

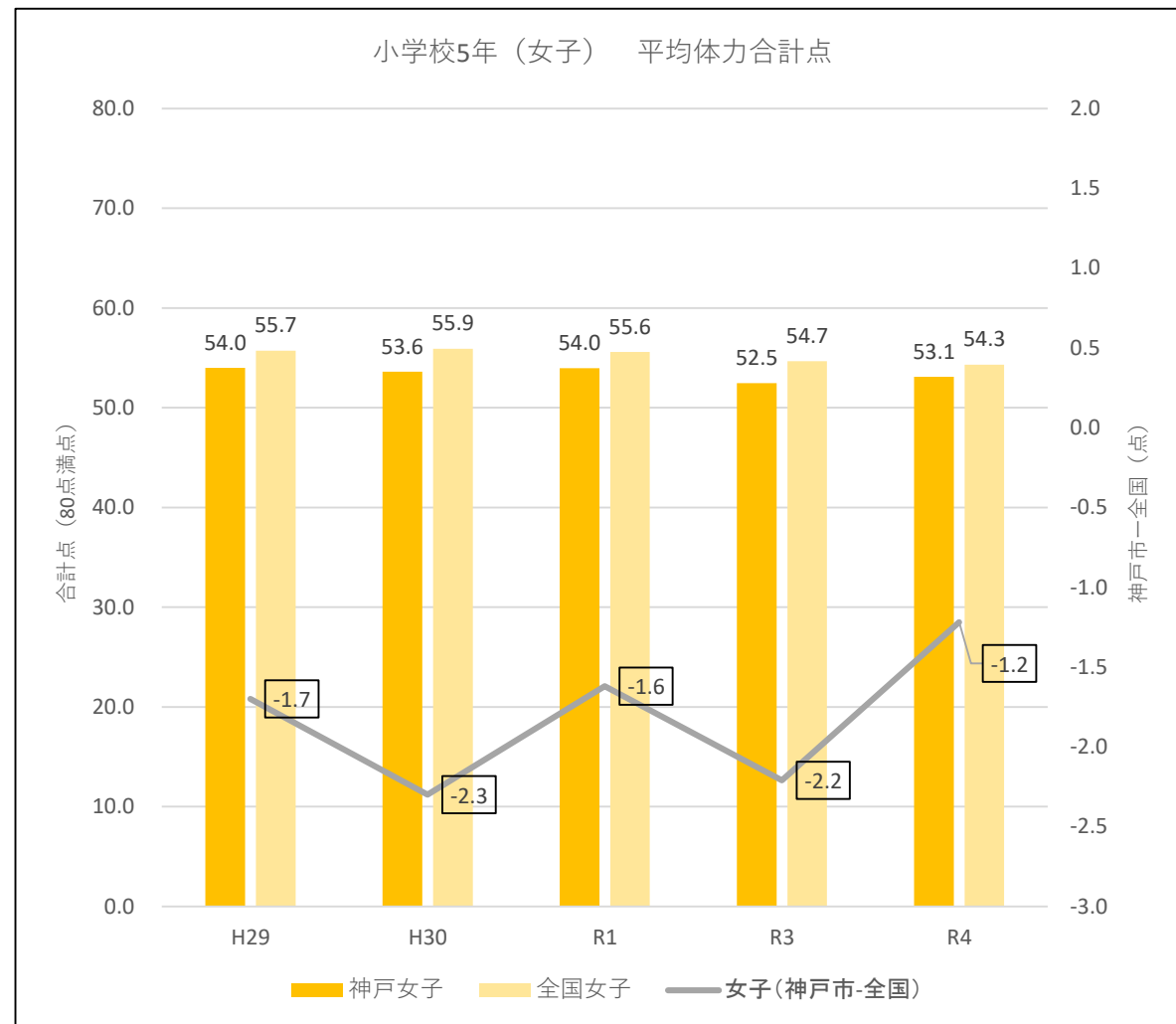
