

子どもの手の働きと意欲の調査

森下 一期, 須藤 敏昭, 中村 源哉
成田 寛, 山中 泰子

はじめに

I 調査の内容と方法

II 調査の概要

III 調査の結果と分析

- 1 子どもの手の働きと意欲の推移 10年間の比較
- 2 「できること」と「意欲」に関する一考察
- 3 手の働きと意欲の男女差
- 4 親から見た「子どもの手の働き」

IV 資料編

はじめに

1970年代の半ばにさしかかる頃、子どもの手やからだの能力にかかわる発達の歪みに、にわかに関心が集まった。「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」「扁平足の子どもがふえている」など、子どもの手やからだにかかわる発達の歪みが顕著になり、その実態や背景を探るさまざまな角度からの調査も行なわれるようになった。

こうした子どもの発達の歪みは、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激な変化の中でしだいに進行し、それが1970年代に入っていれば誰の目にも気づかれるほど顕著になったのだと考えられる。

1960年代をへだてて、1950年代以前の日本の子どもの生活構造と1970年代以降のそれとは、質的に大きく異り、子どもの遊びは衰退し労働経験は急減した。子どもたちの発達の様相もこれに応じて大きく変化した。1950年代以前にも、子どもの手やからだの能力(技能)の発達に関する調査は存在した。しかし、それらの調査の課題意識は、1970年代以降の各種調査の目的や課題意

識とはかなり違うものであった。代表的なものとして、心理学者山下俊郎の基本的生活習慣の自立に関する調査（1936年）や同じく心理学者の牛島義友による「社会的生活能力検査」（1949年）がある。これらは、箸の使用、ハサミやナイフの使用、ひも結び、衣服の着脱などの生活技能の習熟年令を標準化すること、すなわち、発達水準を判断するためのスケールを明らかにすることに主要な関心があった。

また、子どもの労働についての関心のもち方なども、1970年代以降とは大きな違いがある。たとえば、1951年の農林省による調査「農林婦人及年少者労働に関する調査」などは、子どもを長時間の農業労働からいかに解放するかという意図から実施されたものである。

当然のことながら、時代とともに子ども調査の課題意識も変化する。

1970年代に入ってから各種の子ども調査は、いずれも、子どもの手やからだにあらわれた現代的な発達の歪みを問題視し、その実態を明らかにし、これにどう対処すべきかを探ろうとした点で共通の課題意識に立っていたといえよう。

以下、1970年以降の子どもの手やからだにかかわる調査の代表的なものについてその特徴に簡単にふれつつ、われわれの実施した調査のねらいや特徴をのべてみたい。

〈NHK生活時間調査〉

NHK放送世論調査所は、1960年以来、「国民生活時間調査」を5年ごとに実施している。これは、時間という客観的な尺度で、生活（行為、活動）の構成を数量化したものであり、信頼性の高いものといえよう。内容的にみると、まず、子どもの遊び時間は、1965年までは平日で平均1時間以上であった（'60年1時間10分、'65年1時間）のが、1970年以降は50分台から40分台にまで落ちてきている（'70年51分、'75年54分、'80年47分）。また、「仕事」や「家事」の落ち込みは一層激しい。10才～15才の子どもの「仕事」の時間は、平日の場合で、1960年21分、1965年15分、1970年8分と減少し、1970年以降も減りつづけている。「家事」は、やはり平日の場合、1960年41分、1965年23分、1970年25分と変化し、1980年には、小学生の家事時間は、平日で18分と、10分台にまで落ちている。

こうした明白な数字を目の前にすると、1960年代を通じて、子どもの生活構造が大きく変化したことが実感されるし、その結果、子どもの手やからだの発達にも少なからぬ変化が生じたであろうことが推測される。

〈正木健雄らによる体力調査〉

日本体育大学体育研究所（正木健雄所長）が、NHKと協力して1978年9月に行なった「子どものからだ」調査は、NHK特集『警告子どものからだは蝕まれている！』という番組にもなって

放映され、大きな反響をよんだ。1975年頃からの正木らの一連の「からだ調査」は、1960年以降子どもの体格は年々よくなり、運動能力も概して高まってきているにもかかわらず、背筋力などの体幹筋力の急激な低下、扁平足や側湾症の増加、慢性的な大脳疲労とそれによるからだのハリのなさなど、現代的な「からだのおかしさ」が子どもたちの間にみられることを明らかにした。（正木健雄『子どもの体力』1979年大月書店刊など参照）これらの結果は、正木らも推測するように、子どもの生活構造の変化（遊びとりわけ外遊びの減少、仕事のない生活）から生じたものであろう。そして、これは、われわれの問題意識とも大きく重なるものである。

〈谷田貝公昭の「指・手腕の巧緻性の研究」〉

谷田貝の上記の研究は、1976年以来、今日まで継続されてきており、『鉛筆が削れない——現代っ子不器用の証明』（公文数学研究センター1980年）などにまとめられている。その特徴は、「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やらせてみて、「できる」「できない」を判定する方法をとっていることである。その操作・作業が「できる」年齢（自立年齢）とは、当該年齢の子どもの70～75%以上ができることという基準を設定しており、この自立年齢を各操作ごとに割り出し、戦前や戦後初期のデータと比較している。

それによれば、手の巧緻性は、1950年代以前と比較してほとんどすべての種目で1～3年程度自立が遅れ、「ナイフで鉛筆を削る」や「うしろでかた結びや花結びをする」など少なからぬ作業は、小学校を卒業するまでに「自立年齢」に達しないなどの結果が報告されている。

〈国民教育研究所「子どもの生活環境調査」〉

国民教育研究所が1979年に実施した「からだ」と「生活リズム」に関する調査も、子どもたちの生活と発達の現代的歪みを浮きぼりにした。

幼児から高校生に至る。しかも多くの項目についての調査なので結果に詳細にふれるわけにはいかないが、子どもの生活の崩れがその外的リズムからみても内的・主体的リズムからみても相当に進行していることを明らかにしている点に特徴がある。現代社会の生活様式、文化状況に規定されて、子どもの生活が「早寝坊の宵っぱり」になり、勉強にも仕事にも外での遊びにも能動性が発揮されない様子が、子どもの諸者活動の時間的な構成と活動にかかわる子どもの意識の両面から明らかにされている。（『教育評論』1980年3月号、6月号参照）

〈文部省「児童の日常生活調査」〉

文部省が委嘱した調査研究会（座長、深谷昌志放送大学教授）によって1984年3月に実施された調査である。全国の小学校3年生、6年生、計15461人を対象とし、質問紙と実技調査双方か

ら、子どもの生活習慣・生活技能の実態を調べている。

調査結果の特徴は、まず第1に、生活習慣の未確立や崩れが目立つことである。生活習慣にかかわる調査項目29のうち、過半数の子どもが「いつもしている」のは、「朝食をとる」(85.2%)、「外出のあいさつ」(78.2%)、「朝の洗顔」(67.7%)など6項目だけで、他は半数を割っている。(「歯磨き」「自分で爪を切る」「1人で起床する」「自分の運動靴の洗濯」「食事のあとかたづけの手伝い」「掃除の手伝い」など)。

第2に、生活技能が不十分にしか身につけていないという現状である。生活技能にかかわる16項目の質問に対し、過半数の子どもが「うまくできる」と回答した項目は、「タオルをしぼる」(68.0%)、「卵を割る」(64.0%)、「ひもを蝶むすびにする」(63.1%)の3つだけであり、他は半数を下まわっている(「木にのぼる」「たこをあげる」「ナイフでえんぴつを削る」「かなづちでまげずにくぐを打つ」「はしを正しく持つ」など)。拙出児を対象に実施された実技調査では、上記の自己評価よりも相当に下まわる結果が得られた。たとえば、「ナイフで果物の皮をむく」は自己評価では、51%が「できる」と答えていたが、実技調査では、「うまくできる」「まあまあできる」と認められた子どもは35.6%にすぎなかった。

以上のような諸調査とも比較しながら、われわれの調査の特徴をあげるとすれば、次の3点にまとめることができよう。

- ①1960年代の「高度成長」時代の結果生じた新しい子どもの生活構造は、その後根本的には変化していないようにみえるが、ある意味で「安定」して推移してきたこの期間に、子どもの生活技能や遊びの内容はどの程度変化したのかしなかったのかを調べようとしていることである。1974年から1984年の10年間の変化を、ほぼ同じ調査項目で調べているという点に意味があるだろう。
- ②生活や遊びの中での手のはたらきや道具の使用の実態に大きく焦点をあてているという特徴がある。これらの実態を知ることは、それ自体としても意味があるが、子どもの生活全般やその中での発達の問題状況を考えるうえでも重要な窓口になると思われる。
- ③子どもの生活や遊びが多くの問題をかかえているとすれば、それを何を手がかりにして打開していくのかという実践や運動の視点を含んでいることである。子どもたちの「意欲」について調査したのは、まさにこのような観点からである。

3. ふつうだった(ふつう)
4. たのしかった(たのしい)
5. とてもたのしかった(とてもたのしい)

(2) 1984年調査の内容

[I] 子どもの調査

質問項目、選択肢について再検討した。1974年調査と比較できるように同じ項目を多く残したが、不適切な表現を改め、子どもの生活全体がとらえられるよう項目のきし変えを行った。また、項目数を増やしたところもある。選択肢についても、若干の修正を行った。これらの修正は、現時点での調査をより適切なものとするためであるとともに、今後継続して調査していくことを考え、より適切な調査内容とするためである。以下1974年と同じ項目数は()内に示す。

1) 「手の働き」についての調査

「あなたはできますか」と問いかける。

「生活のこと」—— 20項目(13項目) 「道具のこと」—— 15項目(15項目)

「あそびのこと」—— 20項目(9項目)

選択肢

やったことがない	じしんがないから
	やる気がしないから
	やる場や道具がないから
	やらせてくれないから
やったことがある	うまくできない
	どうにかできる
	うまくできる

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(25項目) 「あそびの中で」—— 20項目(9項目)

選択肢

やる気がある	
やる気がしない	やらない
	いやいやだがやる
どちらでもない	ふつうにやる
	やらない

3) 生活の場について

学校、家については、「1.たのしい」「2.ふつう」「3.つまらない」、近所の友だちとのあそびは、「1.よくあそぶ」「2.あそばない」「3.たまにあそぶ」の3段階の選択肢を示し、テレビ視聴に関しては、1時間単位に4段階を示した。

〔Ⅱ〕 親に関する調査

1974年調査では子どもだけであったが親がどのように見ているかを知る必要があるということから、1984年調査で、親に対する調査を行うこととした。

1) フェイスシート

記入者及びその年令、家族数、子どもの人数、祖父母との同居、父母の職業をとり上げた。(子どもの調査用紙と一対になるようにしてあるので、子どもの学年、性別、利き手も含まれる)

2) 親の意識

外あそび、ものづくり、器用さについて親の意識が小学生の頃どうであったか3段階で答えてもらい、好きだった教科と苦手だった教科を各1つずつ選択してもらった。

3) 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」と全く同じである。

「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

選択肢

うまくできる	やらせたから
	自分からやった
うまくできない	やらせたから
	自分でやったから
ふつう	やらせたから
	自分からやった
やっているのを 見たことがない	特になにも言わない
	やれと言ってもやらない

2. 調査の

1) 調査校の選定

子どもの遊びと手の労働研究会の会員がいる小・中学校の中から、地域、及び都市・農村を考慮

に入れて選択し、会員を通して調査の依頼をした。それぞれの学校で各学年一学級の調査を計画したが、全学年にわたって調査できなかったところ、二学級以上行ったところなど、バラツキが出た。特に1974年調査ではそのバラツキが大きかった。1984年調査ではほぼ計画通り行うことができた。

小・中学校の比は、'74年調査ではほぼ同じ比重で考えたが、'84年調査では、中学校は参考程度にとどめ、小学校を中心とした。

2) 調査方法

学級単位で、調査用紙を配布し、子どもたちに各項目につき選択肢から一つを選んで○印を記入してもらった。特に低学年では、担任教師に項目、選択肢について説明をしてもらい、用語等が理解されるよう配慮した。

'84年調査での親の調査は、4校の小学校についてのみ行った。調査用紙は親子セットとしておき、子どもは学校で記入し、親の用紙をはがして家庭に持ち帰り、親に記入してもらった。回収後は親子が対となるようにした。

Ⅱ. 調査の概要

1. 1974年調査

調査年月日

1974年11月～12月

調査校	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			計12校
調査校	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			
					計14校

調査人数

		男子	女子			男子	女子
小学校	一年生	219	217	中学校	一年生	389	425
	二年生	201	162		二年生	383	483
	三年生	215	171		三年生	339	420
	四年生	234	232		(小計)	(1,111)	(1,328)
	五年生	201	211		計	2,439	2,533
	六年生	258	212				
(小計)		(1,328)	(1,205)	総計		4,972	

2. 1984年調査

調査年月日

1984年7月(一部学校については、同年9～10月にかけて実施)

調査校 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 小計16校
 中学校 東京2校 京都1校 小計3校
 総計 19校

