

授業科目 余暇論

【担当教員名】 佐近 慎平		対象学年	2	対象学科	スポ
		開講時期	前期	必修選択	選択
		単位数	2	時間数	30
【ディプロマポリシーとの関連性】					
知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	
◎	◎	◎			
【概要・一般目標：G10】 余暇の史的展開、人間の遊びの本質と意味、余暇と労働や教育との関わり踏まえ、余暇の概念と社会における役割を学ぶ。					
【学習目標】 1. 余暇（leisure）の歴史背景の概要を説明できる。 2. QOLにおける余暇（leisure）の役割を説明できる。 3. 現代社会の課題への余暇（leisure）の役割を説明できる。					
回数	授業計画・学習の主題			SBO 番号	学習方法・学習課題 備考・担当教員
1	オリエンテーション 余暇（leisure）とは何か			1, 2, 3	講義
2, 3	日本人の暮らしの中の余暇 現代の余暇の動向			2, 3	講義
4	医療福祉と余暇・レクリエーション支援			2, 3	講義
5	医療福祉とセラピューティックレクリエーション			1, 2, 3	講義
6	余暇史 1 日本 伝統と自然			1, 2, 3	講義
7, 8, 9, 10	余暇史 2 欧米 余暇の誕生 イギリス フランス イタリア アメリカ			1, 2, 3	講義
11, 12	余暇史 3 日本 レジャー・レクリエーションの変遷			1, 2, 3	講義
13	余暇史 4 遊びと人間 ホモ・ルーデンス			1, 2, 3	講義
14	余暇史 5 労働と余暇			1, 2, 3	講義
15	まとめ			1, 2, 3	講義
【使用図書】		<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格 他>
教科書 (必ず購入する書籍)					
参考書		レクリエーション支援の基礎：楽し さ・心地よさを活かす理論と技術	日本レクリエーション 協会編	財団法人日本レクリ エーション協会	2008・2,000円＋税
その他の資料		講義に先立ち適宜配布			
【評価方法】 受講態度(20%)・レポート(20%)・試験(30%)・ 出席(20%)			【履修上の留意点】		