

小学校3年生の遊び志向特性と体力との関係

The relationship between play intention characteristics and physical fitness in the third grade of elementary school

高木 綾子¹⁾・春日 晃章¹⁾

Ayako TAKAGI¹⁾ and Kosho KASUGA¹⁾

1) 岐阜大学大学院教育学研究科
Graduate School of Education, Gifu University

2) 岐阜大学教育学部保健体育講座
Department of Physical Education, Faculty of Education, Gifu University

キーワード：遊び志向, 体力, 小学生

Key words: play intention, physical fitness, elementary school

I. 緒言

子どもを取り巻く環境の変化は、子どもの体力・運動能力にも影響を与え、現代では意識して身体を動かさなければほとんど身体的な活動を伴わずに毎日を送ってしまう子どももいる^{1) 2) 3)}。かつては、遊びや日常生活の中で自然に身についた動きが、今では経験をしないために基本的動作の獲得が困難となってきている。文部科学省平成20年度体力・運動能力調査によると、現在の子どもの体力・運動能力は、これまで行われてきた様々な取り組みにより横ばいまたは向上の兆しがみられる種目もあるが、依然、低下傾向が継続している種目も多く、まだまだ油断できない⁴⁾。そして、小学校低学年からすでに体力の二極化が認められることも明らかにされている⁵⁾。池田らは、幼少期に全身を使って遊ぶ運動遊びは、体力や運動能力、また精神的な発達にも、大きな意義を持っていると報告している^{6) 7)}。また、遊びは子どもの生活そのものとも言われており、遊びや身体を動かすことを通して様々なことを経験して学び、社会に適応できる能力が養われるという大きな役割がある⁸⁾。

そして、子どもは様々な遊びを経験すると、楽しい、面白いと感じる遊びをたくさん行うようになる。子どもがある遊びを好んで行う場合、その子どもはその遊びの中で、何らかの「価値」を体験していると考えられる。ヒトの価値志向性とは「その人がどのような時に喜び・満足・幸福を感じるか」ということだと理解できる⁹⁾。子どもが好んで行う遊び、つまり、よく行う遊びを「遊びの志向」とし調査を行うことで、遊びの志向特性を探ることが可能であろう。また、子どもの遊び志向特性を明らかにすることで、保護者やクラス担任が、日々共に過ごしている子どもたちの様子を実感的ではなく、より詳しく実態把握することができる。

本研究は、遊び志向調査カードを用いて、小学校3年生の遊び志向特性をとらえ、体力との関係を明らかにすることを目的とした。

II. 研究方法

1 対象

本研究の対象者は、小学校3年生児童135名（男児64名、女児71名）であった。

2 遊び志向調査

小学校3年生児童を対象に遊び志向調査を実施した。調査は、14項目の遊び内容（乗り物、遊具、かけっこ、ボール、縄跳び、鉄棒、絵本、おもちゃ、お絵かき、粘土、砂遊び、ままごと、TV、ゲーム）を描いた遊びカードを作成し、図1に示す1枚のアンケート用紙を用いて行った。回答方法は、小学校および家庭で最もよく行う遊びを、上位から順に3つずつ選択させた。

図1 遊び志向調査用紙

3 体力測定

体力測定は、文部科学省の新体力テストの8項目である握力、上体起こし、長座体前屈、反復横跳び、20mシャトルラン、50m走、立ち幅跳びおよびソフトボール投げを実施した。全ての項目に関して性の影響を可能な限り取り除くため、性別の平均値と標準偏差を用いて全項目の平均T-スコアを算出し、8項目の合計点を体力総合得点として用いた。

4 遊び志向の群分け

本研究では、14項目ある遊びを“運動遊び”、“ボール遊び”、“遊具遊び”および“室内遊び”の4群に分けて小学校および家庭での遊び志向別に体力総合得点について検討した。

5 解析方法

遊び志向群別の体力総合得点の違いを統計的に検討するために一要因分散分析を適用した。なお、本研究の統計的有意水準は全て5%未満とした。全ての統計処理には、Excel統計2010 (SSRI社製)を用いた。

Ⅲ. 結果と考察

図2は、小学校で男児と女児が最もよく行う遊びの結果を示している。よく行われている順に、男児がボール遊び(69%)、かけっこ(17%)、遊具(5%)、絵本(3%)、粘土(2%)、鉄棒(2%)

乗り物（2%）、女児が乗り物（37%）、ボール遊び（18%）、遊具（14%）、砂遊び（9%）、鉄棒（8%）、お絵かき（6%）、かけっこ（3%）、絵本（3%）おままごと（2%）であった。