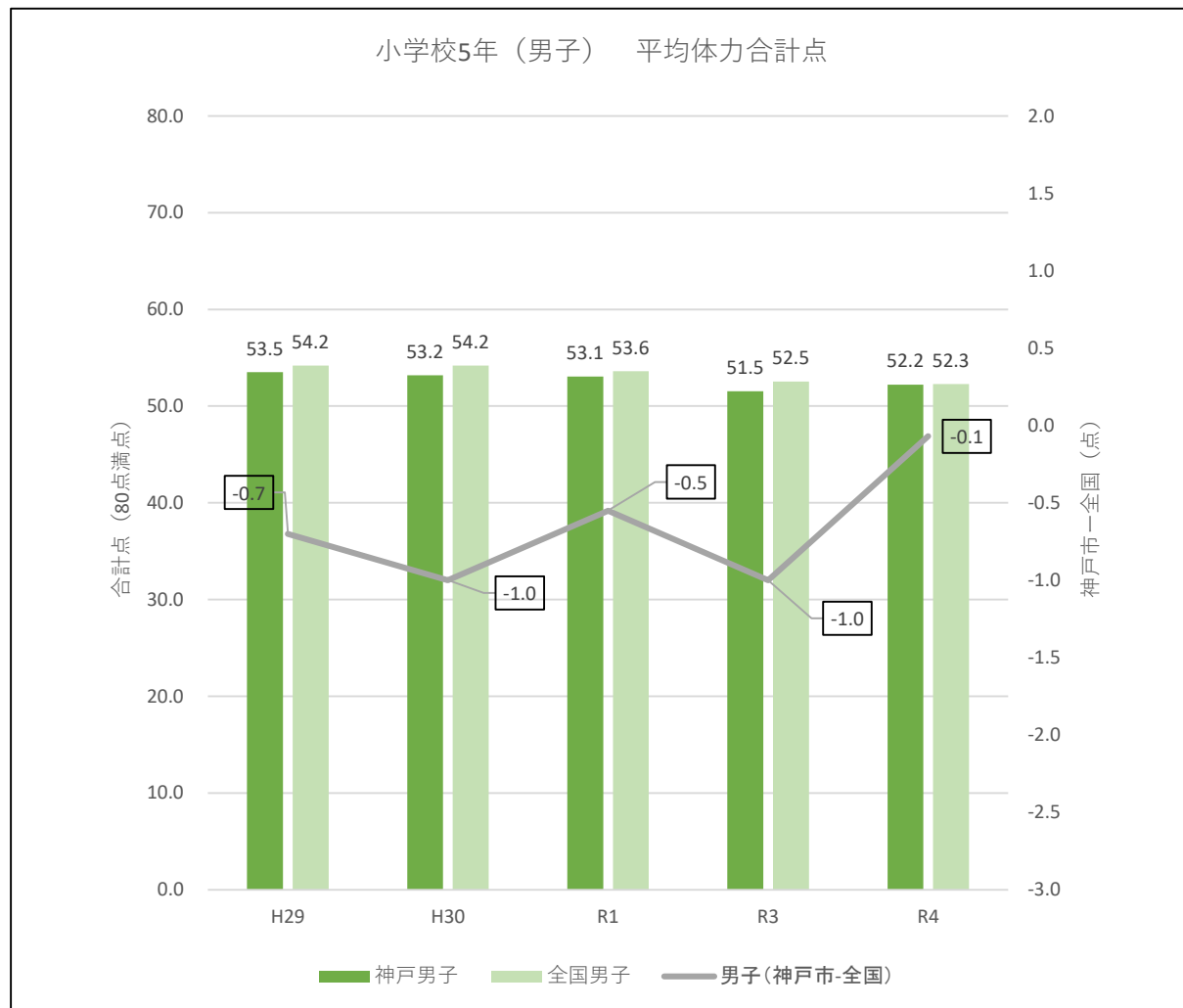
## 資料 2

