

1. 科目名 (単位数)	生活支援技術・余暇 (2 単位)	3. 科目番号	SNMP3106
2. 授業担当教員	飯田 昌男		
4. 授業形態	実技を中心に実施し、適宜、講義やディスカッションを行う。	5. 開講学期	春期
6. 履修条件・他科目との関係	ソーシャルワーク実習関係、レクリエーション関係の科目を履修すると理解が深まる。		
7. 講義概要	福祉施設におけるレクリエーションを学ぶ。レクリエーションは、生きる喜びである。休養、気晴らし、気分転換、さらに生活意欲の向上、人間関係の円滑化、自己実現等、すべての人が共有することで生活の快を向上させる。そのための基礎知識の理解、技術を体験し身に付け、活用できる福祉社会の支援者として誇りと自信を持てるようにしたい。		
8. 学習目標	<p>学生には下記のを達成することが期待される。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. レクリエーションの本質を理解し支援の方法を体験する。 2. 介護現場におけるレクリエーション活動の支援の在り方を探求する。 3. 施設、用具、組織等を活用して、場に応じた援助が図れる技術を身につける。 4. 自身のレクリエーションに対する理念を確立して誇りと自信を持てるようになる。 5. 日本レクリエーション協会公認指導者資格レクリエーション・インストラクターを取得する。 		
9. アサイメント (宿題) 及びレポート課題	<ol style="list-style-type: none"> 1, レクリエーションサービスの運営Ⅰ 展開案の提出と発表 現場での余暇支援の企画案を作成し、学生を施設利用者に見立てて発表する。 2, レクリエーションサービスの運営Ⅱ 展開案の提出と発表 グループに分かれて企画案を作成し、デイサービスセンターに出向き、利用者に向けて発表する。 *デイサービス(施設)に訪問できない場合は学生を施設利用者に見立てて発表する。 3, 「自己課題」レポート提出 (700~800字)。 		
10. 教科書・参考書・教材	<p>【教科書】 必要に応じて資料を配布する。</p> <p>【参考書】 日本レクリエーション協会著『楽しさをとおした心の元気づくり~レクリエーション支援の理論と方法~』。 ※購入してほしい。 東京福祉大学編『新・社会福祉要説』ミネルヴァ書房。 その他『高齢者のスポーツレクリエーション』『遊び集』『ゲーム集』など。</p>		
11. 成績評価の規準と評定の方法	<p>○成績評価の規準</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, レクリエーションの特質を捉えて、自己への挑戦・前向きな姿勢 (出席状況含む) を評価基準とする。 2, 実技発表への取り組み姿勢と分かりやすい表現、明瞭かつ論理的な展開案やレポートを作成できたか。 3, 授業を振り返り、レクリエーションへの考え方や自己への課題を前向きに捉えることができたか。 4, 高齢者の方を含む対象に合わせたレクリエーション支援の理解が深められたか。 <p>○評定の方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, レクリエーションサービスの運営Ⅰ 20% 2, レクリエーションサービスの運営Ⅱ 30% 3, 「自己課題」 10% 4, 日常の授業への参加態度 40% <p>なお、本学規定により、3/4 以上の出席が確認できない場合は単位の修得を認めない。</p>		
12. 受講生へのメッセージ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 欠席は学則に則り 3 回までです。出席を取っている間の入室は出席とし、それ以降の入室は欠席とします。ただし、授業は受けられます。理由は、時間を守ることはとても重要であると考えています。また、無断で早退した場合は欠席とします。 2. 福祉の現場でプロとしての自覚が持てるように、常に相手の期待に応えられる心構えで授業の中で自分を磨いてほしい。特に表現力、説明力を磨いてほしい。 3. 自身の得意なレク支援技術を磨いてください。 4. 授業を楽しく運営したい。それにはお互いの信頼が必要です。そして、迷惑行為はほしくないこと。 		