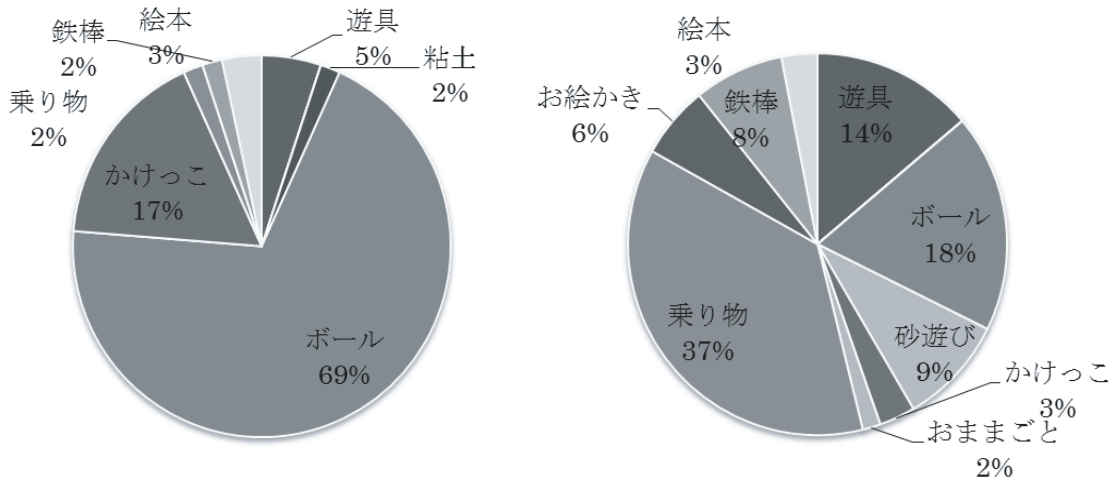


図2 性別の小学校における遊び志向 (左:男, 右:女)

小学校での休み時間や放課後の遊びの過ごし方として、ボール遊びや乗り物、かけっこや遊具など集団で遊ぶことのできる遊びが多数であることがわかった。そして、学校の設備として校庭が広く使えることや、一輪車や竹馬などの遊具が備えてあることが安易にできる遊びとして多く行われることが考えられる。また、男児はボール遊びやかけっこといった足を使う遊びが多く、女児は乗り物や遊具などモノを使った遊びが多い。井上ら¹⁰⁾も学校や放課後の遊びでは女児以上に男児の多くは足を使い、よりダイナミックな遊び志向性がみられると述べている。

図3は、家庭で男児と女児が最もよく行う遊びの結果を示している。よく行われている順に、男児がゲーム(43%)ボール遊び(27%)、TV(8%)、遊具(5%)、絵本(5%)、おもちゃ(3%)、縄跳び(3%)砂遊び(2%)、かけっこ(2%)、乗り物(2%)という結果であり、女児は、TV(24%)、ゲーム(17%)、乗り物(13%)、ボール遊び(10%)、遊具(9%)、おもちゃ(8%)、絵本(5%)、縄跳び(3%)、かけっこ(3%)、お絵かき(3%)、鉄棒(3%)、粘土(2%)であった。

