

2022年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
37101	レクリエーション論 Recreation Theory	谷村和秀・伊藤照美		専門	2	選択	1・2前期

科目の概要

少子高齢社会の日本社会においてレクリエーション・インストラクター（以下「レク・インストラクター」）はレクリエーションの「市民サービス事業」を推進する人材として期待されている。21世紀の社会とレクリエーション運動の役割、レクリエーション支援とその展開方法を基礎理論の中心におきながら、インストラクターとして必要なコミュニケーション技能について考察し講義及び演習を行う。
この授業をとらして社会に出てから活用できるレクリエーション支援の技術を身につけるとともに、社会人基礎力を養う。
学びの過程で課題を発見し、習得した知識を活用し、課題解決できる力を身に付ける。

学修内容	到達目標
① レクリエーションの基礎・意義を学ぶ。 ② レクリエーションのライフスタイルとレクリエーションの関連を学ぶ。 ③ レクリエーションインストラクターの役割を学ぶ。 ④ レクリエーションの企画方法を学ぶ。 ⑤ レクリエーションの援助方法を身につける。	① レクリエーションの基礎・意義が理解し、説明できる。 ② レクリエーションのライフスタイルとレクリエーションの関連について理解し、実施することができる。 ③ レクリエーションインストラクターの役割を理解し、説明できる。 ④ レクリエーションの企画を立てることができる。 ⑤ レクリエーション支援の展開できる。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素	学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例	
前に踏み出す力	主体性	レクリエーションについて、自ら学修する事が何かを見極め、自発的に取り組むことができる。
	働きかけ力	
	実行力	次回の授業内容について、事前に予習・復習をし、学修計画を立てることができる。
考え抜く力	課題発見力	授業で出された課題や問題を分析し、目標を達成できる。
	計画力	
	創造力	授業で学修したことや自らの知識を活用して、アイデアを出すことができる。
チームで働く力	発信力	内容の確認や質問などを行いながら、相手の意見を正確に理解できる。
	傾聴力	グループ活動において、周りの意見に耳を傾け、相手の意見が理解できる。
	柔軟性	
	状況把握力	
	規律性	遅刻・無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動はせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力	

テキスト及び参考文献

テキスト：日本レクリエーション協会編著『楽しさをおとした心の元気づくり』2017年。
～レクリエーション支援の理論と方法～（日本レクリエーション協会発行 本体1,800円）を使用する。
参考文献：必要に応じて適宜紹介する。

他科目との関連、資格との関連

他教科との関連：レクリエーション実技の授業を履修すること。
資格との関連：レクリエーション・インストラクター スポーツインストラクター

学修上の助言	受講生とのルール
<ul style="list-style-type: none"> 配布プリントや資料は講義ノートに合わせてまとめておくこと。 予習ではテキストをよく読んで内容を整理してほしい。 欠席はしないこと。 授業を欠席したら、欠席分の課題をレポートにまとめ提出すること（必須）。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業中の私語は慎み、積極的に授業に参加すること。 配布プリントや資料は講義ノートに合わせてまとめておくこと。 レク財を知るために、インターネットやメディア情報など、積極的に情報収集する意欲を持ってほしい。

【評価方法】

評価対象	評価方法	評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント			
学修成果	学期末試験	0	①				
			②				
			③				
			④				
			⑤				
	平常評価	小テスト	0	①			
				②			
				③			
				④			
				⑤			
		レポート	40	①		✓	① レクリエーションの意義について、説明できる。(20点) ② レクリエーション・インストラクターの役割について、説明できる。(20点) ※ 期限までにきちんと提出する
				②			
				③		✓	
				④			
				⑤			
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	50	①		・授業内容について、しっかりと実践されているか評価する ・参加者が安全で楽しめるレクリエーションを発表する。 ・レクリエーション・インストラクターとしての論理性・明瞭さを評価する。			
		②	✓				
		③					
		④	✓				
		⑤	✓				
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓	(主体性) 積極的に授業へ参加することができる。 (実行力) 事前学習に学習した課題を発表できる。 (課題発見力) 課題や問題を分析し、自分の立てた目的や目標が達成できる。 (創造力) 授業で学習した事を応用して、アイデアを出し、課題に取り組むことができる。 (発信力) 内容の確認や質問などを行いながら相手の意見を理解し、積極的に発言できる。 (傾聴力) 周りの意見を聞き、理解できる。 (規律性) 学習意欲欠如をきたす行動をせず、ルールを守ることができる。 欠席した場合は、欠席届を提出し、フォロレポート課題を行う。		
			②	✓			
			③	✓			
			④	✓			
			⑤	✓			
総合評価割合		100					

