

児童全員が運動の楽しさを実感できる
小学校体育科の授業実践に関する研究
ーリレーでの学習活動の工夫を通してー

京都教育大学大学院 連合教職実践研究科
教職実践専攻 授業力高度化コース
126004 奥山 俊志哉

児童全員が運動の楽しさを実感できる 小学校体育科の授業実践に関する研究

ーリレーでの学習活動の工夫を通してー

奥山 俊志哉

授業力高度化コース

要約：「小学校学習指導要領解説（体育編）」では、体育科の授業において児童全員が運動の楽しさを感じることができるようにすると書かれている。また近年では子どもたちの間で、運動の二極化の問題がある。そのため教職専門実習Ⅱでは、児童全員が楽しさを実感できる体育科の授業づくりについて研究し、授業実践を行った。そしてその授業が児童にとって楽しさにつながったのかどうか、学習カードの自己評価をもとにして分析を行った。この分析を通して、最終的には児童全員が楽しめるような体育科の授業とはどのようなものかを明らかにした。

キーワード：二極化、リレー、体育の楽しさ4原則、学習活動の工夫、自己評価

1. 研究の背景

「小学校学習指導要領解説（体育編）」によると、体育科の授業においては児童全員が運動の楽しさを感じることができるようにすると書かれている。また近年では生涯を通して運動を楽しむことや、運動を日常生活に取り入れることが求められている。そのため体育科では児童に運動の楽しさを実感させ、生涯にわたって運動に親しもうとする意欲を小学校段階で養っておくことが大切である。

児童の実態として、運動をする子・しない子／運動ができる子・できない子の二極化の問題が指摘されている。文部科学省が実施した「全国体力・運動能力、運動習慣等調査（平成 22 年度）」では、運動の二極化が前回（平成 18 年度）調査よりも進んでいることが明らかになった。従って小学校段階で、授業では「運動することが楽しい」という児童を増やしたり、運動を前向きに捉えることができたりする児童を一人でも多く育てたいと考えた。そうすることで、自らの体力の向上や健康のために日常生活にも運動を積極的に取り入れる実践態度につながっていくのではないかと考えている。

このような背景や児童の実態を踏まえ、児童が運動を楽しんでいる体育科の授業づくりをしたいと考えた。教職専門実習Ⅱでの経験や児童の実態を踏まえながら、述べていきたい。

2. 研究の目的

本論文では、教職専門実習Ⅱで行った小学校第3学年体育科（リレー）の授業分析や児童の学習カードの分析を通して、児童全員が運動の楽しさを実感できたかを分析する。そして児童全員が楽しいと感じることのできる体育科の授業とはどのようなものを明らかにしていきたい。そうすることによって、今後「リレーが楽しい」「体育が好きだ」と思えるような児童をより一層増やしていくことができ、私自身の授業力の向上にもつながる。

3. 研究の方法

3.1 先行研究

教職専門実習Ⅱで行った小学校第3学年体育科（リレー）の授業分析を、高田、清水の先行研究を参考にして行った。

表1 高田、清水の先行研究

運動の楽しさ4原則（高田氏）		子どものつぶやき（清水氏）
動く楽しさ	自ら体を動かそうという気持ちになったり、力いっぱい運動をすることができたりしたと感ずること。	・全力でやった。・またやりたい。 ・力一杯やった。・次はこうしたい。 ・もっと〇〇したい。
分かる楽しさ	課題意識をもち、課題の解決に向けて運動したり考えたりする中で、新たに感じたり分かたりしたことがあったと感ずること。	・〇〇が分かった。 ・大切なことは〇〇だと思った。 ・〇〇を発見した／気がついた。
伸びる楽しさ	運動ができた。技能が上達した。体力を高めることができたと感ずること。	・上手になったと思う。 ・できるようになった。 ・前よりもできた。
関わる楽しさ	集団内で教えあったり、励ましあったりすることができたと感ずること。	・声をかけることができた。 ・声をかけてもらってうれしかった。 ・教えてあげることができた。 ・教えてもらってうれしかった。

