

子どもの手の働きと意欲に関する調査 —鹿児島県小学生の事例—

長谷川 雅 康*・廣 田 拓 也**

(2010 年 10 月 26 日 受理)

An Investigation of Children's Hand-work and Will —A Case Study of Schoolchildren in Kagoshima—

HASEGAWA Masayasu、HIROTA Takuya

要約

日本の子どもの手や身体能力に関わる発達歪みに、1970年代半ば社会的な関心が集まっていた。「ナイフが使えない」「ヒモが結べない」など手の発達歪みが顕著になり、その実態を探る調査が種々行われた。とくに、子どもの手の働き、意欲、生活のあり方に注目した調査を引き継ぎ、1998年、2004年、2009年に鹿児島県小学生を対象に調査した。それらの結果を、先行研究の成果を含め、30数年に渡る期間の子どもの有り様を分析し、検討した。結果は大旨次のようにまとめられる。

(1) 遊びについては、「うまくできる」割合がほぼ全ての項目で、全学年で低下した。また、未経験者の割合が増加した項目が少なくない。(2) 道具使用については、「やったことがない」の割合が上昇し、「うまくできる」の割合が低下した。(3) 意欲については、2000年代ほとんどの項目で大きな変化は見られない。(4) 近所の友達と「よく遊ぶ」割合が全学年で減少し、一人でゲーム機などと向き合う傾向がある。(5) テレビの視聴時間は僅かに減少したが、長時間視聴もあり、問題である。

総じて、子ども達の意欲はあるが、それに応える環境が不十分なため、自信を持たせるまでに至っていない。その拡充が学校・地域・家庭において緊要な課題である。

キーワード：手、遊び、道具、意欲、労働、生活

* 鹿児島大学教育学部 教授

** 熊本県立松橋西養護学校 講師

1. はじめに

人類の永い進化の過程で、二足歩行と道具の使用と脳の発達が三重に絡み合い、纏れ合ってきた。ヒトは、ことばを獲得する以前に、手を使用して、生命を持続するための諸活動をしてきた¹⁾。そこでは、実用的知能が使われ、脳が刺激され、その後ことばを獲得して、概念的・論理的知能を発達させてきた。実用的知能が、手を器用に使うことを促し、労働を支えてきた。手を用いてものに働きかける、すなわち働くことによって触覚が育成され、脳もまた発達した。触覚のみならず、全感覚器官が有機的に繋がり、抽象と推理の能力の発達がそれ以上の発達を生み、人類が誕生した。

その後長い時間をかけ、人類は道具から機械へ、そして機械システムを創造してきた。多種多様の製品が、人間社会にもたらされた。日本では、戦後の1960年代から工業生産を中心に高度経済社会に至った。家には、家庭電化製品が並び、自家用車が普及し始めた。子どもの遊び道具にも、工業製品の電子おもちゃが普及することになった。こうした生活の変化により、人々の巧みな手仕事は隅に追い遣られることとなった。

1970年代の半ば頃、子どもの手や身体的能力に関わる発達の歪みについて、社会的に関心が集まった。「ナイフが使えない」「ヒモが結べない」「背筋力が急激に低下している」など、子どもの手や身体に関わる発達の歪みが顕著になり、その実態を探る種々の調査が行われた。こうした事態は、1960年代の日本経済の「高度成長」による社会全体の生産構造と生活様式の急速な変化の中で、進行したとみられる。1960年代を境に、1970年代以降子どもの遊びは衰退し、労働経験は急減したと言われる。NHK生活時間調査、日本体育大学体育研究所（正木健雄所長）の体力調査、谷田貝公昭の「指・手腕の巧緻性の研究」、国民教育研究所の「子どもの生活環境調査」などが上記実態を明らかにしている。

例えば、谷田貝らは、1976年以来調査を継続して、「切る」「削る」「結ぶ」「とく」などの手や道具の操作を実際に子どもたちにさせ、「できる」「できない」を判定する方法で、その操作・作業が「できる」年齢（自立年齢）を割り出している。その結果、1950年代以前と比べて、全ての種目で1～3年程度自立が遅れており、「ナイフで鉛筆を削る」などの作業は、小学校卒業までに自立年齢に達しないなどと報告した。手の巧緻性の危機を指摘している²⁾。

これらの諸調査を踏まえつつ、森下一期らは子どもの生活や遊びの問題の打開策を練るために、①1974年から1984年の10年間の、子どもの生活技能や遊びの内容の変化 ②生活や遊びの中での手の働きや道具の使用実態 ③子どもの「意欲」を調査した^{3)、4)、5)}。それらの結果を基に、森下らは「子どもの遊びと手の労働研究会」の活動を強化して、種々の教材集などを編纂し、子どもと関わる現場教師に具体的な手だてを示してきている⁶⁾。

その後、技術はマイクロエレクトロニクスの進展に伴い、生産の自動化が進み、多様な製品が社会に産み出されている。子どもの遊びと生活の様式もその影響を強く受けている。電子化され

た生活機器やおもちゃなど多くのブラックボックスに取り囲まれる状況となっている。そうした状況の反映なのか、筆者の担当科目で手作業を多く導入する「くらしと技術」や「工作と教育」（いずれも小学校を想定する科目）における受講生の手の働きや手順にかなり不安を感じている。恐らく、幼児期からの手の使い方に問題があったのではないかとみられる。

そこで、前述の森下らの調査を受け継ぎ、鹿児島の子どもたちを対象とした調査を 1998 年、2004 年、2009 年の 3 回実施した。本稿では、それらを含め 5 回にわたる期間にどのような変化がみられるかを、小学生の結果にしばらく考察する。今後の子どもの手の働きを発達させるための方策を検討する。

2. これまでの調査の概要

(1) 1974 年調査の内容・規模

① 調査年月：1974 年 11 月～12 月

② 調査地域、校種・校数

小学校：北海道 1 校、青森 1 校、宮城 1 校、東京 1 校、神奈川 1 校、長野 3 校、

岐阜 1 校、愛知 1 校、三重 2 校 合計 12 校

中学校：秋田 1 校、岩手 1 校、東京 3 校、長野 2 校、岐阜 2 校、愛知 1 校、三重 2 校、

京都 1 校、大阪 1 校 合計 14 校

③ 回答数

小学校	1 年生	2 年生	3 年生	4 年生	5 年生	6 年生	小計
男子	219	201	215	234	201	258	1,328
女子	217	162	171	232	211	212	1,205

中学校	1 年生	2 年生	3 年生	小計	計	総計
男子	389	383	339	1,111	2,439	4,972
女子	425	483	420	1,328	2,533	

④ 調査項目

1) 「手の働き」：「あなたはできますか」と問いかける。

「あそびのこと」－10 項目、「生活のこと」－15 項目、「道具のこと」－15 項目

2) 「意欲」について：「あなたは、こんなときどうおもいますか」と問いかける。

「あそびのこと」－10 項目、「生活のこと」－15 項目、「勉強のこと」－15 項目

3) 生活の場について：保育園、幼稚園、学校、家庭、家の近所などについて－6 項目

(2) 1984 年調査の内容・規模

① 調査年月：1984 年 7 月

② 調査地域、校種・校数

小学校：山形1校、東京4校、埼玉1校、神奈川1校、大阪2校、兵庫1校、
三重1校、岡山2校、岐阜1校、愛知1校、石川1校 合計16校
中学校：東京2校、京都1校 合計3校

③ 回答数

小学校	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	小計
男子	241	261	301	315	315	296	1,729
女子	238	277	311	283	291	297	1,697

中学校	1年生	2年生	3年生	小計	計	総計
男子	66	61	65	192	1,921	3,798
女子	59	62	59	180	1,877	

④ 調査項目

① 子どもの調査

- 「手の働き」について：「あなたはできますか」と問いかける。
「生活のこと」－20項目、「道具のこと」－15項目、「あそびのこと」－20項目
- 「意欲」について：「あなたはこんなことをやってみたいですか」と問いかける。
「生活の中で」－30項目、「あそびの中で」－20項目
- 生活の場について：学校、家について、近所の友だちとのあそび、テレビ視聴 4項目

② 親に関する調査

- 子どもの「手の働き」について：「あなたのお子さんはどこにあてはまりますか」と問いかける。調査項目は、子どもに対する「手の働き」と全く同じ。
「生活のこと」－20項目、「道具のこと」－15項目、「あそびのこと」－20項目

2) 調査校・回答数

小学校：東京2校、埼玉1校、岡山1校 合計4校 各学年1学級

小学校	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	総計
男子	60	47	70	64	49	68	738
女子	58	63	63	59	64	73	

(3) 1998年調査の内容・規模₇₎

- 調査年月：1997年11～12月、1998年11～12月（集計は1998年のため、1998年調査と記す）
- 調査地域、校種・校数
鹿児島市内のみ。
1997年 国立小学校1校（各学年1学級）
1998年 鹿児島市立1校（各学年1学級）、国立中学校1校（各学年2学級）

③ 回答数

小学校	1 年生	2 年生	3 年生	4 年生	5 年生	6 年生	小計
子ども	55	69	72	75	75	73	419
親	13	33	30	26	31	26	159
中学校	1 年生	2 年生	3 年生	小計	合計		
子ども	67	73	73	213	632		
親	66	65	65	196	355		

④ 調査項目

- 1) 「手の働き」について：「あなたはできますか」と問いかける。
「生活のこと」－ 20 項目、「道具のこと」－ 15 項目、「あそびのこと」－ 20 項目
- 2) 「意欲」について：「あなたはこんなことをやってみたいですか」と問いかける。
「生活の中で」－ 30 項目、「あそびの中で」－ 20 項目
- 3) 生活の場について：学校、家について、近所の友だちとのあそび、テレビ視聴 4 項目
なお、今回の集計はサンプル数が少なかったため、男女別には集計しなかった。

(4) 2004 年調査の内容・規模⁸⁾

- ① 調査年月：2004 年 10 ～ 12 月
- ② 調査地域、校種・校数

鹿児島県内の小学校のみ。

鹿児島市内 2 校、松山町 1 校、顚娃町 1 校、市来町 1 校、東市来町 1 校、
上屋久町 1 校、松山町 1 校 合計 8 校

③ 回答数

小学校	1 年生	2 年生	3 年生	4 年生	5 年生	6 年生	合計	総計
男子	120	100	122	160	144	142	788	1,538
女子	102	94	107	148	153	146	750	

④ 調査項目

- 1) 「手の働き」について：「あなたはできますか」と問いかける。
「遊びのこと」に関する項目－ 17 項目、「道具のこと」に関する項目－ 13 項目
- 2) 「意欲」について：「あなたはこんなことをやってみたいですか」と問いかける。－ 15 項目
- 3) 生活について：近所の友だちとの遊び、テレビの視聴時間、休みの日や放課後の遊び（自由記述）3 項目。

(5) 2009年調査の内容・規模

① 調査年月：2009年11月～12月

② 調査地域、校種・校数

鹿児島県内の小学校のみ。

鹿児島市内3校、曽於市1校、指宿市1校、鹿屋市1校、湧水町1校 合計7校

③ 回答数

小学校	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	合計	総計
男子	144	182	168	144	188	183	1,002	1,993
女子	135	176	172	156	170	175	978	

④ 調査項目

1) 「手の働き」について：「あなたはできますか」と問いかける。

「遊びのこと」に関する項目－17項目、「道具のこと」に関する項目－10項目

2) 「意欲」について：「あなたはこんなことをやってみたいですか」と問いかける。

－18項目

3) 生活について：近所の友だちとの遊び、テレビの視聴時間、休みの日や放課後の遊び（自由記述）、習い事の内容と1週間あたりの回数（自由記述）－4項目

以上の項目は、付属資料1の調査表を参照されたい。

3. 全5回の結果の概要

上述した5回の調査で、諸事情のため調査項目が全て統一されているわけではない。しかし、かなりの項目が共通して採り上げられてきた。以下には、そうした共通項目について30年余りで特徴的な傾向を示している点を述べる。

3-1 「手の働き」について

① 遊びのこと

「うまくできる」と答えた割合は、ほぼ全ての項目を通して、また全学年において低下している。1984年の調査から常に「うまくできる」と答えた割合が高い項目に関しても、緩やかな低下を見せている。その例として「自転車に乗って遊ぶ」では「うまくできる」と答えた割合が最も高かった1984年の調査以来、低下を続けている。同様に、「友達と外でボール遊びをする」も毎回低下の傾向を見せ、2009年にはその割合が当初と比べ20%近く低下している。この原因は、それらの遊びを行う公園や空き地が失われてきたこと、車や人が多く通る道路ばかりになっていることが考えられる。また、小学校によっては、2年生まで一人で自転車に乗って遊びに行くことを禁止している。自転車の制限や遊び場の制約など社会的な状況が、子どもたちの経験の機会を減らしている。安全も確かに大事ではあるが、実際に様々な場面に遭遇してみなければ、何が危険であり、どのような対応・対策を立てるべきか理解できない。特にそ

のような学習は、経験によって体の感覚が習得していくものであり、色々なことを身につける幼少期に、経験する機会が乏しいことは、健やかな発達を妨げる恐れがある。

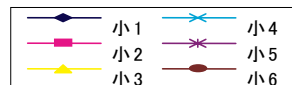
さらに、「虫取り網で虫を捕まえる」や「竹馬に乗る」なども「うまくできる」と答えた割合が明らかに低下している。

