

## 仲間とのかかわりを大切にする態度を育てる

### 体育の授業づくり

#### —仲間と運動を行う楽しさを感じることを通して—

岩崎紗知（長崎大学大学院教育学研究科）

立岡昌文（長崎大学大学院教育学研究科）

峰松和夫（長崎大学大学院教育学研究科）

#### 1 実践研究の背景と目的

平成29年3月に文部科学省より公示された「小学校学習指導要領解説総則」では、これからの社会を生きる子供たちに求める資質・能力の一つとして、「子供たちが様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことができるようにする」ことの重要性が示されている。そこで、これからの学校教育においては、「様々な経験を通して、児童が自己や他者またはこれから直面する様々な変化に向き合おうとする気持ちや姿勢をもち、他者と協働して課題を解決していこうとする態度」の育成こそが重要であると考え。そして、上記のような資質・能力の育成は、集団の中で体系的・継続的に行うことが求められていることから、教科指導を行う中でも、これまで以上に集団での活動や他者とかかわる場面を意図的に設けていく必要がある。

本実践研究では、今後求められる「態度」の育成を行うために、小学校体育科での授業実践を考えた。本実践研究で、小学校体育科に着目した理由は、教科の中でも特に集団での活動が多く、他者とかかわる機会を充実させることができると考えたからである。さらに、平成29年6月に文部科学省より公示された「小学校学習指導要領解説体育編」では、これからの児童に育成を目指す資質・能力の一つとして「学びに向かう力・人間性等」が挙げられており、その内容として「多様性を尊重する態度や互いのよさを生かして協働する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやり（人間性等）」と掲げられている。このことから、小学校体育科において、自己や他者と向き合おうとする気持ちや姿勢、他者と協働する「態度」の育成を目指していることがわかる。

そこで、本実践研究では、小学校体育科において、「仲間とのかかわりを大切にする態度」を育てる授業づくりを行い、その効果を検証する。

## 2 「仲間とのかかわりを大切にできる態度」と「運動を行う楽しさ」の関連

本実践研究では、「仲間とのかかわりを大切にできる態度」を育てるために、児童に「仲間と運動を行う楽しさ」を感じさせることが大切であると考えた。その理由は、児童が、仲間と運動を行うことに「楽しさ」という価値を見出すことができれば、「仲間とのかかわりを大切にしよう」という気持ちも高まるのではないかと考えたためである。例えば、児童が授業の中で「一人で運動をするよりも、みんなと運動をした方が楽しい」と感じることができれば、運動をもっと楽しくするために、同じグループの仲間と作戦を立てたり、アイデアを出し合ったりするのではなかろうか。その際には、互いの考えを認め合うことも大切である。同時に、作戦を実行する際には、自分の役割を果たそうと努めることも大切である。結果として、仲間と協力して運動を行うことにつながり、さらには、考えた作戦が成功し、グループ全体の技能が伸びたり、ゲームで勝利したりすることを経験することで、より一層「仲間と運動を行う楽しさ」を感じることができるのではなかろうか。

本実践研究では、「運動を行う楽しさ」を、高田（1985）が整理している「子どもから見たよい体育授業の条件と楽しさの関係（以下、高田四原則とする）」から定義した。高田は、子どもが感じる体育授業の楽しさには、「運動する楽しさ」「進歩する楽しさ」「友と交わる楽しさ」「発見する楽しさ」の四つがあると述べている。これらの四つの楽しさに関して、以下に述べる。

### 1) 運動する楽しさ

高田（1985）は、「運動する楽しさ」について、「生徒は体育授業で、生き生きと跳びまわり、思う存分運動する楽しさを欲している」と述べている。それは、体育授業が、身体運動を通して学ぶ教科であるため、体を動かす楽しさというものが必然的に存在するからであり、児童は、教師の話聞く時間や、グループで話し合い活動を行う時間、移動や準備をする時間よりも、与えられた運動を精一杯行うことができる時間を欲しているということである。体育授業における「運動する楽しさ」とは、児童が、運動を精一杯行うことができたと感じることである。

