

『福祉系学生におけるレクリエーション実践力 向上と効果的教育プログラムの構築』

占部 尊士 (麻生医療福祉専門学校福岡校)

1. 研究目的

今日の福祉サービスにおいては質の向上が求められており、特に生活の質を高めていくサービスの展開が期待されている。余暇の充実が高齢者や障がい者にとってまさに生活の質に直結するものであり、福祉現場における余暇活用の具体的取り組みとして挙げられるレクリエーション活動の充実は、健康づくりやリハビリ、生きがい対策として今後重要な課題であると思われる。そこで患者・利用者が「やらされているレクリエーション」から「自ら進んでやるレクリエーション」へと進展していくよう、ひと工夫が必要であると考え、福祉とは「よりよく生きる」ための援助・支援であり、患者・利用者が主体的能動的に取り組むレクリエーションに対して福祉専門職は無関心ではいられないと考える。つまり、福祉の実践において福祉レクリエーションの実施は不可欠な要素であり、効果的にこなさなければならないと考える。

よって本研究では、現在の福祉レクリエーション教育に関する考えや取り組みを教育現場から調査し、レクリエーション実施能力が向上する効果的な教育方法を把握することを目的とする。

2. 研究内容

(1) 実習等により、対象者理解に努める (対象者イメージについての調査分析の実施)
福祉専門職の養成において実習教育はとても重要であるといえる。実習等により、福祉職を目指す学生は対象者の理解に努めるのである。そこで本調査においては、実習前後で得られる対象者イメージの違いについての調査分析を行った。

本調査の対象者は、福祉専門職である介護福祉士と社会福祉士を目指す専門学校の学生38名であった。この対象者の特徴としては、初めて施設実習を行う学生であり、今回の実習は利用者とのコミュニケーションを中心課題としたものであった。

学生の持つ援助対象者イメージの測定を行うも

のとして、Semantic Differential Method (以下SD法と略す)を用いた。SD法とは、1950年代にアメリカの心理学者オズグッドOsgood, C. E.らによって、意味の研究方法、すなわち特定の記号や概念が意味し指示する内容を、客観的・多次元的・定量的に測定する方法として開発されたものである。具体的には、「明るい—暗い」、「良い—悪い」などの正反対の意味をもついくつかの形容詞対からなる尺度上に測定対象を評定させ、その評定点の分析によって測定対象間の意味差を判別する方法である。現在、人が色彩、音楽、絵画、商品、人物など広い範囲にわたる事象に対して抱く意味あるいはそのイメージを測定する方法として利用されるようになっていいる。

本研究では、井上ら²⁾が心理学や教育学の分野で用いパーソナリティ認知の測定に有効な尺度とした49の形容詞対から使用頻度の高い22項目の形容詞対を用いた。また、回答欄には「あてはまる」

「ややあてはまる」「どちらともいえない」の両極回答の5段階の評定尺度を設けた。評定尺度の配点は1～5点とし、各項目において得点の低いほど肯定的なイメージであり、得点が高いほど否定的なイメージとなる。

統計的解析の方法として、まず、援助対象者(認知症高齢者)イメージの各項目の実習前後での変化をみるために、対応あるサンプルのt検定を行った。実習前後での援助対象者(認知症高齢者)イメージの変化としては、「暖かい—冷たい」($t = -2.75df = 37p < 0.01$)、「陽気な—陰気な」($t = -2.46df = 37p < 0.05$)、「良い—悪い」($t = -2.32df = 37p < 0.05$)、「親しみやすい—親しみにくい」($t = -2.33df = 37p < 0.05$)の4項目で有意に

差がみられた。これら4項目についてみると、「冷たい」、「陰気な」、「悪い」、「親しみにくい」とより否定的なものへと変化していた。(Table1)次に、援助対象者(認知症高齢者)イメージの

