

2024年度 和泉短期大学 シラバス

| | | | | | | |
|------------------|---|--|--|---------|----|---|
| 授業科目名 | 保育内容の総合的指導法「身体表現」 | | 教員氏名 | 大 下 聖 治 | | |
| 科目ナンバー | Ⅲ-6-2-2 ⑤-2 | | | | | |
| 学年 | 1年 | | 開講学期 | 後期 | | |
| 授業形態 | 演習 | | 単位数 | 1単位 | | |
| 必修・選択 | 保育士・幼免必修 | | 実務経験 | 体育大学教員 | 7年 | |
| テーマ | 子どもの個々の状況に合わせた「身体表現遊び」「身体運動遊び」の環境構築 | | | | | |
| ディプロマポリシー | 1.保育・福祉に関する基礎的な学修を通して、幅広い教養を身に付け、多様な人々を支える社会の理念・仕組みについての原理を理解している。 2.保育・福祉の専門的な知識・技能を修得し、思考力、判断力、表現力、コミュニケーション力を身に付けている。 3.保育・福祉の専門職として多世代にわたる人々の権利を護り、愛と奉仕の精神を実践できる。 | | | | ○ | |
| カリキュラムポリシー | 科目群Ⅰ 教養 | キリスト教主義の精神を踏まえて、保育と人権にかかわる人としての価値観を再構築する | | | | |
| | 科目群Ⅱ 原理 | 様々な世代を支える社会の理念・仕組みについての学びを通して、愛と奉仕に基づく人間観を養う | | | | |
| | 科目群Ⅲ 知識・技能 | 子どもの心と体とそれを取り巻く環境を知り、共に成長するための様々な支援の内容と方法に関する専門的な知識と技能を身につける | | | | ○ |
| | 科目群Ⅳ 実践 | 学んだ知識、技能、価値観を現場に即して臨機応変に実践できる体験を積み、キャリア形成の基礎を培う | | | | |
| 授業の概要 | 子どもたちが「身体表現遊び」、「身体運動遊び」を積極的に実践していく上で、重要な因子となる運動機能、体力構成要素の低下が叫ばれて久くなる。その原因は多岐にわたると考えられるが、乳幼児期における運動機能への刺激や「身体表現遊び」、「身体運動遊び」体験の不足が重要な因子となっている事は窺える。その為、保育者として、運動環境、及び運動遊びに関する知識、方法、技術について学ぶ事は、子ども(幼児)たちに、より多くの体験や、能力向上につながる刺激を与えられる環境を構築していく上で必要、且つ重要なことだと言えるだろう。本科目では、子どもの特性に合わせた身体表現・運動環境の構築、指導技術としての援助法、及び安全対策について知識と技術を身につけ、「身体表現」としての「身体表現遊び」、「身体運動遊び」の場を積極的に構築できる資質を養う。 | | | | | |
| 授業の到達目標 | 子どもの個々の状況に合わせた「身体表現遊び」「身体運動遊び」の環境を構築できる | | | | | |
| | ICTを積極的に活用しながら「身体表現遊び」「身体運動遊び」に関する国内外の情報収集を行うと同時に、保育者として、その子どもの年齢、発達状況に応じた適切な環境構築が行える | | | | | |
| | 実際の保育の場における安全対策と、個々の運動に適した基本的な援助(補助)技術を習得し実践できる | | | | | |
| テキスト | 特記事項なし | | | | | |
| 参考書 | 授業時に随時提示する | | | | | |
| ポートフォリオ | 特記事項なし | | | | | |
| 往還型授業 (双方向授業) | 授業内での疑問や、学びを進める中で生じた不明点を、対話を通じて授業内で明確にする | | | | ○ | |
| | リアクションペーパーを用いて、授業内での疑問等を対話形式にて対応する | | | | ○ | |
| | リアクションペーパーの内容やテーマをICTを用いて授業内で受講者全員に公開・共有し、往還的理解を深める | | | | | |
| | ICT(グーグルクラスルーム含む)を活用した課題提示・回収、アンケート等を実施する | | | | ○ | |
| | その他: | | | | ○ | |
| 成績評価方法 | 区分 | 割合(%) | 内容 | | | |
| | 定期試験 | 0 | 実施しない | | | |
| | 授業内課題参加度 出席態度等 | 100 | 授業内課題40%、プレゼンテーション40%、授業態度と意欲20%(授業態度と意欲には、服装を含む準備、ディスカッションへの参加、環境整備も含む) | | | |
| | その他 | 0 | なし | | | |