高田（1985）は、体育の授業における楽しさを毎時間の授業終了後に、①子どもが動く楽しさを感じること。②子どもが分かる楽しさを感じること。③子どもが伸びる楽しさを感じること。④子どもが関わる楽しさを感じること、の4つに定義している。また清水（2008）は、高田の運動の楽しさ4原則を基にして体育科の授業実践を行い、児童の学習カードにおけるつぶやきを上記のようにまとめている。

3.2 学習活動の工夫

高田（1985）の運動の楽しさ4原則のために、以下のように学習活動を工夫した。

動く楽しさを児童が実感するため、活動量をできるだけ多く確保することが必要だと考えた。

建築設計図

平面図

この図は、建築設計の平面図と断面図を示しています。平面図は、中央に正方形の庭園があり、その周囲に円形の建物と壁が描かれています。断面図は、建物の断面を示し、中央の庭園と建物の高さ関係がわかります。

断面図

この図は、建物の断面を示しています。中央の庭園と建物の高さ関係がわかります。建物の断面は、中央の庭園と建物の高さ関係がわかります。

分かる楽しさを児童が実感するため、クラス全体のめあてだけでなく、チームのめあてや個のめあてを児童全員にもたせた。(図3・4) タイムが縮んだことや順位が上がったことだけに着目するのではなく、自分が設定しためあてが達成できたかどうかにも注目させることで、分かる楽しさをより実感できるように工夫した。またタイムや順位だけではなく、目標の達成にも学習の視点を置くことで、走ることが苦手な児童が目標達成のために前向きに頑張ることができるようにした。

	＜設備概要＞	＜設備概要＞	＜設備概要＞	＜設備概要＞	＜設備概要＞	＜設備概要＞
わが世と チームと	屋 外芝 草 場 サランパ 席 おんぼき 休憩	屋 外芝 草 場 サランパ 席 おんぼき 休憩	屋 外 サランパ おんぼき 席 おんぼき 休憩	屋 外 サランパ おんぼき 席 サランパ 休憩	屋 外 サランパ おんぼき 席 サランパ 休憩	
	120㎡	120㎡	120㎡	120㎡	120㎡	120㎡
	い	い	い	い	い	い
じゅえい		120㎡	120㎡	120㎡	120㎡	120㎡
	い	い	い	い	い	い
さくせん (チーム の代表)						

[illegible]

46

きろくカード 色 名前()

	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
1時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
2時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
3時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
4時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
5時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
6時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
7時間目	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒	分 秒
2分 30秒						
2分 20秒						
2分 10秒						
2分						
1分 50秒						
1分 40秒						
1分 30秒						
1分 20秒						
1分 10秒						
1分						

このように、さいこうタイムに色をぬってみよう！タイムがどれだけみじかくなったか、一目でわかるよ！

1時間目						
2時間目						
3時間目						
4時間目						
5時間目						
6時間目						
7時間目						

図5 チームのきろくカード（裏）

関わる楽しさを児童が実感するため、1レースと2レースとの間に、バトンパスの仕方で工夫した点や良かった点について発表する場を設定したり、毎時間5分間の作戦タイムや練習タイムを設けたりすることで、バトンパスの仕方を考える学習活動を設定した。

3.3 自己評価の作成

このような学習活動の工夫によって、どれだけの児童が楽しさを実感できたかを知るために、図4の学習カードの中に自己評価を作成した。観点としては、「力一杯運動することができましたか」（動く楽しさ）「発見（分かったことや感じたこと）がありましたか」（分かる楽しさ）「力や技が伸びましたか」（伸びる楽しさ）「友達と仲良く教え合いや、励まし合ったりすることができましたか」（関わる楽しさ）の4つを設けた。また具体的に児童の考えや授業に対する感想を知るため、「自己評価に対しての自分の考えや、授業の感想を書きましょう」という記述欄も設けた。記述による自己評価を書くことを得意としていない児童もいたため、清水の児童のつぶやきを使って、考えや感想をまとめることができるよう学習カードの構成を工夫した。

