

ボールゲーム授業の実態について

The Actual State of Ball Game Classes

益川 満治*・渡邊 陵由**・小川 楓***

Mitsuharu MASUKAWA*・Takayuki WATANABE**・Kaede OGAWA***

要 旨

本研究は大学生を対象に、小・中・高において、ボールゲーム領域で行われる3つの型でどのような授業が行われているのかをあきらかとすることを目的とした。その結果、以下のような知見を得た。小・中・高と多くの学生がボールゲームの授業経験を有し、「得意」や「好意」を持つ学生が多くみられた。これからの授業実施について、自信がある者は過去のポジティブな経験、好意的な感情を有し、自信がないものは、自身のプレー等のネガティブな経験、指導方法への不安を持つことが分かった。3つの型に共通し、基礎技術・技能習得を目指す練習が多く扱われ、ボール操作や用具の操作技能のテストが多く行われていた。ボールゲーム授業では、ゲームが多く扱われるが、経験者中心にチーム分けが多く行われていた。ゲームの修正として、ルールの緩和、人数の調整が行われていた。ゴール型においては、アウトナンバーゲームと称されるミニゲームが行われていたが、4割ほどであった。教員養成課程におけるボールゲーム授業では、すべての学習者にボールゲームの学習を担保できるよう配慮し、その中で、ゲームに含む競争の目的・課題の明確化を行い、課題解決方法へ導く指導方法の享受が必要である。

キーワード：球技，ボール運動，ゲーム，修正されたゲーム，型

1. 緒言

現在の学校体育におけるボール運動系の領域は、小学校・中学校・高等学校（以下、小・中・高）の体育及び保健体育学習指導要領解説¹⁻³⁾によると、小学校1年から4学年の「ゲーム」、第5・6年の「ボール運動」、中学校・高等学校の「球技」と示されている。本稿では、その領域を総称して、「ボールゲーム」と称する。このボールゲーム領域の授業は、年間30%前後注¹⁾の時間が充てられている。

ボールゲーム領域では、小学校中学年から、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」と「型」という表記がされ、種目を教えるのではなく、「型」に共通する学習が求められている。言い換えると、ボールゲームの学習指導は、従来の「種目を教える」立場から「学習内容を教える」立場へと移行していると考え

られる⁴⁾。

現在のボールゲーム領域では、従来の技術中心、教師中心の授業の在り方を変え、学習者の深いゲーム理解に基づいたパフォーマンスの向上が求められている。これらは、Teaching Game for Understanding（理解のためのゲーム指導）⁵⁾やTactical Games Approach（以下、TGA）⁶⁾といった欧米の球技指導論の影響を受け、ゲーム中の「戦術的気づき」を重視している。「戦術的気づき」とは、ゲームの戦術的課題の解決の仕方についての知識・理解と考えられている⁷⁾。すなわち、授業の中でゲームを繰り返す過程において、戦術的気づきを高め、それに伴う技能発揮を行い、パフォーマンスの発揮へと導くことが求められている。

日本においては、いくつかの指導理論が提案されている。1つに、TGAの考え方を継承し、ゲームの

* 弘前大学教育学部保健体育講座
Department of Physical Education, Faculty of Education, Hirosaki University

** 八戸学院大学健康医療学部
Faculty of Health and Medical Care, Hachinohe Gakuin University

*** 弘前大学教育学部保健体育専修3年生
Hirosaki University, Faculty of Education, Physical Education Vocational Course (3 years)

中の攻防の中核となる戦術的課題に焦点を当てた検討が行われ、ゲーム内に、戦術的課題の解決場面が頻繁に出現するように加工した、「修正されたゲーム(modified game)」が用いられる。修正されたゲームでは、学習者が戦術的気づきの能力を高められるような環境を意図的に用意することが推奨されている⁸⁾。

2つに、従来の指導方法であるボール操作などの個の技能といった「競争方法」に重点を置き過ぎることを指摘し、ゲームでは「構成的目的」となるボールをゴール(エリア)に移動するまたは阻止することを重視することの重要性が言及されている^{9,10)}。そして、このような「構成的目的」達成に向け、学習者の役割取得を学習内容の礎とする授業実践方法が提案されている¹¹⁾。このようにいくつかの指導理論に基づき、授業実践研究が報告されている¹²⁻¹⁸⁾。

