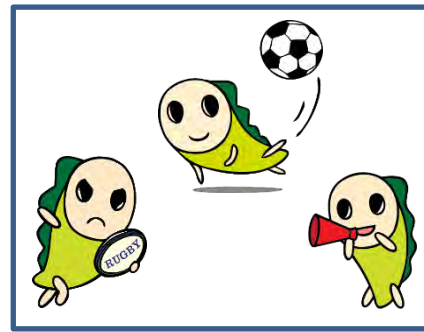


杉並区

【児童・生徒数】 29,672名
【学校・園数】 70校・園

【杉並区の特徴】

水とみどりに恵まれた住宅都市としての性格をもっている。また、歴史・文化・自然環境など各地域にそれぞれの特徴があり、多様な魅力のあるまちである。



【課題・改善】

- 令和4年度東京都統一体力テストの小学校第3学年の体力合計点は男女とも東京都より下回り、各種目で比較しても多くの種目で下回った。コロナ禍の影響等、要因を分析した上で、改善していくことが必要である。
- 運動やスポーツを行う時間は、小学校第6学年女子については、減少傾向が続いており、改善に向けた取組が必要である。
- ⇒体力づくり教室の実施を継続するとともに、体力向上を研究課題として、新たに教育課題指定研究校を5校程度指定する。
- ⇒子供園における多様な運動遊びの創出のための環境整備を継続する。

目標

運動時間減少のスタイル定着を回避するため、専門的な外部指導者等と連携・運動やスポーツとの多様な関わりを通して、子供自ら健康的な運動習慣の定着を図る。

【成果】

- ① 運動への肯定的な回答 90%以上
体力づくり教室におけるアンケート「参加して、今後授業以外でも自主的に運動やスポーツをする時間をもちたいですか。」に対する肯定的な意見は、90%以上だった。
 - ・跳び箱・マット教室：94%
 - ・親子ラグビー教室（保護者）：100%
 - ・親子ラグビー教室（子供）：94%
 - ・サッカー教室：93%
- ② 令和3年度と令和4年度の「1週間の運動時間（平均）」を比較した場合は、ほぼ同値であり、下げ止まりが見られた。
- ③ 体育科の授業及び体力づくり教室において、スポーツ関係機関との連携を図ることができた。（小学校17校、中学校6校、特別支援学級8校）

【実態・課題】

- 令和3年度東京都統一体力テストの体力合計点平均値は、東京都の数値とほぼ同値と捉えることができるが、男子は小学校第5・6学年、中学校第1学年以外、女子は中学校第3学年以外、東京都の平均値を下回った。
- ・「1週間の運動時間（平均）」は、令和元年度から令和3年度にかけて減少した。
- ⇒子供の運動・スポーツへの興味・関心を高める。
- ⇒運動習慣を定着できるようにする。

【取組】

- 体力づくり教室の取組
 - ・区内小学校の教員、NPO 法人 WASEDA CLUB 及び FC 東京（スポーツ関係機関）と連携し、運動に慣れ親しむ機会として、体力づくり教室を実施。
- 授業（体育科）の取組
 - ・FC 東京、日本バレーボール協会（スポーツ関係機関）と連携し、授業を実施。
- 子供園の取組
 - ・区内の園の多様な運動遊びのための環境整備を実施。

【取組（詳細）】

○ スポーツ機関と連携した体力づくり教室における運動に慣れ親しむ機会の創出

運動の楽しさや技能などを学ぶ体力づくり教室を全4回実施した。「跳び箱・マット運動教室」「長縄グランプリ」は小学校第5・6学年対象、「親子ラグビー教室」「サッカー教室」は小学校第1～4学年対象で行った。

子供たちは、運動に意欲的に取り組み、他者との関わりの中で、粘り強く挑戦する姿が多く見られた。

「楽しかったか」というアンケートにおける肯定的な回答は、95%以上だった。



親子ラグビー教室において、子供が対戦相手（保護者）の守りを突破してトライする。

○ 体育科におけるスポーツ関係機関との連携した取組の充実

FC 東京のコーチを招き、FC 東京作成*「あおかドリル」を活用した学習を行い、体の動かし方などを指導してもらった。子供たちは様々な動きを体験し、多様な動きを身に付けると同時に、体を動かす楽しさを味わうことができた。

*FC 東京が低学年期の「多様な動きをつくる運動遊び」の授業での活用を想定した体育教材。

また、日本バレーボール協会から元選手等を講師として招き、複数回授業に入ってもらい、バレーボールの技能だけではなく、相手を思いやることなどの指導を受けた。



ボールに片足を乗せて、体のバランスをとる動きに挑戦する。

○ 子供園における多様な運動遊びの創出のための環境の充実

教育委員会と子供園で検討し、子供たちの多様な運動遊びの創出のために必要な運動用具を整備した。

保育者は子供たちと一緒に「修行の場」を設定した。子供たちは自分のやりたい場を選び、忍者になって繰り返し動くことを楽しんだ。自分で選ぶ遊びの中で、「簡単」「もっと難しいのでやってみよう」「こう置いたら面白いんじゃないかな」と、用具を組み合わせることで、這う、くぐる、またぐ、ジャンプする、背面で進む…など、多様な動きへとつながった。

子供園における環境整備により、普段体を使った遊びをする経験が少ない子供も主体的に遊ぶようになった。



自分たちでコースを考え、面白くしたり、できるようになるとコースを変え、新たな動きに挑戦したりしている。