

# 知識の必要性を認識できる体育理論の授業

— 体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を通して —

布田 健人<sup>1</sup>

筆者はこれまで、体育における知識の学習については、教師からの伝達と生徒の習得に終始してしまい、生徒がその必要性を認識できるようにするまでの授業を展開できていなかった。そこで本研究では、体育理論の授業において、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を展開し、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識させることについて、その成果を検証した結果、有効であることが分かった。

## はじめに

『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 保健体育編 体育編』では、体育の知識は、意欲、思考力、運動の技能などの源となるものであるとし、知識の大切さを実感できるようにすることが必要であると示されている(文部科学省 2019)。また友添は、「これからの体育は、身体活動を通して知識の重要性を認識するとともに、実技と知識の相互の関連を踏まえた授業が展開されていくことが求められます」と述べている(友添 2011)。これらのことから、知識に関する領域である体育理論の授業の充実が必要であると考えた。

体育理論は、授業を各年次6単位時間以上配当することになっているが、笹生他(2016)や黒澤(2018)など多くの研究者は、学校現場に体育理論の授業が十分に定着していないことを指摘している。また大越は、このような課題解決に向けて、体育理論の授業観の転換や、体育理論の授業のロールモデルを提示していくことが、体育科教育関係者に求められていると述べている(大越 2016)。

本校の生徒は、各教科、各科目の授業において、知識を貪欲に習得し、蓄積した知識を基に考え、言語化することができる。しかし、筆者のこれまでの体育の授業を振り返ると、身に付けた知識を活用・探究する学習活動が、十分にできていなかったと感じている。そしてその原因は、筆者が、知識の必要性を認識できる授業を展開できていなかった点にあると考えた。

市川は、教師の説明で共通に教えた上で、生徒同士の説明や教え合いにより理解したことを確認させ、身に付けた知識を活かした討論などにより理解深化を促進し、最後は、自己評価により生徒のメタ認知を促すことができる「教えて考えさせる授業」を提唱しており、多くの校種や教科でその成果が報告されている(市川 2020 pp. 38-45)。平野は、この「教えて考えさせる授業」を入学年次の体育理論の授業で実践し、「体育理論は、『教えて考えさせる授業』による学習が適

した領域である」と述べている(平野 2020)。

平成28年の中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)」(以下、「答申」という)では、「学んだことの意義を実感できるような学習活動も極めて重要であり、体験活動を通じて、様々な物事を実感を伴って理解したり、人間性を豊かにしたりしていくことも求められる」と示されている(中央教育審議会 2016 p. 53)。

そして石川は、特別支援学校の体育理論の授業において、体験活動を取り入れ、自らの運動やスポーツ活動について考える学習を行い、「スポーツのもつ価値を、実感しながら理解することができた」と体験活動の成果を報告している(石川 2021)。

これらのことから本研究では、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を展開することによって、知識の必要性を認識できる体育理論の授業を展開できるのではないかと考えた。

## 研究の目的

体育理論において、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を展開し、授業の成果を検証することにより、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識できる効果的な授業モデルを提案する。

## 研究の内容

### 1 「教えて考えさせる授業」について

市川は、2001年より「知識があつてこそ人間はものを考えることができること」、「学習の過程とは、与えられた情報を理解して取り入れることと、それをもとに自ら推論したり発見したりしていくことの両方からなること」などの認知心理学を基盤とし、授業論として「教えて考えさせる授業」を提唱し始めた(市川 2008 p. 10)。具体的には、教師の説明で共通に教えた上で、小グループの生徒同士で説明や教え合いにより理解確認を図る。さらに理解深化のために、身に付け

1 県立柏陽高等学校 教諭

た知識を生かした討論などの課題解決学習に取り組みせ(市川 2020 pp.10-12)、最後は自己評価で生徒のメタ認知を促すという進め方が基本となっている(市川 2008 p.26)。

平野は、以上のような学習の進め方を基本とし、入学年次の体育理論において、「教えて考えさせる授業」を実施し、「体育理論は、『教えて考えさせる授業』による学習が適した領域である」と述べている(平野 2020)。

