

イギリスのゲーム理解のための指導論(TGFU) — 戦術学習の教科内容とその指導方法論検討に向けて —

岡 出 美 則・吉 永 武 史*

Teaching Games for Understanding (TGFU) in England — to Consider Subject Matter Contents and Teaching Methods in Tactical Games Approach —

OKADE Yoshinori and YOSHINAGA Takeshi*

In these 20 years, one can simply find new approaches in teaching games in physical education in some countries, for example in England, in USA and in Australia, that have strong influence on curriculum reform in physical education. Typical and most accepted one of such is the tactical approach named TGFU (Teaching Games for Understanding) in England. In Japan, but, total image of such tactical approach isn't shown yet and possibilities and limits of it aren't also discussed.

Therefore, the purpose of this study lies in getting the total image of TGFU on curriculum level and instructional level. To this aim, four materials on TGFU are selected. Those are:

- 1) Spackman, L. (Ed.) (1983) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary. Cheltenham.
- 2) Thorpe, R. et al. (1986) Rethinking Games Teaching. Department of Physical Education and Sports of Technology Loughborough: Leucestershire.
- 3) Almond, L. (Ed.) (1989) The Place of Physical Education in School. Kogan Page: London.
- 4) Almond, L. (Ed.) (1997) Physical Education in Schools. 2nd. ed. Kogan Page: London.

These are analyzed from the following four aspects:

- 1) The reason why TGFU is developed and its developing process.
- 2) Typology of sport disciplines and the position of tactics in it.
- 3) The system of tactics as subject matter content.
- 4) Theory on developing teaching materials in TGFU

These aspects are needed to ascertain suggestions of TGFU to games teaching in Japan. In relation to each of these four points, the followings are suggested:

- 1) Initiators of TGFU have recognized importance of tactical awareness and focusing on low achieved children's games performance in physical education.
- 2) In TGFU, sport disciplines are classified based on tactical tasks into four categories such as invasion, net/wall, fielding run scoring and target. It proposed also to select materials on this typology.
- 3) Tactics in TGFU are divided at first into offensive and defensive tasks. There is also a pair of categories such as on-the-ball skill and off-the-ball movement.
- 4) As the procedures to develop teaching materials in TGFU, four steps are suggested such as sampling, modification-representation, modification-exaggeration and tactical complexity.

These characteristics of TGFU suggest the following points:

- 1) On the curriculum level, we have to focus on tactics as subject matter content in games teaching.
- 2) On the instructional level, we have to be aware of importance to give chances of tactical awareness in instruction and also to organize learning process to be proficient in skill in relation to tactics.

On the other hand, we have to recognize limits of TGFU suggested from critical point of view. Based on such critics, we need to build up a system of subject matter content from the aspect of tactics and to develop the adequate instructional model and evaluating tool of learning outcomes.

1. 問題の所在—ゲーム領域のカリキュラム論と学習指導論とは—

2002年に実施に移される小学校新指導要領では、バスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲーム、ベースボール型ゲームといった名称が用いられるようになった。それは、あふれる球技種目の選択基準を戦術という視点から分類する試みといえる。他方で、既存の種目という枠を越えるこれらの分類論は、種目ベースの指導に慣れ親しんだ教師にとっては苦しい状況を生み出すことになる。個々の授業で教える教科内容や学習指導過程に関する不安を改めてかき立てることになるためである。

では、このような状況を越えて、誰もが楽しくゲームに参加できるようにする体育の授業を展開していくにはどのような提案が可能であろうか。この問いに答えていくには、カリキュラム論レベルと学習指導論レベルでの検討が必要になる。なぜなら、複雑さや段階性に配慮した適切な教科内容が設定されていなければ、また、適切な学習指導が行われなければ学習成果を期待することは難しいからである。

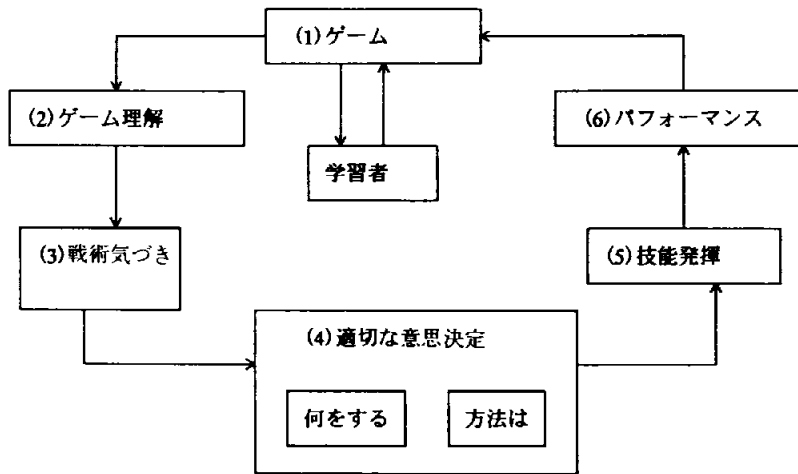
ところで、近年の諸外国の体育のカリキュラム改革をめぐる動向には、戦術学習という視点からこの問いへの解答を示そうとする試みがみられる^{26, 39, 16, 79, 83}。イギリスにおけるゲーム理解のための指導論(Teaching Games for Understanding)(以下TGFUと略)は、世界的にみて早くから注目を集めた、そのような試みの一つであった。実際、TGFUは、イギリス国内のみならず、1984年のプレ・オリンピック会議以降、国際的にも注目され、アメリカやオーストラリアにおける戦術アプローチに多大の影響を与えている^{11, 14, 15, 62}。そ

れだけにまた、近年、我が国でもみられるようになった球技の分類論^{51, 55, 61}にも示唆を与えると考えられる。

なお、TGFUについては、我が国でもすでに木原^{30, 31}や岡出^{11, 14, 15}による紹介がみられる。例えば、木原は、図1に示したTGFUの教材づくりモデル並びにその背景にみられた教師教育に関する関心やその開発過程と教師教育の関係を紹介している。また、それがどのようにして小学校に導入されているのかも紹介している。これに対し岡出は、TGFU登場の経過や具体的なその授業像を紹介している。他方で、アメリカではTGFUの妥当性の検討作業が進められ、その修正モデルが提案されるに至っている^{22, 24, 25, 32}。

しかし、このTGFUは、果たして、冒頭述べた我が国のゲーム指導が直面する状況に対してどのような示唆を提供し得るのであるだろうか。この点は、上述した先行研究では必ずしも十分に論じ尽くされていない。そこで、この点を検討するために、本稿では1) TGFUの開発過程とそれを方向付けた問題意識、2) TGFUにみる素材の分類論と戦術の位置づけ、3) TGFUにみる戦術の体系、4) TGFUにみる学習指導論の4点からTGFUが我が国のゲーム指導論に与える示唆を検討していく。この4点設定の根拠は、以下の通りである。

まず、授業に及ぼす教師の主観的理論の影響力という観点からすれば、新たな指導法採択に際しては授業者がその必要性を共有、ないしは納得することが必要になる。そのためには、TGFU登場の背景にあった問題意識を明らかにする必要がある。第二に、カリキュラム上の位置づけが不明瞭であると、実質的に指導されずに終わる危険が高

図1 ゲーム教授のためのモデル¹⁾

い。そのような状況を回避するには、教科内容の体系と素材の選択基準、さらには、個々の教科内容を教える意味を明確にしていく必要がある。この点に関わるのが2点目と3点目である。さらに、教科内容の学習を保証していくには教材づくりや教師行動、単元計画の検討といった、学習指導上の手続きが必要になる。このアイデアが欠落しているために失敗に帰している授業も多い。4点目は、この点に関わっている。これら4点はまた、TGFUの依拠したカリキュラム論と学習指導論を明らかにしていくために必要な視点だといえる。

なお、TGFUの概要を確認するための主たる資料として、次の4点を設定した。

- 1) Spackman, L. (Ed) (1983) *Teaching Games for Understanding*. The College of St. Paul and St. Mary. Cheltenham.
- 2) Thorpe, R. et al. (1986) *Rethinking Games Teaching*. Department of Physical Education and Sports of Technologie Loughborough: Leucestershire.
- 3) Almond, L. (Ed.) (1989) *The Place of Physical Education in School*. Kogan Page: London.
- 4) Almond, L. (Ed.) (1997) *Physical Education in Schools*. 2nd. ed. Kogan Page: London.

