

2021年度

| | | | |
|-------------------------|--|---------|----------------------------------|
| 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 | GEHL1102 |
| 2. 授業担当教員 | 山内 健次 | | GEBS2302 |
| 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) 自己紹介と受講者各自のレクリエーション体験についてのディスカッション | 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 : ホスピタリティーとは | 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 : アイスブレイキングの実際 | 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 : アイスブレイキングのプログラミング | 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 | 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 | 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。 |
| | | 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。 |

2021年度

| | | | |
|------------------------|--|------|--|
| 第6回 | 活動領域に合わせたアクティビティの体験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7回 | 活動領域に合わせたアクティビティの体験② (遊びリテーション) | 事前学習 | 遊びリテーションで使用する素材を準備する。 |
| | | 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8回 | 活動領域に合わせたアクティビティの体験③ (手作りおもちゃ・折り紙) | 事前学習 | 本時の講義に使用する素材を準備する。 |
| | | 事後学習 | 授業をふりかえり、クラフト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④ (身近な素材を用いたレクリエーション) | 事前学習 | 本時の講義に使用する素材を準備する。 |
| | | 事後学習 | グループレクの技法をふりかえる。 |
| 第10回 | グループワークトレーニング | 事前学習 | グループ活動の必要性について考えてくる。 |
| | | 事後学習 | グループワークトレーニングの実践をふりかえる。 |
| 第11回 | レクリエーション支援案の作成とその発表・評価① | 事前学習 | グループレクリエーションの発表準備をする。 |
| | | 事後学習 | グループレクの実践を評価する。 |
| 第12回 | レクリエーション支援案の作成とその発表・評価② | 事前学習 | グループレクリエーションの発表準備をする。 |
| | | 事後学習 | グループレクの実践を評価する。 |
| 第13回 | レクリエーション支援案の作成とその発表・評価③ | 事前学習 | グループレクリエーションの発表準備をする。 |
| | | 事後学習 | グループレクの実践を評価する。 |
| 第14回 | レクリエーション支援案の作成とその発表・評価④ | 事前学習 | グループレクリエーションの発表準備をする。 |
| | | 事後学習 | グループレクの実践を評価する。 |
| 第15回 | レクリエーション支援案の作成とその発表・評価⑤ | 事前学習 | グループレクリエーションの発表準備をする。 |
| | | 事後学習 | グループレクの実践を評価する。 |
| 15. 実務経験を有する 教員特記事項 | 陸上競技世界選手権出場およびオリンピックの代表選手経験を活かし、「7」に示す講義概要に則した講義を行う。 | | |