

子どもの遊びの変化とその意欲への影響に関する研究

長谷川 雅康〔鹿児島大学教育学部(技術教育)〕・豊留 由美〔鹿児島大学大学院医歯学総合研究科〕

An Investigation on Variation of Children's Play and Its Effects on Their Will

HASEGAWA Masayasu・TOYODOME Yumi

キーワード：子ども、遊び、道具、意欲、変化

1 はじめに

子どもたちにとって、遊びとは成長していく上で欠くことのできない重要な営みである。かつての子どもたちは、外で自由に遊びまわり生活に必要な技能を自然と身につけていた。また、直接ものに触れることも多く、五感でものを感じる事ができた。このことは子どもたちの健全な心身の発達に重要な役割を果たしていたと言える。

しかし、高度経済成長を経て、子どもたちの遊びは大幅に変化し、現代の子ども遊びは室内遊びが主流となっている。このことは、子どもたちの手やからだの能力の低下やものづくり経験の減少につながり、意欲の低下を招いていると危惧される。

ところで、1974年、1984年、1998年の3回、子どもの生活や道具使用の実態および意欲について調査が行われた。これらの調査の結果から、24年の間にかなりの変化が見られ、その変化の原因や対処法がさまざまな視点で分析された。^{1), 2), 3), 4)}

そこで、最初の調査から30年を経た今、さらに現代の子どもの実態を把握するために前回の調査をもとに、鹿児島県内の小学校の協力を得て、調査を行った。以下に、その調査結果のうち特徴的な点について述べる。

2 調査の概要

(1) 調査の内容

1998年度に行われた調査をもとにアンケート項目を設定した。今年(2004年)は、台風などの影響で小学校の授業日数が足りないなどの理由から、調査協力校が得にくく、1998年度の調査項目をすべて行うのは困難な状況のため、特に遊びと道具に関する調査項目を重点に選び出し、項目を

設定した。

また、質問の内容が難しいという指摘を受け、これまでの選択肢が5～7段階だったものを3～4段階に変更した。

今回の調査では、各学年200名以上のデータを目標に計8校の小学校に依頼し、集計を行った。子どもたちが各項目につき選択肢から一つ選んで○印をつけるようにした。

以下に調査項目と選択肢を示す。また、新たに追加した項目には*印をつけて示す。実際に使用したアンケート用紙は付属資料3として示す。

(2) 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。

[選択肢] 「うまくできる」、「どうにかできる」、「うまくできない」、「やったことがない」の4つの中から選ぶ。

『遊びのこと』に関する項目 (17項目)

- 1 木に登る
- 2 川や海や沼などで魚をつる
- 3 虫とりあみで虫をつかまえる
- 4 竹馬にのる
- 5 友達といっしょにゲームをする
- *6 パソコンを使ってゲームなどをする
- 7 自転車に乗って遊ぶ
- 8 友達とすもうをとる
- 9 お手玉をする
- 10 友達と外でボール遊びをする
- 11 友達とトランプゲームをして遊ぶ
- 12 おりがみでツルをおる
- 13 竹ひごと紙でタコをつくる
- 14 竹で竹トンボをつくる

- 15 プラモデルをつくる
- 16 けん玉をする
- 17 あみものをする

〔選択肢〕「よく遊ぶ」、「たまに遊ぶ」、「遊ばない」

- 2 テレビは一日何時間くらい見ますか。

〔選択肢〕「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なにをして遊びますか。自由記述。

『道具のこと』に関する項目 (13項目)

- 1 はさみで布を切る
- 2 ナイフで鉛筆をけずる
- 3 かなづちで木にくぎを打つ
- 4 のこぎりで木をきる
- 5 キリで木に穴をあける
- 6 のみで木に穴をあける
- 7 カンナで木をけずる
- 8 ナタで木をわる
- 9 ドライバーでネジをしめる
- 10 ペンチで針金をきる
- 11 ハンダゴテを使う
- 12 ドリルで金属に穴をあける
- 13 電動イトノコで木を丸く切る

(3) 調査年月日：2004年10～12月

(4) 調査校

鹿児島市	F小学校	1～6学年	460名
鹿児島市	T小学校	1～6学年	587名
松山町	O小学校	4～6学年	42名
穎娃町	A小学校	1～6学年	86名
市来町	I小学校	4～6学年	184名
東市来町	T小学校	1～5学年	132名
上屋久町	N小学校	1～6学年	33名
松山町	T小学校	6学年	14名

計8校 全て鹿児島県

2) 「意欲」について

あなたはこんなことをしてみたいですか? と問いかける。(15項目)

〔選択肢〕「したい」、「どちらでもない」、「したくない」の3つの中から選ぶ。

- 1 道具を使ってなにかものをつくる
- 2 木にのぼる
- 3 川や海や沼などで魚をつる
- 4 虫とりあみで虫をつかまえる
- 5 竹馬にのる
- *6 パソコンを使ってゲームをする
- *7 友達と一緒にテレビゲームをする
- 8 自転車に乗って遊ぶ
- 9 友達とすもうをとる
- *10 友達と外で遊ぶ
- 11 友達とトランプゲームをして遊ぶ
- 12 おりがみでツルをおる
- 13 竹ヒゴと紙でタコをつくる
- 14 竹ヒゴで竹とんぼをつくる
- 15 プラモデルをつくる

(5) 調査人数

	男子	女子	合計
1学年	120	102	222
2学年	100	94	194
3学年	122	107	229
4学年	160	148	308
5学年	144	153	297
6学年	142	146	288
合計	788	750	1538

(6) 集計方法

1) 「手の働き」について

- 1 うまくできる……………うまくできる
- 2 どうかにかできる } ……うまくできない
- 3 うまくできない }
- 4 やったことがない……………やったことがない

2) 「意欲」について

- 1 したい……………やる気がある
- 2 どちらでもない……………ふつう
- 3 したくない……………やる気がない

3) 生活について (3項目)

- 1 近所の友だちとよく遊びますか。

3 本調査の結果・考察

(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項目中)

「友だち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」

「友だちと外でボール遊びをする」

「友だちとトランプゲームをして遊ぶ」

これら5項目が「うまくできる」と答えた割合が高かった。現代の子どもたちは、これらの遊びが好きでよく遊んでいることがわかる。

また、現代の子どもたちは、テレビゲームばかりしていると思われがちである。しかし、今回の調査結果をみると、自転車に乗って遊ぶことや友達と一緒にボール遊びをするといった屋外で全身を使った遊びも好きで、かなり遊んでいることがわかった。

その反面、「友だちと一緒にテレビゲームをする」「パソコンを使ってゲームをする」「友だちとトランプゲームをして遊ぶ」は室内遊びである。やはり、現代の子どもたちには、室内遊びが定着していると考えられる。

また、「やったことがない」と答えた割合をみると、全て低い結果となった。これらの項目を経験したことの無い子どもは、ほとんどいないということである。

逆に「うまくできる」と答えた割合が低い項目を挙げてみる。(全17項目中)

「木に登る」

「川や海や沼などで魚をつる」

「友だちとすもうをとる」

「お手玉をする」

* 「竹ひごと紙でタコをつくる」

* 「竹で竹トンボをつくる」

* 「プラモデルをつくる」

「けん玉をする」

* 「あみものをする」

これら9項目が「うまくできる」と答えた割合が低いという結果になった。

また、「やったことがない」と答えた割合が高い項目に*印をつけてみると全てが経験したことがないわけではないことが分かる。*印がついていない項目は、経験をしたことはあるが、「うまくできない」ということである。その遊び自体が面白くなく、子どもたちが興味をもてなかったからか、または一年に一度など限られた時しかできず、それ以外ではそれらの遊びをする場所や道具などが無いのではないかと考えられる。さらに、これらの項目に伝承遊びが多いことがわかる。