しかし、益川ほか(2021)は、「ゴール型」バスケットボール授業の現状について調査し、基礎技能と呼ばれるドリブル・シュート・パスなどのボール操作、また、それらを発揮するためのゲームに単元の大半の時間を費やしていることを報告している¹⁹⁾。この報告からも、従来の技術中心、教師中心の授業形態が未だに多く行われていることが想定される。先の研究者たちも、このような現状を踏まえ、ゲームのルールのみを教え、ゲームが成立するといった認識や技術がなければゲームができないという認識があること²⁰⁾、ゲームとは無関係に個々の技術指導が行われ、それがゲームに活かされず低レベルのゲームを楽しむだけで終わる授業が多くみられること⁶⁾、個々の運動技術を積み上げてもゲームに活かされず無意図的にゲームを繰り返しても質的発展がみられないこと²¹⁾を危惧している。このことから、実際の授業において、どのような授業が行われているかを把握することで、これからの授業づくり及び教員養成におけるボールゲーム領域授業における重要な資料となりうると考える。

そこで本研究では、大学生を対象に、小・中・高において、ボールゲーム領域で行われる3つの型でどのような授業が行われているのかをあきらかとすることを目的とする。このことで、小学校教員を目指す学生や、中学校・高等学校体育教員を目指す学生を指導する上での基礎資料となり、また、これからのボールゲーム領域の授業実践を行う上での貴重な資料となりうると考える。

2. 方法

1) 調査時期及び対象

2024年6月から7月にかけて、青森県内の大学に所属する学生195名を対象に、Google フォームを用いて調査を行った。対象者は、教員免許状取得を希望する学生であり、無記名での調査を行った。基本情報として、性別、出身学校の所在地(小・中・高)、取得希望免許状種を回答させた。内訳を表1に示す。

表1 調査対象者内訳

	小学校	中・高体育	その他	取得しない	計
全体	60	28	66	42	196
女子	40	9	37	32	118
男子	20	19	28	10	77
どちらでもない	0	0	1	0	1

2) ボールゲーム領域授業の実態について

ボールゲーム領域について、共通項目及び各「型」における設問を設定した。各問いに対し回答は、「とても思わない」「やや思わない」「やや思う」「とても思う」の4件法とした。内容を以下に示す。

【領域全般について】

A：小・中・高での授業経験の有無

B：この領域について、「得意か?」「好きか?」

C：授業者となった際、うまく授業を行えるか?

【ゴール型について】

- ・基礎(基本)と言われる技術練習(技能習得練習)が多く行われていた。例：バスケのシュート、サッカーのドリブル。
- ・ゲーム(試合やミニゲーム含む)やリーグ戦が多く行われていた。
- ・取り扱われる種目の「ルール」の説明や「ゲームのやり方」等の説明に多くの時間が使われた。
- ・取り扱われる種目の「テスト」に基礎技術や基礎技能が充てられていた。
- ・ゲームで「経験者中心にチーム分け」され、その者中心にゲームが行われていた。
- ・ゲームで「人数の調整(公式戦より人数を減らす)」が多く行われていた。
- ・応用練習と言われるアウトナンバーゲーム(攻撃側の人数が多く、守備側が少ない等)が行われていた。例：(攻)3人対(守)2人のゲーム、2対1のゲーム。
- ・ゲームで「ルールの緩和(バスケで3秒ルールなし、サッカーでオフサイドなし等)」が多く行われ

ていた。

【ネット型】

- ・基礎（基本）と言われる技術練習（技能習得練習）が多く行われていた。例：バレーのオーバーハンドパス、アンダーハンドパス。
- ・ゲーム（試合やミニゲーム含む）やリーグ戦が多く行われていた。
- ・取り扱われる種目の「ルール」の説明や「ゲームのやり方」等の説明に多くの時間が使われた。
- ・取り扱われる種目の「テスト」に基礎技術や基礎技能が充てられていた。
- ・ゲームで「人数の調整（公式戦より人数を減らす）」が多く行われていた。
- ・ゲームで「経験者中心にチーム分け」され、その者中心にゲームが行われていた。
- ・ゲームで「ルールの緩和（バレーボールにおいて、4・5回で返球や1バウンドOK等）」が多く行われていた。

