

講義名	対)レクリエーション指導演習				
担当教員	水流 寛二 / 北村 裕美				
開講期・曜日・時限	前期 木曜日 2時限		授業形態	演習	
履修開始年次	3年生	単位数	2	備考	
主題と概要					
レクリエーション活動への参加者が気持ちよく活動できるよう、支援者としての対応方法や表現力、行事の運営法を実践的に学ぶ。また、ゲーム・ソング・ダンスなどの指導法を体験的に学習するとともに、自主的、主体的に楽しむ力を育むレクリエーション活動の展開方法を理解する。人々のコミュニケーションを支援する素養を身につけ、地域をはじめ、社会福祉現場や学校、健康産業や企業など幅広い領域で活躍できる力を養う。					
到達目標					
この科目は、「対面型」で実施する。到達目標の達成のためには、授業形態や扱う教材等の関係上、対面型での授業が望ましいためである。「オンデマンド型」ではないため、時間割通りの時間帯に指定された教室で授業に出席する必要がある。なお、新型コロナウイルス感染症等の学校感染症への感染者または濃厚接触者に指定され、一時的に通学が禁止となった場合は、解除後に補講等にて個別対応する。 以下に、到達目標を示す。 自主的・主体的に楽しむ力を育むレクリエーション活動の展開方法を説明できるようになる。 レクリエーション支援のためのゲームや歌、音楽に合わせた身体活動を実践できるようになる。 対象者と活動現場を想定したレクリエーション支援ができるようになる。					
提出課題					
レクリエーション指導案 実技動画 レポート					
課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック					
必要に応じて、個別に返却する。					
評価の基準					
実技・・・60% 提出物・・・20% 振り返りレポート・・・20%					
演習科目のため、出席回数が4分の3に満たない場合、単位認定されない。 クラブ活動や就職活動による欠席届は1回のみ考慮する。					
履修にあたっての注意・助言他					
実技習得には反復練習が大切である。実際の場面を想定し、動きと共にセリフを声に出しながら練習してください。 対面型のため、感染予防に向けた生活や受講ルールを遵守してください。					

教科書				
.使用しない。				
プリント資料及び参考文献				
参考図書・・・「楽しいアイスブレイキングゲーム集」 プリント資料・・・必要に応じて配布する。				
授業計画				
1. イントロダクション 2. レクリエーションゲーム 3. レクリエーションゲーム 4. レクリエーションゲーム 5. レクリエーションソング 6. レクリエーションダンス 7. 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法 8. 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法 9. 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法 10. プログラムの実施と評価及び改善 テーマ設定と素材選択 11. プログラムの実施と評価及び改善 グループ練習 12. プログラムの実施と評価及び改善 グループ練習 13. プログラムの実施と評価及び改善 実技試験 14. プログラムの実施と評価及び改善 実技試験 15. プログラムの実施と評価及び改善 実技試験と振り返り				
授業形態（アクティブ・ラーニング）				
	ア：PBL（課題解決型学習）			イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
	ウ：ディスカッション、ディベート		○	エ：グループワーク
○	オ：プレゼンテーション			カ：実習、フィールドワーク
	キ：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）			
準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間				
予習：レクリエーション活動に関するニュースに関心を持つこと（1時間）。 復習：レクリエーション活動の展開方法を記録すること。実技試験に向けた個人練習をすること（3時間）。				
卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連				
本演習は、ディプロマポリシーに大きく貢献する科目である。				
双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述				
実務経験の有無及び活用				
備考				
スポーツ健康コース所属学生履修推奨科目 レクリエーション・インストラクター関連科目				