'74年調査と同じ学校は、小学校3校、中学校2校のみである。なお、今回の調査校所在地は、県庁所在地等大都市28%、都市39%、農山村33%である。

調査人数

		男子	女子			男子	女子
小学校	一年生	241	238	中学校	一年生	66	59
	二年生	261	277		二年生	61	62
	三年生	301	311		三年生	65	59
	四年生	315	283		(小計)	(192)	(180)
	五年生	315	291		計	1,921	1,877
	六年生	296	297		総計	3,798	
		(1,729)	(1,697)				

親子の調査については、Ⅲ(4)の冒頭に調査の概要を記した。

3. 集計について

「手の働き」「意欲」の両調査によって子どもたちの実態を大づかみにつかむため、選択肢は5～7段階であったが、単純集計では次の3段階にまとめた。'74年調査の集計は手作業が中心であったため、各選択肢についての分析はできなかったが、'84年調査では必要な内容について分析を行った。

1974年調査は次のようにくくった。

「手の働き」について

- | | | | |
|-------------|-----------------|---|----------|
| 1. やったことがない | i. やる場がないから | } | やったことがない |
| | ii. 道具がないから | | |
| | iii. やらしてくれないから | | |

- 2. うまくできない
 - 3. どうにかできる
 - 4. うまくできる
 - 5. 小さい子や友だちにやり方を教えてやれるくらい
うまくできる
- } うまくできない
- } うまくできる

「意欲」について

- 1. やる気しない
 - 2. いやいやだがやる
 - 3. ふつうにやる
 - 4. すこしやる気がある
 - 5. とてもやる気がある
- } やる気がない
- ふつうにやる
- } やる気がある

1984年調査はつぎのようにくくった。

「手の働き」について

やったことがない	じしんがないから	}	やったことがない
	やる気がないから		
	やる場や道具がないから		
	やらせてくれないから		
やったことがある	うまくできない	}	うまくできない
	どうにかできる		
	うまくできる	}	うまくできる

意欲について

やる気がある		}	やる気がある
やる気がしない	いやいやだがやる	}	やる気がしない
	やらない		
どちらでもない	ふつうにやる	}	ふつう
	やらない		

二つの調査を比較検討するときには、選択肢に相異があるものは、その点をふまえて検討した。具体的には問題となる箇所であられることとする。

Ⅲ. 調査の結果と分析

1. 子どもの手の働きと意欲の推移——10年間の比較

Ⅰで述べたように⁹84年調査では'74年調査に若干の修正を加えたので、そのまま比較することはできない。項目に関しては、同じ項目のみを問題とすることでよいが選択肢にも手を加えたことにより、その相違を考慮に入れなければならない。ただ、「手の働き」に関する経験の有無についてはそのまま比較ができる。それに対し、「できる」「できない」、「やる気がある」「やる気がない」については単純な比較はせずに、妥当と考えられる範囲に限定して比較することとした。

(1) 生活・道具のことは「やったことがない」が増加

'74年調査では、道具のを中心にして、予想していたよりも経験者が多いという結果が出ていた。10年間に、この点で大きな変化があらわれた。「やったことがない」子どもたちがほとんどの項目で増加している。

生活のことでは、昨年と同じ項目13項目中、次の12項目で未経験者が増加している。

きゅうすからお茶をつぐ	熱いみそ汁をおわんにつぐ
豆をはしてつまんで食べる	ナイフでくだものかわをむく
カン切りでカンヅメをあける	お米をとぐ
ツメ切りでツメを切る	ぞうきんをしぼる
くつのひもをむすぶ	針と糸でボタンをつける
ミシンでぞうきんをぬう	ハンカチにアイロンをかける

かならずしも未経験者が増加しているといえない項目は「たまごをわる」のみである。

道具のことでは、15項目中次の14項目で未経験者が増加している。

ハサミで布をきる	ナイフでエンピツをけずる
カナヅチで木にくぎをうつ	ノコギリで木をきる
キリで木に穴をあける	ノミで木に穴をあける
カンナで木をけずる	ナタで木をわる
ペンチで針金を切る	ハンダゴテを使う
ドリルで金属に穴をあける	電動のイトノコで木をまるくきる
コンパスで円をかく	三角じょうぎ2枚で平行線をひく

かならずしも未経験者が増加しているといえない項目は、「ドライバーでネジをしめる」のみである。

これらの中で明らかに男子の方が未経験者が増加しているのは、次の項目だが、

きゅうすからお茶をつぐ	熱いみそ汁をおわんにつぐ
お米をとぐ	針と糸でボタンをつける
ハンカチにアイロンをかける	ハサミで布を切る

「道具のこと」は1項目で、他は「生活のこと」である。「生活のこと」の未経験者は、男女差が拡大したことを示している。

(2) 家庭・地域での経験が減少

'84と'74年の未経験者の差は、「熱いみそ汁をおわんにつぐ」「ナイフでくだものかわをむく」などでは、高学年にすすむほど徐々に減少していく。〔図1-①〕それに対して、ある学年で急激に差が縮まるものがある。

3、4年で接近する項目は

ナイフでエンピツをけずる〔図1-②〕 コンパスで円をかく

4、5年で接近する項目は

カナヅチで木にクギをうつ ノコギリで木をきる〔図1-③〕

5、6年で接近する項目は

針と糸でボタンをつける〔図1-④〕 ミシンでぞうきんをぬう

などである。

これらは明らかに学校で取り扱う時期と一致している。すなわち、一部の日常生活にかかわるものの以外では学校で経験する割合が高くなっていることを示している。これまでは家庭や地域で、それほど年齢を固定的に考えずに道具を手にしたたり、仕事をしたりしていたのだろうが、そのような場が減少したからであろう。学校で経験する割合が高くなったということは、学校で適切な時期に正しく指導することの重要性が大きくなっていることを示している。しかし、学校での経験は限られたものであり、1、2回使った程度にとどまることが多い。学校に依存するのみではなく日常的に行う場としての家庭や地域の役割を重視し、そこで子どもたちが道具を使い、仕事を行っていくためにはどのような条件を整えねばならぬかを検討していく必要がある。

(3) 未経験者が増加している原因

'74年調査では「やったことがない」の内容を分析していなかったため、'84年調査と比較はできない。'84年調査の分析から未経験者が増加した原因を推測してみる。

「やったことがない」ことの原因には、「やらせてくれない」（「ナイフでエンピツをけずる」など）が多い項目と、「やる場や道具がない」（「クツのひもをむすぶ」など）が多い項目とが分けられる〔図2〕。前者に属するものは、一見危険であったり、困難を感じるような項目であり、

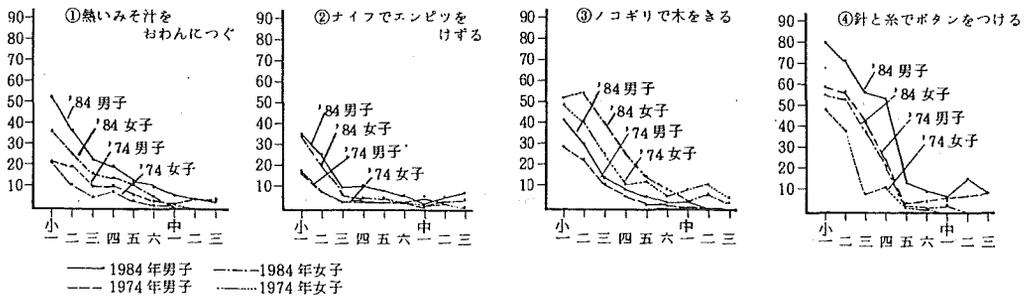
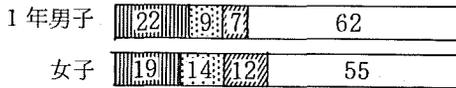


図1. 「やったことがない」と答えた子どもの数の比較

☆ナイフでエンピツをけずる



☆クツのひもをむすぶ

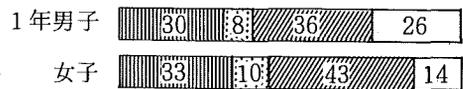
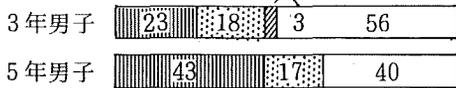


図2 「やったことがない」子の理由-①(%)

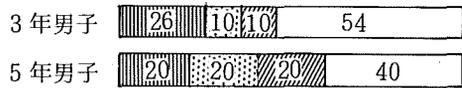
■ →じしんがないから
 □ →やる気がしないから

▨ →やる場や道具がないから
 □ →やらせてくれないから

☆ナイフでくだものかわをむく



☆ノコギリで木をきる



☆ミシンでぞうきんをぬう



☆カンナで木をけずる

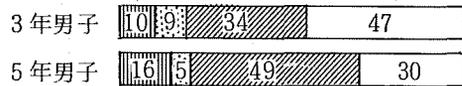


図3 「やったことがない」子の理由-②(%)

後者に属するのは、子どもの身のまわりから少なくなっているものである。また、〔図3〕に見られるように、「生活のこと」では「じしんがない」「やる気がしない」が高学年で低学年より増加している。一方、「道具のこと」では、低学年では「やらせてくれない」が多く、高学年では「やる場や道具がない」が大きな割合を占めている。

これらのことから、未経験者の増加は、①生活様式の変化——ひもでむすぶクツの減少や家庭から道具がなくなっていること、②禁止事項の増加、③子どもの自信のなさの増加——やる前からできないという子どもも多い、などによると考えられる。

(4) 遊びのことは未経験者が減少の傾向

生活や道具のことでは、未経験者が増加していたが、遊びのことにはその傾向は見られない。両調査で同じ9項目中、10年間に未経験者が明らかに増加しているのは、「おり紙でツルをおる」だけである。逆に、

竹馬にのる(女子) ひもでコマをまわす(女子)

ケン玉をする(男女)

などは、未経験者がかなり減少している〔図4参照〕。他の項目はほとんど差が見られない。

伝承的な遊びでも10年前より経験する子どもが増えていることは、明らかに、生活や道具のことで見られた傾向とは異なる。その違いが出てきたのは次のような理由によるのではないだろうか。一つには、生活や道具のことに比べて、遊びの方が子どもたちの間に伝えられる可能性が大きいことが考えられる。

今一つは、大人の働きかけの結果としてさまざまな遊びを経験する子どもが増えたことがあげられるであろう。ここ10年、子どもたちの遊びが貧弱になってきたことに多くの人が心がいたため、伝承あそびをはじめとしてさまざまな遊びを子どもたちに伝える努力をしてきた。その成果の一つと見ることができるだろう。

このことを直接裏付けるものではないが、「やったことがない」理由を見ると、遊びに関しては、「じしんがない」「やる場や道具がない」が多く、「やらせてくれない」はかなり少ないことがわかる〔図5〕。危険を伴うはずの「竹で竹トンボをつくる」(ナイフを使う)ことでも「やらせてくれない」は、「ナイフで鉛筆をけずる」の場合よりもかなり少ない。大人の対応の違いが反映しているのだろう。

(5) 「できる」「できない」について

「うまくできる」「できない」については選択肢に'74年調査と'84年調査では次のような違いがあった。

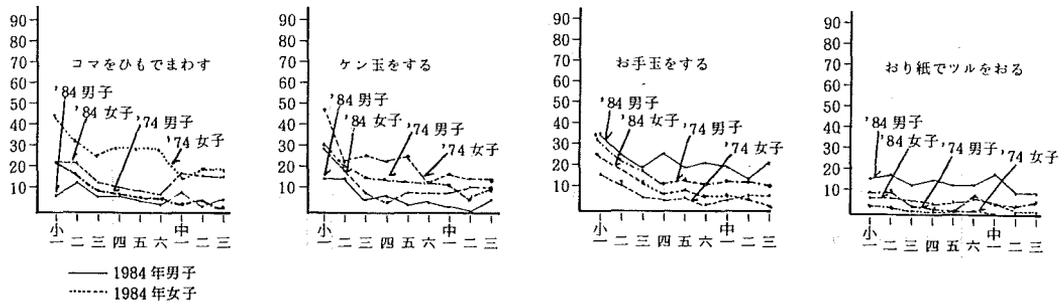
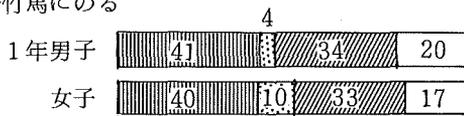


図4. 「やったことがない」と答えた子どもの数の比較(%) —遊び

☆竹馬にのる



☆ケン玉をする



☆竹で竹トンボをつくる



- → じしんがないから
- ▨ → やる気がしないから
- ▩ → やる場や道具がないから
- → やらせてくれないから

図5 「やったことがない」子の理由-③(%)

