

1. 科目名（単位数）	レクリエーションワーク（2単位）	3. 科目番号	GEBS2302 GEHL1102
2. 授業担当教員	濱野 ゆうり		
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（池袋・王子）
6. 履修条件・他科目との関係			
7. 講義概要	これからの社会の課題としてのレクリエーションについて学習する。まず、ライフステージ（幼児・児童・青年・老年・障がい者等）に対応したレクリエーション支援の意義について理解する。そして、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ことを目的とする。		
8. 学習目標	本講義を履修することによって以下の項目を達成することを目標とする。 1, 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ために必要な知識・技術を得る。 2, コミュニケーション・ワークの楽しみ方を体験し、知ることができる。 3, 対象者に合わせたレクリエーション支援を企画し、実践することができる。 4, レクリエーション支援を実践することによって、自分自身からまわりの人へレクリエーションを発信できるようになる。		
9. アサイメント（宿題）及びレポート課題	課題1 対象者に応じたレクリエーションを展開する。 <u>グループ</u> で指導計画を立案し、実際にレクリエーションを指導する。 ・対象者の特徴に応じた具体的な目的と指導方法を考案し実践する。 ・タイムスケジュールや用具などの周辺の条件について配慮する。 ・レクリエーション支援の安全管理に配慮する。以上3点を考慮すること。 課題2 全ての実施後の振り返りを含めたレポート提出。詳細は、講義で指示する		
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】適宜資料を配布する。 【参考書】 楽しいをつくるーやさしいレクリエーション実践ー 日本レクリエーション協会編。 みんなのレクリエーションゲーム集 日本レクリエーション協会監修 2006。 高齢者のレクリエーション 三浦一朗著 ナツメ社 2013。		
11. 成績評価の基準と評定の方法	○成績評価の基準 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。 ○評定の方法 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% 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。		
12. 受講生へのメッセージ	レクリエーションの意義や特性を把握し、アセスメントに基づいたプログラム計画を企画、運用できることをねらいとする。自らが楽しいと思えないことは、対象者を楽しませることはできない。レクリエーションを自分で楽しむことからスタートし、徐々にレクリエーションを計画し援助する立場としての視点を養ってほしい。 レクリエーションの計画には、しっかりと時間を割り、資料収集を十分に行ってください。実践準備は、授業内だけで完結することは困難です。グループでの検討や作業は授業時間外の準備を怠らないことを望んでいます。この活動は、評定の方法の「授業への積極的な参加態度」に反映します。 この授業は、教員からの一方的な講義ではなく、学生自身が考えを発表したり、実践したりする双方向型の授業とするため、以下のような基本的ルールを守ることを原則に履修してください。 1、活発な授業への参加態度を望む。楽しい雰囲気での学習することを心がけること。 2、実技をする場合は、動きやすい服装（Tシャツ、ジャージ、運動靴など）で参加すること。また、どのような年齢の人の前に立っても失礼のない身だしなみで参加すること。 3、時間厳守、私語を慎み、実践者に協力すること。 4、遅延の累積回数が多い場合には、遅延を認めない場合もあるため、注意すること。		
13. オフィスアワー	初回の講義で周知する		
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・授業の概要と進め方 レクリエーションの基礎理論	事前学習	授業ノートを1冊準備し、学習内容と事前事後学習課題はすべて授業ノートに記録すること。 WHO憲章の前文にある「健康の概念」を参考に、健康とはどのような状態か？自身の考えを授業ノート①として記入する。
		事後学習	レクリエーションの目的とは何か？を考察し、授業ノート②として記入する。

第2回	コミュニケーションワークⅠーアイスブレイキングー 段階を追ってコミュニケーションの幅を広げ、質を高めていく技術	事前学習	レクリエーション活動の種目について調べ、授業ノート③として記入する。
		事後学習	本時実践したアイスブレイクを振り返り、授業ノート④として記録する。
第3回	コミュニケーションスキルⅡ ー信頼関係をつくる：ホスピタリティの示し方ー	事前学習	「遊び」とは何か？自身の考えを授業ノート⑤として記入する。
		事後学習	自身がこれまで体験遊びを本時に学習した「遊びの定義」に沿って分類し、授業ノート⑥として記録する。
第4回	コミュニケーションスキルⅢ ー良好な集団づくりの方法：目的に応じたレクリエーション・ワークー	事前学習	音楽を使用するレクリエーションを2つ考え、授業ノート⑦として記入する。
		事後学習	本時に体験したレクリエーションを授業ノート⑧として記録する。
第5回	グループによるレクリエーションの計画 グループごとによるレクリエーション・ワークのプランニング	事前学習	オンラインでも楽しめるレクリエーションを2つ以上考え、授業ノート⑨として記入する。
		事後学習	グループワークの準備を行う。
第6回	演習①グループによるレクリエーション・ワーク 幼児を対象にしたレクリエーション・ワークの実践	事前学習	室内でも楽しめる手遊びや言葉遊びのレクリエーションを授業ノート⑩として記入する。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑪として記録する。
第7回	演習②グループによるレクリエーション・ワーク 児童期を対象にしたレクリエーション・ワークの実践	事前学習	レクリエーションが学校教育現場で有効に活用できる例について考え、授業ノート⑫として記入する。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑬として記録する。
第8回	演習③グループによるレクリエーション・ワーク 児童期を対象にしたレクリエーション・ワークの実践	事前学習	鬼ごっこ遊びの種類を調べ、その中から3種類を選び、それぞれの遊び方をノートにまとめる。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑭として記録する。
第9回	演習④グループによるレクリエーション・ワーク 青年期を対象にしたレクリエーション・ワークの実践	事前学習	グループワークの準備を行う。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑮として記録する。
第10回	①～④の振り返りと再評価 ー学校現場とレクリエーションー 体力の向上や疲労感の回復、気分の変容としての効果	事前学習	音楽を使用するレクリエーションを考え、授業ノート⑯として記録する。
		事後学習	教育現場で期待されるレクリエーションの効果について考察し、授業ノート⑰として記入する。
第11回	演習⑤グループによるレクリエーション・ワーク 運動を通しての身体づくり・体力づくりとしてのレクリエーション・ワークの実践	事前学習	子どもの頃に自身が行った伝統的な遊びを思い出し、授業ノート⑱として記入する。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑲として記録する。
第12回	演習⑥グループによるレクリエーション・ワーク 運動を通しての身体づくり・体力づくりとしてのレクリエーション・ワークの実践	事前学習	グループワークの準備を行う。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート⑳として記録する。
第13回	演習⑦グループによるレクリエーション・ワーク 運動を通しての身体づくり・体力づくりとしてのレクリエーション・ワークの実践	事前学習	グループワークの準備を行う。
		事後学習	本時に体験した他班のレクリエーションの振り返りを授業ノート㉑として記録する。
第14回	今日におけるレクリエーションの必要性和課題 レクリエーションの安全対策	事前学習	レクリエーションの必要性和課題についてノートにまとめておく。
		事後学習	レクリエーションリーダーとして必要な技術と支援について、自身に足りない点や目標についてまとめる。
第15回	学習のまとめ 実技の反省点・改善点等のディスカッション	事前学習	参加者が、自主的・主体的にレクリエーションを楽しむには？そのような支援が必要かを考えてくる。
		事後学習	15回分の事前事後学習・授業内容をノートにまとめる。