

<論文>

中学校体育におけるネット型ゲームの授業研究
—「連携プレイ」の役割行動を誇張するアタック・プレルボールの検討—

中村恭之 長野市立西部中学校
岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座
吉田直晃 福知山市立雀部小学校

A Study of Teaching Net-Type Game in Secondary Physical Education
—Considerations of Attack-Prell Ball
from the Viewpoint of Role-Behavior in “Set-Play”—

NAKAMURA Yasuyuki : Nagano-Seibu Junior High School

IWATA Yasushi : Education of Sport Sciences, Faculty of Education,
Shinshu University

YOSHIDA Naoaki : Fukuchiyama-Sasabe Elementary School

The purpose of this paper is to examine Attack-Prell ball as a teaching material of net-type game (set-play type) in secondary physical education, especially from the viewpoint of intentional “set-play.” The aim of this game is to facilitate role-behavior based on tactical awareness as “off-the-ball movement” in addition to “on-the-ball skill.” In the lessons, intentional attack by way of “set-play” was emphasized as learning objective. Learning outcomes were evaluated by game-analysis (achievement of set-play and assessment of game performance) and formative class evaluation.

Main results were as follows. (1) Students successfully performed more than 70% of the set-plays after the lessons (12 hours) in Attack-Prell ball. (2) Regarding role-behavior in set-play situation, “off-the-ball movements” (preparation behavior for attack and recovery behavior after attacking) were learned sufficiently. (3) Formative class evaluation results indicated that students were satisfied with learning the unit of Attack Prell Ball.

【キーワード】 ネット型ゲーム 連携プレイ 戦術的課題 判断 役割行動

1. 緒言

中学校体育における球技領域の学習指導については研究課題が山積みであると言っても過言ではないが、その中でもバレーボールの授業は実際のところ問題が多く、授業研究の

必要が迫られている。

さて、中学校の球技領域は、学習指導要領において次のようなカテゴリー表記の基に設定されている。それらは、ア) バスケットボール・ハンドボール、イ) サッカー、ウ) バレーボール、エ) テニス・バドミントン・卓球、オ) ソフトボールである。この区分を球技の分類論的に解釈すれば、ア) は、ボールを手で操作する「侵入型」ゲーム、イ) は、ボールを足で操作する「侵入型」ゲーム、ウ) は、連携プレイを要求する「ネット型」ゲーム、エ) は攻守一体の「ネット型」ゲーム、そしてオ) は、「守備・走塁型」ゲームとして理解して間違いないであろう。そうだとすれば、バレーボールという既存の種目は、連携プレイを要求するネット型ゲームの一つの典型としての運動の構造的特性を有したものであり、実はバレーボールを学ぶということは、この運動特性に焦点を当てた学習をその本質としなければならないであろう。つまり、同類の戦術的課題を含んだ種目群の本質的な面白さの学習である。

しかしながら、現実に行われている多くのバレーボールの授業においては、このような学習に接近するどころか、むしろ既存のゲームに近似した条件の中で、生徒たちに過大な要求をつきつけるだけで、この本質から乖離した学習活動が展開されている。

そこで、本研究の課題は、中学校体育におけるバレーボール学習に発展的に結びつく「連携プレイタイプのネット型」の導入的なゲーム教材の意義と必要性について、その理論的背景を議論するとともに、その一つの具体的な方策として「アタック・プレルボール」の構成と、その授業の可能性について実際の授業を通じた学習成果の分析を踏まえて記述することにある。

2. 導入的な教材の意義とその必要性ーアタック・プレルボールの構成と設定の根拠

2.1 意図的なセットを経由した攻撃を生み出す役割行動の学習

筆者らは、球技授業のコンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイ」の探究として把握している。球技ではそのパフォーマンスを向上させるのに、「戦術的気づき」（ゲーム状況の中で何をするのかについての判断）と「技能の行使」（ボールを操作する技能；ボールを持たないときの動き）が重要になるのは言うまでもないが、特に、ゲーム中に求められる「判断」行為に積極的に関与・参加できることが球技の面白さの源泉になると考えるためである。

