「グローバル人材」の育成の必要性が高まっている。「グローバル」というキーワードは、単に英会話力のことを指し示しているわけではない。グローバル人材育成推進会議⁵⁾によると、グローバル人材の概念については「①語学力・コミュニケーション能力」「②主体性・積極性、チャレンジ精神、協調性・柔軟性、責任感・使命感」「③異文化に対する理解と日本人としてのアイデンティティ」が含まれるとしている。このような人材の育成には、小学校年代からの計画的な育成が必要となり、小学校での英語教育の必修化や、中学校での武道の必修化、「主体的で対話的な深い学び」など、様々な実現のための試みをしている。高等教育においては、文部科学省が「スーパーグローバル大学創成支援事業」を2014年から開始し、グローバル化に向けた体制強化を進める大学を重点支援している。東洋大学（以下：本学）では、2014（平成26）年度に文部科学省の「タイプB：グローバル牽引型」に採択され、留学生の受け入れなど様々な取り組みを試みており、その一つが海外の大学と連携をした研修といえる。

今回我々は数ある海外研修の中でも、カンボジア王国（以下：カンボジア）の国立体育・スポーツ研究所（以下：NIPES = National Institute of Physical Education and Sport）に着目した。

1-2. カンボジア研修の背景

2000年9月の国連ミレニアム・サミットで採択された、ミレニアム開発目標（以下：MDGs = Millennium Development Goals）において、「普遍的な初等教育の達成」という目標が掲げられた。MDGsの2015年の総括¹³⁾では、①途上国の初等教育就学率は80%から91%へ向上（1990年と2015年比較）、②学校に通っていない初等教育学齢期の子供の数は、1億人から5700万人に減少（2000年と2015年比較）、③若者（15歳～24歳）の識字率は、83%から91%に向上（1990年と2015年比較）と成果を残している。

その一方で、途上国においては、最貧層世帯の子どもは、最富裕層世帯上位20%の子どもに比べて初等教育を修了していない割合が5倍以上と課題も残している。

MDGsの残された課題は、2015年9月には国連総会で採択された「持続可能な開発のための2030アジェンダ」⁴⁾において、いわゆる持続可能な開発目標（以下：SDGs = Sustainable Development Goals）が定められ、継承されることになった。SDGsでは、「誰一人取り残さない（leave no one behind）」という宣誓のもと、17の目標が設定された。中でも目標4は「すべての人々への、包括的かつ公正な質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する」とし（表1）、教育に対する支援の継続が目指されている。また、目標4.1において「2030年までに、すべての子どもが男女の区別なく、適切かつ効果的な学習成果をもたらす、無償かつ公正で質の高い初等教育及び中等教育を修了できるようにする。」とMDGsでは初等教育に焦点を当てていたが、SDGsでは中学校及び高等学校までの包含的な教育制度の改革が目指され、その範囲を拡大しながら、途上国に限らず世界規模でさらなる飛

躍が期待される。

このような状況下で、スポーツはSDGsの達成に向け重要な役割を果たしている。国際連合広報センター⁷⁾はSDGsの17の目標とスポーツの関連性について示しており、また我が国においても、SDGsで掲げられた目標の実現に向け、スポーツ・フォー・トゥモローにおける国際貢献の具体例として日本型運動会の実施や、体育カリキュラム策定支援の普及などを世界に示し、SDGsの目標とスポーツを関連させる形を示している¹⁹⁾。

このことから、スポーツを取り扱う教科である体育に寄せられる期待は大きいと言え、SDGsの目標達成に向けた機運は高まっているといえる。いうまでもなく、教育は持続可能な世界を実現するための人的資源の育成に欠かすことができない営みである。予算や施設などに対する支援を拡大しつつも、それを享受できる層が限定されてきているという課題が総括で示されたことは、途上国に対する支援の在り方が重要な局面に差し掛かっていること示しているといえるだろう。支援の在り方について山口²⁰⁾は、参加型開発の重要性を認識しつつも、支援が恣意的に陥ることを注意点として述べている。

ここで確認しておくべきは、この種の支援はそれ自体が目的ではなく、現在資源や経済的に乏しい国が、将来的に自立を目指すことが目的とされなければならないという点である。そのためには、一方向的な支援・援助ではなく、その過程において双方向的な研修を実施し、その質的向上を目指されなければならないといえるだろう。