【ベースボール型】

- ・基礎（基本）と言われる技術練習（技能習得練習）が多く行われていた。例：バットを使って打つ、キャッチボール等。
- ・ゲーム（試合やミニゲーム含む）やリーグ戦が多く行われていた。
- ・取り扱われる種目の「ルール」の説明や「ゲームのやり方」等の説明に多くの時間が使われた。
- ・取り扱われる種目の「テスト」に基礎技術や基礎技能が充てられていた。
- ・ゲームで「人数の調整（公式戦より人数を減らす、5人対5人等）」が多く行われていた。
- ・ゲームで「経験者中心にチーム分け」され、その者中心に行われていた。
- ・ゲームで「ルールの緩和（フォアボールなし、三振なし等）」が多く行われていた。
- ・ゲームで「コートの調整（三角ベース等）」が多く行われていた。

3) 分析及び倫理的配慮

本研究で得られたすべてのデータについて、各問の回答を度数分布で示した。そして、自由記述の回答については、質的な検討を加えた。

倫理的配慮として調査対象者には、事前に筆頭著者及び第二筆者によって口頭で研究の内容や目的、調査への参加・不参加は自由意志であること、成績や学生活動への影響がないことを十分に説明し、了解を得た

者のみ（Web上で承諾した者のみ）を対象とし分析を行った。

3. 結果

1) 出身学校所在地と授業でのボールゲーム経験

表2に、出身小・中・高所在地及びそこでのボールゲーム授業経験を示した。

表2 出身学校所在地と授業でのボールゲーム経験

出身	小学校		中学校		高校	
	経験多	経験少	経験多	経験少	経験多	経験少
	n %	n %	n %	n %	n %	n %
青森県	88 (93.6)	6 (6.4)	90 (93.8)	6 (6.2)	90 (93.8)	6 (6.2)
岩手県	9 (81.8)	2 (18.2)	10 (83.3)	2 (16.7)	10 (83.3)	2 (16.7)
秋田県	14 (93.3)	1 (6.7)	14 (93.3)	1 (6.7)	13 (86.7)	2 (13.3)
北海道	36 (94.7)	2 (5.3)	34 (97.1)	1 (2.9)	33 (91.7)	3 (8.3)
宮城県	6 (85.7)	1 (14.3)	5 (71.4)	2 (28.6)	5 (83.3)	1 (16.7)
山形県	4 (100)	0 ()	4 (100)	0 ()	4 (100)	0 ()
福島県	1 (100)	0 ()	1 (100)	0 ()	1 (100)	0 ()
その他	25 (96.2)	1 (3.8)	25 (96.2)	1 (3.8)	25 (96.2)	1 (3.8)
全体	183 (93.4)	13 (6.6)	183 (93.4)	13 (6.6)	181 (92.3)	15 (7.7)