連携プレイを要求するネット型ゲームでは、上記の「意図的・選択的な判断」は、このゲームの中核的なテーマとなる「意図的なセットを経由した攻撃を生み出す役割行動」に向けてなされると言うてよいであろう。このように理解すれば、この「協同的なセット・プレイ」が生徒たちの現時点での能力や努力の範囲において実現可能なゲームを考案し、授業において提供されなければならない。「偶然のゲーム」ではなく、意図的な協同的プレイを探究できるからこそ、そのようなゲームが積極的な意味での学習対象となり得る。

しかしながら、現実の授業では、とりわけバレーボールにおけるボール操作の課題性の

高さ、常時空中を移動するボールへの対応の困難さから、「協同的なセット・プレイ」から乖離した学習活動の様相に陥っている。したがって、この種のタイプのゲームにおける本質的な面白さを保障できずに終わってしまっている。つまり、「意図的なセットを経由した攻撃を生み出す役割行動」の学習に肉迫できないままに、生徒たちにとって非常に難しいゲームを無理強いしている状況になっているのである。多くの場合、ゲーム中のラリーがほとんど生起せず、サーブの成功・失敗で得点の半数以上を占めてしまうような、まさに「役割行動」の習得からは絶縁した学習状況を呈していると言ってよい。

したがって、ここにバレーボール学習に発展的に結びつく「連携プレイタイプのネット型」の導入的なゲーム教材の意義と必要性が認められるのである。換言すれば、連携プレイタイプの中心的な戦術的課題であるところの、先の「役割行動」の学習に焦点を当て、それをクローズアップすることのできる導入教材である。カリキュラムの発展性から考えれば、この「役割行動」を基本的な軸にしながら後年次でのバレーボール学習へと漸次的・段階的に展開していこうとする発想を考えてみることでもある。

2.2 「アタック・プレルボール」の性格

「アタック・プレルボール」はドイツ発祥の「プレルボール」(Prell Ball)を修正したゲームである(秋山ほか 2004; 鎌田ほか 2005)。バレーボールと同様にネット型の連携プレイを要求する近似した戦術的課題を有するものと言ってよい。プレルボールについては、高橋(1989)が詳細に紹介しているが、簡潔に表現すれば、「低いネットを挟んだコートで、ボールをワンバウンドさせてパスしたりアタックして競い合うゲーム」である。このゲームも、意図的なセットを経由した攻撃を成立させるところにその達成的な面白さ・楽しさが存在しており、そのままでも基本的には「レシーブ→セット→アタック」といったバレーボールと共通の役割行動の構造を学習することができる。ただし、そこでのセットプレイやボール操作の運動技能において、よりバレーボール学習への接近度の高い方策においてゲーム修正を試みている。それは以下のような観点からである。

もともとの素材となるプレルボールでは、自陣で攻撃を組み立てる際に、常にワンバウンドのボールを連携し、最後のアタックも自陣でバウンドさせてから相手コートに返球しなければならない。しかしながら、このルールの基で攻撃的なアタックを実現しようとするれば、コートのベースライン寄りの位置でセットし、ボールの軌道の低い打球を生み出さなければならない。これをバレーボールのようにネット際でのセットプレイに変更することを意図して、セッターが床面に打ちつけて跳ねあがったボールを自陣でワンバウンドさせずに直接返球(アタック)してよいことにしている。これにより、セット位置だけでなく、よりバレーボールに近似的なアタック動作を取り入れることができるとともに、セットを容易にし、「セット→アタック」の確実性を保障することができる。いわば、「連携プレイの実現可能性」を高め得る。さらに、相手からのサーブやラリー中の返球に対するレシーブも、両腕でのアンダーハンドによるボール操作を強調できるように改変している。

