

該当学年	授 業 科 目 名	担 当 教 員	
2年A	C3 子どもと運動あそび	高橋 人美	
サブタイトル	運動あそびの実践	単 位 数	1
授業形態	演習		
開講時期	後期	出席要件	4 / 5 以上
到 達 目 標			
1. 運動あそびを通して、目的を達成する方法を楽しく学び、実践力を身につける。 2. ねらいに応じた運動あそびを展開し、適切な援助について考えることができる。 3. 年齢に沿った活動内容を研究し、現場で実践できる能力を養う。			
ディプロマ・ポリシー（専門士授与の方針）との関連			
1. 個々の課題について積極的に取り組む姿勢と、個々の役割を責任もって成し遂げる力を育てる。 2. 保育現場に立つ専門職として、積極的に受講することで知識・技能および豊かな表現力を学ぶ。 3. 協働学習を通して、保育者に必要な人間関係調整能力（傾聴力、状況把握力）を培い、グループ活動において貢献する力を身につける。			
授 業 の 方 法			
1. 保育者として、子どもの発育発達をふまえ、運動あそびを考案し実践する。 2. 多種多様なあそびの教材研究と指導法を学びあう。 3. 振り返りシートを活用する。			
テキスト・教材・参考図書			
必要に応じて資料を配布する。 保育所保育指針 厚生労働省 平成 29 年告知 幼稚園教育要領 文部科学省 平成 29 年告知 幼保連携型認定こども園教育・保育要領 内閣府・文部科学省・厚生労働省 平成 29 年告知			
評 価 の 要 点		総 合 評 価 割 合	
1. 保育者になって活用できるノート 2. 課題レポート 3. 実技試験（個人とグループ） 4. 積極的な授業への取り組み		実技試験 40% レポート 40% 授業への貢献度 20%	
履修上の注意事項や学習上の助言など			
1. 心身の健康管理をする。 2. 教科専用のノート（A4ノート）を用意し、毎時間の授業内容を記録する。 3. 課題レポート（振り返りシート、教科ノート等）は提出期限を厳守する。 4. 受講に関する注意事項を必ず守る。			

授業回数別教育内容		身につく資質・能力
1回	ガイダンス ・授業の目的・内容の説明と受講上の注意事項について 小型遊具あそび①（ボール・なわ・フープ） ・用具の特性や運動のねらいを理解する ・多様な運動あそびを考案し実践する	授業内容の理解 用具の使用 安全面への配慮 指導法の理解
2回	大型遊具あそび②（マット・跳び箱・平均台） ・用具の特性や運動のねらいを理解する ・多様な運動あそびを考案し実践する	用具の使用 安全面への配慮 指導法の理解
3回	操作性遊具あそび③（パラバルーン・ポンポン・フープ） ・手具の特性や運動のねらいを理解する ・リズムに合わせて動きを考案し実践する	用具の使用 安全面への配慮 指導法の理解
4回	手作り遊具の作成とあそびの展開① ・身近な材料で遊具（リング、フリスビー）をつくる ・用具の特性や運動のねらいを理解する	教材研究 運動技能の習得
5回	手作り遊具の作成とあそびの展開② ・創意工夫してあそびの企画・立案する ・多様な運動あそびを考案し実践する	用具の使用 安全面への配慮 運動技能の習得
6回	集団あそびの指導と実践① ・グループで年齢別ルールのあるあそびを企画・立案する	運動あそびの理解 協働学習能力
7回	集団あそびの指導と実践② ・あそびの目的を捉えて指導計画を作成する	運動あそびの指導力と 対応能力 協働学習の役割と責任
8回	集団あそびの指導と実践③ ・グループで指導計画をもとに指導を実践する ・実践後、振り返りをする	運動あそびの指導力と 対応能力 協働学習の役割と責任
9回	行事を活用した運動あそびの計画と立案① ・子どもの発達を踏まえ、運動会の種目を計画・立案する	運動会の意義 担当係の役割理解
10回	行事を活用した運動あそびの計画と立案② ・種目の目的を捉えて指導計画を作成する	運動会内容の理解 担当係の役割理解
11回	行事を活用した運動あそびの計画と立案③ ・企画・立案した運動会種目を実践する ・実践後、振り返りをする	用具の使用 安全面への配慮 指導法の理解
12回	伝承あそび体験① ・多様な遊び方や援助の仕方を学び、楽しさを知る ・手作り凧の作製と凧揚げを経験する	伝承遊びの運動効果の 理解 反復練習の必要性和効果
13回	伝承あそび体験② ・多様な遊び方や援助の仕方を学び、楽しさを知る ・竹馬、お正月あそびを経験する	伝承遊びの運動効果の 理解 反復練習の必要性和効果
14回	まとめ ・保育者としての視点で授業を振り返る ・保育現場でこの学びをどのように活用するかをまとめる ・教科（個人）ノートのまとめと提出	自己評価 課題の明確化
試験	評価の要点に基づき実施する	