令和5年8月8日  
第1回神戸市総合教育会議

# 体力向上の取組みについて

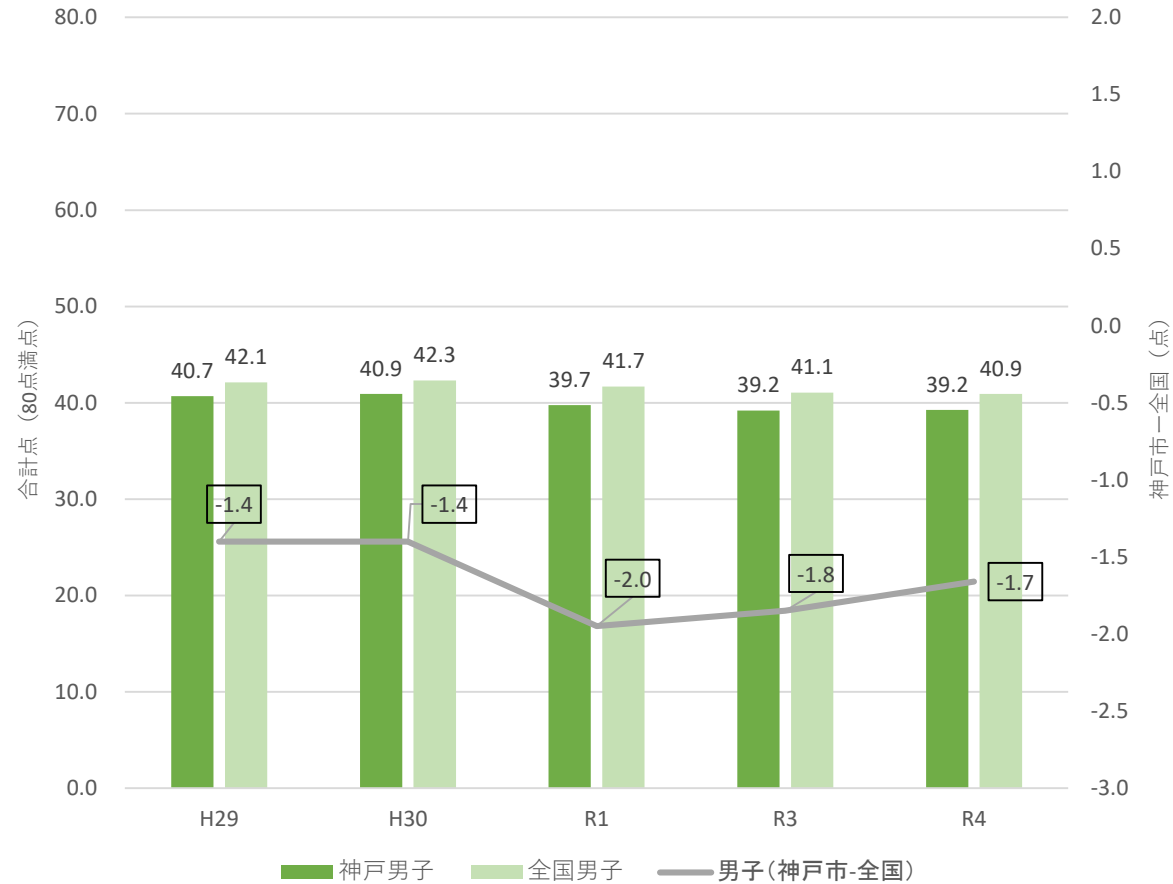


