

登録コード:MH432200 開講年度:2026		授業科目区分	専攻専門科目	必修
科目名	余暇活動実践論実習【20M以降】 Practice of leisure activities and recreation			
担当教員	田中 佐千恵 岩波 潤・上村 智子			
対象専攻/学年、講義期間、曜日・時限	作業療法学専攻/2年生 後期 水曜・1時限 水曜・2時限			
単位数、講義室	1単位	保健学科OT実習室	遠隔授業科目	
信大コンピテンシー	該当			
授業の達成目標	授業で得られる「学位授与の方針」要素	授業の達成目標		
	MH20カリ・保健			
	保健・医療の専門職者として必要な感性を磨き、基本的知識・技術を獲得して、さまざまな状況で活用できる。	高齢者、精神障害者に対するレクリエーションやイベントが実施でき、働きかけの意図を説明できる。		
	保健・医療・福祉の現場において、専門職者として自己の責任を自覚し、チームの一員として協働活動に参加できる。	グループ内での役割を自覚し、必要に応じてリーダー、フォロアーの役割が取れる		
	MH25カリ・保健・作業、MH23カリ・保健・作業			
	基礎的・専門的な知識と技能 保健・医療専門職者に必要な幅広い教養と基礎的・専門的な知識・技能を修得し、さまざまな状況で活用できる。	高齢者、精神障害者に対するレクリエーションやイベントが実施でき、働きかけの意図と結果を説明できる。また、グループ内での役割を自覚し、必要に応じてリーダー、フォロアーの役割が取れる。		
授業で学べる「テーマ」	健康長寿			
全学横断特別教育プログラム				
授業概要	本授業では治療的レクリエーションの企画・運営の原理、イベント企画やマネジメント手技を学び、高齢障害者、精神障害者を対象とした治療的レクリエーション、健常者を対象としたイベントをグループに分かれて、また組織として実施し、それらの問題点の抽出、解決方法の検討を、レポート発表会を通して学ぶ。また、これらの実習を通して、コミュニケーション力、チームワーク力、リーダーシップ力を培います。 本授業は1年次に学んだ「基礎作業学」の知識を前提とし、2年次後期の「作業療法評価学実習」、3年次前期の「作業療法治療学実習」「精神障害作業治療学」「老年期作業治療学」の重要な基礎知識となります。 本授業は男女共同参画に関する内容を含んでいます。 本授業は、担当教員の医療機関における作業療法士としての実務経験を活かして講義・指導を行います。			
授業計画	第1回（9月30日）講義：治療的レクリエーション（プログラム立案とその留意点・リーダー、コリーダーの役割）/実技（田中） 第2回（10月7日）講義：高齢者の余暇活動を支援するために 小テスト 第3回（10月21日）講義・演習：イベント企画 小テスト 第4回（10月28日）演習：レクプログラム作成・高齢プレゼン準備/イベント企画 第5回（11月4日）演習：レクプログラム作成・高齢プレゼン準備/イベント企画 第6回（11月11日）演習：高齢期レクリエーションプレゼンテーション 第7回（11月18日）演習：レクリーダー実習（C）/レクリーダー実習（D） 第8回（11月25日）演習：レクリーダー実習（A）/レクリーダー実習（B） 第9回（12月2日）演習：イベント企画 第10回（12月9日）演習：イベント企画 第11回（12月16日）演習：イベント企画 第12回（12月19日）（土曜日終日）実習：イベント実施（働きかけの意図と結果） 第13回（12月23日）自習（在宅学習・振り返り） 第14回（1月6日）演習：レポート作成 第15回（1月13日）発表：レクプロレポート発表・イベントレポート発表・授業アンケート			
授業の進め方	講義はスライドと配布資料に基づいて進めていきます。初回の実技にて、教員によるレクリエーションの実施（見本）を体験してもらいます。 複数のグループに分かれ、高齢障害者を想定したレクリエーションをまとめ、他の学生や教員に対してプレゼンテーションを行います。 また、グループごとに精神障害者に対するレクリエーションを企画し、実施後レポートを作成します。 イベント企画では、作業療法学専攻1・3・4年生と専攻教員を対象としたイベントの企画を行います。実行委員長をはじめとした準備委員会（係等）を組織し、準備・企画書の作成を行います。実習後に報告書を作成します。 レポート発表会では、学内実習とイベントについて発表します。事前のレクリエーションプログラムのチェック、レポートや企画報告書のチェックを教員が行い、グループ毎、全体に対してフィードバックを行います。			
