

未来に輝く！ふくしまっ子プロモーション事業

子どもの創造性や感性を育む特色ある幼児教育・保育プロジェクト

# 「わくわく・ドキドキ 心と脳をよろこばせよう」

創造性や感性を育むフレーベルの恩物あそび



社会福祉法人ゆかり福社会  
福島ゆかり保育園

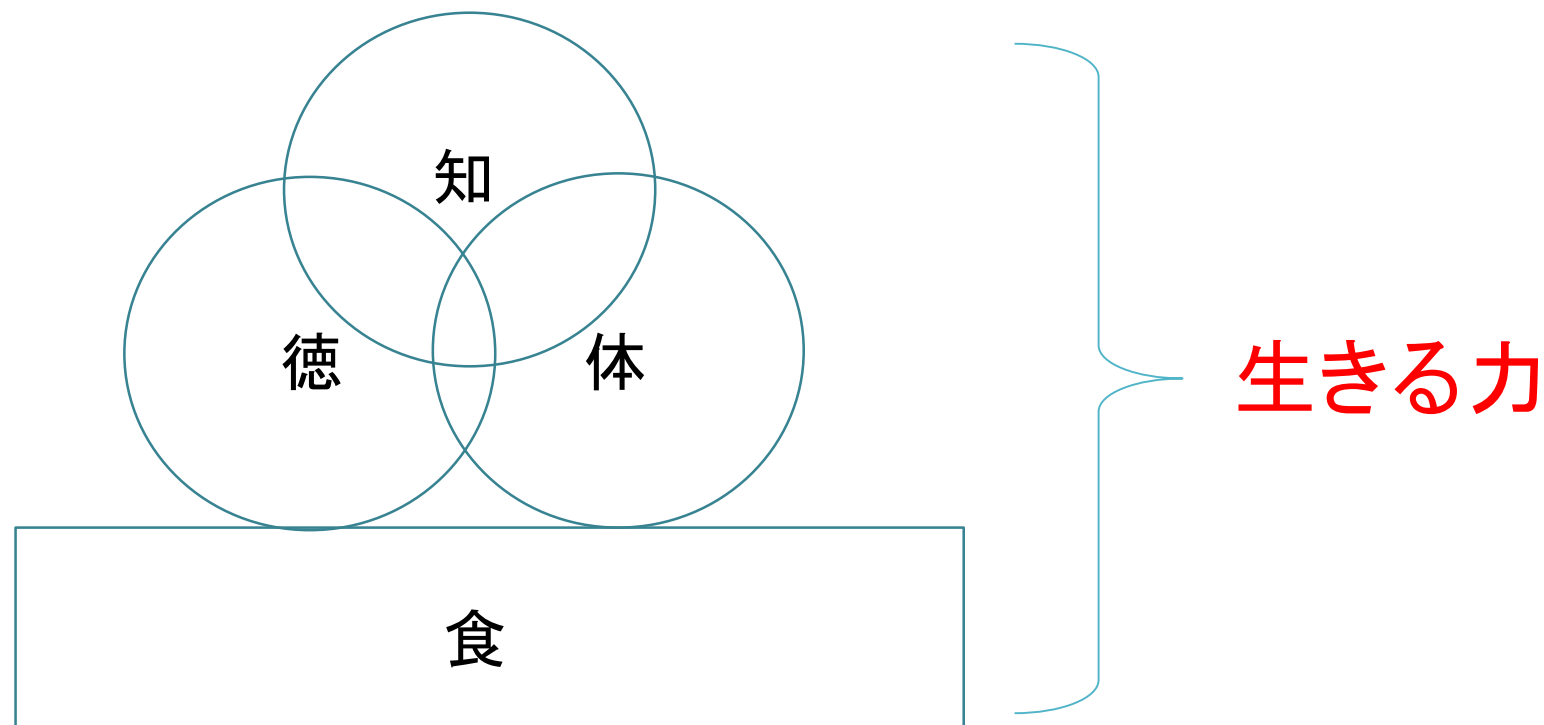
# 子どもにとって大切なこと

子どもの育ちの基本は豊かな遊び(体験)を通して、心と身体と脳がバランスよく育つことです。

様々な遊び(体験)は、子どもたちの内面に働きかけ、一人一人の持つ良さや可能性を見だし、その芽を伸ばすことにつながります。

豊かな感性を養い、今後の学びに必要な好奇心や探求心にも直結します。

当園では、子どもにとってふさわしい環境を整え、その子に合った保育計画を立て、『あたたかく・丁寧に・充実した保育・教育』を目指しています。



## 現代の特筆すべき問題      メディア・デジタル端末が子どもに与える影響

テレビやビデオ、スマホやタブレットによる子守りや長時間の依存などメディアやデジタル端末による問題が増加傾向にあります。

子どもがご機嫌にみていると、脳もたくさん動いているような気がしますが、刺激は多彩なようでも、実は前頭前野がほとんど動かない。

インターネットの使用頻度が高い子供ほど脳の発達に関する部分の成長が遅れる。

「東北大学加齢医学研究所 所長 川島隆太先生」

前頭前野とは・・・

「考える」「記憶する」「アイデアを出す」「感情をコントロールする」

「判断する」「応用する」などの重要な働きをになっています。

前頭前野が衰えると、もの忘れが増えたり、考えることができなくなったり、キレたり、感情的になったり

やる気の低下につながります。

## どのような影響か

### スイッチング

「何かに集中しているときに妨害が入り、別の事をやり始める」ことにより、1つのことに集中することが極端に短くなる現象

