

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	総合演習 II		
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「総合演習 I」での学びを踏まえ、身近な自然と子どものあそびをテーマとして体系的、実践的に学びを深める。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)	ネイチャーゲームを中心とした学外アクティビティを取り入れながら各回のテーマに基づき対面授業として実施する。ディスカッション、グループワーク、フィールドワーク、レポート、プレゼンテーションといったアクティブ・ラーニングに取り組む。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	後期授業オリエンテーション	後期「総合演習」の学習テーマ、演習の目的と実施方法、毎回のテーマと課題、成績評価基準などの説明、役割分担	<input type="checkbox"/>
第2回	10月の自然体験とネイチャーゲーム・アクティビティ	10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3回	ネイチャーゲームの開発に向けて	ネイチャーゲームの開発に向けた事前学習	<input type="checkbox"/>
第4回	ネイチャーゲーム研究	既存のネイチャーゲームを研究する	<input type="checkbox"/>
第5回	ネイチャーゲームの構想	新しいネイチャーゲームの構想を練る	<input type="checkbox"/>
第6回	ネイチャーゲームの計画	新しいネイチャーゲームを計画する	<input type="checkbox"/>
第7回	ネイチャーゲームの発表	開発したネイチャーゲームを発表する	<input type="checkbox"/>
第8回	大学祭に向けて	大学祭キッズ広場について検討する	<input type="checkbox"/>
第9回	大学祭準備	大学祭キッズ広場の準備に取り組む	<input type="checkbox"/>
第10回	大学祭キッズ広場の実施	大学祭キッズ広場に取り組む	<input type="checkbox"/>
第11回	11月の自然体験とネイチャーゲーム・アクティビティ	11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12回	ネイチャーゲーム研究のまとめ「	演習活動を振り返りながら研究成果をまとめる	<input type="checkbox"/>
第13回	全体活動「専門演習」ゼミ分け説明会	3年生のゼミ分けについて内容や注意点を理解する 研究発表の準備	<input type="checkbox"/>
第14回	研究発表に向けて	「総合研究」の研究発表に向けて準備する	<input type="checkbox"/>
第15回	演習活動のまとめ	1年間の「総合演習」のまとめと振り返り 研究発表を行う	<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・大学祭等のゼミ活動を通して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・大学祭等のゼミ活動を通して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・大学祭等のゼミ活動を通して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		