

中学校学習指導要領解説保健体育編における ネット型の例示は実現可能なのか

松枝 公一郎¹⁾

近年、小・中学校間における連携の重要性が増し、学習の円滑な接続が課題とされている。2018年の中学校学習指導要領解説保健体育編に記載では、小学校から高等学校における12年間の指導に体系化を図り、学習に連続性を重視した指導内容の見直しを図ることが示された。そこで、学校体育のネット型における小・中学校の系統的な学習の構築に向けた検討研究を行った。本稿では、ネット型ゲームの様相から得られた結果を分析し、中学校学習指導要領解説保健体育編の例示の実現可能性を検討することを目的とする。

キーワード：中学校学習指導要領， ネット型， 学習内容

I. はじめに

2018年の中学校学習指導要領解説保健体育編では、小学校から高等学校における12年間の指導を体系化し、学習の連続性を重視した指導内容の見直しを図ることが示された。小学校から高等学校における12年間の指導の体系化を見ると、小学校1年～4年，小学校5～中学校2年，中学校3年～高等学校3年のように、4年ごとの3期に分け、それぞれ「各種運動の基礎を培う時期」「多くの領域の学習を経験する時期」「卒業後も運動やスポーツに多様な形で関わることができるようになる時期」の発達段階におけるまとめりと学校間の系統性を踏まえた内容が示されている（文部科学省，2018）。

体育授業におけるボールゲームは、2008年の学習指導要領改訂で、種目名から型表記へ移行することで、これまでの種目固有の技能習得ではなく、「攻守の特徴（類似性・類縁性）や型に共通した動きや技能を系統的に身に付ける」という視点から「ゴール型」「ネット型」「ベースボール

型」という3つの型に整理し、小・中学校で統一された表記で示された。このことにより、小学校から高校までの12年間を通し、各運動領域で系統性のある知識と技能の定着が求められている。

このように、系統性が重視されたボールゲームにおいて、小・中学校の移行期における型の学習内容がどのように発展するかについては、実践のレベルにおいても十分な検証がなされていない。特に「ネット型」の内容は、1947年の学校体育指導要綱から中学校では取り扱われているが、小学校では2008年の学習指導要領改訂まで学校の判断で取り扱われる内容となっていた。そのため、2008年以降に「ネット型」として必修になることで、初めて小・中学校間で系統的な学習が重要になったといえる。また、中学校学習指導要領解説保健体育編に記載されている、「ネット型」のボールや用具の操作とボールを持たないときの動きの例示（図1）については、これまで系統性の視点から十分な検討が行われていないため、研究の蓄積と検証が不可欠であると考えられる。ネット型における共通した動きの系統性を明らか

1) 上越教育大学大学院

	小学校5・6年生	中学校1・2年生	中学校3年生
ボールや用具の操作	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣のコート（中央付近）から相手コートへのサービス ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・片手、両手、用具を使って相手コートへの返球 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えること。 ・ボールを返す方向にラケット面を向けて打つこと。 ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。 ・相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。 ・テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスでは、ボールを狙った場所に打つこと。 ・ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。 ・攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること。 ・ネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすること。 ・腕やラケットを強く振ってネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むこと。 ・各ポジションの役割に応じて、拾ったり繋いだり打ち返したりすること。
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けることとボール方向への移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の打球に備えた準備姿勢を取る。 ・プレイを開始するときは、各ポジションの位置に戻ること。 ・ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。 ・連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと。

図1 ネット型のボールや用具の操作とボールを持たないときの動きの例

表1 Jバレーボールクラブの学年別活動日時数

	活動日数	活動時間(90min)	個人技能(30min)	集団技能(60min)
1年生	115日	173時間30分	57時間30分	115時間00分
2年生	230日	345時間00分	115時間00分	230時間00分
3年生	345日	517時間30分	172時間30分	345時間00分