# 1 全国体力・運動能力調査の近年の状況（小学校5年）

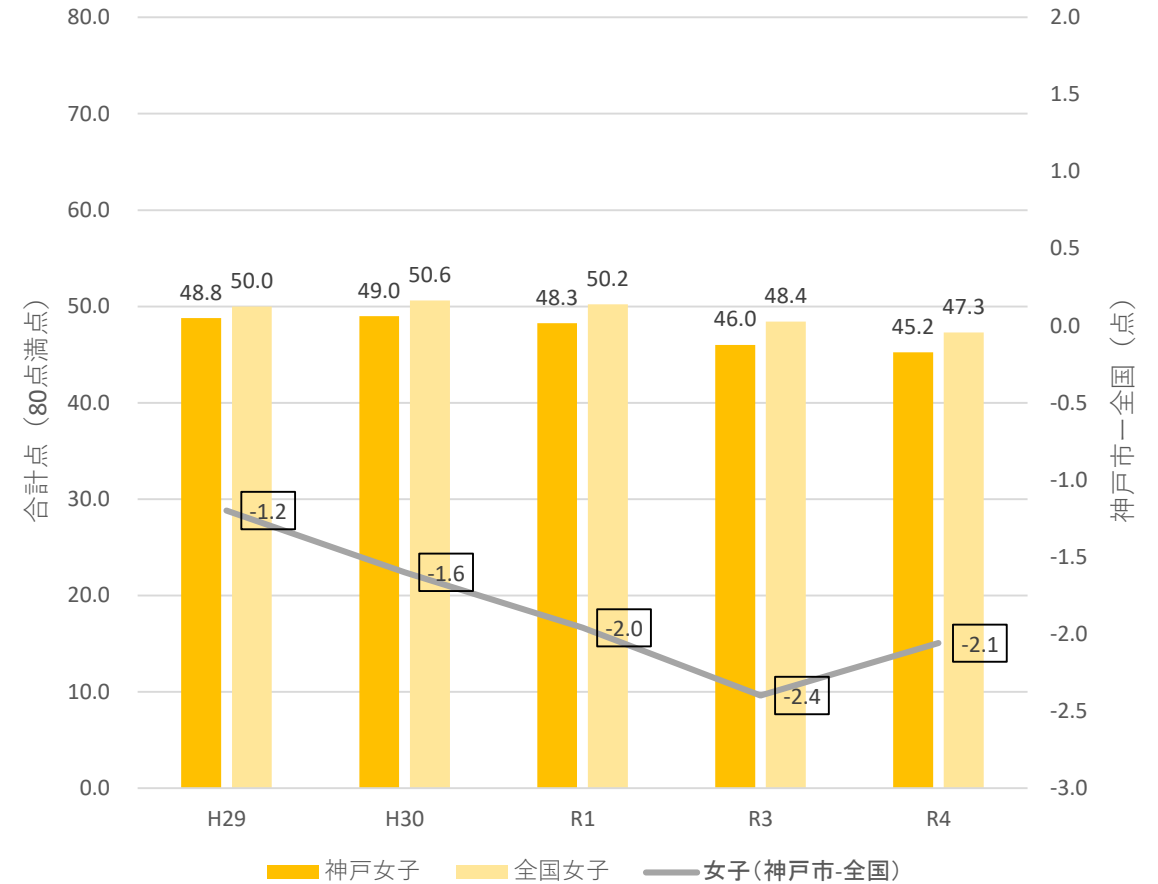


# 1 全国体力・運動能力調査の近年の状況（中学校2年）

中学校2年（男子） 平均体力合計点

