

科目名称：	レクリエーション活動Ⅰ	
担当者名：	下川 紀美子	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
レクリエーションの社会的意義を理解させ、レクリエーション活動の支援者として、関係各現場におけるレクリエーション活動に関する計画・諸準備・援助法・評価法等について学ばせる。そして、レクリエーション活動計画の作成能力を習得し、レクリエーション活動の実践的援助能力を向上させる。		
授業の達成目標・到達目標		
1. レクリエーション技術を高め、現場で応用する 2. 自ら活動することにより、レクリエーションの本質に少しでも近づく 3. プレゼンテーションを通して、自らの能力を高める 4. リーダーシップ、フォロアーシップを学び、協調性を養う 5. 健康、安全に配慮した行動を身につける		

ビジネス実務学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	建学の精神と設立の理念を基に、ビジネス社会で求められる基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身につけている。	
DP(2)	医療事務や観光業を含むビジネスの専門知識や技能を身につけ、各種資格を取得し、ビジネスワーカーとして他者と協調・協働することのできる実践力を身につけている。	
DP(3)	多様なビジネス社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	○
DP(4)	学生一人ひとりが、ゼミナールを通して、ビジネス現場における様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力を身につけている。	

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)					0
ビジネスDP(3)			30	70	100
ビジネスDP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
あり	《内容1》 レクリエーションインストラクター	《経験年数1》 20年
	《内容2》 音楽レクリエーション	《経験年数2》 17年
	《内容3》 幼稚園教諭	《経験年数3》 18年
	《内容4》 保育士	《経験年数4》 19年

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 オリエンテーション、授業の概要説明	シラバスをよく読んで概要を把握しておく	30分
第2回 アイスブレイキングゲームと理論①	オリエンテーションの課題レポート作成	30分
第3回 アイスブレイキングゲームと理論②	アイスブレイキングゲームと理論の課題レポート作成	30分
第4回 アイスブレイキングプログラムプレゼンテーション	アイスブレイキングゲームと理論の課題レポート作成	30分
第5回 チャレンジ・ザ・ゲーム体験(児童・成人)	アイスブレイキングプログラムプレゼンテーションの課題レポート作成	30分
第6回 チャレンジ・ザ・ゲーム体験(高齢者)	チャレンジ・ザ・ゲーム体験の課題レポート作成	30分
第7回 コミュニケーション・ワーク ホスピタリティとは	チャレンジ・ザ・ゲーム体験の課題レポート作成	30分
第8回 ホスピタリティの技法	資料チェック	60分
第9回 目的に合わせたレクリエーション(児童・成人)	ホスピタリティの課題レポート作成	30分
第10回 目的に合わせたレクリエーション(高齢者)	目的に合わせたレクリエーションの課題レポート作成	30分
第11回 ニュースポーツ	目的に合わせたレクリエーションの課題レポート作成	30分
第12回 ニュースポーツ	ニュースポーツの課題レポート作成	30分
第13回 プログラム立案について	ニュースポーツの課題レポート作成	30分
第14回 プレゼンテーション	プログラム立案についての課題レポート作成	30分
第15回 振り返り、まとめ	プレゼンテーションの課題レポート作成	30分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。  
また、事前事後学修としては、授業の最後に次時の予告をするので、各自で構想を練っておくこと。

#### 成績評価の方法・基準

定期試験は、実施しない。その他の評価配分は、以下のとおりである。  
課題研究30%、プレゼンテーション40%、授業への参加度30%を基準とする。詳細は初回授業で説明する。

#### 課題に対するフィードバック

準備学習の講評、フィードバックは授業の冒頭で行う。また、講義内容のまとめ(特にプレゼンテーション)を次時に講評、解説する。課題研究、レポートは添削して返却する

#### 教科書・参考書

「いちばんやさしいレクリエーションゲーム全集」成美堂出版 適宜レジメ使用