

講義情報

講義情報番号	
講義表題情報	
* 開講学年1	3
* 入学年度1	2022～
* 対象学科1	健康スポーツ科学科
* 科目名1	レクリエーション論
担当教員情報	
* 担当教員	梁瀬 歩
講義詳細情報	
* 講義目的・講義内容	本講義はレクリエーション活動とその提供・支援に関して学修することを主目的とする。本科目は講義を中心として展開されるが、双方向での議論や考察を意識した形での学習活動を目指す。 レクリエーション活動は様々な場面で使用されるようになった。まず、レクリエーション運動の歴史や現状を把握しレクリエーション活動の使命・役割・教育的機能について学ぶ。次にレクリエーション活動に関わる指導者として活動支援に関する知識と技能の修得をめざす。そして、レクリエーション活動の支援に当たるインストラクターとその支援内容について理解を深める。 これらの学習活動を通して、レクリエーションについての知識を持ち、実践者に対して最適なレクリエーション活動を提供し支援できる基礎的能力を養うことを目標とする。
* 到達目標	1. レクリエーションの意義を理解し、合理的で効果的な実践ができる。 2. レクリエーション支援の基礎理論を習得し、スムーズな支援ができる。 3. 役割や考え方を理解し実践者に適したレクリエーション活動を提供できる。
* 授業計画	第1回 レクリエーション論の内容と学び方 事前学修:この科目の学びの流れについて調べる 2時間 事後学修:自身の学びについて計画を策定する 2時間 第2回 現代社会とレクリエーション 事前学修:現代社会におけるレクリエーションの必要性を考える 2時間 事後学修:現代社会におけるレクリエーションの意義についてまとめる 2時間 第3回 レクリエーションの理解とレクリエーション運動の歴史 事前学修:レクリエーションの意味と内容について調べる 2時間 事後学修:レクリエーションに対する考え方の変遷についてまとめる 2時間 第4回 レクリエーション支援の理念と目的 事前学修:レクリエーション支援の意味について調べる 2時間 事後学修:レクリエーション支援によって得られる効果を体系的にまとめる 2時間 第5回 レクリエーション支援の内容と方法 事前学修:レクリエーション支援を行うシチュエーションについて調べる 2時間 事後学修:レクリエーション支援の流れを考え計画を策定してみる 2時間 第6回 レクリエーション支援のプロセス 事前学修:レクリエーション支援における個別対応について考えをまとめる 2時間 事後学修:レクリエーションの支援者に求められる知識や技能についてまとめる 2時間 第7回 レクリエーション組織の仕組みと運営 事前学修:レクリエーション活動を支える組織について調べる 2時間 事後学修:レクリエーション活動が組織集団で行われるメリットについてまとめる 2時間 第8回 レクリエーション組織の環境と課題 事前学修:組織階層と役割分担について調べる 2時間 事後学修:組織間の関係について考えをまとめる 2時間 第9回 レクリエーション財とレクリエーション事業 事前学修:サービス財として販売されるレクリエーションについて調べる 2時間 事後学修:サービス財としてのレクリエーション活動提供の留意点をまとめる 2時間 第10回 レクリエーション・サービスの設計 事前学修:レクリエーションサービスを提供するまでの過程を考える 2時間 事後学修:レクリエーションサービスを提供するまでの活動を体系的にまとめる 2時間 第11回 レクリエーション・サービスの提供 事前学修:レクリエーションサービスの価値とその判定基準について考える 2時間 事後学修:レクリエーションサービスの価値を高める方法についてまとめる 2時間 第12回 レクリエーション支援者資格の理解 事前学修:レクリエーションインストラクターの資格制度について調べる 2時間 事後学修:レクリエーションインストラクターの活動内容を体系的にまとめる 2時間 第13回 レクリエーション支援の技能 事前学修:レクリエーションインストラクターの質をどう評価するか考える 2時間 事後学修:レクリエーションインストラクターのクオリティについてまとめる 2時間 第14回 レクリエーションのプランニング 事前学修:レクリエーションインストラクターの将来性について考える 2時間 事後学修:インストラクターの社会的信頼のために必要な事項をまとめる 2時間 第15回 社会から求められるレクリエーション 事前学修:これまでの学習ポートフォリオを調べる 2時間 事後学修:本講義での学びが将来どのように応用されるか考える 2時間
* 履修の条件・注意事項	予習・復習をすること。積極的に質問すること。

* 成績評価基準・方法	学習過程評価: 毎時間の論述課題(30%) 宿題レポート(10%) 学習成果評価: 定期試験(40%) 理解度確認テスト(20%) 上記の方法で総合的に評価する。
* テキスト	講義の中で指示する。
参考書	藺田碩哉他『レクリエーション概論』ヘルス・システム研究所 2013