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<ul style="list-style-type: none"> ・レクリエーションの基礎・意義が理解できる。 ・レクリエーションのライフスタイルとレクリエーションの関連について理解できる。 ・レクリエーションインストラクターの役割について理解できる。 ・レクリエーションの企画・指導ができる。 ・レクの支援ができる。 ・グループ発表において協力し、意見を出し合い全員で議論し、レポートをまとめ聞く側に分かりやすく工夫された発表ができる。 ・総合評価90以上はS(秀)、89~80はA(優)とする・レクリエーションの基礎・意義が理解できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・レクリエーションのライフスタイルとレクリエーションの関連について理解できる。 ・レクリエーションインストラクターの役割について理解できる。 ・総合評価79~70はB(良)、69~60はC(可)とする

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	オリエンテーション シラバスの確認 授業の目標と内容の確認をする (演習) アイスブレイキングを体験する (伊藤照・谷村)	講義・演習	シラバスを理解ができている。 アイスブレイキングの意味が理解できる。	予習：シラバスを読むこと。 復習：アイスブレイキングの意義をまとめる。	180	主体性 創造力 傾聴力 規律性
2	レクリエーションの意義を学ぶ レクリエーション活動を支える制度を学ぶ (谷村)	講義	レクリエーションの意義が理解できる レクリエーション運動・活動を支える制度が理解できる。	予習：「はじめに」「レクリエーションを学ぶにあたって」(テキストP4~8)を読む 復習：レクリエーション運動・生活を支える制度をまとめる。	180	主体性 創造力 傾聴力 規律性
3	・レクリエーション支援について学ぶ(講義) (1)心の元気づくりの大切さ (2)活動の楽しさとコミュニケーション能力を用いた支援 ・コミュニケーションワーク(演習) (谷村)	講義 演習	・健康について、説明できる。 ・コミュニケーションについて、説明できる	予習：第1章「レクリエーション概論」のI「レクリエーション支援とは」(テキストP9~14)を読む 復習：「健康」及びコミュニケーションについて、まとめる	180	主体性 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
4	レクリエーション・インストラクターの役割を学ぶ (1)福祉や教育分野などの現場で心の元気づくりを支える。 (2)地域で集結してレクリエーション事業に参画する (谷村)	講義 レポート作成	レクリエーション・インストラクターの役割が理解できる。	予習：第1章IIの「レクリエーション・インストラクターの2つの役割」(テキスト：p15~17)を読む 復習：レクリエーション・インストラクターの役割をまとめる(レポート)	180	主体性 課題発見力 傾聴力 規律性
5	レクリエーション理論を学ぶ① (1)楽しさをとおした心の元気づくりの理解	講義	レクリエーション活動の楽しさが理解できる。	予習：第2章第1節I「楽しさをとおした心の元気づくりの理解」(テキストp20~28)を読む 復習：レクリエーション活動の楽しさをまとめる。	180	主体性 創造力 傾聴力 規律性
6	レクリエーション理論を学ぶ② (1)ライフステージと心の元気づくり (2)子どもや高齢者の心の元気づくり (3)障がいのある人の元気づくりの課題 (谷村)	講義	レクリエーションの対象者(子ども・高齢者・障がい者)について、理解できる	予習：第2章第1節II「ライフステージと心の健康づくり」、III「子どもや高齢者の心の元気づくり」、IV「障がいのある人の心の元気づくりの課題」(テキストP29~32)を読む 復習：レクリエーション対象者について、まとめる。	180	主体性 課題発見力 傾聴力 規律性
7	レクリエーション理論を学ぶ③ (1)地域のきずなづくり (2)子どもを育む地域のきずな (3)高齢者を支える地域のきずな (4)きずなづくりとレクリエーション (谷村)	講義 第4週で作成したレポートについて、フィードバックを行う。	レクリエーションの対象者と地域のきずなについて、理解できる。	予習：第2章第2節「心の元気と地域のきずな」(テキストP33~36)を読む 復習：レクリエーションの対象者と地域のきずなについて、まとめる。	180	主体性 課題発見力 発信力 規律性