1) は、主として実践録を中心に、Thorpeらの試みが初めて *Bulletin of Physical Education* に

掲載された1982年並びに続く1983年に同誌や *British Journal of Physical Education*, *Physical Education Review*, *Times Educational Supplement* に掲載された論文や実践録が収録されている。その意味では、彼らの試みの意図や具体的な実践が明確に示された資料といえる。2) は、彼ら自身が、教師達に向けてその内容と方法論の本質に焦点化して提示した最初の論文集であると指摘されている。そして、その中には1) に所収された論文が3本重複して収録されている。3) は、1984年のプレ・オリンピック会議で発表された論文に加筆、修正された、中学校カリキュラムの全体像やスポーツ教育論が展開されている論文が収録されている著書である。4) は、3) に大幅加筆されたものであり、3) で若干示されていたスポーツ教育論がより具体的に展開されているとともに教科論も位置づけられている。例えば、そこでは、体育を方向づける新たな視点として、1) アクティブ・リビング(active living), 2) 文化的豊かさ(cultural wealth), 3) 身体性(physicality)(自己の限界を超えていくチャレンジカリキュラム)の3点があげられている¹⁾。

したがって、これら4つの資料を対象とすることにより、彼らの考えたゲーム指導のカリキュラム論や学習指導論を確認できると考えられる。それはまた、ゲーム領域の教科内容論や方法論を展開していく際の課題についても示唆を与えると考えられる。しかし、実践録や授業案の提案が多数収録されているという点では、1) と2) がこれ

らの中でTGFUの具体像を確認しやすい。したがって、本研究では、主に1)と2)の資料を中心に検討を加えていく。

II. TGFUの開発過程とそれを方向付けた問題意識

1960年代初頭、ラフバラ大学のゲームスタッフ、特にAllen Wade, Eric Worthington, Stan Wigmoreは、学生達に対して、ゲームの技術はプレイの原理を通して教えられなければならない、と示唆したという。そしてこの示唆を受けた当時の学生であったThorpeが、1968年にラフバラ大学に赴任し、TGFU開発の第一歩がスタートする。

Thorpeは、能力の低い子どもに合わせた教具を用いるべきであるとのEric Worthingtonの指摘を受け、より認識重視の方法へと向かっていった。具体的には、スペース、攻撃と守備、角度等の概念を教えることになる。また、1972年に赴任したBunkerも同様に、ゲームをプレイする諸原理やそこで解決を求められる問題に学生を取り組ませるようになる。そして、両者を含めたラフバラ大学のゲームスタッフが共同して学部の授業を行い、ゲームを行う際に重要な役割を果たし、ゲームを他のものと識別させる独自のゲームの核を確定していった。それは、ゲームとは何かを理解させることを意識させるものであったという。さらに、それは、Almondが1975年に赴任して以降、カリキュラム論として展開されるようになっていく。それは、ゲームの教科内容を技術ベースから認識ベースに移行させるものであったという⁶⁶⁾。

このTGFUは、技術練習の繰り返しよりも子どものゲーム理解を重視した。したがって、技術の必要性や関連を子ども達が見通せるようにすべきであるとの立場をとるとともに、子ども達の戦術の鑑賞能力の向上をも期待するものであった。そのため、方法論的には、発問やルールづくりが意識されていく。その背景には、戦術的気づきの不足がゲームパフォーマンスの向上を妨げているとの認識がみられた。しかも、戦術的気づきの不足は、技術レベルとは無関係にみられるとの認識がみられた。このような状況を打開し、誰もがゲームを楽しめるようになるためにも戦術は教えられるべきであるとされ、それを伝えるために子

ども達の理解を促す工夫が求められたといえる。それはまた、個々の種目を越えたゲーム理解を求める試みでもあった。また、この理念をできる限り追試できる形で普及させたいという願いもみられた⁶⁷⁾。

III. TGFUにみるゲームの分類論と戦術の位置づけ

もつとも、この願いを実現していくためには、認識や習熟の対象という意味での教科内容を明確に体系化していく必要がある。そのため、TGFUでは、ゲームが表1のように分類されている。それは、戦術の違いに応じたゲームの分類だといえる。彼らはまた、バランスの取れたカリキュラムという意味では、この分類論を踏まえた素材選択を求めている。しかし、それは、素材のタイプの違いを説明することはできても、同一カテゴリー内の素材選択の基準とはなりえないという問題を残している。そのためTGFUでは、発達段階を踏まえて、技能習熟を保証する比重の高い教材を配置するというカリキュラム案も提案されている。例えば、小学校段階では投捕を重視したゲームを数多く保証するといったカリキュラムやそれを踏まえ、表2のカリキュラムに発展させるといったカリキュラム案である⁶⁸⁾。このような提案は、一方では、学習成果の保証しやすさという観点からの素材選択の必要性を示唆することになる。

他方で、TGFUでは、大人が行っているメジャーなゲームを教える前に、中学校で2年間、基礎ゲームコース(a Fundamental Games Course)が教えられた方がゲーム全般に対する理解やパフォーマンスが向上するのではなからうか⁶⁹⁾、との提案がみられる。表2は、その具体像である。それはまた、個々の種目や分類されたゲームのタイプを超えた戦術が設定し得ることを示唆する提案であるともいえる⁷⁰⁾。さらに、素材選択においてメジャーなスポーツ種目に拘束される必要のないことをもあわせて示唆することになる。

IV. TGFUにみる教科内容としての戦術の体系

では、この素材の分類論の前提となった戦術の体系とはどのようなものだろうか。

表3は、侵入型ゲームで解決が求められる諸課題を示している。ここではすでに、攻撃と守備の

表1 TGFUで示されたゲームの4分類¹⁾

侵入	ネット/壁	フィールドディング/走塁	的当て
ハンドボール(FT)	ネット	野球	ゴルフ
バスケットボール(FT)	バドミントン(I)	ソフトボール	クローケー
ネットボール(FT)	テニス(I)	ラウンダース	ボールス
チームハンドボール(FT)	卓球(I)	クリケット	カーリング
アルティメット(OET)	パドルテニス(I)	キックボール	テンピン(ファイブあるいはナインピン)
水球(FT)	ブラッドフォームテニス I)		バドミントン
アメリカンフットボール(OET)	バレーボール(H)		ビリヤード
サッカー(FT)	壁		スヌーカー
ラグビー(OET)	スカッシュ(I)		プール
スピードボール(OET)	ハンドボール		
ホッケー(FT)	コート(H)		
ラクロス(FT)	パデルボール(I)		
アイスホッケー(FT)	ラケットボール(I)		
	ハイアライ(I)		
FT-焦点化された的	I 道具		
OET-オープンエンド的	H-手		