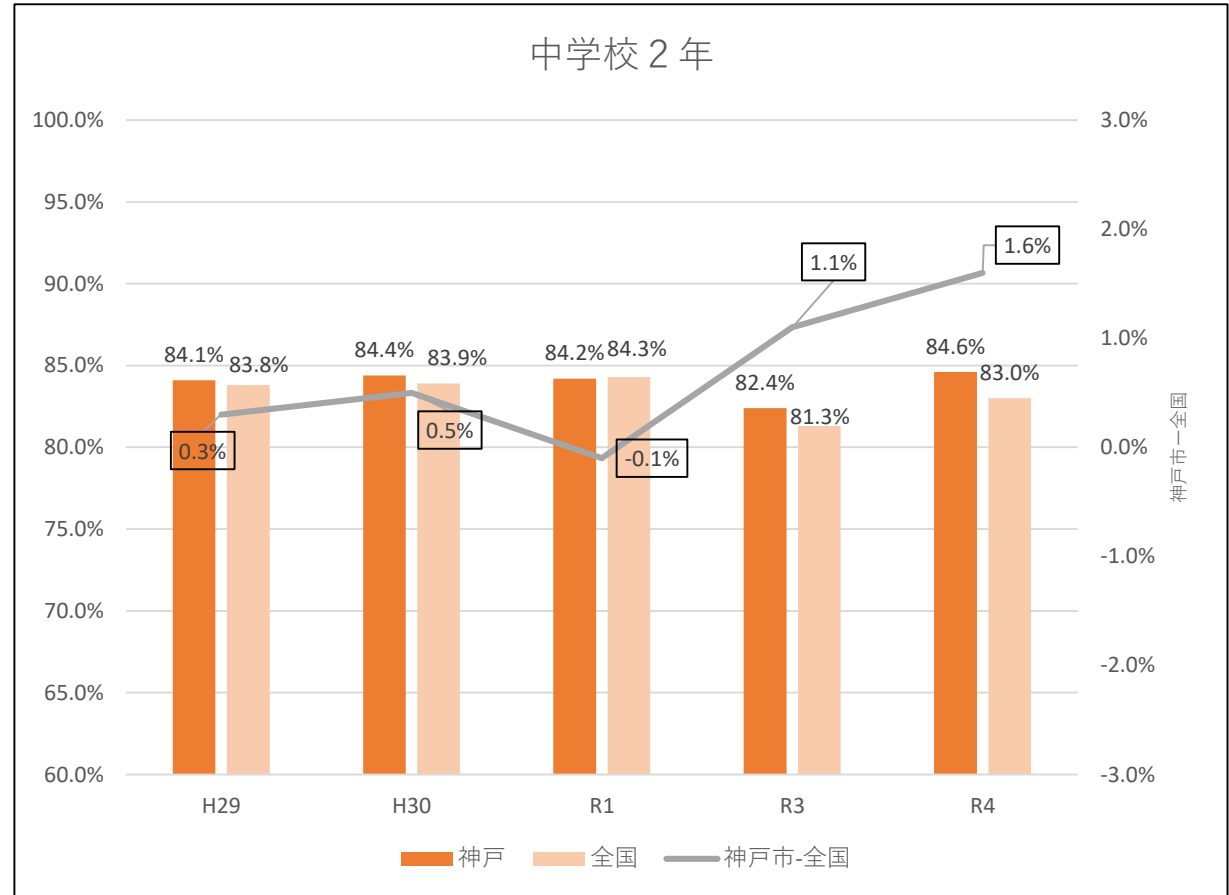
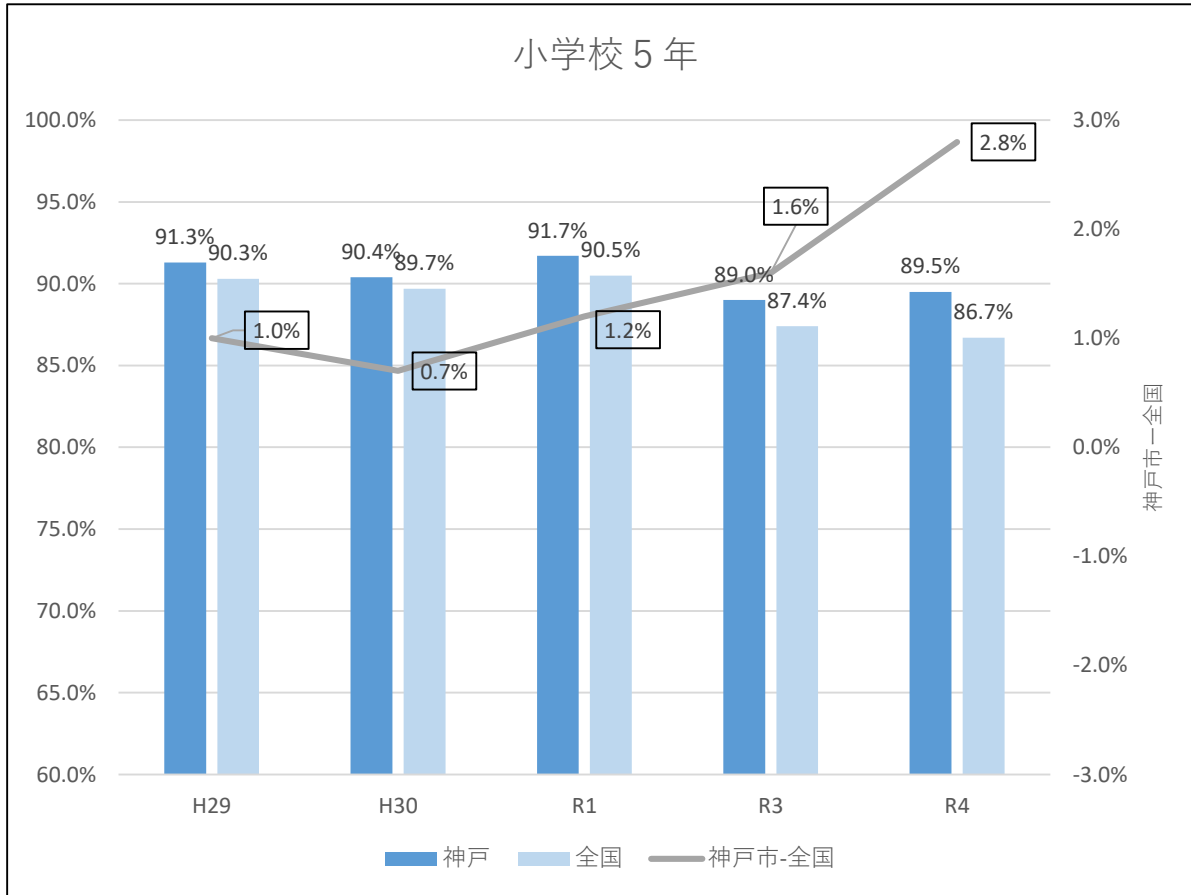