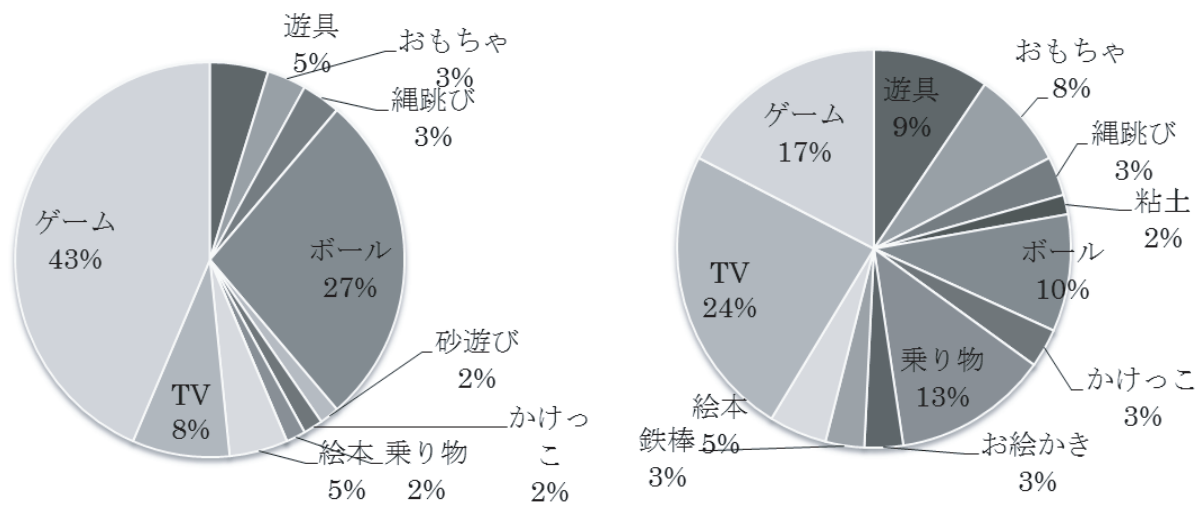


図3 性別の家庭における遊び志向 (左:男, 右:女)

家庭でよく行う遊びとしてゲーム、TVが最も多かった。今日のゲームの普及にはめざましいものがあり、TVゲームに触れる機会が幼児期である子どもも多く、ある地域では小学生のゲーム機所持率が男女ともほぼ9割を超え¹¹⁾、子どもたちの世界はまるでTVゲームに席卷されていることが伺える。また、TVやゲームなど家の中で遊ぶ理由として、人がよく通ったりたまったりと子どもがよく遊ぶとされる場所や、広く明るく設備の充実、整備されているという安心して遊べる場所が減少していることも考えられる¹²⁾。ゲーム、TVに続き、ボール遊びや遊具、乗り物が多数であるのは学校での過ごし方が家庭にも影響していることが考えられる。習い事の低年齢化が起きているため¹³⁾、女兒と比較し運動系の習い事が多いという男児は、休みの日にボールを使用し練習して遊ぶこともあるためではないかと考えられる。

図4は、一番よく遊ぶ項目に3点、二番目に2点、三番目に1点を付け、小学校における遊び内容を男女別で点数化し、特に志向の強さを強調した結果を示している。最もよく行われている順に、男児がボール遊び(150点)、かけっこ(83点)、遊具(38点)、乗り物(20点)、鉄棒(20点)、絵本(18点)、おもちゃ(6点)、縄跳び(5点)、粘土(4点)、お絵かき(3点)、砂遊び(2点)、おままごと(0点)という結果であり、女兒が乗り物(109点)、遊具(55点)、ボール遊び(54点)、鉄棒(41点)、かけっこ(37点)、お絵かき(25点)、絵本(24点)、砂遊び(24点)、縄跳び(6点)、おままごと(6点)、おもちゃ(0点)、粘土(0点)であった。