② 道具のこと

全13項目について、どの項目も学年が上がるにつれて使用経験が増え、「うまくできる」と答えた割合も高くなるという一般的な傾向が見られた。

その中でも、特に全学年を通して「うまくできる」と答えた割合が低い項目を以下に挙げる。

「のみで木に穴をあける」

「カンナで木をけずる」

「ナタで木をわる」

「ハンダゴテを使う」

「ドリルで金属に穴をあける」

また、これらの項目の「やったことがない」と答えた割合をみると、すべての項目で「やったことがない」と答えた未経験者の割合が高かった。これらの道具に関しては、どの学年になっても使う機会がないからだと考えられる。また、学校や家庭に備えてある道具自体も少なくなっているためと考えられる。

(2) 「意欲」について

「やる気がある」と答えた割合が高い項目を以下に示す。(全15項目中)

「何か道具を使ってもものをつくる」

「川や海や沼などで魚をつる」

「パソコンを使ってゲームをする」

「友だちと一緒にテレビゲームをする」

「自転車に乗って遊ぶ」

「友だちと外で遊ぶ」

「友だちとトランプゲームをして遊ぶ」

これら7項目で意欲の高い結果が得られた。現

代の子どもたちはこれらの遊びをしたいと思いますと思っている。子どもたちの意欲に即した環境づくりが必要である。意欲が高いものに関しては、すでによく遊んでいるものやまだ遊んだことがなくても遊び方がわかり、道具があれば自発的に遊ぶようになると思われる。

一方、「やる気がある」と答えた割合が低い項目をみると該当する項目はなかった。しかし、ここでも伝承遊びが比較的低い値を示している。

また、ほとんどの項目で学年が上がるにつれて「やる気がある」と答えた割合が減少している。「虫とりあみで虫をつかまえる」「友だちと相撲をとる」「竹ひごと紙でタコをつくる」「おりがみでツルを折る」「竹で竹トンボをつくる」の5項目については、6学年で「やる気がある」と答えた割合が30%以下となった。

(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、わずかながら「たまに遊ぶ」と答えた割合が一番高かった。しかし、「よく遊ぶ」と答えた割合も「たまに遊ぶ」と答えた割合とほぼ同じだった。グラフをみると約8割の子どもたちが近所の友達と「たまに遊ぶ」か「よく遊ぶ」と答えていることがわかる。

「テレビは一日何時間くらい見ますか」という項目では、どの選択肢も10%から40%の割合を示している。子どもによってテレビを見る時間が異なるようである。しかし、5, 6年生になると約3割の子どもたちが一日3時間以上テレビを見ることがわかった。

「休みの日や放課後はよく何をして遊びますか」(自由記述)という項目では、これまで述べてきた調査結果で示されているように、子どもたちは外で友だちと遊ぶとテレビゲームをして遊ぶという回答が多かった。外での遊びは、サッカー、野球、バドミントンなどのスポーツをして遊ぶことが最も多く、他に鬼ごっこや自転車遊びなどが多く見られた。

また、塾があるために遊べないという回答やスイミングや金管楽器の練習という習い事に通っているとの回答も見られた。また低学年では、放課

後は寝るという意見も多数見られた。また、ゲームに関しては、テレビゲームに限らずポータブルのゲームや前述したようにパソコンでのゲームをするとの回答も見られた。

他に工作、お絵かき、読書、ペットの世話をする、ゴルフや縄跳びなど実に様々な遊びをしていることがわかった。

(4) 男女別考察

男女間の違いをみるために、男女別に集計した。

まず遊びについて、「うまくできる」と答えた割合が男子と女子との間で差が大きかった項目を以下に示す。

【男子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目】

「木に登る」

「川や海や沼などで魚をつる」

「虫とりあみをつかって虫をつかまえる」

「友だちといっしょにテレビゲームをする」

「友だちとすもうをとる」

「プラモデルをつくる」

【女子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目】

「お手玉をする」

「おりがみでツルをおる」

「あみものをする」

このように男女の間で違いが見られた。「プラモデルをつくる」の項目に関しては、男子と女子との差が大きく違った。男子の未経験者が20%前後に対して、女子の未経験者は70%前後の値を示していた。

「やったことがない」と答えた割合を見てみると、この結果に比例して、男子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目は、「やったことがない」と答えた割合が低く、逆に女子の「やったことがない」と答えた割合が高かった。女子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目も、同じように「やったことがない」と答えた割合は女子では低い、男子では高くなっていた。

このように、男女間で違いが見られたということは、男子と女子で遊ぶ内容が全く同じというわけでないと言える。男女では、興味を持つ内容が

多少異なると考えられる。しかし、「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」、「友達とトランプゲームをして遊ぶ」の4項目に関しては、男女の間で違いが見られず、「うまくできる」と答えた割合も高かった。これらは、男女関係なく親しまれている遊びで、よく遊ばれていると考える。

道具に関する項目で「うまくできる」と答えた割合が男女間で大きな違いが見られた項目を以下に示す。

【男子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目】

- 「かなづちで木にくぎを打つ」
- 「のこぎりで木をきる」
- 「キリで木に穴をあける」
- 「ドライバーでネジをしめる」

【女子の方が「うまくできる」と答えた割合が高い項目】

該当項目なし

このように、13項目中4項目で男子と女子の間で大きな違いが見られたが、男子と女子の間で大きく違う項目はわりと少なかった。しかし、ほとんどの項目で男子の方が「うまくできる」と答えた割合が少し高いことがわかった。女子の方が「うまくできる」と答えた割合が高かったのは「はさみで布を切る」のみだった。

この「はさみで布を切る」以外の項目は、主にものづくりで使用する道具が多い。男子の方がものづくりに対して興味が高いと考えられる。また、ほとんどの項目で学年があがるにつれて男女の差が大きくなることがわかった。

意欲に関して男女差が大きかった項目を以下に示す。

【男子の方が「やる気がある」と答えた割合が高い項目】

- 「木に登る」
- 「川や海や沼などで魚をつる」
- 「友達と一緒にテレビゲームをする」
- 「友だちとすもうをとる」

「竹で竹とんぼをつくる」

「プラモデルをつくる」

【女子の方が「やる気がある」と答えた割合が高い項目】

「竹馬にのる」

「友だちとトランプゲームをして遊ぶ」

「おりがみでツルをおる」

このように男女間で違いが見られた項目は、15項目中9項目だった。「友だちとトランプゲームをして遊ぶ」の項目に関しては、2年生までは男子も女子も同じくらいの割合を示していたが、3年生以上になると男女の間で違いが見られた。

前に述べた遊びに関する項目で、男女の間で違いが見られた項目と同じ項目が意欲に関する質問に対しても男女の違いが見られる項目が多く見られた。やはり、これらの項目に関しては、すべての男子と女子とは限らないが、男子と女子で興味を持つ遊びが多少異なるのではないかと考える。

なお、調査結果のブラフの一部を付属資料1に示す。

4 本調査と過去3回の調査との比較・考察

過去に1974年、1984年、1998年と3回同様の調査が行われた。そこで今回の調査結果と過去3回の調査結果と比較検討を行った。以下に結果の特徴を述べる。

(1) 「手の働き」について

① 遊びのこと

「うまくできる」子どもが減少傾向

74年と84年の調査では、遊びのことの未経験者数は減少の傾向が見られた。「お手玉をする」、「竹ひごと紙でタコをつくる」、「おりがみでツルをおる」など伝承的な遊びも大人から子どもへの働きかけによって、74年より84年のほうが増加していた。

子どもたちの遊びが貧弱になってきたことに多くの人々が気づき、伝承遊びをはじめとして遊びを子どもたちに伝えようという働きかけがあったためと考えられる。また、84年と98年の調査では、未経験者の数はさほど変わらなかった。