2) ボールゲーム全般についての主観的評価

①ボールゲームに対する得意度

図1に、自身のボールゲームに対する得意度を示した。得意度について、58.2%が、「とても思う、やや思う」と回答していた。

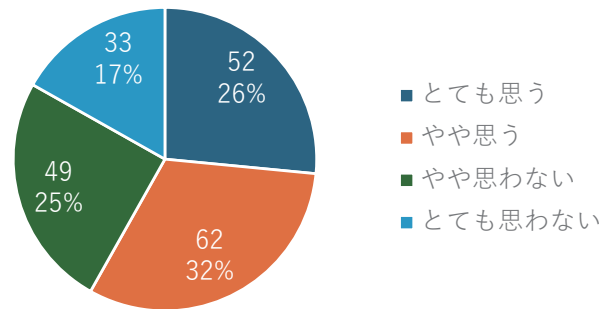


図1 ボールゲームに対する得意度

②ボールゲームに対する好意度

ボールゲームに対する好意度について図2に示した。約80%が好意を示していた。

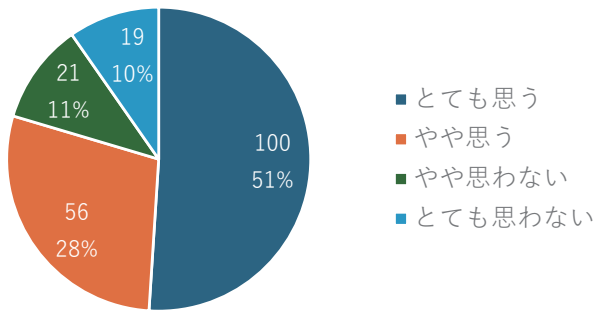


図2 ボールゲームに対する好意度

③ボールゲーム授業をうまく行えるかの自信

自身が授業者となった際、うまく授業を行えるかの自信について、38.2%が自信があるように思われるが、残りの61.8%が自信がないとの回答であった。

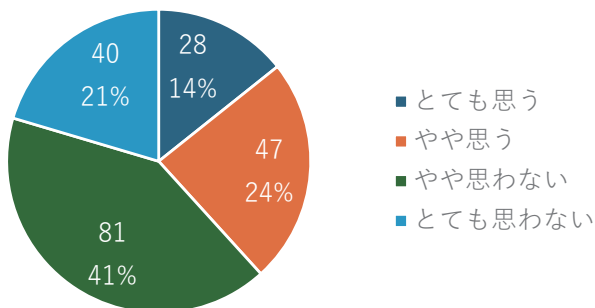


図3 うまく授業を行えるかの自信

また、「上手に授業ができる」、「上手に授業ができない」と思った理由について、自由記述にて回答を求めた結果を表3に示した。「上手に授業ができる」とした主な理由として、「クラブでの球技経験」、「(ボールゲームは) 楽しいから」、「球技が得意」との回答が多く見られた。また、「上手に授業ができない」とした理由について、「(ボールゲームが) 不得意」、「教える自信がない」等が見られた。

表3 ボールゲーム授業に対する自信

上手に授業できる		上手に授業できない	
球技の経験がある	14	ボールゲームが不得意	31
楽しい	10	教える自信がない	17
球技が得意	7	教えるのが不得	8
楽しさを伝えられる	2	言語化が難しい	7
楽しんで取り組める	2	怪我させないか不安	6
苦ではないから	2	得意ではない人にどう教えればいいかわからない	6
好きだから	2	教えることが難しい	6
不得意だからこそ教えられる	2	苦手なボールゲームがあるから	4
できない人の気持ちがわかる	1	自分でやることと人に教えることは違うから	4
ルールを理解しているから	1	お手本を見せられない	3
興味がある	1	人によってできるできないが異なる	2

※数字は同様の回答の数を示す

3) 各「型」による授業の実態について

①「ゴール型」授業について

表4にゴール型授業の実態について示した。

表4 ゴール型授業について

ゴール型				
	とても思う n %	やや思う n %	やや思わない n %	とても思わない n %
基礎技術・技能練習	105 (53.6)	66 (33.7)	20 (10.2)	5 (2.6)
ゲーム形式	118 (60.2)	64 (32.7)	9 (4.6)	5 (2.6)
ルールの説明	54 (27.6)	60 (30.6)	65 (33.2)	17 (8.7)
テスト	85 (43.4)	71 (36.2)	32 (16.3)	8 (4.1)
チーム分け	76 (38.8)	64 (32.7)	35 (17.9)	21 (10.7)
人数の調整	65 (33.2)	61 (31.1)	50 (25.5)	20 (10.2)
アウトナンバー	33 (16.8)	41 (20.9)	57 (29.1)	65 (33.2)
ルールの緩和	77 (39.3)	67 (34.2)	34 (17.3)	18 (9.2)

②「ネット型」授業について

表5にネット型授業の実態について示した。

表5 ネット型授業について

ネット型				
	とても思う n %	やや思う n %	やや思わない n %	とても思わない n %
基礎技術・技能練習	112 (57.1)	65 (33.2)	13 (6.6)	6 (3.1)
ゲーム	127 (64.8)	52 (26.5)	14 (7.1)	3 (1.5)
ルールの説明	59 (30.1)	61 (31.1)	62 (31.6)	14 (7.1)
テスト	87 (44.4)	69 (35.2)	29 (14.8)	11 (5.6)
チーム分け	71 (36.2)	56 (28.6)	39 (19.9)	30 (15.3)
人数の調整	56 (28.6)	39 (19.9)	65 (33.2)	36 (18.4)
ルールの緩和	70 (35.7)	57 (29.1)	41 (20.9)	28 (14.3)