### 2) 進歩する楽しさ

高田（1985）は、「進歩する楽しさ」について「上達する事によって今まで出来なかった事が出来るようになった喜び、努力して練習し相手に勝つことが出来るようになった喜び、体育授業の喜びは何かと問われた時、生徒にとって最も捉え易い喜びは、このように進歩する喜びだと言ってよいであろう」と述べている。児童は、体育授業において、「精一杯運動したい」と感じているが、精一杯運動を行った先に得られるものが、技能が伸びる楽しさや仲間と競い合って勝利をする喜びである。体育授業における「進歩する楽しさ」とは、児童が、運動ができた、技能が伸びた、成功や勝利を体験することができたと感じることである。

### 3) 友と交わる楽しさ

高田（1985）は、「友と交わる楽しさ」について、「生徒の期待する交友の明るさ」があると述べており、その「明るさ」とは、「忠告すれば素直に受け入れてくれる明るい交友」、「喜び合える学習の熱心さ」、そして「教師を中心とした自由な雰囲気」であると述べている。本実践研究では、上記の三点のうち、「忠告すれば素直に受け入れてくれる明るい交友」を、「仲間の話（意見）を聞き、考えを認め、受け入れることができる児童同士の関係」と捉えた。また、「喜び合える学習の熱心さ」を、「技能の向上や成功・勝利と一緒に喜ぶことができる姿勢」とし、「教師を中心とした自由な雰囲気」を「児童が自由に声かけやアドバイスができるような教師の場づくりや支援」と捉えた。体育授業は、多くの活動が集団活動であることから、体育授業では常に仲間とかかわる楽しさや仲間と共に運動する楽しさが存在する。体育授業における「友と交わる楽しさ」とは、児童が、良好な関係や仲間の姿勢、授業の雰囲気がある中で運動ができたと感じることである。

### 4) 発見する楽しさ

高田（1985）は、「発見する楽しさ」について、「生徒にとって授業とは、すべて彼らの好奇心や探究心を満足させるためにある、と言ってもよいほどにこの面の欲求は強いものだ」「生徒にとっては、体育授業でも何故かという課題提示から始まって、学習活動、問題解決、と他教科同様、教授学習の過程を踏む事を望むのである」と述べている。体育授業においては、運動を行うことを目的とするのではなく、そこに児童が「知りたい」「やってみたい」と感じる課題を設定し、運動を手段として課題を解決することが、体育科の授業の楽しさにつながる。小学校体育科における「発見する楽しさ」とは、児童の好奇心や探究心を高め、運動を通して新しい発見ができる楽しさのことである。

上記で述べた四つの楽しさを、以下に整理する（表 1）。また、本実践研究では、上記の四つの楽しさを「動く楽しさ」「伸びる楽しさ」「交わる楽しさ」「わかる楽しさ」と表記し、これらを基に授業設計を行う。

楽しさ	内容
動く楽しさ	運動を精一杯行うことができたと感じること。
伸びる楽しさ	運動ができた、技能が伸びた、成功や勝利を体験することができたと感じること。
交わる楽しさ	互いの意見を認め、受け入れるような児童同士の関係、一緒に喜ぶことができる姿勢、自由な授業の雰囲気がある中で運動ができたと感じること。
わかる楽しさ	好奇心や探究心を高め、運動を通して新しい発見ができたと感じること。

表 1 本実践における体育授業の楽しさ

### 3 実践研究の方法

#### 3-1 「体づくり運動」について

本実践研究では、授業づくりにあたって、「体づくり運動」の単元で授業実践を行った。その理由は、「体づくり運動」で取り扱う内容は、児童の運動の経験や能力差に大きく影響されることなく、運動に苦手意識のある児童も、他の児童と同じように運動を楽しむことができるのではないかと考えたからである。また、文部科学省が提示している「学校体育実技指導資料第7集『体づくり運動』（改訂版）」では、「体づくり運動」の「態度」の指導に関して、「運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をすることや用具の準備や片付けを友達と一緒にすること、場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすることなどの協力や安全などの具体的な行動をできるようにすること」と述べられていることから、「体づくり運動」においては、運動を行う中で、仲間とかかわり協力しながら活動することを指導しなければならないことがわかる。

このことから、「体づくり運動」がねらいとする資質・能力が、本実践研究で目指す児童の姿と一致することから、本実践研究では「体づくり運動」の単元において実践を行うこととした。