このような前提のもとで、自陣において異なるメンバーによる3回の触球での返球を要

求し、連携プレイを成立させる役割行動の積極的な学習を期待するのである。

2.3 アタック・プレルボールの主要なルール

ここで分析対象として報告する授業実践において設定された「アタック・プレルボール」のルールは以下のものである。

表1 「アタック・プレルボール」の主要なルール

●チーム： 男女混合。ゲームは4対4（人）。
●コート： バドミントンコートよりやや広いコート（6m×12m）
●ネットの高さ： 1m
●ボール： ケンコー・トリムボール（直径26±1cm, 185g, クラリーノ12枚張縫製）
●得点形式： 1ゲーム15点マッチ（デュースはなし、先取した方が勝ち）
●ローテーション： 自チームへのサーブ権の移動によりローテーション
●触球制限： 異なるメンバーによって必ず3回の触球によって相手コートに返球する。 ノーバウンドでボールを操作してはいけない。
●サービス： 自陣のコートのライン（バドミントン用のサービスライン）からサーブを打つ。 ・アンダーハンドサーブとする。 ・サーブの場合のネットインはなし。その場合はもう一度やり直し。

3. 実践データと授業成果の分析の手続き

3.1 実践データ、単元のねらい、および1時間の授業の構成

授業実践は、以下の実践校、期間、単元時間等で行われた。

実践校： 長野市立西部中学校 1年生 36名（男子17名、女子19名）

実践期間： 2005年5月～6月（全12時間扱い）

実践者： 中村恭之

なお、単元は表2のようなねらいのもとに展開された。

表2 単元のねらいの展開

第1時	オリエンテーション（ゲームの説明・グルーピング）	
第2～3時	学習Ⅰ	今持っている力でゲームを行ない、ゲームを通してチームの仲間や用具・ルールに慣れ、個人やチームの問題を把握する。
第4～9時	学習Ⅱ	目指すゲームに向ってチームの問題点を出し合い、練習・ゲームを中心に課題解決をしていく。
第10～12時	学習Ⅲ	クラスマッチに向けて、チームのよさを生かした作戦や相手に応じた作戦を立ててリーグ戦を行う。

各時間では、学習課題の把握（生徒との応答を介した教師によるインストラクション＝説明・指示）、各チームでの課題設定（めあて・作戦）・練習、他のチームとのゲーム、振り返り、教師による学習のまとめという基本的な展開で授業が進められた。

なお、本実践校では、2005年より1年生の必修の球技授業に「アタック・プレルボー

ル」を導入し、2年次以降の球技選択におけるバレーボールの授業に結びつけられている。当然ながら、発展的に展開されるバレーボールの授業も、意図的な「連携プレイ」に学習の焦点が向けられている。

3.2 授業成果の分析の方法

ここでは、「意図的なセットを経由した攻撃を生み出す役割行動」の学習を授業の中核的な学習内容としていることから、特に以下の分析・検討を授業成果確認のための視点として取り上げることにする。

①ゲーム分析

- a) ゲームにおけるチームの連携プレイのパフォーマンスに関する達成度の向上を確認するために、「レシーブ→セット→アタック」の実現頻度を分析する（アタック率・アタック成功率）
- b) ゲームの中での役割行動の学習について、GPAI（ゲームパフォーマンス評価法）の考え方（Griffin. et al 1997）に基づき、特にアタッカーの役割を担うプレイヤーの「判断に基づくボールを持たないときの動き」を抽出し、「アタックの準備行動」、および「アタック後のリカバリー行動」の学習成果を分析する。

なお、ゲーム分析においては、クラスの中で編成した6チームの中から2チームを無作為に選択し、「抽出チーム」として分析対象とした。この2チームが単元の第3時以降に実際にプレイした全ゲーム（各時間2ゲーム；最終の第12時は対戦相手の関係から3ゲーム）をVTR撮映し、再生された映像分析を通してデータ化し、分析・検討する。

