

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	川野 裕姫子
記載不要			
<p><b>【授業のテーマ及び到達目標】</b></p> <p>テーマ：運動あそびを考える。</p> <p>到達目標：幼児期の調整能力の発達、子どもの運動あそびの重要性を理解できる。調整能力の発達に有効な運動あそびの指導することができる。実践的に指導、援助する方法を実践することができる。</p>			
<p><b>【授業の概要】</b></p> <p>講義や実技形式の授業を通して、子どもの発育発達段階での必要な体力について理解を深め、たいそう、および遊具（マット、とび箱、平均台）あそびを実践することにより、子どものあそびを安全に楽しく指導、援助する方法を学習する。</p>			
<p><b>【全体の授業計画・内容】</b></p>			
<p>1. オリエンテーション・ゼミ訪問</p> <p>事前学習課題：子ども学ゼミ C の概要を読んでおく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：子ども学ゼミ C の半期間の授業内容を確認しておく。[0.5 時間]</p>			
<p>2. ゼミ選択・自己紹介</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。自己紹介の内容を考えておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：ゼミの内容を再度、確認しておく。[0.5 時間]</p>			
<p>3. アイスブレーキング</p> <p>事前学習課題：アイスブレーキングの準備をしておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：今後の課題について全体的に把握し、記録する。[0.5 時間]</p>			
<p>4. 子どもの発達、および生活環境と運動（講義）</p> <p>事前学習課題：子どもの発達及び生活環境と運動について調べておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>5. かけっこ・とびっこあそび</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。かけっこ・とびっこのあそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>6. たいそうあそび</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。たいそうのあそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>7. マットあそび①（基本技術練習）</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。マットあそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>8. マットあそび②（応用技術練習・作成）</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。マットあそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>9. とび箱あそび①（基本技術練習）</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。とび箱あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p> <p>事後学習課題：授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]</p>			
<p>10. とび箱あそび②（応用技術練習・作成）</p> <p>事前学習課題：ストレッチ等で身体を動かす。とび箱あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間]</p>			

事後学習課題:授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]
11. 平均台あそび① (基本技術練習) 事前学習課題:ストレッチ等で身体を動かす。平均台あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間] 事後学習課題:授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]
12. 平均台あそび② (応用技術練習・作成) 事前学習課題:ストレッチ等で身体を動かす。平均台あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間] 事後学習課題:授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]
13. 組み合わせ遊具あそび①(マット、とび箱、平均台等) 事前学習課題:ストレッチ等で身体を動かす。遊具あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間] 事後学習課題:授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]
14. 組み合わせ遊具あそび②(マット、とび箱、平均台等)・行事用あそび 事前学習課題:ストレッチ等で身体を動かす。遊具あそびについて情報を収集しておく。[0.5 時間] 事後学習課題:授業内で指摘された課題を明確にし、再度、解決方法を考える。[0.5 時間]
15. 遊具あそびを使用してのあそびの作成発表・まとめ 事前学習課題:ストレッチ等で身体を動かす。遊具あそびの作成発表の確認をする。[0.5 時間] 事後学習課題:遊具あそびの発表の感想及び今後、保育実習での遊具あそびの課題をまとめる。[0.5 時間]
<b>【学習のあり方】</b> 学習:授業の内容を理解し、積極的に参加行動すること。
<b>【成績評価】</b> 授業態度(40%)、技能・発表(40%)、レポート提出(20%)
<b>【課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法】</b> 授業で課題発表した作品は時間中に指摘し、レポートは、後日、コメントを付けて返却する。
<b>【テキスト】</b> 特になし
<b>【参考文献】</b> 必要に応じて適宜配布する。
<b>【実務経験の有無】</b>