そして、今回の調査では、グラフをみると「木

に登る」,「竹ひごと紙でタコをつくる」,「プラモデルをつくる」では、少し未経験者数が増加しているが、そのほかの項目は、前回と同様にさほど変わらないという結果が出た。

そこで、未経験者がさほど変化していないことを踏まえ、「うまくできる」という回答に着目して比較してみると、今回の調査ではある傾向が見られた。74年から98年の24年間で「うまくできる」と答えた割合は、前述のように大人から子どもへの働きかけがあつて増加傾向にあつた。しかしながら、今回の調査では、ほとんどの項目で「うまくできる」と答えた人の割合が減少していることがわかる。

経験はしたことがあるがうまくできないという状態である。このことは、遊びの普及のために道具をそろえて遊び方を教えるだけで、うまくできるようになるまで取り組まなくなっている。しっかりと取り組める条件が整えられていないと考えられる。ただ一度教えるだけでなく子どもたちが興味・関心を持って続けられるように教える必要がある。

74年から04年の30年間全体を通してみると、全体的に未経験者が増えている項目は、「木に登る」,「友達とすもうをとる」,「竹で竹とんぼをつくる」,「プラモデルをつくる」である。

また、「虫とりあみで虫をつかまえる」,「自転車に乗って遊ぶ」,「友だちと外でボール遊びをする」の項目は、30年前とほとんど変わらず未経験者の割合が非常に少なく、「うまくできる」と答えた割合が高いことがわかる。

この結果をみると、子どもたちは、伝承的な遊びはあまりしなくなつたが、外で友だちと遊ぶことは依然として大好きだということがわかる。

② 道具のこと

「やったことがない」と答えた未経験者が増加

74年から04年の30年間を通してみると、ほとんどの項目が「やったことがない」と答えた未経験者が毎回増加していることがわかる。その中で特に「やったことがない」の割合が高い項目を以下に示す。

「のみで木に穴をあける」

「カンナで木をけずる」

「ナタで木をわる」

「ハンダゴテを使う」

「ドリルで金属に穴をあける」

これらの項目は、ほとんどの学年で使用経験のない割合が50%以上となっている。これらの項目は、学校生活で経験することが少なく、日常生活でも経験する場がないと考えられる。最近では、これらの道具が家庭にないことも原因の一つと考えられる。

「はさみで布をきる」,「ドライバーでネジをしめる」,「ペンチで針金を切る」この3項目は前回と同様に30年間を通してあまり変化していない。これらの道具は30年経った今も変わりなく家庭でも身近にあり、よく使われていると考えられる。

(2) 意欲について

「やる気がある」が大幅に増加

74年から84年にかけて「やる気がある」が減少している項目は2～3項目あるが、残りの項目はさほど変化はなかった。84年から98年を比較してみると、98年では、ほとんどの項目で「やる気がある」が減少している。その中には、「やる気がある」が減少して、かつ「やる気がない」が増加している項目がいくつかみられた。逆に「やる気がある」が減少して「やる気がない」が増加していない項目は当然「やる気がある」「やる気がない」のどちらでもない「ふつう」と答えた子どもの割合が高くなっている。

これらのことから、手の労働(遊びのこと、道具のこと)で、98年の調査で「やったことがない」が増加していることがわかったように、それに比例して「やる気がない」と答えた割合が増加するという最悪の結果となつたのである。

そこで、今回の調査と比較すると、前回とは全く違う結果がでた。全項目で「やる気がある」が大幅に増加していることがわかった。30年間を通してグラフをみても、共通して「やる気がある」と答えた割合が98年を底に上昇していることが非常によくわかる。中には、今回の調査が過去30年間で一番高い割合を示した項目もあつた。以下に

示す。

「道具を使ってなにかものをつくる」

「川や海や沼などで魚をつる」

「竹馬にのる」

「竹で竹とんぼをつくる」

また、「やる気がない」と答えた割合も少し減少しているか、ほぼ前回と変わっていないことがわかった。「やる気がある」「やる気がない」のどちらでもない「ふつう」と答えた割合も98年から今回を比較すると大幅に減少している。

今回の調査は主に遊びに関する意欲について調査を行った。その中で、子どもたちのやる気が増加していることは喜ばしい。しかし、前に述べたように「やったことがない」と答えた未経験者の数が過去30年間でほぼ変わっていないことを考えると一概には喜べない。子どもたちは意欲が高まりつつあるにも関わらず、経験していないということになる。子どもたちがこれらのことを経験する場がなかったのではないかと考えられる。

(3) 生活について

「近所の友だちと遊びますか」という項目では、98年の調査では「よく遊ぶ」と答えた割合が大幅に減少していた。今回の調査では、「よく遊ぶ」と答えた割合は前回とあまり変わらず、「遊ばない」と答えた割合が大幅に減少し、「たまに遊ぶ」が大幅に増加した。子どもたちは、近所の友だちとよく遊ぶでもなく遊ばないでもなく、たまに遊んでいるということになる。

子どもたちはやはり大勢で遊ぶことが楽しく、大勢で遊びたいと思っている。しかし、多くの子どもたちは習い事や塾に通っているために、遊べるときになかなか遊ぶ仲間が見つからないのではないかと考えられる。そんな中で、遊び仲間をわざわざ探さなくても一人で気軽に遊べるテレビゲームをして遊ぶケースが現在もなお多いと考えられる。

「テレビは一日何時間くらい見ますか」という項目では、今回の調査では大幅な変化は見られなかった。1～2時間と答えた割合が一番高いが、他とあまり変わらないことから、子どもによってテレビを見る時間が異なると考えられる。

しかし、テレビを一日3時間以上見ている子どもが4人に1人いるという点に注目すべきである。テレビという視覚や聴覚といった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という行為は、子どもの身体的発達から精神的発達まで大きな影響があると考えられる。このためテレビの見方については気をつけなければならない。

なお、調査結果のブラフの一部を、付属資料2に示す。

5 まとめ

以上調査結果の特徴点を見てきた。子どもたちは、室内遊びをすることが多くなったが、外で遊ぶことも大好きで、意欲もある。しかし、昔よりは外で遊ぶ機会が減ってきている。子どもたちが外で思いっきり遊べる環境が整っていないことやテレビゲームをして遊ぶことが定着してしまったことが原因に考えられる。

また、伝承遊びに関しては、うまくできる子どもが減少し、やる気があると答えた割合は他の遊びよりも少ないことがわかった。伝承遊びは決してつまらない遊びではない。子どもたちに伝承遊びの魅力を意識的に伝えることが重要である。

道具の使用経験に関しても、現代の子どもたちは身近に道具がなく、使用する機会が少なくなってきた。そのため子どもたちの道具に関する技能がつきにくくなっている。また、使用した経験自体ない子どもたちも増加してきている。

意欲に関する項目では、やる気がある子どもたちが大幅に増加したことがわかった。これらの要因として、具体的な裏づけはないが、総合的な学習の時間でのさまざまな取り組みによって、子どもたちの興味が広がったのではないかと考える。しかし、意欲があるにも関わらず、子どもの未経験者の割合が30年間でほぼ変わっていないのである。

これらの解決策として、私たち大人が子どもたちに様々な遊びをする適切な環境を常に整え、子どもたちが意欲を持って十分取り組むことができるようにすることが大切であると考えられる。しかし、これだけでは十分なものではないと考えられ

る。今後より深く実践と研究を進めていく必要がある。

6 おわりに

大変忙しい中、本調査にご協力していただいた附属小学校、田上小学校、尾野見小学校、市来小学校、鶴丸小学校、永田小学校、粟ヶ窪小学校、泰野小学校の先生及び児童の方々には、記して感謝の意を表します。

