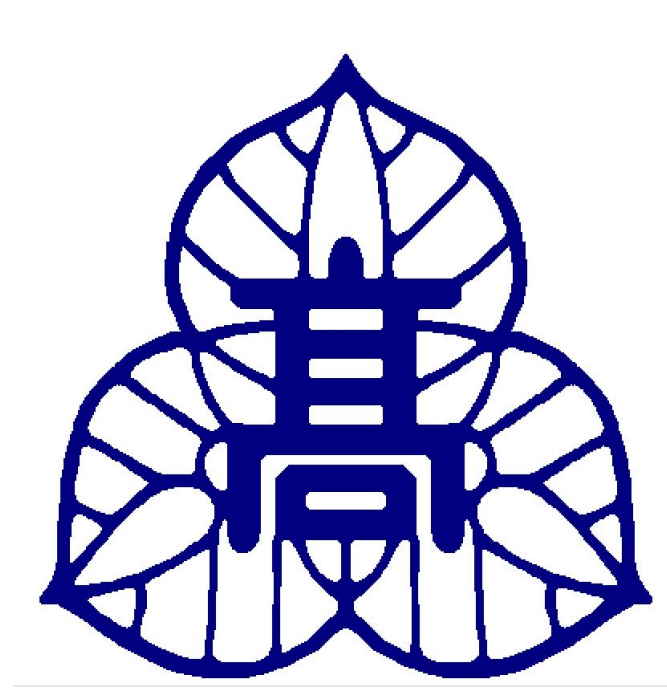




ジェンダーギャップ解消のためのユニバーサルなおもちゃ案

福井県立武生高等学校

1 背景

OECDの研究で幼少期の遊び方が文系と理系の選択につながっていることを知りその偏りをおもちゃを作成し無くすにはどうすればよいのかということを疑問に思い研究することにした。

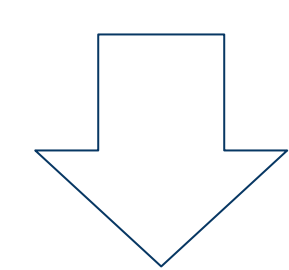
2 問い

どのようなおもちゃがジェンダーバイアスから生まれる男女間の文系理系の比率の偏りを解決 できるのか

3 目的

男子は文系:理系= 1:1女子は文系:理系= 8:2

原因
幼少期の遊び方
女子はおままごと男子はブロック遊びなどのアンコンシャス・バイアスがある
それにより右脳と左脳の発達が偏ることで文系と理系の選択に影響を与えてしまう



子どもの将来の将来の選択肢を増やす

4 研究方法

- 01 現在の幼児に推進されている遊びを調べる
- 02 右脳と左脳を発達させるにはどうすればいいか考える
- 03 解決策の提示
- 04 幼稚園児の遊び方を分ける
- 05 おもちゃづくりの際の注意点をインタビューする
- 06 プロトタイプの作成

