

授業科目	現代と教育				単位	2		
履修	選択	関連資格				ナンバリング	NU10406J	
開講年次	3年	開講時期	前期	該当DP	DP1-1 DP2-1			
担当教員	杉谷 修一							
授業概要	現代の子ども文化は多様化しており、従来のそれと質的断絶が指摘されることも多い。しかし、子ども文化は常に特定の社会状況との相互作用によって生み出され、その結果多様なありかたを見せることになる。このことを江戸時代から現代にいたる遊び文化の変遷をたどりながら、具体的事例に基づいて理解していく。また、時間・空間・仲間といった要素が子どもの遊び文化に与える影響という視点からも検討する。							
学生が達成すべき行動目標	1. 遊び文化と社会との相互作用について理解できる。 2. 遊び文化の多様性について理解できる。 3. 日本における遊び文化の変遷について、具体的事例をもとに理解できる。							
達成度評価								
評価と評価割合／ 評価方法	試験	小テスト	レポート	発表(口頭、プレゼンテーション)	レポート外の提出物	その他	合計	備考
総合評価割合	100	0	0	0	0	0	100	
知識・理解 (DP1-1)	90						90	
知識・理解 (DP1-2)								
知識・理解 (DP1-3)								
知識・理解 (DP1-4)								
思考・判断 (DP2-1)	10						10	
思考・判断 (DP2-2)								
関心・意欲 (DP3-1)								
関心・意欲 (DP3-2)								
態度 (DP4-1)								
態度 (DP4-2)								
態度 (DP4-3)								
技能・表現 (DP5-1)								
技能・表現 (DP5-2)								
技能・表現 (DP5-3)								
具体的な達成の目安								
理想的レベル				標準的なレベル				
1. 遊び文化と社会との相互作用について、具体的事例をもとに理解し、その他の現象に適用して説明できる。 2. 遊び文化の多様性について、具体的事例をもとに理解し、現代社会の遊びについて説明できる。 3. 日本における遊び文化の変遷について、具体的事例をもとに理解し、遊び集団や遊びの実践行為の役割について説明できる。				1. 遊び文化と社会との相互作用について、具体的事例をもとに理解できる。 2. 遊び文化の多様性について、具体的事例をもとに理解できる。 3. 日本における遊び文化の変遷について、具体的事例をもとに理解できる。				
授業計画								
進行	テーマ・講義内容			授業の運営方法	学習課題(予習・復習)		予習・復習時間(分)	

1	テーマ:現代に生きる子どもたち 子ども文化を遊びの観点から検討する意味について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
2	テーマ:現代の遊び文化(1) 男の子の遊びを中心に、具体的な事例を取り上げ、その特徴を整理する。	講義	授業内容の定着を図る	60
3	テーマ:現代の遊び文化(2) 女の子の遊びを中心に、具体的な事例を取り上げ、その特徴を整理する。	講義	授業内容の定着を図る	60
4	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(1) 中世から近世以前までの意銭・穴一系統の遊びの変遷を概観する。	講義	授業内容の定着を図る	60
5	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(2) 江戸時代における意銭・穴一系統の遊びの変化とその社会・経済的背景について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
6	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(3) 江戸時代の泥面子の特徴を素材とデザインの観点から考察する。	講義	授業内容の定着を図る	60
7	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(4) 遊びのメディア性について、面子・双六と浮世絵文化の関連について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
8	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(5) 明治期の鉛面子・紙面子の登場の背景と遊び産業の勃興について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
9	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(6) 土製玩具から金属・紙製玩具の変化の社会的背景と遊び方・デザイン性・玩具の意味の変化について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
10	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(7) 戦争と遊びがどのように関係していたかを具体例を挙げながら学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
11	テーマ:遊び文化の歴史的変遷(8) 第二次世界大戦後の面子遊びの成熟と衰退について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
12	テーマ:遊びのメディア性 遊びは玩具・遊び名称など様々な点でメディアとしての特徴を備えていることについて学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
13	テーマ:遊びにとっての仲間集団 遊び文化の創造と継承に深く関わる仲間集団の問題について学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
14	テーマ:遊び時間・遊び空間の変化 遊び時間および時間がどのように変化し、その原因は何かについて高度経済成長下の社会変化と関連づけながら学ぶ。	講義	授業内容の定着を図る	60
15	テーマ:まとめ—これからの遊び文化 授業の総括を行うとともに、これからの遊び文化の課題と可能性について整理・理解する。	講義	授業内容の定着を図る	60
16				
17				
18				

19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
理解に必要な予備知識や技能	専門的知識は特に必要ないが、各自の遊び経験や現代の子どもたちへの興味などをもとに授業を進める。また歴史的変遷を追いかけながら現代の状況と比較するので、これまでの自分の経験や身の回りの現象に興味を持って参加して欲しい。			
テキスト	授業中に配布するレジュメやパワーポイント資料・映像資料を用いる。また、当時の玩具など実物教材も準備する。			
参考図書・教材／データベース・雑誌等の紹介	本田和子著『変貌する子ども世界』中公新書 本田和子著『子どもと若者の文化』放送大学 仙田満著『子どもと遊び』岩波新書 藤本浩之輔著『遊び文化の探求』久山社 その他は授業中に指示する。			
授業以外の学習方法・受講生へのメッセージ	自分の子ども時代の遊びを思い出すことから始めて、現代の子どもの様子と比較して欲しい。また、昔の子どもの遊びが自分たちの時代とどう異なり、どこが連続しているかを考える必要がある。 そして、次世代の子どもたちにどのような遊びが必要なのかをそれぞれ考えながら授業に参加してもらいたい。			
達成度評価に関するコメント	テストについては授業中に指示する。			