Table1 実習前後での援助対象者(認知症高齢者)イメージの変化

質問項目	実習前		実習後		t値	自由度	有意差
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差			
暖かい	3.82	0.98	4.34	0.75	-2.75	37	**
単純な	2.55	1.48	2.50	1.35	0.21	37	n.s.
きれいな	3.24	0.82	3.53	0.80	-1.99	37	n.s.
明るい	3.39	0.95	3.97	0.85	-3.09	37	**
陽気な	3.50	0.89	3.92	0.82	-2.46	37	*
安全な	2.82	0.93	3.24	1.02	-2.02	37	n.s.
良い	3.18	0.89	3.53	0.65	-2.32	37	*
身近な	4.03	1.17	4.37	0.88	-1.40	37	n.s.
怖くない	3.37	1.30	3.79	1.23	-1.69	37	n.s.
幸福な	3.05	0.73	3.03	0.72	0.24	37	n.s.
活動的な	3.61	1.03	3.47	1.16	0.67	37	n.s.
迷惑でない	3.53	1.13	3.61	1.10	-0.41	37	n.s.
役立つ	3.18	0.65	3.32	0.96	-0.90	37	n.s.
穏やかな	2.84	1.00	3.08	1.26	-1.10	37	n.s.
強い	2.68	0.96	2.61	0.86	0.49	37	n.s.
容易な	2.11	0.98	2.39	1.00	-1.48	37	n.s.
やわらかい	3.13	1.07	3.37	1.05	-1.46	37	n.s.
にぎやかな	2.66	0.81	2.66	1.26	0.00	37	n.s.
かわいらしい	3.55	0.80	3.74	0.92	-1.23	37	n.s.
親しみやすい	3.26	1.31	3.82	1.11	-2.33	37	*
清潔な	3.16	0.82	3.39	0.92	-1.36	37	n.s.
意欲的な	3.37	0.88	3.55	1.01	-1.04	37	n.s.

**: $p < 0.01$ *: $p < 0.05$ n.s.:non-significant

因子抽出を行うために、最小二乗法（プロボックス回転）による因子分析を用いた。実習前の認知症高齢者イメージについて因子分析を行った結果、スクリー基準に基づき固有値の変化および解釈可能性から3因子解を妥当と判断してこれを用い、最終的に3因子18項目を抽出した。また、採用された各因子の信頼性を検討するために、クロンバックの α 係数を算出したところ、 $\alpha = 0.738 \sim 0.806$ と信頼性が確認された。3因子の累積説明率は48.28%であった。各因子の内訳は、第1因子9項目（ $\alpha = 0.806$ ）、第2因子5項目（ $\alpha = 0.738$ ）、第3因子4項目（ $\alpha = 0.786$ ）である。（Table2）

第1因子は、項目番号20「親しみやすい—親しみにくい」、項目番号3「きれいな—汚い」、項目番号17「やわらかい—かたい」、項目番号6「安全な—危険な」、項目番号19「かわいらしい—憎らしい」、項目番号15「強い—弱い」、項目番号7「良い—悪い」、項目番号12「迷惑でない—迷惑な」、項目番号14「穏やかな—激しい」、項目番号13「役立つ—役に立たない」、項目番号11「活動的な—不活発な」、項目番号22「意欲的な—無気力な」、項目番号18「にぎやかな—寂しい」、項目番号9「怖くない—怖い」、項目番号5「陽気な—陰気な」、項目番号4「明るい—暗い」、項目番号1「暖かい—冷たい」、項目番号2「単純な—複雑な」

全な—危険な」、項目番号19「かわいらしい—憎らしい」、項目番号15「強い—弱い」、項目番号7「良い—悪い」、項目番号12「迷惑でない—迷惑な」、項目番号14「穏やかな—激しい」などの項目で負荷量が大きいことから「社会的受容」因子と解釈した。第2因子は、項目番号13「役立つ—役に立たない」、項目番号11「活動的な—不活発な」、項目番号22「意欲的な—無気力な」、項目番号18「にぎやかな—寂しい」、項目番号9「怖くない—怖い」などの項目で負荷量が大きいことから「積極的性格」因子と解釈した。第3因子は、項目番号5「陽気な—陰気な」、項目番号4「明るい—暗い」、項目番号1「暖かい—冷たい」、項目番号2「単純な—複雑な」などの項目で負荷量が大きいことから「外向的性格」因子と解釈した。実習後の認知症高齢者イメージについて因子分