4. 研究の結果

4.1 授業実践

＊対象：京都市立小学校 第3学年1組 計39名

＊単元名：リレー（全7時間）

＊単元の流れ：1時間目 タイムの測定

2時間目 オリエンテーション

3・4時間目 バトンパスの仕方を考えて、リレーをする

5・6時間目 バトンゾーン内でバトンパスをする

7時間目 タイムが一番短くなったチームのバトンパスのよいところを取り入れ、リレーをする

1 時間目では実際にリレーで走るコースでタイムを測定し、チーム分けの参考とした。

2 時間目ではオリエンテーションということでチームの発表や場の設定の仕方、リレーを学習する上での諸注意を行った。また各チーム 1 レースだけリレーを行った。

3・4 時間目ではバトンパスの仕方を考えながらリレーをする学習を設定した。オーバーハンドパスの方法をこの段階では指導せず、タイムが短くなるようなバトンパスの仕方や、順位が上がるようなバトンパスの仕方を考える場を設定した。

5・6 時間目では 3・4 時間目で考えたバトンパスの仕方を基にして、バトンゾーン内でバトンパスができるようになるという目標で学習を行った。バトンゾーン内でバトンパスができるように、第 3 コーナーのコーンの重要性を児童に教えたり、第 3 コーナーのみマーカーではなく三角コーンを用いたりすることで、視覚的にも重要であると分かる工夫を行った。また走者同士のタイミングが合わないと、うまくバトンゾーン内でバトンの受け渡しができないことから、チームの中で走る順番を考えてみることや、作戦タイムの中でタイミングを合わせる練習を取り入れることによって、前走者と後走者のタイミングや走力がうまく合うようにしていった。

7 時間目では今までの学習をもとにして、バトンを渡すときのかげ声などタイムが一番短くなったチームのバトンパスのよいところを取り入れ、リレーを行った。このチームは、2 時間目の最初のリレーのときよりも約 30 秒タイムを縮めることができた。このチームのバトンのもらい方や渡し方、持ちかえ方などを全体で共有することで、リレーの正しい技能につなげていった。

4.2 分析結果

(1) クラス全体の分析結果

第 3 学年 1 組 計 39 名 の分析結果は以下のとおりである。なお、自己評価の◎：3 点、○：2 点、△：1 点として分析を行っている。

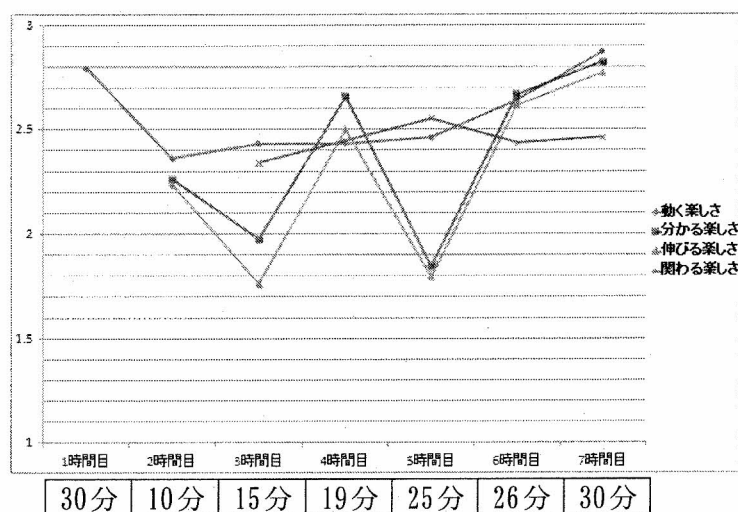


図 6 自己評価の推移と活動時間

3時間目と5時間目で分かる楽しさや伸びる楽しさが2点を下回っていることが分かる。また活動時間が多くなるに伴って動く楽しさが上昇していることから、活動時間と動く楽しさには関連性があることが分かる。しかし他の3つの楽しさと活動時間は余り関連性がないようである。分かる楽しさと伸びる楽しさについては、グラフの推移が似ていることから何らかの関連性があることが分かる。どちらも4時間目・6時間目（めあての2時間目）に楽しさを多く実感している。関わる楽しさについては5時間目に少し上昇しているものの、時間による大きな変化は見られない。

次に3年1組39名のうち、児童Aと児童Bの分析の結果を検討していく。児童Aは最初に4つの楽しさの自己評価が3点（◎）であったので分析の対象とした。児童Bについては最初に4つの楽しさの自己評価が1点（△）のものも含まれていたため分析の対象とした。それぞれ楽しさの感じ方が違う児童Aと児童Bを分析することで、児童全員が楽しさを実感できたのか明らかにしていく。