表1 SDGsの目標4

目標4. すべての人々への、包摂的かつ公正な質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する

4.1 : 2030年までに、すべての子どもが男女の区別なく、適切かつ効果的な学習成果をもたらす、無償かつ公正で質の高い初等教育及び中等教育を修了できるようにする。
4.2 : 2030年までに、すべての子どもが男女の区別なく、質の高い乳幼児の発達支援、ケア及び就学前教育にアクセスすることにより、初等教育を受ける準備が整うようにする。
4.3 : 2030年までに、すべての人々が男女の区別なく、手頃な価格で質の高い技術教育、職業教育及び大学を含む高等教育への平等なアクセスを得られるようにする。
4.4 : 2030年までに、技術的・職業的スキルなど、雇用、働きがいのある人間らしい仕事及び起業に必要な技能を備えた若者と成人の割合を大幅に増加させる。
4.5 : 2030年までに、教育におけるジェンダー格差を無くし、障害者、先住民及び脆弱な立場にある子どもなど、脆弱層があらゆるレベルの教育や職業訓練に平等にアクセスできるようにする。
4.6 : 2030年までに、すべての若者及び大多数(男女ともに)の成人が、読み書き能力及び基本的計算能力を身に付けられるようにする。
4.7 : 2030年までに、持続可能な開発のための教育及び持続可能なライフスタイル、人権、男女の平等、平和及び非暴力的文化の推進、グローバル・シチズンシップ、文化多様性と文化の持続可能な開発への貢献の理解の教育を通して、全ての学習者が、持続可能な開発を促進するために必要な知識及び技能を習得できるようにする。
4.a : 子ども、障害及びジェンダーに配慮した教育施設を構築・改良し、すべての人々に安全で非暴力的、包摂的、効果的な学習環境を提供できるようにする。
4.b : 2020年までに、開発途上国、特に後開発途上国及び小島嶼開発途上国、ならびにアフリカ諸国を対象とした、職業訓練、情報通信技術(ICT)、技術・工学・科学プログラムなど、先進国及びその他の開発途上国における高等教育の奨学金の件数を全世界18で大幅に増加させる。
4.c : 2030年までに、開発途上国、特に後開発途上国及び小島嶼開発途上国における教員養成のための国際協力などを通じて、資格を持つ教員の数を大幅に増加させる。

1-3. カンボジア教育の現状

カンボジア王国の教育についてはすでに多くの報告がされているが、同国における教育に関する問題は、その歴史的背景に起因する。1975年に発足したポル・ポト政権下では、4年の間に知的な職業人とされる教師はその75%が殺害され、従前の文化や知識は継承されず、教育制度そのものが大きな打撃を受けることとなった⁶⁾。その後、学校教育が再開すると、多くの教員が必要となるが、人的資源が不足しているため、教員資格の有無に関わらず、識字可能な人材を教員として雇用した²³⁾。SDGsの目標4.c(表1)で「2030年までに、開発途上国、特に後開発途上国及び小島嶼開発途上国における教員養成のための国際協力などを通じて、資格を持つ教員の数を大幅に増加させる。」としていることから、専門的な教員を養成することが急務であるが、先述したようにカンボジアではその歴史

から教員養成の資質向上に向けた自立はいまだ困難な状況にあるといえるだろう。

これまで同国の体育科教育については、主に我が国のNPO法人Hearts of Gold (以下: HoG) に支援を要請する形で、教育制度の改善を図ってきた^{23, 25)}。その特徴は、JICAなどの団体と協力する形で支援を展開し、初等教育への直接的な介入にとどまらず、カンボジアの小学校および中学校における新たな学習指導要領の作成などがあげられる。

2004年に改訂されたカンボジアの旧学習指導要領における体育科教育の具体的内容は、その目的を「体力、健康、勇気、敏捷性を高めるため」とし、また体育科教育によって「生徒が健康であることにより、学校に通うことが可能となり、学業に励む事が出来る。中等学校卒業後、国の発展のために高い知識を持ち、健康的かつ積極的に社会的活動が行えるようにする」とも述べられている³⁾。これらの旧学習指導要領の目的・目標から、カンボジアにおける体育科教育の意義は、運動やスポーツによって健康的な心身の発達を促し、国家を支える労働力の育成のための手段として位置づけられていたことが推察される。

このような運動手段論を標榜する体育授業は、我が国においても、戦後の「民主的な社会の形成」と「経済の成長」という、国家が目指す方向性と強く関連しながら実践されていた²⁰⁾。このような体育授業においては「健康」や「体力の向上」が一義的な目標になるため、「する・みる・支える・知る」といった生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現していく資質・能力の育成を実現することは困難であると考えられる。

一方で新たに作成された学習指導要領の序文にはスポーツの文化的価値を大切にするという文言が記載され¹⁵⁾、実施される領域についても、旧学習指導要領ではGrade7 (中学校第1学年相当) 陸上競技と球技 (サッカー・バレーボール・バスケットボール・ハンドボール) であり、学年が上がるにつれてその内容が増えていくとされていたため³⁾、系統的な学習が困難であったが、新学習指導要領では7領域20種目を通して「態度・知識・技能・協調性など」を指導することが可能となり、同国の体育は国際的な潮流に合わせる方向に舵を切ることとなった。

