

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
体育 Physical education		児童教育学科 幼児教育学専攻	1年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	必修	子安 崇夫	
概要				
<p>元来、子どもにとって「あそび」は生活そのものだが、近年、子どもを取り巻く環境が変化し、子どものあそびが貧弱なものになってきている。「体育」では、「自ら組織してあそぶ」ということを主眼に、しっぽを使用した「しっぽとり」をベースにあそびの内容・指導方法を学ぶことをねらいとする。</p>				
到達目標				
<p>(1) あそびをあそびとして楽しむことができる。  (2) 発達段階に応じた運動あそびの内容、主にしっぽを使ったあそびのルールづくりができる。  (3) 運動あそび、主にしっぽを使ったあそびの指導を含めた発表ができる。  (4) 模擬保育や発表から自己の課題を明確にし考えを述べるができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<b>【前期】</b> 1 オリエンテーション① ー授業の心構え及びレクリエーションゲームー 2 オリエンテーション② ーコミュニケーションづくりレクリエーションゲームー 3 オリエンテーション③ ー授業の目的・内容ー 4 しっぽづくり 5 しっぽを使ったあそびの指導① ー目的・目標についてー 6 しっぽを使ったあそびの指導② ー内容についてー 7 しっぽを使ったあそびを考える 8 しっぽを使ったあそびの発表①第一グループ 9 しっぽを使ったあそびの発表②第二グループ 10 しっぽを使ったあそびの発表③第三グループ 11 しっぽを使ったあそびの発表④第四グループ 12 あそびを指導するときに必要な技術の学習 13 しっぽを使ったあそびの指導③ ールールについてー 14 しっぽを使ったあそびの指導④ ー応用についてー 15 まとめ		<b>【後期】</b> 1 オリエンテーション 2 しっぽ陣とりの基本的なルールで遊ぶ① 3 しっぽ陣とりのグループづくり 4 しっぽ陣とりの基本的なルールで遊ぶ② 5 しっぽ陣とりのルールづくり①第一グループ 6 しっぽ陣とりのルールづくり②第二グループ 7 しっぽ陣とりのルールづくり③第三グループ 8 しっぽ陣とりのルールづくり④第四グループ 9 しっぽ陣とりのルールづくり⑤第五グループ 10 ルールづくりの意味について考える 11 しっぽ陣とりが十分に楽しめる力について考える 12 しっぽ陣とりの作戦を深めながら遊ぶ① ー対戦形式1回目ー 13 しっぽ陣とりの作戦を深めながら遊ぶ② ー対戦形式2回目ー 14 しっぽ陣とりの作戦を深めながら遊ぶ③ ー対戦形式3回目ー 15 まとめ		
テキストおよび 参考文献	テキスト みんなが輝く体育① 幼児期 運動あそびの進め方 学校体育研究同志会編 創文企画			
メッセージ など	幼稚園教諭二種免許、保育士証：必修科目			

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) あそびをあそびとして楽しむことができる。	楽しむことができる。	ある程度楽しむことができる。	最低限楽しむことができる。	楽しめない。	授業への取り組み (関心・意欲 表現力)	20%
(2) 発達段階に応じた運動あそびの内容、主にしっぽを使ったあそびのルールづくりができる。	ほぼ完璧にできる。	大きな間違いがなくできる。	最低限のことはできる。	ルールづくりができない。	授業への取り組み・レポート・発表 (知識・理解・思考力・表現力)	20%
(3) 運動あそび、主にしっぽを使ったあそびの指導を含めた発表ができる。	ほぼ完璧にできる。	大きな間違いがなくできる。	最低限のことはできる。	ルールづくりができない。	発表・レポート (理解・判断力・表現力)	30%
(4) 模擬保育や発表から自己の課題を明確にし考えを述べるができる。	様々な角度から課題を見出しレポートにまとめることができる。	いくつかの課題を見出しレポートにまとめることができる。	最低限の課題を見出しレポートにまとめることができる。	課題を把握できない。	レポート (意欲・理解・判断力・表現力)	30%