

令和6年度 福井県スポーツ推進計画の状況

評価調書

■目指す姿1 県民の誰もがスポーツを楽しめる福井

目標達成率=実績値/目標値 (R6)

達成状況	項目	目標値 R6		単位	実績値						目標達成率
					H24 策定時	R2	R3	R4	R5	R6	
	成人のスポーツ実施率 (週1回以上実施)	65		%	36.8	56.0	66.5 (参考値)	54.8	61.0	61.2	概ね順調 (94.2%)
					全国	59.9	56.4	52.3	52.0	52.5	
	総合型地域スポーツ クラブ会員数	7,500		人	6,274	6,009	6,246	6,274	6,777	6,905	概ね順調 (92.1%)

■目指す姿2 運動好きな子どもたちが元気に輝ける福井

目標達成率=実績値/目標値 (R6)

達成状況	項目	目標値 R6		単位	実績値						目標達成率	
					H24 策定時	R2	R3	R4	R5	R6		
	運動やスポーツを することが 好きな子ども	小学生	93		%	90.2	中止	89.1	90.4	91.1	91.3	概ね順調 (98.2%)
		中学生	89					85.9	84.6	85.5	84.9	86.2
	1日の運動実施 時間が1時間以上 の子ども	小学生	78		%	61.5	中止	-	-	-	-	目標達成状況は 別紙参照
		中学生	82					75.7	※(42.0)	(43.5)	(43.4)	(43.5)
								※(74.5)	(73.9)	(71.6)	(69.3)	別紙参照

※全国体力・運動能力、運動習慣等調査において、H25より当該質問の回答様式が変更となったため、()内の数値は参考値となる。

■目指す姿3 国内外で活躍できるトップアスリートが育つ福井

目標達成率=実績値/目標値 (R6)

達成状況	項目	目標値 R6		単位	実績値						目標達成率
					H24 策定時	R2	R3	R4	R5	R6	
	競技スポーツ全国大会 上位入賞数(1~3位)	100 件/年 を維持		件	データ なし	130	188	200	249	163 ※1	達成 (163%)
	公認スポーツ指導者 新規登録者数	100 名		名	95	94	90	154 ※2(350)	176 ※2(451)	174 ※2(488)	達成 (174%)

※1 R6の実績は2月末時点

※2 スポーツ少年団指導者制度の改定に伴う(公財)日本スポーツ協会公認スポーツ指導者資格への移行者および新規登録者を含めた人数

◇ 目標達成率の評価区分

区分	達成	概ね順調	努力を要する
達成状況	目標値以上	達成率が80%以上 100%未満	達成率が80%未満

※達成率=実績値/目標値 (R6)

<別紙>

「1日の運動実施時間が1時間以上の子ども」の目標達成状況について

- ・ 1日に1時間以上運動をする児童生徒の割合

区分	H24	H25	H26	H27	H28	H29	H30	R元	R3	R4	R5	R6
全国調査 小学生	61.5	44.8	47.5	47.5	47.5	49.0	47.9	45.2	42.0	43.5	43.4	43.5
	(59.4)	(-)	(43.4)	(42.9)	(44.4)	(44.8)	(42.5)	(40.8)	(38.2)	(40.0)	(39.0)	(39.7)
全国調査 中学生	76.7	71.8	75.0	74.4	75.8	76.6	76.1	75.5	74.5	73.9	71.6	69.3
	(73.7)	(-)	(70.6)	(70.4)	(73.6)	(74.4)	(74.0)	(72.6)	(68.8)	(69.5)	(67.7)	(67.3)

(上段は福井、カッコ内は全国の数値、単位は%)

※回答方法が変更になり全国的に割合が大きく減少

《回答方法》

H24まで・・・1日の平均運動時間について以下の4つから選択

30分未満、30分～1時間、1～2時間、2時間以上

H25から・・・月火水木金土日の各曜日の運動時間を記載

《目標に対する県教育委員会の考え》

- ・ 計画期間の途中で調査方法が変更になり、計画当時と現在で比較できる指標がないことから目標値を変更せず、想定目標達成率で実績報告することとしています。
- ・ 本県の数値は、回答方法の変更にかかわらず、毎年、小学生は3～5ポイント中学生は2～4ポイント、全国平均を上回っています。
- ・ 令和6年度から「はぴりゅうスポーツ広場」のシステムの運用が福井県内の小学生対象に開始されました。「はぴりゅうスポーツ広場」は運動のきっかけ作りや児童が楽しんで運動に取り組んでもらうために構築されたシステムです。またデジタル活用により、6年分の記録を蓄積したり、リアルタイムで記録を競い合ったりすることができます。