5 検証結果

01 人工知能(AI)を使いこなし、発想豊かな世界の人材と渡り合うだけの「自発性、創造性、判断力、問題解決力」を養うためにSTEAMおもちゃが推進されている

Science Technology Engineering Art Mathematics

つまり理系的思考を養うおもちゃ

⇒左脳の発達に偏ってしまう

02 右脳と左脳の両方を発達させるには幼少期に頻用する脳の偏りをなくす

03 STEAMおもちゃと文系的脳力を育むおもちゃを組み合わせる

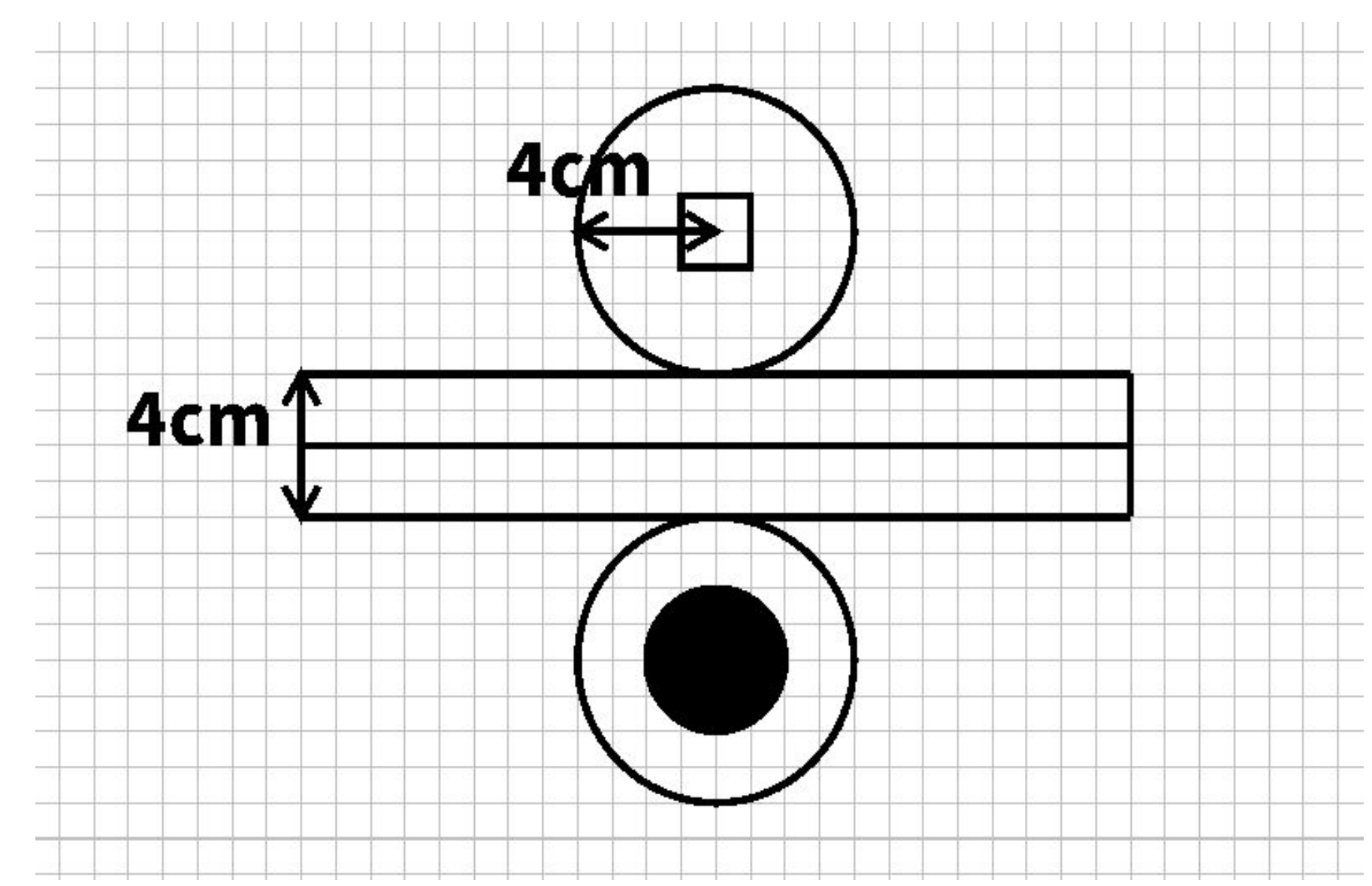
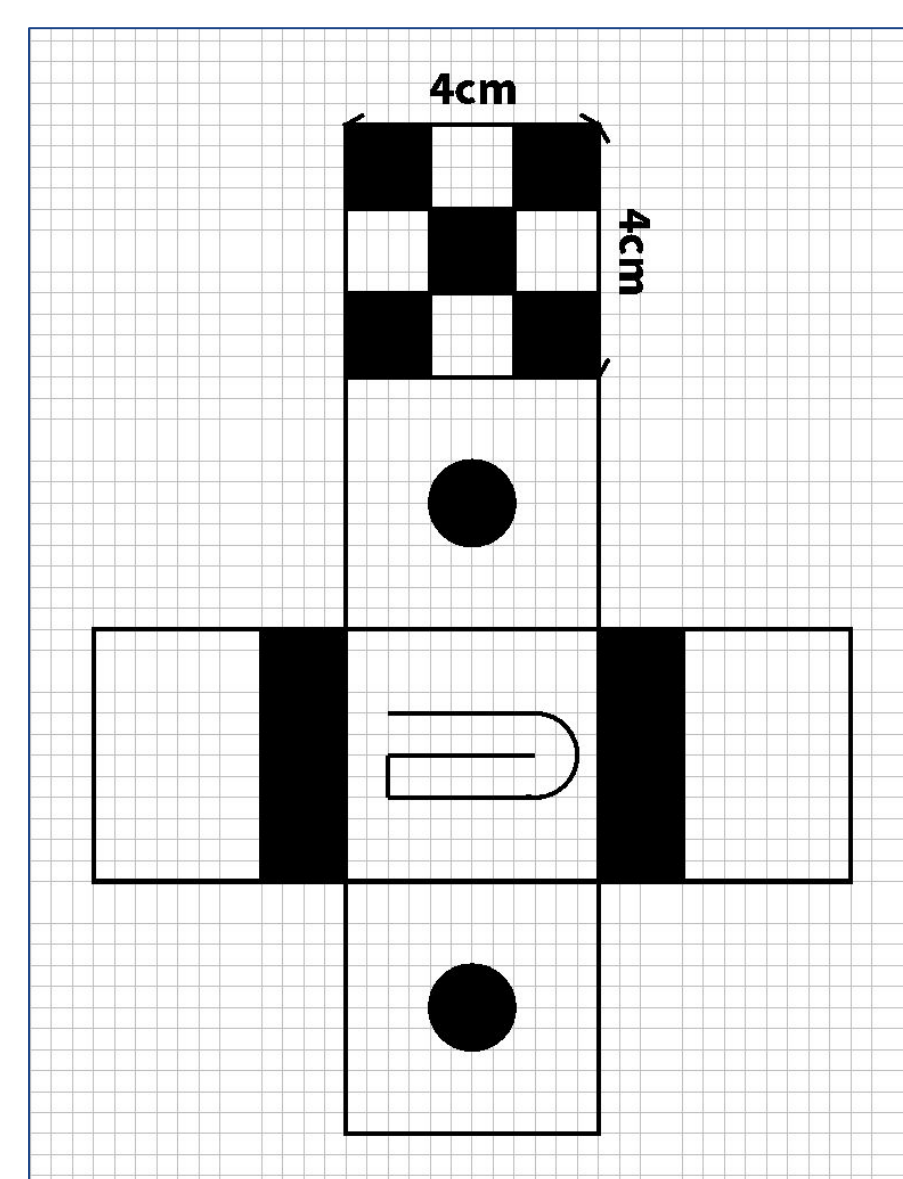
