

小学校校庭での外遊びを通じた児童のチームワーク育成活動

蘇 凡, 賀谷 結良, 吉田 智紀, 岩田 楽士, 松原 瑠加, 安田 結香, 川本 彩花, 曽我部 瞭, 高原 祥綺, 橋 優弥,
田中 幸奈, 樽脇 涼, 出口 ひなた, 友金 優斗, 濱本 大和, 藤江 美冬, 古川 翔大, 森岡 陽太,
吉川 奈穂, 吉田 紗菜, 新森 虎弥太, 柳沢 ハル, 吉岡 侑ノ介, 岩本 日菜乃, 藤丸 凜太郎

背景

近年、児童の体力は低下傾向にある。
この現状を踏まえ、児童が積極的に体を動かす機会を増やすことを目的とし、私たちは授業の一環で山の手小学校協力のもと、外遊び活動を行った。

Table1 CRFの2年度化に対するスクリーン時間の影響

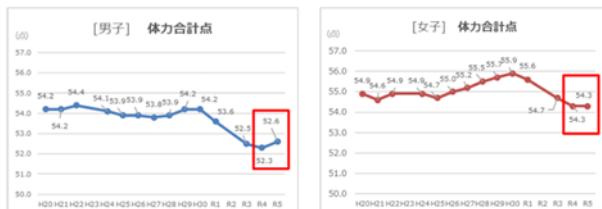
カテゴリ	単度量	OR	単度量 95%CI	多度量	OR	多度量 95%CI
携帯電話の使用	<2時間	1	-	1	-	-
携帯電話の使用	≥2時間	0.34	0.15-0.90	0.33	0.12-0.91	
テレビ/ビデオの視聴	<2時間	1	-	-	-	-
テレビ/ビデオの視聴	≥2時間	1.54	0.84-2.81	-	-	-
ビデオゲーム	<2時間	1	-	-	-	-
ビデオゲーム	≥2時間	0.98	0.48-1.97	-	-	-

*p<0.05, CRF:心肺機能, OR:オッズ比, CI:信頼区間

多度量モデルは「性別・身体活動・データ収集時間」で調節済み

引用 Goto et al., 2022 ‘Effect of Excessive Screen Time on Cardiorespiratory Fitness in Children: A Longitudinal Study’

Figure1



引用「スポーツ令和6年度体力・運動能力調査の結果について」

遊びの選定

- ドッヂビー
- 警察と泥棒(鬼ごっこ)
- しっぽとり
- フラーフープ送り

今回の参加者間で話し合い、上記の遊びを行うことになった。これらの遊びを通じて、児童が楽しみながら体を動かし、体力低下問題の改善を目指す。

遊びの様子



問題解決

- 「集団の統率」と「技能格差」
 - 技量に不安を持つ児童に対する積極的な声掛け
- 10分間体力が持たない
 - ゲームを2回にわけて休憩を行う
- 複数回行うため飽き始める
 - ルール変更
- 男女で手をつなぐことを拒む
 - チームの再編成
- コーンで区切られたコートから出てしまう
 - ラインパウダーでコートを明確化

まとめ

今回の活動を通して私たちが最も学んだことは、柔軟性と臨機応変に対応することの重要性である。事前に立てた指導案は大切だが、現場では児童の体力や心理的状況に応じて、即時的な対応が求められた。

また、子どもたちは今回用意した遊びの中で自らルールを工夫し、主体的に遊びを創りだす。私たち指導者の役割は、そのエネルギーを安全性かつ教育的な方向へ導くことであると再認識した。

そして、体力向上という大きな課題に対し、子供たちの心と体の成長に直接関わる貴重な学びの場であった。