②形成的授業評価

授業成果は、学習内容の具体的な達成度とともに、授業に参加した生徒による授業評価がその傾向を把握する際に有用なものとなる。ここでは、単元を通して実施した形成的授業評価（高橋ほか 2003）から考察する。

4. 結果および考察

4.1 ゲーム中における「連携プレイ」の出現頻度の変化

まずは、授業の中で展開されたゲームにおいて、「レシーブ→セット→アタック」の連携プレイ（三段攻撃）が実際にどの程度実現されたのかについて確認しておきたい。

抽出チームのゲームについて、以下のようなデータ化の方法をとって、「アタック率」・「アタック成功率」を算出している。

- ・総攻撃回数 …ゲームの中で、ネット越しにボールが自陣に入り、攻撃を組み立てることが求められる場面の全回数。
- ・アタック数 …アタック（フェイントも含む）まで持ち込んだ回数。なお、セット→アタックの連携がバドミントン用コートのサービスライン前後約1mの範囲で成立したもの。
- ・アタック成功数 …アタック数のうち、確実に相手コート内に返球された回数。
- 「アタック率 (%)」 = $\text{アタック数} \div \text{総攻撃回数} \times 100$
- 「アタック成功率 (%)」 = $\text{アタック成功数} \div \text{総攻撃回数} \times 100$

表3 単元の授業時間における「アタック率」・「アタック成功率」

	総攻撃回数	アタック数	アタック成功数	アタック率	アタック成功率
第3時	55	21	16	38.2%	29.1%
第4時	54	22	20	40.7%	37.0%
第5時	39	19	14	48.7%	35.9%
第6時	69	36	29	52.2%	42.0%
第7時	65	36	27	55.4%	41.5%
第8時	67	29	22	43.3%	32.8%
第9時	69	43	35	62.3%	50.7%
第10時	79	52	44	65.8%	55.7%
第11時	77	46	36	59.7%	46.8%
第12時	125	92	81	73.6%	64.8%

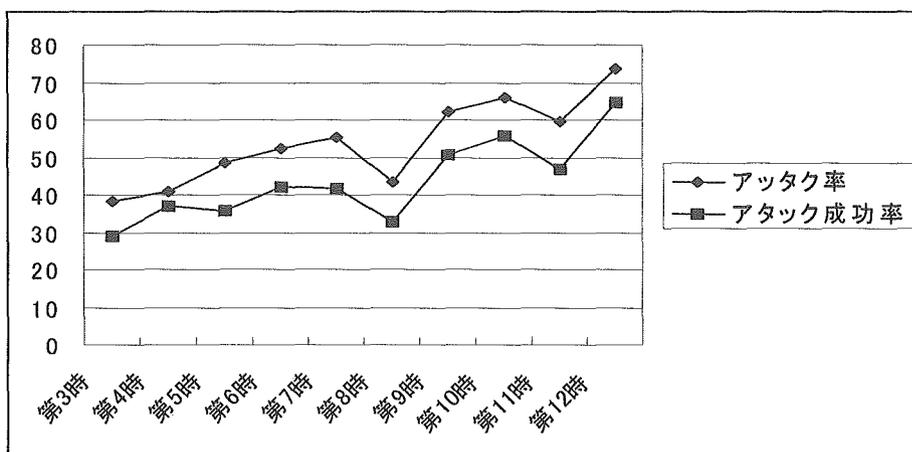


図1 「アタック率」・「アタック成功率」の変化 (単位は%)

表3は、第3時以降から単元終末までの各時間毎の数値を示している。これらは、抽出した2チームがプレイした全ゲーム(各2ゲーム)における合計数である。図1は、算出された「アタック率」・「アタック成功率」をグラフ化したものである。