※（ ）1回あたりの活動時間

にしていくことは、12年間の学習内容を構築するとともに、指導内容の見直しにつながると期待される。

そこで本研究では、小学校5・6学年から中学校1・2学年の4年間をひとまとまりとして考え、中学校学習指導要領解説保健体育編における「ネット型」の例示の実現可能性を検討することを目的とした。検討にあたり、本研究では具体的な内容としてバレーボールを取り扱う。バレーボールはネット型の中でも、学校体育で特に多く扱われ、児童生徒の触れる機会の多い内容である。しかし、バレーボールの授業においては、身に付ける技能とゲームの様相に乖離があると感じている。そのため、バレーボールに焦点を当て、例示を検討する。

II. 方法

1. 調査対象者

本研究は、体育授業での調査に加え、ある程度、バレーボールの技能が高いと想定される社会体育のクラブチームのプレイヤーをも調査対象にすることにより、どれくらいの技能があると中学校学習指導要領解説保健体育編の「ネット型」の例示が実現できるのかを明らかにする計画を立てた。そのために、以下の2つの群について調査を行った。

(1) N県J地区社会体育のJバレーボールクラブ23名（1年生6名、2年生11名、3年生6名）構成員の所属校や経験年数はさまざまである。活動は週3日間、1回あたりの練習時間は90分間（表1）。

(2) N県I市立N中学校体育授業の男子生徒27名（1年1組13名、1年2組14名）単元は全7時間（表2）で構成し、各クラス2チームずつに分け

表2 I市立N中学校1年生男子 ネット型単元計画

1H	2H	3H	4H	5H	6H	7H
オリエンテーション	アンダーパスの基本練習 オーバーパスの基本練習	円陣パス 試しのミニゲーム	チーム分け ゲーム	振り返り/作戦立て ゲーム	公式ルールに準拠したゲーム	公式ルールに準拠したゲーム

表3 バレーボール熟練者一覧

熟練者A (男性)	競技歴：25年、最高成績：全国大会、指導歴：10年
熟練者B (女性)	競技歴：15年、最高成績：全国大会、指導歴：なし
熟練者C (男性)	競技歴：14年、最高成績：全国大会、指導歴：なし

た。その際、バレーボール部員が各チーム1名入るように編成した。また、N県I市立N中学校は、小学校の体育授業の際にソフトバレーボールを実施しており、ボール操作やゲームの行い方については既習済である。

2. データ収集と分析

1) 調査方法

N県J地区Jバレーボールクラブの1年生は、2年生との15点2セットのチーム内ミニゲームを行った。少ない点数で2セット行った理由として、活動時間内に収めるためと、ゲーム間における発話記録のためである。また、小学校時はポジションを固定してゲームが行われていたため、ローテーションの導入は行わなかった。3年生は公式大会のゲームをVTRに収録した(25点3セット)。

N県I市立N中学校体育授業のゲームでは、公式競技規則のコート(9m×18m)でネットの高さは2m20cm、15点ラリーポイント制とし、最大触球は3回までとした。また、ローテーションルールを採用し、ボールはmoltenV4M3000の軽量ボールを使用した。

2) 調査内容

評価項目は、中学校学習指導要領解説の目標及び内容にある動きの例を項目とし、バレーボール熟練者3名(表3)でボールや用具の操作(On the ball)とボールを持たないときの動き(Off

the ball)の項目を評価するための内容を設定した(表4、表5)。その評価内容を基に3名による観察者のトライアングレーションを行い調査した(フリック, 2011)。理由としては、複数名の観察者により同等に一貫した方法で行うことで、単一の観察による偏り(バイアス)をなくするためである。

また、トライアングレーションでは、調査項目に沿って個々の動作を独立して見取るのではなく、攻守の場面において、複数人による連携プレイに着目して観察することとした。したがって、場合によっては、プレイ中に5人の守備側プレイヤーが、ボールや相手に正対していても、1人のプレイヤーがボール操作を行っている相手(味方)や、ボールが飛行する方向に正対していない事例があれば、次に起こりうる連携プレイへの準備がされていないと判断して、カウントをすることとした(表4、5のボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することの事例など)。

