

|         |      |      |     |     |      |       |    |      |    |     |     |
|---------|------|------|-----|-----|------|-------|----|------|----|-----|-----|
| 開講年次・時期 | 2年後期 | 授業回数 | 15回 | 時間数 | 30時間 | 必修・選択 | 選択 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1単位 |
|---------|------|------|-----|-----|------|-------|----|------|----|-----|-----|

|                |   |     |             |      |           |
|----------------|---|-----|-------------|------|-----------|
| 科目コード          | NC220   | 科目名 | レクリエーション指導法 | 担当者名 | 三國美香・木村博子 |
| 授業の概要          | 対象者に合わせたホスピタリティ(おもてなし)の心及び接し方を学ぶ。アクティビティの展開方法を学ぶと同時にそのアレンジ方法の応用についても会得する。日本レクリエーション協会公認資格取得科目である。 |     |             |      |           |
| 科目の到達目標        | レクリエーション・インストラクターとして提供できる具体的な活動・種目の技術を身につける。指導者として必要なコミュニケーション能力や円滑に進めるための技術を学ぶ。                  |     |             |      |           |
| DPの観点          | ⑥専門知識・技能力(40)、⑧実践力(30)、⑨主体性(30)   |     |             |      |           |
| 授業時間外学修(予習・復習) | 授業内で実施した、ゲーム、ダンス、ソング、クラフトの確認、課題作成を行う。(予習2時間・復習2時間)  |     |             |      |           |
| フィードバックの方法     | 授業での発表とコミュニケーション活動において、その都度コメントやアドバイスを伝える。  |     |             |      |           |
| 単位認定の要件        | 授業内での課題について、定められた基準を満たす内容で提出をすること。  |     |             |      |           |
| 評価の方法・割合(%)    | 発表活動60%、授業内提出物20%、授業内活動・態度20%   |     |             |      |           |
| 履修上の注意事項       |   |     |             |      |           |

| 回数   | 予定 | 実施 | テーマ・内容                          | 観点    | 方法         |
|------|----|----|---------------------------------|-------|------------|
| 1    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(スポーツ)①    | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 2    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(スポーツ)②    | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 3    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(スポーツ)③    | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 4    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(ダンス)      | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 5    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(ソング)①     | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 6    |    |    | 目的に合わせたレクリエーション活動の習得(レク材のアレンジ)① | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 7    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(ソング)②     | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 8    |    |    | 目的に合わせたレクリエーション活動の習得(レク材のアレンジ)② | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 9    |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(ゲーム)①     | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 10   |    |    | 対象者に合わせたレクリエーション活動の習得(ゲーム)②     | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 11   |    |    | 対象者に合わせたプログラムの計画                | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 12   |    |    | 対象者に合わせたプログラムの作成                | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 13   |    |    | 対象者に合わせたプログラムの実施(模擬活動)①         | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 14   |    |    | 対象者に合わせたプログラムの実施(模擬活動)②         | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 15   |    |    | 実施プログラムの振り返り、まとめ                | ⑥、⑧、⑨ | リアクションペーパー |
| 期末試験 |    |    |                                 |       |            |

|               |   |
|---------------|---|
| 使用テキスト        | 「楽しさをとoshした心の元気づくり」(公益財団法人日本レクリエーション協会発行)       |
| 参考文献<br>参考URL | 宇田川光男監修「基本のアイスブレイキング・ゲーム」(公益財団法人日本レクリエーション協会発行) |
| 備考            | 進行状況により、授業のテーマ・内容は変更になる場合がある。                   |

|       |  |
|-------|--|
| DPの観点 | ①聴く力②表現力③柔軟性④協調性⑤社会性⑥専門知識・技能⑦思考力⑧実践力⑨主体性⑩問題解決力 |
|-------|--|

|         |  |
|---------|--|
| 授業の自己評価 |  |
|---------|--|