

학습과목명	여가 및 레크리에이션	학 점	3	교·강사명	
강의시간	4시간	이론 / 실습	이론+실습	전화번호	
학습목표					
레크레이션 지도자가 되기 위한 리더십과 레크리에이션 이론및 지도법을 습득하고, 여가선용과 건전한 레크리에이션의 소양적 능력(적극적 사고방식, 파워스피치, 명량한 성격형성, 인간관계 능력향상, 웃음치료 기법과 유머witz능력, 리더십배양)을 배양하여 여가를 건전하고 유익하게 활용하도록 각 분야의 지도기법과 프로그램 기획능력을 배양하는데 그 목적이 있다.					
교재 및 참고문헌					
- 주교재 : 박윤빈(2013) / 올인원 레크리에이션 / 대경북스 - 부교재 : 김관진, 이광수(2012)/ 글로벌 관광 레크리에이션 / 대경북스					
성적평가방법					
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계
30	30	20	20	0	100
주차별 강의(실습·실기·실험) 내용					
주차	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항
1	1	<강의제목> 여가와 레크리에이션의 어원 및 정의			주교재 빔프로젝트 스크린/
	2	<강의주제> 여가와 레크리에이션의 올바른 개념 이해하기			
	3	<강의세부내용>			
	4	여가, 놀이, 게임, 스포츠, 레크리에이션의 개념을 여러 학자들의 주장을 통해 알아보고 올바르게 이해하는 데 있다.			
2	1	<강의제목> 스포츠와 레크리에이션 알아보기			주교재빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제>			
	3	사회체육과 레크리에이션 알아보기			
	4	<강의세부내용> 현대 사회의 레크리에이션의 기능을 알아본다.			
3	1	<강의제목> 레크리에이션의 기능과 참여요인 알아보기			주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 레크리에이션의 신체적, 정서적, 사회적 가치 알아보기			
	3	<강의세부내용>			
	4	레크리에이션의 활동범위에 따른 분류, 활동제공자에 따른 분류, 활동장소에 따른 분류에 대해 알아본다.			
4	1	<강의제목> 연령별 레크리에이션			주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 심리적, 신체적, 정신적 특성 이해하기			
	3	<강의세부내용>			
	4	유아·어린이, 청소년, 노인의 심리적, 신체적, 정신적 특성을 올바르게 파악한다.			

5	1	<강의제목> 유아·어린이, 청소년을 위한 레크리에이션	주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 유아·어린이, 청소년을 위한 다양한 레크리에이션 익히기	
	3	<강의세부내용>	
	4	게임, 율동, 미니운동회등을 역할연기(role-playing)를 통해 습득한다.	
6	1	<강의제목> 노인을 위한 레크리에이션	주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 노인을 위한 다양한 레크리에이션 익히기	
	3	<강의세부내용>	
	4	게임, 웃음치료, 칭찬게임, 율동, 명랑운동회등을 역할연기(role-playing)를 통해 습득한다.	
7	1	중 간 고 사(이론)	
	2		
	3		
	4		
8	1	<강의제목> 레크리에이션 지도자로서의 자세와 역할	주교재 및 부교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 레크리에이션 지도자로서의 자세, 역할 및 지도방법을 습득한다.	
	3	<강의세부내용>	
	4	레크리에이션 지도자로서의 갖추어야 할 조건을 파악하고 다양한 프로그램에서의 역할을 습득한다.	
9	1	<강의제목> 레크리에이션 지도방법	주교재 및 부교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 레크리에이션 지도자로서의 지도방법 익히기	
	3	<강의세부내용>	
	4	사회보기, 게임진행을 1명씩 교대로 실습을 통해서 지도방법을 익힌다.	
10	1	<강의제목> 연령별 레크리에이션 프로그램 작성법	주교재 및 부교재, 빔프로젝트 스크린/ 동영상(레트레이션 현장)
	2	<강의주제> 연령별 레크리에이션 프로그램 작성방법 익히기	
	3	<강의세부내용>	
	4	연령별, 그룹별, 개인별 특성을 파악하여 레크리에이션 프로그램을 작성하는 방법을 습득한다.	
11	1	<강의제목> 발표그룹 정하고 게임하기	주교재/현장실습 * 과제물2: 조별 연령에 맞는 다양한 레크리에이션 프로그램 작성하기
	2	<강의주제> 유아·어린이, 청소년, 노인의 3그룹으로 조편성하기	
	3	<강의세부내용>	
	4	가위바위보 게임을 통해서 발표그룹을 정하고 산수공부, 과자 옮기기, 동고동락등의 게임을 실습하며 습득한다. 현장실습(유치원이나 노인정 방문하여 레크리에이션 지도)	
12	1	<강의제목> 도구를 활용한 실전감각 익히기	주교재 빔프로젝트 스크린/
	2	<강의주제> 사진을 활용한 실전감각 익히기	

	3	<강의세부내용> 사진의 개요, 원리, 촬영기법을 익히고 사진으로 동영상파일 만들기를 습득한다.	
	4		
13	1	<강의제목> 조별 발표하기	주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 3개조로 나누어서 30분씩 발표하기	
	3	<강의세부내용> 유아·어린이, 청소년, 노인의 연령대에 맞게 각 조별로 준비해 온 다양한 프로그램으로 발표를 한 후 서로에게 보완사항을 제시해 줌으로써 자신의 프로그램으로 익힐 수 있도록 한다.	
	4		
14	1	<강의제목> 나만의 레크리에이션	주교재 빔프로젝트 스크린/ 실기실습
	2	<강의주제> 레크리에이션 기법 활용하기	
	3	<강의세부내용> 자신의 관심분야를 선정해서 지속적인 레크리에이션 프로그램을 개발하고 작성할 수 있도록 한다.	
	4		
15	1	기 말 고 사 (실기)	
	2		
	3		
	4		