表2 ゲームカリキュラム：時間配分は週1時間²⁾

学年	秋(14時間)	春(14時間)	夏(10時間)	
1		基礎コース		
2	侵入型 ^{a)} 例えば、バスケットボール ^{b)}	コート ^{c)} 例えば、バドミントン ^{d)}	ゲーム X	フィールドディング ^{e)} 例えば、クリケット ^{f)}
3	侵入型	コート ^{c)}	ゲーム X	フィールドディング
4	侵入型 ^{g)}	コート ^{c)}	ゲーム X	フィールドディング ^{h)}
5	ニューゲーム 例えば、ラクロス	地域社会と結びついたコース		試験期間

区別やボール保持の動きとボール無しの動きの区別がみられる。これは、今日、Griffin²⁵⁾らが示す戦術の体系に近いものといえる。また、上述した資料に収録されている実践録や授業案からは、スペース、攻撃、守備、角度といった概念が教えられていることが確認できる。これらは、基本的には攻撃と守備に必要な概念づくりに集約される。具体的には、得点の取り方や失点の防ぎ方である。そして、その核が空間の創造を可能にする手続きだといえる。

例えば、ラグビーの教科内容としては、攻撃権の保持と喪失のバランスがあげられている。また、両者のバランスを崩す攻撃の手段としてランとパスがあげられている。しかも、ランは進める距離が少ないとはいえ、ボールを取られる危険

の少ない手段であり、パスは進める距離が稼げる一方でボールを取られる危険の高い手段として位置づけられている²⁶⁾。また、守備の深さやボールにプレッシャーをかけること、スペースを生みだし、それを活用することが、4対2のゲームでは意識されている²⁶⁾。これは、解決すべき課題とその解決方法が教えられている例だといえる。

もともと、彼らの紹介する授業案を見れば、彼らが初心者理解させようとした対象が解決すべき課題とその解決方法に留まるものではないことも明らかである。少なくとも、1)何をすべきか(what)、2)どうすればそれが解決できるのか(how)、3)それが効果を発揮したり、それが必要な根拠は何か(why)、の3点が識別できる。

howに関していえば、攻撃に関する内容から守

表3 侵入型ゲームで解決が求められる諸原理⁶

攻 撃 の プ レ イ			
問題	戦術的解決策	要 求 事 項	
		ボール保持	ボール無し
1. どうすればボールをキープできるのか。	ボールを保持する。 ボールを配球する。	運ぶ。 ボールと一緒に移動する。 レシーバーを選択する。 意図を伝える。 ボールをパスする。 フェイント。	移動し、スペースを生みだす。 自分のポジションを決める。 サインを確認する。 ボールを受け取る。 フェイントを認識する。
2. どうすれば相手陣内に侵入できるのか。	ディフェンスを突破する。 攻撃の幅を作る。 攻撃をサポートする。	フォワードにパスする。 前方に動く。	上記の通り。 ディフェンスのブラインドサイドに移動する。 奥行きをカバーする。
3. どうすれば得点できるのか。	シュートできるスペースを生みだす。 ターゲットを攻撃する。	ディフェンスとの1対1に持ち込む。 シュート/得点。	ディフェンスをターゲットエリアに誘い出す。 ディフェンスを互いに切り離す。 フォローする。
守 備 の プ レ イ			
1. どうすればボールを取り返せるか。	攻撃側からボールを奪う。	タックルする。 インターセプトする。	ポジションをキープする。 パスを予測する。 ポジションチェンジを予測する。
2. 自陣への侵入をどうすればくい止められるか。	ディフェンダーを集中させる。	前方へのパスをブロックする。 前方への動きをブロックする。	サポートに人を割く。 距離とバランスを保つ。 ゴールサイドに留まる。
3. どうすれば失点を防げるのか。	シュートスペースを消す。 ターゲットの行動を防ぐ。	ゴールサイドに留まる。 ストライカーをブロックする。 シュートをブロックする。	ゴールサイドに留まる。 深さを保つ。 角度をカバーする。 ゾーン(焦点化して) マンツーマン(オープンエンドで)

備に関する内容へ、さらに、守備から攻撃への切り返し、という流れを読みとることができる。しかも、その核となっているのが、コート上のスペースを如何に生みだすのか、というアイデアであった。why に関していえば、さらに、体力の必要性、技術の必要性、戦術の有効性の根拠を識別できる。

V. TGFU にみる教材づくり論

ーミニゲーム批判ー

もっとも、これら多様な戦術を一度に教えることは難しい。そのため、TGFUでは、教材としてミニゲームが活用されることが多い。しかし、彼らは、ミニゲーム礼賛者ではない。ミニゲームは、必ずしも、戦術的課題を容易にするとは限ら

ないと批判する。そのため、教材づくりに際しては、1) サンプルング(素材の選択)、2) 教具の改変、3) 戦術の誇張、4) 教具の改変と戦術の誇張を踏まえた戦術的複雑性の検討という、4つの手続きが示されている。ここで教師は、戦術的思考(tactical considerations)の幅を広げるようなゲームを生みだすこと並びにそれら修正ゲームを本来のゲーム(full games)と類似したものに仕上げる力量が求められることになる⁶⁵。これらは、まずは、本物のゲームで要求される技術的、身体的負担を少なくした上で、戦術的課題を単純化し、明確にするという手続きだといえる⁶⁶。そして、このような問題意識が、図1に示した、ゲームの学習指導を方向付けるモデルを生みだすことになる。

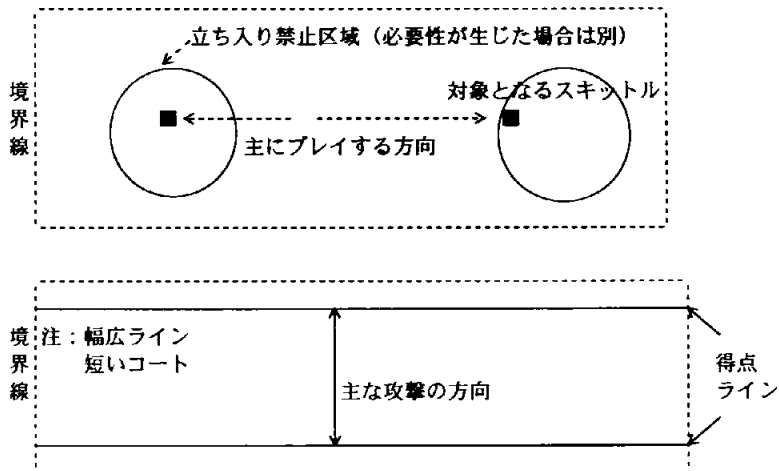
図1は、TGFUが紹介された1982年にすでに紹介されたものであり、現在でも修正されずに用いられている。そして、それは、子ども達が新たに巧みなパフォーマンスレベルに達するために教師がなすべき手続きを段階的に示すものであるという。それはまた、パフォーマンスのレベルは変化するとはいえ、戦術的気づきを踏まえた意思決定により子ども達はゲームに参加できること、そして、それによりゲームへの関心が維持され、ゲームに参加し続けるという発想を前提としている¹¹⁾。