テキスト、教材、参考書	・レクリエーションプログラム立案の参考図書は作業療法学専攻・医学部図書館にありますのでご利用ください。			

テキスト，教材，参考書	・作業療法実習室にある下記道具や材料をご利用ください。 画用紙，模造紙，折り紙，絵具，ビニールテープ，ラミネート，歌詞幕，楽譜，楽器，ボール各種，バット，ラケット，サイコロ，ドッチビー，など 必要があれば購入できますのでご相談ください。 残り僅かになった場合にはお知らせください。
成績評価の方法	レポート，レポート発表会態度・事前・事後課題，小テストに基づいて総合的に成績を評価します。評価の配分は，レポート30％・事前事後課題・小テスト50％，レポート発表会態度20％とする。 1) 実習・演習態度については毎回の授業後に以下の項目について評価します。 (1) リーダーの役割がとれたか：40％ (2) 他者に協力的に取り組めたか：40％ (3) 連絡，報告，相談を徹底できたか：20％ 2) レポートについては発表会後に以下の項目について評価します。 (1) 働きかけの意図と結果について説明できているか：40％ (2) 書式が見やすいか，問題点やその解決方法がよく考察されているか：40％ (3) 感想では，本科目の学習目標，行動目標に即して，自分自身を振り返り，改善方法などについて触れられているか：20％ 3) 事前・事後課題については実施後以下の項目について評価します (1) 分かりやすく書いているか：50％ (2) 課題の意図に沿っているか：50％ 4) レポート発表会については発表会後に以下の項目について評価します。 (1) 積極的に発言（1～2回）がみられるか：50％ (2) 質問に対して分かりやすく答えているか：50％
成績評価の基準	レポート（30点）、事前事後課題・小テスト（50点）、レポート発表会態度（20点）の総計が、90 - 100点であれば「卓越している（秀）」，80 - 89点であれば「かなり上にある（優）」，70 - 79点であれば「やや上にある（良）」，60 - 69点であれば「水準にある（可）」とします。 上記の評価方法での評価の結果，集団に対するプログラムの立案，実践，振り返りにおいて，授業や実習で指導された範囲の最低限の内容であれば，「水準にある」，やや詳細な内容であれば「やや上にある」，十分に詳細な内容であれば「かなり上にある」，他者の意見を統合し，チーム全体の課題解決に大きく貢献し，既存のプログラムをなぞるだけでなく独自の治療的工夫を加えたり，プログラムの実施上の問題点を科学的・客観的な視点から分析し，具体的かつ妥当な改善策を提示できれば「卓越している」と判定します。 レポートの草案作成において生成AIの利用を許可しますが、最終的な成果物は学生自身の言葉で記述される必要があります。成績評価にあたり、提出物に関する質疑応答を行い、学生本人の理解度を直接確認することで、厳格な評価を行います。
事前事後学習の内容	事前学習 レクリエーションで利用できるゲームについて毎回授業前までに1つ調べて提出してもらいます。 事後学習 実習・演習後に、(1) リーダー的な役割がとれたか、(2) 他者に協力的に取り組めたか、(3) 報告連絡相談が適切にできたか、の3点について、振り返りのためのレポートを作成し、次の授業までに提出してもらいます。 本授業の単位取得には45時間の学習が必要であるため、以下のような学習時間を必要とします。 授業時間30時間（2時間×15回）+自己学習時間15時間（1時間×15回）=45時間
学生へのメッセージ並びに質問，相談への対応	この実習科目を通じて，後の3年生，4年生の実習で必要となる，コミュニケーション能力の向上も目指したいと考えています。集団の中で，他者の意見を尊重したり，自分自身の意見を言語化して表明するということを，意識して取り組んでみてください。 質問や相談は随時受け付けています。 田中佐千恵 sachifuk@shinshu-u.ac.jp オフィスアワー：随時（要事前連絡） 岩波 潤 iwanami@shinshu-u.ac.jp オフィスアワー：随時（要事前連絡）