中学校2年（女子） 平均体力合計点



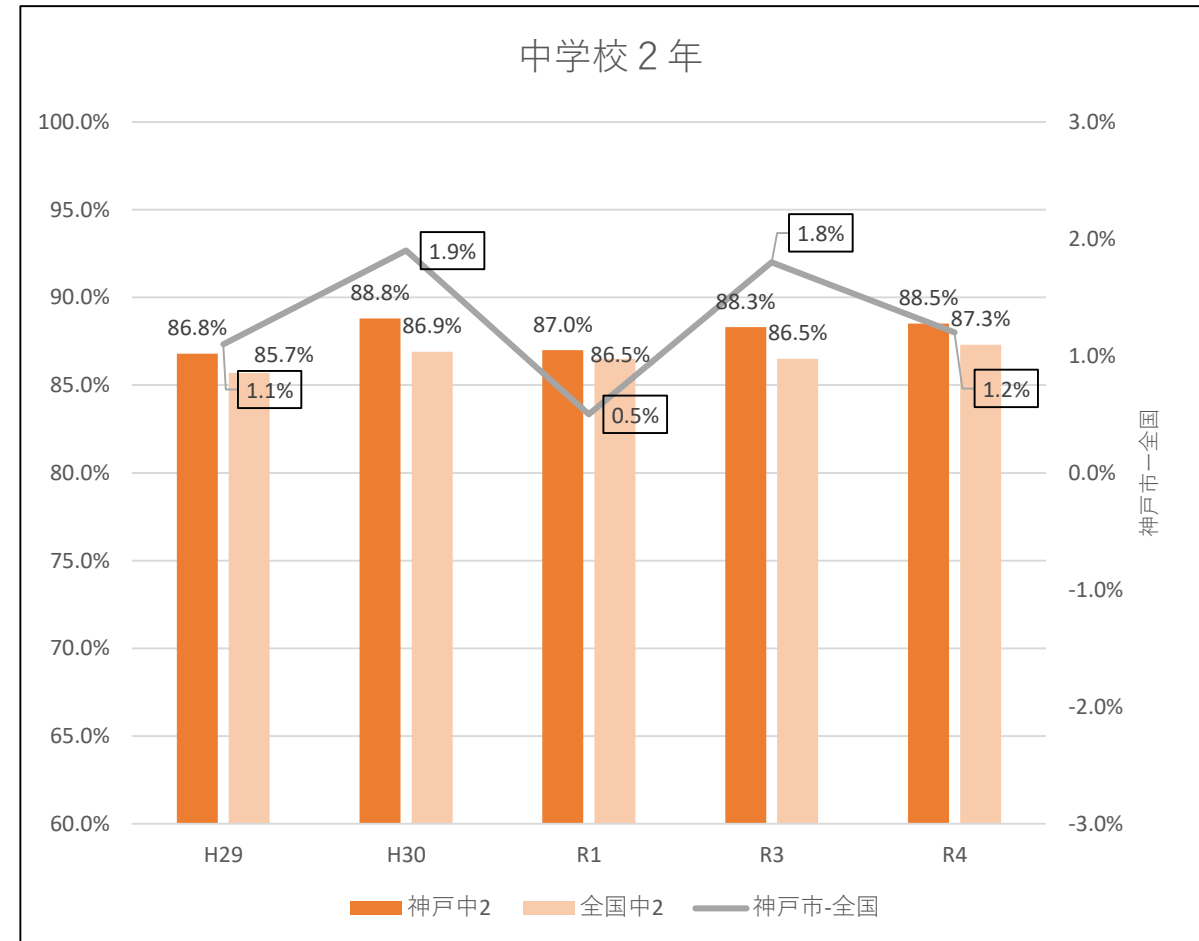