この表およびグラフの数値から明らかのように、単元初期には40%以下のアタック率が、授業時間の進行にしたがって漸次向上し、単元終末には60-70%台にまで到達している(アタックが確実に相手コート内に返球されたアタック成功率でも、30%弱から50-60%台へと高まっている)。

この数値は、ラリー中のすべての攻撃を組み立てる場面を対象にしているものである。ここからすれば、単元終末にはゲーム中のすべての攻撃場面において、上記の割合で三段攻撃が試みられ、成立していることを意味しており、ゲームの中でプレイヤーが「協同的プレイ」、「意図的なセットプレイ」に実質的に参加・関与し得ていることが理解できる。そして、およそゲームの様相は、連携プレイの実現度の高いプレイフルでスリリングなものになっていたことは、このようなデータから想像に難くないであろう。

なお、本稿の主要な課題であるゲームの中の役割行動に状況の判断に基づいて参加して

いく学習の視点から見たとき、次のデータはさらに有用であろう。それは、「状況に応じた役割行動の変化への対応」の中心的な側面を示すものである。このゲームの中で、各チームはローテーションをしていく過程で、原則的に場面ごとのセッター役になるメンバーを想定してプレイしており、そのプレイヤーは4人のメンバーの中でも最もネット寄りのポジションどりをしている。したがって、大抵残りの3人のメンバーがレシーバーになり、各場面で実際にレシーブのボール操作をしなかったプレイヤー2人がアタッカー役になる。3回の触球は、それぞれ異なるプレイヤーによらなければならないというルールから当然である。これが通常のプレイの様相であるが、ただし、レシーブされたボールがセッターにうまく返らない場面、つまりもともとアタッカー役になると予測されたメンバーが即座の判断の切り換えによって、セッター役（あるいは繋ぎ役）を担わなければならない状況が多々起こり得る。いわば、「想定していた陣形」が崩れてしまう場面への対処である。この場合、もともとセッター役がアタッカーの役割を果たさなければならないことも生じる。

そこで、このような陣形が崩れた場面で、どの程度セットプレイ（三段攻撃）に持ち込んでいるかを確認することは、「判断に基づく役割行動」の学習成果についての大きな指標となるであろう。

以下の表4に示す数値が先に述べた2つの抽出チームにおける「陣形が崩れた場面」でのアタック率である（単元初期は第3・4時、単元終末は第11・12時のゲームの合計である）。

表4 陣形が崩れた場面での「アタック率」

	場面数	アタック数	アタック率
単元初期	59	22	37.3%
単元終末	69	48	69.6%

このアタック率の上昇は、ゲーム状況の中での「判断」の切り換えによる役割行動がよりよく学習されたことを示唆していると考えてもよい。

結果的にはあるが、アタック率・アタック成功率が大きく向上したことは、「レシーブーセットーアタック」の連携プレイに向けてのパフォーマンスが高まり、セットプレイを実現する役割行動の学習成果が認められたことの間接的な証左であろう。

4.2 ゲームパフォーマンス評価ーアタッカーの役割行動の学習

前述のように、ゲームにおける「連携プレイ」（セットを経由した攻撃）の実現状況が確実に向上した背景の一つには、生徒たちの「ボール操作の技能」（on-the-ball skill）の高まりがあったことは間違いない。授業の中で、教師は特にボール操作の技能に関わって、①レシーブはボールの正面に入ること、操作したボールをサービスライン近辺にバウンドさせることができれば、攻撃しやすいセットに結びつけられること、②セットは、床に直下するように打ちつけ、アタッカーの身長よりやや高いくらいにボールを跳ね上げればよいこと、③そしてアタッカーは、直上にセットされたボールを後方から走り込み、ネ