### 例) スマホの利用

ゲームをしているかと思えばユーチューブを見て、その合間にLINEを使うなど、アプリを次々と切り替えるのが当たり前になっている。

そもそもスマホはスイッチングしやすく作られているため、

使用中は「脳が何にも集中できない状態に」

「東北大学加齢医学研究所 所長 川島隆太先生」

## 今しかできない、今やっておくべきこと

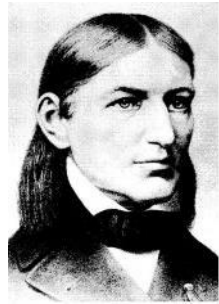
人間の脳は3歳までに80%が完成するといわれています。

0歳～5歳児という時期は「脳の土台作り」にとって一番重要な時期であることから

「多くの体験」をさせ、「**考え、集中し取り組む**」ことが大切です。

そこで、 フレーベルの恩物に注目！

# おんぶつ フレーベルの恩物とは？



ドイツの幼児教育学者フリードリッヒ・フレーベル(1782年4月21日-1852年6月21日)によって創案され体系づけられた、「**基本的な形**」を遊具として子どもたちに与え、**内在する能力を活動させ、発展させ、その子が持つ可能性を引き出すことを目的とする教育玩具**です。



# 恩物あそびのねらい

みて！さわって！重ねて！くらべて！まねして！子どもたちの限りない感性に 大人も感動！！

## 第1恩物



手の中でゴロゴロ  
包んで、開いて、ぎゅっと  
つかめたね！  
コロコロ転がる  
紐をもってゆーらゆーら！

- 感覚のあそびを通して知的発達を促す
- 体の発達を助長する
- 色、数、方向などを知る

## 第2恩物



四角？違うよ丸だよ！  
くるくる回ると違う形がみえたね！  
形が変わる なぜ？どうして？  
子どもたちは真剣そのもの！

- 球・立方体・円柱を知る
- 動と静とを知る
- 知的発達を刺激し、助長する
- 回転させることによって、物体の中に新たな形を見る(発見)