③「ベースボール型」授業について

表6にベースボール型授業の実態について示した。

表6 ベースボール型授業について

ベースボール型				
	とても思う n %	やや思う n %	やや思わない n %	とても思わない n %
基礎技術練習	90 (45.9)	72 (36.7)	22 (11.2)	12 (6.1)
ゲーム	105 (53.6)	57 (29.1)	24 (12.2)	10 (5.1)
ルールの説明	56 (28.6)	80 (40.8)	42 (21.4)	18 (9.2)
テスト	62 (31.6)	66 (33.7)	41 (20.9)	27 (13.8)
チーム分け	65 (33.2)	62 (31.6)	41 (20.9)	28 (14.3)
人数の調整	66 (33.7)	59 (30.1)	40 (20.4)	31 (15.8)
ルールの緩和	65 (33.2)	67 (34.2)	37 (18.9)	27 (13.8)
コートの調整	74 (37.8)	55 (28.1)	35 (17.9)	32 (16.3)

4. 考察

小・中・高において、ボールゲーム授業経験が多いと回答した学生が、92.3~93.4%であった。このことから、ほとんどの学校現場において、ボールゲームが取り扱われていることがわかる。高校体育授業において「球技」領域の実施が最も多く行われているとの報告²²⁾がされていることから、本県及び近隣の道県においても同様の結果が想定される。

ボールゲームを「得意」としている割合は約6割で

あった。ボールゲームの領域では、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が求められる。言い換えると、ゲームの中で、ボール（手・足・体または用具を使用して）を思うように操作、ボールを保持していない時の攻撃や守備局面での巧みな動きが求められている。小・中・高のボールゲーム授業を通し、このようなボール操作や動きを身に着けたことで、本研究の結果に繋がった可能性がある。しかし、得意と捉える要因については、本研究では調査を行っていないため、今後検討を行う必要がある。

次に、ボールゲームを「好き」としている割合は約8割であった。永島（1999）は、児童・生徒にもっとも好かれている教科が体育であり、その中でもっとも好かれているのがボールゲームであることを指摘している²³⁾。大学体育授業でも、バスケットボール・バドミントン・サッカーの人気の高いことも報告されている²⁴⁾。本研究の結果からも多くの学生がボールゲームに好意的な評価であった。しかし、2割の学生が否定的な評価であることから、小・中・高における教材研究の推進が必要である。

次に、自身が授業を行う「自信」について、約38%の学生が自信がある38%、自信がない62%との回答であった。自信がある理由として、経験や得意などの過去のポジティブな経験、楽しい・好き・興味などの感情などが見られた。また、不得意だからや苦ではない、できない人の気持ちがわかるなど、ネガティブな要因からも授業や生徒に対する前向きな思考が伺えた。自信がない理由として、不得意・苦手、お手本が見せられないと自身のネガティブな経験を言及する記述が見受けられた。また、指導法や言語化など教えることへの不安が見受けられた。このことから、過去のポジティブ・ネガティブな経験も踏まえ、出来るから教えられるではなく、ボールゲームに潜む理論的な背景や指導方法への言及、不得意やうまく参加できない児童・生徒への関与などを含む享受が必要である。

「ゴール型」について、基礎技術・技能練習が多く行われ、それらについての評価が行われていることが分かった。益川ほか（2021）のバスケットボール授業の現状についても同様の結果が示されており¹⁹⁾、「ゴール型」授業では同様の授業が多く行われている現状があきらかとなった。また、ゲームが多く行われる中、経験者中心にチーム分け及び運営がなされていることが見受けられる。そして、人数の調整、ルールの緩和、アウトナンバーゲームなど、「修正されたゲーム」を用いた授業も行われていることが見受けられた。近

年、日本サッカー協会や日本バスケットボール協会なども体育授業における当該種目授業を推進する指導書を発売している²⁵⁻²⁷⁾。その中で、ミニゲームを用いた授業づくりが提案されており、アウトナンバーゲームを用いた授業づくりも提案されている。しかし、本研究では、6割を超える学生があまり行われていないと回答をしていることから、アウトナンバーゲームを含むミニゲームの有効的な活用方法等を授業で享受していく必要がある。