ットに正対して打つようにすればよいことなどを主要な指導ポイントして押さえ、生徒たちはそれらに習熟していったと言える。

ただし、そのことを踏まえた上でここで問題にしたいのは、ゲームの状況の判断に基づいた「役割行動」、特に「ボールを持たないときの動き」(off-the-ball movement)の学習成果である。ここではその一側面として、アタッカーの役割行動に焦点を絞り、次の2つの観点から記述しておく。ここでも分析の対象は抽出した2チームのゲームである。

①アタッカーの準備行動

先に指摘したように、「レシーブセット」に関与しない2人のプレイヤーがアタッカー役を果たすことになる。よりよいアタックは、セットされるボールに対応した適切な準備行動によって支えられていると言ってもよい。そこで次のような手続きでアタッカーの準備行動の達成度を分析している。

・ボールが自陣にある攻撃場面で、セッター役がボールを真下にセットするときに、アタックの役割を担い得る2人のプレイヤーのうち的一方が、セッターより後方から走り込んで(移動して)、アタックの準備行動がとれていたなら「成立」、全く準備に移れなかったり、セットの横からの移動でアタックの準備行動が十分とれていない場合は「不成立」としてカウントし、「準備行動率」を算出する。

●「準備行動率 (%)」= 成立数 / (成立数 + 不成立数) × 100

表5は、単元初期(第3・4時)と単元終末(第11・12時)との比較である^{注1)}。

表5 アタッカーの準備行動率の変化

	成立数	不成立数	合計	準備行動率
単元初期	34	60	94	36.2%
単元終末	123	42	165	74.5%

②アタッカーのアタック後(返球)のリカバリー行動

相手の攻撃に対し、4人でコートを守らなければならない。通常、自陣でのセットーアタックは前衛のネット近くで行われるため、攻撃後、自陣のコートのバックは大きくスペースを空けてしまうことになる。したがって、アタック後すばやく守備への転換をすること、つまりポジションのリカバリーが要求される。そのため、以下の方法でアタック後のリカバリー行動の遂行について分析している。

・アタッカーが相手コートに返球したボールを相手チームが繋いでプレイが続いている場面で、ボールを返球したアタッカーがすばやく守備のできるポジションにリカバリーできれば「成立」、返球後そのままの位置に留まったり、歩いて移動している場合には「不成立」としてカウントし、「リカバリー行動率」を算出する。

