

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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	地域社会を理解し、様々な課題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、変化するビジネス社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	ビジネス実務の分野において、基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、各種資格取得を目指して専門性を磨き、これらを柔軟に活用していくことができる。	○

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
					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
備考		

到達目標ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
レクリエーション技術と現場での応用	レクリエーション活動に関する計画・諸準備・援助法・評価法を完全に理解している。	レクリエーション活動に関する計画・諸準備・援助法・評価法を理解している。	レクリエーション活動に関する計画・諸準備・援助法・評価法をおおむね理解している。	レクリエーション活動に関する計画・諸準備・援助法・評価法を理解していない。
レクリエーションの本質	レクリエーションの社会的意義を理解し、自ら活動することができる。	レクリエーションの社会的意義をおおむね理解し、自ら活動することができる。	レクリエーションの社会的意義を理解し、まわりと協働で活動することができる。	レクリエーションの社会的意義を理解していない。
リーダーシップとフォロワーシップ	協調性があり、リーダーとして、フォロワーとしてどちらも完全に行動できる。	協調性があり、リーダーとして、フォロワーとしてどちらも行動できる。	協調性があり、リーダーとして、フォロワーとして、どちらかの立場で行動できる。	協調性がない。
健康、安全に配慮した行動	健康、安全に配慮したレクリエーションの活動実践ができる。	健康、安全に配慮したレクリエーションの活動実践がおおむねできる。	健康、安全に配慮したレクリエーションについて理解している。	健康、安全に配慮したレクリエーションができない。

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 レクリエーションを体験することで関心を持つ	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	前回授業の課題レポート作成	30分
第3回 コロナ禍のレクリエーションを考察する	前回授業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	前回授業の課題レポート作成	30分
第5回 高齢者のレクリエーションを考える(実技含む)	前回授業の課題レポート作成	30分
第6回 児童のレクリエーションとは(実技含む)	前回授業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	前回授業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)	前回授業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)	前回授業の課題レポート作成	30分
第11回 ニュースポーツ	前回授業の課題レポート作成	30分
第12回 チャレンジ ザ ゲームを体験する	前回授業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	前回授業の課題レポート作成	30分
第14回 プレゼンテーション	前回授業の課題レポート作成	30分
第15回 振り返り、まとめ	前回授業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学則第17条の2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%、授業への積極的関与30%を基準とする。詳細は初回授業で説明する。

課題に対してのフィードバック

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
教科書の該当ページを参照しながら解説する。