

科目名 Course Name	レクリエーションアクティビティー I Recreation Activity I				ナンバリング No.	I1-013	
年次	1年	期別	前期	単位数	1	授業形態	演習
担当者氏名	吉田 志保						
連絡方法	C-Learning で対応。又は福祉棟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	対象者に合わせたレクリエーションの知識や技術の方法について、実技を通して体験する。 ①レクリエーションの楽しさを体験し、支援者としてのレクリエーション技術を実践で表現できるようにする。 ②レクリエーションの意義をしっかりと理解し、その必要性について、説明できるようにする。 ③グループでのレクリエーションを企画し、実施できるようにする。						
授業の方法	理論の説明以外にもコミュニケーションワークやグループワークを多く取り入れて学習する。特にレクリエーション種目や活動などの体験をしながら、実技指導やロールプレイを取り入れる。また、毎回ふりかえりシートを配布し、授業で感じたこと や、学んだこと、気づいたことなどを記入する。						
学習成果	L01	目的や対象に合わせたレクリエーション活動の知識や、技術の方法(CSSプロセス)を身につけることができる。					
	L02	レクリエーションを通して、コミュニケーション力を身につける。					
	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～						
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 45 分とする。 実技が多いため、服装や身だしなみに注意すること。体育館で行う際は食べ物禁止						
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	常にノートを取り、授業に集中している。意見を求めた際には、しっかりと意見を述べる ことが出来る。グループワークでは、積極的に発言をし、コミュニケーションをとっている。	20			
レポート/作品	毎回の振り返りシートに記入されている内容を評価。	20			
発表	アクティビティーを選択し、模擬指導を行う。		60		
小テスト					
試験					
その他					
合 計		40	60		

	回数	授業計画
1	授業内容	ガイダンス 授業の評価、進め方など
	事前・事後学習	レクリエーションを必要とする対象者について考えワークシートにまとめる。
2	授業内容	良好な集団づくりの方法① アイスブレイキングモデルとは
	事前・事後学習	アイスブレイキングとは何かについて、テキストから抜き出し書き出してくる。
3	授業内容	良好な集団づくりの方法② アイスブレイキングの効果を高める支援技術
	事前・事後学習	アイスブレイキングをおこなった振り返りをまとめる。
4	授業内容	信頼関係づくりの方法① あたたくもてなす意識をもつこと あたたくもてなしたいという気持ちが伝わる ように配慮すること
	事前・事後学習	ホスピタリティーとは何かについて、テキストを用いまとめてくる。
5	授業内容	信頼関係づくりの方法② 気持ちを受け止めていることを伝え、意思疎通を促進するためのコミュニケーション技術
	事前・事後学習	コミュニケーションについての演習をおこなった振り返りを記入する。
6	授業内容	レクリエーション活動の展開法① ハードル設定を基としたアクティビティの実践
	事前・事後学習	演習でおこなったレクリエーションの振り返りを記入する。
7	授業内容	レクリエーション活動の展開法② ハードル設定を基としたアクティビティの実践②
	事前・事後学習	演習でおこなったレクリエーションの振り返りを記入する。
8	授業内容	レクリエーション活動の展開法③ ハードル設定に基づいたレクリエーション活動のアレンジの基本
	事前・事後学習	演習でおこなったレクリエーションの振り返りを記入する。
9	授業内容	レクリエーション活動の展開法④ ハードル設定に基づいたレクリエーション活動のアレンジの応用
	事前・事後学習	演習でおこなったレクリエーションの振り返りを記入する。
10	授業内容	レクリエーション活動の展開方法⑤ CSSプロセスに基づいたレクリエーション活動
	事前・事後学習	CSSプロセスとは何かについて、テキストを用い調べる。
11	授業内容	レクリエーション活動の展開法⑥ CSSプロセスに基づいたレクリエーション活動②
	事前・事後学習	演習でおこなったレクリエーションの振り返りを記入する。
12	授業内容	レクリエーション支援の実施① 立案したプログラムを用いたレクリエーション支援の試行
	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実施② 立案したプログラムを用いたレクリエーション支援の試行
	事前・事後学習	他者や自分がおこなったレクリエーションプログラムについて振り返りを記入する。
14	授業内容	レクリエーション支援の実施③ 立案したプログラムを用いたレクリエーション支援の試行
	事前・事後学習	他者や自分がおこなったレクリエーションプログラム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実施④ 対象者の目線に立った試行にレクリエーション支援の試行対する評価
	事前・事後学習	他者や自分がおこなったレクリエーションプログラムについて振り返りを記入する。