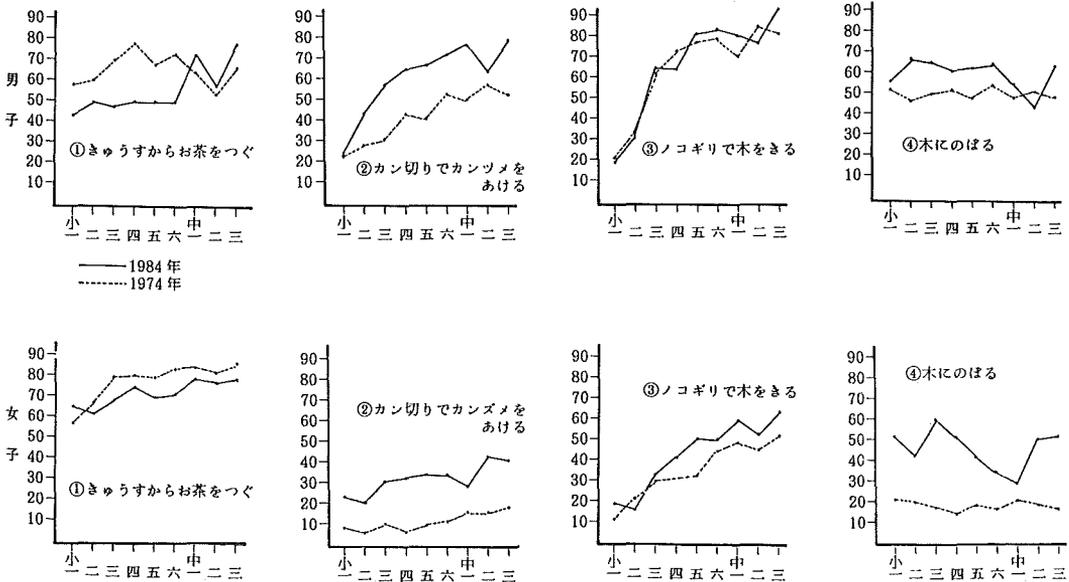


図6. 「うまくできる」と答えた子どもの数(%)

'74年調査		'84年調査
うまくできない	うまくできない	うまくできない
どうにかできる		どうにかできる
うまくできる	うまくできる	うまくできる
小さい子や友だちにやり方を教えて やれるくらいうまくできる		

両調査の比較は、「うまくできない」「うまくできる」にくくって集計した数値で行った。本来、選択肢の違うものを比較するならば、その違いが調査結果にどのように影響するか検討すべきであるが、今回、例えば同一人に両調査を行って比較検討するといったことは行わなかった。したがって、厳密さには欠けるが、選択肢のうち、「うまくできない」「どうにかできる」が同じであること、「うまくできる」が'74年調査で二段階に分けられていただけであることから、「うまくできない」「うまくできる」とくくれば、両調査を比較できると考えた。しかし、以下の分析については、このような問題をかかえていることを前提としていただきたい。

つぎに、この調査は子どもたちに記入してもらったものであるから、「うまくできる」「できない」は、子どもの自己評価である。したがって、客観的な技能程度とは異なる。

生活のこと——減少か変化なし

10年前との比較では、生活のことで「うまくできる」が減少しているのは、「きゅうすからお茶をつぐ」〔図6-①〕「熱いみそ汁をおわんにつぐ」などである。他の項目は、ほとんど変化が見られない。

道具のこと——いくつか増加

男子では「うまくできる」がわずかに増加したものと

カナヅチで木にくぎをうつ

ノコギリで木をきる〔図6-②〕

ドライバーでネジをしめる

がある。他は変化が見られない〔図6-③〕

女子の方は、男子で微増した項目に、次の

ナイフでエンピツをけずる

キリで木に穴をあける

2項目を加え、計5項目で「うまくできる」が大幅に増加している。道具についての「うまくできる」は、男女差がかなり縮まったことになり、注目に値する。

遊びのこと——ほとんど全部増加

変化が見られないのが、「おり紙でツルを折る」の1項目のみで、他の8項目では、全て「うま
くできる」が増加している。その中でも、女子の増加が目立つものに

木にのぼる〔図6-④〕

竹馬にのる

ひもでゴマをまわす

竹ヒゴと紙でタコをつくる

の四項目がある(Ⅲ(3)参照)

(6) 「うまくなる」中味の検討

「うまくなる」「できない」は子どもたちの自己評価であった。客観的な技能程度はどうか
が問題となる。例えば、道具のことについては、未経験者が増加しているのに、「うまくなる」と
思っている子どもも増えている。子どもたちの判断基準に変化が生じているかもしれない。

我々の調査では、子どもたちの道具使用などの観察調査をしていないので、子どもの意識と、通
常我々が実感しているところとの食い違いを感じるだけである。この食い違いを感じる段階にとど
めず、客観的なものとするには、技能の評価方法等も明確にして個々の子どもを観察しなければな
らない。これは今後の課題であるが、'84年調査では、この問題に一步踏み込むため、親と同じ項
目に対して、「うまくなる」「うまくなり」「ふつう」「やっているのを見たことがない」
と答えてもらった。

子どもが「うまくなる」と答えたものをその親はどう見ているかを集計したのが〔表1〕であ
る。5~6割の親が「うまくなる」と見ている。簡単な生活のことでは、7~8割にのぼる。し
かし、道具を使い、技を要するものについては、その割合は低下し、我々の実感と重なる。

一方、子どもが「どうにかできる」と答えたものに対して、親が「うまくなる」と見ているも
のが意外に多くある。3割を越えているものが6年(男女計)で、生活のこと20項目中13項目、
道具のことでは15項目中6項目にのぼる。自信をもっていない子どもの姿が浮かんでくる。

この程度のことでは、結論的なことは言えないが、多くの子どもたちに、日常の仕事や道具の扱
いについて、「うまくなる」と判断する基準が形成されていないことは示されているようである。
その点では、我々おとなも同じであるかもしれない。生活様式が多様になり、既成品が多くなるな
かで、かつてあたりまえだったことも、そうは言いきれなくなっている。しかし、子どもの成長過
程では、身のまわりの仕事をこなし、道具を使いこなすことが、誰しも身につけるべき基礎的な力
であるとして共通に理解されるなら、どこまでできることが望しいか、その目やすが明確にされて
いくだろう。それをもって子どもに働きかけていくことにより、子どもの中にも判断の基準がつく

学 年	1	2	3	4	5	6
くつのひもをむす	57	49	58	75	76	78
たまごをわる	74	58	71	73	74	73
ナイフでくだものかわをむく	/	/	39	46	59	57
ノコギリで木をきる	/	35	50	50	48	60
コンパスで円をかく	/	52	54	76	74	77

表1 子どもが「うまくできる」と答えたもので親が「うまくできる」と見ている割合(%)
(/線はもとの数が少いのでカット)

られていくはずである。

(7) 「やる気」は減少していない

意欲についても'74年調査と'84年調査では、選択肢に違いがある。比較するならば次のようになっている。

'74年調査				'84年調査	
とてもやる気がある	} やる気がある	} やる気がある		やる気がある	
すこしやる気がある					
ふつうにやる	} ふつうにやる	} どちらでもない		ふつうにやる	} やらない
いやいやだがやる					
やる気しない	} やる気がしない	} やる気がしない		いやいやだがやる	} やらない

この部分についても、選択肢の相違が調査結果にどのような影響を与えるか検討していないので、比較検討は厳密さに欠ける。特に「ふつうにやる」と「どちらでもない」は異なる内容をもっている。「どちらでもない」の「やらない」は、'74年調査では、「やる気しない」に入るかもしれない。ただ、「やる気がある」については、無理なく比較できると判断した。したがって、集計上は、上記のように三段階にくくったが、両調査の比較では、「やる気がある」のみに限って見ていくことにする。

生活の中で——「やる気がある」子どもはほとんど減少していない。

「やる気がある」が10年前より増えている項目

ナイフでエンピツをけずる [図7-①] ハンダゴテを使う(女子)

ハンカチにアイロンをかける

食事をつくる手伝いをする(男子)〔②〕

自分の運動ぐつをあらう

教室のそうじをする

新聞をよむ

ナイフでリングのかわをむく

食事のあとかたづけをする

自分の家の玄関をそうじする(男子)

音楽の時間に一人で歌をうたう(男子)

テレビのニュースをみる

「やる気がある」があまり変化のない項目、前記の項目中、男、女の示された項目の他性のものがまずあげられる。それ以外に、

道具を使って木で何かをつくる

木でたなをつくる手伝いをする

百科事典などを調べて自由研究をする

小説や物語などの本を読む

班長や学級委員をやる

電動イトノコで木をまるく切る

図工・美術の時間に絵をかく

テストのための勉強をする

マンガの本を読む

近所の友だちなかまのリーダーとなる

「やる気がある」が減少している項目

こづかいをもらって仕事をする〔図7-③〕

最初に「やったことがない」が増加していることを確認したが、その一方で、「やる気」は減少していないことも明らかとなった。ただ一つ「こづかいをもらって仕事をする」が減少しているのが目につくが、具体的な対象や行動を示した他の項目とは若干異質なので、別に考えてもよいであろう。もっとも、この項目自体としては、子どものおこづかいが増えたのか、などいろいろな考えてみたくなる。しかし、それ以上のデータはないので、検討はしない。

以上のことから、子どもたちは「やる気」をもっているのであるから、行う場を保障し、不必要な制限や禁止をせず、また適切な指導をするならば、身のまわりのことも、道具を使ってモノに働きかけることも積極的に行っていくだろうと結論づけることができる。

あそびでの「やる気」にも大きな変化なし

「やる気がある」が増加した項目

木にのぼる〔図7-④〕

友だちと外でボールを使って遊ぶ

友だちと外でおにごっこをする

竹ヒゴと紙でタコをつくる(女子)

「やる気がある」があまり変化なし

自転車にのってあそぶ〔図7-⑤〕

プラモデルをつくる

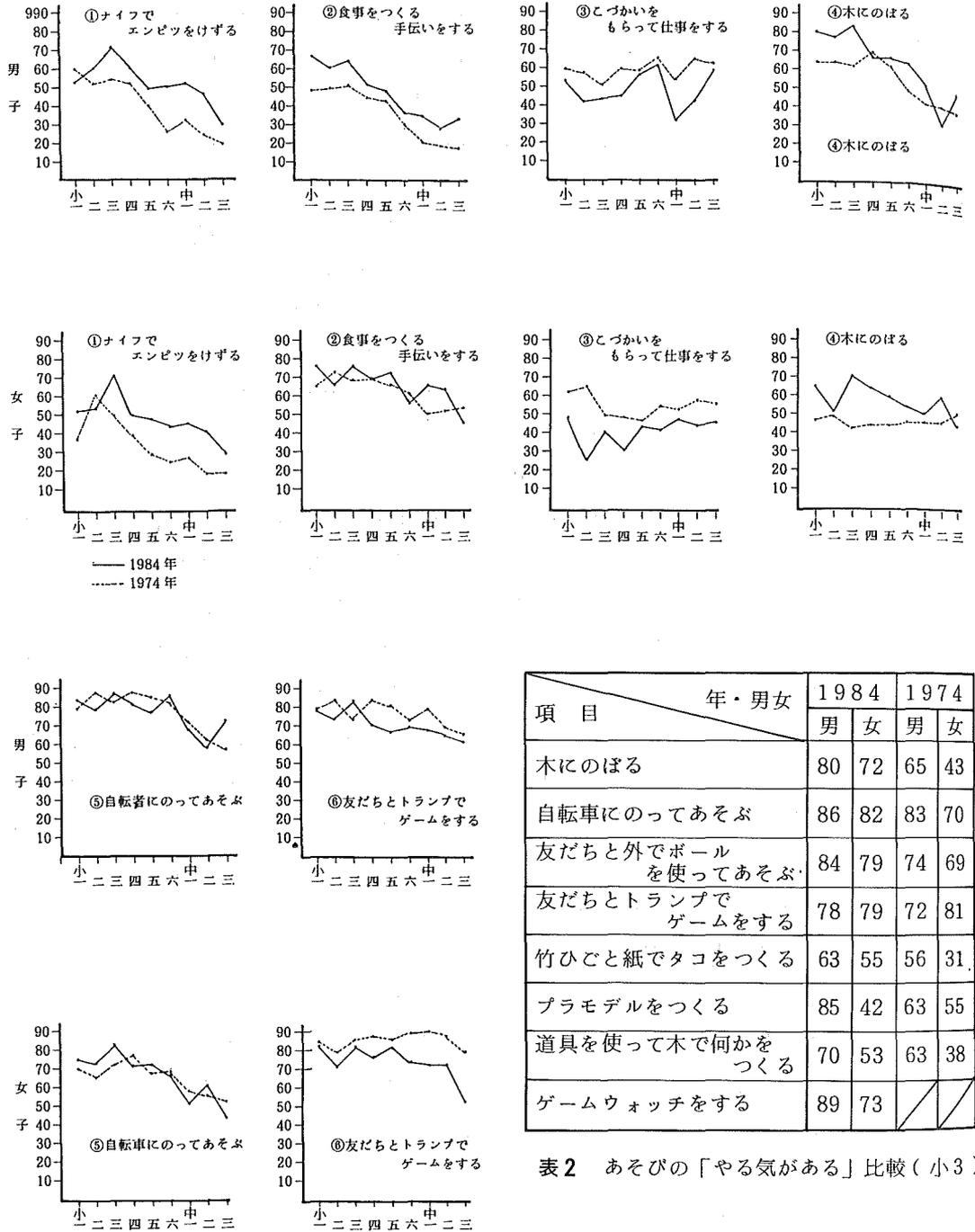
竹ヒゴと紙でタコをつくる(男子)

あみものをする(男子)

「やる気がある」が減少

友だちとトランプでゲームをする〔図7-⑥〕 あみものをする(女子)