また、未経験者の割合が増加している項目も少なくない。その例として、「木に登る」、「竹で竹とんぼをつくる」、「プラモデルをつくる」などの項目が挙げられる。「木に登る」という行為は、決して安全とはいえない。それが遊びともなれば、気分が高揚し、油断するおそれもある。しかし、このような経験は、どのように上ればうまく上へ登れるか、どの枝で体を支えると安定するか、枝や幹の感触など多くのことを学ぶことの出来る遊びである。安全面に配慮して、「木に登る」経験をさせるために必要な条件は、大人が側にいてみていることではないだろうか。しかし、そのような場面が少ないために、子どもたちは経験できずにいる。

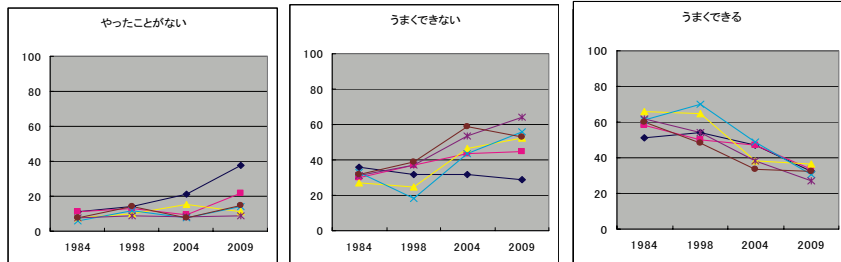
「竹で竹とんぼをつくる」についても同じことがいえる。その機会を与えようとする大人の減少や与えても十分会得するまで繰り返す余裕が与えられないことが、子どもの経験や習熟に負の影響を与えている。

総じて、「やったことがない」が増え、「うまくできない」が増え、結果として「うまくできる」が減少している。ただし、伝承遊びは減っているが、外で遊ぶことは割合としては多く、子どもたちに好まれていると考えられる。

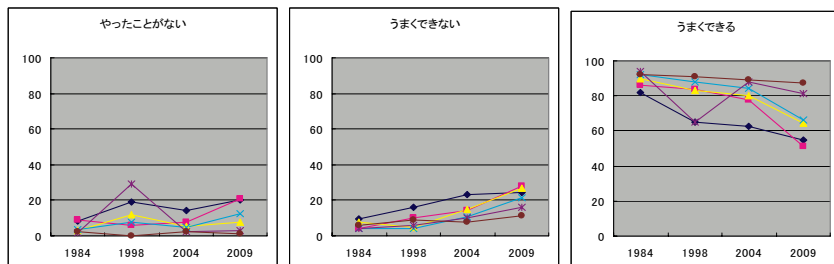
なお、以下のグラフの縦軸は%をしめす。



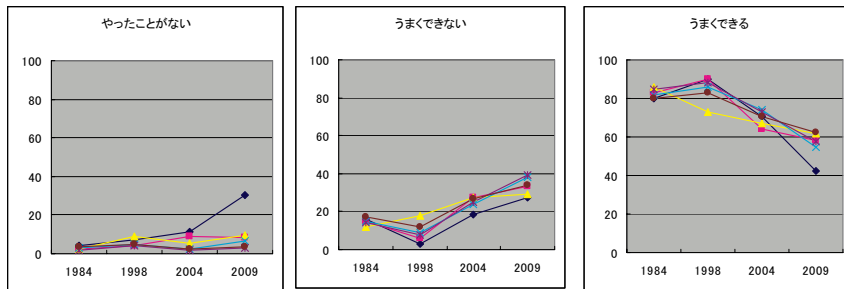
2 虫取り網で虫を捕まえる



8 自転車に乗って遊ぶ

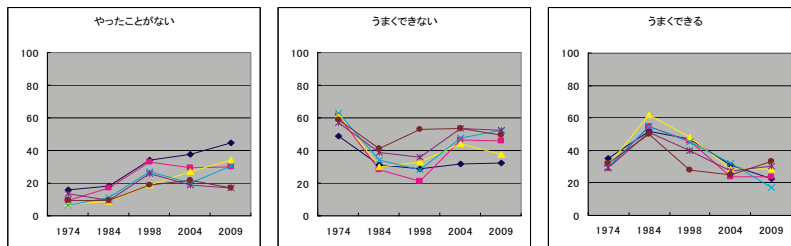


10 友だちと外でボール遊びをする

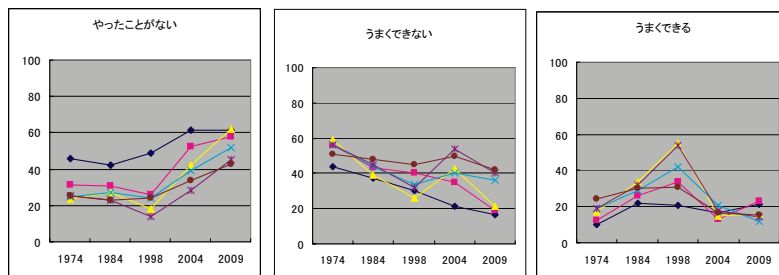


○ 未経験者の割合が大巾に増えている項目

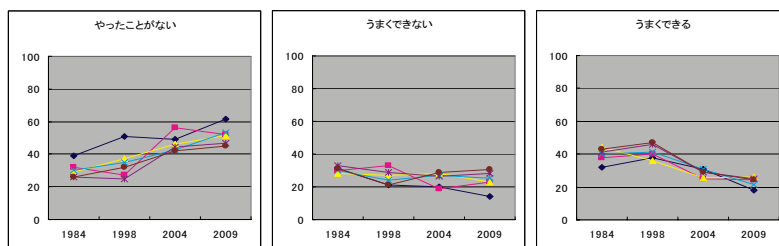
1 木に登る



13 竹で竹とんぼをつくる



14 プラモデルをつくる



② 道具のこと

全体を通して、「やったことがない」と答えた者の割合が高くなっており、「うまくできる」

と答えた者の割合も低下している。それらを大別すると、1974年の調査以来「やったことがない」と答えた割合が増え続けている項目と、一度は「やったことがない」の割合の増加が緩やかになったものの、近年再び増える勢いをつけた項目の2種類に分けられる。

特に低学年における未経験者の増加は著しく、過去と比較して、子どもたちの道具の使用経験の時期が遅くなっていること、もしくは使用する機会が生活の中で減少していることがわかる。1974年と比べ極端に低学年の道具の使用経験が減少した項目（「やったことがない」が20%以上の差）を以下に示す。

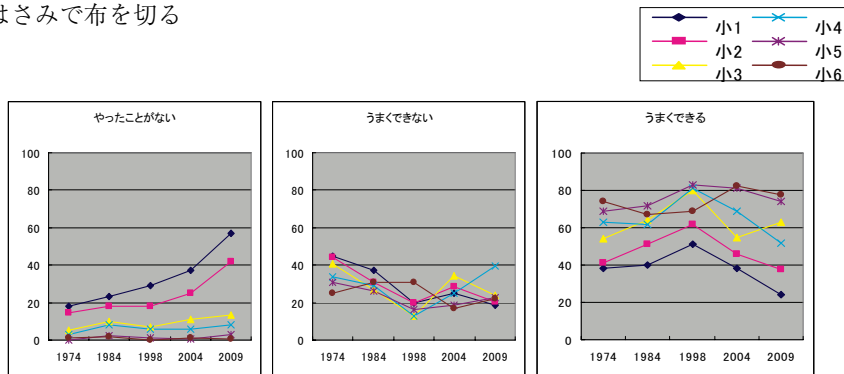
「はさみで布を切る」、「金づちで木に釘を打つ」、「ノコギリで木を切る」、「ペンチで針金を切る」

以上の4種類の道具は、基本的な作業で使用する比較的易しい機能を持つ道具である。素人が日常生活で難なく使用している印象が強い。これらの道具の使用機会が、低学年から失われつつある理由としては、子どもの身のまわりの物から、小さな修理を必要とする物が減ったことが挙げられる。1974年当時の低学年が触れる道具と違い、現代の子どもたちが触れる道具は、カードゲームやテレビゲームなどであり、ものづくりで使うドライバーや金づちの使用機会はほとんど無い。

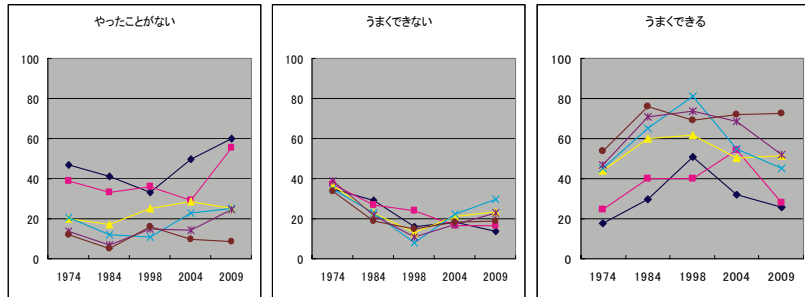
もう一つの理由として、生活家電や玩具の複雑化・高度化により、修理で釘打ちやペンチを必要とする場面が減り、子どもたちがそれらの道具を目にする機会も少なくなったと考えられる。大人が積極的に道具を使用する場面を設定し、ものづくりの知識・経験を提供することが大切である。

○「やったことがない」割合が低学年において高くなっている項目（一部）

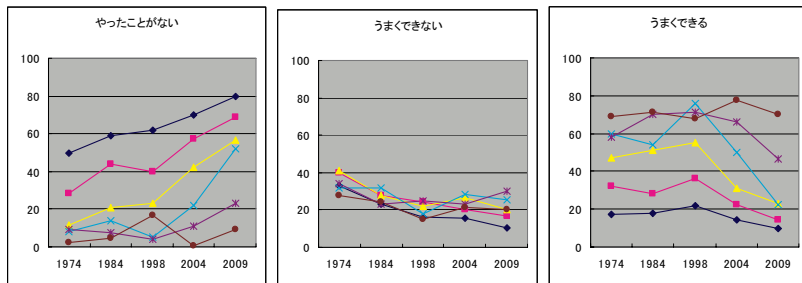
1 はさみで布を切る



6 ドライバーでネジをしめる



7 ペンチで針金を切る



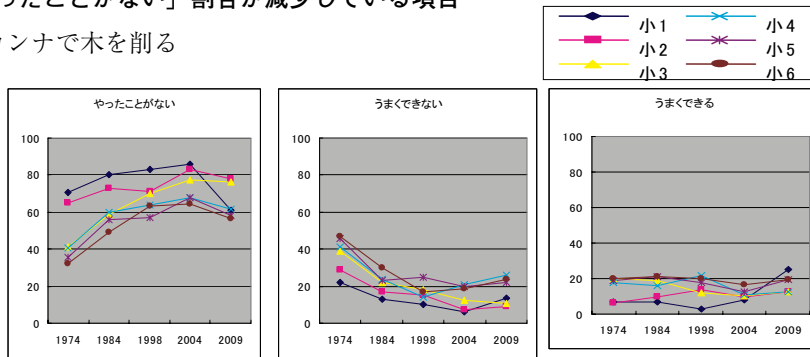
一方、多くの項目において「うまくできる」と答えた割合が低下する中、増加傾向を示す項目もある。該当する項目は、「カンナで木を削る」と「電動イトノコで木を丸く削る」である。但し、この2項目は、高学年にのみ見られる傾向である。カンナの使用や電動イトノコの使用が増加したことは、学校の教材で扱う動きが出始めたのかもしれない。これまで、カンナについて「やったことがない」が増加していた理由として、木材がカンナで削られた状態で売られるようになったことが考えられる。市場競争の影響で、木材が比較的整った状態で店舗に並べられるため、使用者が自ら手を加える必要がほとんどなくなったことが挙げられる。

子どもたちの経験の機会がますます失われつつある状況を受けて、学校現場では「生きる力」という理念の共有、基礎的・基本的な知識・技能の習得に目を向ける傾向にある。新学習指導要領には、図画工作科においても創造活動の基礎的な能力の育成に重点を置く必要性が記され、道具を使ってものをつくる活動に目が向けられることを期待している。

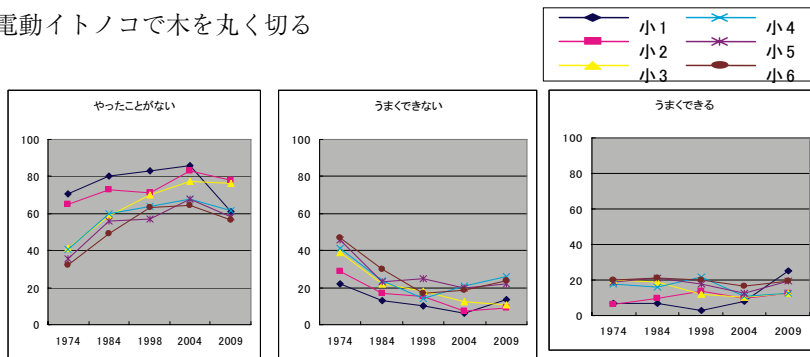
電動イトノコの使用は、単にノコギリからの移行であろうか。ノコギリに比べると、利便性も正確性も富んでいる。使用機会があることは良いことだが、一方でノコギリの使用が減少してしまうのは良くない。ノコギリを十分に使えるようになってから、電動イトノコを学習するという段階を踏むことが、手の動きの発達の面からも好ましい。より理解が深まると考えられる。