#### 3-2 形成的評価票による授業評価

本実践では、「仲間とのかかわりを大切にする態度」の育成をねらいとして行う授業の評価として、体育授業における児童の集団的・協力的活動を評価する「形成的評価票」を用いることとした。評価票の作成について、小松崎ら（2001）は、「体育授業における社会性の育成、とりわけ他者との交流という側面に焦点化し、体育授業で営まれる仲間との交流を想定しながら、集団的・協力的なかかわり合い活動を評価するための評価票を作成することを目的とする」としていることから、本実践研究のねらいの評価に適していると考えられる。

形成的評価票は、「集団的活動への意欲」「集団的相互作用」「集団的人間関係」「集団的達成」「集団的思考」の五つの因子から作成されており、1・2が「集団達成」、3・4が「集団思考」、5・6が「集団相互作用」、7・8が「集団的人間関係」、9・10が「集団的活動の意欲」とされている。本実践研究では、上記の評価票を授業後に記入させ、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点に換算して処理を行った。そして、二つの質問項目ごとに一つの因子が構成されているため、例えば、「集団達成」の場合は、質問1と質問2の合計点を出し、その平均値を算出し、分析した。授業を重ねるごとの形成的評価の変化は、多重比較検定で分析した。

### 4 授業実践について ～「いろいろな鬼ごっこの活動」～

#### 4-1 実践研究の対象

長崎市内 X 小学校の第5学年2学級、41名である。

#### 4-2 題材の選択

本実践研究では、児童の運動能力や経験の差が出にくく誰もができる運動として、児童が一度は遊びのなかで経験したことがあるであろう「鬼ごっこ」を題材とした。「鬼ごっこ」は、逃げる、追いかけるという単純な動きからなる運動ではあるが、それ故に様々なルールや条件を設定することで、運動を簡単なものにも複雑なものにもできるという良さがある。その良さを生かし、走ることが苦手な児童でも楽しく運動ができるようにしようと考えた。また「鬼ごっこ」では、鬼や仲間にタッチするという動きが出てくるため、運動を通して男女の自然なかかわりが生まれ、男女関係なく、楽しく運動が行えるのではないかと考えた。

以上のことを意図して、本実践研究では「鬼ごっこ」を題材として取り扱うこととした。

#### 4-3 単元目標及び計画

本実践では、体づくり運動（イ 体力を高める運動）の単元において、指導事項（ア）「体の柔らかさ及び巧みな動きを高めるための運動」に関連して、いろいろな鬼ごっこの実践を行った。単元の目標及び計画は以下のとおりである（表2）。

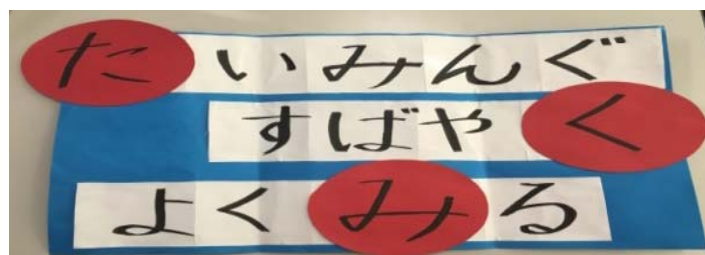
いろいろな鬼ごっこの活動で、友だちにうまくタッチしたり友だちから逃げたりする運動を通して、相手や仲間の動きをよく見て、自分の動きの速さを合わせたり、走る時の力を調整したりすることができる。

時	児童の学習内容	教師の指導・評価 (◇…教師の指導・支援 ●…評価)
1 時間目	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">めあて いろいろな鬼ごっこに挑戦しよう！</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元の見通しを持つ。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元の活動内容、ルールを伝える。</li> </ul> </li> <li>○ いろいろな鬼ごっこに挑戦する。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・線の上だけ鬼ごっこ</li> <li>・ドキドキ鬼ごっこ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 単元を通して大事にすることや、それに関するルールを児童に伝える。</li> <li>◇ 本時では、鬼ごっこを楽しむことをねらいとしているため、走ることが苦手な児童や運動が苦手な児童への配慮を怠らないようにする。</li> <li>● すすんで鬼ごっこの活動に取り組むことができる。 <span style="float: right; border: 1px solid black; padding: 1px;">態度</span></li> </ul>
2 時間目	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">めあて 鬼や仲間の動きを見ながら、鬼ごっこに挑戦しよう！</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「点取り鬼ごっこ」を行う。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを知る。 (見本のゲームを見る。)</li> <li>・鬼ごっこを行う。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 本時では、児童が「点取り鬼ごっこ」のルールを理解できるようにするために、見本のゲームを見せながら詳しく説明を行う。</li> <li>● 相手の動きをよく見て、自分の動きの速さを合わせたり走る時の力を調整したりすることができる。 <span style="float: right; border: 1px solid black; padding: 1px;">運動</span></li> </ul>

