

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 GEBS2303
2. 授業担当教員	山口 榮三		
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	春期
6. 履修条件・他科目との関係	レクリエーション関係の授業を履修すると理解が深まる。		
7. 講義概要	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。 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。		
8. 学習目標	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	1. レクリエーションの企画書、運営後の評価および今後の課題。 2. 地域のレクリエーション活動などを調査し、レポートする。		
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】日本レクリエーション協会編著『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～』日本レクリエーション協会、2020年版 必要に応じて授業内でプリントを配布する。		
11. 成績評価の規準と評定の方法	○成績評価の規準 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	1. 欠席・遅刻・早退は原則厳禁とする。やむを得ない場合は、届を提出すること。 2. 分からないことは、授業後やオフィスアワーを利用し理解を深めること。 企画・運営の際、仲間意識を高め、準備をしっかりと行えるように努めること。		
13. オフィスアワー	授業の前後(その他授業中に指示をする)。		
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	ガイダンス(講義概要の説明)	事前学習	レクリエーション理論の学習用ノートを準備し、講義へ臨むこと。
		事後学習	レクリエーションの意味について、学習用ノートにまとめる。
第2回	レクリエーションの支援とは 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第1章(pp.10~14)「レクリエーションの支援とは」を熟読し、要点を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「レクリエーションの支援」について、(pp.10~14)振り返りを学習用ノートにまとめ、提出する。
第3回	レクリエーション・インストラクターの2つの役割 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第1章(pp.15~17)「レクリエーション・インストラクターの役割」について、要点を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「レクリエーション・インストラクターの役割」について、(pp.15~17)振り返りを学習用ノートにまとめ、提出する。
第4回	楽しさをとおした心の元気づくりと対象者の心の元気 1. 楽しさをとおした心の元気づくりの理解 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第2章(pp.20~28)を熟読し、「楽しさをとおした心の元気づくり」についてその内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「楽しさをとおした心の元気づくり」について、(pp.20~28)振り返りを学習用ノートにまとめ、提出する。
第5回	楽しさをとおした心の元気づくりと対象者の心の元気 2. ライフスタイルと心の元気づくり 講義及びディスカッション演習(pp.90~91)	事前学習	テキスト第2章(p.29)を熟読し、「ライフスタイルと心の元気づくり」についてその内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「ライフスタイルと心の元気づくり」について学習用ノートにまとめ、提出する

第6回	子どもや高齢者の心の元気づくり 障がいのある人の心の元気づくり 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第2章 (pp.30~32) を熟読し、「子どもや高齢者の心の元気づくり」「障がいのある人の心の元気づくり」について、その内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「子どもや高齢者の元気づくり」「障がいのある人の心の元気づくり」について、振り返りを学習ノートにまとめ、提出する。
第7回	レクリエーション支援の理論 1. コミュニケーションと信頼関係づくりの理論 ▶気持ちをひとつにするための意思疎通 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第2章 (pp.33~36) を熟読し、「心の元気と地域のきずな」について、その内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「心の元気と地域のきずな」について、振り返りを学習ノートにまとめ、提出する。
第8回	レクリエーション支援の理論 2. コミュニケーションと信頼関係づくりの理論 ▶意思疎通の方法 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.38~39) 「レクリエーション支援におけるコミュニケーション」を熟読し、その内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「レクリエーション支援におけるコミュニケーション」について、振り返りを学習ノートにまとめ、提出する。
第9回	レクリエーション支援の理論 3. 対象者との信頼関係 ▶信頼関係 ▶お互いに分かり合っていると思えるようにする方法 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.40~41) 「対象者との信頼関係」を熟読し、その内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「対象者との信頼関係」について、振り返りを学習ノートにまとめ、提出する。
第10回	レクリエーション支援の理論 4. 信頼関係づくりの方法 ▶ホスピタリティ ▶対象者の気持ちを受け止める・受け止めていることを伝える 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.42~43) を熟読し、「信頼関係づくりの方法」について学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「信頼関係づくりの方法」について、振り返りを学習ノートにまとめ提出する。
第11回	良好な集団づくりの理論 1. 集団づくりの理解 ▶数の集まりから心の元気づくりを助け合える集まり ▶集団のまとまり (一体感) が大切 2. レクリエーション活動をおとした良好な集団づくり ▶レクリエーション活動の楽しさと集団のまとまり ▶目標の達成をおとして集団がまとまる 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.44~47) 「良好な集団づくりの理論 1. 集団づくりの理解 2. レクリエーション活動をおとした良好な集団づくり」について内容を熟読し、その内容を学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「良好な集団づくりの理論 1. 集団づくりの理解 2. レクリエーション活動をおとした集団づくり」について、振り返りを学習ノートにまとめ提出する。
第12回	良好な集団づくりの理論 3. 集団内のコミュニケーションの促進 ▶集団の成長を見通したかかわり方 ▶コミュニケーションを段階的に促進する 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.48~49) を熟読し、「集団内のコミュニケーションの促進」について学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「集団内のコミュニケーションの促進」について、振り返りを学習ノートにまとめ提出する。
第13回	「自主的、主体的に楽しむ力を育む理論」 1. 自主的、主体的にレクリエーション活動を楽しむ力 2. 成功体験を支え合う対象者のかかわり ▶自己効力感の源 ▶対象者の関わり合いでやる気を引き出す 講義及びディスカッション	事前学習	テキスト第3章 (pp.50~55) を熟読し、「自主的、主体的に楽しむ力を育む理論」について学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「自主的、主体的に楽しむ力を育む理論」について振り返りを学習ノートにまとめ提出する。
第14回	レクリエーション活動の安全管理 講義及びディスカッション 演習 (pp. 222~223)	事前学習	プリント「レクリエーション活動の安全管理」を熟読し、学習用ノートにまとめる。
		事後学習	「レクリエーション活動の安全管理」について、振り返りを学習用ノートにまとめ、提出する。
第15回	まとめ	事前学習	学習用ノートを振り返り、これまでの学びと考察を1ページにまとめる。
		事後学習	レクリエーションワークに向けた自己課題を学習用ノートにまとめ、提出する。