本研究においては、教師の説明と理解確認を「基礎編」、理解深化を「応用編」、自己評価を授業の「まとめ、振り返り」と設定し、授業を構成した。

## 2 体験活動について

「答申」では、体験活動や協働的な学習、見通しや振り返りといった学習活動も、社会生活で生きる重要な資質・能力が育まれているということ捉え直し、更なる充実を図っていくことが求められると指摘している(中央教育審議会 2016 p.35)。

石川は、特別支援学校の体育理論の授業において、「知る」楽しさを実感しながら理解するために、走り高跳びの世界記録の高さに風船を上げたり、男子100m走の世界記録の歩幅を床に足形を貼って示し、その上を走ったりすることによって、世界記録の高さや歩幅の大きさを実感できる体験活動を授業に取り入れ、「スポーツのもつ価値を、実感しながら理解することができた」と体験活動の成果を報告している(石川 2021)。

本研究における体験活動は、実際に身体を動かしながら、身に付けた知識を活用する活動と定義し、体験活動によって、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識しやすくなると考えた。

## 3 研究の仮説

高等学校入学年次の次の年次における体育理論の単元「運動やスポーツの効果的な学習の仕方」において、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を展開することで、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識することができるであろう。

## 4 検証授業

### (1) 検証授業の概要

【期間】令和4年9月6日(火)～9月20日(火)

【対象】柏陽高等学校 第2学年2クラス(計78名)

【単元名】体育理論：運動やスポーツの効果的な学習の仕方(6時間扱い)

【授業者】布田 健人(筆者)

### (2) 単元の概要

単元の概要については、表1のとおりである。2、5時間目は、体験活動を行うため、体育館で授業を実施し、それ以外は、教室で実施した。

### (3) 学習指導の工夫

#### ア 「教えて考えさせる授業」について

毎時間の授業は、表2のとおり構成した。

表2 授業構成と学習活動

授業構成	学習活動
基礎編	テーマVTRの視聴、講義 ペアワーク
応用編	体験活動、グループワーク
まとめ、振り返り	学習ノートによる振り返り

「基礎編」では、プレゼンテーションソフトを使用した講義を中心に行った。このとき、教員からの一方的な情報伝達にならないよう、積極的に生徒へ問いかけをし、生徒と対話を行うようにした。また授業の導入では、毎時間のテーマに沿った短時間のテーマVTRや画像を見せることで、これから学ぶことへの興味・関心を高める工夫を行った。テーマVTR等の内容は、表1のとおりである。

また講義の途中で、感じたことや考えたことを話したり、学んだことを説明したりするペアワークの時間を設定し、学習内容について生徒自らが理解していることを確認できるようにした。

「応用編」では、体験活動とグループワークを行った。「基礎編」で身に付けた知識を生かしたり、実践したりできるような学習活動をすることで、より知識の必要性を認識できるようにした。

「まとめ、振り返り」では、学習ノートを用いて、授業の振り返りを行った。学習ノートは、学習の見通しをもたせることと、授業全体の振り返りを行わせることを主な目的として活用した。

なお、「基礎編」及び「応用編」の学習内容と学習

表1 単元の各時間の学習内容と「基礎編」のテーマVTR等の内容、「応用編」の学習活動

時間	単元の各時間の学習内容	「基礎編」のテーマVTR等の内容	「応用編」の学習活動
1	運動やスポーツの技術、戦術、ルールの変化	走り高跳びの跳躍技術の変遷	「簡易ディベート」
2	スポーツの技術と技能、戦術と作戦	サッカーにおけるセットプレー時の戦術と作戦	体験活動「スポーツ鬼ごっこ」
3	運動やスポーツの活動時の健康・安全の確保の仕方	陸上競技(競歩)における給水エリアでの様子(画像)	「課題解決学習」
4	運動やスポーツの技能と体力の関係	プロアスリートのトレーニングの様子	「課題解決学習」
5	運動やスポーツの技能の上達過程	アメリカンフットボールにおける投球動作の解説	体験活動「アメリカンフットボールの投球」
6	【単元のまとめ】 今後のスポーツの実践に向けて	これまでのVTR、画像	「簡易マンダラート」

活動に係る教材として、ワークシートも作成して授業を行った。ワークシートは、授業で身に付けた知識や、課題に対する自分の考えなどを記述することを主な目的として活用した。