○「やったことがない」割合が減少している項目

5 カンナで木を削る



10 電動イトノコで木を丸く切る



3-2 意欲のこと

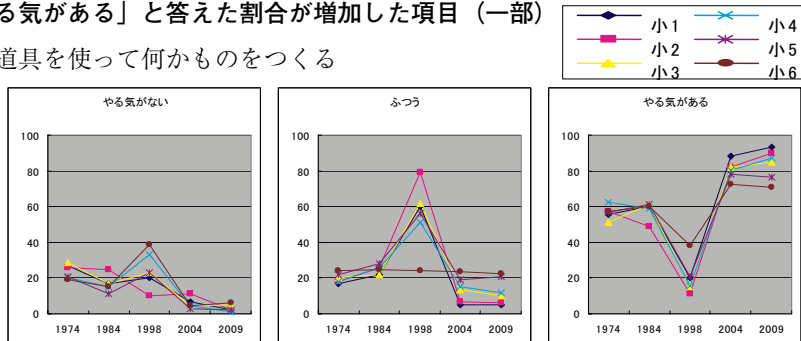
全学年において、「やる気がある」割合が調査当初から比較的高い項目は以下の項目である。

「道具を使って何かものをつくる」、「川や海や沼などで魚を釣る」、「虫取りあみで虫を捕まえる」、「竹馬にのる」、「友達と一緒にゲームをする」、「自転車に乗って遊ぶ」、「友達とトランプゲームをして遊ぶ」。なお、「竹で竹とんぼをつくる」も上に近い傾向を示している。

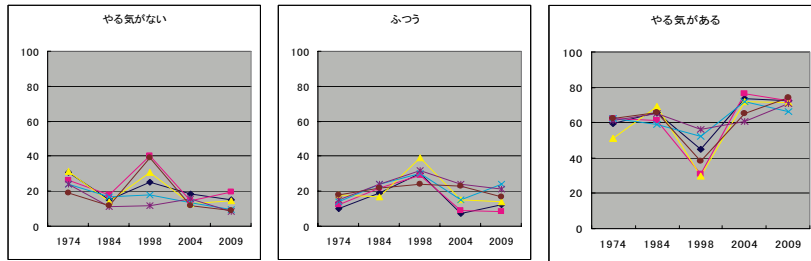
1998年調査の際に一時「やる気がある」と答えた割合が下落したが、近年ほとんどの項目が調査当初以来大きな変化はとくに見られない。つまり、子どもの意欲や感性、興味・関心はそれ程昔と変わっていないことがわかる。また、工作や自然とのふれあい、ゲームにまで興味が及ぶことは、是非大切にしたい現代の子どもの特徴である。

○「やる気がある」と答えた割合が増加した項目（一部）

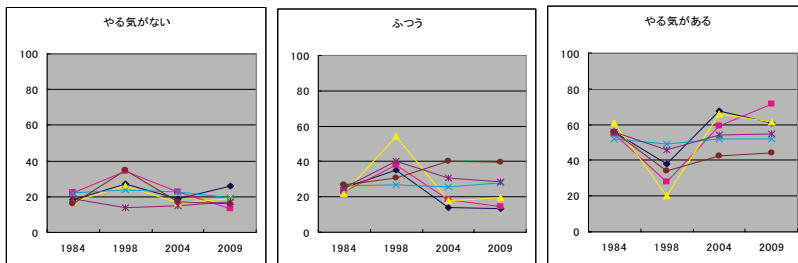
1 道具を使って何かものをつくる



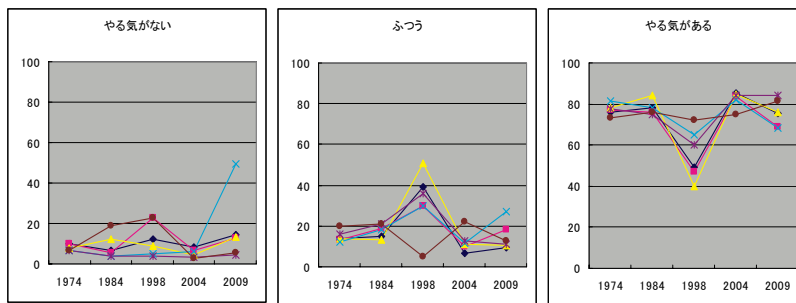
3 川や海や沼などで魚を釣る



5 竹馬にのる



9 自転車に乗って遊ぶ



下級生と上級生で割合の傾向が異なっている項目もある。

【下級生で割合が上がっているが、上級生では下がっている項目】

「道具を使って何かものをつくる」、「友達と一緒にゲームをする」

【下級生では下がっているが、上級生で割合が上がっている項目】

「木に登る」、「川や海や沼などで魚を釣る」、「竹馬に乗る」

下級生で割合が上がっているが、上級生では下がっている項目については、現代の下級生は、上級生や大人がすることに強く興味を抱いている。一方で、下級生では下がっているが、上級生で割合が上がっている項目は、そのような遊びをほとんどする機会が与えられないまま上級生になり、経験の浅い項目に興味を抱いていると考えられる。

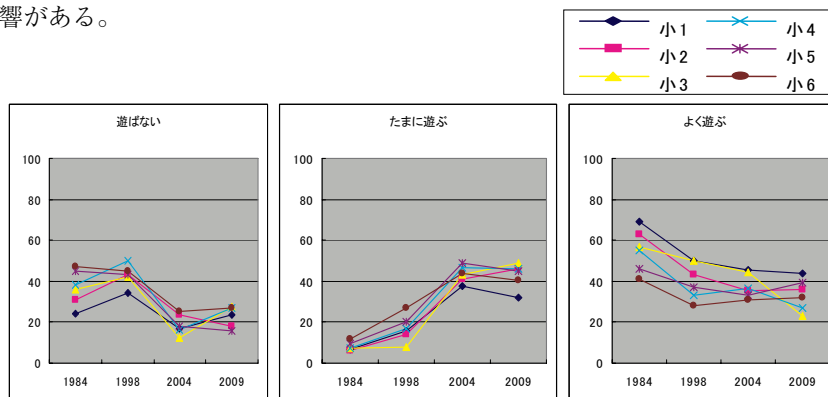
一方、下級生では下がっている理由として、これらの項目に対して危険意識があるのではないだろうか。慣れない環境や、整備されていない場所を遊び場として活用することに肯定的で

ない社会の風潮が影響しているのかもしれない。総じて経験の機会が少なくなっている時代だからこそ、意欲を高め、維持させるための工夫が求められる。

3-3 生活のこと

①「近所の友達とよく遊びますか」

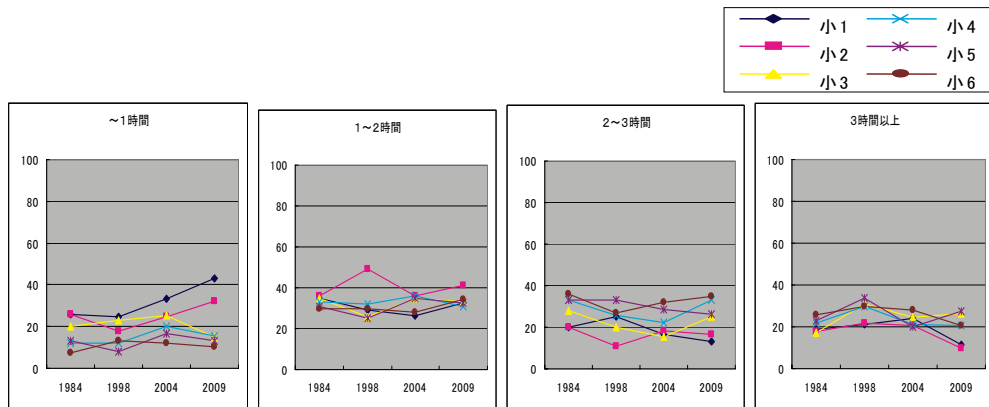
この項目は、1984年調査以来「よく遊ぶ」の割合が全学年において減少し、「たまに遊ぶ」が増える傾向にあり、「遊ばない」は減る傾向にある。言わば、適度に遊んでいる。子どもたちは、やはり大勢で遊びたいと思っているが、多くの子どもは習い事や塾に通っているため、遊び仲間を見つけにくくなっていると考えられる。後述の遊びの調査結果にみられるように、「テレビゲーム」や「インターネット」「携帯電話」などの回答がかなりあることから、子どもたちの時間が友達と一緒に体を動かして過ごすことより、一人でゲーム機やコンピュータや携帯電話の画面と向き合って過ごすことに使われているとも考えられる。次に述べるテレビの視聴も強い影響がある。



②「テレビは一日何時間くらい見ますか」

この項目は、大した変化は見られなかった。見られた変化は、下級生の1時間以内が増え、3時間以上が減っている。全体的には、上級生ほどテレビを見る時間が増加している。テレビを見る子どもが僅かに減少している傾向もあるが、子どもたちは他のことに時間を費やしている。すなわち、習い事、勉強、もしくはインターネットなど、子どもの一日の時間の使い方が変化しつつある。それらの内容は、4. 2009年調査の結果で述べる。

しかし、テレビを一日3時間以上見ている子どもが5人に1人いる点あるいは上級生では2時間以上見ている子が半分近くいる点には注目すべきである。テレビは視覚や聴覚などの限られた身体機能しか使わないうえに、受身の状態が長く続くテレビを見る行為は、子どもの身体的発達から精神的発達まで強い負の影響があると考えられる。また、見ているテレビ番組の内容も合わせて考える必要はあるが、いずれにせよテレビの見方については十分気をつけなければならない。



3-4 小括

これまでの調査を通して、第一に子どもたちの遊びの機会は毎回減少傾向にあり、また学年が上がるにつれて更に意欲まで低下していることがわかる。子ども時代に様々なことに挑戦し、経験することにより多くのことを身体・感覚で学び、豊かな発達へと繋がる。こうした観点から、現代の子どもたちの現状は良いとは言えない。その原因として、子どもたちの生活を取り巻く環境の変化が考えられる。安全志向の高まりから、道路は整備され、空地や自然も手入れが行き届き、更に安全面の配慮から、そのような場所へ子どもたちを近づけない風潮が強まっている。そのため、自然と思う存分触れ合う機会が減り、子どもたちの意欲にも影響が及んでいる。

また、道具に関しても、子どもたちの経験は乏しくなっている。これは、遊びが工作や修理の可能なものではなくなり、カードゲームやテレビゲーム、インターネットへと転向していることや、子どもたちが扱えるほど単純な構造の家電用品がほとんどなくなっていることが影響している。道具を使用することで身に付ける、扱うコツや物の特徴、知識は、実際に触れたり使い慣れることで初めて得られる。その機会が損なわれていることは、子どもたちが発達に必要な技能の習得を十分しないまま育っていくことを意味する。これはやがて社会の構成員となる子ども達の将来にとって負の影響が懸念される事態である。

遊び、道具、意欲に共通して言えることは、子どもを取り巻く環境こそが子どもに正にも負にも影響を与えるということである。ほとんどの子どもたちが習い事をしており、遊びの時間を多く取っていない状況にある。よくする遊びについても「ボール遊び」や「テレビゲーム」が多数派であり、工作の分野は存在感が薄い。子どもが自発的に取り組むことを待っていても、環境が用意されなければ難しいだろう。いかに学校現場や地域の大人たちが、子どもたちに様々な機会を積極的に用意し、有意義な経験をさせることが出来るかが極めて重要である。

4. 2009 年調査の結果

(1) 「手の働き」について

① 遊びのこと

「うまくできる」と答えた割合が高い項目（70%以上）を以下に示す。（全 17 項目）

「友達と一緒にゲームをする」、「自転車に乗って遊ぶ」、「友達とトランプゲームをする」、
「音楽を聴く」

更に、上に挙げた 4 項目と比べ「うまくできる」者の割合はやや低い、過半数が「うまくできる」と答えた項目（60%以上）を下に示す。

「パソコンを使ってゲームなどをする」、「友達と外でボール遊びをする」、
「インターネットをする」

屋外での遊びに注目してみると、「自転車に乗って遊ぶ」「友達と外でボール遊びをする」の 2 つが挙げられる。これは身近な場所を探検したり、集団で体を動かしたりすることに価値を感じる事が出来ていると考えられる。一方で、ゲーム、パソコン、インターネットといった項目が多いことから、人との関わりの機会が少ない室内の遊びを好むともみられる。早い段階でパソコンの基本的な使い方を習得することで、将来世の中に対応することが容易になるかもしれない。そのためパソコンを使った遊びは、そのソフトや利用の仕方次第では必ずしもマイナスに働くとは限らない。

今回初めて設けた「インターネットをする」という項目が過半数を超えたことから、子どもの生活にも情報技術が浸透しつつあること、もしくは様々な情報への好奇心が旺盛であることが伺える。しかし、インターネットには誤った情報や悪質なサイトが含まれるため、規制が求められる。「音楽を聴く」項目が多いことは、近年急速に普及している小型オーディオ機器が影響していると考えられる。

工作、経験の観点から、子どもが「うまくできる」と意識している項目をみると、道具を使って何かをする、という遊びが極めて少ないことがわかる。

② 道具のこと

全項目を通して「うまくできる」と答えた子どもの割合は少なかったが、以下に挙げる 3 項目は第 6 学年までに「うまくできる」と答えた子が 70%を超えたものである。