図7. 「やる気がある」と答えた子どもの数(%)



項目	年・男女		1984		1974	
	男	女	男	女	男	女
木にのぼる	80	72	65	43		
自転車にのってあそぶ	86	82	83	70		
友だちと外でボールを使ってあそぶ	84	79	74	69		
友だちとトランプでゲームをする	78	79	72	81		
竹ひごと紙でタコをつくる	63	55	56	31		
プラモデルをつくる	85	42	63	55		
道具を使って木で何かをつくる	70	53	63	38		
ゲームウォッチをする	89	73				

表2 あそびの「やる気がある」比較(小3)

このように分類されるが、体をうごかすもの、友だちと一緒にやるものに若干だが「やる気がある」子どもが増えていることが注目される。

いろいろな遊びに「やる気」を示す子どもの割合は〔表2〕のようになっている。'74年調査と同様に、遊びによる「やる気」の差はそれ程極端には見られない。子どもたちの興味は幅広いものであるから、現代の遊びであれ、伝承的な遊びであれ、それぞれに面白さ、楽しさを見い出すのであろう。子どもたちに多様な遊びが伝えられていくような働きかけが直接、間接に必要である。

2. 「できること」と「意欲」に関する一考察

— 「あそびできる」と「あそび意欲」のクロスデータより —

はじめに調査概要・単純集計についての考察等が既述されているが、この項においては、それらのサンプルの中からとらえることのできるいくつかの特徴について述べることに、ねらいである。

(I) 基礎となるデータについて

この項の基礎となるデータは、男女別単純集計以外に、3種類ある。以下、それを示す。

① 「あそびができるか」についての項目に対して、「あそびをやってみたいか」の意欲についての項目をクロスしたもの(サンプル総数128人)

つまり、このデータでは「あそびができる、できないということ」と、「あそびに対する意欲」とには、関わりがあるのか、ないのか、あるとすれば、どんな特徴があるのかを知りたい、などのねらいがある。

② 「道具についてのできる」という項目に対して、「あそびができるか」という項目をクロスしたもの(サンプル総数128人)

このデータでは、やはり「道具」と「あそび」との関わりの有無、あるとすれば、その特徴を知りたい、などのねらいがある。

③ 「学校、家は楽しいか」「友だちとあそぶか」「テレビは何時間見るか」という項目に対して、他の全項目をクロスしたもの、(サンプル総数 128人)

これは「できること」が多い子や意欲がある子は、やはり、生活を楽しみ、意欲をもって生活しているのかどうかという大きな仮説の検証のためである。(今回は、略)

なお、これらのサンプルは、小学校5年生を抽出したものである。

(II) 考 察

①について

(1)まず、同じ項目同士のクロスに注目した。

私たちは、子供たちのやる気を常に大切にしたいと願っている。たいしたやる気もないのに何でもできてしまうスマートな子よりは、多少できなくても、うんとやる気を示す子の方が、“うんとおびる”一発達する可能性を秘めている子と思うことが多い。そして、やる気さえあればたいがいのは、できるようになると考えることもしばしばである。だから、やる気をまず第一に考えてみた。

すると、ここで問題になるのは、まず〔表 8-①〕の※の数値で「やる気があってもうまくできない」子どもたちである。この子たちは、やがて、「うまくできないから、やる気もない」子どもたちに、放っておけば、かわっていくであろう。そこに、教育的課題がうまれてくる。例えば、「川や海や沼などで魚をつる」、「竹馬にのる」「ひもでコマをまわす」「ケン玉をする」などは、もっともっと大人が教えてあげなければいけないことであることは、数字が示している。次に問題となるのは、〔表 8-②〕の※で「やる気があっても、やる場がない、あるいは、自信がない(やらせてくれないはなかった)」子どもたちである。やはり「魚をつる」があげられる。そして、ここでは、その他に「マイコンを使ってゲームなどをする」と「プラモデルをつくる」が入ってくる。マイコンの功罪は議論のわかれるところであるが、まだまだ子供たちにとっては、マイコンは高価なのか、それとも、まだまだ“やりたりない”欲求不満のあらわれなのであるか。そのあたりはさらに深い分析・調査が必要である。

3番目に問題にしたいのは〔表 8-③〕の※で「うまくできるのに、やる気がしない」子どもたちである。うまくできないから、やる気がしないというのは、だいたい納得できる。

しかし例えば、「木にのぼる」「あみで虫をつかまえる」「お手玉をする」「コマをまわす」「友だちとすもうをとる」「友だちとおにごっこをする」「おり紙でツルを折る」「竹ヒゴと紙でタコをつくる」などでは〔表 8-③〕に示すように「うまくできる」のに「やる気がしない」のである。5年生という年齢を考えると、すでに小さい時にやっていて、もう遊びとしては、今さらやらないだろうということがひとつ予想される。また、別の遊びがあって、これらには、もはや興味がないということも考えられる。さらにまた、それら遊びをみると、伝承的なものも多く、そういう遊びを受けついでいく異年齢集団もなくなりつつあることも推測させ、また、子どもたちの中にも、集団で遊ぶ、あるいは友だちと遊ぶ遊び方自体がわからなくなってきている、だから、やる気がなくなってきたということも推測できるのではないだろうか。

最後に〔表 8-④〕の※で示されるように「やったこともないし、やる気がしない」遊びについてである。相対的にであるが、子どもの遊びとして、消えつつある、子どもの関心をひきつけない遊

表 3 「あそびができるかできないか」に対して「あそびの意欲」の同項目同士をクロスした資料
表 3-① -竹馬にのる-

あそびができるかできないか \ あそびの意欲		N・A	やる気があ る	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや やる	ふつうに やる	やらない
N・A		0	0	0	0	0	1
やったことが ない	自信がない	0	0	0	0	0	1
	やる気がしない	0	1	1	0	0	1
	やる場がない	0	1	2	0	2	3
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	1
やったことが ない	うまくできない	0	※ ⑩	4	2	7	6
	どうにかできる	0	13	2	0	9	0
	うまくできる	2	44	3	0	11	1

※ その他「川や海や沼などで魚をつる」と「ヒモでコマをまわす」「ケン玉をする」が、同じ傾向を示し、数値が高い。

表 3-② -マイコンを使ってゲームをする-

あそびができるかできないか \ あそびの意欲		N・A	やる気があ る	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや やる	ふつうに やる	やらない
N・A		3	1	0	0	1	0
やったことが ない	自信がない	0	0	0	0	0	0
	やる気がしない	0	1	2	0	2	3
	やる場がない	1	※ ⑩	5	0	8	10
	やらせてくれない	0	0	1	0	0	3
やったことが ない	うまくできない	0	4	3	0	1	1
	どうにかできる	0	16	5	0	8	2
	うまくできる	1	32	2	0	2	0

※ その他「魚をつる」「プラモデルをつくる」が、同じ傾向を示し、数値が高い。

表 3-③ -おり紙でツルをおる-

あそびができるかできないか \ あそびの意欲		N・A	やる気があ る	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや やる	ふつうに やる	やらない
N・A		1	0	0	0	0	1
やったことが ない	自信がない	0	0	0	0	0	0
	やる気がしない	0	1	1	0	2	1
	やる場がない	0	0	0	0	0	0
	やらせてくれない	0	0	1	0	0	0
やったことが ない	うまくできない	0	1	4	0	2	3
	どうにかできる	0	3	5	1	10	2
	うまくできる	1	36	※ ⑭	3	27	8

※ その他「木にのぼる」「あみで虫をつかまえる」「お手玉をする」「コマをまわす」「友だちとすもうをとる」「友だちとおにごっこをする」「竹ヒゴと紙でタコをつくる」などは、同じ傾向を示し、※で数値が高い。

表3-④ -友だちとすもうをとる-

あそびの意欲 あそびが できるかできないか		N・A	やる気が		やる気がしない		どちらでもない	
			あ	る	やらない	いやいや やる	ふつうに やる	やらない
N・A		1	0	3	0	0	2	
やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	0	0	
	やる気がしない	1	2	※ (6)	0	2	9	
	やる場がない	0	0	4	0	0	6	
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	2	
やったこと がない	うまくできない	0	0	5	0	1	2	
	どうにかできる	0	3	4	0	8	6	
	うまくできる	1	24	7	1	12	6	

※ その他「お手玉をする」「タコをつくる」「竹とんぼをつくる」「あみものをする」が、同じ傾向を示し、数値が高い。

びについて、大人が、そこにどういう意義を見いだしていくのか、あるいは、子どもの関心にまかせていくのかを考えていかなければいけないように思う。それは「お手玉をする」「すもうをとる」「タコをつくる」「竹で竹とんぼをつくる」「あみものをする」である。

数字の分布を総体的に見ても、以上述べた部分以外では、「できること」は深く意欲につながっており、子供たちの“健全さ”を示しているように思う。

(2)次に注目したことは、遊びの中の他の項目同士の関係である。-「あそびができるか、できないか」に対して、「あそびの意欲」の他の項目同士をクロスした資料〔表4,5〕。

ここでは、遊び20項目を、大きく5つのグループに分けて、その5グループ同士の関係に注目することから考えてみた。

第1グループ調査項目 1～3：主として、自然の中で、体を動かしてあそぶ遊び。

第2グループ調査項目 4～8：伝承的遊びとよんでよいもの。

第3グループ調査項目 9～11：機械的な一人遊び。今、はやりといってもよい。

第4グループ調査項目 12～15：「友だち」と複数であそぶ遊び。

第5グループ調査項目 16～20：手先をとくに使う遊びというより作る活動が主体の遊びである。

全項目にわたって、クロスの資料を示すことは、かえって繁雑になり、あまり意味がないので各グループから代表的な項目をえらんで、その項目同士のクロスをとることにする。第一グループは、調査項目2の「川や海や沼などで魚をつる」、第2グループでは、調査項目8の「ケン玉をする」、第3グループでは調査項目10の「マイコンを使ってゲームなどをする」；第4グループでは調査項目12の「友だちとすもうをとる」、そして第5グループでは調査項目20の「あみものをする」をえらぶことにする。(それらを選んだ視点は、明確ではないが、一応そのグループを代表させることにする。)

表 4 「あそびができるかできないか」に対して「あそびの意欲」の異項目同士をクロスした資料
表 4-① - ケン玉をする -

あそびの意欲 あそびが できるかできないか		N · A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N · A		0	0	0	0	0	1	
川 や海 や沼 などで魚をつる	やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	1	2
		やる気がしない	0	⑨	1	0	5	0
		やる場がない	0	7	0	0	3	0
		やらせてくれない	0	0	2	0	0	2
やったこと がない	やったこと がない	うまくできない	0	7	5	0	4	1
		どうにかできる	0	14	3	0	11	1
		うまくできる	2	<u>31</u>	2	0	11	3

表 4-② - マイコンゲームをする -

あそびの意欲 あそびが できるかできないか		N · A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N · A		0	0	0	0	1	0	
川 や海 や沼 などで魚をつる	やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	1	2
		やる気がしない	0	⑧	2	0	3	2
		やる場がない	0	⑥	0	0	3	1
		やらせてくれない	0	1	1	0	0	2
やったこと がない	やったこと がない	うまくできない	1	8	5	0	2	1
		どうにかできる	0	9	5	0	9	6
		うまくできる	4	<u>32</u>	5	0	3	5

表 4-③ - すもうをとる -

あそびの意欲 あそびが できるかできないか		N · A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N · A		0	0	0	0	0	1	
川 や海 や沼 などで魚をつる	やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	0	3
		やる気がしない	0	⑤	6	0	1	3
		やる場がない	0	2	3	0	1	4
		やらせてくれない	0	0	2	0	0	2
やったこと がない	やったこと がない	うまくできない	1	2	8	0	2	4
		どうにかできる	0	4	7	0	9	9
		うまくできる	2	<u>16</u>	⑬	1	10	7

表4-④ -あみものをする-

あそびが できるかできないか		あそびの意欲 N・A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N・A		0	0	0	0	0	1	
川 や 海 や 沼 な ど で 魚 を つ る	やったこと が な い	自信がない	0	1	0	0	1	1
	やる気がしない	0	④	⑥	0	3	2	
	やる場がない	0	⑥	3	0	1	0	
	やらせてくれない	0	1	2	0	0	1	
やったこと が な い	うまくできない	0	6	4	1	5	1	
	どうにかできる	0	9	9	0	7	4	
	うまくできる	2	11	②①	0	3	12	

表4-⑤ -プラモデルをつくる-

あそびが できるかできないか		あそびの意欲 N・A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N・A		0	0	0	0	1	0	
川 や 海 や 沼 な ど で 魚 を つ る	やったこと が な い	自信がない	0	0	0	0	1	2
	やる気がしない	0	5	5	0	3	2	
	やる場がない	0	7	3	0	0	0	
	やらせてくれない	0	1	1	0	0	2	
やったこと が な い	うまくできない	1	8	4	2	2	0	
	どうにかできる	1	12	3	0	7	0	
	うまくできる	2	34	2	0	8	3	