ボールや用具の操作(On the ball)の項目にある1・2年生の「味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ」と3年生の「攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること」では、次のプレイヤーの要移動歩数が2歩以内であることを基準として設定した。それは、日本代表のゲームを分析において、2回目にボールを触る人が2歩以内の移動でアタッカーにボールを送った場合のアタック決定率が50%であつ

表4 1・2年生の調査項目と評価内容

1 ボールや用具の操作(On the ball)

項目	評価内容
味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ	・トサーへの返球は2歩以内 ・アタッカーへのトスは2歩の助走が踏める位置
相手コートに空いた場所にボールを返すこと	・得点につながる返球 ・守備者を移動させる返球
テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ちこむこと	・スタンディングでのアタックヒット ・ジャンプしてのアタックヒット

2 ボールを持たないときの動き(Off the ball)

項目	評価内容
相手の打球に備えた準備姿勢をとること	・決められた位置での準備姿勢
プレイを開始するときは各ポジションの位置に戻る	・役割に応じた位置へ戻る
ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。	・ボール操作を行っている相手に体を向ける

表5 3年生の調査項目と評価内容

1 ボールや用具の操作(On the ball)

項目	評価内容
サーブでは、ボールを狙った場所に打つこと	・得点につながるサーブ ・攻撃不能になるサーブ
ボールを相手コートに空いた場所や狙った場所に打ち返すこと	・得点につながるアタック ・攻撃不能になるアタック
腕を強く振って、ネットより高い位置から相手側に打ち込むこと	・高い位置から相手コート又はブロックに向けた強打
攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること	・トサーへの返球は2歩以内 ・アタッカーへのトスは2歩の助走が踏める位置
ネット付近での侵入を防いだり、打ち返したりすること	・相手アタッカーのブロック ・ネット際でのダイレクトアタック
ポジションの役割に応じて、拾ったり繋いだり打ち返したりすること	・3回以内の触球中に連携した動きで相手コートに打ち返す(ツアタック、3段攻撃)

2 ボールを持たないときの動き(Off the ball)

項目	評価内容
ラリーの中で、味方の動きに合わせてコートに空いている場所をカバーすること	・ボールの落下しやすい場所への移動 ・味方のいない場所への移動
連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと	・相手や味方の攻撃時に自分の役割を果たす位置へ移動すること

※文部科学省, 2018, p.141を基に筆者が作成¹⁾

たのに対し、移動が2歩を超えた場合の決定率は20%前後と低調であったことに基づいている。すなわち、「2歩以内」に収めることができれば、次のボール操作は容易になり、その後のプレイが首尾よく達成されると考えられる。

3) 分析方法

調査項目の内容をゲーム中にどの程度達成できているか調査するため、下記の計算式を使って定量化した。計算式 $(C: \text{達成率}(\%) = B: \text{項目をクリアした数} / A: \text{攻撃機会} \times 100)$ は、ゲーム中に自陣コートへ送られてきたボール全てを攻撃ができる機会とみなし、攻撃機会の中で調査項目にあるプレイが評価内容に沿ってできた割合を調査項目の達成率として位置づけた。また、項目の達成率は調査対象の1・3年生12名を対象にアンケートを実施し、ボールや用具の操作(On the ball)とボールを持たないときの動き(Off the ball)から結果の数値が高いものと低いものから、それぞれ2項目を選択してアンケートを実施した。調査対象者に、プレイが「できた」と感じる回数が触球回数10回のうち何回であればチームに貢献できたと考えるか聞いたところ、多くの調査対象者が6から7回であると回答した。一番低い生徒で5回と回答した。そのため、最低半分以上であれば、プレイヤーの感覚としても達成したと捉えることができるため、「達成=チームへ