### イ 「応用編」での工夫について

毎時間の「応用編」で行った学習活動は、表1のとおりである。

#### (7) 体験活動

体験活動を検討する際、体育理論は運動に関する領域に共通する学習内容を考慮し、精選する必要がある。

そこで今回は、①各領域に共通した学習内容の体験活動になること、②その体験活動の経験が少ないこと、③身に付けた知識の必要性を認識できる体験活動であることの3点に留意し体験活動を検討した。

#### a スポーツ鬼ごっこ

スポーツ鬼ごっこは、昔遊びの鬼ごっこに競技性を加えたニュースポーツである。2チームに分かれお互いの陣地にある宝を守りながら、相手陣地の宝を奪い合うことで勝敗を競うチーム戦という特徴があり、また、生徒間に経験による差が少なく戦術や作戦を検討する際に、多くの生徒が積極的に意見を述べるができる体験活動であると考えた。

「基礎編」では、スポーツの技術や戦術について学習し、「応用編」で、スポーツ鬼ごっこを行い、試合間には、「ミーティングタイム」を設け、スポーツ鬼ごっこの戦術や作戦について仲間と考える場面を設定した。授業のまとめでは、戦術や作戦の重要性について、自分の考えなどをワークシートに記述させた。

#### b アメリカンフットボールの投球

アメリカンフットボールの投球は、ボールを仲間にも正確に投球することを目標とし、フィードバックの有効性を学ぶ体験活動である。

「基礎編」では、フィードバックについて学び、「応用編」で、アメリカンフットボールの投球方法について解説した映像を視聴し投球に挑戦させた。フィードバックは、内在的フィードバック(自己の感覚の振り返り)から外在的フィードバック(仲間からの助言、映像による振り返り)の順に行い、それぞれのフィードバックで得られた情報をワークシートに記述させた。授業のまとめでは、生徒同士で技能レベルの上達度をチェックし、フィードバックの有効性等について、自分の考えなどをワークシートに記述させた。

#### (4) グループワーク

##### a 簡易ディベート

ディベートとは、あるテーマについて肯定側と否定側の2チームがルールに従って議論を行い、その結果を審判が判定する学習活動である。本研究では、1時間目に、「用具を進化させることにより、スポーツの記録を向上させること」と「メディアの影響により、スポーツのルールが変更されること」をテーマに肯定

側と否定側に分かれ議論を行った。審判が判定することはせず、他者の意見を聞いて、最終的にそれぞれの生徒が肯定側か否定側のどちらになったかの結論を出し、その理由をワークシートに記述、発表するといった学習活動を行った。

#### b 課題解決学習

「基礎編」で学んだ内容を基に、示された課題の解決方法について、班で考える学習活動を行った。各時間で示した課題は、表3のとおりである。

表3 各時間で示した課題

時間	課題
3	①2025年の東京世界陸上におけるマラソンの棄権者をゼロにするためには、どのような工夫が考えられるか? ②球技大会や体育祭で怪我や事故を発生させないためにできることは何だろうか?
4	VTRに映っていた人は、何故あのようなトレーニングを行っていたのだろうか?

3時間目は、「基礎編」で怪我や事故を発生させないために必要な知識を身に付け、「応用編」では表3に示した課題について具体的な工夫や改善策を班で考えさせた。4時間目は、「基礎編」で技能と体力の関係やトレーニングの原理・原則に関する知識を身に付け、「応用編」ではトレーニングを行っている映像を視聴した後、その目的や理由について班で考えさせた。

いずれの時間も自分の考えを深められるように、班内で意見を共有し、ワークシートに記述させた。また仲間の意見を聞いて改めて考えたことを、班の代表者がクラス全体に発表する機会を設けた。話し合いがうまく進んでいない班には、他の班のアイデアを伝え、円滑に話し合いが進むように支援した。

#### c 簡易マンダラート

マンダラートとは、目標を達成するために八つの要素を考え、そのための具体的な行動を書き出しながら整理していく手法である。本研究の簡易マンダラートは、授業時間を考慮し、これまでの学習を踏まえ、「技能・体力」「知識」「健康・安全」「自由枠」の四つの要素に絞り、各要素に四つの具体的な行動を生徒に考えさせる教材とした。そして、次の単元で選択した種目(バスケットボール、ハンドボール、剣道)で、自分が目指す姿を目標設定させ、四つの具体的な行動を考えさせた。

