

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	山内 健次		
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	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	学生には下記の目標を達成することが期待される。 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	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。		
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】 使用しません。(授業内で配布するプリントを使います) 【参考書】:『余暇生活の楽しみ方』ベースボールマガジン社 『これからのレジャー・レクリエーション ～余暇社会に向けて～』弓箭書院 『福祉レクリエーション総論』日本レクリエーション協会編 『高齢者いきいきあそび集 第1～6集』日本レクリエーション協会編 『遊びリレーション』医学書院 『あそりテーション大事典』関西看護出版 『現代人のレジャー・レクリエーション』不昧堂出版		
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。 ○評定の方法 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% 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。		
12. 受講生へのメッセージ	福祉の現場で働く人材として、また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。受講者みんなが楽しめるような雰囲気づくりを心掛けて下さい。		
13. オフィスアワー	授業内でお知らせいたします。		
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	ガイダンス(授業の進め方、成績評価方法、レクリエーション・インストラクター資格取得方法説明) レクリエーションの基礎知識(レクリエーションとはどのようなものなのか) アイスブレイクのグループレクリエーション	事前学習	レクリエーション関係の資料を準備しておく。
		事後学習	これまでの自分の余暇活動をふりかえる。
第2回	自分の生活時間を見直してみる(国民生活時間調査、必需行動時間・拘束行動時間・自由行動時間)	事前学習	この一週間の生活を思い出し記録してくる。
		事後学習	自分の一日の生活時間を分類しまとめる。
第3回	コミュニケーション・ワーク①: グループレクリエーションを行う目的とホスピタリティー	事前学習	福祉現場でのホスピタリティーの重要性を考えてくる。
		事後学習	自分自身のホスピタリティー能力を高めるためには、今後何が必要なのかをふりかえる。
第4回	コミュニケーション・ワーク②: グループレクリエーションのプログラミング(レクリエーション支援者の求められる能力 グループレクリエーションプログラムの組み立て方)	事前学習	高齢者を対象としたアイスブレイキングにはどのようなものがあるか調べる。
		事後学習	グループレクリエーションのプログラミングについて整理する。
第5回	コミュニケーション・ワーク③: グループのまとまりをつくる考えるアイスブレイク	事前学習	グループで行うレクリエーション活動のベネフィットについて考えてくる。

		事後学習	これまでの授業をふりかえり、グループレクリエーションのプログラムを整理する。
第6回	コミュニケーション・ワーク④：個人に役割をもたせたグループレクリエーション(絵を描くことを中心としたレクリエーション活動))	事前学習	個別で行うレクリエーション活動のベネフィットについて考えてくる。
		事後学習	
第7回	活動領域に合わせたアクティビティの体験①『高齢者のレクリエーション(1)』(遊びリテーション)	事前学習	高齢者施設の利用者数について調べてくる。
		事後学習	リハビリテーションの必要性についてまとめる。
第8回	活動領域に合わせたアクティビティの体験②『高齢者のレクリエーション(2)』(認知機能を高めるレクリエーション)	事前学習	高齢者の認知機能の衰えには、どのような理由があるか調べてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、認知機能を高めるレクリエーション活動にはどのようなベネフィットがあったのかをまとめる。
第9回	高齢者とレクリエーション①(社会福祉とレクリエーション、老人福祉法の中のレクリエーション、旧老人保健法の中のレクリエーション、高齢者のレクリエーションの目的、高齢者施設でのレクリエーション)	事前学習	これからの社会におけるレクリエーション支援者の必要性を考えてくる。
		事後学習	高齢者には今後どのようなレク支援が必要となるのかまとめる。
第10回	高齢者とレクリエーション②(個人へのレクリエーション支援の方法、集団へのレクリエーション支援の方法、治癒的意味合いを含めたレクリエーション、生活のレクリエーション化、レクリエーションの生活化、元気高齢者のレクリエーション)	事前学習	高齢者にとって個別のレクリエーションを行うことは、なぜ必要なのか考えてくる
		事後学習	高齢者へのレクリエーション支援方法をまとめる。
第11回	レクリエーションサービスの運営Ⅰ(グループ毎に、施設でのゲームを中心したレクリエーション活動の支援案を作成する)	事前学習	レクリエーション支援のための資料を収集してくる。
		事後学習	支援案の修正すべき点を拾い出す。
第12回	レクリエーションサービスの運営Ⅱ 学生によるレクリエーション支援の発表と振り返り①	事前学習	グループ内の役割を確認し、割り当てられた物を準備する。
		事後学習	発表後の振り返りをまとめる。
第13回	レクリエーションサービスの運営Ⅱ 学生によるレクリエーション支援の発表と振り返り②	事前学習	グループ内の役割を確認し、割り当てられた物を準備する。
		事後学習	発表後の振り返りをまとめる。
第14回	活動領域に合わせたアクティビティの体験③『高齢者のレクリエーション(3)』(伝承あそび)	事前学習	今の高齢者が子どもの頃に楽しんだ、昔あそびを調べてくる。
		事後学習	伝承あそびを体系化しまとめる。
第15回	活動領域に合わせたアクティビティの体験④『高齢者のレクリエーション(4)』(スポーツレクリエーション)	事前学習	高齢者に人気のあるスポーツを調べてくる。
		事後学習	本時で行ったスポーツレクリエーションを、障がいをお持ちの方でも楽しめる様アレンジしてみる。