の貢献」の目安を50%に設定することとした。

III. 調査結果

1. N県Jバレーボールクラブ1年生

Jバレーボールクラブ1年生の調査の結果を見ると、ボール操作(On the ball)において「テイクバックを取って高い位置からボールを打ちこむこと」の項目は、12回の攻撃機会に対してクリア回数は6本であり、達成率は50%を上回った。しかし「味方の操作しやすい位置にボールをつなぐ」「相手コートに空いた場所に返すこと」の項目は30%に届かない結果となり、仲間と連携したボール操作や相手のいない場所にボールを送ることは困難であることが分かった。ボールを持たないときの動き(Off the ball)では、「プレイを開始するときは各ポジションの位置に戻る」「ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対する」の項目は30%程度の達成率であった。「相手の打球に備えた準備姿勢を取ること」の項目については15%程度であり、仲間と連携した位置への移動は見られず、自分や味方の方向へ来たボールに対し、基本的な位置で正対することが精一杯の状況であったと考えられる(表6)。

2. N県Jバレーボールクラブ3年生

Jバレーボールクラブ3年生における、ボール

操作（On the ball）の項目では、1・2年生よりも仲間と連携することの項目が増加し、組織的なプレイが可能となっていることが窺われる。「攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さで位置にボールを上げること」の項目は3セットを通して高い数値を維持していたが、全体の達成率は50%を超える項目が半数を下回った。2セット目は試合が拮抗し、ラリー数の増加とともに項目の数値が全体的に高くなる結果となった。ボールを持たないときの動き（Off the ball）では、味方の動きに合わせてコート上の空いた場所をカバーする内容は30%前後であったのに対し、連携プレイのための基本的なフォーメーションでは、3セットとも50%を超えている。この結果から、ボールを持たないときの動きは、その後の連携プレイに繋げるための準備であることが理解され、基本的な位置から移動するようになったものと考えられる（表7）。

3. N県I市立N中学校の調査結果

N中学校1年生男子は、2クラスを4チームに編成し、各チームそれぞれ調査をおこなった（表8）。ボール操作（On the ball）の「味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ」項目では、4チームともサーブをコート中央からアンダーハンドで

入れるか、投げ入れる方法でスタートした。そのため各チームの達成率が20%を超え、Jバレーボールクラブ1年生に近い結果となった。サーブを簡易化することで、第1触球は安定したが、第2触球もしくは第3触球におけるボール操作が不安定になり、攻撃に関する項目である「相手コート上の空いた場所にボールを返すこと」や「テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ちこむこと」の達成率はA、B、Cチームともに20%未満と低い結果であった。Dチームは、相手コートにボールを送る役割をバレーボール部員が担っていたため、達成率が30%台と他チームより高い数値が出る結果となった。しかし、ゲーム中の多くは第1触球が不安定になり、相手コートに直接ボールが返ってしまったり、コート外に出てしまったりするため、少しでも早く相手コートにボールを送る作戦として、第1・第2触球の際に立ったまま打ち返す現象が現れていた。

ボールを持たないときの動き（Off the ball）の「相手の打球に備えた準備姿勢」では、ゲーム様相として1発・2発返しでアンダーハンドによる遅いボールが来ることが多いことから、Jバレーボールクラブ1年生のように、高い所から飛来する強くて速いボールに対して身構えるのではなく、その場で立ち止まった状態でも十分に対応が

表6 N県Jバレーボールクラブ1年生の調査結果

1 ボールや用具の操作(On the ball)

項目	A:攻撃機会(回)	B:クリアした数(回)	C:達成率(%) (B/A×100)
味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ	27	7	25.9
相手コート上の空いた場所にボールを返すこと	12	2	16.7
テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ちこむこと	12	6	50.0

2 ボールを持たないときの動き(Off the ball)

項目	A:攻撃機会(回)	B:クリアした数(回)	C:達成率(%) (B/A×100)
相手の打球に備えた準備姿勢をとること	26	4	15.4
プレイを開始するときは各ポジションの位置に戻ること	22	7	31.8
ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。	24	8	33.3