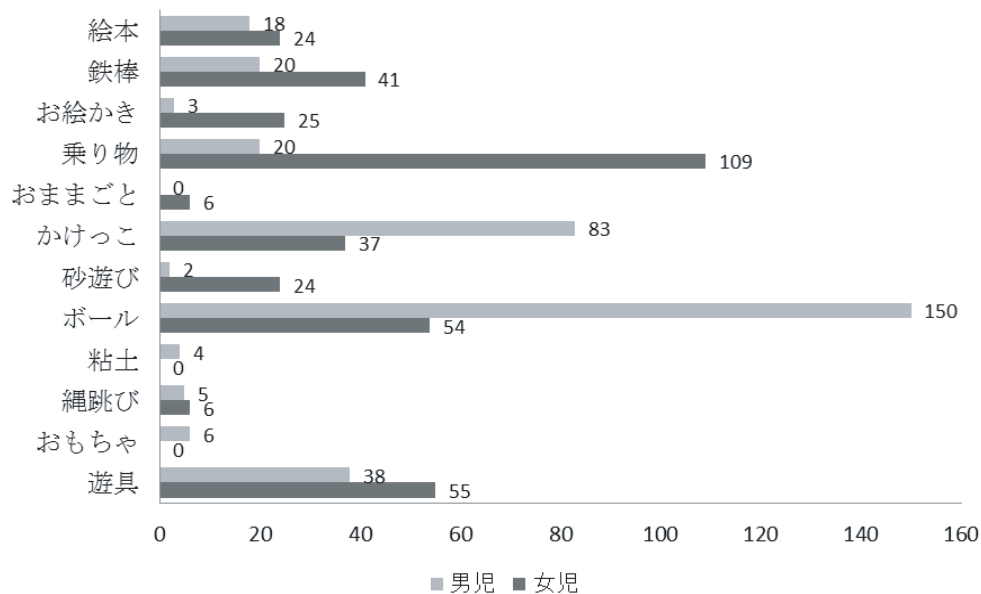


図4 小学校での遊び志向結果

図5は、一番よく遊ぶ項目に3点、二番目に2点、三番目に1点を付け、家庭における遊び内容を男女別で点数化し、特に志向の強さを強調した結果を示している。最もよく行われている順に、男児がゲーム(110点)、TV(72点)、ボール遊び(70点)、乗り物(27点)、おもちゃ(25点)、絵本(19点)、遊具(17点)、かけっこ(7点)、縄跳び(6点)、砂遊び(5点)、鉄棒(3点)、お絵かき(3点)、粘土(2点)、おままごと(2点)という結果であり、女兒がTV(83点)、ゲーム(59点)、ボール遊び(43点)、乗り物(42点)、お絵かき(32点)、遊具(26点)、おもちゃ(26点)、絵本(25点)、かけっこ(15点)、鉄棒(11点)、縄跳び(9点)、おままごと(7点)、粘土(3点)、砂遊び(1点)という結果であった。

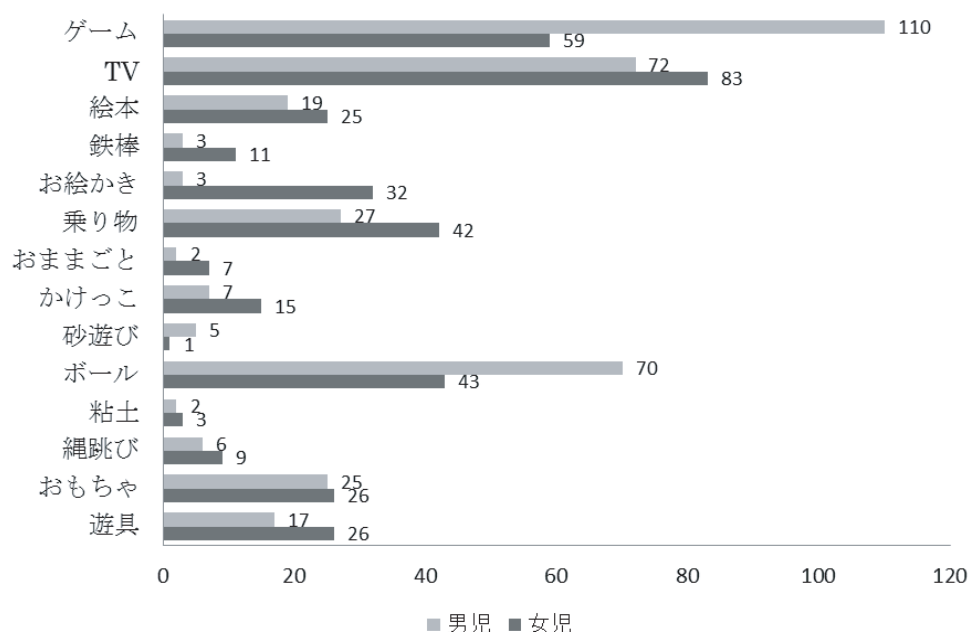


図5 家庭での遊び志向結果

図6は、体力総合得点を遊び内容4群（「運動遊び」、「ボール運動」、「遊具遊び」および「室内遊び」）に分け、「走跳投」の「跳」動作について一要因分散分析を行った結果を示している。体力総合得点が最も高かったのは「運動遊び」の59.830、次いで「遊具遊び」の51.095、「ボール運動」の49.271、「室内遊び」の48.747であった。「跳」動作において「運動遊び」志向である児童は、「室内遊び」志向である児童と比較して有意に体力総合得点が高かった。