「はさみで布を切る」、「ドライバーでネジをしめる」、「ペンチで針金を切る」

はさみ、ドライバー、ペンチはどれも他の道具と比べて日常の使用頻度が高いことから、学年が上がるに従い「うまくできる」子どもが、安定した増加を見せたと考えられる。

しかし工具の中でも使用頻度が極めて高い金づちやノコギリ、キリなどの道具は 70%を下回った。安全重視の風潮による影響が考えられるが、発展的な工作にはそれなりに複雑な道具の使用が必要となる。その点、今回の結果にみられる子どもの道具使用の実態は、決して十分とはいえない。

(2) 「意欲」について

「やる気がある」と答えた割合が全学年を平均して70%を超えた項目は、全18項目のうち、次の7項目であった。

「道具を使って何かものをつくる」、「川や海や沼などで魚を釣る」、「友達と一緒にゲームをする」、「パソコンを使ってゲームなどをする」、「自転車に乗って遊ぶ」、「友達と外でボール遊びをする」、「音楽を聴く」

工作への意欲を問う「道具を使って何かものをつくる」という項目は他の項目と比べ、意欲の高さが上位にあった。子どもの工作への興味・関心を確認できた。しかし、工作である「竹で竹とんぼをつくる」、「プラモデルをつくる」、「折り紙で鶴を折る」は意欲の低さが見られ、矛盾している。これは子どもの『工作』に対する視野の狭さが、如実に表れているとみられる。

学年の昇級に伴う意欲の動きに着目する。昇級に伴う意欲が上昇している項目は全18項目のうち、次の6項目であった。

「川や海や沼などで魚を釣る」、「友達と一緒にゲームをする」、「パソコンを使ってゲームをする」、「自転車に乗って遊ぶ」、「音楽を聴く」、「インターネットをする」

残りの12項目は、昇級に伴い意欲が下降傾向にあった。外で遊ぶことへの意欲の希薄化、机上の学習重視等が起因していると考えられる。

(3) 「生活」について

「近所の友達と遊びますか」という項目では、どの学年もあまり割合に変化はない。「遊ばない」子どもの割合の低さから、友達と遊ぶ時間は生活の中で確保されていると考えられる。しかし、全学年を通して、平均20%以上の子どもたちが「遊ばない」と答えていることは見過ごすことが出来ない事態である。

「テレビは一日何時間くらい見ますか」という項目では、昇級に伴いテレビの視聴時間が増えている。1年生の約12%が「2～3時間」であったものが、6年生では約35%にまで増加した。これは先に示したアンケート結果の「インターネットをする」、「パソコンを使ってゲームなどをする」と同様の特徴である。昇級につれて、手や全身を使った活動からテレビ番組やネットゲームへと興味移っていることがわかる。

「休みの日や放課後はよく何をして遊びますか」（自由記述）という項目は、子どもが日頃どのような遊びをしているのかを調べるため、設定した。

自由記述のため、様々な回答があったので、出来る限りまとめ、分類した。

○昇級に伴い割合が低下している遊び

「公園へ行く（縄とび、鉄棒）」、「ごっこ遊び」、「おもちゃ」、「工作」

○昇級に伴い割合が高まっている遊び

「ボール遊び」、「インターネット」

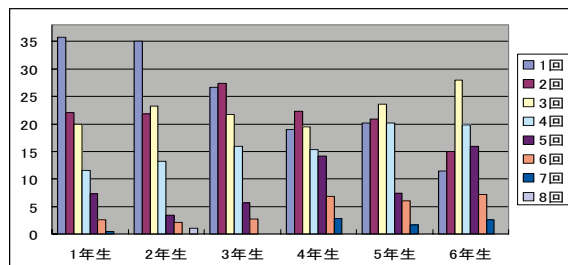
また、上級生になると遊びの項目として「音楽を聴く」、「携帯電話」が現れた。「公園へ行く（縄とび、鉄棒）」、「ボール遊び」、「お絵かき」、「ゲーム」は全体的に人気が高かったが、6年間を通して人気を維持しているのは「ボール遊び」と「ゲーム」の2項目に絞られた。

「習い事を何かしていますか、また、それは一週間に何回ありますか」という項目は、子どもが1週間にどの程度遊ぶ時間を確保しているのか、また保護者がどのような力の育成を意識しているのかを調べるために設けた。習い事については、大部分が英会話、学習塾、水泳、ピアノであり、少数派に空手、野球、囲碁などが見られる。ほとんどの子どもが習い事をしており、昇級に伴い、1週間あたりの習い事の回数が増えている。

○各学年の習い事をしている子どもの割合

1年生：77.8%、2年生：87.0%、3年生：91.0%、4年生：93.5%、5年生：90.5%、6年生：92.7%との結果を得た。下図の縦軸は割合を%で示す。

○習い事の1週間の回数



「休みの日や放課後はよく何をして遊びますか」（自由記述）

現代の子どもたちが普段どんな遊びをしているのだろうか。先に示した様々な遊びについて「できるか」を尋ねた調査結果とは別に、休みの日や放課後にどのような遊びをしているのか、について質問した。

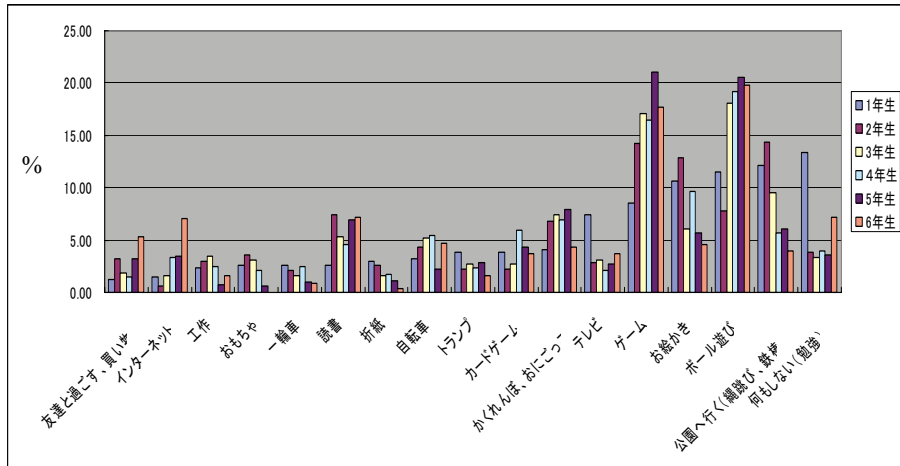
自由記述であったため、様々な遊びが、様々な表現で回答されていた。調査結果の遊びの項目は、それらの回答を出来るだけ大別しデータを整理している。また、複数回答可であるため、Y軸は人数を表すのではなく、頻度を表す値となる。

学年が上がるにつれて割合が下がっている遊びは、「公園へ行く（縄とび、鉄棒）」「ごっこ遊び」「おもちゃ」「工作」である。一方、学年が上がるに従い、割合が著しく上がっている項目は「ボール遊び」「インターネット」の2項目であり、上級生になると遊びの項目として「音楽を聴く」「携帯電話」が現れるようになった。「公園へ行く（縄とび、鉄棒）」「ボール遊び」、「お絵かき」、「ゲーム」は全体的に人気が高かったが、6年間を通してその人気を維持しているのは「ボール遊び」と「ゲーム」の2種類に絞られた。

このことから、下級生ほど体を動かす遊びに魅力を感じる傾向にあり、成長するにつれて、ボール遊びなど多少複雑なルールを持つ遊びへと切り替わっていく、と同時に、屋内で落ち着いて過ごすようになる傾向もあらわれる。また、「インターネット」や「携帯電話」で時間を

過ごすことを『遊び』と捉えていることは、それらの普及が広まった、つい最近見られる傾向であろう。単純なものから複雑なものへと興味が変わることは、脳の発達と対応していると考えられる。今後ますます普及が広がるとともに、子どもたちの遊びが「インターネット」や「携帯電話」に浸食されてゆき、その広がりが低学年にまで及ぶことが懸念される。

下図に、過ごし方の上位16項目の集計結果を示す。なお、グラフの縦軸は%を、横軸は遊びの種類を示す。



5. 男女の比較

男女間の違いをみるために、男女別に集計した結果（2004年、2009年）の特徴点を述べる。付属資料3にデータをグラフで示す。

① 遊びについて

遊びについて「うまくできる」と答えた割合の、男女間の差が大きい項目を以下に示す。

○男子が「うまくできる」と答えた割合が多い項目

「虫取り網で虫を捕まえる」、「川や海や沼などで魚を釣る」、「プラモデルを作る」、「カードゲームをする」

○女子が「うまくできる」と答えた割合が多い項目

「竹馬に乗る」、「お手玉をする」、「友達とトランプゲームをして遊ぶ」、「音楽を聴く」

男女間で「うまくできる」と答えた割合が多かった項目の違いを比べると、男子は主に体を動かす遊びを楽しむ傾向にある。一方、女子は室内で友達と関わりながら過ごす傾向にある。しかし男子が活動的、女子がお淑やかな遊びを好む特徴は、文化や社会の影響も考えられる。素直にそれぞれの遊びの魅力に触れないことで、このような結果が得られたとも考えられる。

次に前回の調査結果と比較して「うまくできる」と答えた割合が増加した項目を、男女別に以下に示す。

○男子の「うまくできる」と答えた割合が増加した項目

「お手玉をする」

○女子の「うまくできる」と答えた割合が増加した項目

「けん玉をする」、「竹で竹とんぼをつくる」、「プラモデルをつくる」

これらの項目以外はすべて減少している。男女共に遊びにやりがいを感じない傾向や、遊びの機会、知識、好奇心が相当に減少している状況などが考えられる。

② 道具について

道具に関する項目で、「うまくできる」と答えた割合の、男女の間の差が大きい項目を以下に示す。

「ノコギリで木を切る」、「キリで木に穴をあける」、「ドライバーでネジをしめる」

道具については、特に男女別の大きな特徴は見られなかった。全体的に男子の方が「うまくできる」と答えた項目が多いのは、遊びの中で工作や探検を好むためと考える。

○男子の「うまくできる」と答えた割合が増加した項目

「カンナで木を削る」、「電動イトノコで木を丸く削る」

○女子の「うまくできる」と答えた割合が増加した項目

「電動イトノコで木を丸く削る」

上に挙げた項目以外は全て前回調査と比較して、「うまくできる」と答えた割合が減少した。男女共に、道具を使って作業を行う機会が減少していることが伺える。

③ 意欲について

意欲に関して男女差が大きい項目を以下に示す。

○男子の方が「やってみたい」と答えた割合が高い項目

「川や海や沼などで魚を釣る」、「虫取り網で虫を捕まえる」、「友達と一緒にゲームをする」

○女子の方が「やってみたい」と答えた割合が高い項目

「竹馬に乗る」、「折り紙でツルを折る」、「プラモデルをつくる」、「お手玉をする」、

「カードゲームをする」、「音楽を聴く」

大旨遊びについての結果と同様の結果が得られた。つまり、環境が機能すれば、子どもたちの遊びの幅は広がるとみられる。

続いて、2004年調査結果と比較してみる。

○男子の「やってみたい」と答えた割合が増加した項目

「竹馬に乗る」、「折り紙でツルを折る」

○女子の「やってみたい」と答えた割合が増加した項目

「道具を使って何かものをつくる」、「虫取り網で虫を捕まえる」、「友達と一緒にテレビゲー

ムをする」、「プラモデルをつくる」

これまで男子に見られた遊びに対して女子が意欲的になり、女子に見られた遊びに対して男子が意欲的になるという結果が得られた。

逆に、男子によく見られた遊びである「虫取り網で虫を捕まえる」、「友達と一緒にゲームをする」、「プラモデルをつくる」の項目について、男子の意欲が低下している。同様に女子も、「竹馬に乗る」、「折り紙でツルを折る」の項目は、意欲が低下傾向にあった。互いの遊びに興味を抱いているにも関わらず、社会通念に制約されていたことが、緩和されているようにみられる。

④ 生活について

「近所の友達とよく遊びますか」という問では、男子に大きな変化は無く、女子は「よく遊ぶ」と答えた割合が低下した。

「一日にどのくらいテレビを見ますか」という問では、男女共に平均視聴時間が2～3時間であるが、男子は全体を通して2～3時間視聴する者が多く、一方女子は1～2時間と3時間以上視聴する者とがはっきり分離する傾向がみられる。

「休みの日や放課後はどんな遊びをしていますか」という問に対して、男子は「ボール遊び」が多いのに対し、女子は「お絵かき」が多い。「ゲーム」は両方共通して人気が高い。男子にしは見られない遊びには、「探検、虫取り、釣り」や「プラモデルづくり」があり、女子は「一輪車」、「裁縫」、「携帯電話」が見られる。女子に「携帯電話」が見られることは、親が危険防止のために持たせることが要因と考えられる。しかし、それが遊びにまで入り込むことで、体を動かしたり、道具で何かを作るための機会を減少させる恐れもかなりあると考えられる。

6. 考察・まとめ

これまで述べてきた子どもの有り様：遊び、道具使用、意欲、生活の状況は日本の社会や時代を反映している。子ども達の意欲は相当あるとみられるが、それを活かす環境が十分用意されていないために、自らの具体的な力にすることが不十分に留まり、ものづくりに対する意欲のみならず外界への能動的な働きかけをする力を蓄えきれない状況ではないかと考えられる。

