

# 地域スポーツ・レクリエーション事業を通して地域課題を解決する ～おおがき子どもスポーツ・フェスティバル in 学園祭による運動あそび教室事業の成果～

研究代表：神田琴乃 メンバー：笠塚・宮城・鈴木・磯谷 研究協力：平岡・内屋・奥野・渡邊・西山・オソリオ

## 1. 大垣市の地域スポーツにおける課題

令和5年度児童生徒の体力調査報告書・学校保健統計報告書（大垣市）によると、「大垣市の令和5年度調査において、小学校では、体力合計点はここ3年間減少傾向にあった状況から一転、やや改善したが新型コロナウイルス禍前の水準までは到達していない」と報告されている。特に、**運動が得意・好きな児童と苦手・嫌いな児童との二極化**が進む傾向は未だ解消されておらず、その影響も大きいと考えた。

## 2. 考案する解決策

児童に「からだを動かす楽しさ」が実体験できる機会を提供することを考案する。  
 “からだ”を動かすこと自体の「楽しさ」を実感し、夢中になって遊び「面白く」、十分な運動量が確保できる運動あそび教室を企画し、身体活動の楽しさが満喫できる機会をつくる。  
 2極化の防止のために、**運動が得意・好きな児童、苦手・嫌いな児童の両者が楽しむことのできるようなプログラム**で行う。

## 3. 企画内容・運営の実際

- 実施日時：2024年11月9日（土曜日）岐阜協立大学第一体育館第三アリーナ
- 実施場所：岐阜協立大学第一体育館第三アリーナ
- 実施組織・主催：古田ゼミ・レジャースポーツマネジメント研究会 後援：大垣市教育委員会
- 参加対象と規模：小学1年生～6年生対象、当日は未就学児の参加あり  
**第1部：31名の参加 第2部：54名の参加（未就学児を含む） 合計：85名**
- 運動あそび教室の内容と主旨：「走る」「跳ぶ」「投げる」の動きをバランスよく取り入れ、**十分な運動量を確保し、約80分間身体動かし**。



←学生が作成したチラシ

## 4 成果報告と今回の研究で明らかとなった課題

### 本企画の実施で得られた成果

- 児童に身体を動かすことの楽しさを体験してもらうことができた。
- ボールなどを使った動きは児童に人気であり、チーム戦やゲーム感覚で行うと運動が苦手・嫌いな児童も楽しく参加してくれていた。

### 明らかとなった課題

- 児童の人数が多いとルールの説明や安全への配慮が行き届かず、事故につながってしまう可能性があり参加人数や学生スタッフからの声掛け等の確認。
- 学生スタッフの人数の確保や救護スタッフの配置等。

## 5. 考察

児童に「走る」「跳ぶ」「投げる」といったさまざまな動きを体験させ、**運動が得意・好きな児童も苦手・嫌いな児童も差がなく一緒になって楽しむことができるプログラム**を行うことでからだを動かすことの楽しさを知ってもらうことができた。課題としては、参加人数が多いと説明が行き届かず説明不足になってしまい理解できていない子どもや運動が苦手・嫌いな子どものサポートが足りていないため**サポートする学生を増やしてできるだけ児童が十分に運動できる環境を作る**。また、今回は問題なかったが、ケガをしよう児童や体調不良になった児童がいた時に対応ができる救護の専門スタッフの配置等も考えないといけない。

## 6. 実施した運動遊び

からだじゃんけん・言うこと一緒にやること一緒に：移動動作・平衡動作・立つ・しゃがむ・跳ぶ・前後左右に踏み出す



王様ジャンケン（リレー遊）：移動動作・走る・止まる・回る・切り返す など



新聞破り・爆弾ゲーム：投動作・投げる・当てる・拾う・捕球・渡す・平衡系動作・立つ・しゃがむ・跳ぶ・持つ など



ねことねずみ：移動動作・走る・掴む・切り返す・追いかける など



しっぽ取り：移動動作・走る・掴む・追いかける・逃げる・切り返す・取る



### 実施して分かったこと・課題

- 児童がさまざまな動作を体験できる運動あそび教室を企画・運営し、主に歩く・走る動作、跳ぶ動作、投げる及び捕る動作を体験させることができた。
- しっぽ取り、王様ジャンケンやねことねずみの走る動作で考えて動くことにより運動能力の差は小さかったが、新聞破り・爆弾ゲームで投げる強さやコントロールの面で差が低学年だけでなく高学年の中でもあった。
- 運動あそびの企画内容は、保護者から好評だった。
- 未就学児の参加希望もあり、可能なもののみ参加してもらった。
- 本学は、スポーツの研究機関でもあり、情報や結果を教育委員会や小学校側に**フィードバックできるシステムの構築が必要であると感じた。**

## 7. まとめ

今現在の小学生は、体力合計点がここ3年間減少傾向にあった状況から改善されつつあるがまだ新型コロナウイルス禍前までには戻っておらず運動ができない期間があったため運動が得意・好きな児童と苦手・嫌いな児童の二極化が目立っている。今回は運動が楽しいと思えるような二極化しない運動プログラムを行った。「走る」「跳ぶ」「投げる」等のさまざまな動作を体験させたが、「投げる」「捕る」動作では差が出てくるのが分かり、誰もができて、楽しいと思える工夫した運動遊びを体験させることが大切となる。二極化しないプログラムを行うことで運動が得意・好きな児童も苦手・嫌いな児童も一緒になって運動を楽しむことができる。今回、「投げる」動作の投げる強さ、コントロール等において差が生まれることや、サポートする学生を増やし児童が十分な環境で運動を行うことができるようにすることなどの課題が見つかったので得たことを今後は、投げ方や位置、方向を工夫しサポートして児童が運動遊びを楽しくできるようにしていきたい。