なお、TGFUは、戦術的気づきと意思決定能力を向上させるとともに、常に技能発揮とパフォーマンスを先導することになるゲームとそのルールからスタートする点で、伝統的な方法との違いを示すという。また、新しいゲームで要求されている内容を慎重に再検討することを促すような、ゲームの修正を促すことになるという¹¹⁾。

では、このようなモデルに基づき生み出された教材とはどのようなものであろうか。図2は、ゾーンディフェンスとマンツーマンディフェンスを教えていく教材の例である。それは、次のよう

に説明されている。

例えば、サッカーやバスケットボールといった大人が行っている侵入型ゲームでは、「ゾーン」ディフェンスと「マンツーマン」ディフェンスの価値は、それほどはっきりしていない。これらのゲームの多くは双方の可能性を認めるうえに、通常、両ディフェンスシステムの要素を備えているためである。しかし、特定のディフェンスシステムを設定可能なゲームもある。スキttlのような極めて小さな目標物を侵入禁止ゾーンを作るために3人の子ども達が取り囲む(子ども達がゾーンづくりが簡単だと感じた場合、スキttlの周りに半径1mの円を書く。その円内には誰も入れないことにする。するとゾーン内に残っているプレイヤーはシュートブロックにいかなければならなくなる。)ケースである。しかし、これに対しラグビーやアメリカンフットボールのような幅広いラインは、「マンツーマン」ディフェンスをクローズアップすることになる。したがって、これら極めて異なるアプローチについて説明するためには、4対4のスキttlボール並びに4対4の



共通ルール

- 手を使ってパスする。
- 得点後はターゲットエリアからパスしてゲーム再開

その他のルール

- スキttlボール
- (通常は) ボールを持って走れない
- 身体接触無し
- スキttlを倒すと得点

ラインボール

- (通常) ボールを持って走ることを認める
- 触った場合、停止して3秒以内にパスする
- ライン内にボールを運び込むかライン内の誰かの手でボールを渡すと得点

図2 「ゾーン」ディフェンスと「マンツーマン」ディフェンスについて説明するために用いるスキttlボールとロングボールをプレイするために必要なコートと最低限のルール¹²⁾

ラインボールを活用することができるという¹⁵⁾。これは、ディフェンスのシステムの違いやそのメリットデメリットを体験的に学習させるための教材だといえる。

もっとも、実際の授業では、単にこれらのゲームを行わせているわけではない。教材に規定された発問が教師から投げかけられている。それは、子ども達の戦術的気づきを向上させるための手だてであると同時に、技術学習の必要性を認識させるための手だてでもある。

他方で、技能レベルが原因で戦術が効力を発揮しないケースも予想できる。では、彼らは、技術練習を学習過程にどのように位置づけているのであろうか。

TGFUでは技術は、基本的には、個別に指導されている。例えば、TGFUで行った授業のビデオ分析からは、次の手続きが抽出され、紹介されている。

- 1) 検討課題を確定する。
- 2) 適切なゲームの形態を設定する。
- 3) プレイを観察する(マネージメント)。
- 4) 戦術的な課題とその解決策とは何かを検討する。
- 5) プレイを観察する。
- 6) 理解を促すために介入する(必要ならば)。
- 7) プレイを観察する。
- 8) 技能を向上させるために介入する(必要ならば)。
- 9) プレイを観察し、最終的なパフォーマンスを評価する⁶⁶⁾。

ここでは、技術不足が原因でゲームがうまくできない場合に技術を教えるべきだと明言されている⁶⁶⁾。その背景には、クラスのペースよりも個人ペースで授業を展開する³³⁾という発想が読みとれる。

しかし、他方で、発問形式が用いられるように、技術の必要性を意識させた上で、技術練習に移行するという授業展開もみられる。また、技術練習を授業案に明確に位置づけた例も見られる。例えば、女子にネットボールを実施する際の授業案として、次の案が紹介されている。

- 1) 身体的なウォームアップ(あらゆる観点からのフットワーク)。
ボールを用いてのウォームアップ(反応時間練習。ボール慣れ。キャッチング。スローイ

ング。シュート等)。

- 2) ゲームあるいはミニゲーム(選択した戦術の導入並びに発展)。
- 3) 技術の選択と練習(例えば、インターセプトの技術、キャッチングの技術)。
- 4) 最後のゲーム(あるいはミニゲーム)。選択した戦術の発展並びに強化。

技術は、常にゲームのコンテキスト内で教師によって必要に応じて教えられるという⁶⁾。

VI. TGFU がカリキュラム論並びに学習指導論に与える示唆

以上、確認してきたように、TGFUは、誰もがスポーツを享受できる授業づくりに向けて、教科内容やその教授法を提示し、ゲームのコンテキストを意識した、認識重視の授業づくりを志向する試みであった。また、それをカリキュラム上に位置づけていく理論でもあった。その意味では、素材の選択や教材づくり、教師行動の検討時のアイデア、種目を超えたカリキュラム構想等、我が国における球技のカリキュラム上の位置づけやその授業像検討に向けて与える示唆は大きい。それは、次のように要約できる。

- 1) カリキュラム論レベルでは、次の示唆が得られる。まずは、ゲーム指導では認識、習熟の対象として戦術を明確に意識すべきこと、その際、ボール操作の技術のみならず、ボールを持たない動きをも教科内容として位置づけることである。これはまた、既存の種目をいう意味での素材ではなく、戦術レベルでゲーム指導の教科内容を体系化すべきことを示唆している。また、その際には、学習、習熟のレベルを識別できる指標づくりが求められることになる。
- 2) 学習指導論レベルでいえば、戦術的気づきを促す教材づくりや教授行為の必要性が示唆されることになる。さらには、戦術的気づきを伴った技能習熟を保障していく教材づくりの必要性や学習過程の仕組み方の検討が必要になる。

もっとも、TGFUは、実践レベルでは幅広い社会的支持を得ているとはいえ、研究レベルは未検証であるという。また、彼らの構想も一つの案に過ぎず、授業を行う教師達自身がそれに手を加えながら、自らの案を生みだしていけばいいとい

う。また、それを、カリキュラムづくりや授業づくりに反映させていけばいいという¹⁶。

実際、アメリカでTGFUが紹介された後、すでに1990年には、ラフバラ大学の卒業生であるChandlerとMitchellにより、二つのコメントが付されている。一つは、カリキュラムにゲームを採択する際のフレームワークの哲学に関する疑問である。例えば、それが、なぜゲームがカリキュラム上に位置づけるのか、という疑問に答えていないこと、また、ゲームがカリキュラム上に位置づけられることを認めたにしても、どのゲームを選択すべきであるのかに関する指摘が実際に選択されるゲームを規定するにもかかわらず、それに対する自覚がないことが指摘されている。ラフバラのフレームワークの中立性、すなわち、その選択過程に見られる中立性は、カリキュラム開発そのものにみられる政治意識の欠落を偽装しているにすぎないというのである。実際、カリキュラム作成の基準が異なれば、そこで設定される内容も異なっているという。そのため、ラフバラ学派の分類システムにしても、それがどのような価値を志向しているのか(value orientation)を明確にすべきだと指摘されることになる。