子ども達が、幼い頃からものづくりの経験を多くもつことの効果を調査した研究がある。その結果から、ものづくり経験の多い群が少ない群に較べて、ものを作る自信、計画を実現する力、構想を実現する力、集中力などの意識が高く培われる。とりわけ、計画を実現する力、構想を実現する力は、思考しイメージしたものを具体的な形・ものに表出するというものづくりの中核をなす極めて重要な力といえる。また、小学校までのもものづくり経験を多くもつことが中学校以降の技術学習への関心・意欲を強める傾向も示されている⁹⁹⁾。

このような結果は、1980年代の脳科学者が次のように記述していることと符合する。「手先が器用に使えるということは、目標を、手を使って、正確に実現できるということです。」「手が器

用に使えるためには、手を動かすのに関係しているすべての脳領域が関係しています。」「指先を器用に使うには、運動前野—小脳—運動野でつくられる神経回路の働きが不可欠で、この回路をよくするには手を使うことしかないのです。手を器用にするには、個々の筋を使うことができ、運動の予測ができたりすることが大切です。」「また、手を器用に動かすには、(前頭前野などをよく使うことで) 知的能力が高まってこそ、目的に合わせて早く、細かく、正確な手の動きができるようになるのです。単純に手を動かすことだけでは脳の大きな領域まで使うことにはならないということから、考えて手を使うことの大切さがわかります。」「手で考えるとは、手を使ったときのイメージを記憶しておき、それを思い出して考えるときに使うことなのです。たとえば、漢字を手の動きで憶えておくと、思い出すときに、イメージと手の動きでより正確に思い出せるのです。右脳と左脳を使って記憶しているからです。」「一つでもよいから、ある手を使った遊びでは誰にも負けなという自信がもてればよいのです。考えながら手を使うことを学ばせ上達させてやるのがポイントです。」などと述べ、それを可能にする環境を与えてやる心づかいを親や社会に求めている¹⁰⁾。

日本の小学校には図画工作科という教科が置かれている。この教科は、明治期の小学校手工科に端を発し、国民学校令により芸能科工作とされ、戦後芸能科図画と合体され、図画工作科となった。当初小学校と中学校に置かれたが、1958年の中学校学習指導要領改訂で、技術・家庭科が誕生し、図画工作科の図画が美術科になった。小学校では図画工作科のままであるが、内容は美術科的になり、工作(技術科的)の内容が弱められており、技術教育の教科とはみなしにくい。

一方、1980年代以降世界的な教育改革の中で、多くの国で普通教育としての技術教育を教育課程にしっかり位置付ける政策がとられている。下図は2000年代の諸外国及び日本が普通教育としての技術教育を置く学年を示す。横軸の学年は、日本の小学校、中学校、高等学校の学年を

強化される諸外国の技術教育

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	備考
イギリス													デザイン&テクノロジー科
フランス													テクノロジー科他
スウェーデン													スロイド科と技術科
アメリカ													州・地域ごとに多様
ドイツ													州ごとに多様
ロシア													テクノロジー科他
韓国													実科、技術・家庭科
日本													技術・家庭科

■ 必修 □ 選択必修 ■ 選択 ■ 他教科と統合して実施

通じて表示している。この図から、日本は圧倒的にと言っても良いほど、技術教育が少ない。

この考え方は、1974年に国連教育科学文化機関(ユネスコ)が『技術・職業教育に関する改正勧告』を採択したことに基づく。この中で、「技術および労働の世界への手ほどきは、これがないと、普通教育が不完全になるような普通教育の本質的な構成要素になるべきである。」

と記され、この原則が国際的に確認されている。各国の教育改革は、この原則を踏まえて、推し進められている。その後1989年に『技術教育及び職業教育に関する条約』が採択され、さらに2001年にも同趣旨の改正勧告が出されている¹¹⁾。日本では1999年に『ものづくり基盤技術振興基本法』が国会の全会一致で成立し、その第16条に「小学校、中学校等における技術に関する

教育の充実」が盛り込まれている。しかし、文部省・文部科学省はほとんどこの方向の改善をしてこなかった。その証が上図の厳しい現実である。

ところで、今回の学習指導要領改訂でも「生きる力」の育成が謳われ、基礎学力の充実が強調されている。しかし、その学力の内実は未だ「受験学力」の域を出ていないようにみえる。世の中で営々と行われている生産活動が、学習内容に生き生きと反映されているようにはみられない。将来の経済社会の生産の担い手の基礎を培うには、あまりに偏りのある教育課程であり、このことも“理科離れ”の主要な要因の一つと考えられる。

かかる現状を踏まえ、大人たちは子どもたちに手を充分使って自然ともに思う存分働きかけることのできる環境を、学校と地域と家庭に備える努力をする必要がある。とくに、手で直接道具ともに触れること、さらには五官を十分使い、五感を豊かに受け止められる感性を育むことが肝要であるとする。とくに、教育関係者はその点を強く留意して教育内容と方法を再検討する必要があると考える¹²⁾。

7. おわりに

本稿で述べた鹿児島の子どもたちの状況を調査する際には、本教育学部附属小学校並びに鹿児島市立田上小学校をはじめ多くの県内小学校のご協力を得ることができました。ここに記して深謝の意を表します。また、これらの調査を卒業研究の中に採り上げ、膨大なデータ処理とその分析を地道に行われた水田和樹、上蘭昌英、豊留由美、廣田拓也の各氏にも感謝の意を表します。さらに、本調査を1974年以降始められた子どもの遊びと手の労働研究会の森下一期、須藤敏昭、中村源哉、成田寛、山中泰子の各氏のご努力にも篤く感謝します。筆者も同研究会の会員として、その活動の成果をできる限り教員養成の職場で活かすよう努めてきました。卒業され、教職に就かれる方々が、子どもたちの「手」を存分に使う授業を創造されることを切に希望しています。

参考文献

- 1) 今西錦司『人類の進化史』PHP研究所、1974年
- 2) 谷田貝公昭『鉛筆が割れないー現代っ子不器用の証明』公文数学研究センター、1980年、谷田貝公昭編著『なぜ、不器用っ子はだめか』明治図書、1986年
- 3) 手労研調査部「『小・中学生の手の働きと意欲』調査 集計結果その1 年令による手の働きの推移」、『子どもの遊びと手の労働研究』、32号、1976年4月、pp.8～19
- 4) 手労研調査部「『小・中学生の手の働きと意欲』調査 集計結果その2 年令による手の働きの推移」、『子どもの遊びと手の労働研究』、35号、1976年7月、pp.10～15
- 5) 森下一期、須藤敏昭、中村源哉、成田寛、山中泰子「子どもの手の働きと意欲の調査」、『技術教育学研究』、第3号、1986年9月、pp.1～47
- 6) 例えば、子どもの遊びと手の労働研究会編『手づくり広場』全6巻、ミネルヴァ書房、1989年
- 7) 長谷川雅康・上蘭昌英「子どもの手の働きと意欲に関する調査ー1974年1984年の全国調査と比較してー」、『鹿児島大学教育学部実践研究紀要』、第9巻、1999年、pp.189～208
- 8) 長谷川雅康・豊留由美「子どもの遊びの変化とその意欲への影響に関する研究」、『鹿児島大学教育学部実践研究紀要』、第15巻、2005年、pp.181～195

- 9) 土井康作他「児童生徒のものづくり教育及び中学校技術科教育に対する意識—小学校3年生～高等学校3年生を対象とした10都県の意識調査—」『産業教育学研究』、第30巻、第1号、2000年1月、pp.57～63
 10) 久保田競『手と脳』紀伊國屋書店、1982年、久保田競『脳力を手で伸ばす』紀伊國屋書店、1983年
 11) UNESCO, Revised Recommendation concerning Technical and Vocational Education, 2 November 2001
 12) 久津見宣子『手のはなし』授業を創る社、1990年（生活科の副読本）

付属資料1

がっこうめい
学校名

しょうがっこう
小学校

アンケート

がくねん しょう
学年 小1 小2 小3 小4 小5 小6

あなた自身のことについて以下の質問にお答えください。

せいべつ おとこ
性別 男

おんな
女

いつもどのような遊びをしていますか。あてはまる番号に○をつけてください。

例	やったこと がない	うまく できない	なんとか できる	うまく できる
りょうり 料理をする	1	2	3	4

- | | やったこと
がない | うまく
できない | なんとか
できる | うまく
できる |
|-----------------------------------|--------------|-------------|-------------|------------|
| 1. き のぼ
木に登る | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. むしと むし
虫取りあみで虫をつかまえる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. かわ うみ ぬま さかな つ
川や海や沼などで魚を釣る | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. たけうま
竹馬にのる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. とも いっしょ
友だちと一緒にゲームをする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6. パソコンをつか
パソコンを使ってゲームなどをする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7. だま
けん玉をする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8. じてんしゃ あそ
自転車にのって遊ぶ | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9. てだま
お手玉をする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10. とも そと あそ
友だちと外でボール遊びをする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11. とも あそ
友だちとトランプゲームをして遊ぶ | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12. がみ
おり紙でツルをおる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13. たけ たけ つく
竹で竹とんぼを作る | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14. つく
プラモデルを作る | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15. カードゲームをする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16. おんがく き
音楽を聴く | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 17. インターネットをする | 1 | 2 | 3 | 4 |

した どうぐ つか

下の道具を使うことができますか。あてはまるものに○をつけて下さい。

	やったこと がない	うまく できない	なんとか できる	うまく できる
1. はさみで布 ^{ぬの} を切る ^き	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
2. かなづちで木 ^き に釘 ^{くぎ} を打 ^う つ	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
3. のこぎりで木 ^き を切る	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
4. キリで木 ^き に穴 ^{あな} をあける	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
5. カンナで木 ^き を削 ^{けず} る	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
6. ドライバーでネジをしめる	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
7. ペンチで針金 ^{はりかね} を切る	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
8. ハンダゴテ ^{つか} を使う	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
9. ドリルで金属 ^{きんぞく} に穴 ^{あな} をあける	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____
10. 電動イトノコ ^{でんどう} で木 ^き を丸 ^{まる} く切る	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____

あなたは次^{つぎ}のことをやってみたい、と思^{おも}いますか。

	したい	どちらでもない	したくない
1. 道具 ^{どうぐ} を使 ^{つか} って何 ^{なに} かものを作 ^{つく} る	1 _____	2 _____	3 _____
2. 木 ^き に登 ^{のぼ} る	1 _____	2 _____	3 _____
3. 川 ^{かわ} や海 ^{うみ} や沼 ^{ぬま} など ^{さかな} で魚 ^つ を釣 ^つ る	1 _____	2 _____	3 _____
4. 虫 ^{むし} 取りあみで虫 ^{むし} をつかまえる	1 _____	2 _____	3 _____
5. 竹馬 ^{たけうま} にのる	1 _____	2 _____	3 _____
6. 友 ^{とも} だちと一 ^{いっしょ} 緒 ^{しょ} にゲ-ムをする	1 _____	2 _____	3 _____
7. パソコンを使 ^{つか} ってゲ-ムをする	1 _____	2 _____	3 _____
8. けん玉 ^{だま} をする	1 _____	2 _____	3 _____
9. 自転車 ^{じてんしゃ} にのって遊 ^{あそ} ぶ	1 _____	2 _____	3 _____
10. お手玉 ^{てだま} をする	1 _____	2 _____	3 _____
11. 友 ^{とも} だちと外 ^{そと} でボ-ル遊 ^{あそ} びをする	1 _____	2 _____	3 _____
12. 友 ^{とも} だちとトランプゲ-ムをして遊 ^{あそ} ぶ	1 _____	2 _____	3 _____
13. おり紙 ^{がみ} でツルをおる	1 _____	2 _____	3 _____
14. 竹 ^{たけ} で竹 ^{たけ} とんぼをつくる	1 _____	2 _____	3 _____
15. プラモデルをつくる	1 _____	2 _____	3 _____
16. カ-ドゲ-ムをする	1 _____	2 _____	3 _____
17. 音楽 ^{おんがく} を聴 ^き く	1 _____	2 _____	3 _____
18. インターネットをする	1 _____	2 _____	3 _____

自分自身について、あてはまるものに○をつけてください

1. 近所の友だちとよく遊びますか。

よく遊ぶ

たまに遊ぶ

遊ばない

2. 家でテレビは1日に何時間見ますか。

1時間以内

1～2時間

2～3時間

4時間以上

3. 休みの日や放課後はよく何をして遊びますか。自由に書いてください

例. お絵かき、缶けり

4. 習いごとを何かしていますか。また、それは1週間にどれくらいありますか。自由に書いてください。

わたしは

を習っています。

それは1週間で

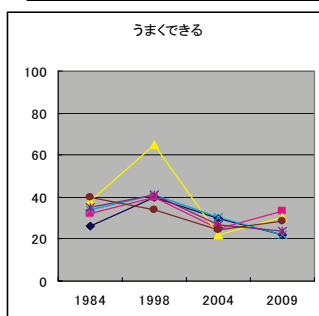
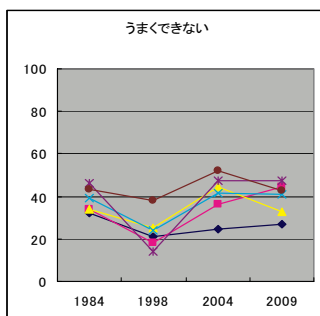
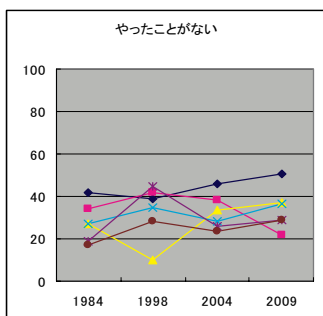
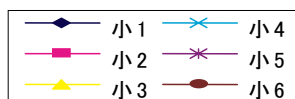
回あります。

