

講義名	レクリエーション指導演習			授業形態	
担当教員	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	AHS362	

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台本
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% 3種目以上合格すること
台本・・・30%
振り返りレポート・・・10%

* 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

運動指導者にふさわしい服装、シューズで出席すること。
実技当時には反復練習が不可欠である。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

- イントロダクション
予習内容：シラバスを見て、自分が興味を持った内容をまとめたうえで講義に出席すること（120分）
復習内容：講義資料の内容を整理・復習し、授業内容の理解を深めること（120分）
- レクリエーションゲーム
予習内容：レクリエーション支援・指導について調べ、予習しておくこと（120分）
復習内容：講義資料の内容を整理・復習し、授業内容の理解を深めること（120分）
- レクリエーションゲーム
予習内容：前回までの講義の内容を復習し、メモ等にまとめること（120分）
復習内容：講義で作成した指導案を活用してレクリエーション指導の再確認をすること（120分）
- レクリエーションゲーム
予習内容：前回までの講義の内容を復習し、メモ等にまとめること（120分）
復習内容：講義で作成した指導案を活用してレクリエーション指導の再確認をすること（120分）
- レクリエーションゲーム
予習内容：前回までの講義の内容を復習し、メモ等にまとめること（120分）
復習内容：講義で作成した指導案を活用してレクリエーション指導の再確認をすること（120分）
- レクリエーションゲーム
予習内容：前回までの講義の内容を復習し、メモ等にまとめること（120分）
復習内容：講義で作成した指導案を活用してレクリエーション指導の再確認をすること（120分）
- 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法
予習内容：第2回から第6回の講義資料を活用し、実践の準備をしておくこと（120分）
復習内容：講義資料の内容を整理・復習し、授業内容の理解を深めること（120分）
- 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法
予習内容：前回授業の内容を確認し指導案の作成をおこなうこと（120分）
復習内容：実践のフィードバックを活用し、指導方法を再確認すること（120分）
- 自主的・主体的に楽しむ力を高める展開方法
予習内容：指導案の作成を行うこと（120分）
復習内容：実践のフィードバックを活用し、指導方法を再確認すること（120分）
- プログラムの実施と評価及び改善 テーマ設定と資料選択
予習内容：作成した指導案を確認し、表紙に貼る（120分）
復習内容：実践のフィードバックを活用し、指導方法を再確認すること（120分）
- プログラムの実施と評価及び改善 グループ編成
予習内容：作成した指導案を確認し、表紙に貼る（120分）
復習内容：実践のフィードバックを活用し、指導方法を再確認すること（120分）
- プログラムの実施と評価及び改善 実証記録
予習内容：作成した指導案を確認し、表紙に貼る（120分）
復習内容：実践のフィードバックを活用し、指導方法を再確認すること（120分）
- プログラムの実施と評価及び改善 実証記録と振り返り
予習内容：作成した指導案を確認し、表紙に貼る（120分）
復習内容：これまでのレクリエーション指導実践をふりかえり、レクリエーション指導についてまとめること（120分）

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

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（公益財団法人日本レクリエーション協会レクリエーションコーディネーター）

備考

スポーツ健康コース所属学生履修推奨科目