※灰色の網掛けは、50%を超えた項目

表7 N県Jバレーボールクラブ3年生の調査結果

1 ボールや用具の操作(On the ball)

項目	A:攻撃機会(回)			B:クリアした数(回)			C:達成率(%) (B/A×100)		
	1セット	2セット	3セット	1セット	2セット	3セット	1セット	2セット	3セット
サービスでは、ボールを狙った場所に打つこと	15	26	27	8	13	10	53.3	50.0	37.0
ボールを相手コートに空いた場所や狙った場所に打ち返すこと	28	38	37	13	23	18	46.4	60.5	48.6
腕を強く振って、ネットより高い位置から相手側に打ち込むこと	28	38	37	12	21	10	42.9	55.3	27.0
攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること	32	38	38	16	25	21	50.0	65.8	55.3
ネット付近での侵入を防いだり、打ち返したりすること	18	35	21	6	6	2	33.3	17.1	9.5
ポジションの役割に応じて、拾ったり繋いだり打ち返したりすること	36	48	36	16	32	10	44.4	66.7	27.8

2 ボールを持たないときの動き(Off the ball)

項目	A:攻撃機会(回)			B:クリアした数(回)			C:達成率(%) (B/A×100)		
	1セット	2セット	3セット	1セット	2セット	3セット	1セット	2セット	3セット
ラリーの中で、味方の動きに合わせてコートに空いている場所をカバーすること	20	38	36	7	12	6	35.0	31.6	16.7
連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと	42	53	36	22	27	27	52.4	50.9	75.0

※灰色の網掛けは、50%を超えた項目

表8 N県I市立N中学校

1 ボールや用具の操作(On the ball)

項目	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム
味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ	20.0	21.4	25.0	22.2
相手コートに空いた場所にボールを返すこと	8.3	12.5	12.5	15.4
テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ちこむこと	20.0	0.0	0.0	31.3

2 ボールを持たないときの動き(Off the ball)

項目	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム
相手の打球に備えた準備姿勢をとること	26.7	31.0	28.1	27.8
プレイを開始するときは各ポジションの位置に戻ること	27.8	23.1	26.9	21.4
ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。	31.8	29.2	30.8	25.8

できる状況であった。相手の攻撃に対する移動がさほど必要でなかったため、Jバレーボールクラブ1年生の15.4%に対し、N中学校の1年生は26から30%台の高い数値が出る結果となった。

IV. 考察

1. N県Jバレーボールクラブ

2017年におけるJバレーボールクラブの活動日数は、毎週3回であり、個人技能の練習には1回につき30分程度の時間を充てている。年間で計算すると、全体の活動は115日、時間で表すと約173時間である。また、個人技能に充てる時間は

約57時間になり、集団技能は115時間となる。調査項目の結果と活動日時数を照らし合わせて考えてみると、1年生は約173時間の活動で種目固有のボールや用具の操作(On the ball)とボールを持たないときの動き(Off the ball)を強化することができるようになる。

しかし、対戦相手に対する対処法や他者(仲間や相手)との関係性の中で適切な行動をとるなどの戦術的な気づきは薄く、ゲーム間の発話は「相手のスパイクを上げよう」「コート真ん中にボールを落とさないようにしよう」などの認識に留まっている。そのため、ボールを持たないときの

動き（Off the ball）では、他者と連携を図ることができず、対戦相手への対処は困難であった。このことは、VTRにおける観察者の見取りと調査項目の数値からも確認できた。

3年生では、種目固有のボールや用具の操作（On the ball）とボールを持たないときの動き（Off the ball）が約517時間の系統的な活動の中で洗練され、1・2年生の項目から発展した「攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること」「連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと」などの数値が高くなっている。これら2つの項目は、攻撃に転じるための連携プレイであり、一個人によって発揮される技能ではなく、他者と連携する上で発揮される技能である。