表 5 「あそびができるかできないか」に対して「あそびの意欲」の異項目同士をクロスした資料
表5-① -すもうをとる-

あそびが できるかできないか		あそびの意欲 N・A	やる気が あ る	やる気がしない		どちらでもない		
				やらない	いやいや や る	ふつうに や る	やらない	
N・A		0	0	1	0	0	1	
川 や 海 や 沼 な ど で 魚 を つ る	やったこと が な い	自信がない	0	0	0	0	0	1
	やる気がしない	0	1	1	0	0	0	
	やる場がない	0	1	0	0	0	0	
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	1	
やったこと が な い	うまくできない	0	3	5	1	2	6	
	どうにかできる	1	6	13	0	10	15	
	うまくできる	2	⑬	⑯	0	11	9	

表5-② -あみものをする-

あそびが できるかできないか	あそびの意欲	N・A	やる気が あ	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや や	ふつうに や	やらない
N・A		0	0	0	0	1	1
やったこと がない	自信がない	0	1	0	0	0	0
	やる気がしない	0	1	1	0	0	0
	やる場がない	0	0	1	0	0	0
	やらせてくれない	0	1	0	0	0	0
やったこと がない	うまくできない	0	3	5	0	5	4
	どうにかできる	0	16	11	0	7	11
	うまくできる	2	⑩	⑳	1	7	6

表5-③ -魚をつる-

あそびが できるかできないか	あそびの意欲	N・A	やる気が あ	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや や	ふつうに や	やらない
N・A		1	2	0	0	2	0
やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	0	0
	やる気がしない	0	2	2	0	2	2
	やる場がない	0	⑫	1	0	6	6
	やらせてくれない	0	0	1	0	1	2
やったこと がない	うまくできない	0	6	0	0	0	3
	どうにかできる	0	18	7	1	5	0
	うまくできる	1	23	5	1	3	4

表5-④ -すもうをとる-

あそびが できるかできないか	あそびの意欲	N・A	やる気が あ	やる気がしない		どちらでもない	
				やらない	いやいや や	ふつうに や	やらない
N・A		1	2	0	0	0	2
やったこと がない	自信がない	0	0	0	0	0	0
	やる気がしない	0	2	2	0	0	4
	やる場がない	1	5	⑬	0	4	11
	やらせてくれない	0	0	1	0	1	2
やったこと がない	うまくできない	0	1	3	0	0	5
	どうにかできる	0	8	9	0	11	3
	うまくできる	1	11	11	1	7	6

(※しかし、この点は、もっと詳しく見ると、例えば、第3グループの中では調査項目10と9、11とは、だいぶちがう傾向があり、別の機会にさらに詳しく検討していく必要がある。)

〔表4-①～④〕からは、次のようなことが、考えられる。つまり、「魚をつる」ことに対してやったことがないーやる気がしないからーという子も、「ケン玉」や「マイコンゲーム」はやる気がするが、逆に「魚をつる」ことがうまくできる子は、「すもう」や「あみもの」はやる気がないのでやらない子が多い。「あみもの」は、男女の違いも考えられるので、念のため、19の「プラモデルをつくる」で見てもよう〔表4-⑤〕。すると「ケン玉」「マイコン」と同じ傾向を示し、これは、男女の違いによることが予想される。他に「魚をつる」ことがうまくできる子が、やる気がしないもので、高い数字を示しているのは調査項目5の「お手玉をする」と調査項目13の「おにごっこをする」と、第5グループ「ツルをおる」「タコをつくる」「竹トンボをつくる」である。(資料略)

「ケン玉」も「マイコン」も一人遊びでありそういう意味では、魚つりも一人でやる遊びであり、うなづける。そして、どちらかといえば静かな遊びであるから、「すもう」のような遊びをやる気がしないのも、予想される。しかし、手先をつかう、「タコづくり」や「竹トンボづくり」にやる気を示さないのは、いささか、ふにおちない。魚つりも案外手先の器用さが要求されるのではないだろうか。考えられるとすれば、めんどうなことはやらない、魚つりのように、のんびりとした遊びをするレジャー志向型の子も像なのであろうか。

〔表5-①, ②〕については、どうか。「魚つり」にくらべると、ほとんどの子が、伝承的な遊びは、経験している。そして、やはり「すもう」や「あみもの」には、やる気を示していない。

〔表5-③, ④〕は、マイコンをやる場がなく、やったことがない子は、つりやケン玉や、あみものはやりたいと思っている。しかし、すもうは、やる気がしない子が多い。

以上の考察を大まかに、まとめてしまうと、一人遊びのうまい子どもたちが多く、やる気もするが、体をつかったすもうのような遊びや、手先をつかうめんどうな遊びは、総じて、やる気がしないという子が、ふえているのでは、ないだろうか。

以上、**1**のデータから、とりあえず考察できることだけ、まとめてみた。さらに、詳しい検討は別の機会に譲りたい。

② 「道具できる」と「あそびできる」のクロスデータより

ここでは、データのひろい方について、①とは、やや異なった方法を使ってみた。①では、あらかじめねらいをつけた項目、(同じ項目同士と、グループ分けによる代表値を使った)を選択したが、ここでは、数値の高いものをピックアップすることによって、その傾向を見てみたのである。なぜならば、①では、「できること」と「意欲」との関係を見たのであり、個々の項目間よりは、グループ分けによる遊びの分類が有効であると考えたからであり、この②では、「道具」と「あそび」という別のジャンルの間関係であるので、これは、個々の項目を問題にすべきであると考えたからである。①と同様に、サンプル数が少ないことと、パーセンテージは、単純集計の数値をそのまま転用してあるので、クロスをとると、全部を合わせて、100にならない、ということも理由に、ここでも、実数で数値をあらわすことにする。(しかしながら、ここでは、いくつかの項目に限って、考察してみたい。)まず、[表6-①~③]では、「ハサミはうまくつかえる」という子どもたちでも、「魚つり」や「タコづくり」「竹トンボ」「あみもの」などはやったことがないところを述べている。また「ハサミ」はつかえても、「竹馬はうまくできない」子どもも多い。結局、ハサミについては、あそびができる、できないとは、あまり関係ない。言いかえるならば、だれでもだいたいハサミは、うまくつかえているということであろうか。次に、[表6-③]については、ハサミと同様、ナイフがうまくつかえても「コマはうまくまわせない」という子どもが多い。また、[表6-④]では、ナイフがつかえても「竹トンボは、つくったことがない」という子どもたちが、まだ多いということを示している。子どもたちに、やはりもっとつかう場を、あるいは使いたくなるような教材を与えていくべきであるということであろうか。

カナヅチと遊びとの関係は、あまりないようである。総じて、カナヅチをつかえる子は多いが、だからといって「竹馬や「すもう」とは、結びつかないのである。[表6-⑤, ⑥]。ノコギリやキリはどうか。ノコギリがうまくつかえてもお手玉はうまくできない。つまり、お手玉よりもノコギリを使う機会の方が多いのではないだろうか。お手玉がそれだけ失なわれつつある一方、ノコギリを使う場は、案外、保障されているのである[表6-⑦]。

ノミやカンナやナタで特徴的なことは、「道具がない」あるいは「それらの道具をつかう場がない」ということであろうか。あそびとは関係なく、そういう道具については、つかったことがない、知らないという子どもたちが多いのではないだろうか[表6-⑧, ⑨]。

以上、②については、特徴的な道具についてのみ、限定して、考察してみたが総じてあまりあそびとの関係はなさそうである。

※ 最後に③の学校や家、テレビと他の全項目について、クロスをとったものであるが個々の数字のバラつきが多く、今回の考察までには、特徴的なことがらをつかむことができなかったため、再度検討をして、次の何らかの機会にまとめることにしたい。

表 6 「道具がうまくつかえる・つかえない」に対して「あそびができる・できない」をクロスした資料
表 6-① ハサミで布をきる-

川や海や沼などで魚をつる	道具		やったことがない				やったことがある		
	あそび	N・A	自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	0	0	1	0	1
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	やる気がない	0	0	0	0	0	0	0	1
	道具がない	1	0	0	0	0	0	0	0
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	0	0	0
がやったこと	うまくない	0	0	0	0	0	0	1	1
	どうにかする	0	0	1	1	3	8	6	5
	うまくする	0	3	14	9	1	8	22	41

類似項目 ⑦⑬⑱⑳

表 6-② ハサミで布を切る-

竹馬にのる	道具		やったことがない				やったことがある		
	あそび	N・A	自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	0	0	2	0	0
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	やる気がない	0	0	0	0	0	0	0	1
	道具がない	1	0	0	0	0	0	0	0
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	0	0	0
がやったこと	うまくない	0	0	0	1	0	0	0	1
	どうにかする	0	0	0	2	1	7	6	8
	うまくする	0	1	3	5	0	20	18	51

類似項目 ⑤⑦⑧⑱⑳

表 6-③ ナイフで鉛筆をけずる-

ひもでコマをまわす	道具		やったことがない				やったことがある		
	あそび	N・A	自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	0	0	1	0	1
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	やる気がない	0	0	0	1	0	0	1	1
	道具がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	0	0	0
がやったこと	うまくない	0	0	1	2	0	3	1	4
	どうにかする	1	1	0	0	1	13	8	30
	うまくする	0	0	2	1	0	7	10	38

類似項目 ⑥②

表6-④ - ナイフで鉛筆をけずる -

道具 あそび	N・A	やったことがない				やったことがある		
		自信が ない	やる気が しない	道具が ない	やらせて くれない	うまく できない	どうにか できる	うまく できる
N・A	0	0	0	1	0	1	0	0
がやった こと ない	自信がない	0	0	0	0	0	0	0
	やる気が ない	1	0	1	1	0	0	0
	道具がない	0	0	0	0	0	0	0
	やらせて くれない	0	0	0	0	0	0	0
がやった こと ある	うまく できない	0	0	3	3	0	1	3
	どうにか できる	1	2	(13)	13	2	2	16
	うまく できる	1	0	(12)	5	1	6	24

類似項目 ⑫⑳

表6-⑤ - カナヅチで木にくぎをうつ -

道具 あそび	N・A	やったことがない				やったことがある		
		自信が ない	やる気が しない	道具が ない	やらせて くれない	うまく できない	どうにか できる	うまく できる
N・A	0	0	0	0	0	2	0	0
がやった こと ない	自信がない	0	0	0	0	0	1	0
	やる気が ない	0	0	0	0	0	0	0
	道具がない	0	0	0	0	0	0	0
	やらせて くれない	0	0	0	0	0	0	0
がやった こと ある	うまく できない	0	0	0	0	0	4	1
	どうにか できる	0	1	0	3	1	6	15
	うまく できる	1	0	3	5	0	(16)	18

類似項目 ⑤⑦⑧

表6-⑥ - カナヅチで木にくぎをうつ -

道具 あそび	N・A	やったことがない				やったことがある		
		自信が ない	やる気が しない	道具が ない	やらせて くれない	うまく できない	どうにか できる	うまく できる
N・A	0	0	0	1	0	0	1	0
がやった こと ない	自信がない	0	0	0	0	0	1	0
	やる気が ない	0	0	0	0	0	0	0
	道具がない	0	0	0	0	0	0	0
	やらせて くれない	0	0	0	0	0	0	0
がやった こと ある	うまく できない	1	0	1	2	0	0	1
	どうにか できる	0	0	(15)	3	1	3	7
	うまく できる	5	0	(14)	4	1	4	12

類似項目 ②⑦⑧⑳

表6-⑦ -ノコギリで木を切る-

あそび	道具	N・A	やったことがない				やったことがある		
			自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	0	0	1	1	0
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	やる気がない	0	0	0	0	0	0	0	0
	道具がない	0	0	0	0	0	2	1	
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	0	0	0
がやったこと	うまくな	0	0	0	0	5	2	3	
	どうにか	1	0	2	1	0	1	16	15
	うまくな	1	1	9	0	0	14	19	33

類似項目 ⑥⑦⑩

表6-⑧ -ノミで木に穴をあける-

あそび	道具	N・A	やったことがない				やったことがある		
			自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	1	0	0	0	1
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	1	1	
	やる気がない	0	0	0	0	0	0	6	
	道具がない	1	0	0	0	0	0	0	4
	やらせてくれない	0	0	0	0	0	0	0	3
がやったこと	うまくな	1	0	0	0	0	1	1	4
	どうにか	0	0	1	0	0	1	1	26
	うまくな	0	0	1	0	0	0	0	46

類似項目 ⑤⑥⑧⑨⑪⑬⑭⑯

表6-⑨ -カンナで木をけずる-

あそび	道具	N・A	やったことがない				やったことがある		
			自信がない	やる気がしない	道具がない	やらせてくれない	うまくできない	どうにかできる	うまくできる
	N・A	0	0	0	0	0	0	0	2
がやったこと	自信がない	0	0	0	0	0	0	0	3
	やる気がない	0	0	1	0	0	0	1	6
	道具がない	1	1	0	0	0	0	3	5
	やらせてくれない	0	0	1	0	0	0	0	8
がやったこと	うまくな	1	0	0	0	0	0	0	2
	どうにか	0	0	0	0	0	0	1	20
	うまくな	0	0	0	0	0	0	0	42