8	レクリエーション理論を学ぶ④ (1)レクリエーション支援におけるコミュニケーション (2)対象者との信頼関係 (3)信頼関係づくりの方法 (伊藤照)	講義 演習	①レクリエーション支援におけるコミュニケーションが理解できる。 ②信頼関係について、理解できる。	予習：第3章第1節「コミュニケーションと信頼関係の理論」(テキストP38~43)を読む 復習：レクリエーション支援におけるコミュニケーション及び信頼関係について、まとめる。	180	主体性 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 情況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	レクリエーション理論を学ぶ⑤ (1) 集団づくりの理解 (2) レクリエーション活動をととした良好な集団づくり (3) 集団内のコミュニケーションの促進	講義 演習	レクリエーションにおける集団づくりについて、理解できる。	予習：第3章第2節「良好な集団づくりの理論」(テキストP44～49)を読む 復習：レクリエーションにおける集団づくりについて、まとめる。	180	主体性 創造力 発信力 傾聴力 規律性
10	レクリエーション理論を学ぶ⑥ (1) 自主的、主体的にレクリエーション活動を楽しむ力 (2) やる気の変化とやる気が生じる心の仕組み (3) 成功体験を支える対象者のかかわり (伊藤照)	講義 演習	自主的、主体的に楽しむ力を育む理論が理解できる。	予習：第3章第3節「自主的、主体的に楽しむ力を育む理論」(テキストP50～55)を読む 復習：自主的、主体的に楽しむ力を育む理論が理解できる	180	主体性 課題発見力 発信力 傾聴力 規律性
11	レクリエーション方法を学ぶ① (1) 信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ	講義 演習	信頼関係づくりの方法・ホスピタリティについて、理解できる	予習：第4章第1節「信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ」(テキストP58～65)を読む 復習：信頼関係づくりの方法・ホスピタリティについて、まとめる	180	主体性 実行力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
12	レクリエーション方法を学ぶ② (1) 良好な集団づくりの方法・アイスブレイキング (伊藤照)	演習形式の講義	良好な集団づくりの方法・アイスブレイキングについて、まとめる。	予習：第4章第2節「良好な集団づくりの方法・アイスブレイキング」(テキストP66～69)を読む 復習：良好な集団づくりの方法・アイスブレイキングについて、まとめる	180	主体性 実行力 課題発見力 発信力 傾聴力 規律性
13	レクリエーション方法を学ぶ④ (1) レクリエーション活動の企画を立てる。 (伊藤照・谷村)	演習形式の講義	レクリエーション活動の企画作成の留意点が理解できる。	予習：第4章第3節「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法」(テキストP70～82)を読む 復習：レクリエーション活動の企画作成の留意点をまとめる。	180	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
14	レクリエーション方法を学ぶ⑤ (2) レクリエーション活動の企画を実施する	演習形式の講義	レクリエーション活動の実施の留意点が理解できる。	復習：レクリエーション活動の実施の留意点について、まとめる。	180	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
15	レクリエーション方法を学ぶ③ (3) レクリエーション活動の評価	演習形式の講義 第14週のフィードバック	レクリエーション活動の評価の留意点について、理解する。	レクリエーション活動の評価の留意点について、まとめる。	180	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力