この新たな学習指導要領の作成を契機とし、これまでカンボジアの体育教員の養成を担ってきたNIPESは、教員の資質向上を目指して体育科教員養成を目的とした4年制大学へと変更される。常に変化し続ける時代に対応しながら、カンボジア国内の教育に関する新たな知の構成を目指すためには、大きな団体を通して教育の中核に働きかけるのではなく、「草の根の活動」として大学同士の連携を強化し、相互に影響しあえる関係を構築する必要があるだろう。

したがって、本研修ではNIPESが行ってきた教員養成を尊重しつつ、補填する形で内部から教育内容・方法のアップデートを行い、教員の資質向上の一助となるプログラムの構築を目指すこととした。教育とは本来極めてローカルな営みであり、将来的な自立を目指すためには、我が国とNIPESで新たな枠組みを構成していく必要性がここに浮かびあがってくる。

1-4. 本研修の内容について

作成されたカンボジアの学習指導要領を見ると。カンボジアの独自の文化を尊重しつつも、我が国と共通の内容もみられる (表2)。

Physical fitnessにおけるレクリエーション (Recreation) は、年間6単位時間を3年間通して学習

することが示されている¹⁵⁾。我が国の体育科・保健体育科では平成10年学指導要領から「体づくり運動」領域が実施されている^{9,10,11)}。「体づくり運動」領域の内容は小学校から高等学校まで各学年によって異なるが、共通して実施されるのは「体ほぐしの運動」である。そもそも「体づくり運動」のねらいは児童や生徒を取り巻く社会的背景から、簡易な運動を通して心と身体にアプローチし、豊かなスポーツライフの礎の実現を目指して実施される領域である。その中で「体ほぐしの運動」は、単に運動・スポーツの技能や体力を高めて評価を行うための内容ではなく、「運動の楽しさ」の観点から指導を行うことが前提となる。具体的に「体ほぐしの運動」で取り扱われる内容を見ると、各授業のウォームアップの運動だけではなく、音楽のリズムに乗って活動するリズム中心の活動や、身体感覚への気づきを中心とした活動及び体操の視点を取り入れた活動など多様な広がりを見せながら実践されている²¹⁾。その中でも我々は、今回初めてNIPESの学生と交流することに鑑み、プロジェクト・アドベンチャー（以下：PA）^{**注1}のゲームを教材として選択し実施することとした。Bell¹⁾によると、アメリカなど諸外国では、人格形成と人間関係構築を目的として実施されているとしている。NIPESとの共同の研修は初の試みであり、お互いの関係を構築していく必要があるため、PAの特徴が本研修の目的と整合性を有していると判断した。

以上のことに鑑み、本研究では教科指導研修プログラムの導入に向けた内容・方法を構築し、実施の成果を通して、今後のNIPESにおける教科指導研修のあり方を検討することを目的とした。

表2. カンボジア中学校保健体育学習指導要領のContents Area（筆者作成）

Category of Contents Area	Contents Area		Grade7		Grade8		Grade9	
			Sub-Subject	hr	Sub-Subject	hr	Sub-Subject	hr
I. Non-self competitive /Self and Others	Physical Fitness	Recreation	6	Recreation	6	Recreation	6	
		Physical Fitness Test		Physical Fitness Test		Physical Fitness Test		
	Rhythm Exercise	Khmer Exercise	8	Aerobics	8	Creative Dance	8	
II. Non-Competitive/Culture&Tradition	Traditional Sports		Labokkator	8	Labokkator	8	Labokkator	8
			Petanque	6	Petanque	6	Petanque	6
III. Closed Skill/Challenge	Athletics		Running	8	Jumping	8	Thorwing	8
	Gymnastics		Mat Exercise	8	Iron Bar Exercise	8	Balance Beam Exercise	8
	Swimming		Water Instruction	2	Water Instruction	2	Water Instruction	2
			Stroke	6	Stroke	6	Breastroke	6
IV. Open Skill /Tactics,Agreement	Ball Games	Invasion Type	Soccer	8	Soccer	8	Soccer	8
			Basketball	8	Basketball	8	Basketball	8
	Net Type	Volleyball	8	Volleyball	8	Volleyball	8	
		Table Tennis	6	Table Tennis	6	Table Tennis	6	
Total Hours			70	70	70	70		

