

講義名	レクリエーション論			授業形態	
担当教員	高橋 宏斗	開講期・曜日・時限	後期 木曜日 2時限		
		単位数	2	履修開始年次	2年生
<b>主題と概要</b>					
レクリエーション活動は、ゲームや歌、集団遊び、スポーツといったアクティビティを効果的に活用し、「集団をリードする」「コミュニケーションを促進する」「楽しい空間をつくる」など対象や目的に合わせて行われる。その取り組みは介護や保育、教育、地域などさまざまな領域で活用されている。 本科目では、レクリエーションの主旨と手段、レクリエーション支援の目的と方法、レクリエーション・インストラクターの役割、レクリエーション活動がもたらす楽しさや心の元気づくり、良好な集団形成の仕組みについて学ぶ。また、アイスブレイキング演習を通して、レクリエーション支援プログラムの立案方法や実施するうえでリスクマネジメントの視点について理解を深める。					
<b>到達目標</b>					
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参加すること。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、個別に課題学習などを指示する。 1. レクリエーションの目的と手段、レクリエーション支援の目的と方法、レクリエーション・インストラクターの役割が分かる。 2. レクリエーション活動がもたらす楽しさや信頼関係が築かれる心理的な仕組み、良好な集団が形成される仕組み、自主的、主体的に行動できるようにする仕組みが説明できるようになる。 3. レクリエーション支援プログラムの立案とその方法について理解し、対象者に合わせて提供できるようになる。					
<b>提出課題</b>					
アイスブレイキング演習の計画案 アイスブレイキング演習の振り返りレポート					
<b>課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法</b>					
課題・レポート等は必要に応じて個別に返却し、解説する。					
<b>評価の基準</b>					
授業中の評価：授業に取り組む態度など・・・10% 中間期の評価：演習計画書・・・10%、演習発表・・・20% 期末期の評価：レポート課題・・・10%、筆記試験・・・50%					
<b>履修にあたっての注意・助言他</b>					
私語は構内授業中のマナーを守ること。 グループワークや演習においては、感染対策を常に意識しお互いを尊重し合い協力すること。 授業中のスマートフォン利用に関しては教員の指示により認める場合があるが、それ以外は使用を禁止する。					
<b>教科書</b>					
.使用しない。					
<b>参考図書</b>					
.なし。					

<b>その他</b>	
○プリント資料 必要に応じて配布する。 ○参考文献 『楽しさとおもしろ心の元気づくり』（公財）日本レクリエーション協会編（2017年） 『レクリエーション支援の基礎』（公財）日本レクリエーション協会編（2007年） 『楽しさの道及を支える理論と支援の方法』（公財）日本レクリエーション協会編（2013年） 三浦一朗、『アイスブレイキングゲーム集』（公財）日本レクリエーション協会（2002年）	
<b>授業計画</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. イントロダクション</li> <li>2. レクリエーション支援およびレクリエーション・インストラクターの役割</li> <li>3. 楽しさを通じた心の元気づくりと対象者の心の元気</li> <li>4. 心の元気と地域のきずな</li> <li>5. コミュニケーションと信頼関係づくりの理論（普通の意味を考える）</li> <li>6. コミュニケーションと信頼関係づくりの理論（自己認知と他者理解）</li> <li>7. 信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ</li> <li>8. 良好な集団作りの方法：アイスブレイキング</li> <li>9. 良好な集団づくりの理論（アイスブレイキング演習の計画案作成）</li> <li>10. 良好な集団づくりの理論（アイスブレイキング演習の準備）</li> <li>11. 自主的、主体的に楽しむ力を育む理論（アイスブレイキング演習の方法）</li> <li>12. 自主的、主体的に楽しむ力を育む理論（アイスブレイキング演習の展開）</li> <li>13. 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法（相互作用的促進）</li> <li>14. 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法（CSSプロセス）</li> <li>15. まとめ</li> </ol>	
<b>授業形態（アクティブ・ラーニング）</b>	
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
ク：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）	
<b>準備学習（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間</b>	
予習・・・様々な情報の中から、レクリエーション関連ワードを知って、日頃からレクリエーションについての知識を広めるように努めておく。（1時間程度） 日頃からレクリエーションに関するキーワード（レジャー・余暇・遊び・楽しみなど）に気を付けて情報を収集するように心がける。（1時間程度） 復習・・・レクリエーションの意義を理解し、自身の生活のあり方を通して『レクリエーションの生活化』『生活のレクリエーション化』それぞれについて整理する。（2時間程度）	
<b>卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連</b>	
本講義は、健康分野に関する基礎知識やコミュニケーション能力、リーダーシップの習得を到達目標としており、ディプロマポリシーの一部に貢献する科目である。	
<b>双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述</b>	
<b>実務経験の有無及び活用</b>	
『実務経験あり』 教育現場や福祉現場においてレクリエーション指導経験のある教員が、ホスピタリティ・トレーニングやアイスブレイキングの技法を用いたコミュニケーション・ワークについて事例を交えて講義する。	
<b>備考</b>	
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	