| 授業概要と課題 | | | |
|---------|-----------|--|-----|
| 第1回 | テーマ 内容 | ガイダンス、及び乳幼児期の身体表現活動の発達と「遊び」の重要性 | |
| | 授業外学習 | 子どもの運動、遊びの場面における動き、反応等を観察し、そこでの考察を疑問点も含めて箇条書きでもよいので纏めておくこと | 55分 |
| 第2回 | テーマ 内容 | 乳幼児期の運動発達（①運動機能の発達 ②発達の連続性・順序性 ③運動発達の傾向 ④粗大運動と微細運動 ⑤運動の発現一覧） | |
| | 授業外学習 | 授業で扱った乳幼児期の運動発達について、自分で調べた理論も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第3回 | テーマ 内容 | 幼児期の身体表現・身体運動環境（幼児期の運動遊びの意義と「幼児期運動指針」） | |
| | 授業外学習 | 授業で扱った幼児期運動環境構築について、自分で調べた方法も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第4回 | テーマ 内容 | 安全が確保された「身体表現遊び」と「身体運動遊び」の場の構築（調査学習） （安全管理の考え方・事例から学ぶ） | |
| | 授業外学習 | 「身体表現遊び」「身体運動遊び」と安全対策について、屋外で発生した事故事例を調べ、その要因等を分析したものを纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第5回 | テーマ 内容 | 体を移動する動き・表現・遊び（3～6歳に特化した遊びの意義と発展） | |
| | 授業外学習 | 3～6歳に特化した運動・表現・遊びについて、自分で調べた方法も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第6回 | テーマ 内容 | 身体の操作性（移動・バランス・危険回避能力を高める動き・表現・遊び） | |
| | 授業外学習 | 授業で扱った身体の操作性を高める運動方法・表現方法について、自分で調べた方法も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第7回 | テーマ 内容 | 用具などを操作する動き・遊び・表現（ボール遊びの基本的な考え方とボール遊びへの誘い） | |
| | 授業外学習 | ボールを使った身体運動遊びについて、自分で調べた方法も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第8回 | テーマ 内容 | マット、鉄棒等を使った「身体表現遊び」と「身体運動遊び」（直接的援助技術）（調査学習） | |
| | 授業外学習 | マット、鉄棒等を利用して行われる身体表現・身体運動・遊びについて調べ、自分用テキストを作成していく | 55分 |
| 第9回 | テーマ 内容 | 伝承遊び | |
| | 授業外学習 | 国内外の伝承遊びとその方法について、自分で調べた方法も含めてノートに纏めて、自分用テキストを作成していく | 55分 |

| | | | |
|------|-----------|---|-----|
| 第10回 | テーマ 内容 | ICTを活用した「身体表現遊び」と「身体運動遊び」の情報収集と指導案立案の基礎 (ICTを活用して情報を収集、視覚化し、発表と意見交換を行う) | |
| | 授業外学習 | Web等を活用し、実際に展開されている「身体表現遊び」、「身体運動遊び」に関する国内外の情報を収集し、パワーポイント等を利用した資料を作成する | 55分 |
| 第11回 | テーマ 内容 | 「身体表現・運動遊び」の立案と検証 | |
| | 授業外学習 | 授業内配布資料、参考書、Web等を活用し、発表に向けた「身体表現遊び」、「身体運動遊び」に関する指導案を作成する | 55分 |
| 第12回 | テーマ 内容 | 「身体表現遊び」と「身体運動遊び」の立案と実践Ⅰ(模擬保育と教材研究) (発表者が保育者、受講生が園児の役割を演じる模擬保育という形態の中で実践し、その内容と教材等の効果的な活用について意見交換を行う) | |
| | 授業外学習 | 発表された内容について、問題点、改良点を加えて自分用テキストにまとめる | 55分 |
| 第13回 | テーマ 内容 | 「身体表現遊び」と「身体運動遊び」の立案と実践Ⅱ(模擬保育と教材研究) 及び総括 (発表者が保育者、受講生が園児の役割を演じる模擬保育という形態の中で実践し、その内容と教材等の効果的な活用について意見交換を行う) | |
| | 授業外学習 | 発表された内容について、問題点、改良点を加えて自分用テキストにまとめる | 55分 |

課題に対するフィードバックの方法

課題提出物、及びプレゼンテーションに対しては、その内容についてディスカッションを行い、評価される点、課題と思われる点について可視化する。