2. 実施概要

本研修の日程は以下の通りである。（表3）

日程：2020年2月3日（月）～5日（水）。

場所：NIPES = National Institute of Physical Education and Sport

参加者：NIPES学生約30名および東洋大学ライフデザイン学部健康スポーツ学科学生4名であった。

プログラム：NIPES教員に対するレクリエーションの実践および理論

NIPES学生に対するレクリエーションの実践および理論

研修最終日2020年2月5日は、エアロビクスダンスの実践および理論であった。

表3 カンボジア研修の日程 (レクリエーション)

<p><u>Monday, February 3, 2020</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •14:00-15:00;meeting for the lecture and trial class •15:30-17:00;lecture for teachers by Mr.Hirano <p>【Introduction to pedagogy of physical education in Japan】 trial class for teachers by Toyo university students 【recreation】</p> <p><u>Tuesday, February 4, 2020</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 8:00 -9:30;trial class by Toyo university students 【recreation】 •10:00 -11:00;lecture by Mr.Hirano <p>【Introduction to pedagogy of physical education in Japan】</p>

2-1. 実施上の考慮点

研修に先立ちNIPESのスタッフと研修の目的を検討した。NIPESの立場に立つと、これまで様々な支援を受けてきたが、カンボジアの教育は現在、重要な局面に差し掛かっており、今後の未来を担う教員と学習内容をアップデートしたいということであった。

山平²⁵⁾によると、カンボジアにおける初等教員養成カリキュラムの体育科教育法は「理論」と「実践」で構成されていることを示している、NIPESは中等教員養成を対象とした教員養成機関である。校種は異なるが、同国の教員養成機関として共通の実施形態が必要と判断し、本研修ではレクリエーションの「理論」と「実践」を実施することで、体験で終わるのではなく、「往還的な働き」を促しながら「学びある体験」を目指した。

今回参加したライフデザイン学部健康スポーツ学科の学生4名のうち、2名が補助者として、2名が実践に参加した。

3. 実施内容

実施した内容は以下の通りである。(表4)

表4 NIPESでの研修内容

trial class by Toyo university students 【recreation】	lecture by Mr. Hirano
<p>『イニシアティブゲーム』</p> <p>【アイズブレイク】</p> <p>①じゃんけんゲーム</p> <p>②進化じゃんけん</p> <p>③数集まり</p> <p>【コミュニケーション及び問題解決】</p> <p>④あやとり</p> <p>⑤人間知恵の輪</p> <p>⑥ラインナップ</p> <p>【信頼(トラスト)】</p> <p>⑦ヒューマンチェア</p> <p>【ふりかえり】</p>	<p>【講義】</p> <p>Introduction to pedagogy of physical education in Japan</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Sportを学ぶ ・ Sportと教育の関係 ・ Sportの価値 I ・ Sportの価値 II ・ 日本の中学校体育授業における目標 ・ 体ほぐしの運動について ・ イニシアティブゲームについて

『イニシアティブゲーム』

イニシアティブゲームは、一人では達成することの困難な様々な課題に対し、グループにより解決を目指す活動のことである^{12,17)}。イニシアティブゲームには4つのカテゴリーに分けられており、【アイスブレイク】【コミュニケーション】【問題解決】【信頼（トラスト）】のカテゴリーに準じて7つのゲームを実施した。14) 一つのグループの適正人数は7人～10人であり、アイスブレイクの数集まりにおいて3つのグループに分かれた後ゲームを開始した。

本研修では筆者をファシリテーター^{*註2)}とし、参加した健康スポーツ学科の学生2名とファシリテーターを各グループの補助者として配置した。イニシアティブゲームの課題は正解が存在するわけではなく、問題解決の過程はグループによって異なる。したがって、グループ内での問題解決を最大限に促すため、ファシリテーターや補助者は活動に対する過度な介入は行わず、ゲームの説明や安全保護を中心に補助をした。

【アイスブレイク】

比較的簡単で楽しいゲームを行うことによって、メンバー同士の緊張を和らげ、打ち解けた雰囲気なかで、互いが親しくなる機会を作ることを目的としたゲームである。本研修の学生は研修のために集められた約30名であり、お互い面識がない学生もいた。したがって本学の研修チームとNIPESの学生の距離を縮める目的もあり研修の最初に3つのアイスブレイクを実施した。

①じゃんけんゲーム（図1）

ファシリテーター対その他全員でじゃんけんを行う個人参加型のゲームである。通常の「じゃんけん」から、「後出しじゃんけん（負け）」の後に「相性じゃんけん」を13分程度実施した。

「後出しじゃんけん」はファシリテーターが出したじゃんけんに後出しで行うゲームである。「相性じゃんけん」は、ファシリテーターと「あいこ」になることを目的としたゲームである。

