

학습과정의 수업목표

학습과정명	표준교육과정 교수요목
여가 및 레크리에이션	현대인의 삶의 질 추구 향상과 주 5일제 근무 및 생활수준향상으로 여가에 대한 중요성이 부각되고 있다. 이에 따른 여가활동으로 레크리에이션 또한 부각됨으로써 국민여가시대를 맞아 여가의 중요성이 더욱 활발하게 일어나고 있다. 본 교과목은 여가 및 레크리에이션의 기본 개념, 특성, 종류 등을 이해하고, 여가의 수급 및 정책부문, 여가교육과 청소년, 고령화 사회의 노인여가 부문, 노동과 여가, 성별에 따른 여가, 미래여가 방향 등을 학습하며, 레크리에이션 영상을 통해 현장에서 리드할 수 있는 자질을 함양한다. 아울러 현대에서의 여가의 개념 및 중요성을 학습하고, 다양한 레크리에이션 영상을 통해 자신의 적성에 맞는 레포트를 찾아주는 건전한 지도자를 양성한다.
	수업목표
	여가와 레크리에이션의 올바른 개념을 자신의 삶 속에서 직접 투영해봄으로써 보다 구체적으로 알 수 있는 기회를 제공하고, 레크리에이션의 개념과 원리를 이해하여 관련실천기술의 기초를 익히게 한다. 1. 레크리에이션 프로그램 연구 및 개발 2. 실무에서 레크리에이션 이론과 지도법 습득 3. 희망을 주는 레크리에이션 리더를 양성하는데 목적이 있다.

[여가 및 레크리에이션의 수업계획서]

1. 강의개요

학습과정명	여가 및 레크리에이션	학점	3학점	교강사명	유성수	교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실	512호	수강대상	사회복지 전공	E-mail	elite313@hanmail.net

2. 교과목 학습목표

여가와 레크리에이션의 올바른 개념을 자신의 삶 속에서 직접 투영해봄으로써 보다 구체적으로 알 수 있는 기회를 제공하고, 레크리에이션의 개념과 원리를 이해하여 관련실천기술의 기초를 익히게 한다.

1. 레크리에이션 프로그램 연구 및 개발
2. 실무에서 레크리에이션 이론과 지도법 습득
3. 희망을 주는 레크리에이션 리더를 양성하는데 목적이 있다.

3. 교재 및 참고문헌 :

교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
주교재	유성수	프로레크리에이션	티앤이플러스	2015

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	1)강의주제 : 가슴뛰는 삶(오리에엔테이션)	과제 제시 Page.00 ~ Page.00 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 서로를 이해하고 하나가 된다.	
	3	3)강의세부내용 : 동기부여를 배운다.	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표 *과제물 주제 : 창작활동 발표 자료 레포트 제출	
제 2 주	1	1)강의주제 : 웃음치료	과제 제시 Page.00 ~ Page.00 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 웃음의 정의 및 개념에 대해 안다.	
	3	3)강의세부내용 : 왜 웃어야만 되는가?	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 3 주	1	1)강의주제 : 레크리에이션 이론 및 MC진행기법	과제 제시 Page.14 ~ Page.49 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 레크리에이션 이론 및 진행기법을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 스픽기법, 공포탈출 트레이닝	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 4 주	1	1)강의주제 : 시선을 집중시키는 개인게임 2)강의목표: : 주의 집중게임을 배운다. 3)강의세부내용 : 개인게임에 대해 자세하게 안다. 4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	과제 제시 Page.50 ~ Page.83 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2		
	3		
	4		
제 5 주	1	1)강의주제 : 실버 주의집중 게임 2)강의목표: : 실버에 필요한 모든 게임을 배운다. 3)강의세부내용 : 실버 신바람 게임 4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	과제 제시 Page.83~ Page.109 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2		
	3		
	4		

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 6 주	1	1)강의주제 : 싱어롱과 함께하는 마음열기	과제 제시 Page.110 ~ Page.147 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 다양한 싱어롱을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 음악과 함께 즐거운 율동배우기	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 7 주	1	중간고사 *1-6주차 학습한 내용을 중심으로 객관식, 단 답식, 서술형태의 지필시험	
	2		
	3		
	4		
제 8주	1	1)강의주제 : 파트너게임 및 팀게임	과제 제시 Page.148~ Page.171 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 파트너게임의 팀게임의 정의를 배운 다.	
	3	3)강의세부내용 : 수평게임, 수직게임, 원 게임	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 9 주	1	1)강의주제 : 아이스브레이킹	과제 제시 Page.172 ~ Page.191 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 인간관계와 협동심과 리더십을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 등대고 일어나기, 얽힌 손 풀기	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제10 주	1	1)강의주제 : 레크리에이션 댄스	과제 제시 Page.192~ Page.201 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 인간관계 협동심과 리더십을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 댄스용어 및 이론을 배운다.	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제11주	1	1)강의주제 : 재활레크리에이션	과제 제시 Page.202 ~ Page.240 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 재활레크리에이션의 목적을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 8고 8박 운동	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 12 주	1	1)강의주제 : 영양원 레크리에이션	과제 제시 Page.240 ~ Page.276 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 신체를 활용한 레크리에이션을 배운다.	
	3	3)강의세부내용 : 신체감각 깨우기	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 13 주	1	1)강의주제 : 공동체 게임 및 무대게임	과제 제시 Page.276 ~ Page.290 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 전체를 하나로 만들기	
	3	3)강의세부내용 : 실내게임, 실외게임	
	4	4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 14주	1	1)강의주제 : 프로그램 작성법 및 창작활동	과제 제시 Page.290 ~ Page.300 레포트 자료 제출 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2)강의목표: : 프로그램에 맞춰 창작활동 만들기	
	3	3)강의세부내용 : 단순구성, 복합구성, 혼합구성	
	4	4)수업방법 : 창작활동 발표, 동영상촬영	
제 15 주	1	기말고사	
	2		
	3	*8~15주차 학습한 내용을 중심으로 객관식, 단 답식, 서술형태의 지필시험	
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
20 %	20 %	20 %	20 %	20 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

강의, 토의, 발표, 시범, 실습 등

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

매 주차마다 조가 같은 수 없으므로, 조 편성에 유의한다.

1주차에 매시간 과제와 평가 방법에 대해 자세히 안내한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

매 주차마다 조가 같은 수 없으므로, 조 편성에 유의한다.