類似項目 ④⑤⑥⑧⑨⑬⑭⑮⑯

3. 手の働きと意欲の男女差

(1) 生活にかかわることは、女子の方が「うまくできること」が多い。

20項目中、次の11項目について、学年を通して、男子より女子の方が「うまくできる」とこたえている。

急須からお茶をつぐ	熱いみそ汁をおわんにつぐ
ナイフで果物の皮をむく	包丁を使ってジャガイモを小さく切る
お米をとぐ	洗濯物をたたむ
ぞうきんをしぼる	ふろしきにもものをつつむ
針と糸でボタンをつける	ミシンでぞうきんをぬう
ハンカチにアイロンをかける	

中でも、洗濯物、ボタンつけ、アイロンかけの衣に関するもの、急須からお茶、お米とぎ、ジャガイモを切るの食に関するもので特に男女差が大きい〔図8〕。日常生活の中で、女子の方が家事の手伝いをしていることがわかる。

これらの11項目は、男女差を示しながらも学年が上るにつれて「うまくできる」が多くなっていく。それについて「やる気がある」のかどうかを意欲の面で調べてみると、家事にかかわることの7項目が全部下降線をたどっている。(やる気が少なくなっていく)(ハンカチにアイロン、ふとんの片づけ、食事の手伝い、片づけ、リンゴの皮むき、運動靴を洗う、玄関のそうじ)〔図9〕特に男子は、3～4年生を境に急に下り、女子は下降するが、ほぼ横ばいの状態を示す。子どもらしい「やりたがりや」の時期をすぎると、男子は、家事にやる気も少なくなり、女子は意欲というより、当然の生活になってしまうのかもしれない。

家事に関して女子の方が「うまくできる」が多い中で、「カンキリでカンツメをあける」だけが男子がわずかに上まわっている〔図10〕。特に小学校中学年の男子が、台所の中で大好きな仕事のような。

(2) 男女差が少ないものは身のまわりのこと

たまごを割る、豆をはしでつかむ、靴のひもを結ぶ、シャンプーを使って自分ひとりで頭を洗うなど身のまわりのことでは「うまくできる」に男女差がほとんど見られない〔図11-①〕。それらは又、年齢が高くなるとより習熟度もまし、「身についていく」ということなのだろう。

差が少ないものの中に「カレーライスをつくる」があり、小学生のうちは、男女ほとんど同じ位「うまくできる」子が少ない。そして中学になると女子に「うまくできる」が急にふえてくる〔図11-②〕。

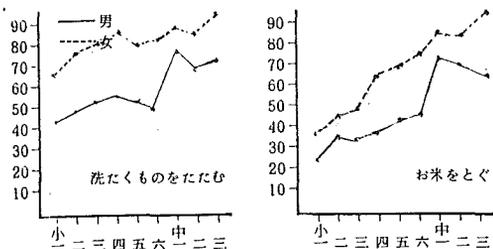


図8. 「うまくできる」の男女差が著しいもの

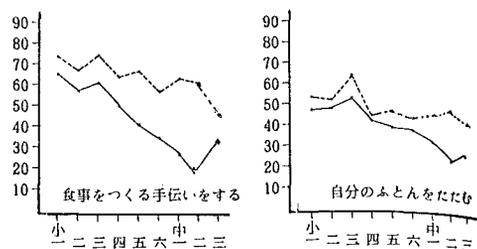


図9. 生活の中で「やる気がある」が下降する例

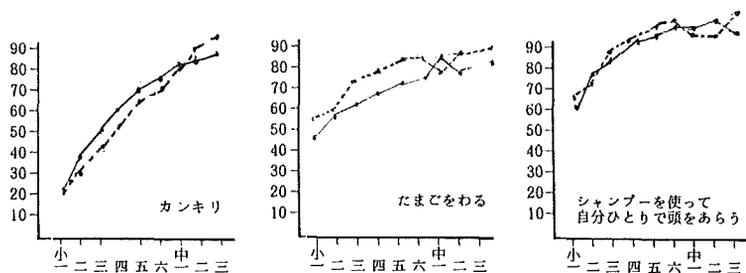


図11. 男女差が少ないもの-① 「うまくできる」

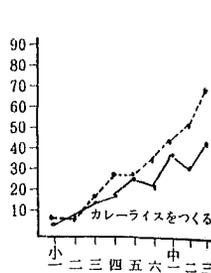


図11.-②

ミシンでぞうきんをぬうは、6年生から「うまくできる」がふえる。家庭科でミシンを使う時期と一致しているが、せっかく習ったミシンが中学になると男女の差がひらいていく。技術科、家庭科と教科が分かれていく中で、男子は、再びミシンに接することは少なくなっていくだろう。中学校になっても30%の男子が「やる気がある」とこたえているのに〔図12〕。

(3) 男子が「うまくできない」というのは、主に衣に関すること

洗たくものをたたむ、ふろしきにもものをつつむ、ボタンをつけるなどは、中三になっても20%ぐらいの子どもたちが「うまくできない」といっている〔図13〕。衣類の管理は、ほとんど自分の手でしないせいであろう。

「うまくできない」中にくだものの皮をむくが一番高い値を示している。6年生男子では、60%以上の子ができない。皮をむくのは主に母親の仕事になるのだろうか。「りんごの皮がむけない」ことを器用、不器用の一つの目安としたことがある。その面だけからいえば、相変らず「不器用な子が多い」と言うことができる。

生活のことで、女子が男子より「うまくできる」ことが多いのは、予想していた通りだといえる。「男は仕事、女は家庭に」という性別による役割の分担が家庭の中のしつけなどにも定着している

かのように見える。

しかし実状は少しずつ変化し、1985年の「婦人労働白書」によれば、企業などで働く女子雇用労働者の数が、いわゆる専業主婦より上まわったという。「男は仕事、女も仕事」という時代を迎えつつある中で、男子も今よりは家事について「うまくできる」が多くなる必要があるのではないかと思う。

(4) 道具は、男子の方が「うまくできる」が圧倒的に多い

15項目中、11項目が全学年を通じて、男子の方が「うまくできる」とこたえている数が多い。身近な道具であるカナヅチ、ノコギリ、キリ、ペンチ、ドライバーは、小学校3年を境に男子では「うまくできる」が急にふえていき、図工科で道具が出て来る時期とほぼ一致している。一方、女子では、それほど急にはふえていないし、ペンチをのぞいては、「うまくできる」子が50%前後しかないのはどういうことだろうか。とわいえ、これらは74年とくらべると、カナヅチ、ノコギリなどは、「うまくできる」とこたえている子が倍近くふえている〔図14〕。

一般の家庭にはほとんどおかれなくなったカンナ、ナタ、ハンダゴテなどは、男子は、中学1年から「うまくできる」が急にふえている。技術科の授業によって、道具にふれる機会を得たことによることは明らかであろう。女子は、男子の半分以下の数字を示している〔図15〕。

女子の「うまくできる」が少ないものを、やる気の面からしらべてみる。

道具が一つずつ対応した形での質問ではないので「道具を使って木で何かをつくる」と「木でたなをつくる手伝いをする」という総合した活動をとりあげてみると、「木で作る」は50%、「たな」は30%前後の女子が「やる気がある」ことがわかる〔図16〕。「うまくできる」ことが少なくても、「やる気はある」ととらえることが出来る。場が与えられることが必要だと思う。

一方、電動イトノコ、ハンダゴテは、「うまくできない」と対応するようにやる気の方も少ない。道具にふれる機会が少ないので（見ることもないかもしれない）、その道具によって何が作り出せるかが理解できないので、やむを得ないことではないかと思う。

(5) 男子が女子を下まわるのは、ハサミで布を切るだけ

「生活」の中で、衣に関して男子の「うまくできる」が少ないことが目立ったが、道具に関しても、唯一女子を下まわったのが、ハサミで布を切るであった。家庭でもほとんど布にふれることがない男子が、技術・家庭の別学によって、さらにその差が広がったのであろう〔図17〕。

(6) 男女差の少ない道具

コンパス、三角定規は、教科の中できちんと位置づくせいか、又ナイフでえんぴつをけずるのも

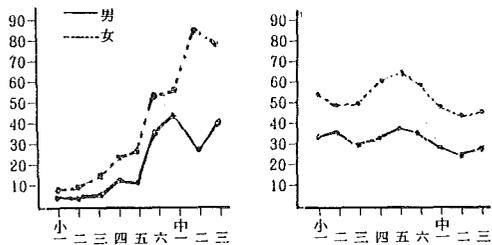


図12. ミシンでぞうきんをぬうの「うまくできる」と「やる気がある」

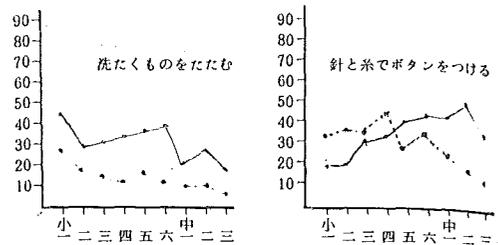


図13. 「うまくできない」こと

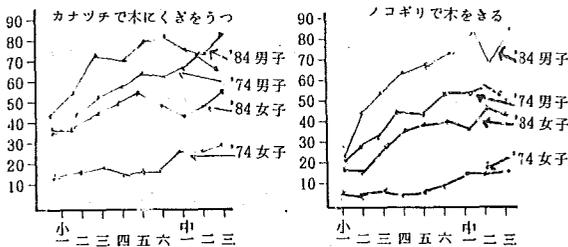


図14. 「うまくできる」の74年との比較

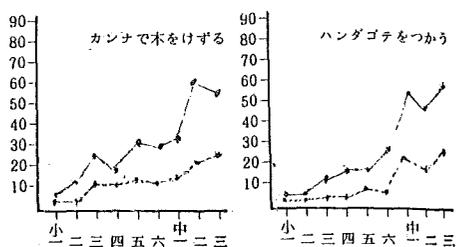


図15. 「うまくできる」で中学で差がひろがるもの

「うまくできる」は多くないものの、コンパスなどと同じように男女差がない〔図18〕。

意欲の面から「図工・技術・家庭の時間にもものをつくる」〔図19〕をみると、高学年でも70%ぐらいが「やる気がある」とこたえ、その男女差はない。その差の少なさと、実際の道具が「うまくできる」ことの男女差をみると、道具についていえば、教育の中味によって、男女差がひらいていくと思われる。

そして、道具を使いこなし人間らしく育つためには、学校はもとより、地域の児童館の工作活動などの役割がますます大きくなっていくのではないだろうか。

(7) あそびの中で「うまくできる」ものの男女差は、小学校1年生からはじまっている

魚をつる、虫をとるなど自然にかかわるもの。けん玉、コマ、すもうなど昔から「男の子の遊び」とされてきたもの。そして「現代のおもちゃ」ともいべきゲームウオッチ、マイコン、プラモデルなど、20項目中、8項目で男子が「うまくできる」とこたえている。

一方女子では、おて玉、ツルを折る、編物の3項目だけが、男子より「うまくできる」ものである〔図20〕。

合わせて11項目に男女差が大きく出ているが、その中で特徴的なのは、その差がすでに小学校

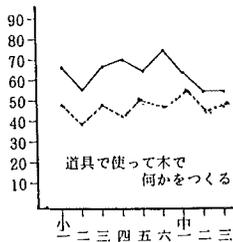


図16. 「やる気がある」の男女差

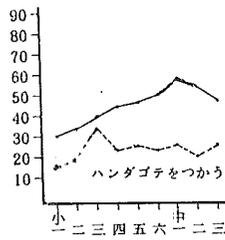


図17. 男子が「うまくできないもの」

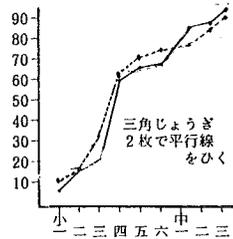
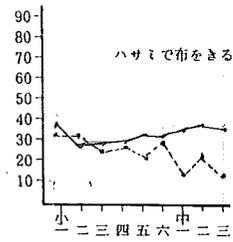


図18. 「うまくできる」で男女差がないもの

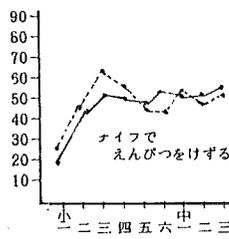
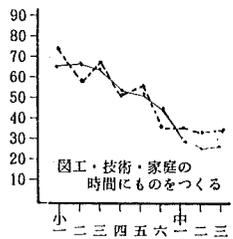


図19. 「やる気がある」の男女差



1年生からはじまっていることで、学年が上ってもその差は縮まらないということである。魚や虫をつかまえたり、すもうをしたり、ツルを折ったりするのに低学年のうちに、それほど道具やワザが必要なわけではないし、野原にいけば虫はいるのだが、それらへの興味の示しかたがこんなにも差があるのは、家庭や幼児教育での男女の育て方の違いなのだろうか。今後さらに追究していきたい課題である。

(8) いわゆる「男の子の遊び、女の子の遊び」について

いわゆる男の子の遊びといわれるものに女子は「うまくできない」とこたえているのだが、意欲の面からしらべてみると、プラモデルをのぞくと、それほど大きな差はみられない〔図21〕。

