

科目名 Course Name	レクリエーション理論 Theory of Recreation			ナンバリング No.	I3-005		
年次	2年	期別	前期	単位数	2	授業形態	講義
担当者氏名	吉田 志保						
連絡方法	C-ラーニングで対応。または福祉棟3階研究室。オフィスアワーは授業担当時間以外。						
必修/選択	選択(レクリエーションインストラクター資格申請に必要な科目)						
関連 DP	DP2、DP3、DP5						
授業の概要と 到達目標	日本人の寿命が延び、私たちにはかつてない仕事や子育てを終えた後の時間が生まれた。日々の中で、「生活の快」をもたらすレクリエーションの役割は重要である。一人ひとりの心身の状況に応じたレクリエーションを提供すると共に、レクリエーションの歴史や重要性などについて学習し、支援者としての理解を深めることを目指す。						
授業の方法	講義形式の授業 グループワークも行う。						
学習成果	L01	援助法についての基本的スキルを習得し、実践できる。					
	L02	レクリエーションの歴史とその背景について理解し、説明できる。					
	L03						
	L04						
課題に対する フィードバック	レクリエーション実技については、授業内で随時フィードバックをおこなう。						
教科書/ 参考図書	日本レクリエーション協会 『楽しさをおと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～ その他、レジュメを配布する。						
履修上の留意点 やルール等	●事前・事後学習に費やすべき時間の目安は各回 180 分とする。 ●携帯電話、食べ物等、授業に関係のない物品の持ち込み禁止						
担当教員の実務 経験							

成績評価の方法と基準					
評価の領域	評価基準	学習成果の割合			
		L01	L02	L03	L04
授業参加態度	積極的に取り組んでいる。毎回の振り返りシートを基に評価する	20			
レポート/作品					
発表					
小テスト					
試験	語句穴埋め、選択式、記述式のテストを行い評価する。		60		
その他	プログラム発表で評価する(プログラムの内容、発表態度)	20			
合計		40	60		

回数		授業計画
1	授業内容	レクリエーション概論 レクリエーション支援 レクリエーションインストラクターの2つの役割
	事前・事後学習	レクリエーションアクティビティで学んだ事を事前に書き出しておく。
2	授業内容	楽しさと心の元気づくりの理論① レクリエーション活動からもたらされる楽しさを感じる心の仕組み
	事前・事後学習	楽しさを感じる心の仕組みについてワークシートを記入する。
3	授業内容	楽しさと心の元気づくりの理論② レクリエーション活動を心の元気づくりに活かす2つの視点
	事前・事後学習	レクリエーションの効果について、テキストを用いまとめる。
4	授業内容	楽しさと心の元気づくりの理論③ ライフステージごと課題 子供や高齢者や障がいのある人の課題 地域とレクリエーション
	事前・事後学習	地域におけるレクリエーション材について調べてまとめる。
5	授業内容	レクリエーション支援の理論① レクリエーション支援におけるコミュニケーション
	事前・事後学習	コミュニケーションの留意点についてワークシートにまとめる。
6	授業内容	レクリエーション支援の理論② 信頼関係が築かれる心の仕組み レクリエーション活動の楽しさをおとした集団のまとまり
	事前・事後学習	レクリエーションにおける集団レクリエーションの留意点についてまとめる。
7	授業内容	レクリエーション支援の理論③ 段階をおった成功体験をおとした集団のまとまり
	事前・事後学習	コミュニケーション演習についての振り返りを記入する。
8	授業内容	レクリエーション支援の理論④ レクリエーション活動へのやる気の変化 成功体験を支え合う対象者の関わり
	事前・事後学習	レクリエーションが及ぼす影響と課題についてワークシートに記入する。
9	授業内容	リスクマネジメントの方法① リスクマネジメントの基本的な考え方
	事前・事後学習	リスクマネジメントについての事例を読み、重要だと思うところにアンダーラインを引く。
10	授業内容	リスクマネジメントの方法② リスクの回避と問題が生じた時の対処の方法
	事前・事後学習	レクリエーションにおけるリスクマネジメントについて振り返りを記入する。
11	授業内容	レクリエーション支援のプログラム① プログラムの立案方法の説明
	事前・事後学習	レクリエーションプログラムを立案する。
12	授業内容	レクリエーション支援のプログラム② プログラムの立案
	事前・事後学習	レクリエーションプログラムを立案する。
13	授業内容	レクリエーション支援のプログラム③ プログラムの加筆・修正 発表の練習
	事前・事後学習	レクリエーションプログラムを修正する。
14	授業内容	レクリエーション支援のプログラム④ プログラムの発表①
	事前・事後学習	自分や他者が行ったレクリエーションについて、振り返りを記入する。
15	授業内容	レクリエーション支援のプログラム⑤ プログラムの発表②