図1は、生徒(バスケットボール選択者)が作成した簡易マンダラートを、打ち直したものである。

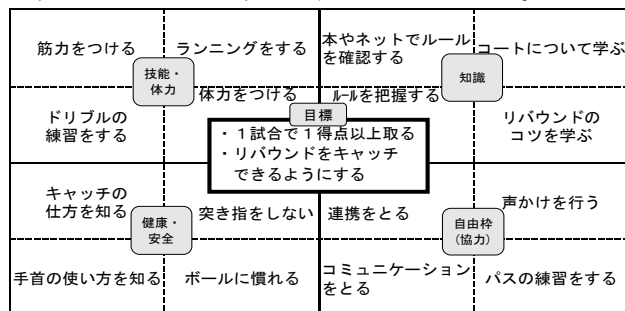


図1 授業で使用した簡易マンダラート

## 5 結果と考察

本研究の仮説を検証するに当たっては、研究の対象である2クラスのデータを一つの集団として扱った。

事前・事後アンケートの分析においては、両方に回答している73名を、また学習ノートの分析においては、授業に出席かつ事前・事後アンケートの両方に回答している生徒のデータのみを対象とし、次の(1)～(3)の視点で検証を行った。なお、生徒の記述については、誤字・脱字を除き生徒が記述したままの表現で記載し、太字、下線は筆者が加筆した。

本研究では、質問に対して「そう思う」「どちらかというと思う」と回答している者を肯定群、「どちらかというと思わない」「そう思わない」と回答した者を否定群とした。なお、以下、「4件法」と表記する場合の選択肢は、上記の選択肢を意味する。

### (1) 生徒が授業をどのように捉えたか

#### ア 体育理論の授業は楽しかったか

図2は、学習ノートの「楽しく授業ができましたか」という質問(4件法)に対する回答割合である。

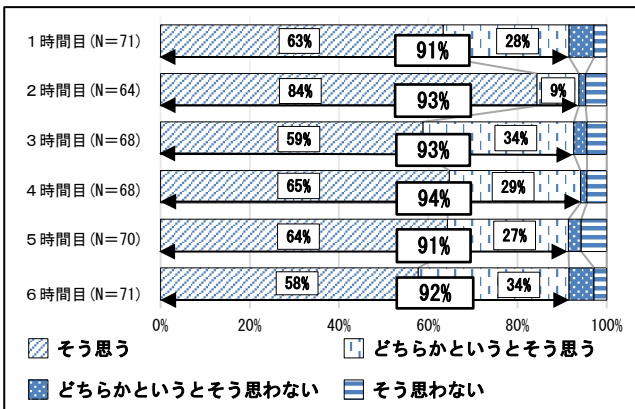


図2 「楽しく授業ができましたか」の回答割合

6時間の授業すべてにおいて肯定群の生徒が90%以上を占める結果となった。このことから、多くの生徒が、単元を通して体育理論の授業に楽しく取り組んでいたことが分かる。特に「スポーツ鬼ごっこ」に取り組んだ2時間目は、「そう思う」と回答した生徒が84%と他の時間と比べて顕著に高い値となった。その時間の学習ノートには、「チームの中で役割を分担して戦うと守りやすく攻めやすくなり、連携が取れて楽しかった。」といった記述があったことから、生徒は、戦術や作戦を考えながらゲームをする楽しさを味わうことができていたと考えられる。