他の一つは、それをテストし普及させる必要性である。このモデルそのものが、いくつかの仮定を前提としている。例えば、技術の定着や貧困な意思決定能力の改善、教師やコーチに対する依存体質の改善がもたらされるといった仮説がそこにはみられるが、その仮説はいったいどのように検証されているのか、と彼らは問いかけている。あるいは、認知的理解により技能が脱文脈化されて発達するという発想には、子ども達が学んでいく方法や根拠に対する理解が欠落していると批判している。技能の発達研究レベルという意味では未検証だと指摘されるゆえんである。その最たる例が、同一カテゴリー内であれば、あるゲームから他のゲームに積極的な戦術上の転移がみられるという仮説の検証であろう¹⁸。

なお、Chandlerら¹⁸のこの指摘に対し、TGFUを最初にアメリカで紹介した論文の一つの筆者といわれる当のWernerが、若干の反論を示している。さらに彼は、サウスカロライナ大学のRinkらが、1990年春からネットゲームにおける戦術アプローチに焦点化したプロジェクトを発足させたことを紹介している。また、彼らの行った予備的

研究では、ゲーム中に戦術的気づき(tactical awareness)が活用できるには一定レベルの技能が必要になることが示唆されているという。あるいは、戦術的気づきはゲームをスタートするために活用されるとはいえ、彼らが戦略(strategies)をもっとも使いこなせるようになるには技術指導が行われる必要があることも示唆されているという¹⁷。しかも、その可能性を検証する試みは、上述したように、1990年代に入りアメリカで展開されるようになっていく。そして、その成果が専門誌ですでに公表されるに至っている^{21,22,23}。あるいは、技術中心で行った授業と戦術中心で行った授業では技能、知識、戦術理解、意思決定並びにプレイ能力に有意な差がみられなかったとの報告もみられるという²⁶。ここでは、改めて、TGFUの保証し得る学習成果やそのメリットとは何かが問われているといえる。

実際、Thorpeらのモデルにしても、教科内容としての戦術が明確に示されているわけでもないという。例えば、的当てゲームの戦略は未開発であるという。また、技術ベースと戦術ベースのいずれが好ましいのかという方法論上の問題、戦術が理解されやすい年齢の問題、認識、心理学的、社会的視点から見た戦略の複雑性の検討等、残された課題は多いという²⁶。また、他方で、この試みに対する誤解を解こうとする試みも近年、見られるようになっていく²¹。あるいは、ゲーム中のパフォーマンスを直接、評価できる道具開発も進められている²⁸。このような動きを踏まえた上で、上述してきたTGFUの可能性をより生産的に活かせるカリキュラム論や学習指導論の検討が求められよう。今後の課題としたい。

謝辞

本研究に必要な資料収集に関しては、Almond(ラフバラ大学)、木原(広島大学)、吉田(名古屋短期大学)各氏の御助力を仰いだ。記して謝辞したい。なお、本研究は、1998年日本体育学会での発表原稿を修正したものである。

注

注1 実際、ラフバラ大学においてTGFUが構想され始めた時期、大学の学部内でその概念についての論議が重ねられた。しかし、同時に、教師や指導主事(adviser)らからもその概念を明確にするようにという要望も示された¹。この段階での問題

は、(1)概念の分析とその妥当性の根拠を示すこと、すなわち、実践上のアイデアを理論化して示すこと並びに(2)実践で使えるアイデアやその教え方を示すことであったという。

実際、彼らが当初公表した論文¹⁾では、この方法の概略を示し、従来用いられてきた方法の想定可能な短所について検討したという¹⁾。ここでは、当時のゲームの授業が主として技術中心に高度に構造化された授業や子どもの興味に依存したものであったと認識し、それらが次のような問題を引き起こすと指摘されている。

- (1)例えば、「すること」が強調される結果、大部分の子ども達がほとんど成功しないで終わってしまう。
- (2)ゲームについて「知ること」がほとんど保証されていない学校が多い。
- (3)うまいとされるプレイヤー達も柔軟性のない技能を身につけており、意思決定の能力も貧しい。
- (4)教師やコーチに依存しながらパフォーマンスを向上させている。
- (5)ゲーム(スポーツ)がレジャー社会における重要な楽しみの一つになっているにもかかわらず、「思考できる」観衆(“thinking” spectators)や「賢明な」管理者(“knowing” administrators)の育成に失敗している²⁾。

ここでの批判は、従来の授業が運動による反応(技術)を重視し、ゲームの持つ状況依存性を考慮してこなかったことに向けられる。それはまた、教師の関心が方法を教えることに向けられ、根拠(何故)に向けられてこなかったことへの批判につながることになる。例えば、バドミントンのオーバーヘッドクリヤーがゲーム中にもつ意味を教える前に、その方法のみを教えるといった具合である。しかし、戦術的な思考に授業が焦点化されるならば、子ども達はゲームが楽しいものであることを認識するようになるであろうし、戦術的気づき(tactical awareness)に基づく、適切な意思決定ができるようになるであろうという。そして、そのためには、技術の必要性や関連を子ども達に見えるようにすべきであるという。その意味では、このアプローチでは、従来の授業にみられた「いつゲームができるの」という反応に代わり、「どのようにゲームができるのか」という反応を引き出すべきであるという。それにより、子ども達は、特定のゲーム状況の中で特定の技術を向上させるための戦術の必要性について評価し出すという³⁾。また、TGfU⁴⁾では、戦術鑑賞能力の向上をもが期待されていることも見過ごせない。例えば、テレビを見ながら、そこで展開されている基本的戦術を理解するといった具合である。その意

味では、TGfUは、単にできることのみを目指すものではない。彼ら自身がスポーツ教育と称したように、それは、スポーツに対する文化的理解や動きのメカニズムに対する理解を深めていくことという意味での知識を広げていくことを求めた⁶⁾といえる。また、すでに、全員参加やそこでの成功体験の保証をめざすものであった。

- 注2) 表1に関しては、次のコメントが付されている。
- プラットフォームテニス：大型の卓球ラケットでボールを打つ、パドルテニスに似たスポーツ。
キックボール：野球に似た子どもの球技。大きなボールを蹴る。
スキットル：九柱戯(ナインピン)。
スヌーカー：玉突き。15個の赤玉と6個の他の種々の色の玉を用いるゲーム。
プール：6つのポケットのある玉突き台でする賭玉突き。

注3) なお、このような分類論提示の背景には、現職教師教育に対する彼らの取り組みがあったことも見過ごせない。例えば、TGfUは、それが紹介された時点で、即座に普及していったわけではなかったという。Almondら、教師達がそれを肯定的に評価しているという開発者達の手伝いにもかかわらず、実際にそれが実践に移され、授業が変わっていったというわけではなかった。逆に言えば、このような状況が何故生まれるのかが問われることになる。Almondは、その原因を、教師が実践を反省的にモニターする技術を備えていないこと、さらには、研究ベースに教師が組み込まれていないことにあると述べた⁷⁾。そのため、彼らは、教師達と共同で36以上のコースを開設したという。また、教育当局自身も、ゲーム指導の成果を再検討するために独自に小規模のプロジェクトを実施したという⁸⁾。