ご協力ありがとうございました☆

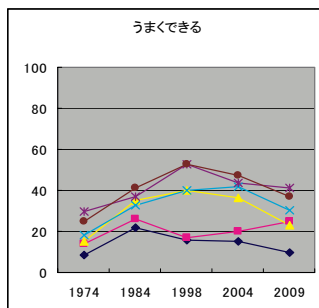
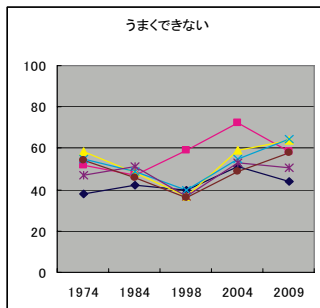
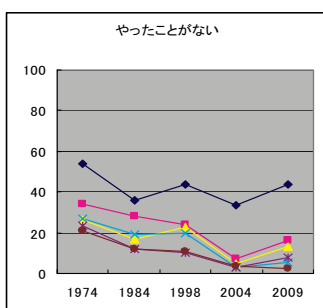
付属資料2

あなたはできますか？【遊びのこと】

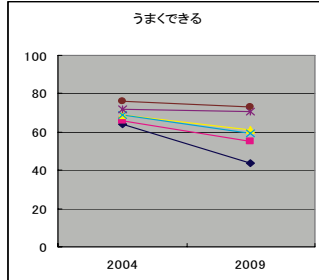
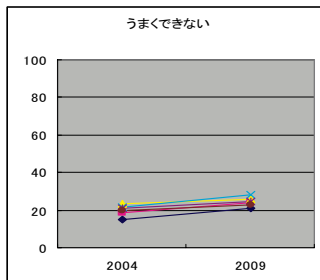
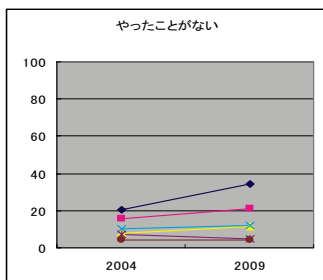
1. 川や海や沼などで魚を釣る



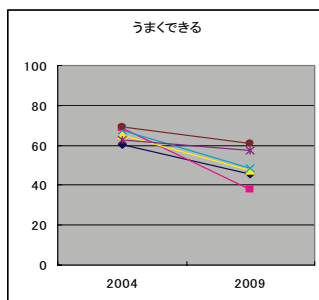
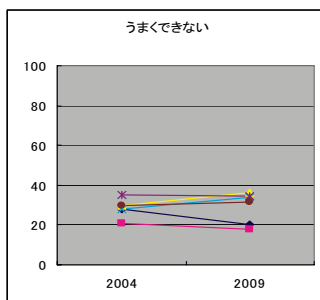
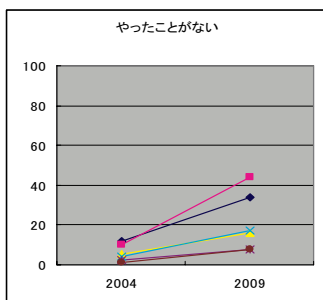
2. 竹馬に乗る



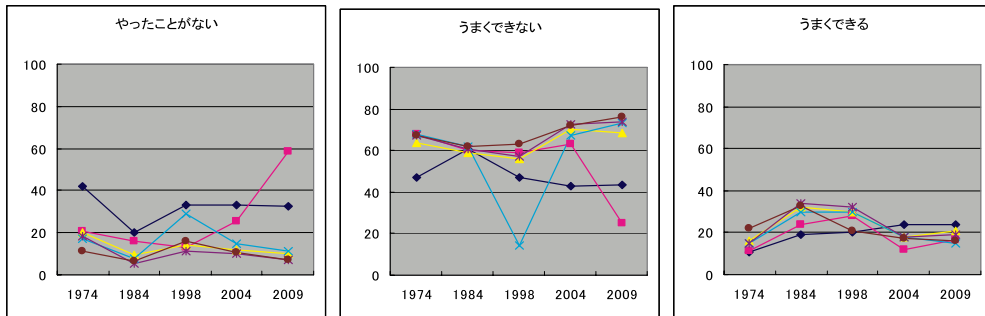
3. 友達と一緒にゲームをする



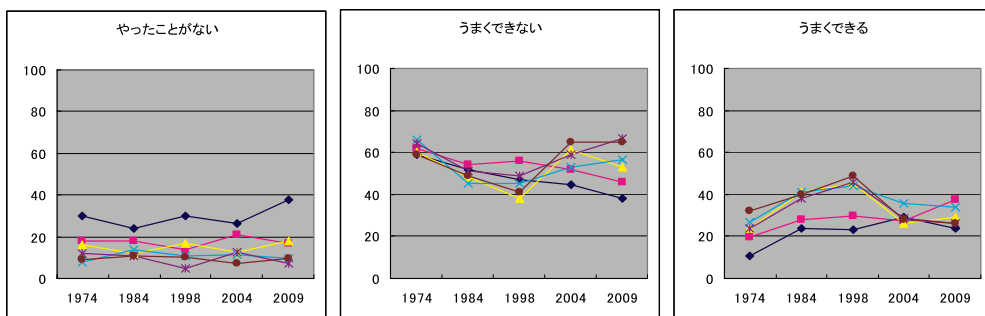
4. パソコンを使ってゲームなどをする



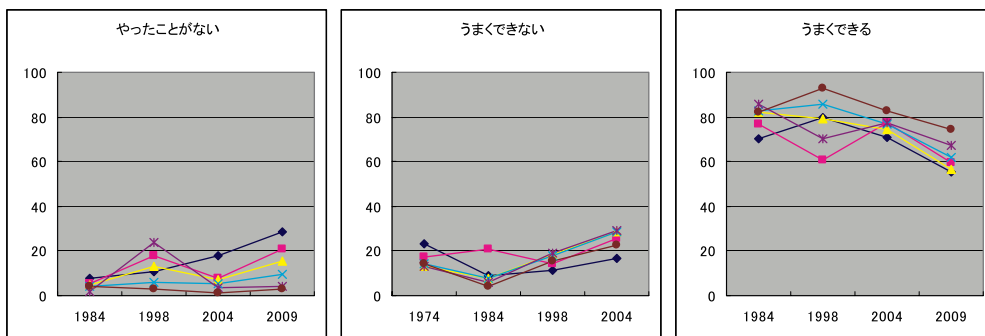
7. けん玉をする



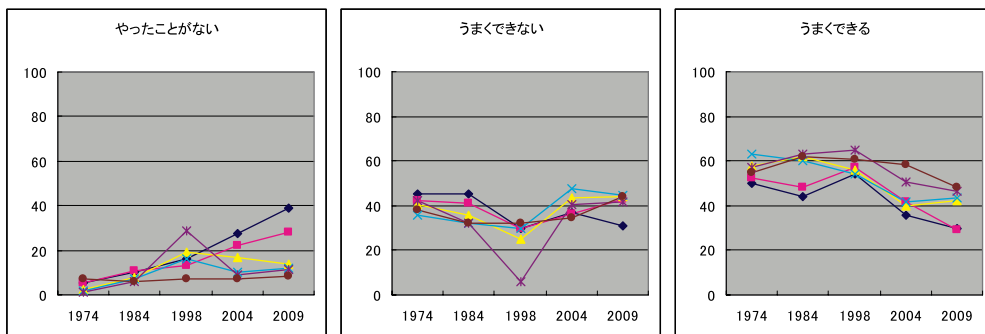
9. お手玉をする



1 1. 友達とトランプゲームをして遊ぶ

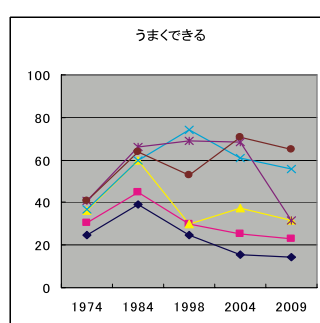
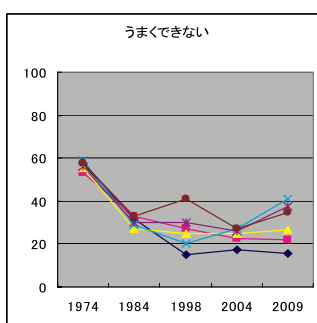
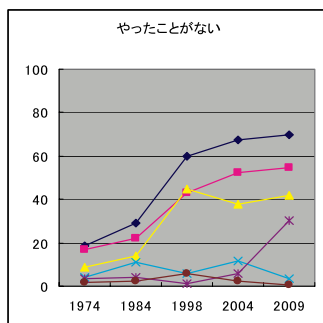
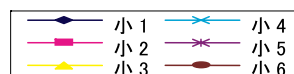


1 2. 折り紙で鶴を折る

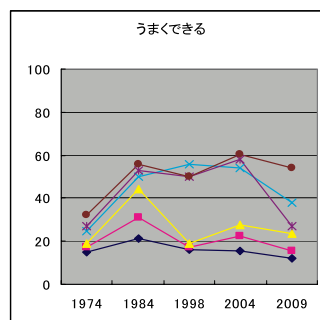
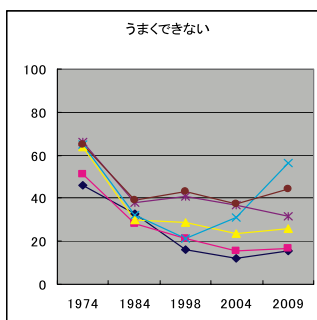
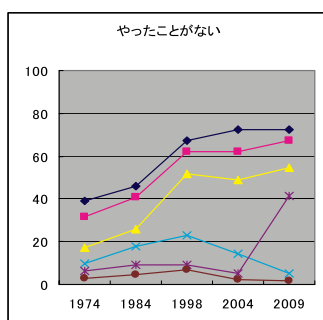


あなたはできますか？【道具のこと】

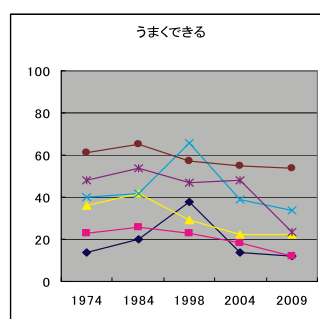
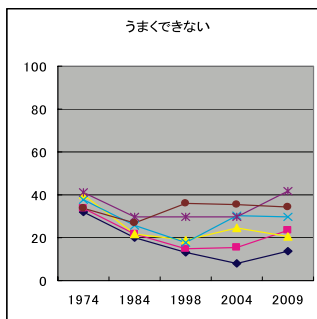
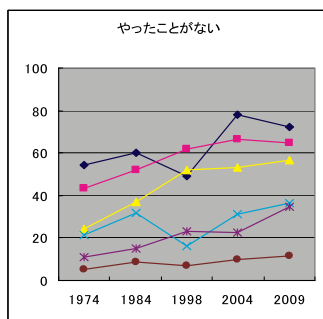
2. 金づちで木に釘を打つ



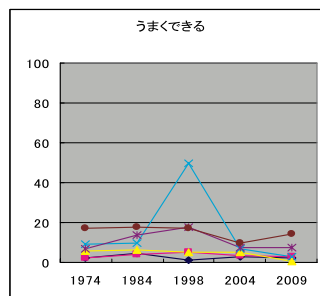
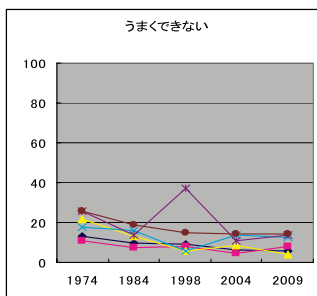
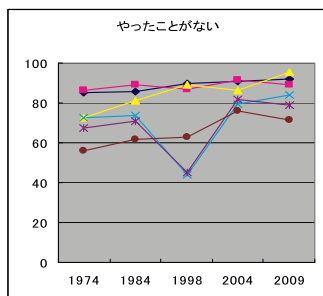
3. ノコギリで木を切る