じゃんけんゲームは一斉指導で行い、「じゃんけんは勝つ」といった普段の思考から解き放つことが目的であり、学生は間違い、戸惑いつつも楽しんでいる様子が見えた。

②進化じゃんけん（図2）

じゃんけんを異なる相手と繰り返し、連続で4回勝利したら抜けていくゲームである。本研修ではカンボジアの学生に馴染みがあるとされた「ウサギ→牛→鶏→人間」の順番で実施した。全員ウサギからスタートし、同じ動物同士でじゃんけんを行う。勝利すると牛に進化する。最後に人間同士でじゃんけんをして、勝利したら終了である。はじめの「じゃんけんゲーム」は、ファシリテーターによる一斉指導であったため他者との交流はなかったが、学生同士の活動であると理解すると、合図と同時に積極的に学生同士で交流していた。ルールが一部伝わっていない（2人組ではなく、4人組を作る）部分も見られたが、学生同士で楽しんでいる様子が見えたことから、アイスブレイクとしての効果はあったと考えられる。ファシリテーターは様子を見ながら7分程度実施した。

③数集まり (図3)

ファシリテーターの「せーの」で1回拍手をし、次の「せーの」で2回拍手をするといったように拍手をする回数を増やしていく。途中でファシリテーターの合図に合わせて、最後に拍手をした回数だけ仲間を集めてグループを作る。この後のイニシアティブゲームに向けてグループ分けを行うため5分程度実施した。



図1 相性じゃんけん



図2 進化じゃんけん



図3 数集まり

【コミュニケーションおよび問題解決】

難しい課題に直面することによって、メンバー全員が協力し、試行錯誤を繰り返しながら、問題を解決していく能力を養う機会となる。課題を解決していく過程で、自分の考えを他のメンバーに伝えたり、あるいは他のメンバーの話聞く機会を持つことにより、お互いの意志や感情のやりとりといったコミュニケーションをはかる機会となり、協調性・判断力などの獲得を目指した活動である。

④あやとり (図4)

グループで手をつないだ状態で円になり、「前向きの順手」「前向きの逆手」「後向きの順手」「後向きの逆手」といった4つの形を、手を放さずに目指していくゲームである。「逆手」とは手を自分の前でクロスさせる形であり、手を放さずに4つの形を完成させるためには、グループ内でアイデアを出し合い、コミュニケーションを取り合うことが重要である。

「あやとり」を開始してから、グループによってはすぐに示した形を完成させたグループもあったが、手の動かし方やグループとしての動きの方向性を話し合っている様子が見られた。最終的に4つの形を全てのグループが完成させ、10分ほどで活動を終了した。

⑤人間知恵の輪 (図5)

グループで内側を向いて集まり、隣の人以外の人と手をつないだ状態を作る。この状態から、手をつないだ状態のまま、円の状態に戻すゲームである。円の状態に戻る方法は、決まっていないため、グループで意見を出したりすることが求められる。各活動の中で参加学生が最も戸惑っていた活動であった。

人間知恵の輪は手の形が複雑に絡まり、毎回異なる形になることから、非常に難しい課題である。ファシリテーターは過度な介入を回避しつつ、様子を見ながらアドバイスを与えていた。NIPESの学生は真剣な表情で課題に取り組み、積極的なコミュニケーションを図る様子がうかがえた。毎回形が異なり、一定の答えがないため、グループによって課題解決までの時間は異なるが、本研修では全グ

ループが課題解決するまで実施した。

⑥ラインナップ（図6）

グループで一列に並び、テーマに沿って並び変えるゲームである。移動の途中に決められた範囲から出てしまうと最初からやり直しとなる。テーマは誕生日などが好ましいが、カンボジアにおいては、自分の生年月日を正確に把握していない学生も多いため、名前のABC順や身長順などをテーマにした。

活動当初は自分ひとりで移動しようとしている様子が見られたが、失敗を繰り返していく過程で、お互いに手を取り合うこと、移動している人が通りやすいよう立ち位置を工夫するなど、どうしたら課題を解決できるか真剣に話し合う様子が見られたことから。グループとしての凝集性の高まりがうかがえた。



図4 あやとり（後向きの逆手）



図5 人間知恵の輪



図6 ラインナップ

【信頼（トラスト）】

リスクの大きな場面で、自分の身体面や精神面の安全を他のメンバーに委ねることによって、お互いの信頼関係が深まり、他のメンバーの安全を引き受けることによって責任感が生まれる活動である。

⑦ヒューマンチェアー（図7）

グループで円を作り、仲間を信頼して自分の体を預けることで完成するシンボルである。活動の最後にグループおよび参加者全員で挑戦した。ファシリテーターは危険が伴う活動なので集中して課題解決を目指すように促していた。学生は集中しながら仲間を信じることで、1回目の挑戦で課題解決することに成功していた。