この研究重視のプロジェクトにおいて、Almondらは、教師達がゲーム指導において自分たちのアイデアを試そうという関心を示した際に、彼らに自分自身の実践をモニターするように促すとともに、彼ら自身がこの方法に関する彼らの関わり方をモニターすることにしたという。具体的には、教師達が研究に関与し出すと何が起こるのかを確認することになる。実際、彼は、次の諸点を除き、教師達には最低限の援助を与えることに留めたという。

- 1 「理解のための教授法」への入門コース
- 2 ゲーム指導に関する資料
- 3 自分自身の実践をモニターするための手短なマニュアル
- 4 地域のアドバイザーが設定する会合

さらに、この作業に加え、教師達との間でもったすべての関わり、論議、実際に行った実践をピ

デオに収録するとともに、事例ノート(case note)を最低、二人の人間によって記させた。そして、これらの手続きは、研究ベースの指導法に対する教師達の関わり方を確認することを可能にしたとともに、新しい方法としてのTGFUに対する彼らの反応をも確認可能にしてくれたという。外から教師の行動を観察する方法に代わるものとしてのアクションリサーチの方法論的メリットが、このような確認作業を可能にしたという。それは、教師自身が自分自身の実践を体系的かつ批判的に省察することを可能にするものであった。実践で何を行っているのかを表現できるのは教師のみであるとの認識が、その方法採用の根底に見られる²⁾。

しかし、現職教師達を研究を推進していく際のメンバーに組み入れようとする彼ら自身の試みは、すんなりと成果をあげていったわけではなかった。そこでは、教師達自身の保守的な思考様式や孤立化の問題点が明らかにされていくことになる。

例えば、教師達自身が新しいものを生みだしていくという発想が弱いこと、個々人がバラバラに切り離されると新しいことを試みたいという意欲が衰えていくことが確認されていく。同時に、教師達自身に、戦術に関するイメージが乏しいこと、しかもそのようなイメージの貧困さは教師達のパフォーマンスレベルに規定されるわけではないこと、すなわち、上手な教師は問題状況を支障無く解決していくため戦術の必要性やその具体的中身について意識しにくいことも確認されていく。そのため、彼らは、新しい概念を生み出す必要性に迫られていく。その結果、侵入型ゲーム(invasion games)、ネット/壁型ゲーム(net wall games)、フィールドディング/ラン得点型ゲーム(fielding/run scoring games)、ゲームの形態(game form)、できるようにさせるゲーム(enabling games)、プレイの諸原理(principles of play)といった概念が生みだされていくことになる²⁾。

注4) 表2に関しては、次のコメントが付されている。

- a 侵入型、コート型、フィールドディング型から素材を選択する際には、いくつもの要因が想定可能であろう。
- b 抽出されたゲームは、3年生並びに4年生でも継続して実施できる。
- c 3年間続けて同じゲームを行うという判断もあり得る。あるいは、扱うゲームを毎年変えるという判断もあり得る。
- d コートゲームは、他のゲームに比べ戦術的にそれほど複雑ではない。したがって、コートゲームには同じ時間を配当する必要はない。
- e 4年生で開設される諸コースは、スポーツ教

育を踏まえて実施される²⁾。

- 注5) 個々の手続きは、次のように説明されている。
- A. 本物のゲーム。大人が固有に求められる技術や戦術を用いて行うゲーム。例えば、ダブルスのテニス。
 - B. 再提示。大人の行うゲームで求められるほとんどの戦術が備わっている。しかし、技術や身体的要因によって直面する問題を少なくしている。例えば、ショートテニスのダブルス。
 - C. 誇張。本物のゲームの備えている基本的ルールを維持したまま、しかし問題なる戦術的課題(tactical problems)が誇張されるように修正される。例えば、コートの左右のバランスを取る必要性を強調するために、ダブルスのコートでシングルを行う。
 - D. 若者達がゲームへと導かれた際には、そのほとんどで、BとCの双方の操作が加えられている。そこでは、必ず、技術的制約がみられ、戦術的課題も単純化されている。例えば、ショートテニスコートの幅は、Cと類似の問題を強調することになる²⁾。

注6) 図1の個々の要因は、次のように説明されている。

- 1) ゲームの形態(game form)。大人が行うゲームの完全なバージョンは長期的に目指すべき目標であり、教師にその指針を提供することになる。しかし、中学校初期の年齢の子ども達に対しては、彼らの年齢や経験に適した様々なゲーム形態を導入することが必要である。その際に重要なことは、ゲーム中に生じる問題、すなわち、基本的には敵がスペースを消している中でターゲットに向かって攻撃するためにスペースを生み出すという問題を提示する際にはプレイするエリア、人数、使用する道具について慎重に検討しなければならない。適切なゲーム状況が設定できれば、11-12才の子ども達によって行われるミニゲームは、大人が行っているゲームに極めて近いものになる。
- 2) ゲーム理解(game appreciation)。それがいかに単純なものであろうとも、子ども達は当初からプレイするゲームのルールを理解すべきである。ルールがゲームの形を生み出すことを忘れてはならない。ネットが高くなればゲームの進行が遅くなり、ラリーが長くなる。打球型ゲームでフィールドプレイヤーの人数を少なくすれば、得点するために走れる可能性が高まる。侵入型ゲームで的が大きくなれば、ディフェンスはよりゴールを守りにくくなる。付言するならば、ルールはゲーム

の時間やスペースを規定するのみならず、重点方法を規定することになるとともに、さらに重要なことは、必要とされる技術のレパートリーを決定づけることになる。ゲームのルールが修正されれば、当然ながら、用いるべき戦術もそれに連座して変わることになる。

- (3) 戦術的気づき (tactical awareness)。問題点を提示し、ルールに対する理解を促した後はゲーム中に必要になる戦術について検討することが必要になる。敵をうち破るためにはスペースを生みだしたり消したりする方法が見出されなければならない。ゲームに対する戦術的アプローチの基礎からどのゲームにも共通なプレイの諸原則が見出されなければならない。例えば、ファーストブレイクの練習の成果としてより多くの攻撃をしかけることである。もちろん、ゲームの計画が常にうまくいく保証はないし、戦術は動きに合わせて修正されるべきである。

戦術的気づきは、敵の弱点を即座に見抜くことにも向けられなければならないことも付言しておくべきであろう。例えば、バックハンドが下手であるとかタックルを嫌っているとか、強いボールを嫌っているといった事柄である。しかし、これらが、公平に調整されたゲームの競争的性質を壊してしまうものであってはならない。

- (4) 意思決定 (decision making)。熟練したプレイヤーは、意思決定を下すのにほとんど時間を要しない。彼らはまた、「何をするのか」と「どうするのか」を識別することを重要だとは考えていない。しかし、ゲームに対するこのアプローチでは、「何をなすべきか」と「どうするのか」の判断を区別する。そうすることにより学習者と教師の双方が、意思決定上の欠点を検討できるようになる。

- a) 「何をすべきか (what to do?)」。意思決定をする際には戦術的気づきが不可欠である。しかし、状況が常に変わるのがゲームである。個々の状況で何をすべきかを決定する際には常に評価されるべきである。このように、(選択的注意、サインの重複、知覚等の)サインを認識する能力や(様々な予測を含む)想定可能な成果を予想できる能力は、極めて重要である。例えば、侵入型ゲームではニアポストに攻撃をしかけることが極めて効果的であるとはいえ、それによりボールを失う危険も高い。しかし、最初にサインが認識されていなければ、それを知っても何ら意味がない。
- b) 「どうすべきか (how to do it?)」。それを行