「うまくできる」で大きな差をみせた魚つりやコマまわしは、「やる気がある」が男子に近いし、けん玉やマイコン、ゲームウォッチは、ほとんど同じである。

その中でなぜかプラモデルだけは、「うまくできること」と「やる気」が一致して男子がずば抜けて高い。現代の典型的な「男の子の遊び」といえるだろうか。

いわゆる男子の遊びへの女子のやる気は高いが、反対にあみもの、ツルなどの女子の遊びには、男子はほとんど関心を示さない。今後は遊びの中でいわゆる「男子専科の遊び」といわれるものが

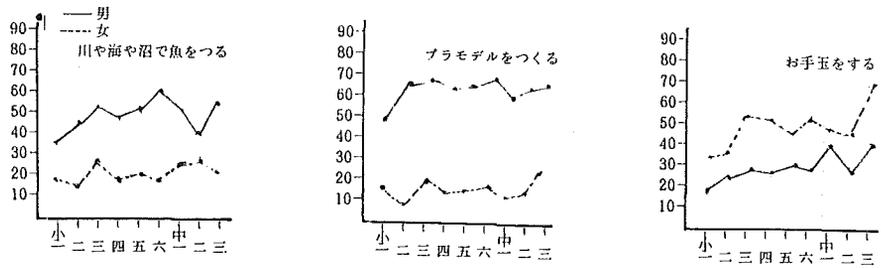


図20 「うまくできる」で男女差が大きい遊び

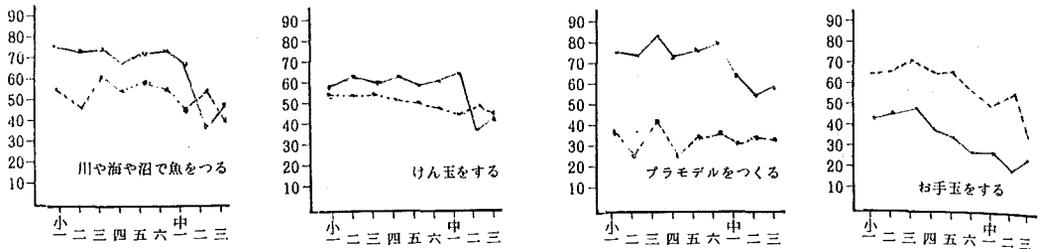


図21 意欲の面から「やる気がある」もの

少なくなっていくのだろうか。このことは、竹馬にのる、コマをまわすについての10年前とのちがいをみるとおもしろい〔図22〕。2つとも戦前までは、男の子の遊びだった。74年の調査では、コマは10%、竹馬は20%ぐらいの女子しかうまくできなかったのに、10年後になるとコマは男子とのひらきはあがるが竹馬は、ほとんど同じになっている。伝えたり、指導する例も含めて、生活の中での「男女観」の変化が反映されているのだろうか。

その他男女差が少ないものに、トランプをきる、自転車にのってあそぶ、友だちと外でおにぎりを食べる、友だちと外でボールを使って遊ぶがある。

(9) 気になる子どもたちの生活の基盤

生活、道具、遊びと分けた中で、「うまくできる」とか「できない」には、男女の差を示した子どもたちだが、学校での教科への「やる気」や百科辞典、小説、マンガが読むなどについては、男女の差は、それほど見られない〔図23〕。

教科に関するものが、学年が上ると「やる気がある」が下降するが、小説、マンガをよむは、小学校1年から中学3年まで50%~70%前後の「やる気」が示される。又、新聞、テレビは、やや男子に「やる気」が多いが、マンガ類もふくめて、情報の受け手としての子ども像がうかび上って

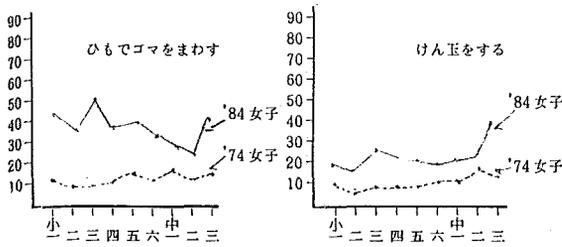


図22 10年前とくらべて女子の「うまくできる」のちがいは

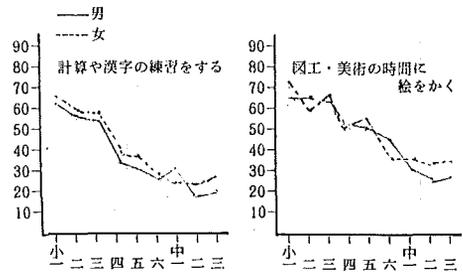


図23-① 「やる気」に男女差が少ない

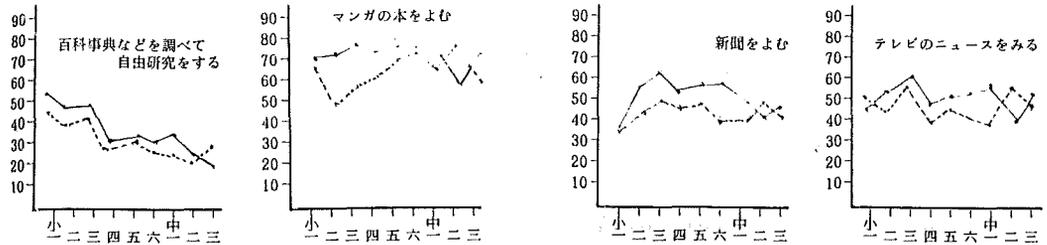


図23-② 「やる気」に男女差が少ない

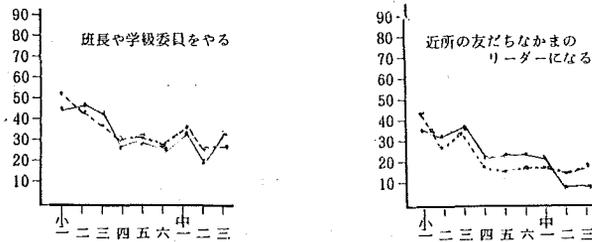


図24. なかまの中での「やる気」が少ない

くる。

一方、近所の友だちなかまのリーダーとなるや、班長や学級委員をやることは、「やる気」も低く、さらに下降していく〔図24〕。これと合わせて「近所の友だちとあそびますか」を見ると〔図25〕、小学校高学年から急降下し、いわゆる放課後の遊び仲間＝子ども集団が崩壊していることが裏付けられよう。

「家庭はたのしいですか」が、中学に入って男女とも「たのしい」が少なくなることが目立つ。思春期に入り家族関係にわずらわしさを感じるのであろうが、男子の「学校がたのしい」が少なく

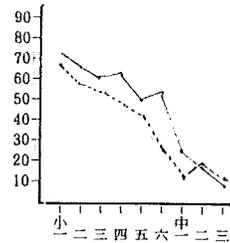
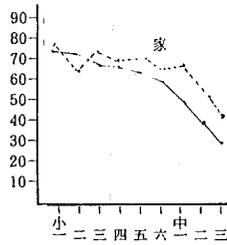
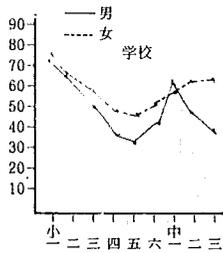


図 25. 学校・家はたのしいだろうか
「たのしい」の数

近所の友だちとよくあそぶか
「よくあそぶ」の数

なり、近所の友だちとも遊ばなくなる中で、彼等は、今、どこをむいているのだろうと気にかかることである。

4 親から見た「子どもの手の働き」

(1) 調査について

子どもに実施した「手の働き」と同項目の調査をその親についても「あなたのお子さんはどこにあてはまりますか」という聞き方で、親の目から見て、子どもの手の働きはどうであるかということについて調査した。その集計は「うまくできる」「うまくできない」「ふつう」「やっているのを見たことがない」の4段階で集計した。

調査対象校は、小学校：東京2校、埼玉1校、岡山1校の4校の各学年一学級を対象に行った。その対象となった子（親の目から見た回答があった子）は下記の人数となる。

	1年	2年	3年	4年	5年	6年	
男(人)	60	47	70	64	49	68	
女(人)	58	63	63	59	64	73	合計
計(人)	118	110	133	123	113	141	738人

記入者は、父11%、母89%。記入者の年齢構成は、次のようになる。

26才～30才	31才～35才	36才～40才	41才～45才	46才以上
3%	33%	43%	16%	5%

(2) 親から見た子どもの手のはたらき

親の目から見た「子どもの手のはたらき」を分析してみると、大きく分けて、次の四つの基本型に分類することができる。

- ① 「うまくできる」が「うまくできない」より高い数値を示す型〔図26〕
- ② 学年が進むに従って「うまくできる」が上昇し、「うまくできない」と交差する型〔図27〕
- ③ 「やっているのを見たことがない」が高い数値を示す型〔図28〕
- ④ 「やっているのを見たことがない」と「うまくできる」が交差する型〔図29〕

① 「うまくできる」が高い数値を示す型(①型)

どの学年にわたっても「うまくできない」より「うまくできる」が高い値を示すこの型には、次のようなものがふくまれる。

きゅうすからお茶をつぐ	豆をはしでつまんで食べる
たまごをわる	ツメを切る
シャンプーを使って一人で頭をあらう	洗たくものをたたむ
ハサミで布をきる	木にのぼる
捕虫網で虫をつかまえる	ひもでこまをまわす
ゲームウォッチであそぶ	自転車にのってあそぶ
友だちと外でおにごっこをする	友だちと外で、ボールであそぶ

こうしてならべてみると、「遊びのこと」「生活のこと」を中心に「うまくできる」と思われる項目がならんでいる。これをよりはっきりさせるために、「うまくできる」と親が見ている項目を1・3・6年について、その数値の高い方から並べてみると次のようになる〔表7〕。ここからも、明らかになるように「遊びのことを中心に」に親は、子どもの“技”の高さを見つけている。本当の意味で、「手の巧緻性」を必要とする項目は、ほとんど見られない。

また工作道具を必要とするものが入っていないのも一つの特徴である。

② 学年が進むにつれて、「うまくできる」ようになるもの

はっきりと、この型に属していると思われる項目には次のようなものがある。

くつのひもを結ぶ	ナイフでエンピツをけずる
トランプをきる(男子)	お手玉をする(女子)
竹馬にのる(男子)	ケン玉をする
おり紙でツルをおる(男子)	

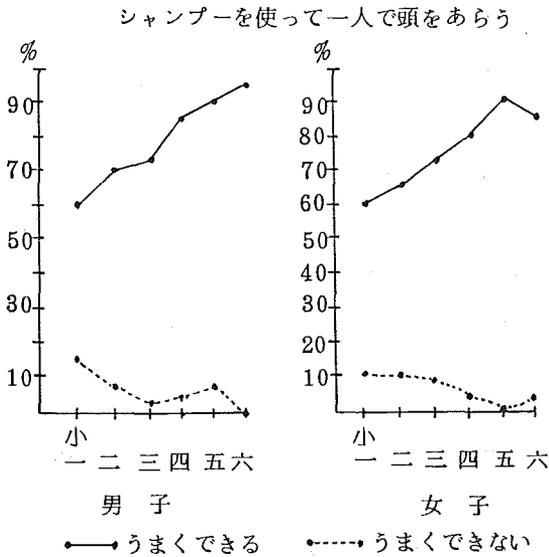


図26 ① 型

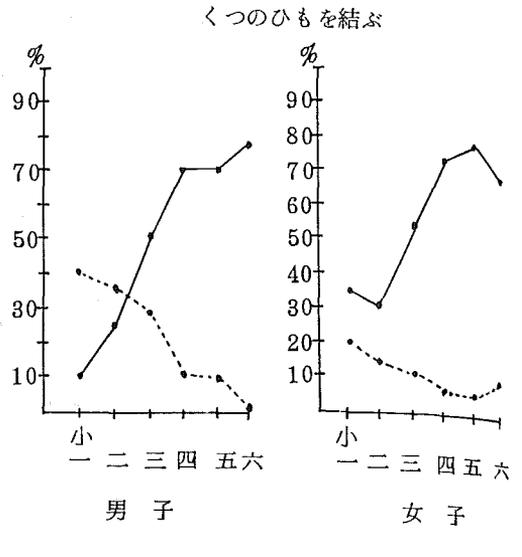


図27 ② 型

表7 「うまくできる」ことベスト5

男子

	1 年		3 年		6 年	
	項 目	%	項 目	%	項 目	%
1	自転車にのってあそぶ	75	自転車にのってあそぶ	86	自 転 車	94
2	友だちと外でボールであそぶ	64	友だちと外でボールであそぶ	86	ゲームウォッチであそぶ	92
3	シャンプーを使って一人で頭を洗う	60	ゲームウォッチであそぶ	78	シャンプーを使って一人で頭を洗う	92
4	友だちと外でおにごっこ	56	友だちと外でおにごっこ	73	友だちと外でボールであそぶ	90
5	捕虫網で虫をつかまえる	55	友だちとトランプ	72	コンパスで円をかく	90

女子

	1 年		3 年		6 年	
	項 目	%	項 目	%	項 目	%
1	自 転 車	86	自 転 車	80	ツメ切りでツメを切る	85
2	友だちと外でおにごっこ	81	友だちと外でおにごっこ	75	シャンプーを使って一人で頭を洗う	85
3	トランプでゲーム	76	ツメ切りでツメを切る	72	自 転 車	80
4	友だちとボールあそび	65	シャンプーを使って一人で頭を洗う	71	豆をはしでつまんでたべる	76
5	おりがみでツルをおる	68	ハサミで布をきる	69	ハサミで布をきる	75