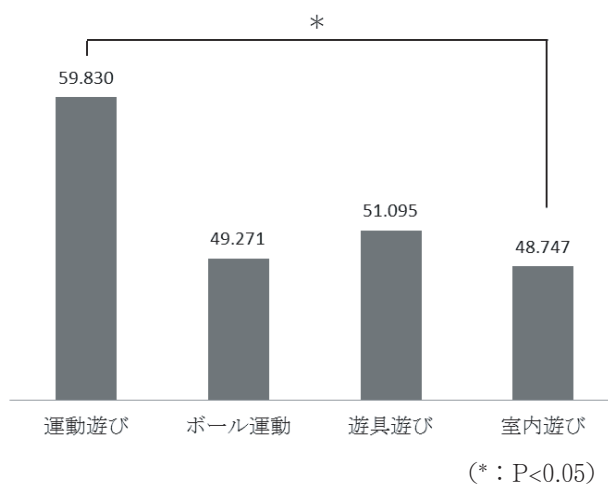


図6 4群の遊び志向別にみた体力総合得点の一要因分散分析の結果

この結果は、従来室内で遊ぶよりも身体を動かす運動遊びが良いと言われ続けていたことを裏付ける結果であった^{1) 6) 8) 14) 15)}。室内遊びで多くを占めていたTVやTVゲームが代表とされる遊びは間接体験であり、集団を伴わないことが多いと考えられる。それに対して運動遊びは、人やモノとの直接体験の機会が多く与えられ、一人よりも集団で遊ぶことの方が多く、仲間での共同や競争・対立といった対人関係が期待される。また、好奇心を持ち、発見や創造の楽しみに取り組んで遊ぶことができるのが外遊びの特徴ともいえる¹⁶⁾。一人ではなく誰かと一緒になって身体を動かすことで活動量も増加

し楽しさも倍増するため遊びや運動が広がるのが、自然と多様な動きを身に付け体力向上にもつながると考えられる。

まとめ

本研究では、小学校3年生の遊び特性をとらえ、体力との関係を明らかにし、以下の結論を得た。

- 1) 小学校では外での運動遊びが多く、男児はボール遊び69%、かけっこ17%と運動遊びが、女児では乗り物37%、ボール遊び18%とモノを使用した遊びが多い。
- 2) 家庭では、男児がゲーム43%、ボール遊び27%、TV 8%、女児がTV24%、ゲーム17%、乗り物13%であり、家庭では遊びの中心がTVやゲームになっている。
- 3) 「跳」の動作において、「運動遊び」は「室内遊び」と比較し、有意に体力総合得点が高かったことから、室内で遊ぶ志向のある児童よりも運動遊び志向のある児童の方が体力が高い。

文献

- 1) 中村和彦 (2003) : 子どもにとっての遊びの意義--特に運動特性に着目して, 子どもと発育発達No.1 (2), 123-125
- 2) 仙田満 (1997) : こどものあそび環境の変容, 教育と情報 (470), 12-19
- 3) 上地広昭 (2003) : 運動好きの家庭環境, 体育の科学Vol.53, No.12, 930-933
- 4) 文部科学省 : 体力・運動能力調査 (承認統計), 「平成20年度体力・運動能力調査」の概要, 青少年の体力・運動能力の年次推移
- 5) 平川和文, 高野圭 (2008) : 体力の二極化進展において両極にある児童生徒の特長, 発育発達研究, No.37, 57-67
- 6) 池田裕恵 (2005) : 子どもの遊びの意味, 子どもと発育発達, No.3 (3), 132-135
- 7) 丹羽劭昭 (2003) : 子どもの力-情緒の安定と社会性の育成を, 子どもと発育発達, No.3, 190-19
- 8) 小林寛道 (2008) : 子どもにとってなぜ運動は必要か, 体育の科学Vol.58, No.5, 300-304
- 9) 酒井恵子, 山口陽弘, 久野雅樹 (1998) : 価値志向性尺度における一次的階属性の検討 : 項目反応理論の適用, 教育心理学研究, No.46 (2), 153-162
- 10) 井上恵子, 草野篤子 (2010) : 子どもの遊びと生活に関する一考察 : 東京都下A小学校低学年児への質問とスケッチによる調査報告, 白梅学園大学研究年報, No. 15, 57-66
- 11) 清水圭介, 梶村憲之 (2000) : テレビゲームが子供たちに与える心理的影響, 山梨大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要, No.6, 101-111
- 12) 岡本有史, 藤田忍, 中野理恵 (2004) : 子どもの外遊びと遊び環境に関する研究 : 大阪市の一小学校区を対象に (都市計画), 日本建築学会近畿支部研究報告集. 計画系, No.44, 685-688
- 13) 久本信子, 三笠友紀恵, 金築優子 (2003) : 子どもの習い事の現状 : 性, 年齢, 居住地域との関連, 夙川学院短期大学研究紀要, No.27, 29-51
- 14) 小林寛道 (2004) : 子どもの体力と運動能力の発達, 体力科学, No. 53 (1), 7-8
- 15) 馬場礼三 (2008) : 運動をしない子どもはどうなるのか, 体育の科学, No.58 (5), 305-310
- 16) 遠藤俊郎, 星山謙治, 安田貢, 齊藤由美 (2007) : 遊びが児童の心身に与える影響について -児童の攻撃性・社会性に着目して-, 山梨大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要, No.12, 25-34