

「近くの川にワニがいる」「近くの山には猛毒のコブラがいる」「スーパー●リオをやっているから、石垣を登るのが上手」「僕は、カブト虫を捕るのが上手だよ。木を蹴って逃げるのをタモで捕まえるよ。(どうぶつの森ゲームのやり方)」

👉 全て子ども達が真剣に言っていた事です。現実からズレた感覚が育っているのは何故でしょうか。

■現代では、良くないと分っていながらも、様々な理由でお子さんにデジタル相手をさせがちです。下記のような理由が多いのではないのでしょうか。

●降園後、放課後、見守りや相手をする時間がないから●家事の最中、見守りができないから。●運転中、目的地に着くまで車の中で見守りや相手するのが難しいから●お買い物中、見守りが難しいから●嫌がる宿題をさせる為、ご褒美として●親、兄弟がゲームを楽しむ為の相手として。

■デジタルを相手にしている時間が長い事は、皆さんが感じられている通りで良くないです。本物世界(人を含む)への興味・関心の薄さ、考えない反射反応(考えるのをめんどくさがる、めんどくさいという発言が増える)、非現実な感覚等が出てきてしまうことが多いからです。待つべき時にゲームをしたり、動画を見て過ごしたりして、待つことを知らないで、“待てない”なんて状態にもなったりしますね。リアル世界は複雑ですが、デジタル世界は単純なので、そこに浸かって樂する中毒にかかってしまうのでしょうか。脳が未熟で発達段階にある12歳までは、出来る限り避けるのが良いでしょう。

■それでも日常生活が忙し過ぎて、「つつい」「たまには」が、「いつもそれ」となっていくます。地域による子育て支援が十分でない中、各ご家庭で子どもを健全に育む環境を設定するには、時間と知恵と工夫が必要となります。

少しでもその援助となれればと思い、以下にデジタル相手に代わる時間の作り方を提案させていただきます。

外遊び 人間を含む自然を相手に、主体的に楽しむ事は、本当の学力養成になります。自然に視覚イメージを操作する機会が生まれます。友達の大切さもしっかり学び、運動能力も伸びます。成長に良い事尽くして外せません！

廃材工作 部屋の一か所に、いつでも工作ができる場を作っておきます。お父さんやお母さんが使わない空き箱等を入れるBOXを作っておき、近くにはさみやのり等の工作道具も置いておきます。ひかり学園では、折り紙やペットボトルキャップ、ストロー、割りばし等も大量にストックしてあります。子どもは、その材料を使って様々な工作を楽しみます。設計図を頭の中にイメージし、創意工夫する力が育まれます。※パズルやブロックは、自由工作に比べて創意工夫の余地は限られますが、デジタルに代わる物として置いておくのも良いと思います。

お絵描き 部屋の一か所に、いつでもお絵描きができる場を作っておきます。鉛筆や色鉛筆、マジック、紙、段ボール等を置いておきます。自由にお絵描きすることは、過去の体験を思い出して、視覚イメージ化する練習となります。手先、指先の柔軟性を上げる微細運動ともなります。

お手伝い 洗濯物を畳んだり、食事の準備を一緒にしたりする中で、体験と言葉を繋ぐ語りかけを行います。洗濯物を「半分にたたむ」、ピザを「3等分」する、イチゴやシューマイ等を家族の人数分に「分ける」等々。

生き物 ワンちゃんやネコちゃん、カブト虫や金魚等の生き物を飼い、その世話を覚えてもらう。命の大切さや生き物を世話する喜び等を知る機会にします。カブト虫は、成虫、幼虫問わず、ひかり学園からプレゼントしますので、職員までお声がけ下さい。

お小遣い制 自分で買い物することを覚える中で、主体的に自分のお金の計算を必死にします。学びしかないです！子ども自身の財布を準備してあげると良いですね。