Table2 実習前の認知症高齢者イメージの因子分析結果

項目番号	項目内容	FACTOR1			FACTOR2			FACTOR3			共通性
		社会的受容	積極的性格	外向的性格	社会的受容	積極的性格	外向的性格	社会的受容	積極的性格	外向的性格	
20	親しみやすい—親しみにくい	0.921	-0.469	0.337	-0.469	0.337	0.82			0.82	
3	きれいな—汚い	0.803	0.153	-0.460	0.153	-0.460	0.73			0.73	
17	やわらかい—かたい	0.682	0.125	0.036	0.125	0.036	0.59			0.59	
6	安全な—危険な	0.678	0.135	0.005	0.135	0.005	0.57			0.57	
19	かわいらしい—憎らしい	0.621	0.216	0.185	0.216	0.185	0.70			0.70	
15	強い—弱い	-0.590	0.144	0.287	0.144	0.287	0.29			0.29	
7	良い—悪い	0.559	-0.130	0.075	-0.130	0.075	0.28			0.28	
12	迷惑でない—迷惑な	0.519	0.389	0.175	0.389	0.175	0.76			0.76	
14	穏やかな—激しい	0.400	0.259	0.046	0.259	0.046	0.35			0.35	
13	役立つ—役に立たない	0.126	0.735	-0.125	0.735	-0.125	0.59			0.59	
11	活動的な—不活発な	-0.247	0.683	0.140	0.683	0.140	0.42			0.42	
22	意欲的な—無気力な	-0.105	0.603	0.235	0.603	0.235	0.45			0.45	
18	にぎやかな—寂しい	0.011	0.519	0.127	0.519	0.127	0.34			0.34	
9	怖くない—怖い	0.435	0.446	-0.132	0.446	-0.132	0.53			0.53	
5	陽気な—陰気な	-0.051	0.195	0.805	0.195	0.805	0.76			0.76	
4	明るい—暗い	-0.060	0.162	0.804	0.162	0.804	0.73			0.73	
1	暖かい—冷たい	0.287	-0.043	0.658	-0.043	0.658	0.60			0.60	
2	単純な—複雑な	-0.159	-0.002	0.556	-0.002	0.556	0.28			0.28	
寄与率 (%)		32.10	10.31	5.87	10.31	5.87					
累積寄与率 (%)		32.10	42.41	48.28	42.41	48.28					
α 係数		0.806	0.738	0.786	0.738	0.786					

因子抽出法：重みなし最小二乗法 回転法：Kaiserの正規化を伴うプロボックス法

因子相関行列

	FACTOR1	FACTOR2	FACTOR3
FACTOR1	1	0.511	0.309
FACTOR2	0.511	1	0.347
FACTOR3	0.309	0.347	1

析を行った結果、スクリー基準に基づく固有値の変化および解釈可能性から3因子解を妥当と判断してこれを採用し、最終的に3因子20項目を抽出した。また、採用された各因子の信頼性を検討するため、クロンバックの α 係数を算出したところ、 $\alpha = 0.673 \sim 0.885$ と信頼性が確認された。3因子の累積説明率は49.31%であった。各因子の内訳は、第1因子10項目 ($\alpha = 0.885$)、第2因子6項目 ($\alpha = 0.781$)、第3因子4項目 ($\alpha = 0.673$)である。(Table3)

—陰気な」、項目番号8「身近な—縁遠い」、項目番号4「明るい—暗い」などの項目で負荷量が大きいことから「存在価値」因子と解釈した。第2因子は、項目番号17「やわらかい—かたい」、項目番号14「穏やかな—激しい」、項目番号16「容易な—困難な」、項目番号1「暖かい—冷たい」、項目番号2「単純な—複雑な」、項目番号7「良い—悪い」などの項目で負荷量が大きいことから「接触困難」因子と解釈した。第3因子は、項目番号15「強い—弱い」、項目番号10「幸福な—不幸な」、項目番号18「にぎやかな—寂しい」、項目番号6「安全な—危険な」などの項目で負荷量が大きいことから「要援助」因子と解釈した。