「ネット型」についても、基礎技術・技能練習が多く行われ、その評価のためのテストが行われていた。また、経験者中心にチーム分けが行われ、ゲームを多く行っていることがあきらかとなった。鈴木（2004）は、ネット型ゲーム、特にバレーボール授業について、技能の習得・習熟に先立って、競争目的の明確化、競争課題の明確化、競争課題の解決方法を学習者に認識させることが肝要と述べている²⁸⁾。つまり、技能習得に先立ち、競争の目的や課題を明確化し、その課題解決を学習者及び学習者を含む集団で行うことが重要である。

「ベースボール型」についても、上記2つの型と同様の結果が見受けられた。岩田（2016）は、「ベースボール型」授業の難しさを言及している。その原因として、子どもにとってルールが非常に複雑であること、運動技能的にも戦術的にもプレイの課題性が高いこと、ゲームの本質的な面白さを保障しにくいこと、ゲームの中で個々の子どもがプレイに直接関与する学習機会が他のゲームに比較して少ないこと、運動量が低いことを指摘している²⁹⁾。また、学習指導要領解説にベースボール型授業は、「学校の実態に応じて取り扱わないことができることとする」と明記されており、道具や実施スペースの問題で取り扱っていない学校種がある可能性もある。このことから、学生にとって、他の型に比べ経験が少ないことが予想されることから、授業において目的や課題、そして課題解決方法の享受が重要である。

最後に、本研究の結果から今後のボールゲーム授業づくりへの知見をまとめる。教員を目指す学生にとって、ボールゲーム授業は多くの経験を有するものであった。しかし、ポジティブ・ネガティブな経験も有することが推察された。このことから、大学で行うボールゲーム授業においては、すべての学習者にとってボールゲームの学習を担保できるよう配慮が必要である。その中で、ゲームを含む競争の目的・課題の明確化を行い、課題解決方法へ導く指導方法の享受が必要である。

5. まとめ

本研究の結果、以下のような知見を得た。

- 小・中・高と多くの学生が、ボールゲームの授業経験を有していた。
- ボールゲームに対し、「得意」や「好意」を持つ学生が多くみられた。
- 授業をうまく行えるかの自信について、自信がある者は、過去のポジティブな経験、好意的な感情を有し、また自信がないものは、自身のプレー等のネガティブな経験、指導方法への不安を持つことが分かった。
- 3つの型に共通し、基礎技術・技能習得を目指す練習が多く扱われ、ボール操作や用具の操作技能のテストが多く行われていた。
- ボールゲーム授業では、ゲームが多く扱われるが、経験者中心にチーム分けが多く行われていた。
- ゲームの修正として、ルールの緩和、人数の調整が行われていた。ゴール型においては、アウトナンバーゲームと称されるミニゲームが行われていたが、約4割であった。
- 教員養成課程におけるボールゲーム授業では、すべての学習者にボールゲームの学習を担保できるよう配慮し、その中で、ゲームに含む競争の目的・課題の明確化を行い、課題解決方法へ導く指導方法の享受が必要である。