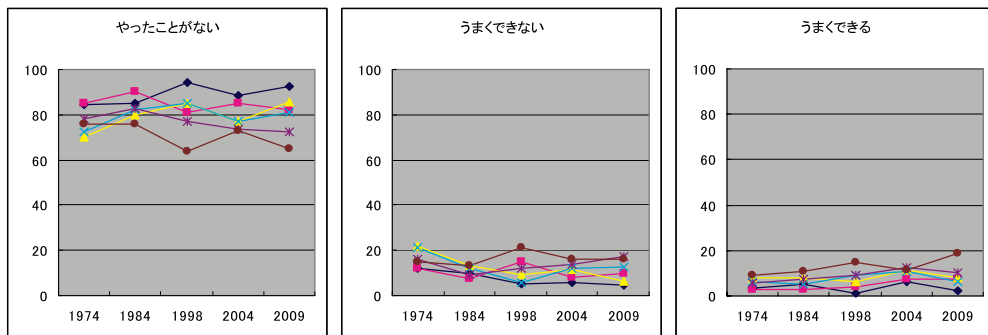
4. キリで木に穴をあける



8. ハンダゴテをつかう

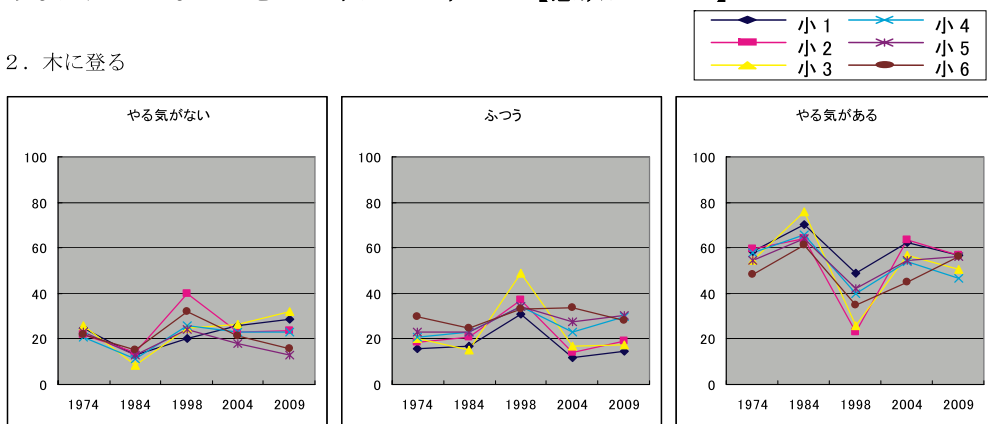


9. ドリルで金属に穴をあける

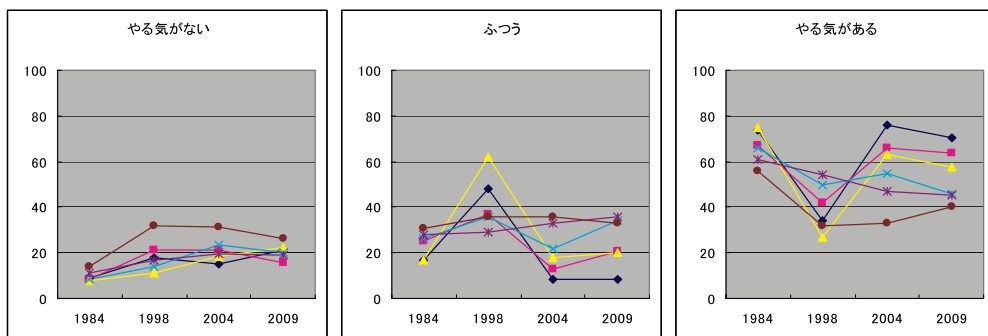


あなたはこんなことをしてみたいですか？【意欲について】

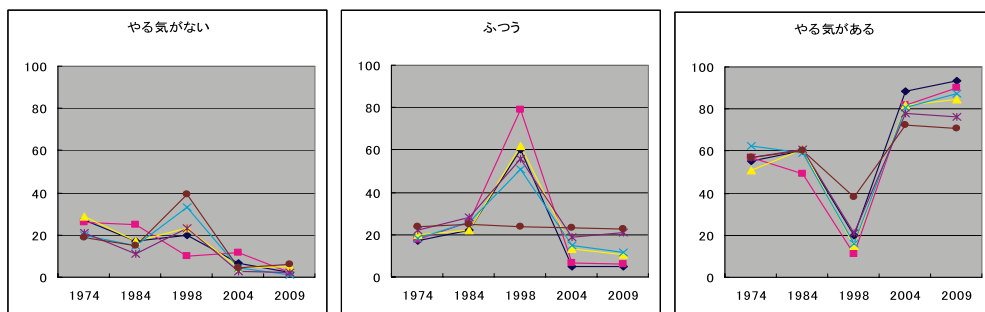
2. 木に登る



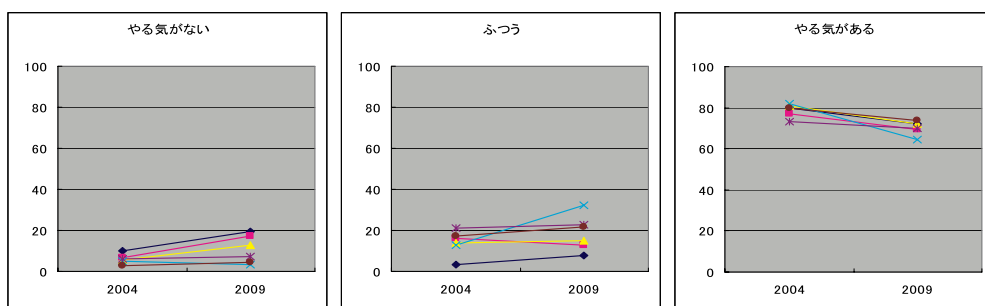
4. 虫取りあみで虫を捕まえる



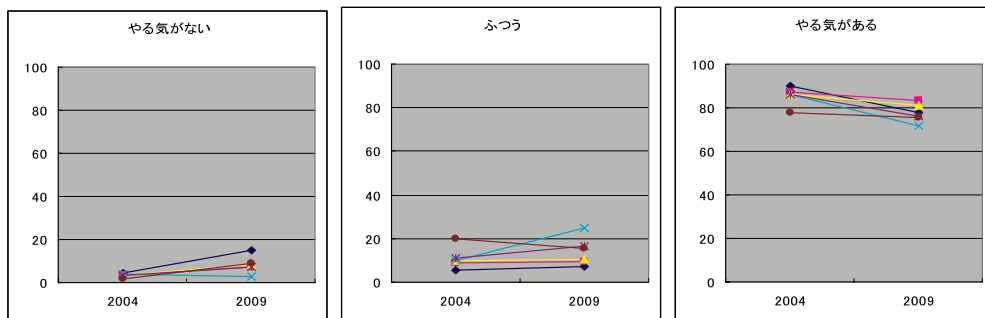
6. 友達と一緒にゲームをする



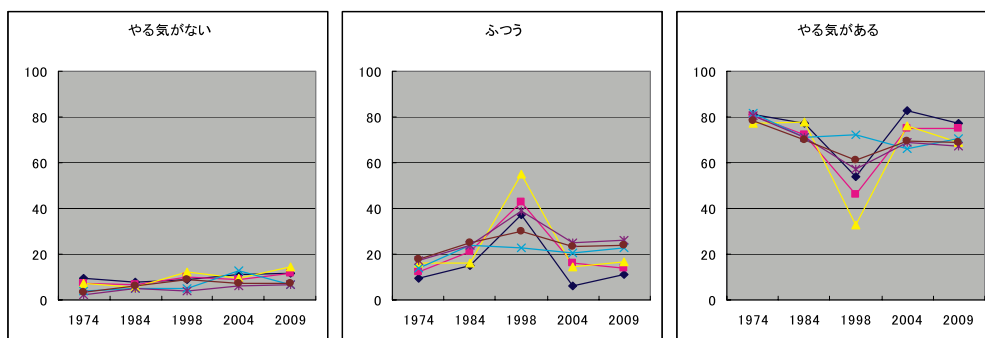
7. パソコンを使ってゲームをする



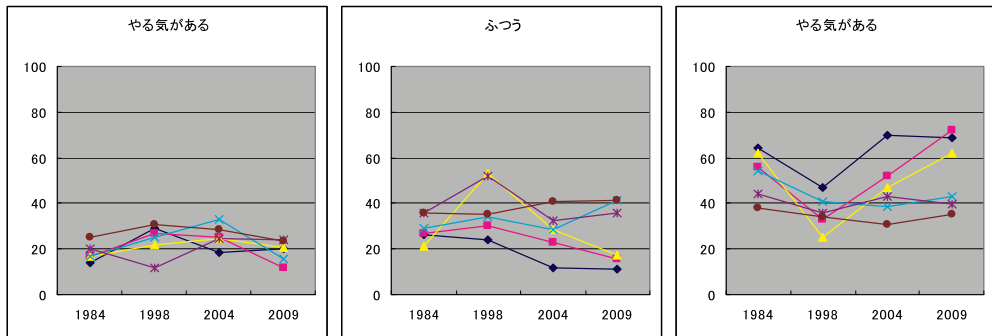
11. 友達と外でボール遊びをする



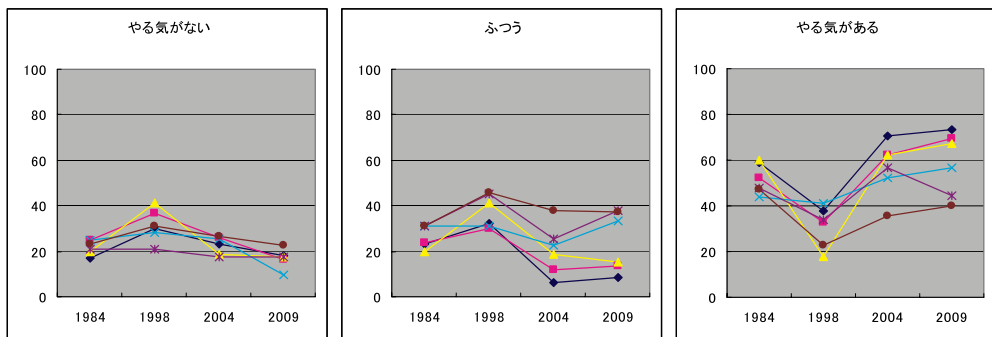
12. 友達とトランプゲームをして遊ぶ



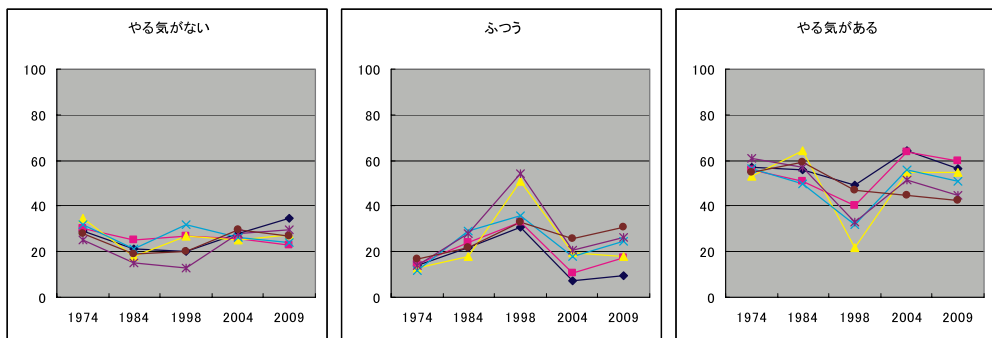
1 3. 折り紙でツルを折る



1 4. 竹で竹とんぼをつくる



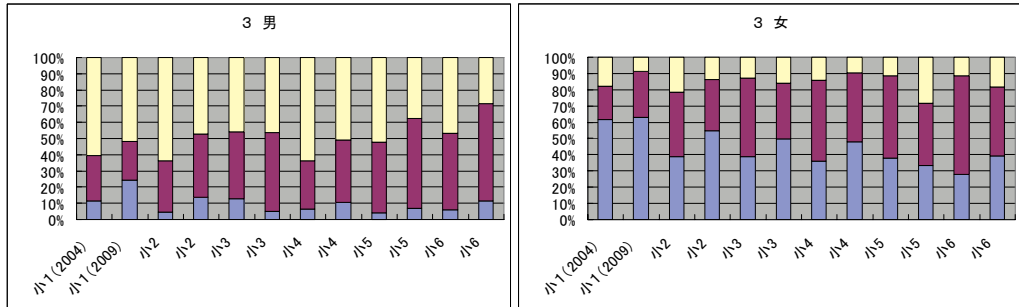
1 5. プラモデルをつくる



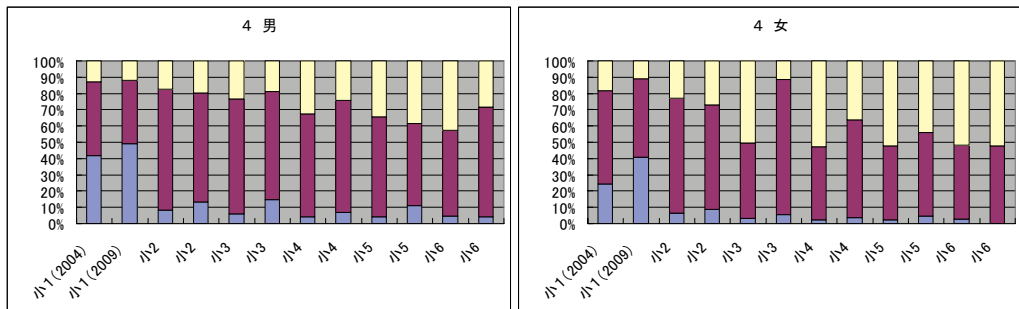
付属資料3

あなたはできますか？【遊びのこと】

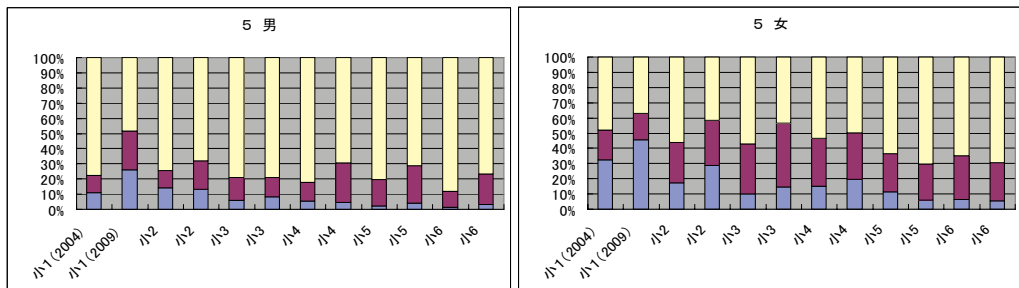
3. 川や海や沼などで魚を釣る



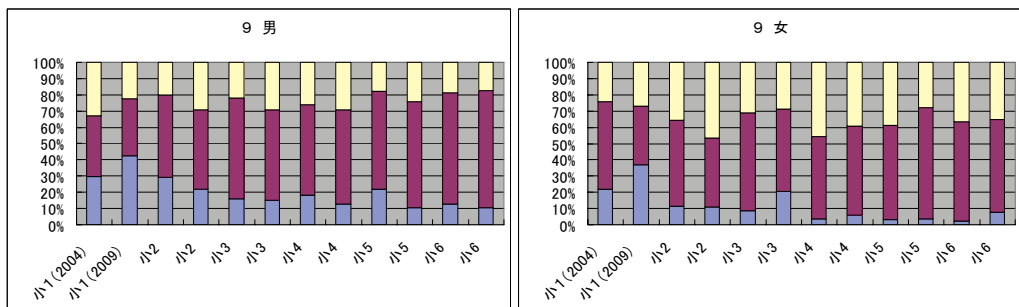
4. 竹馬に乗る



