

講義名	レクリエーション指導演習			授業形態	
担当教員	北村 裕美 / 高橋 宏斗		開講期・曜日・時限	前期 月曜日 2時限	
	単位数	2	履修開始年次	3年生	ナンバリング・コード

**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、健康スポーツ産業や保安・警備など幅広い領域で活躍できる力を養う。

**到達目標**

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  
振り返りレポート

**課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法**

必要に応じて、個別に講評する。

**評価の基準**

実技・・・60% 少なくとも3種目クリアすること  
提出物・・・20%  
振り返りレポート・・・20%  
\* 授業実施時間数の4分の1以上（4回以上）欠席した者は単位を認定しない。  
\* 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自主的に練習すること。

**教科書**

.使用しない。

**参考図書**

.楽しいアイスブレイキングゲーム集。  
日本レクリエーション協会

**その他**

<資料>  
授業中に適宜配布する。

**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. レクリエーションゲーム
6. レクリエーションゲーム
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）**

<input type="checkbox"/> ア：PBL（課題解決型学習）	<input type="checkbox"/> 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）
<input type="checkbox"/> ウ：ディスカッション、ディベート	<input type="checkbox"/> エ：グループワーク
<input type="checkbox"/> オ：プレゼンテーション	<input type="checkbox"/> カ：実習、フィールドワーク
<input type="checkbox"/> 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）	

**ロールプレイ**

**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、幅広い年齢層に対応できるプレゼンテーション能力やリーダーシップ力、マネジメント力を発揮できるようになることを、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**

実務経験あり：高橋宏斗（日本キャンパ協会1級キャンパディレクター）

**備考**

スポーツ健康コース所属学生履修推奨科目