参考文献

- 1) 手労研調査部「小・中学生の手の働きと意欲」調査集計資料その1 年令による手の働き

の推移」『子どもの遊びと手の労働』32号
1976年4月 pp.8-19

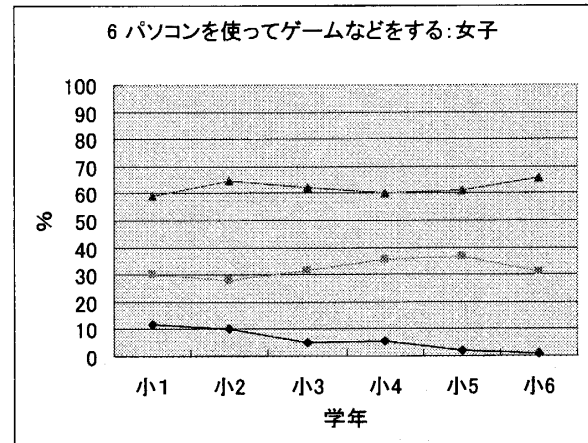
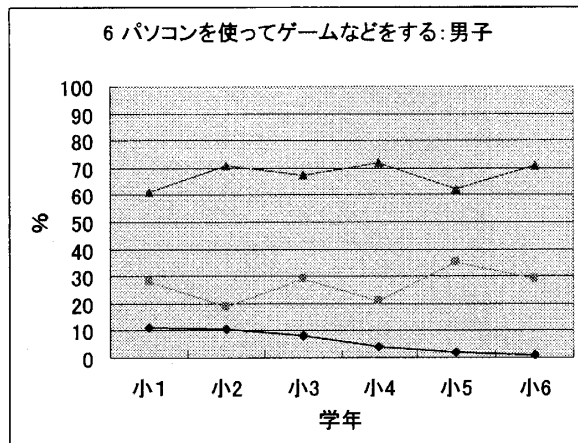
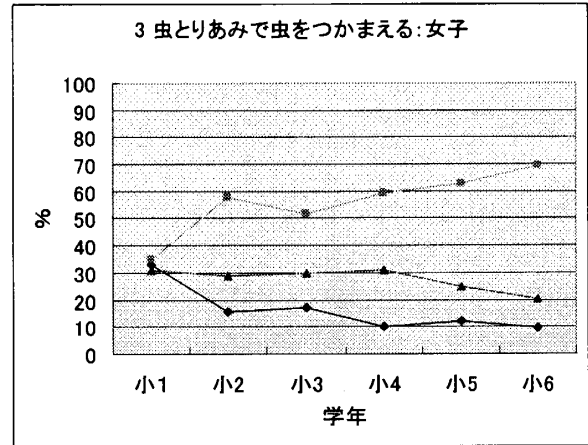
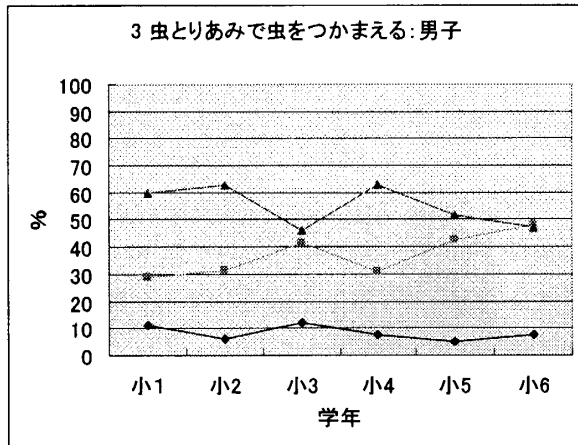
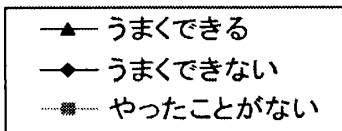
- 2) 手労研調査部「小・中学生の手の働きと意欲」調査集計資料その2 年令による手の働きの推移」『子どもの遊びと手の労働』35号
1976年7月 pp.10-15

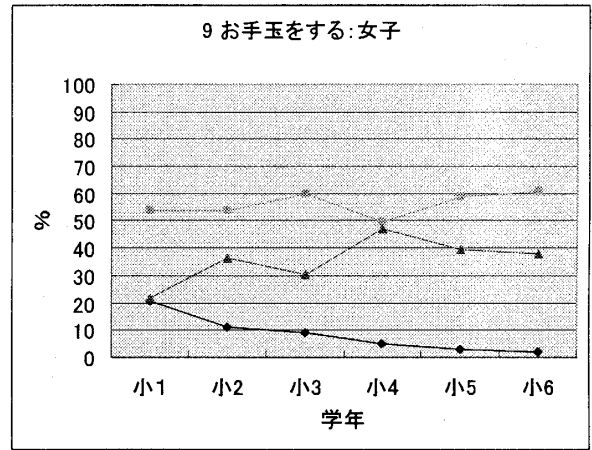
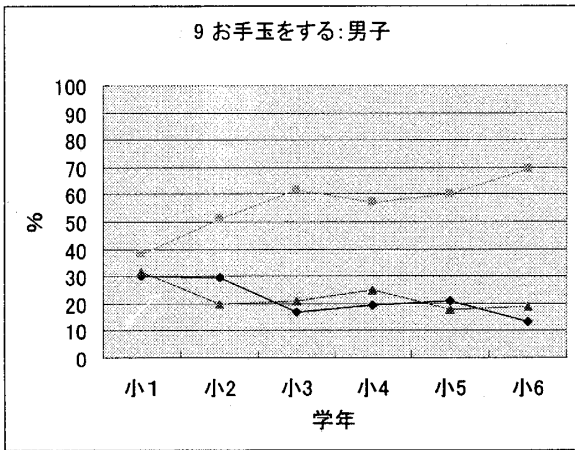
- 3) 森下一期, 須藤敏昭, 中村源哉, 成田寛, 山中泰子「子どもの手の働きと意欲の調査」『技術教育学研究』第3号, 1986年9月 pp.1-47

- 4) 長谷川雅康, 上蘭昌英「子どもの手の働きと意欲の調査—1974年・1984年の全国調査と比較して—」『鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要』第9巻 1999年11月 pp.189-208

