

Minami Kyushu University Syllabus

シラバス年度	2026年度	開講キャンパス		都城キャンパス		開設学科		子ども教育学科		
科目名称	幼児と環境						授業形態		講義	
科目コード	750189	単位数	1単位	配当学年	2	実務経験教員			アクティブ ラーニング	○
担当教員名	遠藤 晃								ICT活 用	○
授業概要	幼児が生きる現代社会は多様で複雑に関連性を持った課題が山積している。この社会を持続可能な社会へと変革させていくために必要な資質・能力を習得するために、知識習得型の学びから探究的な学びへの転換が、保育・幼児教育から高等教育まで一貫して求められている。 本講義では、幼児教育を18歳までの探究的学びの基盤と位置づけ、幼児を取り巻く「環境」と、環境が育む資質・能力について体験的に習得し、保育・教育における活用のセンスと技術を高めていく。									
関連する科目	子どもと自然、子どもと園芸、生活科、理科、エコロジー入門、子どもと昆虫、学校ビオトープ、環境問題演習、ESD環境教育論、ESD環境教育演習									
授業の進め方 と方法	領域「環境」の指導に関連する、幼児を取り巻く環境や、幼児と環境との関わりと効果について、受講者自身が経験的に学ぶことで感性を養い、専門的知識とスキルを習得する。 グループでの活動を基本とし、活動の様子をICT（タブレットなど）を用いて記録・表現する。また自然のなかでICTを使うプログラムを実践的に学ぶ。									
授業計画 【第1回】	第1回：幼児を取り巻く環境とその意義 / 多様な環境、幼児と環境の関わり方、育む資質・能力									
授業計画 【第2回】	第2回：環境が育む力 / 小学校の学びの基盤を作る幼児教育の遊び（10の姿と架け橋プログラム） ・遊びのなかにみる探究的学び（論理的思考・科学的思考の形成） ・没頭する遊びと主体的学び（学びの動機付け） ・体験を経験にかえる言語活動と協働的学び（知識と活用、社会性）									
授業計画 【第3回】	第3回：体験的に遊ぶ① / なぜ？から科学へ（ネイチャーゲーム、ふしぎ発見、仮説・検証） ネイチャーゲームを体験する。									
授業計画 【第4回】	第4回：体験的に遊ぶ② / 子どもと園芸（畑での野菜栽培や虫捕りと育成できる力） サツマイモの植え付けをおこなう。									
授業計画 【第5回】	第5回：体験的に遊ぶ③ / 子どもと自然（自然物を使った造形や遊びと育成できる力） 自然物で工作をおこなう。									
授業計画 【第6回】	第6回：体験的に遊ぶ④ / 子どもと社会（標識や文字へ興味・関心と育成できる力） 身近な標識やサインを探す。									
授業計画 【第7回】	第7回：体験的に遊ぶ⑤ / 子どもと遊び（ロープを使った遊びと育成できる力） ロープを使った遊びを体験する。									
授業計画 【第8回】	第8回：環境と関わりながら育む資質・能力 / 10の姿へ導く保育者・教育者の役割、ESD ○幼児向けの環境教育プログラムに参加して実践的に学ぶ									
授業計画 【第9回】										
授業計画 【第10回】										

授業計画 【第11回】	
授業計画 【第12回】	
授業計画 【第13回】	
授業計画 【第14回】	
授業計画 【第15回】	
授業の到達目標	領域「環境」の指導に関連する、幼児を取り巻く環境や、幼児と環境との関わりと効果について、受講者自身が経験的に学ぶことで感性を養い、専門的知識とスキルを習得する。
学位授与の方針 (DP)との関連	1. 知識・理解を応用し活用する能力-(1)／1. 知識・理解を応用し活用する能力-(2)／2. 汎用的技能を応用し活用する能力-(1)／3. 人間力、社会性、国際性の涵養-(2)／3. 人間力、社会性、国際性の涵養-(4)
授業時間外学習【予習】	講義のための準備をすることで授業に関するイメージをもつ（1時間）。
授業時間外学習【復習】	講義後のレポートを作成することで習得した知識・スキルなどを可視化する（1時間）。
課題に対する フィードバック	課題レポートについては適宜コメントを返す。
評価方法・基準	講義後のレポート（40%）、学習への意欲（20%）、最終レポート（40%）
テキスト	資料を随時配布する。
参考書	とくになし
備考	・ 8回目の講義は7月中旬に実施し、連携幼稚園の園児を対象とした環境教育プログラムに参加する ・ 毎回、活動しやすい服装で参加すること ・ 天候により内容を変更することがある