

# 愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	前期
授業科目名(Course name)	総合演習 I		
担当者(Instructors)	伊藤 龍仁	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	必修

## ■ 授業の目的と概要 (Course purpose/outline)

本科目は基礎演習 I・II で培ったリテラシーを基礎に、「身近な自然」と子どもの「あそび」をテーマとして取り上げながら体系的、実践的に学ぶ。合同ゼミとゼミ活動を組み合わせて実施する。

## ■ 授業形態・授業の方法 (Class form)

授業形態(Class form)	演習
授業の方法(Class method)	平和公園を使ったフィールドワークを主活動としながら各回テーマに基づく対面授業として実施する。ネイチャーゲームを取り入れた自然体験と交流活動を重視し、ディスカッション、グループワーク、フィールドワークといったアクティブ・ラーニングに取り組む。また、児童健全育成（児童館）についても一部取り上げる。情報共有や課題提示、フィードバックにおいてLMSを活用し、授業の一部をリモート形式で実施する場合がある。

## ■ 各回のテーマとその内容 (Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	授業オリエンテーション	講師と学生の自己紹介、演習の目的と到達目標、毎回のテーマと授業の実施方法、成績評価基準などの説明、役割分担	<input type="checkbox"/>
第2回	4月の身近な自然体験	平和公園を散策して4月の身近な自然を体感する	<input type="checkbox"/>
第3回	こどもの発達と自然体験	子どもの発達における自然体験、保育者になるための自然体験を考える	<input type="checkbox"/>
第4回	五感を意識する	視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚を理解する	<input type="checkbox"/>
第5回	ネイチャーゲームとは何か	ジョセフ・コーネルが開発したネイチャーゲームの歴史と理論を学ぶ	<input type="checkbox"/>
第6回	5月の自然体験とネイチャーゲーム・アクティビティ	5月の平和公園で身近な自然を体感しながらネイチャーゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第7回	フローラーニング	ネイチャーゲームにおけるフローラーニングを学ぶ	<input type="checkbox"/>
第8回	ネイチャーゲーム・プログラム	ネイチャーゲーム・プログラムを設計する	<input type="checkbox"/>
第9回	下見とプログラムのリハーサル	現地で下見とリハーサルを行いネイチャーゲーム・プログラムを精緻化する	<input type="checkbox"/>
第10回	ネイチャーゲーム全体活動	総合演習全体活動として取り組むネイチャーゲームを運営する	<input type="checkbox"/>
第11回	ネイチャーゲーム実践の振り返り・児童健全育成と児童厚生施設	全体活動の振り返りと反省を行う 児童健全育成と児童厚生施設（児童館）を取り上げる	<input type="checkbox"/>
第12回	児童厚生員	児童厚生員資格を取り上げる	<input type="checkbox"/>
第13回	7月の自然体験とネイチャーゲーム・アクティビティ	7月の平和公園で身近な自然を体感しながらネイチャーゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第14回	ネイチャーゲーム・リーダーを目指して	ネイチャーゲーム・リーダーになるために	<input type="checkbox"/>
第15回	前期のまとめとこれから	授業のまとめ ネイチャーゲームリーダー講習会・児童館行事への参加に向けて	<input type="checkbox"/>

## ■ 授業時間外学習（予習・復習）の内容 (Preparation/review details)

事前学習として、次回の授業を理解するために、毎回指示するテーマや課題を予め調べておく（2時間程度）。事後学習として、授業で扱ったテーマや課題について関連資料を参照しながら復習する（2時間程度）。

## ■ 課題とフィードバックの方法 (Assignments/feedback)

LMS上に提出された授業の振り返りは、翌週フィードバックし、全体で共有する機会を持つ。

### ■授業の到達目標と評価基準 (Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
知識・技能	◇ 2019全学共通DP1	ネイチャーゲーム等のゼミ活動を通し、学びの基礎となる社会、文化、自然等に関連する幅広い知識を習得しながら人間性と専門知識を育み、それを活かすことができる。
思考力・判断力・表現力	◇ 2019全学共通DP2	ネイチャーゲーム等のゼミ活動を通し、基礎学力を踏まえた専門知識と自らの経験を基に、創造的に考えたうえで、課題についての的確に判断し、自在に表現、発信することができる。
主体性	◆ 2019全学共通DP3	ネイチャーゲーム等のゼミ活動を通し、自然と多様な人々の中で自己を理解し、主体的に他者と協働して問題解決することができる。

### ■成績評価 (Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			50%	50%

### 授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

授業内で提示する各課題への参加、取り組み姿勢と到達度、ゼミ活動への貢献度等から、教師・保育士にとって、必要な思考力・表現力・判断力・実践力を評価する。

### ■テキスト (Textbooks)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	授業の中で、適宜紹介する。	
2		
3		
4		
5		

### ■参考図書 (references books)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	シェアリングネイチャー 自然のよるこびをわかちあう ジョセフ・コーネル著	9784906937004
2		
3		
4		
5		