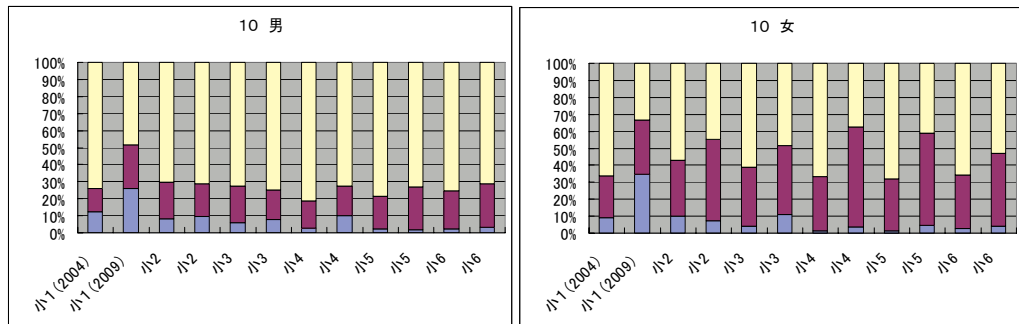
5. 友達と一緒にゲームをする



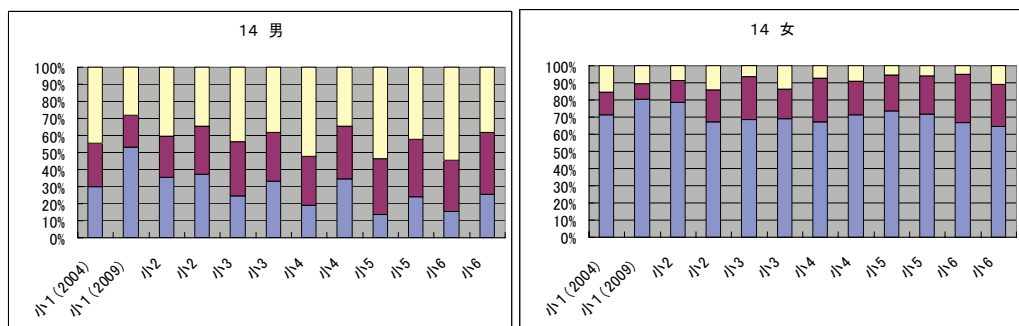
9. お手玉をする



10. 友達と外でボール遊びをする

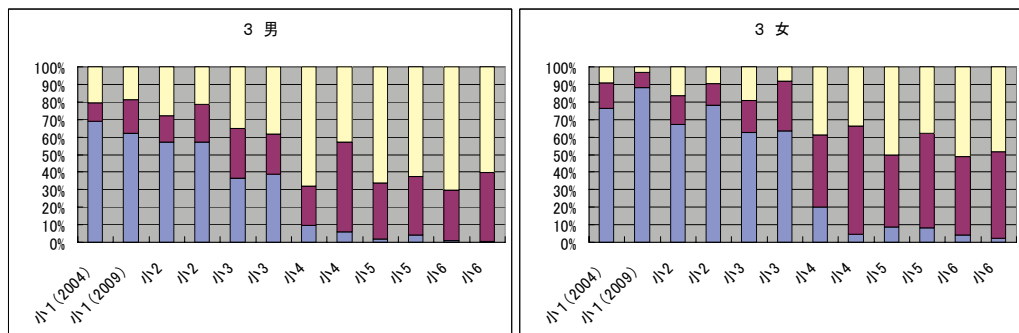


14. プラモデルをつくる

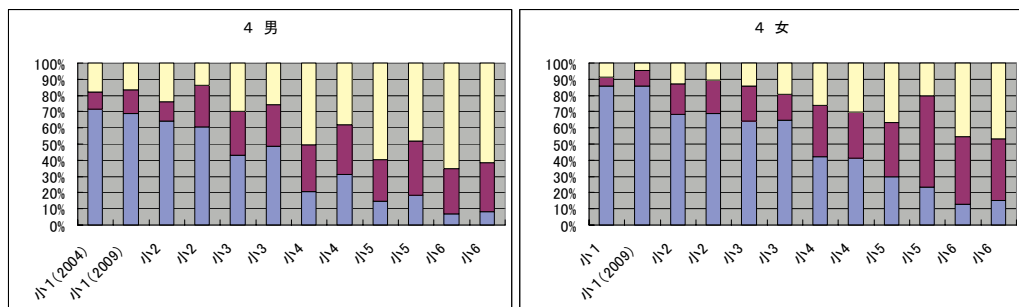


あなたはできますか？【道具のこと】

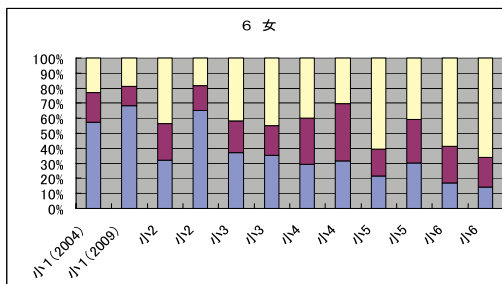
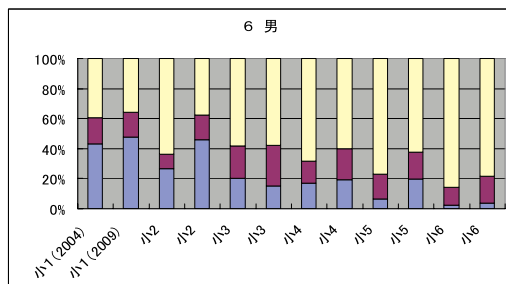
3. ノコギリで木を切る



4. キリで木に穴をあける



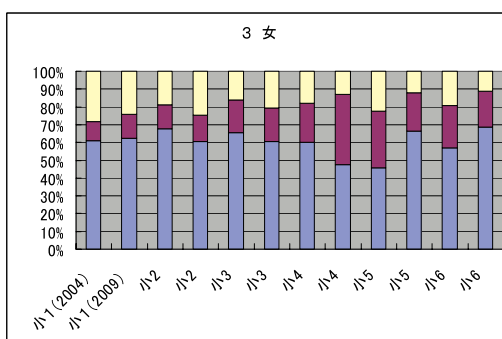
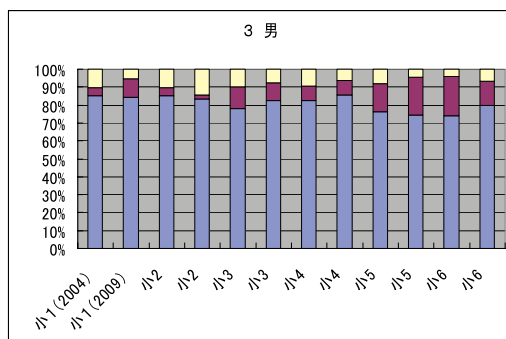
6. ドライバーでネジをしめる



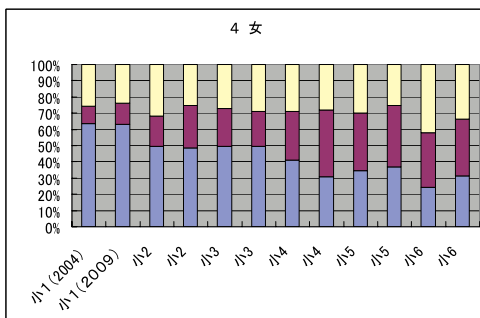
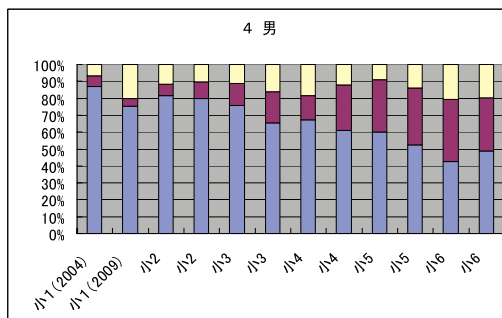
あなたはこんなことをしてみたいですか?【意欲について】

■ やる気が無い
■ 普通
■ やる気がある

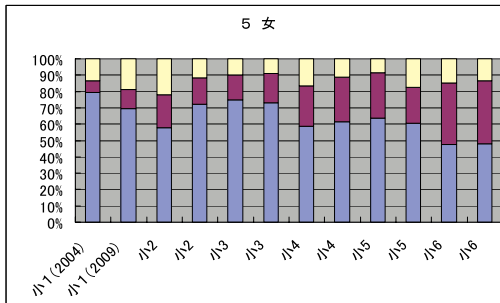
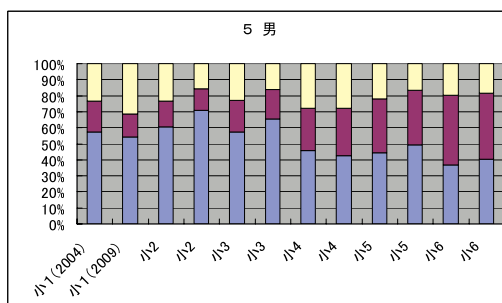
3. 川や海や沼などで魚を釣る



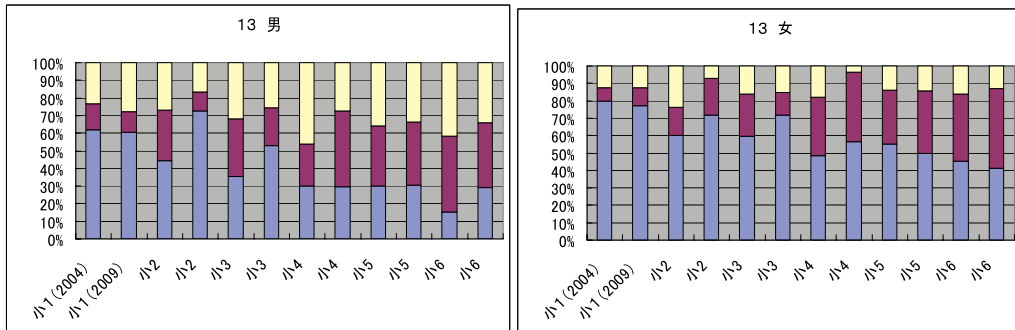
4. 虫取り網で虫を捕まえる



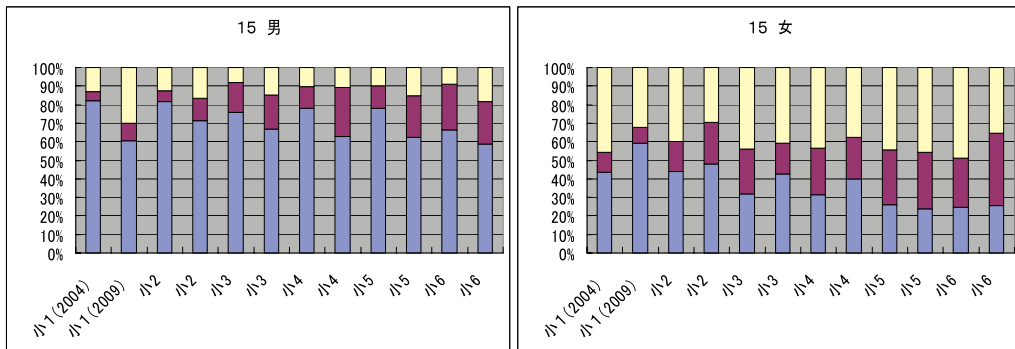
5. 竹馬に乗る



1 3. 折り紙で鶴を折る



1 5. プラモデルをつくる



「生活のこと」

1. 近所の友だちと遊びますか