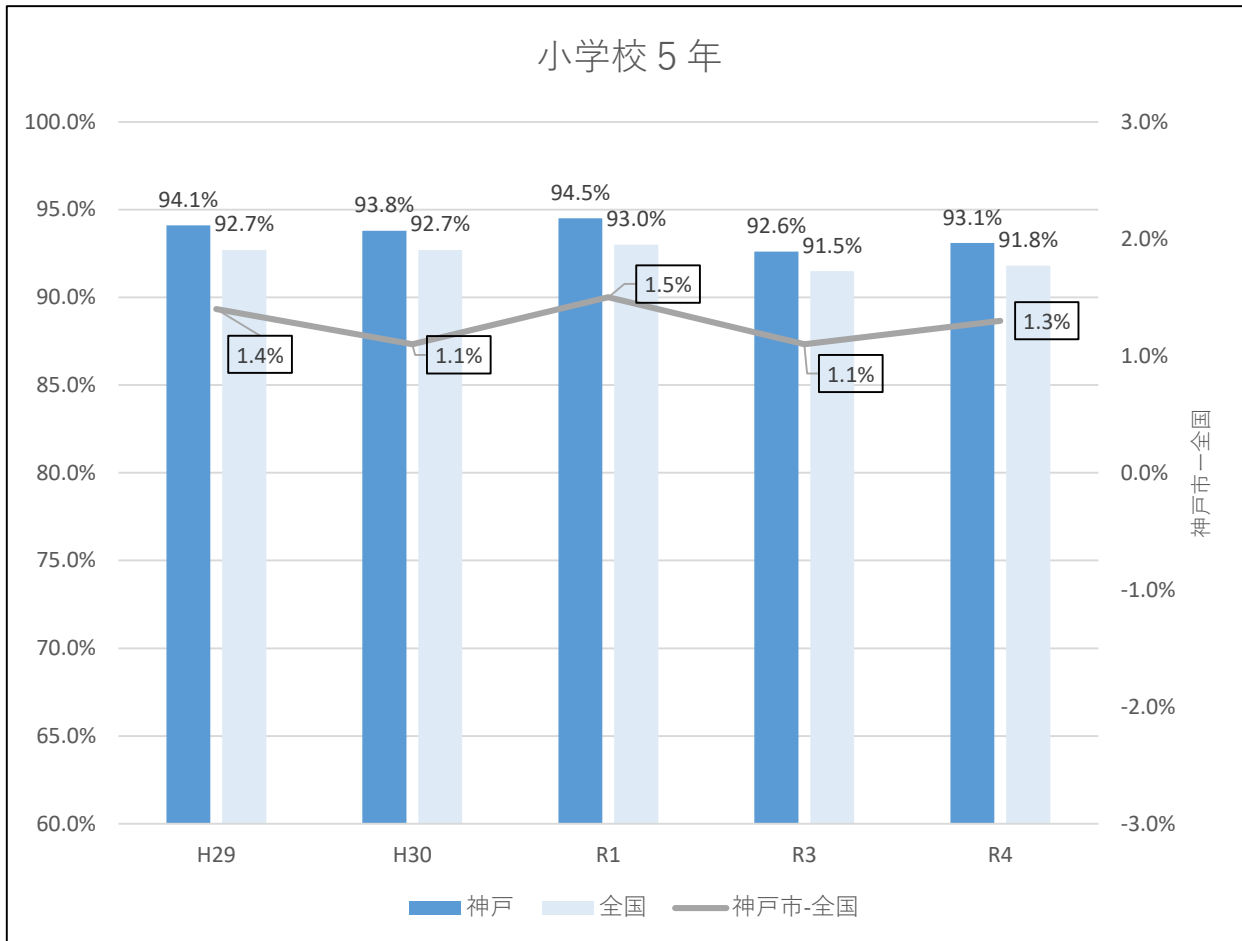
# 1 全国体力・運動能力調査の近年の状況