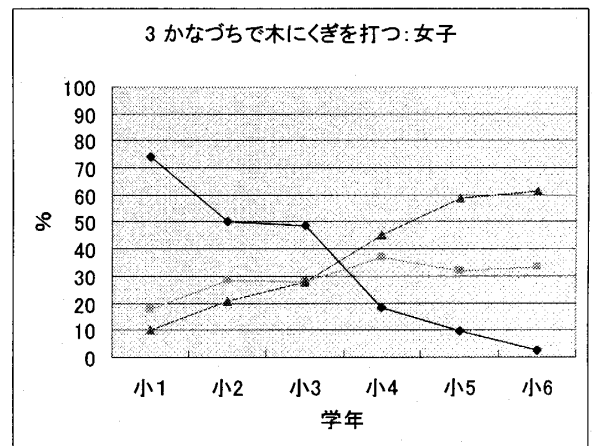
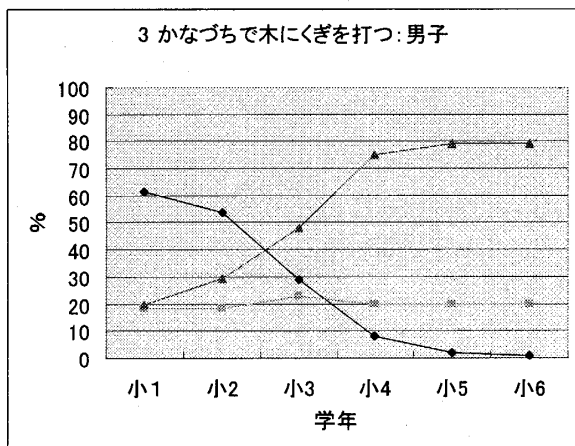
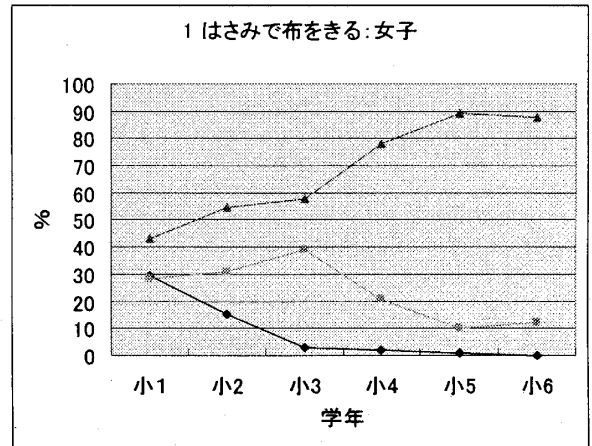
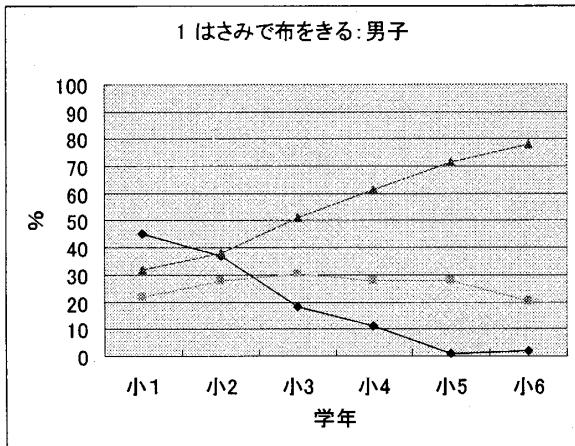
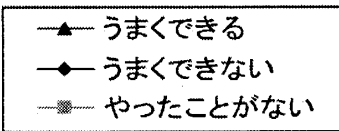
付属資料1

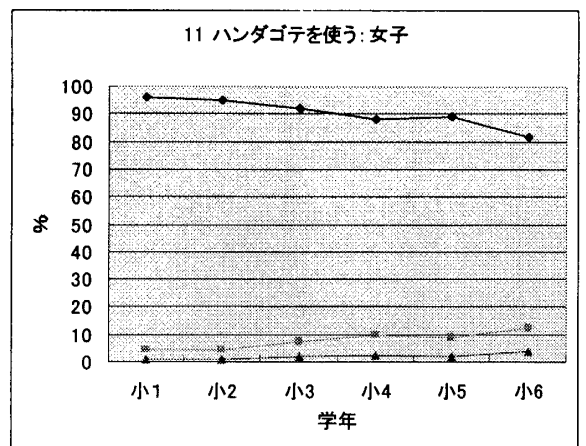
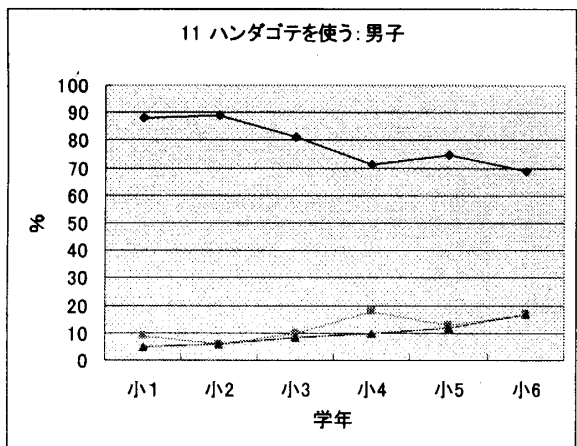
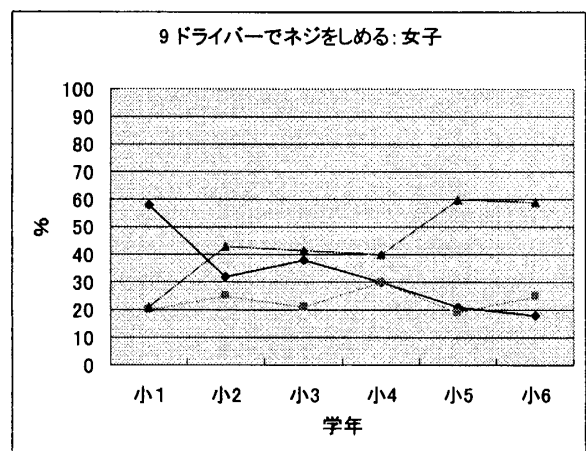
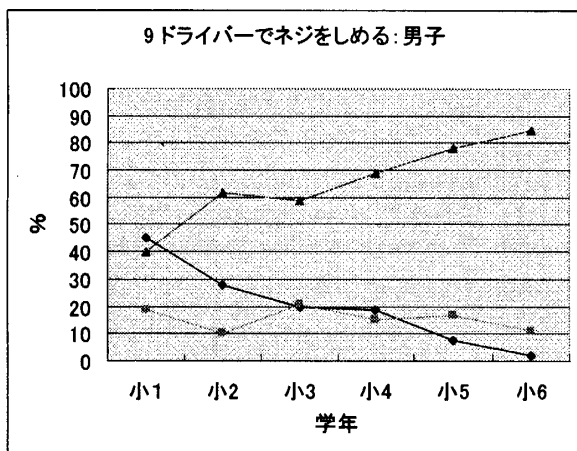
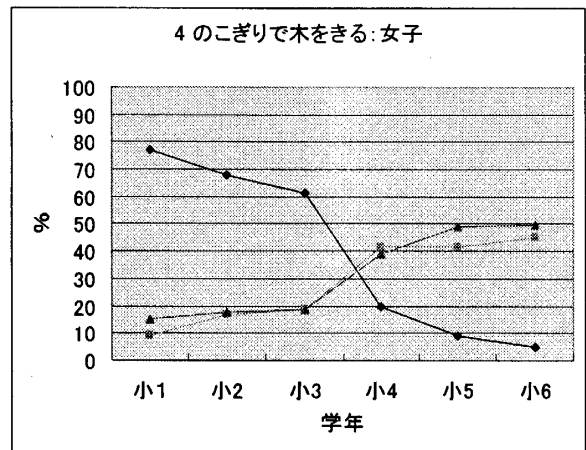
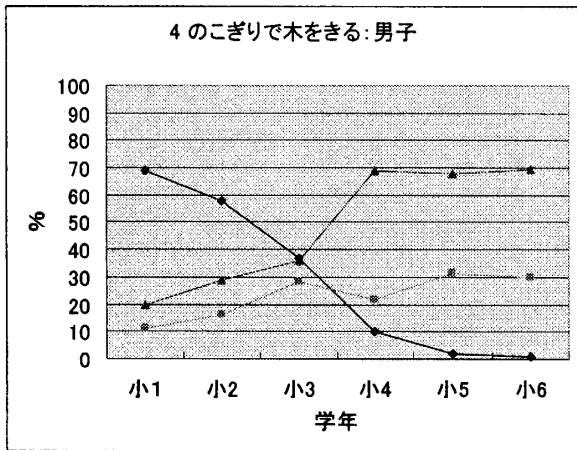
あなたはできますか? 「あそびのこと」





