HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	学校体育におけるボールゲームの指導理論に関する研究 ： フラッグフットボールを中心にして［論文内容及び審査の要旨］
Author(s)	宗野, 文俊
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(教育学)
Dissertation Number	乙第6972号
Issue Date	2015-09-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/59919
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	doctoral thesis
File Information	Fumitoshi_Souno_abstract.pdf, 論文内容の要旨

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称　博士（教育学）　　氏名　　宗野　文俊

学位論文名

学校体育におけるボールゲームの指導理論に関する研究

－フラッグフットボールを中心にして－

現行学習指導要領では，体育科・保健体育科のゲーム，ボール運動および球技の領域において，それぞれの種目で共通する「戦術的課題」，特に「ボールをもたない動き」によって 3 つのカテゴリーに分類され，特定の種目固有の技能ではなく，攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を身につけていくことが求められた。小学校学習指導要領解説体育科編にて，「ゴール型」ゲームの一つとして例示されたフラッグフットボールは，他のボールゲームと比較してボール操作技能が容易で，攻守が完全に分離しているために，学習者が立案した作戦をゲームで実行・検証しやすく，「戦術学習」に適したスポーツ素材として注目され，多くの授業実践がなされるようになった。

しかし，その指導内容は，「戦術的課題」を簡単なものから複雑なものへと線型的に積み上げるものであり，ゲーム全体の攻防関係が十分に考慮されておらず，「戦術的課題」の設定や指導順序の根拠を明確に示しているとはいえないものであった。

そこで，本論文では，現在のボールゲーム指導での「戦術学習」の意義と課題を明らかにし，ゲーム全体の変容過程に着目したボールゲームの様相発達研究の成果と課題に学びながら，フラッグフットボールの戦術の歴史的発展過程からその戦術・技術構造を示し，中核となるべき戦術的課題と到達すべきゲームの様相をとらえて指導内容を抽出し，体育授業におけるフラッグフットボールの指導理論を構築することを目的とした。

第 1 章では，戦後の学習指導要領における「ゴール型」ゲームの技能の内容の変遷について検討した。ここでは，「新体育」期における社会的態度の育成を企図したゲーム中心の指導と，1958 年期学習指導要領における「基礎的技能」から「応用的技能」へと発展させ，「ゲーム」へと至るとした「系統的学習」の指導の双方での問題点を克服するために，1968 年期学習指導要領からは，ボール操作や身体操作技能を示す「個人的技能」と「ゲーム」を結びつけるために，グループやチームの動き方を示した「集団的技能」を〈媒介項〉として中核にすえることで，ゲームの発展が企図されるようになった。しかし，「集団的技能」を中核にしても「ゲーム」の中で効果的に「個人的技能」が発揮されず，さらには「ゲーム」そのもののとらえ方が明確ではなかったために，「ゲーム」全体を発展させるためには不十分なものであったことを明らかにした。

第 2 章では，現行学習指導要領の背景にある「戦術学習」論の成果と課題について検討を行った。イギリスの「ゲーム理解のための指導法（Teaching Games for Understanding）」やアメリカの「戦術アプローチ（Tactical Games Approach）」と，それらの影響を受けたわが国の「戦術学習」論は，従来までのボールゲームの指導法，すなわち基礎技術の習得から始めて徐々に複雑な技術・戦術の習得を行って全体のゲームへと至るとした指導と，ゲームをやらせるだけの放任的な指導の双方の批判から出発している。ここでは，ゲームの中での「技能発揮」をするために，ゲームの理解を通して「戦術的気づき」を創出させ，ゲームにおける「意思決定能力」を向上させることでゲームの質の向上を企図したものであり，ボールゲームの指導における新たな観点を提供するものであった。しかし，「戦術的課題」を要素に切り分けて容易で単純なものから複雑で難解なものへと線型的に積み上げ

て全体のゲームへと導こうとした「戦術中心主義」の指導になっており，相手との対峙による多様で複雑な攻防関係が考慮されていないところに課題があることを明らかにした。

第3章では，第1章や第2章で明らかになった課題を克服するための重要な観点として，1960～70 年代を中心に展開されたゲーム全体の発展過程に着目した様相発達研究の意義と課題について検討を行った。その成果としては，「個体発生は系統発生をくり返す」という「反復説」にしたがって，歴史的発展過程をふまえて子どもたちのゲームの発達過程を示し，そこでのゲーム全体の変化する意味や理由を提起したことであった。しかし，様相発達研究ではボールゲームの歴史的発展過程については詳細な検討がなされておらず，さらに「反復説」そのものの問題が残されていた。そこで，ボールゲームの歴史的発展過程，とりわけ戦術・技術の発展過程を再検討しつつ，現在の「進化発生学」の知見から，フラッグフットボールらしさを生み出す段階と考えられる「ファイロティピック段階」が学習者の到達すべき目標となり，その段階になるべく早く学習者たちを到達させることがボールゲームの指導において重要であることを指摘した。

第 4 章では，フラッグフットボールにおける「ファイロティピック段階」を特定するために，原形となっているアメリカンフットボールとともにその戦術の歴史的発展過程を考察した。ここでは，フラッグフットボールの戦術の歴史的発展段階が，Ⅰ「密集型」→Ⅱ「縦長型」→Ⅲ「広がり型」→Ⅳ「流動型」→Ⅴ「臨機応変型」へと発展してきたことを明らかにし，役割分担が明確になって集団的な動きが求められるⅢ「広がり型」の段階を学習者が到達すべき段階と特定することができることを指摘した。

第 5 章では，フラッグフットボールの戦術の歴史的発展段階から戦術・技術構造の構築を試みた。ここでは，フラッグフットボールの戦術の歴史的発展段階から，「ボールをめぐる攻防」→「人をめぐる攻防」→「スペースをめぐる攻防」→「全面的な攻防」へとチーム戦術の課題が発展していることを明らかにし，Ⅲ「広がり型」におけるチームの戦術的課題が「スペースをめぐる攻防」であり，これがフラッグフットボールにおける指導内容の中核になることを明らかにした。そして，「ボールをめぐる攻防」「人をめぐる攻防」における戦術や技法が「スペースをめぐる攻防」を展開するゲームで下支えになるものとして必要になることを指摘した。

第 6 章では，「スペースをめぐる攻防」を実現するための学校体育におけるフラッグフットボールの指導理論の構築を試みた。ここでは，ゲームを中心に学習することで学習者の多様に出現する「戦術的気づき」を大事にしながら，攻撃と守備，味方と相手との関係性を相互作用的に発展させていくことで，ゲーム全体の様相を進展させていくことが重要であり，それを達成するために下支えとなる戦術・技法を練習する場を設定することが必要であることを明らかにした。

以上のように，本論文の意義は，学校体育のフラッグフットボール指導においてゲームそのものの発展がいかに重要であるかを示したことであり，その歴史的発展過程から「スペースをめぐる攻防」が展開されるゲームを指導の到達目標として導き出したことにあると考えられる。このことは，フラッグフットボールにとどまらず，他のボールゲーム種目についてもゲームの到達点をとらえることが可能になり，ゲーム指導における見通しをもつことができるようになると考えられる。また，ゲーム全体の到達点を指導目標として設定することで，特定の戦術的行動の成否にとどまらずに，相手との攻防関係の中で成功したり失敗したりをくり返すボールゲームの本質的なおもしろさを体感することが可能になり，授業における指導プログラムを作成するための重要な観点を提供するものになると考えられる。