

수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	여가 및 레크리에이션	학점	3학점	교·강사명	유승숙	교·강사 전화번호	
강의시간	4시간	강의실	512호	수강대상		E-mail	
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							
유성수 / 프로레크리에이션 / 티앤이 플러스 / 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) 강의세부내용 : 동기부여를 배운다.					
	2	4) 수업방법 : 토의 및 발표					
	3	*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) 강의세부내용 : 왜 웃어야만 되는가?					
	3	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) 강의세부내용 : 스피치기법, 공포탈출 트레이닝					
	3	4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영					
제 4 주	1	1) 강의주제 : 시선을 집중시키는 개인게임			과제 제시 Page.50 ~ Page.83		

	2	2) 강의목표: : 주의 집중게임을 배운다.	교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	3	3) 강의세부내용 : 개인게임에 대해 자세하게 안다. 4)수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 5 주	1	1) 강의주제 : 실버 주의집중 게임	과제 제시 Page.83~ Page.109 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2) 강의목표: : 실버에 필요한 모든 게임을 배운다.	
	3	3) 강의세부내용 : 실버 신바람 게임 4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
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) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 7 주	1	중간고사	
	2	*1-6주차 학습한 내용을 중심으로 객	
	3	관식, 단답식, 서술형태의 지필시험	
제 8 주	1	1) 강의주제 : 파트너게임 및 팀게임	과제 제시 Page.148~ Page.171 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	2) 강의목표: 파트너게임의 팀게임의 정의를 배운다.	
	3	3) 강의세부내용 : 수평게임, 수직게임, 원 게임 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, 얹힌 손 풀기 4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 10 주	1	1) 강의주제 : 레크리에이션 댄스	과제 제시 Page.192~ Page.201 교재, pc, ppt, 빔프로젝트
	2	2) 강의목표: : 인간관계 협동심과 리더십을 배운다. 3) 강의세부내용 :	

	3	댄스용어 및 이론을 배운다. 4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	디지털카메라
제 11 주	1	1) 강의주제 : 재활레크리에이션 2) 강의목표:	과제 제시 Page.202 ~ Page.240 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	재활레크리에이션의 목적을 배운다.	
	3	3) 강의세부내용 : 8고 8박 운동 4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 12 주	1	1) 강의주제 : 요양원 레크리에이션 2) 강의목표:	과제 제시 Page.240 ~ Page.276 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	신체를 활용한 레크리에이션을 배운다.	
	3	3) 강의세부내용 : 신체감각 깨우기 4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 13 주	1	1) 강의주제 : 공동체 게임 및 무대게임 2) 강의목표: : 전체를 하나로 만들기	과제 제시 Page.276 ~ Page.290 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	3) 강의세부내용 : 실내게임, 실외게임	
	3	4) 수업방법 : 토의 및 발표, 시범, 실습, 동영상촬영	
제 14 주	1	1) 강의주제 : 프로그램 작성법 및 창작활동 2) 강의목표:	과제 제시 Page.290 ~ Page.300 레포트 자료 제출 교재, pc, ppt, 빔프로젝트 디지털카메라
	2	프로그램에 맞춰 창작활동 만들기	
	3	3) 강의세부내용 : 단순구성, 복합구성, 혼합구성 4) 수업방법 : 창작활동 발표, 동영상촬영	
제 15 주	1	기말고사	
	2	*8-15주차 학습한 내용을 중심으로	
	3	객관식, 단답식, 서술형태의 지필시험	

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100%	

6. 수업 진행 방법

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.

9. 강의유형

이론중심, 실기 중심