13. オフィスアワー	別途通知します		
14. 授業展開及び授業内容			
講義日程	授業内容	学習課題	
第 1 回	オリエンテーション (授業の内容、約束説明) 基礎理論のレクリエーションの意義について (グループにてディスカッション、発表)	事前学習	レクリエーション関係の資料を準備し熟読しておく
		事後学習	本時の学習をまとめる。
第 2 回	基礎理論の高齢者とレクリエーションについて (グループにてディスカッション、発表)	事前学習	前回の配布資料を熟読し、要点をまとめてくる。
		事後学習	本時の学習をまとめる。
第 3 回	レクリエーションサービスの体験① (スポーツレクリエーション、ゲーム)	事前学習	配布資料を熟読し、まとめておく。
		事後学習	本時の学習をまとめる。
第 4 回	レクリエーションサービスの体験② (文学的なあそび、むかしからのあそび)	事前学習	配布資料を熟読し、まとめておく。
		事後学習	本時の学習をまとめる。
第 5 回	レクリエーションサービスの企画Ⅰ (グループ分けをして、施設でのゲームを中心にプランニング)	事前学習	各自のレクリエーション支援の種目を検討する。
		事後学習	発表の練習をする。
第 6 回	レクリエーションサービスの企画Ⅰ	事前学習	各自のレクリエーション支援の種目を検討

	(グループにより、施設でのゲームを中心にプランニング)		する。
		事後学習	発表の練習をする。
第7回	レクリエーションサービスの運営Ⅰ 学生によるレクリエーション発表と振り返り①	事前学習	展開案集を熟読する。発表者は練習をする。
		事後学習	展開案集に良かった点や課題をまとめる。
第8回	レクリエーションサービスの運営Ⅰ 学生によるレクリエーション発表と振り返り②	事前学習	展開案集を熟読する。発表者は練習をする。
		事後学習	展開案集に良かった点や課題をまとめる。
第9回	レクリエーションサービスの運営Ⅰ 学生によるレクリエーション発表と振り返り③	事前学習	展開案集を熟読する。発表者は練習をする。
		事後学習	展開案集に良かった点や課題をまとめる。
第10回	レクリエーションサービスの企画Ⅱ (①施設での実践のためのプランニング、 グループ分けとレク企画)	事前学習	今までの配布資料と自身の参考書を熟読する。
		事後学習	グループにてディスカッションし、レクリエーション支援の種目の案を検討する。
第11回	レクリエーションサービスの企画Ⅱ (②施設との打合せ) *施設に訪問できない場合は学生を施設利用者に見立ててレクの企画	事前学習	施設の下見をする。*施設に訪問できない場合は展開案を検討する。
		事後学習	グループにてディスカッションし、レクリエーション支援の種目を決める。
第12回	レクリエーションサービスの運営Ⅱ (③施設での実践のためのプランニングとグループ別練習) *施設に訪問できない場合は学生を施設利用者に見立ててレクの発表と振り返り	事前学習	グループにてディスカッションし、練習する。
		事後学習	グループにてディスカッションし、良かった点や課題をまとめる。
第13回	レクリエーションサービスの運営Ⅱ (④発表の練習) *施設に訪問できない場合は学生を施設利用者に見立ててレクの発表と振り返り	事前学習	グループにてディスカッションし、練習する。
		事後学習	グループにてディスカッションし、良かった点や課題をまとめる。
第14回	レクリエーションサービスの運営Ⅱ (⑤現場での発表) *施設に訪問できない場合は学生を施設利用者に見立ててレクの発表と振り返り	事前学習	グループにてディスカッションし、練習する。
		事後学習	グループにてディスカッションし、良かった点や課題をまとめる。
第15回	福祉レクの振り返りとまとめ	事前学習	今までの授業を振り返り、これまでの学びをまとめる。
		事後学習	レクリエーション指導者として、自己課題をまとめ、提出する。