3 時 間 目	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて 三つのポイントを使っ て、壁まで逃げる作戦を 考えよう！</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「点取り鬼ごっこ」のルール の変更点を知る。</li> <li>○ 「点取り鬼ごっこ」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鬼ごっこを行う。</li> <li>・ 作戦を考える。</li> </ul> </li> </ul> <p>→共有する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 本時では、鬼だけでなく仲間の動き 見ながら動くことを意識するように 伝える。</li> <li>◇ 本時では、鬼の人数が増え、課題が 難しくなることから、グループで作戦 を考え、協力して運動を行うというこ とを伝える。</li> <li>● 巧みな動きの行い方を知り、自己や グループに合った作戦を考えること ができる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">思考</span></li> </ul>
4 時 間 目	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて グループの全員が壁ま で逃げるための作戦を考 えよう！</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「点取り鬼ごっこ」のルール の変更点を知る。</li> <li>○ 「安全ゾーン」を用いた「点 取り鬼ごっこ」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作戦を考える。</li> <li>・ ゲームを行う。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 本時では、安全ゾーンを用いた作戦 の例示を提示し、始めはその中から作 戦を選択させることで、児童が安全ゾ ーンの使い方を理解できるようにす る。また、後半では、前半の作戦を踏 まえて、自分たちで作戦を考えるよう 促す。</li> <li>● 自己の体力に応じて作戦を選んだり 考えたりすることができる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">思考</span></li> </ul>

表2 第5学年 「いろいろな鬼ごっこの運動」(4時間)

本単元では、「巧みな動き」を高めることをねらいとした。「巧みな動き」とは、「人や物の動きに対応してタイミングよく動くこと、バランスをとって動くこと、リズムカルに動くこと、力を調整して動くこと」である(文部科学省, 2008)。本実践研究では、上記の動きの中でも特に、「人や物の動きに対応してタイミングよく動くこと」、「力を調整して動くこと」に着目して実践を行った。また、巧みな動きを高めるためのポイントとして、「タイミング」「すばやく」「よく見る」の三つのポイントを設定し、児童に毎時間提示することとした。そうすることで、児童が鬼ごっこの活動でどのような動きを意識すればよいか理解できるようにした(資料1)。



資料1 「巧み」の三つのポイント

#### 4-4 授業実践の実際

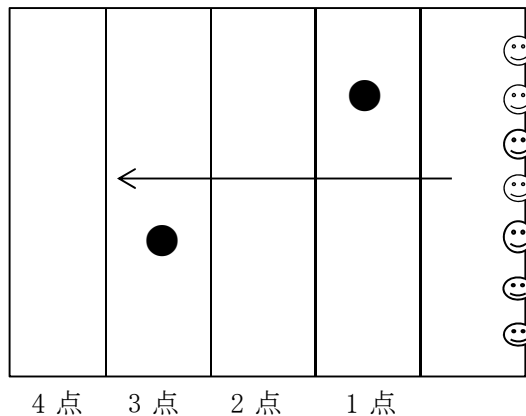
##### ・1時間目の授業実践

1時間目では、運動が苦手な児童でも鬼ごっこの活動が楽しいと思えるようにするために、楽しむことをコンセプトとして、逃げる、捕まえるという動き以外の条件を設定した鬼ごっこを行った。例えば、児童の走るスペースを制限したり、鬼を教師が決定し、児童は誰が鬼かわからないという状況で鬼ごっこを行ったりするものである。このような条件を設定することで、運動能力に左右されことなく、運動が苦手な児童も、楽しく運動ができたのではないかと考える。

##### ・2時間目の授業実践

2時間目では、仲間とかかわる機会をより充実させることと、単元の目標である「相手や仲間の動きをよく見て、自分の動きの速さを合わせたり、走る時の力を調整したりする」という動きを高めることをねらいとして、グループ対抗の鬼ごっこである「点取り鬼ごっこ」を行った。「点取り鬼ごっこ」のルールや場の設定は、以下に示す。

