

レクリエーション概論			単位数	履修方法	配当学年
			2単位	R or SR	2年以上
科目コード	DL3280	担当教員	金 義信		



※スクーリングを別教員（山内直子先生）も担当いたします。スクーリングは平成28年度に開講します。
 ※この科目は平成29年度までに単位修得を終えてください。平成30年4月1日以降の学習はできません。

■科目の内容

レクリエーション活動・支援分野について専門的に修得するには、幅広い環境や対象者、状況に対しての汎用性を深める必要があります。本講ではまず、活動や支援の目的を明瞭化したうえで、レクリエーションの実践に必要な知識や方法について学習します。それらを理解したうえで、地域貢献という視点から、市民活動とボランティア活動についての意義を理解し、レクリエーション支援方法の幅広さ、対象者の主体性を重んじる姿勢や具体的な行動支援について考察を深めます。

■到達目標

- 1) ホスピタリティの性質について学び「おもてなし」について考察することにより情緒的な人的接客サービスについて説明することができる。
- 2) アイスブレイキングの意義と基本技法について知り説明できるようになる。
- 3) アイスブレイキングのプログラミングについて知り、説明できるようになる。
- 4) 「素材・アクティビティ」の提供と総合作用の活用を知り、説明できるようになる。
- 5) 目標や対象者に合わせたレクリエーションを提供するためにコミュニケーションについて学びコミュニケーション・ワークを理解できるようになる。
- 6) 段階的なアレンジ法の応用について知り、説明できるようになる。
- 7) レクリエーションの特性を活かした災害支援活動について知り、説明できるようになる。

■教科書

財団法人日本レクリエーション協会編『レクリエーション支援の基礎』

■在宅学習15のポイント

回数	テーマ	学習内容・キーワード	学びのポイント
1	レクリエーションの意義 (Ⅰ-第1章)	レクリエーションという言葉の由来や様々な学説・定義からレクリエーションがどのようにとらえられてきたのかを理解し、基本的な考え方を理解する。 キーワード：遊び、余剰エネルギー説、生活準備説、リラクゼーション説、レジャー、回復、遊戯と労働の弁証法など	語原や定義、これまでの歴史からレクリエーションの意義について理解を深め、社会の中でレクリエーションに期待されることや、これからのレクリエーションを活用して人々や地域を支える支援者にとってのレクリエーションのあり方について考えてみましょう。
2	レクリエーション運動を支える制度 (Ⅰ-第2章)	様々な社会的な課題に働きかけて運動の歴史を振り返り、現在のレクリエーション運動の使命を確認する。レクリエーション公認指導者制度の歴史、学習内容、資格、その活動の様子について理解を深める。 キーワード：日本クリーション協会、都道府県レクリエーション協会、市区町村レクリエーション協会、レクリエーション運動の使命、公認指導者、公認指導者資格の学習体系など	レクリエーション運動は、レクリエーションを活用して人々や地域を支える一人ひとりの支援者の活動やアクションと活動を支えるレクリエーション協会によって支えられています。そうした支援者を養成する公認指導者制度と公認指導者を支えるレクリエーション組織について理解しましょう。
3	レクリエーション・インストラクターの役割 (Ⅰ-第3章)	レクリエーション支援方法について、どんな働きかけができるのか、また支援者の姿勢について理解を深める。 キーワード：支援者、個人、集団、環境、対象者の主体性、支援者の関わり方など	レクリエーションによる支援の考え方について理解を深め、その中でレクリエーション・インストラクターに期待されている役割について考える。また、レクリエーション・インストラクターの学習内容についても確認しましょう。
4	ライフスタイルとレクリエーション (Ⅱ-第1章)	私たちは年代ごとに共通する課題や生活環境、ライフスタイルを持っている。年代ごとの特徴を知ることは、対象者のニーズを把握する第一歩である。ここでは、ライフステージごとの課題について理解を深める。 キーワード：乳幼児期、児童期、青年期、壮年・中年期、老年期、ライフステージなど	レクリエーション支援の対象となる人々は、老若男女、様々である。対象に合わせた支援をするために健常者は勿論のこと要支援者、家族という視点から、それぞれのライフステージにおける課題とそれに対するレクリエーション支援について考えてみましょう。
5	少子高齢化とレクリエーション (Ⅱ-第2・3章)	少子高齢化の進展に伴う様々な課題についてレクリエーションの視点から子育て支援、子どもの居場所づくり、高齢者の介護、介護予防など、レクリエーションからの働きかけが期待される課題について確認する。 キーワード：日本の将来推計人口、介護予防、環境、子どもの居場所、子育て支援など	少子高齢化対策に求められる「個人、集団、環境づくり」といったレクリエーション支援の考え方に沿いながら、それらの課題に向けた具体的な支援の方法について考えてみます。