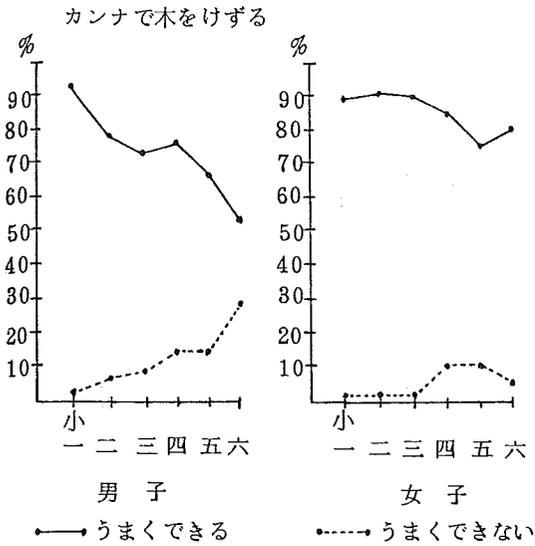


図 28 ③ 型

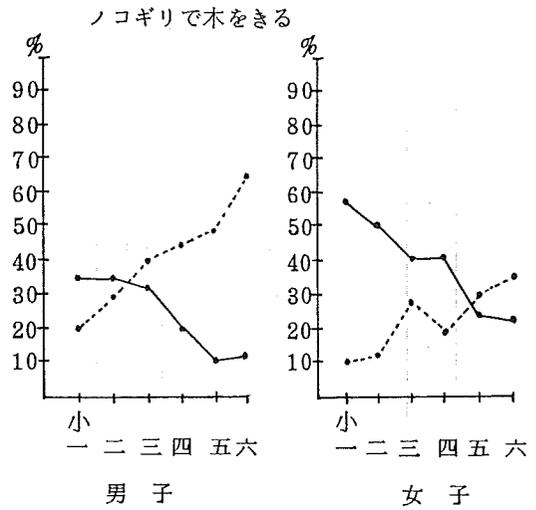


図 29 ④ 型

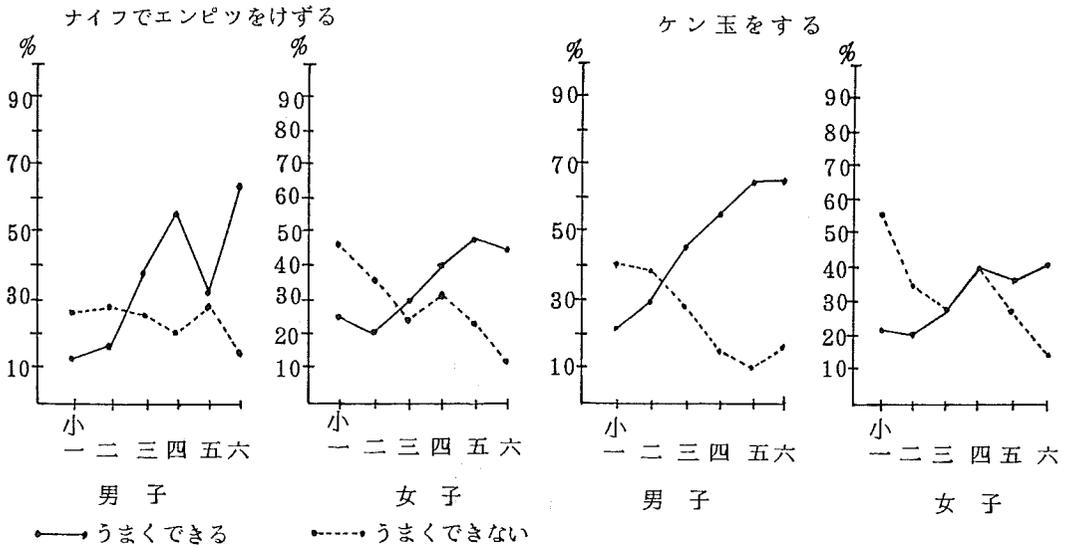


図 30 「うまくできる」と「うまくできない」との交差

こうしてみると、伝承遊び的なあそびに関する項目が多いと思われる。ここにあげた項目はどれも「うまくできるようになった」という数値より高いことから、日常的にかなり行なわれ、経験をつかむことによって技が確実についていっているということがことをあらわしている。

「うまくできる」と「うまくできない」との交差は、ほとんどが2年と3年の間で行なわれている(上記7項目中2～3年で交差するものは80%を越えている)[図30]。こうして見るなら、2年と3年の間には、発達上の質的なちがいがああるということも、うなづけるような気がする。

表8 使ったのを見たことがない道具ベスト5

男子

	1年		3年		6年	
	道具	%	道具	%	道具	%
1	ハンダゴテ	100	ハンダゴテ	89	ドリル	80
2	電動イトノコ	100	電動イトノコ	89	ハンダ	53
3	ドリル	100	ドリル	89	ノミ	52
4	ナタ	92	カンナ	80	カンナ	49
5	カンナ	91	ナタ	79	ナタ	47

女子

	1年		3年		6年	
	道具	%	道具	%	道具	%
1	ハンダゴテ	98	ハンダゴテ	98	ドリル	94
2	ドリル	98	ノミ	94	ハンダゴテ	82
3	ノミ	96	ドリル	92	カンナ	82
4	ナタ	96	電動イトノコ	92	電動イトノコ	81
5	電動イトノコ	94	ナタ	92	ノミ	69

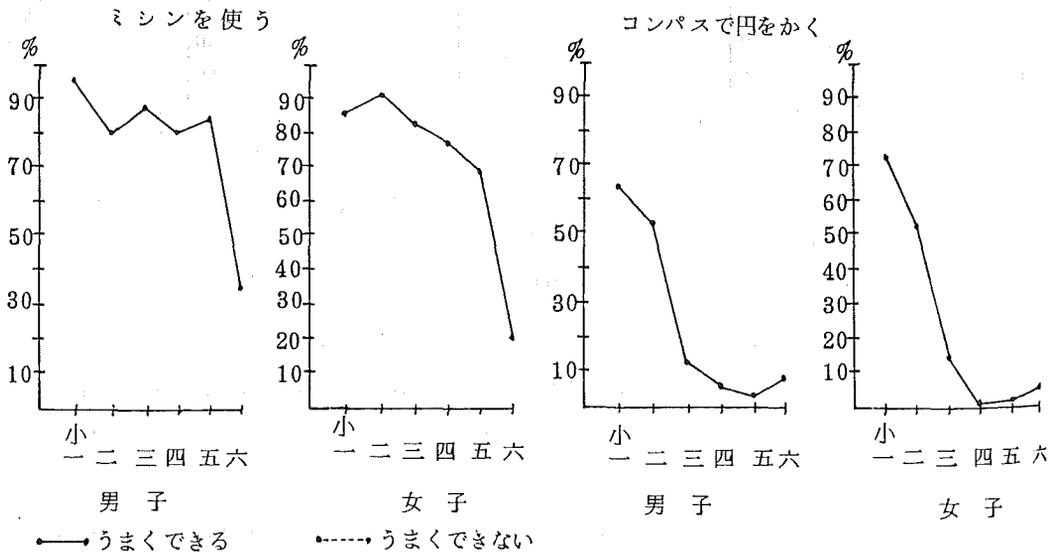


図31 使っているのを見たことがない数

③ 「やっているのを見たことがない」が高い値を示すもの

この型にはいる項目は以下のようなものがある。

お米をとぐ(男子)	カレーライスをつくる(男子)
ミシンでぞうきんをぬう(男子)	ハンカチにアイロンをかける(男子)
キリで穴をあける(女子)	ノミで木にあなをあける
カンナで木をけずる	ナタで木をわる
ハンダゴテを使う	トリルで金属に穴をあける
電道イトノコで木をまるくきる	竹ビゴと紙でタコをつくる(女子)
竹トンボをつくる(女子)	マイコンを使ってゲーム

こうして見て明らかなのは、①道具ののかかわりが、日常的にはきわめて弱いということができる。〔表8〕から明らかのように1・3・6年という学年で見ると80%をこえる未使用と考えられるような道具がかなりの数にのぼる。〔図31〕からは、道具の使用と学校のはたす役割との関係が大きいということがいえるようである。

次にいえることは②子どもたちが“ものづくり”の経験を思ったよりしていないということである。これは、子どもの単純集計からも言えたことだが、「おり紙をおる」などが、10年前より一部で下まわっていたという結果と、ダブルものがあるといえる。

③としては、明らかに、男・女差が存在しているということである。

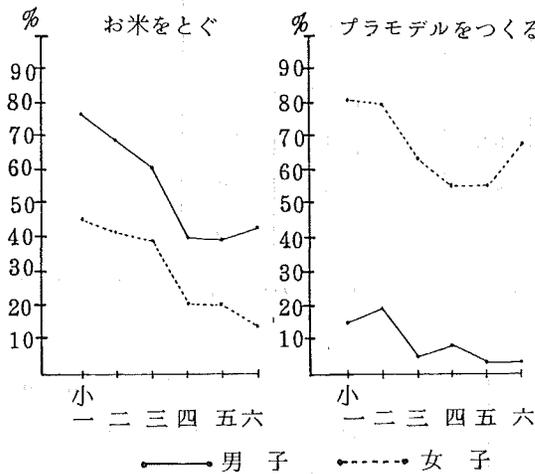


図32 やっているのを見たことがない、男女差

④ 「やっているのを見たことがない」と「うまくできる」が交差するもの

ここにあてはまる項目は、とても数多くある。

熱いみそ汁をおわんにつぐ	ナイフでくだものかわをむく
カン切りでカン詰をあける	マッチをすって、ローソクに火をつける
フトンたたみ、おし入れに入れる	針と糸でボタンをつける
ノコギリで木をきる	キリであなをあける
ペンチで針金をきる	コンパスで円をかく
あみものをする	

ならべてみてまず気づくのは生活のこと、道具のことが多いということである。遊びのことは、そんなに多くふくまれていない。また交差の仕方を見てみると、「生活のこと」では、男子の方が、「交差」が高学年まで必要としているのに女子のほとんどが1・2年で交差する。しかし、道具のことに関しては、まったく反対のことが言える。

(3) 親の判断と、子どもの自己判断を通していえること

親・子の調査を通してはっきりと言えることは、①未体験者が、かなりの数にのぼるということ。それも「日常生活」に関わる点での欠落や、道具に関してのこと、などである。また、遊びの中での“ものづくり”的なあそびも減少してきているということが出来る。

	3年男子%		6年男子%	
	子	親	子	親
お米をとぐ	44	59	2	41
ミシンでぞうきんをぬう	66	88	14	35
ハンカチにあいろん	44	66	18	42
カレーライスをつくる	57	63	39	52

表9 生活のことで「やったことがない」「みたことがない」

道具

	1年男子%			3年女子%			6年女子%		
	項目	子ども	親	項目	子ども	親	項目	子ども	親
1	ハンダゴテ	83	100	ハンダ	86	98	ドリル	85	94
2	電動イトノコ	89	100	電動イトノコ	89	94	ハンダ	74	82
3	ドリル	84	92	ドリル	87	92	カンナ	62	82
4	ナタ	82	92	カンナ	68	92	電動イトノコ	40	81
5	カンナ	80	91	ナタ	76	92	ノミ	58	69

表10 道具のことで「やったことがない」「みたことがない」

② その反面で、“あそび”については積極的な側面を思い出すことができるという状況が生れてきている。

以上の2点については、親・子の調査を通して言えることである。

おわりに

本調査は、I 調査の内容と方法の項でも述べたように、子どもの遊びと手の労働研究会で実施したものである。1974年調査については、同会会報1976年4月号、7月号に一部発表した。1984年調査の報告は10年間の推移を中心に、やはり1985年7月号に掲載した。

調査方法等が未熟なため、十分にはデータを分析できずにきているが、今後継続して調査をしていくためには、現段階で可能なところをまとめ、発表することが大切であると考えてきた。子どもの手の働きや意欲の実態を知るデータが数少ない中で、私たちの調査は大きな意味をもっていると思うからである。

幸い、名古屋大学教育学部技術教育学研究室の『技術教育学研究』に発表する機会を得た。そこで、子どもの遊びと手の労働研究会内で調査にたずさわっていたものが分担して、これまで残されていた部分を含めて調査結果の分析と執筆にあたり、次へのステップとなり得る報告書とすることをめざした。一応まとめてはみたが、まだまだ不十分さが残されている。そこは次の機会を待つこととしたい。

執筆分担は次の通りである。

- | | |
|--------------|-----------------|
| はじめに | 須藤 敏昭(大東文化大学) |
| I, II, III-1 | 森下 一期(名古屋大学) |
| III-2 | 中村 源哉(和光小学校) |
| III-3 | 山中 泰子(玉姫子どもクラブ) |
| III-4 | 成田 寛(和光小学校) |

なお、最後になったが、調査に協力していただいた全国の会員のみなさん、父母、教職員のみなさん、発表の場を与えて下さった名大教育学部技術教育学の佐々木享教授に謝意を表するしだいである。