【ふりかえり】

イニシアティブゲームではゲームの実践だけではなく、具体的な体験を抽象化・一般化するサイクルが重要である。イニシアティブゲームはグループで与えられた課題を解決していく活動であるが、ファシリテーターや補助者は課題解決に導くような支援は行わない。そのため精神的負荷をかけられた状態で自分や仲間の言動がどうであったかふりかえり、抽象化・一般化しグループで共有していくことで、自らの変化・成長を実感しながら活動を続けていく。本実践では、コミュニケーションに通訳を要することなどに鑑み、すべての活動を終えた後、振り返りを行った。

本研修のイニシアティブゲームの感想として、「楽しく活動できた」や「ありがとうございました」

など、肯定的な反応及び感謝を述べる学生が多かった。これらの感想から、「なぜ楽しかったのか」という発問をすることで、具体例の抽象化・一般化を試みた。NIPES学生は耳を傾けながら、この問いに対する答えを考えていた。ファシリテーターはさらに、「もしイニシアティブゲームを1人で行ったら楽しかったでしょうか」と、視点を与えることでイニシアティブゲームの価値への気づきを促していた。最後に「今の気持ちを大切に講義を受けてほしい」ということをNIPESの学生に伝え、次の講義につなげていた。

『講義』(図8)

本研修プログラムの「理論」にあたるのが講義である。本研修プログラムは実践と理論の往還に主眼を置いた。そのため体験だけで終わらせるのではなく、実施したイニシアティブゲームの意図と、その理論的背景および日本の体育科教育における「体ほぐしの運動」の目標とイニシアティブゲームの関連を講義で学生と確認した。さらに本研修の意図として、「ともに創り上げる」ことを強調し、参加者にも考察・発言を求めた。

これにより学生のスポーツ(本研修ではイニシアティブゲーム)の教育的価値の理解が深まったことがうかがえた。



図7 ヒューマンチェア(全員)



図8 講義

4. プログラムの効果推定

本研究ではNIPES学生およびNIPES教員のふりかえり時の発言や研修プログラム参加時の行動を取り上げ、その有効性に関して研修プログラム実施者・参加学生(東洋大)および観察者による考察・検討を行った。抽出された発言・行動は以下の通りであった。

・NIPES学生の発言および行動

学生1「仲間と意見を出し合いながら解決していき、楽しく活動することができました」

イニシアティブゲームは提示された課題に対して、グループで挑戦をしていくゲームである。本研修ではゲームの途中で他のグループの進み具合や様子を気にしている場面も見られたが、本発言およびプログラムに取り組む過程において「楽しさ」を見いだせていたことから、「関心・意欲」に関する一定の成果をあげることができたと考えられる。

学生2「難しかったが仲間と協力することの大切さに気づくことができました。」

活動を通して参加した学生は時折笑顔を見せながらも、グループの中で真剣に話し合い、活動していく姿が見られた。難しかったという感想から、課題達成の困難さを実感しつつも、挑戦的な課題に対して仲間の尊さを認識しているととらえることができる。カンボジアでは、縄跳びや麻袋競争などがレクリエーションの内容として位置づけられており、イニシアティブゲームは位置づけられていない。このことは体験として参加した学生にとってレクリエーションが楽しみながら参加するだけではなく、社会的行動という学習内容を伴った領域であることの認識へと転換していく可能性が示唆された。

・NIPES教員

教員1「研修実施者と学生と一緒に活動するという事は、これまでの研修と異なる部分であった。今後ともに創り上げるような研修を継続していきたい。」

カンボジアで学習指導要領が完成したことによって、これまでの支援とは異なる形で研修していく必要性を感じていたことが理解できる。本研修は準備段階から「教えるのではなく、ともに創り上げる」ことをテーマとしてプログラムを構成した。

知識と現実の特定の集合体は特定の社会的文脈と関係を持っているとされている¹⁶⁾。つまり我々の認識する「知識」や、「技術」は、それ自体が一定の文化圏で構成された限定的なものであり、我が国の体育科教育の現状をカンボジアの学生に一方向的に伝えても、枢要な学びとして機能しないことが懸念されたため、上述のテーマを一貫してきた。限られた期間の中で、より研修の効果を高めるために「実践から理論」を実施したことは、NIPES側にとっても、「学びある体験」となったことが考えられる。このことからNIPESと教科指導研修プログラムの内容を打ち合わせで検討したことは有意義であったといえるだろう。

教員2「ともに活動する研修内容を提供してもらい感謝します。認定証により学生たちの達成感もあったように感じています。今後も継続的にこのような研修を実施していきたいです。」

本研修の特徴としては、双方向型による協働的な学びを促すことにあった。その意図を理解し創り上げていく研修の在り方は、今後の国際交流にとって有効であることがうかがえた。

