

科目名 Course Name		開講年次	開講学期	曜日・時限
レクリエーションアクティビティ I Recreation Activity I		1年	前期	別途、時間割参照
単位数	授業の形態	授業の性格		履修上の制限
1単位	演習	選択	(「レクリエーション・インストラクター」「スポーツプログラマー」「ジュニアスポーツ指導員」資格取得者科目)	特になし
当該科目の理解を促すために受講しておくことが望まれる科目				
レクリエーション・インストラクター資格取得希望者は、「レクリエーション・アクティビティⅡ」(1年・後期)「レクリエーション理論」(2年・前期)を履修すること				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
特になし				
担当者に関する情報				
氏名	研究室の場所	オフィスアワー		電話番号・メールアドレス
森 千佐子	福祉棟2F	月・水・金曜日 (授業時間を除く)		授業中に指示します
授業の概要				
「レクリエーションアクティビティⅠ」では、レクリエーション支援者に必要とされるホスピタリティやアイスブレイキングについての技術・態度を習得する。また、目的や対象に合わせたレクリエーション支援ができるよう、事例をもとに環境の設定やアレンジの方法について学ぶ。				
授業の目標				
①レクリエーションにおけるホスピタリティやアイスブレイキングの必要性と方法について説明できるようにする。 ②目的に合わせたレクリエーション・ワークの基本技術について、具体例を挙げて説明できるようにする。 ③生活のレクリエーション化について、具体例を挙げて説明できるようにする。 ④高齢者や障害者を対象としたレクリエーションを行う際の留意点について説明できるようにする。 ⑤レクリエーションの演習を通して、支援者のあり方について考え、述べることができるようにする。				
授業の方法				
講義とグループでの演習を通して、レクリエーション支援者に必要とされる知識と技術、態度について学習する。目的や対象に合わせたレクリエーションについては、グループで支援案を作成し、アイデアの共有を図る。また、支援案の実施ではロールプレイを取り入れ、多様なレクリエーション種目を参加者としても体験する。そこから、レクリエーションの意義や支援者の役割について、学生自身が考える授業とする。				
学習の成果(学習成果)				
レクリエーション支援者として、ホスピタリティやアイスブレイキングの技術を用いて、対象者とのコミュニケーションを良好に図ることができ、目的や対象に合わせてレクリエーション財をアレンジし、実施することができる。				
授業のスケジュールと内容				
第1回目	ガイダンス(授業の概要・到達目標・評価方法等) レクリエーション・インストラクターの役割			
第2回目	コミュニケーション・ワーク①:ホスピタリティとは			
第3回目	コミュニケーション・ワーク②:ホスピタリティの示し方 【ロールプレイ】			
第4回目	コミュニケーション・ワーク③:アイスブレイキングの意義と基本技術			
第5回目	コミュニケーション・ワーク④:アイスブレイキングのプログラミング 【ロールプレイ】(小テスト①)			
第6回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク①:目的に合わせたレクリエーション・ワークとは			

第7回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク②：素材・アクティビティの選択	
第8回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク③：素材・アクティビティの提供	
第9回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク④：対象者間の相互作用の活用法（小テスト②）	
第10回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク⑤：支援実習① 支援案の作成	
第11回目	目的に合わせたレクリエーション・ワーク⑥：支援実習② 実施・評価、基本技術の振り返り〈レポート提出〉	
第12回目	対象に合わせたレクリエーション・ワーク①：対象に合わせたレクリエーション・ワークとは	
第13回目	対象に合わせたレクリエーション・ワーク②：対象に合わせたアレンジ法の応用（小テスト③）	
第14回目	対象に合わせたレクリエーション・ワーク③：支援実習① 支援案の作成	
第15回目	対象に合わせたレクリエーション・ワーク④：支援実習② 実施・評価、基本技術の振り返り〈レポート提出〉	
成績評価の方法と基準		
評価の領域	割合	評価の基準
授業参加態度	20%	以下の視点で評価する。教材を準備して授業に臨み、必要なことはノートにとり、不明な点は質問すること。また、グループでの意見交換やレクリエーション体験、支援案の作成・実施等に積極的に参加すること。
レポート	20%	グループでの支援案の実施・評価のあとに、振り返りレポートを課す。S評価のレポートは支援のポイントをふまえ、グループで実施したレクリエーションの評価および学びが具体的に記述されていることである。
調査報告書		
小テスト	30%	5回目、9回目、13回目の授業で、それまでの学習内容に関する小テストを実施する。
試験		
発表内容（態度含む）	30%	グループで作成した支援案を発表する。評価の視点はプログラムが目的や対象に合っていること、説明がわかりやすく、基本技術が活用されていることなどである。
その他		
教科書と参考図書		
教科書：「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 参考書については、授業の中で紹介する。		
履修上の留意点・ルール		
講義・演習ともに積極的に参加し、学びを共有してほしい。机上に携帯電話、飲み物など教材以外のものを置くことは禁止する。やむを得ず欠席する場合は、必ずその部分の学習を補い、届け出は速やかに提出すること。		