回数	テーマ	学習内容・キーワード	学びのポイント
6	地域とレクリエーション (II-第4章)	<p>身近な地域「コミュニティ(小地域)」と、より広い範囲の「リージョン(広域地域)」、それぞれの「地域」が抱える問題を整理し、解決のためのレクリエーションの活用について理解する。</p> <p>キーワード：ボランティア、団塊の世代、地域文化や歴史、自然環境、地域の魅力、国際交流など</p>	<p>コミュニティとリージョンという二つの地域の捉え方と、それぞれの課題を理解する。また、それぞれの地域の課題への取り組みで、「つながり」の再生、創造にレクリエーションが寄与していることを学びましょう。</p>
7	レクリエーション事業 (III-第1章)	<p>楽しさを原動力としたレクリエーション事業の考え方について理解しを深める。自分も楽しみ、その楽しさが周囲の人々や地域に役立つことを通して、さらに事業を充実する方法について理解する。</p> <p>キーワード：スポーツ、趣味、生涯学習、単発イベント、市民サービス型事業、自己充足、自己実現、ネットワークなど</p>	<p>数名の取り組みから組織的なものまで、様々なレクリエーション事業がある。レクリエーション事業の一步は、小さなアクションで構わない。グループ間で、それぞれの得意なことを活かした事業の起こし方や継続する方法について考えてみましょう。</p>
8	事業計画① (III-第2章)	<p>A-PIE プロセス(アセスメント-計画-実行-評価)の手順と、それぞれのステップで考慮しなくてはならない留意点について理解を深める。</p> <p>キーワード：身体的要素、知的要素、社会的要素、精神的要素など</p>	<p>高齢者施設や介護予防活動などにおいてレクリエーション支援を行う際のプログラムづくりについて、対象者個々人のアセスメントに基づいてプログラムを計画し、実施、評価するプロセスと計画づくりの実際について学びましょう。</p>
9	事業計画② (III-第3・4章)	<p>「企画・準備・実施・整理」の段階から構成されるPlan-Do-See プロセスの手順と、それぞれのステップで考慮しなくてはならない留意点について理解を深める。また、レクリエーションにおける安全管理について理解する。</p> <p>キーワード：対象地域、対象者、特徴、状況、目標設定、事業のねらい、事業の効果、5W1H、広報、宣伝、安全管理など</p>	<p>地域づくり、少子高齢化への対応、家族の絆、健康づくりなどといった地域の課題に向けて実施される市民対象の事業について、企画から評価までの一連のプロセスを学びましょう。また、安全管理の考え方と対応について学びましょう。</p>
10	コミュニケーションワーク (IV-第1章)	<p>レクリエーションの提供を効果的に行うため、対象者との良好な関係性を築くために必要なホスピタリティの考え方を理解する。その上で、アイスブレイキングの特性について理解し基本的技術と提供について理解する。</p> <p>キーワード：姿勢、態度、行動、服装、視線、話し方、間合い、観察、空間、時間、当事者意識、目標設定など</p>	<p>コミュニケーション・ワークが目指すべき対象者の良好な変化・変容に向けたレクリエーション支援の最大の特徴であることを理解する。また、「無理なく」「無駄なく」「快く」、楽しさなど前向きな感情や行動を共有できる個人・集団の雰囲気づくりや、自分と他者、他者と他者を結ぶ信頼関係づくりには効果があることを考えてみましょう。</p>

