

「覚える前に考える人になろう」 IQ パズル導入について

時代の流れがここ数年で大きく変わり、AIの発展がどんどん進んでいます。小学校でもプログラミング教育が2020年からスタートするといわれています。プログラミングとは、分かりやすく言うと「コンピュータにさせたい仕事を、コンピュータが理解できる言葉で順番に書き出すこと」です。なぜ小学校で取り入れるかというと、目的は「プログラミング的思考力」を身につけることです。「プログラミング的思考」とは、コンピュータに命令を出す時のように順序立てて物事を考え、実行に移す力です。社会は急速にデジタル化しています。子どものうちからテクノロジーに触れておくことで、新たな時代をかしこく生き抜く力をつけさせるのが一つのねらいです。

そこで、私達の法人の中でも、論理的思考力や物事を予測したり、課題を発見したり、解決したりする力を幼児期から養うことが大切だ、ということで、

「^{いっきゅう}IQパズル」を導入

することにしました。

これは、数・図形・思考力を成長させる幼児算数講座になります。

法人の取り組みでも教育の部分はずでにモンテッソーリ教育を基盤とした保育内容を構築してきました。

モンテッソーリ教育の中でも数の分野があり、具体的な量物を使って概念を知るという活動が多くありますが、IQパズルでは数の概念以外に空間認知や仮設思考・紐通し・迷路などモンテッソーリ教育のカリキュラムにはないものもあります。

そこを補完することも必要だと考えました。

IQパズルは、横割りの3歳児クラス～5歳児クラスで取り組んでいきます。内容は映像とプリント（数・図形・空間認知・比較・推理など）と教具を使い、毎回レベルアップしながら進めていきます。

これからの教育はアナログ（体験型保育）とデジタル（ICT教育）の両方の視点が必要だと考えています。

もちろん、主軸は実体験です。

これまでと同様、クラスには多くの選択できる教具や教材があり、多くの経験を積んでいく中で、非認知能力、認知能力を高めていきますが、その教材の一環として、ICTで学ぶ機会を設け、子ども達の興味関心を広げていきたいと考えます。

将来、大人になった子ども達が、AIに取られてしまう職業ではなく、AIを使いこなし、

イノベーションを起こしていけるような活躍をしていてもらいたいと思っております。

今後も、私達の法人理念「新しい保育の創造」のもと、時代の流れに応じながら“これからの保育”を構築していきます。