<場の設定> ●…鬼, ☺…逃げる人 <ルール>



- ・逃げる人 6～7 (グループ全員), 鬼 2～3 人とする。
- ・1 ゲームで各グループが逃げる側, 捕まえる側を 3 回ずつ行う。
- ・鬼は, 決められたゾーンのみ捕まえることができる。(左の図では, 1 点ゾーンと 3 点ゾーンのみ)
- ・逃げられたゾーンまでが個人の得点とし, グループで合計の点数を出す。

本時は、児童にとって、上記の活動が初めてであったため、鬼ごっこのルールや動き方を知ること、またゲームを行うことをコンセプトとして活動を行った。その結果、活動では、初めての活動を楽しむ児童の姿や、グループ活動となったため仲間と一緒に運動を楽しむ児童の姿；児童の振り返りからもわかるように、相手（鬼）の動きを見て動くということは意識できていた。しかし、本時のねらいであった「仲間の動きを見て動く」ということを意識できている児童は少なかった（資料2）。

資料2 児童の振り返り（2時間目）

### ・3時間目の授業実践

2時間目の実践の反省点として、仲間の動きを見て動くということを意識できている児童が少なかったということが挙げられた。この反省点を踏まえ、本時では、仲間の動きを意識して動くことができるようにするために、挑戦することをコンセプトとして、鬼の人数を二人から三人に増やして活動を行った。課題の難易度が上がったことで、児童は、グループで協力して活動に取り組む必要性が出てくるため、活動の途中でグループごとに作戦を考える時間を設けた。このような活動を行った結果、児童の中には、運動の難しさを感じている児童もいたが、難しい課題に挑戦する楽しさや、仲間と共に作戦を考える楽しさを感じていた(資料3)。本時のねらいに関しても、課題に関して、グループで様々な作戦を考えることができていた。しかし、本時で考えられた作戦の多くが、「一人がおとりになって、その隙に他の人が逃げる」というものであり、実際の活動でも一人だけ残ってしまう児童の様子が見られた。

今日は、おにがふえたのであつ  
かしくなったけど楽しかった。  
作戦はおとりになる人を決める  
ことです。

一人がおとりになって、その間にみんなに  
という作戦がうまくいって楽しくて  
いきました。

資料3 児童の振り返り (3時間目)

### ・4時間目の授業実践

3時間目の実践の反省点として、一人だけ逃げ切れずに残ってしまう児童が見られたため、本時では全員が壁まで逃げるという課題を設定した。この課題に挑戦する際、全員が逃げるという課題では難易度が高いため、逃げる側の児童が設置できて、鬼が入ることができない「安全ゾーン」を設置した。上記の課題を設定することで、グループの全員に話し合いや作戦に参加する必要性が出てくる。その中で、より仲間とのかかわりを充実させる協働することをコンセプトとして活動を行った。このような活動を行った結果、児童はグループで作戦を考え、実行する楽しさを感じていた。また、活動では、前時のように一人だけ残ってしまう児童がいるグループや、全員が壁まで逃げることができないグループもあったが、児童の振り返りから、課題が達成できていなくても、仲間と協力して活動ができていたことに楽しさを感じている様子が伺えた(資料4)。

今日、アアを工夫して走っていたと聞かされたので  
楽しかった。人数は1人のこたりにして、か  
かたので、また友達としたい。

おにの動きをよく見てにげました。  
つかまってしまったけど楽しかった  
です。

資料4 児童の振り返り (4時間目)



#### 4-4 形成的評価票による授業評価

単元を通して、活動後に形成的評価票を記入させた。その結果は、以下のとおりである（表3）。

項目	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	P-value
集団達成	2.56	2.60	2.68	2.73	n. s.
集団思考	2.23	2.41	2.60	2.70	$P=0.001^{**}$
集団的相互作用	2.16	2.47	2.33	2.54	$P=0.008^{**}$
集団的人間関係	2.25	2.42	2.46	2.45	n. s.
集団的活動の意欲	2.74	2.58	2.76	2.79	n. s.