うための最適の方法は何かに関する決定が残っているし、適切な方法の選択は極めて重要である。例えば、使える空間が広いとはいえ時間が限られている場合、即座に反応することが望ましい。他方で、時間があるとはいえ、それを実行する際の精度が求められる場合、コントロールが必要になるであろう。このような状況は、侵入型ゲームのシュート場面ではしばしばみられる。

- (5) 技能発揮 (skill execution)。このモデルでは、技能発揮は、教師が必要とした動きが実際に生みだした成果と捉えられる。また、学習者並びに学習者の限界を踏まえて評価される。それは、パフォーマンスとは区別されるべきであり、動きの力学的効率と特定のゲーム状況との関連という二つの質的側面を含みもつものである。例えば、小さな子どもはバドミントンのゲーム中に、シャトルを相手の後方に送り出す十分なラケットヘッドのスピードとコンタクトの角度を備えた、素晴らしいディフェンスのクリヤーを打つことができるであろう。このシャトルは、力が足りないために、あるいは/また技術的な未熟さ故にフルサイズコートの後方まで届かないかもしれない。しかし、それでも、それは、素晴らしいディフェンシブクリヤーと見なせるであろう。このように、技能発揮は、常に、学習者並びにゲームのコンテキスト内に位置づけられる。

- (6) パフォーマンス (performance)。これは、学習者からは独立した基準に照らして評価される、それ以前の過程から生みだされる、外的に観察できる成果である。我々は、それによって、学校レベルや国際的レベルで、子ども達が上手なプレイヤーか下手なプレイヤーかを判断できる。それはまた、反応の妥当性を評価するとともに技術の効率を評価する指標でもあるべきである¹¹⁾。

引用・参考文献

1. Almond, L. (1983): Games Making. Bulletin of Physical Education. 19(1): 32-35.
2. Almond, L. (1986): Asking Teachers to Research. In: Thorpe, R. et al. Rethinking Games Teaching. Woolnough Bookbinding: Northamptonshire. pp. 35-44.
3. Almond, L. (Ed.) (1989): The Place of Physical Education in Schools. Kogan: London.
4. Almond, L. (Ed.) (1997): Physical Education in Schools. 2nd. ed. Kogan: London.
5. Bailey, L. (1983): Anyone for Tennis? Game, set

- and match. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.11-13.
- 6) Bailey, L. (1983): Netball: Are we playing the Game?. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.29-31.
 - 7) Bailey, L. (1983): Striking/Fielding Games. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.53-55.
 - 8) Berkowitz, R.J. (1996): A Practitioner's Journey from Skill to Tactics. JOPERD. 67(4): 44-45.
 - 9) Booth, K. (1983): An Introduction to Netball-An alternative Approach. Bulletin of Physical Education. 19(1): 27-31.
 - 10) Booth, K. (1983): An Introduction to Netball-An Alternative Approach. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.32-36.
 - 11) Bunker, D. & Thorpe, R. (1982): A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. Bulletin of Physical Education. 18(1): 5-8.
 - 12) Bunker, D. & Thorpe, R. (1983): A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. Bulletin of Physical Education. 19(1): 5-8.
 - 13) Bunker, D. (1983): Taking an Understanding Approach to the Teaching of Cricket: An Example of a Fielding Game. Bulletin of Physical Education. 19(1): 20-26.
 - 14) Bunker, D. (1983): The Teaching of Cricket: Examples of Fielding Games. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp. 46-52.
 - 15) Bunker, D. & Thorpe, R. (1986): Is There a Need to Reflect on Our Games Teaching?. In: Thorpe, R. et al. Rethinking Games Teaching. Woolnough Bookbinding: Northamptonshire. pp.25-34.
 - 16) Butler, J.I. (1996): Teacher Responses to Teaching Games for Understanding. JOPERD. 67(9): 17-20.
 - 17) Burrows, L. & Abbey, W. (1986): A Teacher's Reaction. In: Thorpe, R. et al. Rethinking Games Teaching. Woolnough Bookbinding: Northamptonshire. pp.45-51.
 - 18) Chandler, T.J.L. & Mitchell, S.A. (1990): Reflection on "Models of Games Education". JOPERD. 61(8): 19-21.
 - 19) Chandler, T. (1996): Teaching Games for Understanding Reflections and Further Questions. JOPERD. 67(4): 49-51.
 - 20) Curtner-Smith, M.D. (1996): Teaching for Understanding Using Games Invention with Elementary Children. JOPERD. 67(3): 33-37.
 - 21) Doolittle, S. (1983): Reflecting on an Innovation. Bulletin of Physical Education. 19(1): 36-38.
 - 22) French, K.E., Werner, P.H. & Rink, J.E. (1996): The Effects of a 3-Week Unit of Tactical, Skill, or Combined Tactical and Skill Instruction on Badminton Performance on Ninth-Grade Students. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 418-438.
 - 23) French, K.E., Werner, P.H., Taylor, K., Hussey, K. & Jones, J. (1996): The Effects of a 6-Week Unit of Tactical, Skill, or Combined Tactical and Skill Instruction on Badminton Performance on Ninth-Grade Students. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 439-463.
 - 24) Graham, K.C., Ellis, S.D., Williams, C.D., Kwak, E. C. & Werner, P.H. (1996): High- and Low-Skilled Target Student's Academic Achievement and Instructional Performance in a 6-Week Badminton Unit. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 477-489.
 - 25) Gréhaigne, J.-F. & Godbout, P. (1995): Tactical Knowledge in Team Sports From a Constructivist and Cognitivist Perspective. Quest. 47(4): 490-505.
 - 26) Griffin, L.L. (1996): Tactical Approaches to Teaching Games Improving Net-Wall Game Performance. JOPERD. 67(2): 34-37.
 - 27) Griffin, L., Dodds, P. & Rovegno, I. (1996): Pedagogical Content Knowledge for Teachers. JOPERD. 67(9): 58-61.
 - 28) Griffin, L.L., Mitchell, S.A. & Oslin, J.L. (1997): Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach. Human Kinetics: Champaign(高橋健夫, 岡出美則監訳(1999) ボール運動の指導プログラム, 大修館書店:東京).
 - 29) Jewett, A.E., Bain, L.L. & Ennis, C.D. (1995): The Curriculum Process in Physical Education. Brown & Brown: Dubuque.
 - 30) 木原成一郎(1998): What and How Should We Teach in Games Teaching of Physical Education Lesson? -Focusing on the 'Teaching For Understanding' approach about games teaching in primary schools-. 広島大学学校教育学部紀要第I部. 20: 67-75.
 - 31) 木原成一郎(1999): イギリスの1980年代における体育カリキュラム開発の研究-「理解のための球技の授業」アプローチの検討を中心に-. 広島大学学校教育学部紀要 第I部 21: 51-59.
 - 32) Jackson, S. (1983): Teaching for Understanding in Invasion Games. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul

- and St. Mary, Cheltenham. pp.27-28.
- 33) Jones, D. (1983): Teaching for Understanding in Tennis. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.25-26.
 - 34) Kirk, D. (1983): Theoretical Guidelines for 'Teaching for Understanding'. Bulletin of Physical Education. 19(1): 41-45.
 - 35) Kirk, D. (1992): Defining Physical Education: The Social Construction of a School Subject in Postwar Britain. The Falmer Press: London.
 - 36) Mawer, M. (1995): The Effective Teaching of Physical Education. Longman: London.
 - 37) McPherson, S.L. (1994): The Development of Sport Expertise: Mapping the Tactical Domain. Quest. 46(2): 223-240.
 - 38) Mitchell, S.A. (1996): Tactical Approaches to Teaching Games Improving Invasion Games Performance. JOPERD. 67(2): 30-33.
 - 39) 本橋美佳(1998): アメリカのスポーツ教育にみる戦術学習①. 体育科教育. 46(13): 66-68.
 - 40) 本橋美佳(1998): アメリカのスポーツ教育にみる戦術学習②. 体育科教育. 46(14): 67-69.
 - 41) 岡出美則(1998): 素材主義の克服に向けた提案. 体育科教育. 46(12): 60-62.
 - 42) 岡出美則(1998): ドイツにみる戦術学習①. 体育科教育. 46(16): 54-56.
 - 43) 岡出美則(1998): ドイツにみる戦術学習②. 体育科教育. 46(18): 54-56.
 - 44) 岡出美則(1999): ゲーム理解のための指導法(TGFU)にみる戦術学習の指導モデル(1). 体育科教育. 47(4): 51-53.
 - 45) 岡出美則(1999): ゲーム理解のための指導法(TGFU)にみる戦術学習の指導モデル(2). 体育科教育. 47(5): 67-69.
 - 46) 岡出美則(1999): グリフィンらの提唱する戦術アプローチ. 体育科教育. 47(7): 50-52.
 - 47) オ' サリバン, M(1998): アメリカの学校体育の現状と展望. 学校体育. 51(8): 202-207.
 - 48) Oslin, J.L. (1996): Tactical Approach to Teaching Games. JOPERD. 67(1): 27.
 - 49) Oslin, J.L., Mitchell, S.A. & Griffin, L.L. (1998): The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. Journal of Teaching in Physical Education. 17(2): 231-243.
 - 50) Rink, J.E. (1996): Tactical and Skill Approaches to Teaching Sport and Games: Introduction. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 397-398.
 - 51) Rink, J.E., French, K.E. & Tjeerdsma, B.L. (1996): Foundations for the Learning and Instruction of Sport and Games. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 399-417.
 - 52) Rink, J.E., French, K.E. & Graham, K.C. (1996): Implications for Practice and Research. Journal of Teaching in Physical Education. 15(4): 490-502.
 - 53) Sariscesany, M.J. (1996): Turning Ideas into Practices A Teacher Development Workshop. JOPERD. 67(3): 38-40.
 - 54) 佐藤 靖, 浦井孝夫(1997): 「球技」の特性と分類に関する研究-中学校学習指導要領の分析を中心に-. スポーツ教育学研究. 17(1): 1-14.
 - 55) 佐藤 靖(1997): 球技の分類論を考える. 体育科教育. 45(17): 26-29.
 - 56) Siedentop, D. (1994): Sport Education Quality PE Through Positive Sport Experiences. Human Kinetics: Champaign.
 - 57) Siedentop, D. (1996): Physical Education and Education Reform: The Case of Sport Education. In: Silverman, S.J. & Ennis, C.D. (Eds.) Student Learning in Physical Education. Human Kinetics: Champaign. 247-267.
 - 58) Spackman, L. (1983): Invasion Games: An Instructional Strategy. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.37-41.
 - 59) Spackman, L., Booth, K. & Doolittle, S. (1983): Towards Guidelines for Thinking about Games. Bulletin of Physical Education. 19(1): 39-40.
 - 60) Spackman, L., (Baily), Booth, K. & Doolittle, S. (1983): Towards Guidelines for Thinking about Games. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.42-45.
 - 61) 高橋健夫(1993): これからの体育科教育授業と教材研究のあり方. 体育科教育. 41(4): 19-21.
 - 62) Tinning, R. et al. (1993): Learning to teach Physical Education. Prentice Hall: New York.
 - 63) Thorpe, R. (1983): An "Understanding Approach" to the Teaching Tennis. Bulletin of Physical Education. 19(1): 12-19.
 - 64) Thorpe, R. & Bunker, D. (1983): From Theory to Practice: Two Examples of an 'Understanding Approach' to The Teaching Games. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp. 5-10.
 - 65) Thorpe, R. & Bunker, D. (1983): Issues that arise when preparing to 'Teach for Understanding'. Bulletin of Physical Education. 19(1): 9-11.
 - 66) Thorpe, R. (1983): An "Understanding Approach" to the Teaching of Tennis. In: Spackman, L. (Ed.) Teaching Games for Understanding. The College of

- St. Paul and St. Mary, Cheltenham. pp.14-20.
- 67) Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1986): A Change in Focus for the Teaching of Games. In: Piéron, M. & Graham, G. (Eds.) Sport Pedagogy. Human Kinetics: Champaign. pp.163-169.
- 68) Thorpe, R. & Bunker, D. (1986): Landmarks on our way to 'Teaching for Understanding'. In: Thorpe, R. et al. Rethinking Games Teaching. Woolnough Bookbinding: Northamptonshire. pp.5-6.
- 69) Thorpe, R. & Bunker, D. (1989): A Changing Focus in Games Teaching. In: Almond, L. (Ed.) The Place of Physical Education in School. Kogan Page: London. pp.42-71.
- 70) Tjeerdma, B., Rink, J.E. & Graham, C. (1996): Student Perceptions, Values, and Beliefs Prior to, During, and After Badminton Instruction. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15(4): 464-476.
- 71) Turner, A.P. & Martinek, T.J. (1992): A Comparative Analysis of two Models for Teaching Games (Technique Approach and Game-Centered (Tactical Focus) Approach). *International Journal of Physical Education*, 29(4): 15-31.
- 72) Turner, A. & Martinek, T.J. (1995): Teaching for Understanding: A Model for Improving Decision Making During Game Play. *Quest*, 47(1): 44-63.
- 73) Turner, A. (1996): Teaching for Understanding Myth or Reality?. *JOPERD*, 67(4): 46-48.
- 74) Waring, M. & Almond, L. (1995): Games-centered games-A revolutionary or evolutionary alternative for games teaching. *European Physical Education Review*, 1(1): 55-66.
- 75) Werner, P. (1989): Teaching Games A Tactical Perspectives. *JOPERD*, 60(3): 97-101.
- 76) Werner, P. & Almond, L. (1990): Models of Games Education. *JOPERD*, 61(4): 23-27.
- 77) Werner, P. (1990): Werner Responds-. *JOPERD*, 61(8): 21.
- 78) Werner, P., Thorpe, R. & Bunker, D. (1996): Teaching Games for Understanding Evolution of a Model. *JOPERD*, 67(1): 28-33.
- 79) 吉田文久(1999): イギリスのナショナルカリキュラムにみる戦術学習(Ⅰ). *体育科教育*, 47(1): 57-59.
- 80) 吉田文久(1999): イギリスのナショナルカリキュラムにみる戦術学習(Ⅱ). *体育科教育*, 47(3): 60-63.
- 81) 吉永武史, 岡出美則(1999): 戦術学習に関する授業研究の示唆. *体育科教育*, 47(8): 49-51.