

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	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 (伊勢崎・池袋)
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	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支援案の作成とその発表・評価 (発表課題) ・対象者の特徴に応じた立案内容を考案する。 ・支援を行う上での役割分担や留意点を明確にする。 ・タイムスケジュールや用具などの条件について配慮する。 〔課題2〕 今後のレクリエーション支援者としての活動への意欲 (レポート課題)		
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】 使用しません。(授業内で配布したプリントを使用します) 【参考書】 『いちばんやさしいレクリエーションゲーム全集』成美堂出版。 『脳を鍛える 楽しい指先ゲーム』成美堂出版。 日本レクリエーション協会編『基本のアイスブレイキング・ゲーム』。 日本レクリエーション協会編『レクリエーション支援の基礎』。 日本レクリエーション協会編。 『事例でなっとく! よく分かる福祉レクリエーション・サービス実施マニュアル』。 『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。		
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) を評価規準とする。 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ういうものなのか、アイスブレイクの自己他己紹介レクリエーション)	事前学習	これまでのレクリエーション体験を思い出してくる。
		事後学習	学習の見通しを整理する。
第2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、アイスブレイク (アイスブレイクから得られるベネフィット、アイスブレイクのレクリエーションの実際)	事前学習	どのような職業でホスピタリティーは必要とされるのかを考えてくる。
		事後学習	これからの社会におけるホスピタリティーの重要性について整理する。
第3回	コミュニケーション・ワーク②: アイスブレイクのプログラミング (レクリエーション支援者の求められる能力、アイスブレイクのためのレクリエーションプログラムの組み立て方)	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の技法をふりかえる。
第4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 (1) (アイスブレイクの効果を高めるには、アイスブレイクの展開法)	事前学習	対象者に応じた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のプログラミングについてふりかえる
第5回	コミュニケーション・ワーク④: グループのまとまりをつくる考えるアイスブレイク (2) (グループレクリエーション)	事前学習	様々な人数を対象としたレクリエーションについて調べる。

	シヨンの実際 対象に合わせたレクリエーション・ワーク：生活のレクリエーション化とレクリエーションの生活化 余暇の3機能 日本時の生活時間の分類 余暇生活パターンチェック	事後学習	様々な人数を対象としたレクリエーション技法をふりかえる。
第6回	コミュニケーション・ワーク⑤：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	グループレクリエーション活動の必要性について考えてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、グループレクリエーションから得たベネフィットをまとめる。
第7回	コミュニケーション・ワーク⑥：個別で楽しむレクリエーション	事前学習	個別でのレクリエーション活動の必要性について考えてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、実践したレクリエーション活動をまとめる。
第8回	活動領域に合わせたアクティビティの体験①『こどものレクリエーション(1)』（ネイチャーゲーム）	事前学習	ネイチャーゲームについて調べてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、ネイチャーゲーム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	活動領域に合わせたアクティビティの体験②『こどものレクリエーション(2)』（手作りおもちゃ その1）	事前学習	伝承遊びにはどのようなものがあるかを調べてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、伝承遊びの楽しさをまとめる。
第10回	活動領域に合わせたアクティビティの体験③『こどものレクリエーション(3)』（手作りおもちゃ その2）	事前学習	こどもにとっての遊びの必要性を調べてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、クラフト遊び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11回	伊勢崎キャンパス→活動領域に合わせたアクティビティの体験④『こどものレクリエーション(4)』（からだを使ったレクリエーション活動）	事前学習	グループダイナミクスとはどのようなものかを調べてくる。
	池袋キャンパス→活動領域に合わせたアクティビティの体験④『社会人のレクリエーション』（グループワークトレーニング）	事後学習	グループダイナミクスの実践をふりかえる。
第12回	活動領域に合わせたアクティビティの体験⑤『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13回	活動領域に合わせたアクティビティの体験⑥『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14回	活動領域に合わせたアクティビティの体験⑦『身近な素材を用いたレクリエーション』	事前学習	身近な素材（新聞紙、折り紙、紙テープなど）を使ったレクリエーション活動の素材には、新聞紙、折り紙、紙テープ以外にどのような素材があるかを考えてくる。
		事後学習	自分が身近な素材を使ったレクリエーション支援を行う際に注意すべき点をまとめる。
第15回	活動領域に合わせたアクティビティの体験⑧『紙とペンだけ楽しめるレクリエーション リズムやテンポを楽しむレクリエーション』	事前学習	昔行ったことのある、紙やペンを使ったレクリエーション活動を考えてくる。
		事後学習	授業をふりかえり、リズムやテンポを楽しむ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。