n. s.:not significant

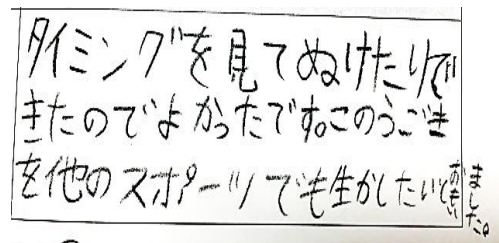
表3 形成的授業評価票による授業評価

### 5 考察

#### 5-1 「楽しさ」を基にした授業づくりに対する考察

本実践では、「動く楽しさ」をベースとして授業づくりを行い、児童に高めさせたい資質・能力を明らかにし、それをねらいとして単元構成を行った。1時間目では、児童個人の「運動ができる」という土台をつくり、児童全員が「動く楽しさ」を感じることができるようするために、個人の「巧みな動き」を高めるための時間や活動を充実させた。そして、2時間目では、グループ活動を取り入れ、仲間と「交わる楽しさ」を感じさせることを意図した。さらに、3、4時間目において、徐々に課題の難易度を上げ、課題解決のための作戦を考える時間を設けることで「交わる楽しさ」だけでなく、「伸びる楽しさ」や「わかる楽しさ」を感じさせると共に、「巧みな動き」の質的な向上を図った。上記のように、児童の「運動ができる」という土台を大切にしながら、課題の難易度を上げると共に、仲間とかかわる機会を充実させたことで、児童は仲間と運動を行う楽しさを感じることができていた。4時間目においては、課題を達成できていなくても、活動に楽しさを感じることができていた児童がいたことから、仲間と運動を行う楽しさや、運動そのものの楽しさを感じることができていたということがわかる。

児童の資質・能力の高まりに関しては、「動く楽しさ」をベースとし、徐々に質的向上を図ったことで、児童の多くが「巧みな動き」のポイントを理解し、その動きの有効性に気付くことができていた（資料5）。



資料5 児童の振り返り

また、始めは仲間につられて仲間と同じ方向へ逃げ、鬼につかまっていた児童も、活動を行うに連れて、仲間の動きを見て、空いている場所を判断し、逃げていく様子が伺えたことから、児童の「巧みな動き」への意識が、徐々に高まっていく

たことがわかる。

## 5-2 形成的評価票による授業評価

形成的評価票による授業評価の1時間目と4時間目の比較において、「集団思考」と「集団相互作用」の項目で有意差が見られた ( $p < 0.01$ )。

「集団思考」の項目に関しては、課題の難易度を段階的に上げると共に、グループで思考する時間を充実させたことや、例示などの作戦を考えるための手立てを取り入れたことで、グループでの話し合いが充実したことから、思考の深まりにつながったと考える。さらに、児童の多くが、単元を通して思考が深まっていると評価していることから、課題に対して思考するだけの基本的な動きの習得やルールを理解ができていたと判断できる。このことから、単元構成の際に意図していた「動く楽しさ」をベースとした授業づくりにおいて、児童個人の「運動ができる」という土台づくりを大切にすることが、「仲間とのかかわりを大切にする態度」の育成には有効であることがわかった。

また、「集団相互作用」の項目に関しても、課題の難易度を上げると共に、段階的に仲間とのかかわる機会を取り入れたことで、児童同士が助け合ったり励まし合ったりする機会が増え、良好な関係を築くことができていた。仲間を助けたり励ましたりできるということは、自分がどのように動けば良いかわかるということである。児童個人の「運動ができる」という土台づくりを大切にすることで、仲間と助け合ったり励まし合ったりしながら活動に取り組めたことから、「動く楽しさ」をベースとした授業づくりが「仲間とのかかわりを大切にする態度」の育成に有効であることがわかった。

## 6 終わりに

本実践研究の目的は、「小学校体育科において、『仲間とのかかわりを大切にする態度』を育てる授業づくりを『体づくり運動』の単元で行い、その効果を検証する」ことであった。授業実践を通して、「仲間とのかかわりを大切にする態度」の育成においても、まずは「運動ができる」という土台が必要であるということがわかった。運動を目的とするのではなく、手段として活用し多くの学びを与えるためには、児童全員が同じ土台を持っていることが大切なのである。

## 7 引用・参考文献

- ・高田典衛 (1985) 「体育授業研究 楽しい体育授業づくりの工夫」 明治図書
- ・小松崎敏ら (2001) 「体育授業における児童の集団的・協力的活動を評価する形成的評価票の作成」 スポーツ教育学研究 P57-68
- ・文部科学省 (2012) 「学校体育実技指導資料第7集『体づくり運動』(改訂版)」
- ・文部科学省 (2017) 「小学校学習指導要領解説 総則編」
- ・文部科学省 (2017) 「小学校学習指導要領解説 体育編」