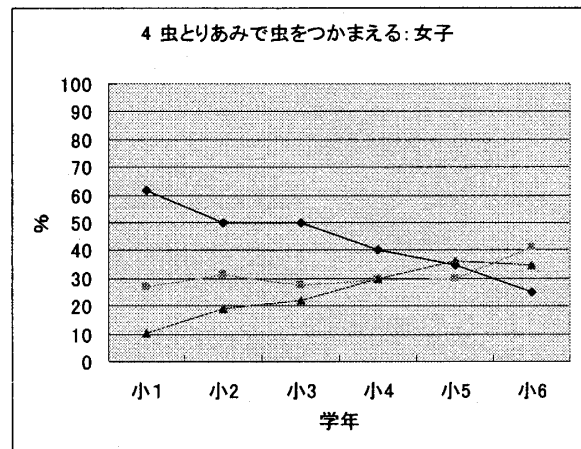
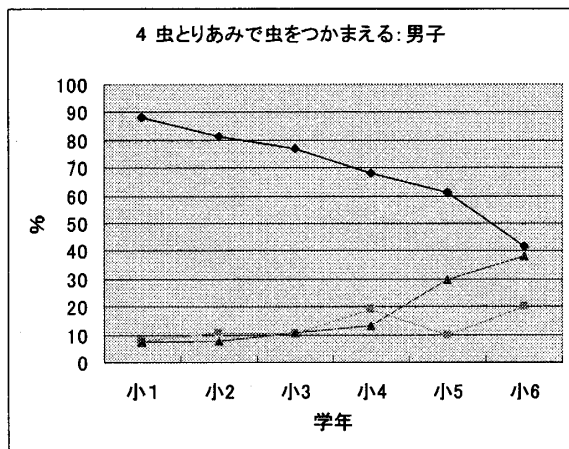
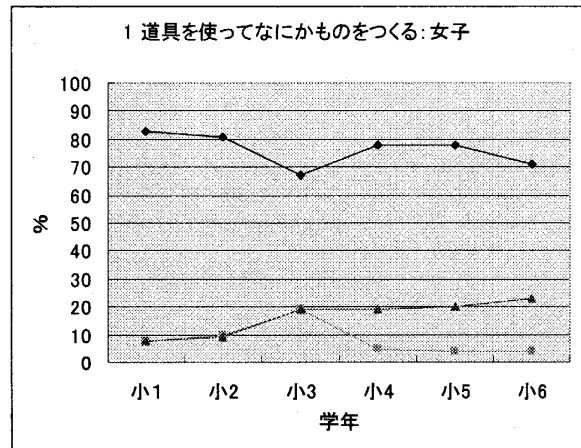
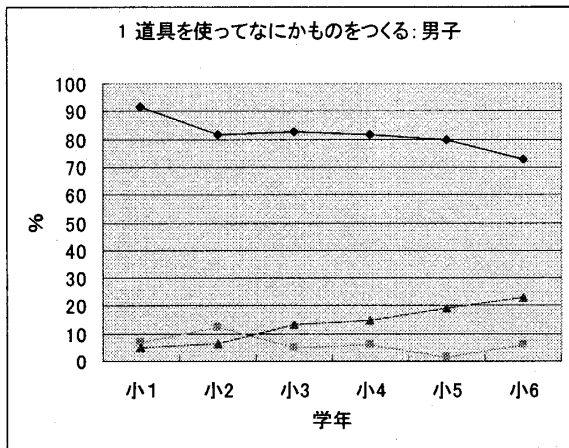
あなたはできますか？「道具のこと」



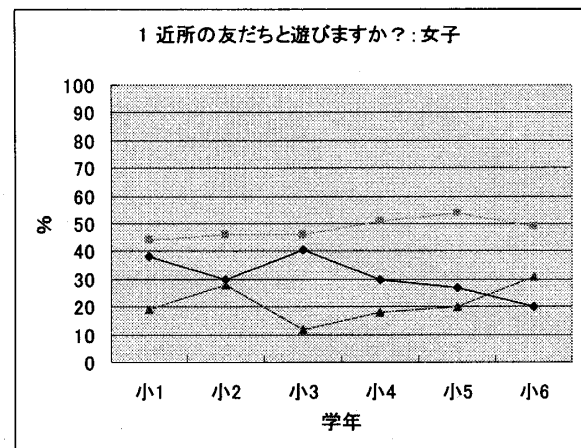
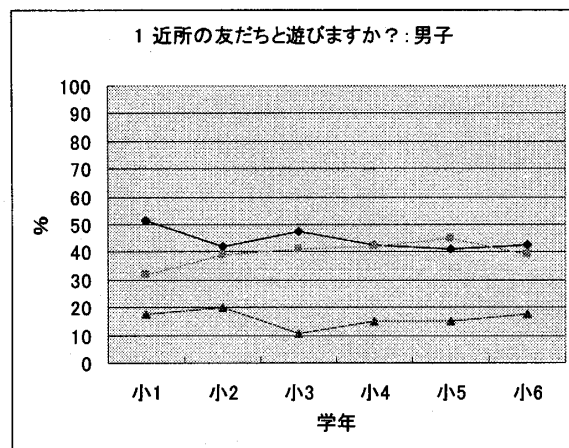
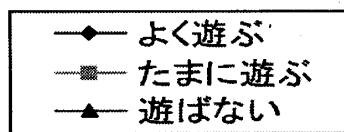


あなたはこんなことをしてみたいですか? 「意欲について」

- ◆ やる気がある
- ふつう
- ▲ やる気がない



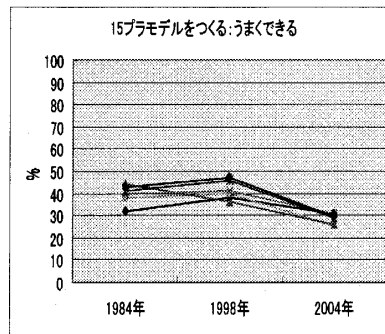
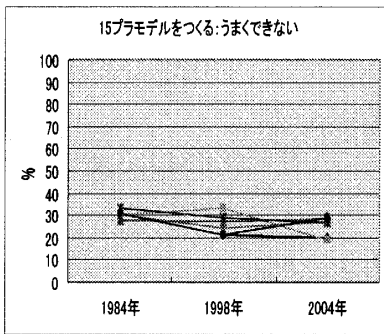
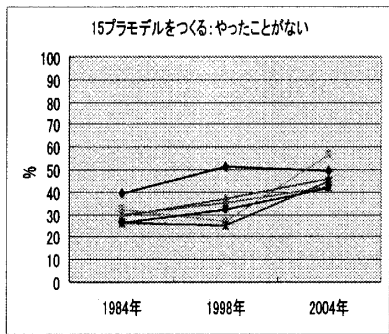
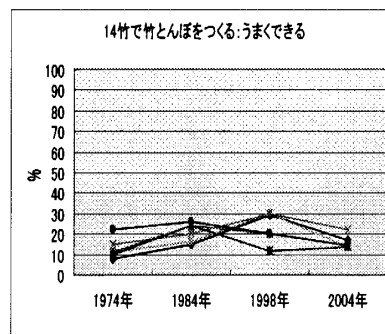
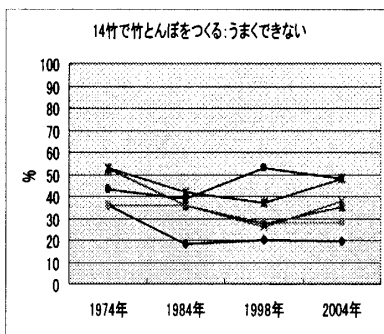
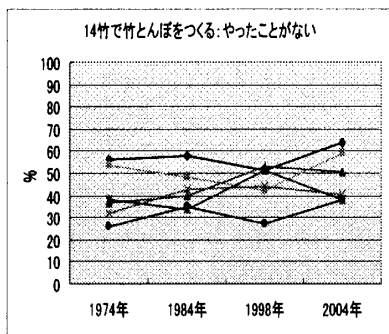
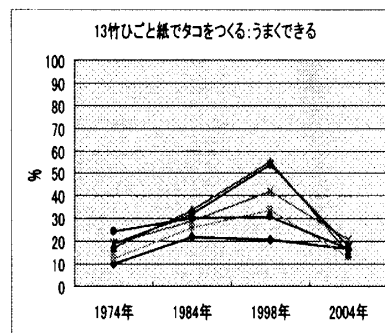
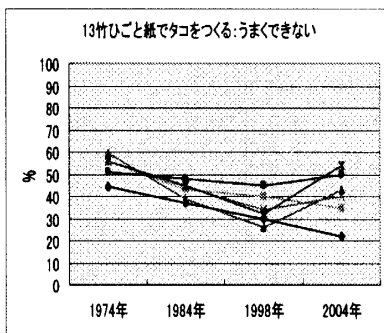
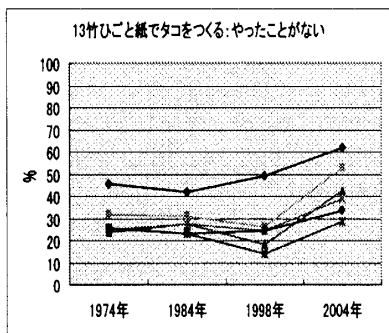
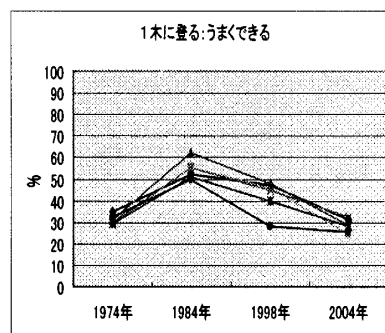
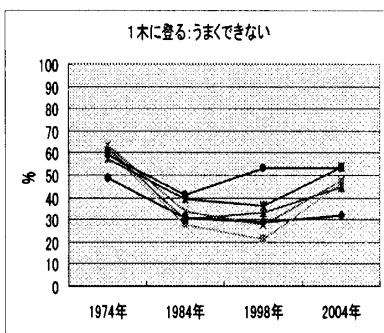
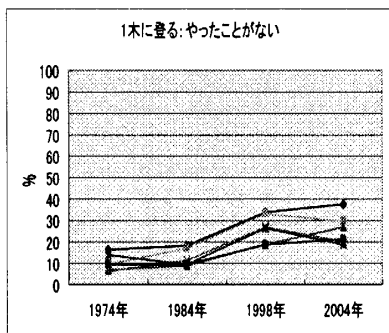
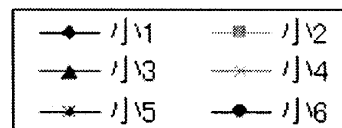
「生活のこと」