今後も継続して海外研修を実施していく意義が見いだせといえよう。

5. まとめ

本研究の目的は、カンボジアの国立体育・スポーツ研究所（NIPES）における教科指導研修プログラムを作成し、研修プログラムの内容・方法および実施の成果を検討することであった。

その結果、以下の諸点が明らかになった。

- 1) 参加学生のレクリエーション領域に関する認識が、楽しむだけではなく、学ぶべき内容を伴った領域であるというものに転換される可能性が示唆された
- 2) 1)の理由としては、レクリエーションの実践だけではなく、その裏付けとして理論の講義を展開したことにより、実践と理論の往還による「学びある体験」が成立したことが考えられた。

3) 事前にNIPESのスタッフと教科指導研修プログラムの内容を検討することで、双方向型のアプローチが可能となり、効果的な教科指導研修が実施できた。

久保田⁸⁾は、学習及び知識の枠組みについて、①学習とは学習者自身が知識を構築していく過程である。②知識は状況に依存する。③学習は共同体の中で相互作用を通じて行われるとしている。カンボジアと我が国の文化的・歴史的な背景は異なるため、我々が常識と考えていることを持ち込んで一方的に伝えたとしても今後につながる支援になるとは限らない。

イニシアティブゲームは、その内容や過程もさることながら、「指導する立場」と「参加者」といういわば「壁」が存在しないことが特徴といえるだろう。つまり、指導者もゲームへの参加者であり、参加者を理解しながら活動を促していくことになる。本研修は一方的な知識の伝達ではなく、本学とNIPESによる「知」の構成を目指す活動であったといえる。

本研修では事前にNIPES側と教科指導研修内容・方法について打ち合わせを行い、実践と理論の往還による「学びある体験」を一貫して目指してきた。今回、教科指導研修プログラムとしての妥当性および有効性が示唆されたことにより、ひとまず教科指導研修プログラムは構築できたといってよい。

今後の課題

今後の課題として以下を上げておく。

海外研修において本研修のようなプログラムを実施する場合、コミュニケーションが一つの課題としてあげられる。本研修では学生約30名に対し、通訳は一人だけであった。グループ内でどのような会話がなされ、具体的にどのような過程を経て変容していくかを調査するためにはVTR撮影だけでは不十分であり、言語的な問題を解決しなければならないであろう。次回の研修では研修の前後に選択式のアンケートを実施することなどでこの課題に取り組んでいく必要がある。先行研究では、開発途上国における体育科教員研修の質的向上を評価する手段として、New World Kirkpatrick Modelを参考とした4段階評価法を実施している¹⁸⁾。研修の質的側面を抽象・概念化することで、今後の体育科教育の海外研修に通底するストーリーを提出することが求められるであろう。

また、本研修はカンボジアにおける初めての研修だったため、本学が主導で進めたが、より研修の効果を高めるためには、お互いの有する知識を研修という共同体の中に持ち込み、NIPESと本学で新たな「知」を構成していく必要があるだろう。

6. 注釈

※注1 プロジェクト・アドベンチャー (PA)

PAは1941年にHahn,Kによってイギリスに設立されたOutward Bound School (以下:OBS)を源流とする冒険教育が始まりとされる。冒険教育は自然環境の中で意図的にストレス的な状況を作り、利用する教育のことであり、この教育的価値を学校教育に活かすことができるようにマサチューセッツ州ハミルトン-ウェンハム高等学校のPieh,Jを中心とするスタッフによってPAは開始された。PAの本質は「信頼関係の構築」「ゴール設定」「チャレンジ/ストレス」「ユーモア/楽しさ」「至高体験(Peak experience)」「問題解決」とされ、カウンセリングやセラピーのほかにチームビルディングの場面で

も行われており、体育科教育ではグループの協調を高めることや問題解決、個人のチャレンジとして利用されている。2)

※注2 ファシリテーター

伝統的な教育観における指導者の役割は導くことや、何かを教えるといったことである。しかしながらPA系のゲームは課題解決ができたという結果ではなく、そのプロセスにこそ学習すべき内容が含まれている。正解に参加者を導いたり、何かを教えたりするのではなく、参加者が主体性をもって課題に挑み、意味のある経験としていくことが重要であるので、本稿ではファシリテーターとした。津村²²⁾はファシリテーターを「援助促進する人(者)」、「プロセスに関わる人」としていることから、PA系のゲームにおける指導者はファシリテーターとされている