（2）児童Aの分析結果

児童Aは何事に対しても意欲が高く、体を動かすことや運動することが好きで、休み時間になると毎日走ったりサッカーをしたりして遊んでいる。また友達と話すことや一緒に遊ぶことや学習することが好きで、一人でいることはほとんどなかった。体育の授業では自らの目標に向かって頑張る様子や、チーム全体を引っ張っていきようなリーダーシップも見られた。

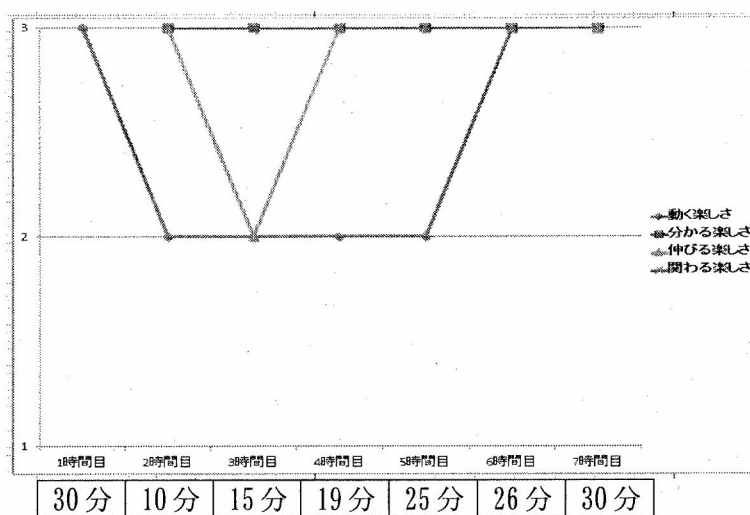


図7 自己評価の推移と活動時間

児童Aはどの楽しさにおいても2点を下回ることにはなかった。動く楽しさについてはクラス平均と同様2～5時間目の数値が低いことが分かる。分かる楽しさや関わる楽しさについてはどの時間とも3点である。伸びる楽しさについてはクラス平均と同様に、3時間目に数値が低くなっており4時間目には数値が高くなっている。

次に4つの楽しさを具体的に、学習カードの記述から分析していきたい。

表2 学習カードの記述（児童の記述のまま）

1時間目	がんばってグラウンド一っしゅう走った！リレーの学習が楽しみです。
2時間目	走っているときに後ろをむきそうになるので、後ろをむかないように走りたいです。あと、まがるところがむずかしいとわかりました。
3時間目	3いだったけど、みんなでさくせんを考えて走ったからうれしいです。つぎはいちばんになります！
4時間目	また3いでした。チームのみんなで考えたさくせんがじょうずにできました！じぶんのめあてもぼちぼちです！
5時間目	バトンゾーンでバトンをもらうことがむずかしかったです。はいというかけごえや、リードが大切とわかりました。
6時間目	リードができました！はじめて1いになれたし、タイムもみじかくなった！
7時間目	きょうは2い。4年生でもがんばります！

清水の先行研究（2008）から、児童Aは1時間目のタイムの測定の学習活動では「全力でやった」「またやりたい」という動く楽しさを実感したことが分かる。2時間目の1レースだけリレーを行いリレーに慣れる学習では活動時間は3分の1に減ったが、「次はこうしたい」という動く楽しさや「〇〇が分かった」という分かる楽しさを実感している。3・4時間目はバトンパスの仕方を考える学習活動である。3時間目はバトンパスの仕方を考える最初の時間であるにも関わらず、できないと諦めることなく「次はこうしたい」という動く楽しさを感じている。また4時間目ではみんなで協力して作戦を立てることに嬉しさを感じているので関わる楽しさや、「上手になった」という伸びる楽しさを実感していることが分かる。5・6時間目はバトンゾーンの中でバトンパスができるようになるという学習である。5時間目では「〇〇が分かった」という分かる楽しさを、6時間目では「できるようになった」「前よりもできた」という伸びる楽しさを感じている。7時間目の、タイムが一番短くなったチームの技能を取り入れてリレーをする学習活動では、「またやりたい」という動く楽しさを実感していることが分かる。