### (2) 「教えて考えさせる授業」をどのように捉えたか

前述した「教えて考えさせる授業」について、生徒がどのように捉えていたかを、「基礎編」「応用編」「まとめ、振り返り」に分けて検証した。

#### ア 「基礎編」

図3は、事後アンケートの「先生からの説明はわかりやすかったですか」の質問(4件法)に対する回答割合である。

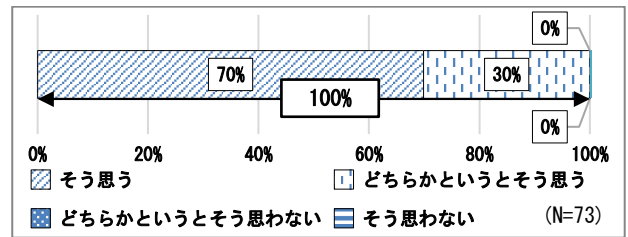


図3 「説明がわかりやすかったですか」に対する回答割合

肯定群の生徒が100%を占める結果となった。このことから、全ての生徒が教師の説明を、肯定的に捉えていたと考えられる。

#### イ 「応用編」

図4は、学習ノートの「応用編の活動で、考えを深めることができましたか」の質問(4件法)に対する回答割合である。

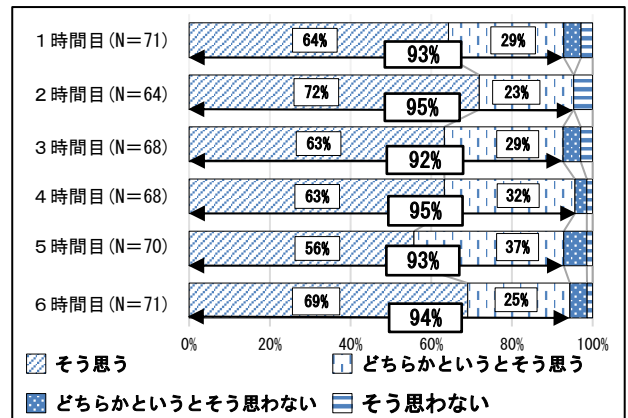


図4 「考えを深めることができましたか」の回答割合

全ての授業において、肯定群の生徒が90%以上を占める結果となった。「応用編」で行った学習活動は各授業で異なるが、それぞれの学習活動により「基礎編」で身に付けたことを基に考えを深めることができたと考えられる。

#### ウ 「まとめ、振り返り」

図5は、事後アンケートの「学習ノートにより、毎時間、学習の見通しをもったり、振り返りをしたりすることは、意欲的に学習することに役立ちましたか」の質問(4件法)に対する回答割合である。

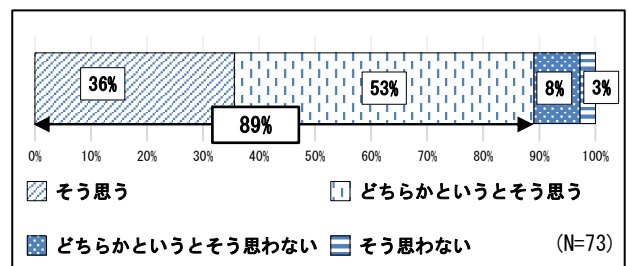


図5 「まとめ、振り返りは役に立ったか」の回答割合

肯定群の生徒が89%を占める結果となった。実際の学習ノートを見ると、身に付けたことや気付いたことなどが多く記述されており、身に付けたことを表出する学習活動として機能していたと考えられる。また、教員のコメントに自分の考えたことや感じたことを記述する生徒もあり、生徒は学習ノートを活用した毎時

間の振り返りを肯定的に捉えており、意欲的に学習するために役立ったと考えられる。

「基礎編」「応用編」「まとめ、振り返り」の全ての項目において、肯定的な回答が多くを占める結果となった。

以上のことから、生徒は、「教えて考えさせる授業」による学習を肯定的に捉えていたと考えられる。

### (3) 体育理論における知識の必要性を認識できたか ア 体育理論における知識の必要性を認識できたか

図6は、事前・事後アンケートの「運動やスポーツを楽しく行うために、体育の授業において『体育理論』は必要だと思いますか」の質問(4件法)に対する回答割合である。

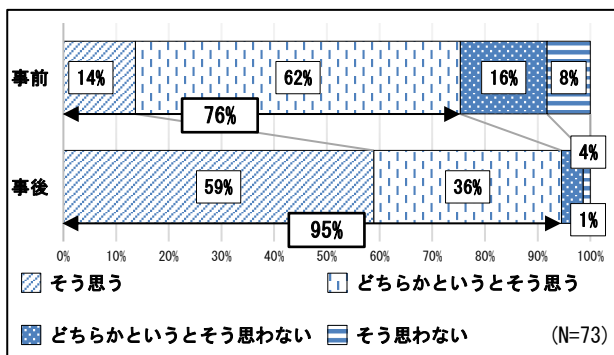


図6 「運動やスポーツを楽しく行うために、体育理論は必要だと思うか」の回答割合

事前アンケートでは、肯定群の生徒が76%に対して、事後アンケートでは、肯定群の生徒が95%を占め19ポイント上昇し、また「そう思う」と回答した生徒は、事前では14%であったが、事後では59%となり45ポイント上昇した。