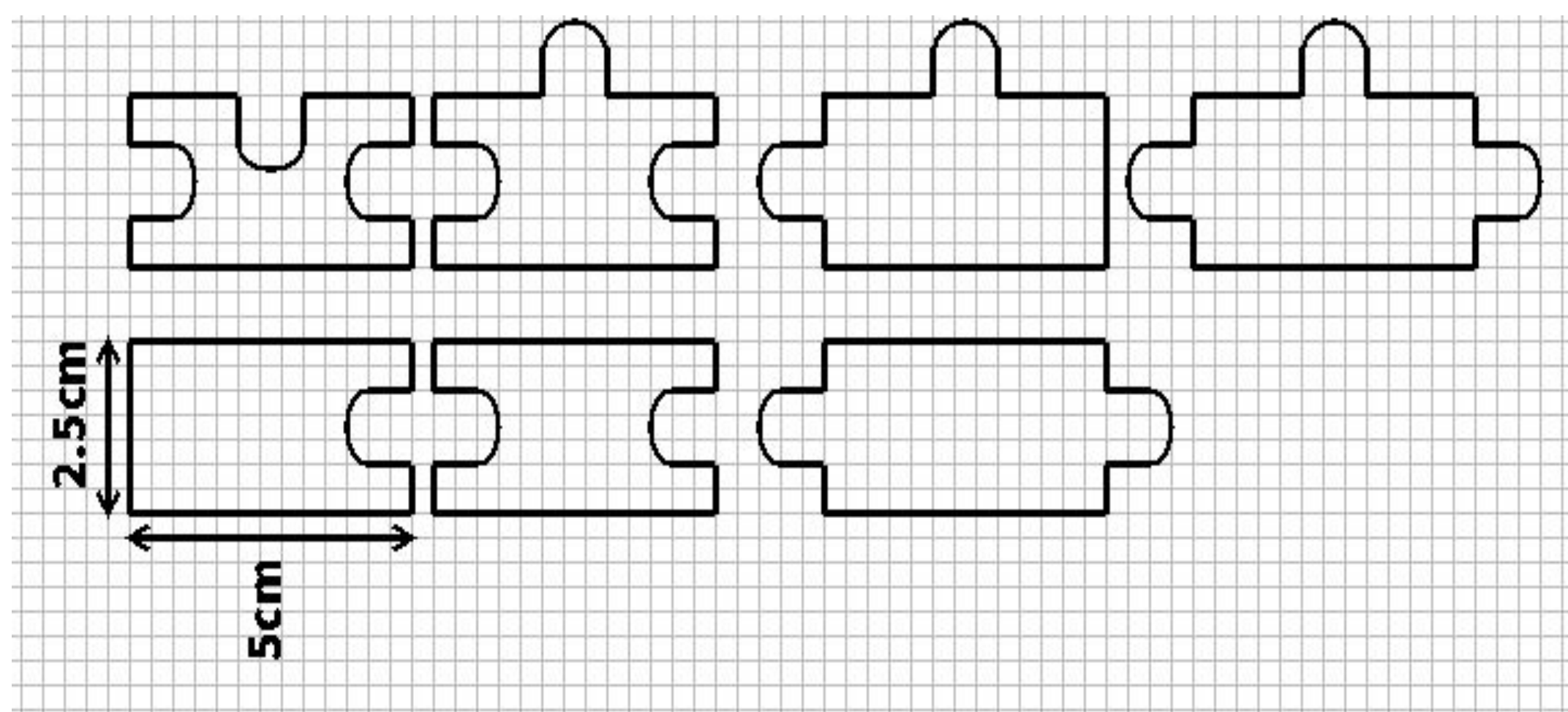
04 STEAM要素となる遊びではブロック遊び、文系的脳力の要素となる遊びはおままごとが園児たちに人気だったということが観察できた

そのことからSTEAM要素はブロック文系的要素はおままごとを組み合わせることにする

05 大学教授へとジャクエツとインタビュー結果より

おもちゃ自体はコントラストを強く、木の素材であり五感をできるだけ使用するものにし安全性に気をつける、おもちゃに取扱説明書をつけない

06



6 今後の計画

二葉保育園へ作成したプロトタイプを持っていき園児がどのようにして遊ぶのか観察し改善案を作成する