

1. 科目名 (単位数)	レクリエーション理論 (2 単位)	3. 科目番号	GEHL1103
2. 授業担当教員	佐藤 友樹		
4. 授業形態	講義・演習 (配布資料または参考書を用い、ディスカッションやワーク、実技を行う)	5. 開講学期	秋期
6. 履修条件・他科目との関係	レクリエーションワークの授業を履修した後に履修することが望ましい。		
7. 講義概要	<p>健康づくり、保育、教育、地域づくりなど幅広い領域で用いられているレクリエーションについて、これからの社会の課題などと関連させながら学習する。また、様々な対象(幼児・児童・生徒・成人・高齢者など)に対応したレクリエーション援助の意義について理解するとともに、多様な場面での対象者にふさわしいレクリエーション支援の技術(個別・グループ・環境)を実践的に身に付け、活用できるようにする。</p> <p>授業では基礎理論とその実践を、対象者を挙げながら講義していく。また、レクリエーションの企画・運営の演習を交えながらレクリエーションの意義を学ぶ。特に、対象の背景や特性からレクリエーションの目的・目標や、どのようなレクリエーションプログラムが適切かを考え、それを実践し評価・反省することにより、レクリエーション支援の理論を学習していく。</p>		
8. 学習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 日本レクリエーション協会公認レクリエーション・インストラクターの資格の取得を目指す(取得希望者)。 2. レクリエーションの基礎理論を理解し、説明できる。 3. 様々な現場での様々な対象者にあつたレクリエーションの援助方法を知る。 4. レクリエーションの企画・運営ができる理論・知識を身につける。 		
9. アサイメント(宿題)及びレポート課題	<p>授業内において以下のことに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レクリエーション大会を企画・運営(プログラム案を作成・発表、レクリエーション支援を実践)する。 ・課題レポートを作成する。 		
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】 公益財団法人日本レクリエーション協会「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」公益財団法人日本レクリエーション協会、2017。</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。 <p>○評定の方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 授業への積極的参加態度 50% (出席状況や意見発表を含む) 2. 実技発表・課題レポート 40% 3. 振り返りのレポート 10% <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。 以上の結果を総合して評価をする。</p>		
12. 受講生へのメッセージ	レクリエーションには積極的に参加してください。		
13. オフィスアワー	授業内で周知する。		
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	事前学習	シラバスに目を通して本授業内容について確認する。
		事後学習	今後の学習計画を立てる。
第2回	アイスブレイキング	事前学習	「アイスブレイキング」について調べる。
		事後学習	「アイスブレイキング」について整理する。
第3回	幼児期・児童期のレクリエーション支援	事前学習	フロー理論について調べる。
		事後学習	フロー理論について整理する。
第4回	青年期・中年期のレクリエーション支援	事前学習	あたたかくもてなしたいという気持ちを伝える配慮について調べる。
		事後学習	あたたかくもてなしたいという気持ちを伝える配慮について整理する。
第5回	老年(高齢)期・障がい者のレクリエーション支援	事前学習	対象者の気持ちを受け止めていることを伝える技術について調べる。
		事後学習	対象者の気持ちを受け止めていることを伝える技術について整理する。
第6回	運動会の企画① プログラム案の作成	事前学習	教育現場における運動会の実態について調べる。
		事後学習	作成した運動会のプログラム案をチェックする。
第7回	運動会の企画② プログラム案の発表	事前学習	運動会のプログラム案の発表の準備をする。
		事後学習	運動会のプログラム案の発表について振り返る。
第8回	レクリエーション支援の方法	事前学習	CSSプロセスについて調べる。
		事後学習	これまでに学んだレクリエーション支援の方法について整理する。
第9回	レクリエーション大会の企画	事前学習	これまでに体験したレクリエーションゲームを整理する。
		事後学習	レクリエーション大会の企画案をチェックする。
第10回	レクリエーション大会の準備	事前学習	レクリエーション大会の予行練習の準備をする。
		事後学習	レクリエーション大会の予行練習をする。

第11回	レクリエーション大会① ➤ 1日目	事前学習	レクリエーション大会の準備をする。
		事後学習	レクリエーション大会の評価をする。
第12回	レクリエーション大会② ➤ 2日目	事前学習	レクリエーション大会の準備をする。
		事後学習	レクリエーション大会の評価をする。
第13回	レクリエーション大会③ ➤ 3日目	事前学習	レクリエーション大会の準備をする。
		事後学習	レクリエーション大会の評価をする。
第14回	レクリエーション大会④ ➤ 4日目	事前学習	レクリエーション大会の準備をする。
		事後学習	レクリエーション大会の評価をする。
第15回	まとめ（授業の振り返り）	事前学習	これまでの授業内容について振り返る。
		事後学習	実践したいレクリエーション支援について考える。