（3）児童Bの分析結果

児童Bは意欲が低いときと高いときの差が激しく、特に学習に対してその傾向が見られる。また体を動かすことや運動することは嫌いで、体育の時間には校庭に移動しない場面があった。またこだわりが強く、自分のこだわりに合わないときには泣いたり学習をやらなかったりする。そのため友達と喧嘩になることが多く、なかなか集団に馴染むことが難しい。しかし気分がよかったり自分のこだわりにあったりした場合には、真剣に取り組めるという良さももっている。

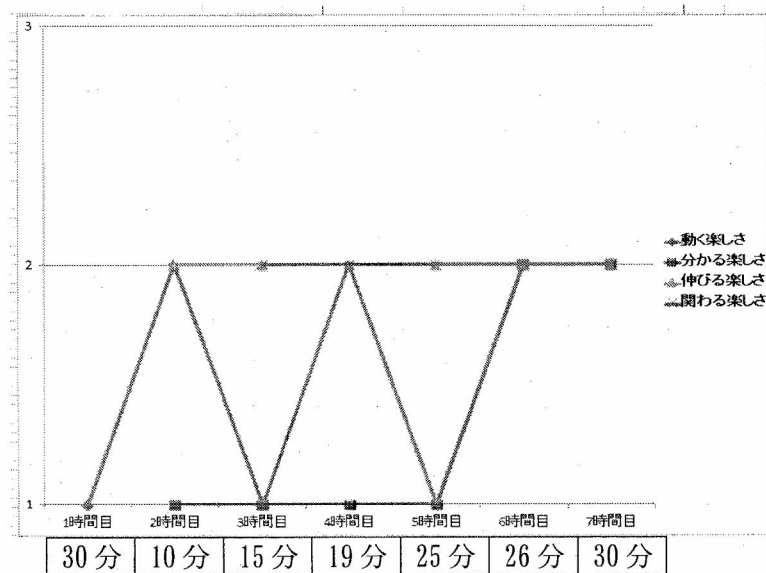


図8 自己評価の推移と活動時間

児童Bはほとんどの授業時間において、楽しさが1点または2点である。動く楽しさについては、2・4・6・7時間目で2点と数値が上昇しており、1時間目と2時間目の変化についてはクラス平均と違うところもみられる。また分かる楽しさについては6・7時間目にはじめて2点であり、課題を解決することや課題を発見することに時間を要したことが分かる。伸びる楽しさや関わる楽しさについては一律2点であり、クラス平均の傾向とは違っている。

次に4つの楽しさを具体的に、学習カードの記述から分析していきたい。

表3 学習カードの記述（児童の記述のまま）

1時間目	タイムが1分20びようだったので、みじかくできるようにがんばります。
2時間目	リレー1回しかできなかったけど、タイムが1分10びようとみじかくなった。
3時間目	手をしっかりとのばしてバトンパスをするというめあてが、むずかしかったです。できるようにがんばります。
4時間目	2いでした。前よりも手をしっかりとのばしてバトンパスをすることができました。だから2いになったのだと思います。
5時間目	はい、とこえを出してバトンをわたせばよいことがわかりました。
6時間目	前よりも、とてもタイムがちちんでよかったです。
7時間目	1年のときにとってもおそかったけれど、めあてをもって全力でがんばれたので、よかったです。またやりたいです。

清水の先行研究（2008）から、児童Bは1時間目のタイムの測定の学習活動から「次はこうしたい」という動く楽しさを実感したことが分かる。2時間目の1レースだけリレーを行い、リレーに慣れる学習では、活動時間は3分の1に減ったがタイムが縮んだという伸びる楽しさを実感している。3・4時間目はバトンパスの仕方を考える学習活動である。3時間目はバトンパスの仕方を考える最初の時間で難しいと感じているのにも関わらず、児童Aと同様に諦めることなく「次はこうしたい」という動く楽しさを感じている。また4時間目では「前よりもできた」という伸びる楽しさを実感していることが分かる。5・6時間目は、バトンゾーンの中でバトンパスができるようになる