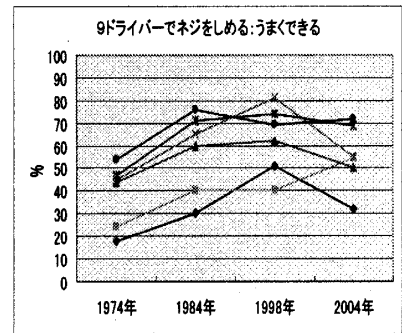
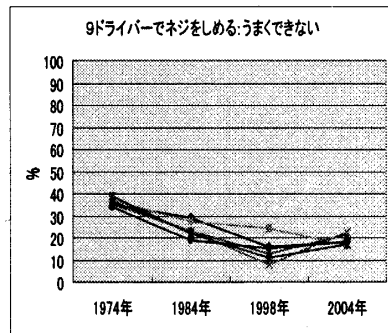
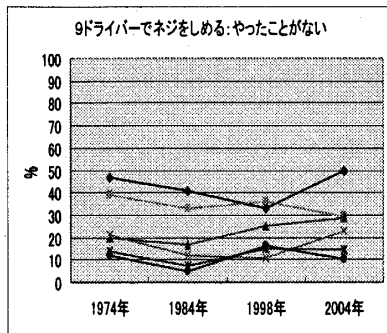
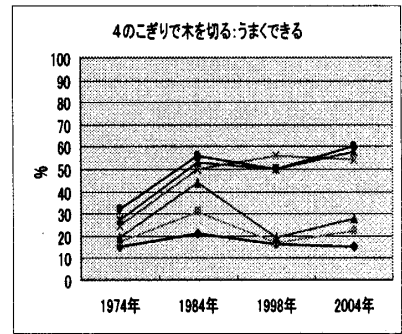
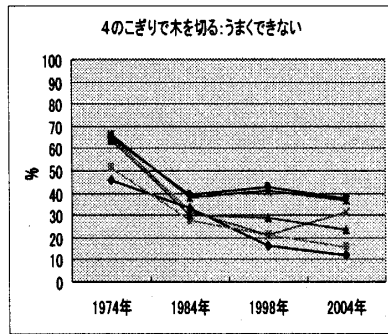
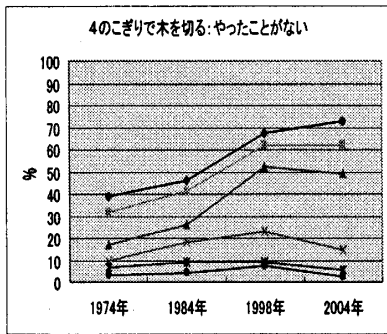
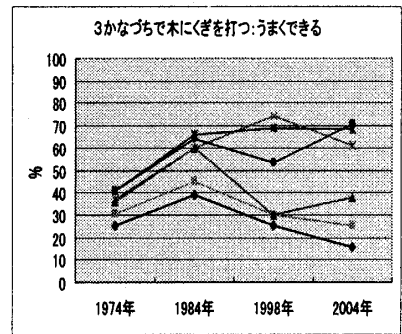
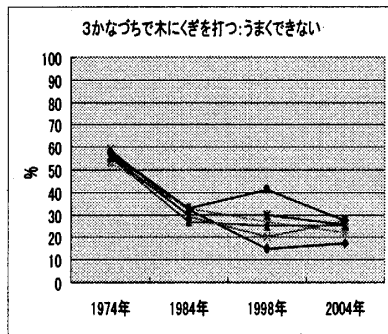
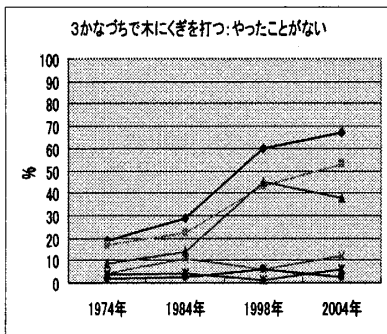
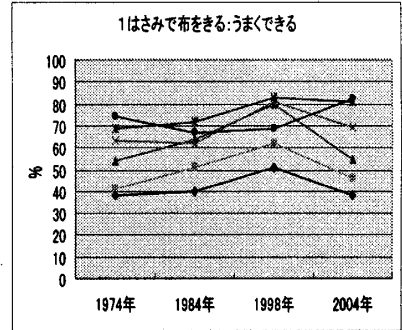
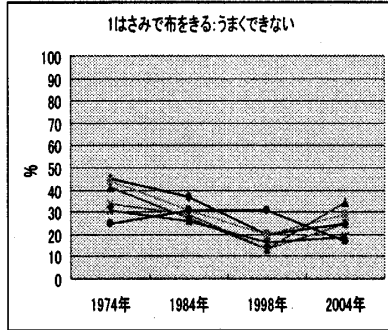
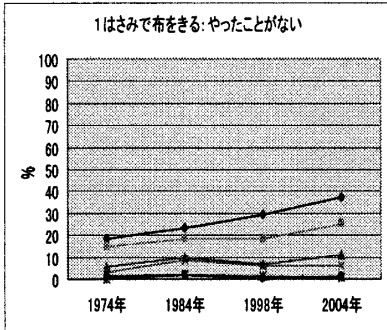
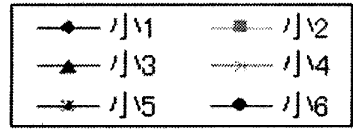
付属資料2