●「リカバリー行動率 (%)」= 成立数 / (成立数 + 不成立数) × 100

表6は、単元初期(第3・4時)と単元終末(第11・12時)との比較である。

表の数値から明らかなように単元終末では、90%以上のリカバリー行動が確認され、この行動が生徒たちに大いに意識されたことを示している。

このように、アタックの「準備行動」、およびアタック後の「リカバリー行動」における達成率の向上は極めて顕著であり、ゲーム中の判断に基づく役割行動の学習成果として認

識できるものであろう。

表6 アタッカーのリカバリー行動率

	成立数	不成立数	合計	リカバリー率
単元初期	31	28	59	52.5%
単元終末	102	7	109	93.6%

4.3 形成的授業評価

この単元の第2時以降において形成的授業評価（生徒による授業評価）を実施している。以下の表7は、男女別およびクラス全体の評価スコアを示している。

表7 アタック・プレルボールの単元における形成的授業評価

		2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時	10時	11時	12時
成果	男子	2.71	2.75	2.79	2.79	2.75	2.84	2.48	2.90	2.85	2.62	2.79
	女子	2.67	2.77	2.65	2.85	2.80	2.85	2.40	2.65	2.67	2.55	2.68
	全体	2.69	2.76	2.71	2.82	2.78	2.85	2.44	2.76	2.66	2.58	2.73
意欲関心	男子	2.83	2.91	2.75	2.91	2.91	2.97	2.56	2.91	2.81	2.73	2.88
	女子	2.88	2.95	2.88	2.95	2.95	2.98	2.76	2.78	2.97	2.93	2.95
	全体	2.86	2.93	2.82	2.93	2.93	2.97	2.67	2.83	2.90	2.84	2.91
学び方	男子	2.60	2.63	2.66	2.78	2.69	2.90	2.59	2.69	2.78	2.67	2.91
	女子	2.63	2.78	2.60	2.73	2.80	2.85	2.66	2.73	2.87	2.83	2.82
	全体	2.61	2.71	2.63	2.75	2.75	2.87	2.63	2.71	2.83	2.76	2.86
協力	男子	2.83	2.72	2.78	2.81	2.81	2.97	2.50	2.97	2.72	2.67	2.75
	女子	2.85	2.90	2.90	3.00	2.93	2.98	2.79	2.78	2.95	2.88	2.92
	全体	2.84	2.82	2.85	2.92	2.88	2.97	2.66	2.86	2.84	2.79	2.84
総合評価	男子	2.74	2.75	2.75	2.82	2.78	2.91	2.53	2.87	2.73	2.67	2.83
	女子	2.74	2.84	2.74	2.88	2.86	2.91	2.63	2.72	2.84	2.77	2.82
	全体	2.74	2.80	2.75	2.85	2.83	2.91	2.58	2.79	2.79	2.72	2.83

評価スコアから判断すると、男女ともに同様な傾向を示し、全体的に生徒たちから高い評価を受けた授業であったと判断できる（総合評価が2.77以上で5段階評価の「5」、2.58以上で「4」に位置づけられる）。通常、高いスコアのでにくい「成果」次元（できる・わかる・感動する）も良好な値が得られたと言ってよいであろう。

5. 結語

球技におけるゲーム・パフォーマンスの向上に必要なのは、ボール操作技能ばかりでないことは明白である。しかしながら、これまでゲーム中での「戦術的気づき、いわば「ゲーム状況の中で何をしたらよいのかについての判断」の側面がほとんど等閑視されてきたのが実状である。

「アタック・プレルボール」は、連携プレイを要求するネット型ゲームにおけるこの側面の学習の必要性を浮き立たせることを意図して素材選択を試み、再構成した教材である。

本稿で分析したゲームの「アタック率」やアタッカーの役割行動の向上は、この意図に対応した学習成果の例証と言ってよいであろう。

さらに、連携プレイの実現可能性の高いこの教材は、形成的授業評価スコアからみて、

生徒たちの満足を引き出す授業の構成可能性を示していると考えられる。

注

注1) ゲーム・パフォーマンスの評価においてグリフィンらは、抽出した行動の達成度を、その「成立」と「不成立」の回数の比として算出しているが、ここでは、対象となる行動の抽出場面の総数に占める「成功」の割合（パーセンテージ）として表記していることを断っておきたい。

このことは単純に数値化の問題であって、パフォーマンスの評価の基本的な視点が異なるわけではない。むしろ、アタックの「準備行動」や、本文後述のアタック後の「リカバリー行動」などの「ボールを持たないときの動き」を球技のパフォーマンスの重要な構成要素として捉えるその考え方こそ重要であろう。

文献

秋山昇・岩田靖（2004）小学校中学年におけるバレーボール型ゲームの教材開発と授業実践の検討—連携プレイ型教材の積極的導入，信州大学教育学部・学部附属共同研究報告書（平成15年度），pp.158-167

Griffin, L., Mitchell, S., & Oslin, J. (1997) *Teaching Sport Concepts and Skills : A Tactical Games Approach*, Champaign, IL : Human Kinetics.

鎌田望・斉藤和久・岩田靖・北村久美（2005）小学校体育におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討—「連携プレイ」の実現可能性からみたアタック・プレルボールの分析，信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要・教育実践研究（6）：111-120

高橋健夫（1989）新しい体育の授業研究，大修館書店，pp.108-119

高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫（2003）体育授業を形成的に評価する，高橋健夫編，体育授業を観察評価する，明和出版，pp.12-15

（2006年4月30日 受付）

（2006年7月 3日 受理）