

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 GEHL2302 GEHL2313 JNGL2407
2. 授業担当教員	飯田 昌男		
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	健康スポーツやレクリエーション理論の履修を勧めます。		
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】 日本レクリエーション協会による、各種レクリエーションのルールや特徴を体験します。この体験を基にグループもしくは個人にて、対象者に合わせたルールや援助を企画し、実践します。 1, 事業企画案の提出 2, 実践発表		
10. 教科書・参考書・教材	【教科書】 必要に応じて資料を配布する。 【参考書】 日本レクリエーション協会著『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～』。購入してほしい。 日本レクリエーション協会ホームページ。		
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	この授業はレクリエーションの意義や特性を理解し、対象者に合わせたレクリエーション・ワークについて知ることをねらいとしています。まずは、レクリエーションを自分や友だちとで楽しんでください。楽しむことからルールや指導について考えてください。そして、計画や援助についての視点を持ち実際に支援できる実技を身に付けてほしいと考えています。有意義で楽しい授業にしていきたいと思います。 授業においては以下のような基本的ルールを守ってください。 1, 事前学習の相談や授業中の活発な意見、質問を期待します。 2, 欠席は学則に則り 3 回までです。遅刻や欠席などしないようにしましょう。 また、無断で早退した場合は欠席とします。 3, 実技中心の授業なので運動にふさわしい服装、髪型をしてきてください。ふさわしくない服装、髪型の場合は授業参加をお断りする場合があります。		
13. オフィスアワー	別途連絡します。		
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	オリエンテーション * 授業の内容や約束等確認し、全体像をつかむ。 * アイスブレイキングを体験する。 * 資料を配布する。	事前学習	自己選択のゲームの書籍を熟読し、自分の興味のあるゲームを練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第 2 回	ジャンケン・ゲーム * 対象は幼児から高齢者までを体験する。	事前学習	配布された資料を熟読する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第 3 回	チャレンジ・ザ・ゲーム * 日本レクリエーション協会推奨のゲームを体験する。	事前学習	チャレンジ・ザ・ゲームの資料を熟読する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第 4 回	グラウンド・ゴルフ * 地域のお年寄りから幼児まで楽しめるゴルフを体験する。	事前学習	配布された資料を熟読する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第 5 回	フライング・ディスク * 11 種目の競技があるが基本的な技術や注意点を学ぶ。	事前学習	配布された資料を熟読する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第 6 回	身近なものを利用したゲーム	事前学習	ゲームをひとつ考えておく。

	*園児から大人まで使えるゲームを体験する。	事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第7回	レクリエーション事業計画① *対象、時間、種目、ルール、注意点や工夫することなどをディスカッションし、計画案を作成する。	事前学習	参考書や配布資料等を熟読する。
		事後学習	事業計画を確認し、練習する。
第8回	レクリエーション事業計画② *計画案の見直しや発表の練習を行う。計画案の提出。	事前学習	参考書や配布資料等を熟読する。
		事後学習	事業計画を練習する。
第9回	レクリエーション大会① *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第10回	レクリエーション大会② *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第11回	レクリエーション大会③ *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第12回	レクリエーション大会④ *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第13回	レクリエーション大会⑤ *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第14回	レクリエーション大会⑥ *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。
第15回	レクリエーション大会⑦ *グループにて実践発表する。その後、発表者による振り返りと参加者による評価をディスカッションする。まとめと評価	事前学習	事業計画を練習する。
		事後学習	本時の内容を学習ノートにまとめる。 今後の課題を整理する。