

# 活動プログラム

団体名（ 岡山県子ども会連合会 ）

## 1. 事業内容

<input type="checkbox"/> 子どもたちの生活習慣や学習習慣の確立に関する活動
<input type="checkbox"/> 不登校（傾向）児童生徒対象の体験活動
<input checked="" type="checkbox"/> 自然体験、生活体験、社会体験に関する活動
<input type="checkbox"/> 家庭教育支援に関する活動
<input type="checkbox"/> 地域課題の解決に関する活動
<input type="checkbox"/> 地域人材の育成に関する活動

※複数選択可

## 2. 活動プログラム名

「 スポンジディスク(ドッチビーディスク)を使用したアルティメット体験 」
---------------------------------------

## 3. 目 標 (ねらい)

<p>※プログラムを通して、参加者に身に付けさせたい力、はぐくみたい姿等</p> <p>アルティメットはバスケットボールやハンドボールと同等ぐらいのかなりの運動量なので子どもたちの体力向上を図ることの役割を担うことを目的とします。又、ディスクを保持したまま歩いたり、走ったり出来ないルールなのでパスを繋ぎながら攻撃して自コートの方に向けて投げられているゴールゾーンの中で味方がパスしたでいすくをキャッチすることで得点となります。故にパスを繋ぐための協調性が求められる競技です。その協調性を発揮するためには事前のチームの選手同士での打合せが大切です。つまり思考力やコミュニケーション能力を養うことも目的の一つとなります。</p>
---

## 4. 活動内容 ※対象者の活動及び活動実施に向けた研修会等を記載してください。

回	★目標 ・活動内容・対象・参加者人数・スタッフ人数・会場等	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
第1回	<p>★目標→まずはスポンジディスクを実際に投げてみてパス感覚を覚え次にルールを説明して基本ルールを学び班分けを行いパスを繋ぐための打合せを班ごとに行う。</p> <p>・1試合目の間に次のチームの選手同士で打合せを行い自チームの試合に臨む</p> <p>・試合の終わったチームの選手は次の試合の間に自チームの試合の内容を振り返り選手同士で意見交換を行う。</p> <p>・活動内容→アルティメット</p> <p>・対象→小学生4、5、6年生</p>	<p>◆アルティメットのルールが理解出来ているかを打合せの内容の様子で評価する。パスを繋ぐための協調性は試合後の振り返りの様子で評価する。</p> <p>アルティメットによる体力向上は試合結果の振り返り内容の様子でどの程度の興味</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・参加人数→20名</li> <li>・スタッフ人数→14名</li> <li>・会場→倉敷市健康福祉プラザ4階体育館</li> <li>・開催時間→9:00～受付、9:30～11:50 アルティメット体験</li> </ul>	を評価して引き続きアルティメットをやりたいかをアンケート等により評価する。
第2回	★ ・ ・	◆
第3回	★ ・ ・	◆

## 5. 展 開

回 時間	内 容	準備物	留意点	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
【第 回】 分	アルティメット体験 【導 入】 ○ディスク投げ まずはウォーミングアップ を兼ねて2人1組になって ディスク投げを行う	スポンジディス ク	ディスク投げの コントロール	投げる相手のディ スクを投げている かどうかを目視で 評価
30分	【活 動】 ○アルティメット体験 ・ルール説明		ルールの理解度	集中してルール説 明を聞いているか どうかを集中度を 目視で評価
5分	・試合開始前にチーム内で 作戦の打合せ		チームの全員で 打合せを行う	得点を得るための 打合せが出来てい るかを打合せの様 子を確認して評価 する
10分	・チームごとに試合形式で アルティメット体験を行う	ビブス、スポン ジディスク	パスが繋がって いるか	試合の内容を見て ルールを理解出来 ているかを評価

				又、パスが繋がって得点に結びついているかを試合の様子にて評価
10分	【振り返り】 試合後に内容を振り返る		チームの全員で 振り返りを行う	全員で意見交換が出来ているかを目視で評価
5分	○【2試合目】 ・1試合目の時に2試合目のチームが試合前の打合せを行う		チームの全員で 打合せを行う	得点を得るための打合せが出来ているかを打合せの様子を確認して評価する
10分	・1試合目が終わると2試合目のチームが試合形式でアルティメット体験を行う	ビブス、スポンジディスク	パスが繋がっているか	試合の内容を見てルールを理解出来ているかを評価 又、パスが繋がって得点に結びついているかを試合の様子にて評価
10分	試合後に内容を振り返る		チームの全員で 振り返りを行う	全員で意見交換が出来ているかを目視で評価
10時～ 11時20分まで	○【1試合目、2試合目と同様に3試合目以降を行う】	ビブス、スポンジディスク	打合せ、試合、 振り返り	打合せ、試合、振り返りの評価を同様に行う
20分	○【全体の振り返り】 チームごとに全員がならんでアルティメット体験の振り返りを行い、アンケートを記入する ○【意見を聞く】		各チームごとの 振り返り  試合を楽しんだのか	ルールを理解して楽しく試合が出来たかを振り返りの様子を見て評価する 地元に戻ってもアルティメットをやってみたいかを挙手にて確認して最終評価とする