事前と事後で回答が否定群から肯定群へ変化した生徒の回答理由には、表4のような記述(抜粋)があった。

表4 「運動やスポーツを楽しく行うために、体育理論は必要だと思うか」の回答理由(抜粋)

生徒	事前	事後
A	体育理論を知らなくても今まで充分楽しめたから。	<u>必要な知識を得た方が</u> 、技術を向上する上でスムーズに向上できると思うから。
B	必要な時にネットなどで調べれば良いから。	<u>マンガラートは大切。戦術、作戦を立てる</u> ことで楽しくなるから。
C	理論などを考えなくても楽しく行えるから。	<u>理論を学べば</u> 上達スピードも上がるし楽しみやすくなるから。

事前アンケートでは、体育理論の必要性を感じていなかった生徒の記述が、事後アンケートにおいて戦術などの知識の必要性に関わる記述に変化していた。

### イ 体験活動により、体育理論における知識の必要性を認識できたか

表5は、2時間目の学習ノート「学んだことや気が付いたこと」「感じたことや思ったこと」(自由記述)に対する記述の抜粋である。

表5 2時間目の学習ノートの記述(抜粋)

1、2試合目は全然進められなくて点をいれられなかったけど、その後作戦会議で相手に合わせて作った戦い方を考えたら、3試合目ではうまく点を重ねられたので、 <u>相手を分析する事はとても大切だとわかりました。</u>
戦術を立てる前後では、私たちが相手も動きが全く異なっていて、 <u>戦術の必要性や重要性がわかった。</u>
最初足が速くないから鬼ごっこは嫌いで乗り気ではなかったが <u>戦術、作戦次第で自分の特性(長所短所)を生かせることに気がつき楽しかった。</u>
同じ技能を持っていても、 <u>戦術次第で大きく戦況が変わると感じた。</u>

ミーティングタイムで相手に合わせた戦術や作戦を考えたことで、その後の試合で点をとることができたり、自分の特性を生かすことができたりしたことによって、戦術や作戦の重要性に気付いている記述が見られた。

表6は、5時間目の学習ノートの「学んだことや気が付いたこと」「感じたことや思ったこと」(自由記述)に対する記述の抜粋である。

表6 5時間目の学習ノートの記述(抜粋)

周りの人の感覚を自分に取り入れてみるとうまくいった。 <u>自分では気が付かなかったことも映像等を見ると腕のここがうまくいっていないなど詳しくわかった。</u>
<u>映像でフィードバックをする</u> と客観的に自分を見ることができるとし、自分の感覚や周りの人の言葉以外のことを気付くことができるので良いと思った。
自分的には感覚のフィードバックの方を優先してしまうけど、自分の気付かないミスを知れるので、 <u>他人や映像のフィードバックも大切だと思った。</u>
映像を見ながらアドバイスをもらうのが一番技能を上げることに繋がると思った。 <u>人によって自分に合う改善方法があることがわかった。</u>

実際に試技したことがうまくいき、外在的フィードバックの一つである映像での振り返りの有効性を認識したり、自分に適したフィードバックの方法があることに気付いたりしている記述が見られた。

これらの記述から、生徒は「応用編」での体験活動を通して、「基礎編」で身に付けた知識の必要性を認識することができていたと考えられる。

以上のア、イの結果から、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識させることができたと考えられる。

## 研究のまとめ

### 1 成果と課題

本研究は、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を展開し、授業の成果を検証することにより、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識できる効果的な授業モデルを提案することを目的として進めてきた。仮説検証の結果から、本研究の成果と課題を次のように整理した。

#### (1) 「教えて考えさせる授業」について

本研究では、「教えて考えさせる授業」の段階ごとに「基礎編」「応用編」「まとめ、振り返り」の三つ

に分けて授業を構成した。「基礎編」で基礎的な知識を理解させ、「応用編」で身に付けた知識を生かすことができる学習活動を設定し、「まとめ、振り返り」で学習ノートにより、学習の振り返りを行うことができた。よって「教えて考えさせる授業」は、基礎的な知識を基に、考えさせる学習を行うことにより、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識させることに有効な学習の過程であると考えられる。