あなたはできますか？

「遊びのこと」

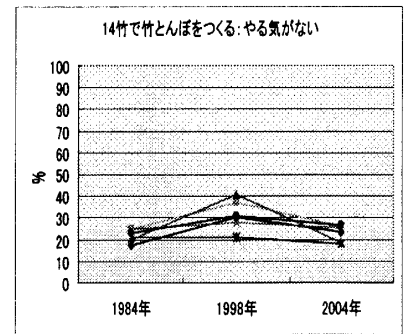
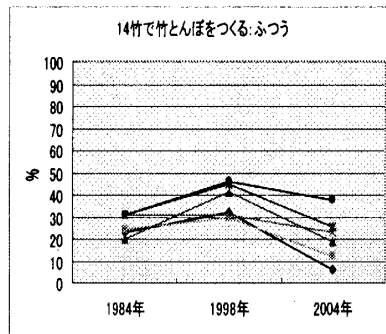
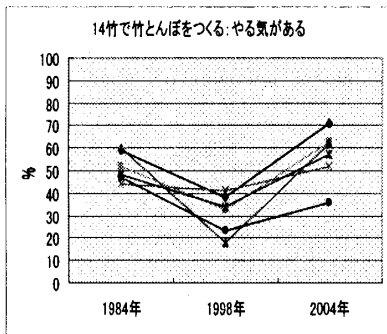
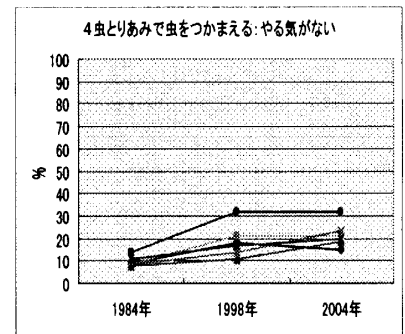
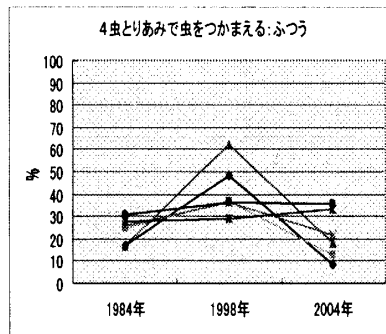
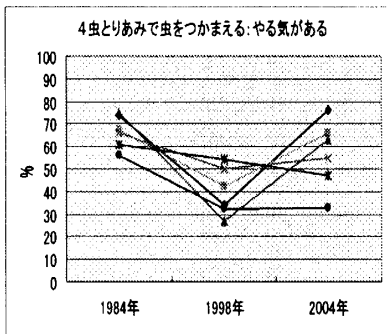
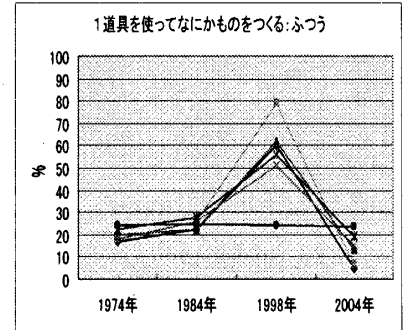
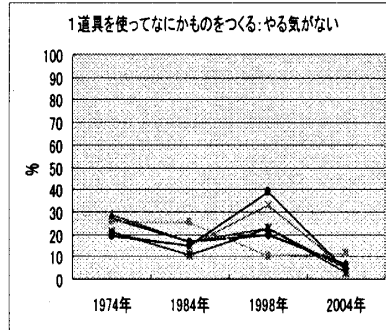
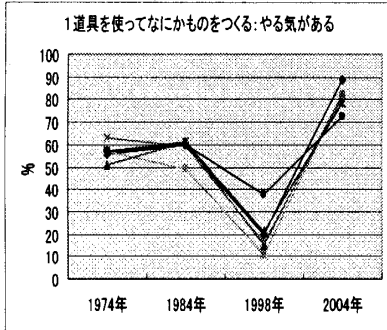
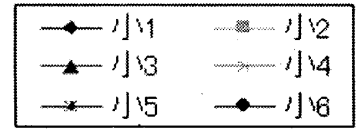


「道具のこと」

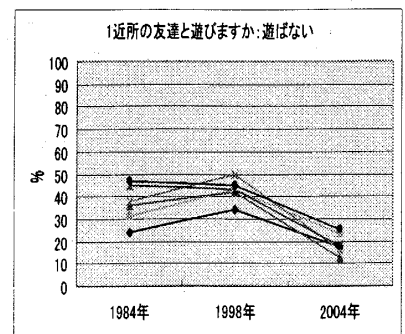
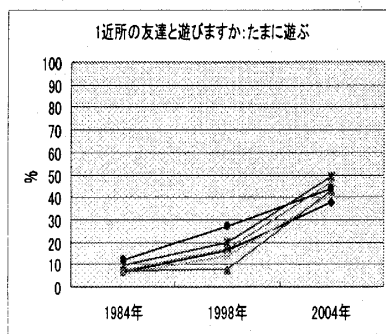
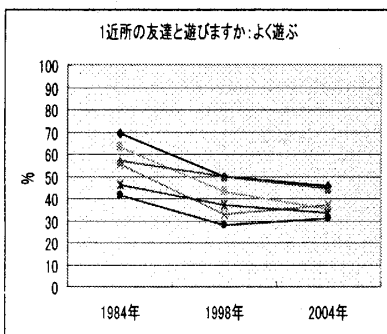
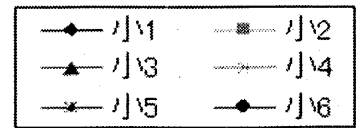


あなたはこんなことをしてみたいですか？

「意欲について」



「生活のこと」



アンケート用紙

学校名 小学校
学年 小1 小2 小3 小4 小5 小6
性別 男 女

アンケート

あなたはできますか？

自分の考えに「普通」ところに○をつけてください。

遊びのこと	うまくできる	どうにかできる	うまくできない	やったことがない
1 木に登る				
2 川や池や沼などで魚をつる				
3 虫とりあみで虫をつかまえる				
4 竹馬にのる				
5 友達といっしょにゲームをする				
6 パソコンを使ってゲームをする				
7 自転車に乗って遊ぶ				
8 友達とずもうをとる				
9 お宝探しをする				
10 友達と外でボール遊びをする				
11 友達とトランプゲームをして遊ぶ				
12 おりがみでツルを作る				
13 竹いこで籠でタコをつくる				
14 竹で竹とんぼをつくる				
15 プラモデルをつくる				
16 けん玉をする				
17 あみものをする				

あなたはこんなことをしてみたいですか？

これは、次のことをやろうという気持ちの強さを測ります。自分の気持ちに「普通」ところに○をつけてください。

	したい	どちらでもない	したくない
1 友達を使って木にかものをつくる			
2 木にのぼる			
3 川や池や沼などで魚をつる			
4 虫とりあみで虫をつかまえる			
5 竹馬にのる			
6 パソコンを使ってゲームをする			
7 友達といっしょにテレビゲームをする			
8 自転車に乗って遊ぶ			
9 友達とずもうをとる			
10 お宝探しをする			
11 友達とトランプゲームをして遊ぶ			
12 おりがみでツルを作る			
13 竹いこで籠でタコをつくる			
14 竹で竹とんぼをつくる			
15 プラモデルをつくる			

生活について

- 1 近所の友だちと遊びますか。(○をつけてください)
(よく遊ぶ たまに遊ぶ 遊ばない)
- 2 テレビは一日何時間くらい見ますか。(○をつけてください)
(1時間以内 1~2時間 2~3時間 3時間以上)
- 3 休みの日や暇な時間はよくなにをして遊びますか。いくつでも書いてください。

[]

☆☆協力ありがとうございました☆☆