

資料 2

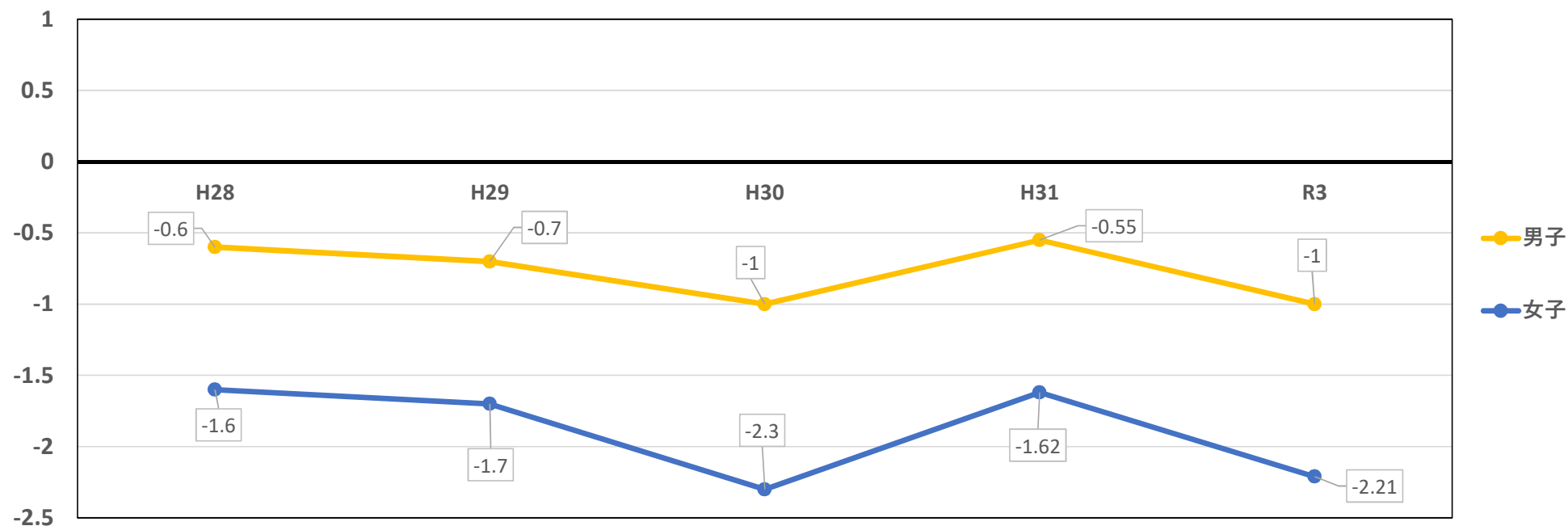
令和 4 年 3 月 15 日
第 3 回神戸市総合教育会議

「体力向上」について



1 全国体力・運動能力調査の近年の状況（小学校5年）

小学校5年 体力合計点の差（神戸市平均－全国平均）

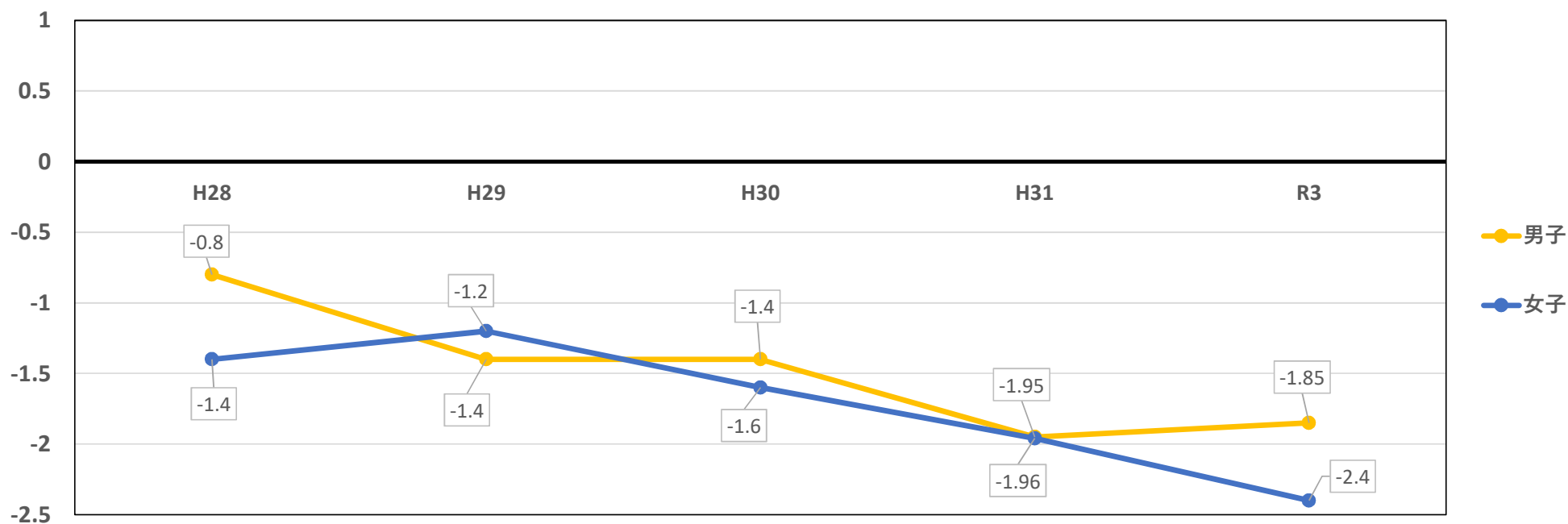


※全国体力・運動能力調査における神戸市平均体力合計点と全国平均体力合計点の差



1 全国体力・運動能力調査の近年の状況（中学校2年）

中学校2年 体力合計点の差（神戸市平均－全国平均）



※全国体力・運動能力調査における神戸市平均体力合計点と全国平均体力合計点の差



2 同質問紙調査の結果（令和3年度）

質問内容		小学5年男子	小学5年女子	中学2年男子	中学2年女子
体育の授業は楽しいですか (楽しい・やや好きと答えた割合)	神戸	94.6%	90.6%	91.4%	85.1%
	全国	93.8%	89.2%	89.9%	83.1%
コロナ前と比べ運動やスポーツをする時間が どう変化しましたか(時間が減ったと答えた割合)	神戸	41.6%	38.7%	46.0%	50.5%