回数	テーマ	学習内容・キーワード	学びのポイント
11	ホスピタリティ (IV-第2章)	1対1の場面を例として、ホスピタリティの示し方の原則を学び、「ペーシング」や「励まし・言い換え・要約」などポイントとなる技法について理解する。 キーワード：おもてなし、トラッキング、アコモデーション、マイム、バーバルコミュニケーション、ノンバーバルコミュニケーションなど	1対1や小集団、集団などそれぞれの場面で良好なコミュニケーションを築くための方法について学びます。対象者を受け止めているというメッセージはどのように示すとよいのかなど相互的な関係性について考えてみましょう。
12	アイスブレイキング (IV-第3章)	レクリエーション支援におけるアイスブレイキングの基本的な構造について理解するとともに、それを支援の手段という視点から構成された「アイスブレイキング・モデル」の意義と概要について理解する。 キーワード：同時発声、同時動作、効果的な素材の選択、合図出しなど	アイスブレイキングを通して、個人や集団とのコミュニケーションをとる能力。集団の中でのコミュニケーションを促進する方法を身に付けるため、コミュニケーションワークにおけるアイスブレイキングについて考えてみましょう。
13	目的に合わせたレクリエーション・ワーク (V-第1章)	レクリエーション支援の目的が、対象者のQOL向上につながるものであることを理解する。また、目的に合わせてレクリエーション支援を展開するイメージを理解する。 キーワード：アクティビティの選択、ハードルの設定、CSS プロセス、多様性、流動性、創作性など	目的に合わせたレクリエーション・ワークの全体像を理解する。基本技術としての対象者のよりよいQOLの向上というレクリエーション支援の目的に向けて有効な「素材・アクティビティ」を選択する様々な方法を知り、自ら想定する活用現場にあった方法を考えてみましょう。
14	対象に合わせたレクリエーション・ワーク (VI-第1章)	対象に合わせたレクリエーション・ワークの全体像を理解する。また、「環境の設定」について、その用例を学び、様々な「アレンジ」手法を知ると共に、基本となる「段階的なアレンジ法」を理解する。 キーワード：生活のレクリエーション化、レクリエーションの生活化、余暇活用能力モデル、アレンジ、レクリエーション支援の概念など	対象に合わせたレクリエーション・ワークが対象者にふさわしいように「素材・アクティビティ」を提供する支援の手法であることを理解する。また、対象に合わせたレクリエーション・ワークの「環境の設定」と「アレンジ」の二つの技術の特徴、基本的な考え方を学びましょう。
15	段階的アレンジ法の応用 (VI-第2章)	もともとの素材アクティビティを最初の段階と位置づけ、それを楽しむことで個人と集団の成果を土台に、効力感を高めやすい段階を付け足していくという原則と原則を活かしたアレンジ法の応用について理解する。 キーワード：上付け方式アレンジ、分割方式アレンジ、個人と集団、デモンストレーション、プログラム作成など	簡易な「素材・アクティビティ」と難度の高い「素材・アクティビティ」それぞれの長所を活かすことと、対象者の効力感を高めやすい段階を設定するという、段階的アレンジ法の応用と考え方を学びましょう。

■レポート課題

1 単位め	レクリエーション支援における主目的をまとめたうえで、レクリエーションの実践が及ぼす対人的効果について述べ、さらに支援者としてのレクリエーションの在り方についてあなたの意見をまとめなさい。 ※スクーリング受講者専用「別レポート」対象課題
2 単位め	地域とレクリエーションについてあなたの身のまわりでの事例をあげながら、人々が共創するその繋がりと、地域貢献を視野に入れた定着の意義について簡潔に論述しなさい。

■アドバイス

1 単位め アドバイス

本課題では、レクリエーション運動における歴史と背景を学び、支援の実践に必要な知識や方法論について考察を深め、レクリエーション支援に必要な基礎的概要と行動支援について理解を深めることをねらいとしています。そのねらいを達成するためのポイントは、テキストを熟読したうえで、レクリエーション支援そのものの「意義」について洞察することが必要となります。この講座習得のねらいは、レクリエーションの基本的理論を踏まえ、実生活の場面や高齢社会、少子化社会になぞらえ、それぞれのライフステージでの意義を考えることにあります。したがって、レポート課題の内容は、①レクリエーション支援の目的を明瞭化し、②地域に在住する子どもから高齢者、障がい者への支援活動の意義を理解し、③汎用性のある具体的な行動支援について考察を深める、ことを段階的に進められるよう構成してあります。課題を簡潔にまとめる作業を効率的に進めると同時に、幅広い支援方法の視野を広げるため、レクリエーション関係資料なども有効に活用しながら、学習を進めてください。

2 単位め アドバイス

本課題では、「地域とレクリエーション」をテーマとして考察を深めて頂くことを目的としています。理論的な考え方から、現場を意識した支援をイメージして頂き、あなたの身の回りで実践されているレクリエーション支援を意識して観察してみましょう。それらの概要の中から、本来、レクリエーション支援が目指すべき方向性と果たすべき役割について、あなたの考えを含めて論じてください。人と人との繋がりや、地域における啓蒙、啓発も、さまざまなライフステージにおいて定着させるには必要不可欠なことです。テキストの「Ⅱレクリエーション支援論」第4章を中心に参考にすると良いでしょう。

■科目修了試験 評価基準

試験内容は、単なる知識の確認ではなく、「レクリエーション支援の基礎」に関することについて自分自身の見解がどれだけ論述できるかを問います。