



令和6年度

2月号

ご褒美と脳のしくみ

今回は、私が大変学ばせていただいた文章がありましたので、皆さんにもご紹介したいと思います。少しでも育児の参考になれば幸いです。

(原文ママ)

私は普段「脳の発達から見た子育て」というテーマで全国の幼稚園や子ども園の分析をしています。現場で親子や先生にヒアリングすることもよくありますが、最近「ご褒美を間違った形で与える」大人が増えているように感じます。

私たちは往々にして、子どものやる気がないとき、ご褒美でやる気を上げようとしてしまいます。しかし、このような行為は、子どもの能力を著しく奪ってしまうことが、米国のデジ博士の「やる気の研究」でもわかっています。この実験では、子どもに人気の立体パズルを30分やってもらい、その後休憩を入れました。

すると、多くの子どもはパズルにはまり、休憩中もパズルを解き続けます。つまり、パズルへの「やる気」が高い状態です。そこで、研究者はやる気を更に高めようと、子どもにこう伝えました。

『パズルが解けたら、報酬を1ドル与えるよ!』

そして再びパズルをやってもらい、休憩時間に。すると、不思議なことが起きました。

他の本を読み始めたり、隣の子と話し始める子がいたり…、あれだけ夢中になっていた子が、パズルに見向きもしなくなったのです。報酬によって逆にやる気が下がってしまいました。

私達の脳は、ご褒美があると綿糸が発火して、報酬そのものを快感に感じます。つまり、パズルを解くプロセスの快感に入れ替わってしまったのです。報酬を与えるとやる気が下がるこの現象を「アンダーマイニング効果」と言います。

「これができたら欲しいものを買ってあげる」、「〇〇したらお小遣いをあげる」、「〇点とったらゲームができる」、私達はエンジンをぶらさげて、子どものやる気を引き出すとすることがあります。しかし、報酬は麻薬のようなもので、目の前の報酬ばかりに目がいつてしまうと、最も大切なプロセスを楽しむ力や成長していく喜びが失われてしまいます。

また、最近はおもちゃを多く買う大人も多いようです。しかし、おもちゃが多いと子どもの創造性にマイナスの影響があるようです。米国のタフツ大学では、36名の幼児に「おもちゃが16個ある部屋」と「おもちゃが4個ある部屋」で遊ばせる実験を行いました。

すると、「おもちゃの数が16個」よりも「おもちゃの数が4個」の幼児のほうが1つのおもちゃで遊ぶ時間が2倍になり(集中力が高く)、遊び方もレパートリーが増え、創造性が溢れるようになったのです。

数多くのおもちゃがあると、子どもは複数のものに目移りして集中できません。しかし、おもちゃが少ないと、どのようにして遊ぼうかと想像力を膨らませます。目の前の石を車に見立てたり、空を飛ぶ飛行機にしたり、おもちゃの数が少ないほうが子どもの集中力と創造性が育まれるのです。

ただ、ご褒美には科学的に役立つ裏技もあります。

それは、成果ではなく努力に対して報酬を与えると逆にやる気が高まることが示されていることです。スタンフォード大学の研究では、サプライズでご褒美をあげると、やる気は失われぬことも分かっています。私達は報酬を予期すると、報酬が目的になりますが、突然プレゼントされると、やる気は失われず、親子関係も素晴らしいものになるのです。

また、物ではなく体験を報酬にすると、子どもの発達にプラスに働きます。

私7歳の子がいますが、小さなことが大きな変化につながることを実感します。脳を知ること、教育そのものは、多くの人に知っていただきたいです。

私幼時報(2025.1)より引用 脳科学者 西 剛志(にし たけゆき)

2月のスケジュール

未就園児教室

水曜のクラス 🗓️ 9:00~11:30

木曜のクラス 🗓️ 9:00~11:30

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
26 休園	27	28	29	30	31	1 休園
2 休園	3 節分	4	5	6	7	8 保育発表会
9	10 振替代休	11 建国記念日	12 🗓️	13 🗓️	14	15 休園
16 休園	17	18 誕生会	19 🗓️ 避難訓練	20 🗓️	21 お別れ遠足	22 休園
23 天皇誕生日	24 振替休日	25	26 🗓️ 参観日(中・少)	27 🗓️	28	1

お知らせ

- 3日(月) 節分
- 8日(土) 保育発表会
- 18日(火) 誕生会

年長

元気に遊ぶ・楽しい発表会 (3日~28日)

- ・戸外で元気に遊ぶ。(縄跳び・ボール遊びなど)
- ・先生や友達の話最後まで聞く。
- ・節分についての話を聞き、豆まきに参加する。
- ・喜んで表現活動に参加し、皆の前で演技する。
- ・他のクラスの演技を落ち着いて静かに見る。

年中

元気に遊ぶ・表現遊び・保育発表会 (3日~28日)

- ・寒さに負けず、戸外で元気に遊ぶ。(鬼ごっこ・縄跳び・ボールあそび)
- ・喜んで表現活動に参加する。
- ・皆の前で表現活動をする。
- ・友達演技を見て応援する。

年少

元気に遊ぶ・楽しい発表会 (3日~28日)

- ・氷や雪に触れて遊ぶ。
- ・発表会について話を聞く。
- ・友達と楽しく表現遊びをしたり、歌をうたったりする。