という学習である。5時間目では「〇〇が分かった」という分かる楽しさを、6時間目では「前よりもできた」という伸びる楽しさを感じている。7時間目のタイムが一番短くなったチームの技能を取り入れてリレーをする学習活動では、「またやりたい」という動く楽しさを実感している。

5. 考察

以上のような分析結果から考察を行い、児童全員が楽しいと感じることのできる体育科の授業について明らかにしていきたい。

(1) クラス全体の考察

動く楽しさについて、活動時間を確保すれば実感できる児童が多くなるのではないかと考えられる。また分かる楽しさや伸びる楽しさについて、なぜ3・5時間目の数値が低いのかを学習カードの記述と個の見取り表から考察を行った。そうしたところ、個の見取り表では手を大きく開いてバトンをもらうことができていると児童を評価したが、児童は手を大きく開いてバトンをもらうというめあてを掲げていたり、バトンを下にもつことができている児童がバトンを下にもつというめあてを掲げていたり、自分の運動技能とめあての設定に矛盾が見られた。そのため児童はめあてを達成できず、分かる楽しさや伸びる楽しさを実感することにつながらなかったと考えられる。そしてこのような矛盾が見られた児童には3・5時間目の後、一緒になってめあてを考えたり、「簡単なめあてをもう一度考えてみよう」と学習カードにコメントをしたりすることによって、めあての修正を促した。その結果として4・6時間目に分かる楽しさや伸びる楽しさを実感することができた児童が多かったと考えられる。また3・5時間目でバトンパスを向上させるのはどうしたらよいのか児童が懸命に考え、試行錯誤したからこそ4・6時間目に数値が上昇したとも考えられる。実際に児童の学習カードを見ると、学習カードでは「〇〇が難しかった(できなかった)」という記述が多く、試行錯誤している様子が分かる。以上のことから、3・5時間目など、めあての最初の時間は試行錯誤のみでめあてを十分達成することができなかったが、3・5時間目があつてこそ4・6時間目のような数値の上昇につながったと考える。従って3・5時間目の数値の低さを肯定的に捉えることもできる。関わる楽しさについては作戦タイムを5分間と限定してしまったことや、2レースと学習活動を限定してしまったため、変動があまりなかったと考える。

(2) 児童Aの考察

動く楽しさについてはクラス平均と同様2～5時間目の数値が低いことが分かる。図6と比べると、クラス平均よりも低い結果となっている。児童Aについてもクラス平均と同様に、活動量が減ってしまったため動く楽しさを余り実感できなかったと考えられる。また分かる楽しさや関わ

る楽しさについてどの時間も3点(◎)であることから、運動が好きな児童には大切なことが分かりやすく、自分自身のリレーの振り返りや友達のリレーを観察することを通して、正しい技能に気づくことができたのではないかと考えられる。また児童Aに関しては、作戦タイムの時間にチームをまとめる声かけや、こうしたらタイムが縮んだり順位が上がるのではないかとということを積極的に伝えていくなど、リーダーシップが見られた。そのことも関わる楽しさの3点につながったと考えられる。伸びる楽しさについては3時間目に2点(○)に下がっている。3時間目の児童Aの様子から、「走っているときに後ろをむきそうになる」や、「まがるところがむずかしいとわかりました」などつまずきが多く見えてきたことが、「できた」という伸びる楽しさを減退させたことにつながったのではないかと考えられる。