引用・参考文献

- 1) Bell,BJ: Wilderness orientation: Exploring the relationship between college preorientation programs and social support, Journal of Experiential Education, 29 (2), 145-167. 2006
- 2) デイック・プラウディ, ジム・ショーエル, ポール・ラドクリフ, プロジェクトアドベンチャー ジャパン訳: アドベンチャーグループカウンセリングの実践, みくに出版, 東京, 1997
- 3) 藤谷智啓, 前林清和: カンボジアのスポーツ教育における現状と課題に関する調査研究—中等教育を中心に—, 身体運動文化論叢, 4, 79-97, 2005-03
- 4) 外務省: 我々の世界を変革する: 持続可能な開発のための2030アジェンダ, 2015, <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/pdf/000101402.pdf>
- 5) グローバル人材育成推進会議: グローバル人材育成戦略 (グローバル人材育成推進会議 審議まとめ), 2012, <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/global/1206011matome.pdf>
- 6) コン・エン: カンボジアの教育制度と進路形成意識: 初等・中等教育の現場から, 昭和堂, 京都, pp5-6, 2018
- 7) 国際連合広報センター: スポーツと持続可能な開発 (SDGs), 2016
https://www.unic.or.jp/news_press/features_backgrounders/18389/
- 8) 久保田賢一: 構成主義パラダイムと学習環境デザイン, 遊文舎, 大阪, pp27-29, 2000
- 9) 文部科学省: 中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説保健体育編, 東山書房, 2018
- 10) 文部科学省: 高等学校学習指導要領 (平成30年告示) 解説保健体育編 体育編, 東山書房, 2017
- 11) 文部科学省: 小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説体育編, 東洋館出版社, 2017
- 12) 日本キャンプ協会指導者養成委員会: キャンプ指導者入門, サンエイプレス, pp167-200
- 13) 日本ユニセフ協会: ミレニアム開発目標, 2015, <https://www.unicef.or.jp/mdgs/>
- 14) 日本野外教育研究会: 改訂キャンプテキスト, 杏林書院, 東京, pp127-133, 1989
- 15) NPO/NGO Hearts of Gold: カンボジア王国中学校保健体育科学習指導要領, pp7, 2016
- 16) ピーター・L. バーガー, トーマスルックマン, 山口節郎訳: 現実の社会的構成 知識社会学論考, 新曜社, 東京, pp4, 1977
- 17) プロジェクトアドベンチャー ジャパン, 諸澄敏之編著: みんなのPA系ゲーム243, 杏林書院, 東京, 2005
- 18) 白石智也, 岩田昌太郎, 齊藤一彦: ウガンダ共和国における授業研究を用いた体育教員研修会の効果の検討: New World Kirkpatrick Modelを適用した研修評価, 体育学研究, 65 (0), 125-141, 2020
- 19) スポーツ庁国際課: ユネスコスポーツ・体育担当大臣等国際会議 (MINEPS VI) 報告, 2017
https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/014_index/shiryo/_icsFiles/afiedfile/2017/09/11/1395318_8

pdf

- 20) 鈴木秀人, 山本理人, 杉山哲司: 小学校の体育授業づくり入門, 学文社, 東京, pp34-35, 2009
- 21) 高橋健夫, 岡出美則, 友添秀則, 岩田靖: 新版体育科教育学入門, 大修館書店, 東京, pp142-148, 2010
- 22) 津村俊充, 石田裕久: ファシリテーター・トレーニング [第2版] 自己実現を促す教育ファシリテーションへのアプローチ, ナカニシヤ出版, 京都, pp 7-11, 2010
- 23) 山口拓: カンボジアにおける教育政策に関する一考察: 体育科教育の普及課題, 体育学研究, 57 (1), 297-313, 2012
- 24) 山口拓: カンボジアの事例から見る日本型支援の方向性, 清水論責任編集「現代スポーツ評論」, 創文企画, 東京, pp102-109, 2014
- 25) 山平芳美, 齊藤一彦, 白石智也: カンボジアの初等教員における体育科教育法の現状と課題—シハヌークビル州とカンポット州の事例—, 広島大学大学院教育学研究科紀要第二部, 第67号, 269-278, 2018

Development of Training Programs for Subject Matter Instructional Methods at National
Institute of physical Education and sport in Cambodia

ONozAWA Naoya, HIRANO Tomoyuki

Abstract

The purpose of this study was to develop training programs for subject matter instruction methods in NIPES, and to examine the contents, methods, and results of the implementation of the training programs for the introduction of NIPES when it changes to a four-year system (university) in the future.

As a result, the following points were found.

- 1) It was suggested that participating students' perceptions of the recreational domain could be shifted to one that was not only fun, but also one that had content to be learned.
- 2) One of the reasons for 1) is that we had a "learning experience" by going back and forth between practice and theory.
- 3) By discussing the content of the training programs for subject matter instruction methods with NIPES staff in advance, we were able to take an interactive approach and implement effective training programs.

Keywords : Cambodia, physical education, teacher development