## (2) 体験活動について

今回、入学年次の次の年次の単元「運動やスポーツの効果的な学習の仕方」において採用したスポーツ鬼ごっこは、戦術などの学習を体験的に学ぶために、また、アメリカンフットボールの投球は、技能の上達過程をフィードバックの有効性を確かめながら学ぶために、有効な教材であることが明らかとなった。このことから、体育理論で身に付けさせたい知識をより実感を伴って理解させる上で、実技を伴う体験活動を教材化し、学習活動として導入することを提案する。

課題としては、今回の体験活動は一例であり、体育理論で身に付けさせたい学習内容は、主に概念的・理念的な知識であることから、実技を伴う体験活動を教材化するにあたっては、生徒の実態を見極め、どのような学習内容を身に付けさせるのか、そのためにどのような体験活動が有効かを引き続き研究する必要がある。

以上のことから、体験活動を取り入れた「教えて考えさせる授業」を、体育理論で身に付けさせたい知識の必要性を認識できる授業モデルとして提案する。

## 2 今後の展望

本研究は、6時間の授業を1単元として連続して行った。しかし、学習内容によっては、必ずしも単元としてまとまりのあるものばかりではなく、体育理論の授業を、年間の教育課程のどこに位置付けるのが効果的かを検討する必要があると感じた。

例えば、スポーツの技術や戦術、トレーニングの原理・原則などは、年度当初に実施することで、その後の運動に関する領域の学習が効果的なものとなると考えられる。また、健康・安全に関する内容は、熱中症や水難事故が多くなる時季を迎える前に実施することで、学習する知識の必要性をより強く認識できると考えられる。

今後は、運動に関する領域との関連やカリキュラム・マネジメントの視点から、年間指導計画を踏まえた体育理論の授業の実施時期を検討する必要があると考える。

### おわりに

本研究を進めるに当たり、御協力いただいた柏陽高等学校の教職員の皆様、日本体育大学教授の岡出美則

氏をはじめ、研究に関わった全ての皆様方に心から感謝申し上げます。

### [指導担当者]

萩原 正博<sup>2</sup> 外赤 広太<sup>2</sup> 西塚 祐一<sup>3</sup>

### 引用文献

- 中央教育審議会 2016 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902\\_0.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf)（2022年11月11日取得）
- 文部科学省 2019 『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 保健体育編 体育編』 東山書房 p. 8
- 石川徹哉 2021 「令和2年度 長期研修研究報告詳細版 運動やスポーツとの多様な関わり方『する』『知る』『見る』『応援する』を理解する特別支援学校における体育理論の授業—体験活動を通じて、自らの運動やスポーツ活動について考える学習—」 神奈川県立総合教育センター p. 50
- 市川伸一 2008 「『教えて考えさせる授業』を創る」 図書文化
- 市川伸一 2020 「『教えて考えさせる授業』を創る アドバンス編 『主体的・対話的で深い学び』のための授業設計」 図書文化
- 大越正大 2016 「楽しくわかる『体育理論』の実現に向けて」（『体育科教育』10月号）大修館書店 pp. 24-25
- 友添秀則 2011 「第1章 体育理論はなぜ必要か」 佐藤豊・友添秀則（編）（『楽しい体育理論の授業をつくらう』）大修館書店 p. 2
- 平野太一 2020 「令和元年度 体育センター長期研修研究報告 スポーツの価値意識を高め、スポーツとの多様な関わり方の思考を広げる体育理論—『教えて考えさせる授業』を通して『する、みる、支える、知る』の視点を学ぶ教材の活用—」 神奈川県立体育センター p. 65

### 参考文献

- 黒澤寛己 2018 「学校体育における『体育理論』の基礎的研究—「体育理論」授業の充実・発展に向けて—」（びわこ成蹊スポーツ大学『研究紀要』第15号）pp. 87-94
- 笹生心太・中村平 2016 「高等学校における体育理論授業の実態に関する研究」（東京女子体育大学『女子体育研究所報』第10号）pp. 31-35

本研究の詳細は、神奈川県立総合教育センターのウェブサイト（体育指導センターのページ）を御覧ください。