(3) 児童Bの考察

動く楽しさについては時間ごとにばらつきがあり、2・4時間目に評価が上昇していることや、3・5時間目の評価が低くなっていることが分かる。このことからクラス全体や児童Aの分析結果とは異なり、活動時間と動く楽しさとはそれほど関連がないと考えられる。児童Bも含めて、自己評価が低い児童の学習カードの記述を分析したところ、2時間目では「1人のときよりもタイムが伸びたのでまたやりたい」と書かれており、5時間目では「めあてが達成できなかったので、次は○○したい」と書かれていた。リレーを楽しんでいる児童は活動量ではなく、技能が向上したときに動く楽しさを実感したと考えられる。このことから、活動量の確保も大切なことであるが、技能が向上するための教具作りや、スモールステップで技能を高めていけるような場作りも大切であると考えた。また3・5時間目は、いずれもめあての最初の時間である。最初の時間に、児童Bのような運動が好きではない児童向けの教材や声かけなどを行うことをすれば、動く楽しさをさらに実感することにつながったのではないかと考える。分かる楽しさについても、6・7時間目以外は1点である。最終的には分かる楽しさを2点実感することにつながったのだが、学習カードの記述欄の分析から、自分の技能の程度にあっためあてを自分自身で設定できなかったことが、分かる楽しさを実感することにあまりつながらなかったと考える。実際に児童Bは3時間目に、「手をしっかりとのばしてバトンパスをする」というめあてを自ら設定して学習をしているが、個の見取り表では、「手を伸ばしてバトンパスをすることはできているが、バトンを上を持ちすぎている」と書いた。このように、できているのにも関わらずそれをめあてとして設定して学習に取り組んでいる児童や、実態とはかけ離れためあてを設定し、達成に苦しんでいる児童など、めあてをうまく設定することができなかったために、分かる楽しさを実感することができない児童も多くいたのではないかと考えられる。従って児童Bは6・7時間目以外は△であると考えら

れる。またそのようなことがこの1時間だけではなく、他の時間や他の児童にもあったものと考えられる。そのため5時間目の授業終了後に達成可能なめあてを一緒に考えていった。その結果として6・7時間目の自己評価が○になったものと考えられる。伸びる楽しさと関わる楽しさは一律2点である。伸びる楽しさについては、児童Bのチームはあまり順位が上がらなかったことや、タイムがあまり短くならなかったことが、変化が見られない要因の一つと考える。また児童Bをはじめ、児童一人ひとりがめあてを設定したことも要因の一人であると考えられる。関わる楽しさについては、チームの中で児童Bを支えるような声かけが自然とあったからこそ、嫌悪感や苦手意識を持たずに毎時間平均程度の関わる楽しさを実感することができたのではないかと考えられる。また他のチームから児童Bを応援する姿や、児童Bと技能を教えあったりする姿が見られたことも、関わる楽しさを平均程度に実感することにつながったのではないかと考えられる。

6. 研究の成果と今後の課題

分析結果から、以下のように研究の成果と今後の課題についてまとめた。

(1) 研究の成果

本研究では、高田が提唱する体育の楽しさ4原則に基づいて、リレーの単元で授業実践を行った。授業実践をするにあたって、体育の4つの楽しさを児童が実感できるにはどうすればよいかという視点で、事前準備や教材研究などを進めてきた。また授業後は学習カードの分析を行い、児童が体育の4つの楽しさを十分に実感できているのかどうかを確かめていった。得られた成果としては、4つの楽しさを実感するための新たな学習活動や手だてが明らかとなったことが挙げられる。総じて言えば、児童は技能が向上したときにこそ4つの楽しさが得られることも明らかとなった。そのために教師は、ICTを活用するなどして児童が正確な課題を把握できる学習環境を整えることや、技能やめあてに合った練習場所を設定すること、教え合いや学び合いの時間をできるだけ多く確保することが求められていると分かった。

(2) 今後の課題

今後の課題として、本研究の成果である4つの楽しさを実感するための学習活動や手だてを授業に活かすことである。今後はリレーの授業だけではなく体育科の全ての授業において、この研究で明らかとなった学習活動や手だてを盛り込みたい。そうすることで、運動することを楽しめる児童や、運動することが好きな児童を少しでも多く育てていくことができる。

また児童が把握した自分の技能や能力を、自己評価に正確に反映できるように、「何ができたら◎なのか」といった詳しい観点も、学習カードにあらかじめ明記しておくことが必要である。

引用文献

- * 小林篤（1978）「体育の授業研究」（大修館書店）
- * 清水剛（2008）「運動の楽しさや喜びを味わう体育科の学習指導法に関する研究」
— ティーボールの課題解決的な学習を通して —
- * 高田典衛（1985）「楽しい体育の授業入門」（明治図書）
- * 三木四朗（2005）「楽しい体育授業の運動学」（明和出版）
- * 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖（2002）「体育科教育学入門」（大修館書店）
- * 文部科学省「学習指導要領解説体育編」（2008）