運動やスポーツをすることは好きですか（好き・やや好きと答えた割合）



# 1 全国体力・運動能力調査の近年の状況

体育の授業は楽しいですか（楽しい・やや楽しいと答えた割合）



## 2 「体力向上」に向けた取組み

---

- (1) 運動**内容**の改善  
学習のねらいや目標を明確にするなどの授業改善
  
- (2) 運動**意欲**の向上  
1人1台の学習用パソコンを活用した取組み
  
- (3) 運動**機会**の確保  
民間事業者や大学生と連携・協力した取組み



# GIGAスクール構想 × SPORTS (2022年11月～)

R4:小学校4・5年生  
(5校・約1,200人)  
R5:小学校4～6年生  
(11校・約3,300人)

- ・ 1人1台の学習用パソコンを活用
- ・ 自分を取り組んだ運動内容を入力・蓄積・確認できるシステムを導入 (運動の見える化)

➡ 児童の運動意欲の一層の向上と、運動の習慣化につなげる

## ① 体力テスト結果の記録



アドバイスをみて上達ポイントを学ぶ



お手本動画を活かしてチャレンジ

## ② 運動日記



ポイントやランキングで成長を実感



# 放課後運動遊び推進事業（2022年10月～）

R4:小学校15校  
R5:小学校15校（6月末時点）

- ・ 放課後の運動場等を児童に開放
- ・ 大学生等の外部人材が「運動遊びサポーター」として、一緒に遊んだり、新たな遊びを考案

➡ 子供たちの運動・遊びの機会を創出



運動場での鬼ごっこ・ボールを使った遊び・リレー遊び等