## 第3恩物



たくさん集めて並べてみよう  
まっすぐ、ぐるぐる  
いろいろな形ができるよ  
もとの形にもどるかな  
パズルみたいだね

- 立体的なものを作ってあそぶ
- 部分と全体の関係を知る
- 数概念を養う
- 美的感覚を豊かにする
- 想像力を養う

## 第4恩物



どっちが長い？  
高さが違うね！  
これとこれをかさねると…  
トンネル トンネル  
橋ですよ お家です！

- 直方体(3つの異なる面)を知る
- 立体的なものを作って遊ぶ
- 数概念を養う
- 美的感覚を豊かにする



## 第5恩物



お城？滑り台のあるお家！  
いろんな形ができるね！  
つなげるとどんどん変化するよ！

- 立体的なものを作ってあそぶ
- 三角柱(5面体)を知る
- 数理的能力を助長する
- 台形、ひし形、平行四辺形などを作る
- 美的感覚を豊かにする

## 第6恩物



そっと そっと 重ねていくと…  
2階？もっもっ3階！  
三角屋根はとんがり帽子  
子どもたちの創造性は限りなく

- 立体的なものを作って遊ぶ
- 「柱」と「うけ」について知る
- 構成の変化を知る
- 数概念を養う
- 美的感覚を豊かにする

## 第7恩物



いぬやお魚  
動物園ができるね！  
水族館にもなるよ！  
その色きれいだね

- いろいろな面を知る
- 4種類の三角形を知る
- 均整のとれたものを作る
- 色彩を生かした美しい模様を作る

## 第8恩物



池ができたよ！  
魚が泳いでいるよ！  
雪の結晶みたいだね  
そっちとこっちをつなげると…  
かっこいいのができた！

- 長い、短いを知る
- 直線で描いてあそぶ
- 線による美しい模様をつくる
- 線で囲むと面ができることを知る
- 物の輪郭を認識する

## 第9恩物



つめたいね！  
水道の形に似ているね！  
犬だよ「ワンワン」  
こんな花見たことある？

- 曲線を知る
- 曲線で描いて遊ぶ
- 円と半円を知る
- 曲線による美しい模様を作る

## 第10恩物



集めて指でくずすと面白い形になるね！  
いっぱい集めるとすごいのできるよ！  
描くのちがうね。不思議だね。

- 点(位置)を知る
- 点をつなげて線・面を作る
- すべて、形あるものは、点から始まることを知る

# 「手技工作」

第11 穴あけ

第12 縫う

第13 描く

第14 組む・編む・織る

第15 紙を折る

第16 紙を切る

第17 豆細工

第18 厚紙細工

第19 砂遊び

第20 粘土遊び

第11から第20までの「手技工作」は幼児が社会で生活してゆくために必要な行動の基礎訓練としての教材。直感の琢磨、想像力、表現力の養成を最良に達成することを念願し、創案されたものである。

# 恩物あそびから、期待できる効果



# 人工知能(AI)の時代に向けて

これから子どもたちが生きていく世の中は、人工知能(AI)が世の中を動かしていく時代になります。これまで、大人になり、仕事のしかたや仕組みを学び、それを根幹として仕事をすればよかったのが、現代社会からは今まで学んできたことや仕事をしてきたことをAIに取られてしまう、と言われていています。

AIを使いこなせる人になるか、AIに使われるだけの人になるのか、それは、脳の使い方を知っているかどうか、

そして、「学ぶ力」があるかどうかです。

今後は、さらに新しく様々なことを覚え、考え、身に付けていかねばならなくなります。

時代の変遷のスピードが速くなり、新しいことを習得するうえで、集中力や記憶力が高いことはとても有利となります。

一般社団法人アクティブブレイン協会会長

小田全宏「頭がいい人の脳の使い方」より

# 指先から脳へ

乳幼児期は、人間の生涯において最も重要な脳の発達期です！

指先を動かすことにより「脳の発達・活性化」につながる

「指先 → 神経 → 脳 → 思考力・言語力・運動能力」





# 「できた！」をたくさん経験させよう！

集中し取り組むことにより「自分でできた！」という自信を育み、それが自己肯定感につながります！

「できた！」という達成感を味わわせたり、出来上がった作品を周囲に認めてもらうことで自分の自信へとつながる  
自分に自信をもち、他人だけじゃなく  
自分に「いいね！」を押しせるように。



# たくさん「ほめよう！」

できるだけ多くのチャレンジを子どもに経験させて、できたことに対し、大小にかかわらずしっかりほめよう！

大人あるいは友達からほめられることにより子どもたちの脳がよろこび、ぐんぐん伸びます！

ポイント

出来上がったものをうまい・へたで評価しない

「自由に表現していい」という環境をつくる

「作品を飾る・ほめる」ことにより子どもたちは「自分が認められている」「ここには安心できる居場所がある」と確認できます。



# 心と脳をよろこばせよう！

幼児期は、日常のありとあらゆることが「これまで経験したことのない新しいはじめてのこと」であり、これらワクワク・ドキドキしながら経験したときに脳がドーパミンを出します。

ドーパミン体験を増やせば増やすほど、脳は覚醒しながら快感を得るので、さらにドーパミンの分泌を促すようになります。

「もっとうまくやりたい！」 「もっとチャレンジしたい！」 「もっとほめられたい！」

チャレンジが楽しくなって豊かに発達した脳は、さらに高度な達成感を求めて、意欲的に探究したり、いろいろなものに興味や好奇心を持ったりすることができます。

つまり脳がロケットスタートして、どんなことにもやる気を持てる子どもへと育っていきます。

茂木健一郎氏「5歳までにやっておきたい本当にかしこい脳のそだてかた」より

# 子どもたちにとっての「好循環」

恩物を使った遊びは、脳の空間認識能力や表現力、あるいは想像力を鍛えるだけでなく、モノを大切に扱うことや、丁寧に片付けることを学ぶきっかけにもなります。

作る→飾る→崩す→作る→飾る→崩す

何度も何度も繰り返すたび、その都度あらたに作る「ワクワク」や「ドキドキ」「はじめて感」が得られます。

ほめられた子どもはさらにやる気UP！



子どもの可能性は無限大！

かわいらしい希望の芽である子どもたちが  
将来大きな花を咲かせることを願い

取り組んでまいります。