注1) 体育及び保健体育全般で、小学校90～105時間(45分単位)、中学校・高等学校105時間(50分単位)として、計算。

6. 謝辞

本研究の調査にご協力いただいた、青森県内2大学の学生の皆様に厚く御礼申し上げます。

7. 文献

1. 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編．東洋館出版，2018a.
2. 文部科学省：高等学校学習指導要領解説 保健体育編．東山書房，2018b.
3. 文部科学省：中学校学習指導要領解説 保健体育編．東山書房，2018c.
4. 鈴木理，廣瀬勝弘，土田了輔，鈴木直樹：ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討．体育科教育学研究，24(1)，1-11，2008.
5. Bunker, D., & Thorpe, R. : A model for the teaching of games in secondary school, Bulletin of Physical Education, 18 (1) , 5-8, 1982.
6. Griffin, L., Mitchell, S. & Oslin, J. : Teaching Sport Concepts and Skills A Tactical Games Approach, Humankinetics, Champaign, IL, 1997.
7. 岩田靖，宮尾美輝，外丸咲子：小学校体育におけるボール運動指に関する研究―戦術的気づきを促す指導の有効性についての事例的分析―，長野体育学研究，22：23-32，2015.
8. 岩田靖：ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察―「課題ゲーム」論の「戦術アプローチ」からの再検討―，体育科教育学研究，17(1)，9-22，2000.
9. 鈴木理，土田了輔，廣瀬勝弘，鈴木直樹：ゲームの構造からみた球技分類試論．体育・スポーツ哲学研究，25 (2) ，7-23，2003.
10. 鈴木理，土田了輔：ゲームの指導内容開発のための考察視座，体育・スポーツ哲学研究，44 (2) ，101-113，2022.
11. 土田了輔：ゴール型のゲーム（作戦の効果を実感できるバスケットボール風ゲーム），鈴木直樹，鈴木理，土田了輔，廣瀬勝弘，松本大輔，pp.98-106，教育出版，2010b.
12. 斎藤勝史，鬼澤陽子：ゲームに生きる「タスクゲーム」とその扱い方，体育科教育，54 (6) ，32-35，2006.
13. 鬼澤陽子，小松崎敏，岡出美則，高橋健夫，齊藤勝史，篠田淳志：小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上，体育学研究，52 (3) ，289-302，2007.
14. 鬼澤陽子，野村充，森川美也，千木良厚，島孟留，小松崎敏：小学校低学年の体育授業における運動有能感を高める指導方略の有効性の検討：運動有能感とゲーム中の状況判断力との関係に着目して．スポーツ教育学研究，42 (2) ，19-31，2022.
15. Tsuchida, R. Suzuki, O. Suzuki, N. & Hirose, K. : Tactical Approach for Teaching Novice learners in Basketball Units. Tampa AAHPERD National Convention & Expo in Tampa, Florida, Naspe sports and Physical Education Poster Sessions, 2011.
16. 益川満治，土田了輔，相良康介，玉城耕二，柴原健太郎，平田大輔：大学生における分業に基づくバスケットボール授業の実践事例―心理的能力と情意的側面からの検討―，専修大学スポーツ研究所紀要，41，1-9，2018.
17. 澤田有里，益川満治，大瀬幸治：高等学校における分業を用いたバスケットボール授業が与える影響～授業評価と学習評価からの検討～，教師教育と実践知，7，7-14，2022.
18. 木村郷，古川冬真，板垣侑磨，益川満治：高等学校におけるゴール型：バスケットボールの授業実践―運動有能感向上を目指した取り組み―，弘前大学教育学部紀要，130，67-72，2023.
19. 益川満治，塩見哲大，東條佳史，渡邊陵由，北澤太野，山口良博，児玉善廣：「ゴール型」バスケットボール授業の現状について．弘前大学教育学部研究紀要クロスロード，25，19-23，2021.

20. 鬼澤陽子，高橋健夫，岡出美則，吉永武史，高谷昌：小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討－シュートに関する戦術的知識の学習を通して－．スポーツ教育学研究，26（1），11-23，2006.
21. 岩田靖：問われる球技の学習内容．学校体育，52（5），38-40，1999.
22. 長谷川千里，及川佑介：高等学校における体育実技授業や課外活動等の実態調査．東京女子体育大学女子体育研究所所報，10，21-30，2016.
23. 永島惇正：ボールゲームの授業づくり：問題提起．体育科教育，47（5），P.9，1999.
24. 天田英彦，青木敦英：大学体育授業の履修に関する実態調査．流通科学大学論集－人間・社会・自然編，23（1），87-95，2006.
25. 日本サッカー協会：小学校体育 全学年対応 新・サッカー指導の教科書．東洋館出版，2019.
26. 日本サッカー協会：中学校体育サッカー指導の教科書．東洋館出版，2022.
27. 日本バスケットボール協会：小学校体育・全学年対応 ゴール型ゲーム バスケットボールの授業プラン．大修館書店，2022.
28. 鈴木理：ゲーム構造に依拠したバレーボール教材づくりのための基礎的研究．バレーボール研究，6（1），1-6，2004.
29. 岩田靖：ボール運動の教材を創る－ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求－．大修館書店，2016.

(2024.9.2 受理)