また、ゲーム間における会話では「相手エースのスパイクコースを防いでレシーブしよう」「サーブを相手エースに打って疲れさせよう」と話し合いが焦点化されていた。ゲーム中に役割を果たす会話の内容が具体的になると、チーム内で修正を図るための相互作用が主体的で能動的なものとなる。混沌としたゲーム状況の中で、筋道を立てながら他者との関係性を継続するためには、一個人の技能発揮だけでなく、他者（仲間や相手）の思考や行為を考慮し、臨機応変に役割を変化させる技能が求められる。

これらのことを考えると、3年生において、「攻撃に繋げるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること」「連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと」の項目が1ゲームの中で50%から75%と、高い値で推移しているということは、ゲームの中で他者（仲間や相手）との関係性を相互に作用させる思考の高まりと、状況に応じた行為の意味について、理解が深まっていると捉えることができる。

2. N県I市立N中学校

I市立N中学校の1年生男子は、ネット型バレーボールの単元を全7時間行っている。単元の前半に個人技能の習得を1時間行い、試しのミニゲームで競技ルールを理解や、3段攻撃を組み立

てる学習を2時間行った。後半のゲームでは、公式ルールに準拠した形で行っていたが、ゲーム様相としては、触球数が増えるとボール操作が不安定になり、他者と連携して3段攻撃を組み立てることが困難となった。そのため、各チームとも1発返しや2発返して、少しでも早く相手コートへ強いボールを送る戦術を選択している。このことはVTRにおける観察者の見取りからも確認することができた。

また、調査項目の「相手コートの空いた場所にボールを返すこと」や「テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ちこむこと」などの攻撃に関する数値が低いことを考えると、ゲーム中は組織的に他者と連携して攻撃しているのではなく、技能（ボール操作）が高い個人による返球か、意図した所へ行かないボールを繋ぐことで精一杯な状況となってしまう。少ない時間の中で、公式ルールに準拠したゲームを展開しようとすると、ボール操作が不安定であるにも関わらず、他者と連携を図る役割が求められるため、ボール操作が未熟な者にとっては、役割を機能させることの意味や3段攻撃の有効性について理解するのは困難なことである。

このことを考えると、中学校1年生におけるネット型バレーボールでは、ボールや用具の操作（On the ball）と、ボールを持たないときの動き（Off the ball）を、コート上で再現させることが学習の目的となると、攻守における戦術の理解が深まらず、動き方だけが高まる結果となってしまう。Jバレーボールクラブにおける1年生は、「ボールを目標に移動していく文脈」（土田，2017）の中で、適切な行動が判断できるまでに約173時間を要している。つまり、体育授業における単元時間は10時間程度であるため、限られた時間の中で個人技能を高め、公式ルールに準拠したゲームに向かうのはかなり困難である。

V. まとめ

本研究では、中学校学習指導要領解説に記載されている、ボールの操作とボールを持たないときの動きに習熟する時間を手掛かりに中学校学習指導要領解説保健体育編における「ネット型」の例

示の実現可能性を検討することを目的とした。一般的な中学校の体育授業では、中学校学習指導要領解説保健体育編における「ネット型」の例示の実現可能性は極めて低いことが示唆された。そのため、授業者は学習者の置かれている状況を優先に考え、公式ルールに準拠したバレーボールのゲームにとらわれずに活動や用具を工夫することが、ゲーム理解を促進させることに繋がるものと考えられる。

注

- 1) セリンジャー, アッカーマンブルント (共著), 朽堀申二 (監修)・都沢凡夫 (訳) (1993) セリンジャーのパワーバレーボール, ベースボールマガジン社, を参考に評価内容を作成した。

引用文献

- フリック (著)・小田博志 (監訳) (2011) 質的研究入門, 春秋社, 541-553ページ.
- 文部科学省 (2018) 中学校学習指導要領解説保健体育編, 東山書房, 14ページ.
- 土田了輔 (2017) 学校体育におけるボールゲーム指導読本 (第三版) (非売品: 上越教育大学大学院テキスト), 深堀印刷所, 10ページ.