

2020

認知症進行予防と、幼児の知育玩具についての研究

Educational Toys to Help Prevent Progression of Dementia and for the Intellectual Progress of Kids

AD21 鉄川亜美
指導教員 西野隆司

1. 研究目的

(研究委のきっかけと目的)

母親の勤め先の介護施設でのレクリエーションのボランティアをきっかけに、認知症について知る機会があり、認知症進行予防について調べることにしたが、調べをすすめていくにつれて、幼児の知能発達に必要な働きと類似した点が見つかることができた。その共通点を活かして高齢者の認知症進行予防と幼児の知能発達にいかし、2つを1つに出来る玩具案を提案し、研究を進めている

2. 調査内容(事前調査)

(目的に沿った、周辺環境などの調査内容と結果)
最初は、高齢者と幼児に必要な動きについてしらべました。そこで、幼児の知能発達には、0歳～3歳期までの教育の重要性は脳物理学的に明らかにされており、人間の脳は3歳までにおよそ80%完成するといわれている。このことはジャクソン・スキャモンの発育曲線と、ベルレイの知能曲線がきわめて類似した形をしており、この時期の教育の重要性をさらに高めている。

高齢者の認知症進行予防については、認知症を効果的に予防することを主にしらべました。脳の活性化には指先を使う動きがいいと分かった、これは認知症進行予防だけではなく、幼児の知能発達でもおなじことが言えることも分かったので、指先を主に使う玩具についての調べも同時に調べをすすめ始めました

3. コンセプトおよびアイデア展開

(調査結果から導き出したコンセプトと、それを実現するためのアイデア展開)コンセプトは幼児の知能発達と高齢者の認知症進行予防。子供用の玩具と高齢者に向けた脳トレ玩具の相違点について調べた。そこからわかったこと、幼児と高齢者の特徴の分析し、アイデアを考えた。アイデアとしては、幼児や認知症の方でもわかるように正方形や長方形などを用いた。

4. 最終提案(作品)

(提案する作品の解説)

(調査結果から導き出したコンセプトと、それを実現

するためのアイデア展開)

パズルの試作品をつくり、文化祭の中間展示に展示に5歳の女の子と3歳の男の子に実際に遊んでもらった。

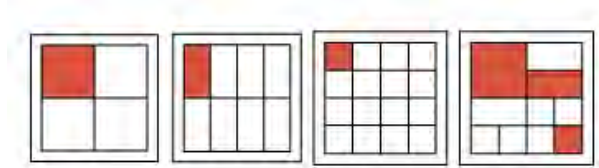
☆気づいた事☆

- ・展示パネルのお手本をみながら遊んでいた
- ・つみきとしても遊んでいた
- ・パズルに何通りの組み合わせがあるのか数えていた。
- ・投げたりしていた。
- ・ある程度の年齢になってもたのしく遊んでいる

事から、対象年齢を

もう少しあげてもいいのではないかと感じた。

この気づいたことをいかして、問題点の改善に努めようと考えた



矢印の方向にむかうにつれて難易度が上がる



5. 今後の発展

(提案物の今後の可能性など)

視覚だけではなく、質感などにも手を加えたい。

1人で使うものではなく、もっとコミュニケーションを図れるような玩具。

文献

・<http://www.mental-navi.net/ninchisho/rikai/byoritsu.html>

・<http://www.babypark.jp/contents/menu1-2.php>

http://www.nicolynet.net/upload/save_image/t1652.jpg

<http://kids.wanpug.com/illust/illust339.png>

<http://www.wanpug.com/illust/illust1696.png>

<http://kids.wanpug.com/illust/illust796.png>

<http://nou-tore.com/>

<http://www.recreation.or.jp/playing/item/>

<http://recrea.jp/recreation/>