

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	GEHL1103
2. 授業担当教員	中村 裕		
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"> 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)。 2. レクリエーションの基礎理論を理解し、説明できる。 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。 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。 		
9. アサイメント(宿題)及びレポート課題	<ol style="list-style-type: none"> 1. レクリエーションの基礎的理論のレポート作成。 2. グループによる企画書作成および運営。 3. レクリエーション指導のポイントと工夫についての口頭発表。 		
10. 教科書・参考書・教材	<p>【教科書】 特になし(必要に応じて適宜資料を配布する)</p> <p>【参考書】 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』</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"> 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。 <p>○評定の方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 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% <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。 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>本講義はレクリエーションの基本的な意義やレクリエーション指導の基礎から応用的技術まで幅広く実施します。理論のみならず、実際に体験し、感じた事や注意点など、全員でディスカッションを行います。後半はグループで企画案を作成し、発表の場をつくります。対象年齢に合ったレクリエーションか否か。改善点はあるか。また、注意点はどこか、など話し合い、将来、実践できる指導者を目指します。</p> <p>この授業はレクリエーションの理論を学ぶだけでなく、企画・運営をしっかりと行えるような能力を身につけて欲しいと考えています。そのために、以下のルールを守るようにお願いします。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 積極的な授業参加、ディスカッションや振り返りなど活発な意見を期待します。 2. 欠席、遅刻、早退は原則禁止です。やむを得ない理由の場合は必ず届け出てください。 3. 実技授業では、運動をするのにふさわしい服装で参加してください。(髪型、室内の場合は室内履き等) 		
13. オフィスアワー	授業内で周知する。		
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 (本講義の意義、概要、留意点、制度、役割など) アイスブレイキングを体験1	事前学習	レクリエーションとは何かを調べる
		事後学習	レクリエーションの意義と概要を復習する
第2回	レクリエーションの基礎理論 (アイスブレイキングの役割と意義) レクリエーション体験・ディスカッション アイスブレイキングを体験2	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役割についてまとめる
第3回	ライフスタイルとレクリエーション (レクリエーション支援論について) 幼児期へのレクリエーション支援 グループに分かれて企画・発表1	事前学習	幼児期の特徴を調べ、レクリエーション支援法について考える。 ライフスタイルごとのレクリエーションについて調べる
		事後学習	ライフスタイルごとの課題を復習する。当日の反省と次への発展の仕方をまとめる
第4回	レクリエーションの事業論1 (事業計画・安全管理) 幼児期へのレクリエーション支援 グループに分かれて企画・発表2	事前学習	事業計画とはどういうものか調べる
		事後学習	事業計画および安全管理を復習。 (安全管理の必要性) (安全管理の方法)を自分なりにまとめる。 当日の反省と次への発展の仕方をまとめる

第5回	レクリエーションの事業論2 (レクリエーション計画・準備) 児童期へのレクリエーション支援 グループに分かれて企画・発表1	事前学習	児童期の(身体的、精神的)特徴を調べる
		事後学習	当日の反省と次への発展の仕方をまとめる
第6回	コミュニケーション・ワーク (ホスピタリティーについて) 児童期へのレクリエーション支援 グループに分かれて企画・発表2	事前学習	ホスピタリティーを調べる。
		事後学習	レクリエーションにおけるホスピタリティーの意義を復習する。当日の反省と次への発展の仕方をまとめる
第7回	鬼ごっこについて 鬼ごっこの歴史、意義、概要、留意点 レクリエーション体験・ディスカッション (いろいろな鬼ごっこを体験)	事前学習	鬼ごっこについて調べる
		事後学習	体験した鬼ごっこをヒントに個人で新しい鬼ごっこを企画
第8回	鬼ごっこ企画 (グループで対象年齢に合った鬼ごっこの企画案を作成) グループごとに企画・発表	事前学習	鬼ごっこ企画の運営方法を考える
		事後学習	発表後の改善点について振り返り
第9回	レクリエーション事業の実際1 (グループにてドッジボール 実践)	事前学習	ドッジボール運営の方法について考える。
		事後学習	ドッジボール運営の注意点を復習する。
第10回	レクリエーション事業の実際2 (グループにて創作ドッジボール企画、運営)	事前学習	ドッジボール運営の方法について考える。
		事後学習	ドッジボール運営の注意点を復習する。
第11回	高齢者のレクリエーション 体験とディスカッション	事前学習	高齢者の特徴を調べる
		事後学習	体験したレクリエーションを個人的にアレンジする
第12回	グループに分かれて高齢者向きのレクリエーションを企画・発表	事前学習	高齢者が可能な運動プログラムを考える
		事後学習	発表後の改善点について振り返り
第13回	障害者のレクリエーション 体験とディスカッション	事前学習	障がいの種類と障害者の特徴を調べる
		事後学習	体験したレクリエーションを個人的にアレンジする
第14回	グループに分かれて障害者向きのレクリエーションを企画・発表	事前学習	障害者が可能な運動プログラムを考える
		事後学習	発表後の改善点について振り返り
第15回	レクリエーションについて:本講義を受ける前と後での考え方ならびに認識についての振り返り	事前学習	今まで行ってきた授業を全体的に振り返る
		事後学習	レクリエーションの意義・支援についてまとめる