

授業科目名	授業形態	単位数	担当教員名
子ども学ゼミ C	単位認定	1	山本 章雄

記載不要

【授業のテーマ及び到達目標】

テーマ: 「体育あそび」「運動あそび」の内容を再確認し、「新しいあそび」の創作を目指す。

到達目標: 「体育あそび」「運動あそび」の歴史や現状を把握し、様々な角度から見直すことが出来る。

「体育あそび」「運動あそび」の意義・機能を再検討し、新しい「あそび」の枠組みを考案できる。

「昔あそび」の楽しさ、おもしろさを検証し、文化を継承した新しい「あそび」が作り出せる。

科学技術の発展に伴う新しい機器を利用し、「e-あそび」のような新ジャンルを創作できる。

【授業の概要】

乳幼児の機能発達、心身の成長や社会性涵養において「体育あそび」「運動あそび」は重要な役割を担っており、この活動の「質」を高め「量」(多様性)を増やすことは、保育者にとって大変重要な資質となる。この授業では、昔のあそび、現在のあそび、海外のあそび等を再確認し、その実施方法、おもしろさの原点、心身への影響、人間関係構築機能などを理解することにより、「新しいあそび」(未来志向のあそび)の創作を目指す。

【全体の授業計画・内容】

1. オリエンテーション

事前学修課題: シラバスにより授業の概要を理解しておく【0.5時間】

事後学修課題: ガイダンスの内容を再確認し受講計画を立案する【0.5時間】

2. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ① 「体育あそび」「運動あそび」とは何か?

事前学修課題: 「体育あそび・運動あそび」に関する理論を調べておく【0.5時間】

事後学修課題: 「体育あそび・運動あそび」の目的などを整理し理解する【0.5時間】

3. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ② 自分たちが子どもの頃行っていた「あそび」

事前学修課題: 子どもの頃行った「あそび」の内容を列挙しておく【0.5時間】

事後学修課題: 子どもの頃の「あそび」をジャンル別にまとめる【0.5時間】

4. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ③ 昔行われていた「あそび」(「伝統あそび」など)

事前学修課題: 文献等で「伝統あそび」などを調べておく【0.5時間】

事後学修課題: 「伝統あそび」をジャンル別にまとめる【0.5時間】

5. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ④ 現在多く行われている「あそび」

事前学修課題: 現在多く行われている「あそび」を調査し列挙する【0.5時間】

事後学修課題: 現在行われている「あそび」をジャンル別にまとめる【0.5時間】

6. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ⑤ 地方で独自に行われている「あそび」

事前学修課題: 地方で独自に行われている「あそび」を調査しておく【0.5時間】

事後学修課題: 地方独自の「あそび」をジャンル別にまとめる【0.5時間】

7. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ⑥ 世界各地で行われて様々な「あそび」

事前学修課題: 海外で行われている「あそび」を調査しておく【0.5時間】

事後学修課題: 海外各地の「あそび」をジャンル別にまとめる【0.5時間】

8. 「体育あそび」「運動あそび」の再確認 ⑦ 「あそび」の整理(共通点、相違点、カテゴリー、類別)

事前学修課題: ジャンル別に整理した「あそび」をまとめておく【0.5時間】

事後学修課題:様々な観点・尺度により「あそび」を整理し直す【0.5時間】
9. 「新しいあそび」の創作 ① 現在の「あそび」をアレンジして (その1)個人あそび 事前学修課題:整理された「個人あそび」の改善点を考える【0.5時間】 事後学修課題:アレンジされた「個人あそび」を再度整理する【0.5時間】
10. 「新しいあそび」の創作 ② 現在の「あそび」をアレンジして (その2)集団あそび 事前学修課題:整理された「集団あそび」の改善点を考える【0.5時間】 事後学修課題:アレンジされた「集団あそび」を再度整理する【0.5時間】
11. 「新しいあそび」の創作 ③ 「昔あそび」をアレンジして (その1)個人あそび 事前学修課題:「昔あそび」(個人あそび)の改善点を考える【0.5時間】 事後学修課題:アレンジされた「昔あそび」(個人あそび)を再度整理する【0.5時間】
12. 「新しいあそび」の創作 ④ 「昔あそび」をアレンジして (その2)集団あそび 事前学修課題:「昔あそび」(集団あそび)の改善点を考える【0.5時間】 事後学修課題:アレンジされた「昔あそび」(集団あそび)を再度整理する【0.5時間】
13. 「新しいあそび」の創作 ⑤ 「世界のあそび」をアレンジして 事前学修課題:「世界のあそび」の改善点を考える【0.5時間】 事後学修課題:アレンジされた「世界のあそび」を再度整理する【0.5時間】
14. 「新しいあそび」の創作 ⑥ IT機器と融合した「あそび」 事前学修課題:IT機器を利用した「あそび」を理解しておく【0.5時間】 事後学修課題:IT機器を利用した「あそび」のアレンジを整理しておく【0.5時間】
15. まとめ (「創作あそび集」の作成) 事前学修課題:これまで整理した「あそび」を網羅的に列挙しておく【0.5時間】 事後学修課題:既存の「あそび」、アレンジした「あそび」の一覧を作成【0.5時間】
【学習のあり方】 「体育あそび」「運動あそび」は、子どもたちが状況に合わせて自分達で「創り出す」するのが望ましいが、初期の段階、活動の始めに於いては保育者がリードする必要がある、この時、自前のバリエーションの多さや応用能力の有無が活動の盛り上がりを左右する要因となる。この授業ではこうした力を獲得するため、学生の自主的で自由な発想がある受講姿勢を期待する。
【成績評価】 受講態度(30%)、事前調査・発表・意見交換(50%)、提出物など(20%)
【課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法】 提出物等に必要がある場合、個別にコメントを行う。その他は授業時に口頭でコメントを行う。
【テキスト】 特になし
【参考文献】 0-5歳児の発達に合った楽しい運動あそび 柳澤秋孝 他著 (株)ナツメ社
【実務経験の有無】