	全国	41.5%	39.0%	40.6%	41.4%
スクリーンタイム3時間以上の割合	神戸	39.9%	33.6%	44.8%	43.1%
	全国	41.2%	33.7%	43.0%	41.1%



3 「体力向上」に向けた取組

(1) 運動内容の工夫

⇒ 「遊び」の要素を取り入れるなど、誰もが運動の楽しさを味わうことができる授業づくり

(2) 運動意欲の向上

⇒ 端末を活用した運動の「見える化」による、運動意欲の喚起と運動の習慣化

(3) 運動機会の確保

⇒ 地域社会と連携した運動機会の創出



「運動内容の工夫」 「運動意欲の向上」

ICTの活用

- ・ 誰もが運動の楽しさを味わうことができる授業づくり
- ・ 運動の「見える化」による意欲喚起と運動の習慣化

<授業での端末の活用>

運動の様子を撮影し、振り返る。動画を見ながら説明する。



<授業外での端末の活用>

端末に日々の運動の記録を入力・確認できるシステムを導入し、運動を「見える化」する。



「運動機会の確保」

- ・ 地域社会と連携した運動機会の創出

⇒ 放課後の運動場等で大学生等の外部人材が見守りを行い、子供たちの運動・遊びの機会を創出

< 体育館でのボール遊び >



< 運動場での遊具を使った遊び >

