

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	GEHL2303 GEBS2303 SJMP3135 GEHL1103
2. 授業担当教員	濱野 ゆうり		
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	レクリエーション関係の授業を履修すると理解が深まる。		
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"> <li>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)。</li> <li>2. レクリエーションの基礎理論を理解し、説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>		
9. アサインメント ( 宿題 ) 及びレポート課題	<p>中間レポート①アセスメントに基づいたプログラム計画の提出 ( グループ活動版 ) 。</p> <p>中間レポート②アセスメントに基づいたプログラム計画の提出 ( 個人版 ) 。</p> <p>期末レポート課題：詳細については講義で説明する。</p>		
10. 教科書・参考書・教材	<p>【教科書】使用しない。授業内で配付するプリント等を教材とする。〈理由：レクリエーションの個別最適化や深い学びの追求、場面にあわせたレクリエーションの目標設定について学ぶ為〉</p> <p>【参考書】</p> <p>レクリエーション支援の基礎(第2版) 日本レクリエーション協会 2008。</p> <p>高齢者のレクリエーション 三浦一朗著 ナツメ社 2013。</p> <p>教養としてのアダプテッド体育・スポーツ学 齊藤まゆみ編著 大修館書店 2018。</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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol> <p>○評定の方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 )</li> <li>2. 実技発表・課題レポート 40%</li> <li>3. 振り返りのレポート 10%</li> </ol> <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> <p>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	<p>レクリエーション支援者は、ホスピタリティーの精神が必要です。支援者みんなが楽しめるような雰囲気づくりを心がけてください。</p> <p>グループ活動には、しっかりと時間を割き、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。</p> <p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>3、時間厳守、私語を慎み、実践者に協力すること。</li> <li>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。</li> <li>5、演習中の携帯電話の使用や写真機能の使用は厳禁です。</li> </ol>		
13. オフィスアワー	初回の授業で周知する		
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ー授業の概要・進め方ー基本的理解 レクリエーションの歴史	事前学習	本講義内容をシラバスで把握したうえで授業に臨む。学習内容と全ての事前事後学習課題はすべてノートに記録すること。 ヘルスプロモーション ( 1986年オタワ憲

			章)が生まれた背景について調べ授業ノート①として記入する。
		事後学習	WHO憲章と自身の考えている「健康」について考察し、授業ノート②として記入する。
第2回	基本的理解II レジャー&レクリエーションとは？ 休日・休暇の活かし方 レジャー施設の現状と役割	事前学習	日本や世界の休日の違いについて調べ、授業ノート③として記入する。
		事後学習	休日・休暇の意義とは？また、自分の住んでいる都道府県の条例で定められた祝日を調べ、授業ノート④として記入する。発表できるように準備しておく。
第3回	基本的理解III 現代における生活時間の現状 ・社会における余暇活動-高齢化社会の中で	事前学習	「健康寿命」の概念について調べ、レジャー・レクリエーションが「健康寿命」にどのように貢献できるかを考察し、授業ノート⑤として記録する。
		事後学習	本時の振り返りを行う。
第4回	レクリエーション支援の理論1 -福祉レクリエーションとは？-	事前学習	ロバート・J・ハーヴィガーストが示した「人間のライフステージごとの発達課題」について調べ、授業ノート⑥として記入する。
		事後学習	福祉レクリエーションの意義について考察し、授業ノート⑦として記入する。
第5回	レクリエーション支援の理論II -ユニバーサルスポーツとは？-	事前学習	介護予防のため根拠に基づいたレクリエーションが果たす役割について調べ、授業ノート⑧に記入する。
		事後学習	アダプトスポーツの種類について調べ、授業ノート⑨として記録する。
第6回	レクリエーションプログラム計画・立案	事前学習	グループ発表の準備を行う。
		事後学習	レクリエーション計画表を提出する。
第7回	演習①レクリエーションの指導・支援	事前学習	パラリンピックの歴史について調べ、授業ノート⑩として記入する。
		事後学習	パラリンピックの種目を調べて、授業ノート⑪として記入する。
第8回	演習②レクリエーションの指導・支援	事前学習	グループ発表の準備を行う。
		事後学習	各班の発表を授業ノート⑫として記入する。
第9回	演習③レクリエーションの指導・支援	事前学習	レクリエーション演習の準備を行う。
		事後学習	各班の発表を授業ノート⑬として記入する。
第10回	演習④レクリエーションの指導・支援	事前学習	レクリエーション演習の準備を行う。
		事後学習	各班の発表を授業ノート⑭として記入する。
第11回	レクリエーションの評価	事前学習	レクリエーション演習の準備を行う。
		事後学習	各班の発表を授業ノート⑮として記入する。
第12回	アウトドア・レクリエーション	事前学習	アウトドアで実施できるレクリエーションを調べ、授業ノート⑯として記入する。
		事後学習	アウトドアで実施する際の安全対策(事前準備・実施中止連絡方法・怪我への対策など)を授業ノート⑰として記入する。
第13回	地域のレクリエーション活動の意義I -日本・都道府県・市区町村レクリエーションの役割-	事前学習	現在住んでいる市町村や、都道府県において市民が参加できるレクリエーション企画を調べ、授業ノート⑱として記録する。
		事後学習	本時の復習をする。
第14回	地域のレクリエーション活動の意義II -レクリエーション運動を支える制度-	事前学習	地域活動としてのレクリエーションの意義について考察し、授業ノート⑳として記入する。
		事後学習	市民が現在より活発にレジャー&レクリエーションに参加できる環境づくり『今後10年間の地域の施策』を考える。
第15回	学習のまとめ	事前学習	地域の活性化へむけてレクリエーションがどのように生かせるか、また、地域活動で実施できるレクリエーションを考える。
		事後学習	レポート課題・ノートを提出する。