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_review.pdf, 審査の要旨

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

学位論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称　博士（教育学）　　氏名　　宗野　文俊

審査担当者　主査　特任教授　　西尾　達雄
副査　准教授　　大竹　政美
副査　教授　　木原成一郎（広島大学）
副査　教授　　新井　　博（びわこ成蹊スポーツ大学）

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―

現行学習指導要領における「ゲーム」「ボール運動」「球技」（以下総じてボールゲームと称す）の指導は，1980 年代に国際的評価を得たイギリスの「ゲーム理解のための指導法」やその影響を受けたアメリカの「戦術アプローチ」の流れを引く「戦術学習」論と呼ばれる理論に基づいている。本論文は，この「戦術学習」論がボールゲーム学習でゲーム全体の理解を重要視している点で大きな意義を持つものの，教育現場でうまく機能していない事実から出発している。そしてその課題として，ゲームの発達と戦術との関わりの不明確さやゲームの発展段階に基づく指導の見通しの欠如を指摘し，現行学習指導要領で「戦術学習」に適した種目とされているフラッグフットボールを取り上げ，新たな視点からボールゲームの指導理論を提起しようとするものである。

本論文の独自性は，何よりも学校体育のボールゲーム指導におけるゲーム全体の発達過程の重要性を再提示したことである。第一章で明らかにしているように，戦後の学習指導要領では，基礎技能から応用技能へと積み上げても技能がゲームに生かされないという問題があり，1968 年以降「集団的技能」を中核としてゲームの向上が企図されたが，課題解決に至らなかった。これに対して 1990 年代に登場した「戦術学習」論は，ゲームにおける戦い方に着目し「戦術的気づき」を誘発することによりゲームの質的向上を図ろうとした点で優れた指導理念であった。しかし第二章で示されるように，「戦術学習」論では，特定の戦術行動に着目し，その戦術行動が出現しやすいようにゲームのルールや場の設定を誇張する手法がとられていた。それは，戦術課題を要素的に切り取り，単純で容易なものから複雑で難解なものを線形的に積み上げていくものであり，結局学習した「戦術的気づき」がゲームに結びつかないという課題が示された。著者は，そこに教師のゲーム発達の見通しの欠如があると指摘し，第三章でボールゲームの発展過程を捉えることによって，指導の道筋を示すことを

試みた 1960～70 年代の「様相発達研究」の再検討を行い，そこからボールゲームの歴史的発展過程を踏まえて，学習者の必然性にもとづいたゲームの発達過程を導出し，各段階に応じた戦術・技術を指導することによって次の段階のゲームへと発展させるという視点を再提示した。

しかし「様相発達研究」には，個体発生は系統発生の順序通りにはならない場合があるという「反復説」の課題と，各種目の歴史的発展過程の十分な解明がなされていないという問題が残されていた。これに対して著者は，近年の「進化発生学」の成果から発生過程の初期は多様性が認められるが，その種の維持にとって必ず通らなければならない段階があり，さらに後期過程は種を維持しながらも進化の自由度があるという考え方に学び，ボールゲームがそのボールゲームらしくなる段階をボールゲームの歴史的発展過程の考察から特定し，その段階を経ることによってその特性を学び，より高度な段階に発展できるとして，学習者の到達目標として設定できるのではないかとしている。この理論仮説とそれに基づいた歴史的考察が本研究の第二・第三の独自性である。

その歴史的発展過程は，第四章で「密集型」－「縦長型」－「広がり型」－「流動型」－「臨機応変型」と示し，フラッグフットボールらしさを示す段階は集団的な動きが求められる「広がり型」の段階であるとし，これを学習者が到達すべき段階，すなわち指導目標であるとしている。その指導内容を明確にするために，第五章では前章での歴史的発展過程から戦術・技術構造の構築を試みている。その結果，歴史的発展段階にしたがって戦術課題が，「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」へと変化していることを示し，これらに応じて攻防の技術内容も変化していることを明らかにしている。この構造の考察から「広がり型」におけるチームの戦術課題が「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指摘している。こうして第六章では「スペースをめぐる攻防」を指導目標とし，その戦術・技術的課題を指導内容とし，チームでの話し合いで共有できる「戦術的気づき」を学習者が抱える課題とともにゲームを通して解決するという方法を示したフラッグフットボールの指導理論を仮説的に提案している。同指導理論は，フラッグフットボールに限らず，他のボールゲームにも適用可能であり，ゲームを中心とする指導においてゲームの発達に見通しをもった指導を可能にすることになる。

今後，具体的な指導プログラム作成上で深めなければならない課題はあるが、本研究は，学校体育の発展に貴重な方法論を提供しており，審査委員全員一致して，著者が北海道大学博士（教育学）の学位を授与される資格があると認める。