

授業コード / Code	科目名 / Course Title	担当者 / Instructor	履修年次 / Semester	授業形態・単位数 / Style・Credits	必修選択の別 / compulsory subjects or optional subjects
j29108	レクリエーション実技Ⅱ	三上 吉洋 竹内 直人	2年次・前期	演習・1単位	自由選択 レク指導員必修

授業の概要 / Course Outline
<ul style="list-style-type: none"> ・レクリエーション・インストラクターとして支援できる具体的な活動・種目の知識と技術と指導法原則を身に付ける。 ・保育、教育、福祉の現場でどのようなレクリエーション活動が求められているか、考えを深める。 ・現場に即したレクリエーション活動、プログラムの企画を立て実践し、支援方法を学ぶ。 ・日本レクリエーション協会公認レクリエーション・インストラクター資格の取得科目である。

到達目標 / Attainment Objectives	ディプロマポリシーとの対応関係 / Relationship with the diploma policy
・レクリエーションの支援の方法を理解し、自分の考えを表現できるようになる。	A-① A-②
・積極的に活動し、相手の気持ちと自分の役割を理解し、協力できるようになる。	B-① C-①
・プログラムを企画・実施において、責任をもって役割を果たすようになる。	C-② D-①
・様々な立場、視点からレクリエーション財を探求し、支援ができるようになる。	B-② D-②

成績評価方法 / Grading Criteria and Method of Evaluation		
種別 / Kind	割合 / Percentage	評価基準等 / Grading Criteria etc.
定期試験(筆記) End of Semester Examination (Written)	0%	
レポート試験 Report Examination	30%	授業中に記入するリフレクション・シートの記入
実技試験 Practical skill test	40%	プログラムの企画・実践・発表を総合的に判断する
平常点評価 Continuous Assessment	30%	プログラムの立案・準備、授業態度を総合的に判断する

教科書 / Textbooks
心が元気になるレクリエーションゲーム BEST31(公益財団法人日本レクリエーション協会発行)

参考書 / Reference Books
楽しさとおとした心の元気づくり～レクリエーション支援の理論と方法～(公益財団法人日本レクリエーション協会発行)

予習・復習 / Preparation・Review
各回の授業に臨む際、授業スケジュールで示した授業内容について、教科書の該当ページの予習をしておくこと。授業ごとに使用する教材やリフレクション・シートは、Google Classroomに掲載するので、予習・復習に活用すること。(90分)

課題に対するフィードバック方法 / How to give feedback on tasks
<ul style="list-style-type: none"> ・リフレクションシートを毎時回収して、翌週返却する手順で、適宜コメントをフィードバックする。 ・最終授業時に、全体向けにフィードバックを行う。

特記事項 / Special Note
<p>グループワークには、主体的に参加すること。</p> <p>必要な道具(はさみ、セロテープ、カラーマジックなど)については各回の授業の中で説明する。</p> <p>運動に適した服装に着替えるべき授業内容のときは、指示に従うこと。</p>

授業スケジュール / Course Schedule

※履修している学生に対して事前に説明があった上で、変更される場合があります。

授業回数 Lecture	テーマ / Theme
	内容 / Contents
01	オリエンテーション・信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ①
	授業の進め方・今後のスケジュール あたたくもてなすという意識と配慮
02	信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ②
	対象者の気持ちを受け止めていることを伝える技術
03	信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ③
	対象者との意思疎通を促進する技術
04	良好な集団づくりの方法①
	集団がまとまる仕組みを活かすプログラム
05	良好な集団づくりの方法②
	アイスブレーキング・モデル
06	良好な集団づくりの方法③
	アイスブレーキングの効果を高める支援技術
07	自主的、主体的に楽しむ力を高める方法①
	ひとつの活動の中で複数回の成功体験を楽しむための目標設定の方法(ハードル設定)
08	自主的、主体的に楽しむ力を高める方法②
	段階的に成功体験をしやすくするアレンジの基本と応用
09	自主的、主体的に楽しむ力を高める方法③
	対象者の相互作用を促進するコミュニケーション技術の活用方法(CSSプロセス)
10	自主的、主体的に楽しむ力を高める方法④
	目標設定と言葉や表情の活用方法の一体的な実施
11	モデル・プログラムの実施①
	レクリエーション支援のための様々な活動
12	モデル・プログラムの実施②
	レクリエーション支援のための様々な活動
13	モデル・プログラムの実施③
	レクリエーション支援のための様々な活動
14	レクリエーション活動の習得①
	レクリエーション支援のための活動
15	レクリエーション活動の習得②
	レクリエーション活動のための総合演習