これらの結果から、福祉学生のもつ認知症高齢者イメージについては、実習前において、「社会的受容」「積極的性格」「外向的性格」として捉え

Table3 実習後の認知症高齢者イメージの因子分析結果

項目番号	項目内容	FACTOR1			FACTOR2			FACTOR3		
		存在価値	接触困難	要援助	共通性	共通性	共通性	共通性	共通性	共通性
13	役立つ—役に立たない	0.860	-0.108	-0.043			0.66			
22	意欲的な—無気力な	0.844	-0.206	0.099			0.67			
11	活動的な—不活発な	0.643	-0.278	0.184			0.43			
19	かわいらしい—憎らしい	0.619	0.544	-0.189			0.83			
12	迷惑でない—迷惑な	0.598	-0.045	0.018			0.35			
21	清潔な—不潔な	0.563	0.041	0.139			0.41			
3	きれいな—汚い	0.557	0.133	0.186			0.51			
5	陽気な—陰気な	0.519	0.377	0.069			0.62			
8	身近な—縁遠い	0.500	-0.058	-0.064			0.21			
4	明るい—暗い	0.489	0.448	0.081			0.67			
17	やわらかい—かたい	-0.044	0.799	-0.118			0.57			
14	穏やかな—激しい	-0.207	0.789	-0.138			0.50			
16	容易な—困難な	-0.115	0.625	0.147			0.42			
1	暖かい—冷たい	0.187	0.620	-0.118			0.46			
2	単純な—複雑な	-0.511	0.602	0.370			0.53			
7	良い—悪い	0.174	0.403	0.214			0.38			
15	強い—弱い	0.108	-0.380	0.738			0.53			
10	幸福な—不幸な	0.048	0.266	0.667			0.70			
18	にぎやかな—寂しい	0.125	-0.050	0.491			0.28			
6	安全な—危険な	0.024	0.198	0.443			0.31			
寄与率 (%)		31.32	11.40	6.58						
累積寄与率 (%)		31.32	42.73	49.31						
α 係数		0.885	0.781	0.673						

因子抽出法: 重みなし最小二乗法 回転法: Kaiserの正規化を伴うプロラックス法

因子相関行列

	FACTOR1	FACTOR2	FACTOR3
FACTOR1	1	0.402	0.345
FACTOR2	0.402	1	0.341
FACTOR3	0.345	0.341	1

レクリエーションプログラム

プログラム名:		
対象人数:	所要時間:	
リハビリ効果:		
準備するもの:		
活動の内容と進め方		実施上の留意点

Fig.1 レクリエーションプログラムシート

ており、実習後では、「存在価値」「接触困難」「要援助」と具体的な援助対象者として捉えられていた。これは、もともと認知症高齢者がボジティブに捉えられており、その中で実習を行っていないながらも多くの接触を持つことで、認知症高齢者の存在意義を認め、援助のあり方を検討していく状況になっっていると考えられる。

(2) レクリエーションプログラムの企画立案
(グループワーク・ロールプレイ等)

レクリエーションプログラムの企画立案を行うにあたって、福祉専門職である介護福祉士と社会福祉士を目指す専門学校（3年課程）の3年生37名をレクリエーション模擬演習の対象者とした。

まず、レクリエーションプログラムの企画立案を行う前に、福祉レクリエーションについての認識を高めるため余暇（レジャー-leisure）についての学習を行った。日常生活時間の3区分である、基礎生活時間と社会的役割生活時間、そして余暇時間について説明した。その後、「私たちにとっての余暇とは」と「高齢者にとつての余暇とは」という2つのテーマについてグループワークを実施した。その中でカードワークにより、対象者別レクリエーション概念の整理及びボスターセッションによる発表を行った。

次に、レクリエーション材の開発と活用を目指し、個人の作業としてレクリエーションプログラムの作成を行った。レクリエーションプログラムのシートには、プログラム名、対象人数、所要時間、リハビリ効果、準備するもの、そして活動の内容と進め方と実施上の留意点、注意したいことを記載した。(Fig.1)

ここで作成したレクリエーションプログラムをもとに、グループにてレクリエーションプログラムを立案し、プログラム企画シートの作成を行った。プログラム企画シートの作成では、実際に実

施することを想定し、日時と場所、全体のテーマとねらい、対象者と指導者を記載し、プログラム企画の具体的内容については時系列で項目及び具体的内容としてその項目におけるねらい、その時の隊列・準備品など詳細な企画を行った。(Fig. 2)

その後、レクリエーション模擬演習の実施に向けて、材料の調達と製作作業、そしてリハールを行った。各グループはそれぞれ想定した対象者とテーマに沿って作成したプログラム企画シートをもとにレクリエーション模擬演習への取り組みを行った。

レクリエーション模擬演習は各グループ30分間の実施とその後の評価を行い、その日程はカリキュラムの関係上2日間に分け実施した。つまり学生は実施者と利用者の両方を体験できることとなる。

ンを受けることができ、もつとこのようにした方が 繋がっていると思う。今回の演習は実践力を身に
 良いや良く考えているなと思うことで自分に足り 付くことができる貴重な時間であったといえる。」
 ない技術、自分が持っている技術を自覚すること このような前向きな意見が多くみられた。
 でさらにレクリエーション技術が向上することに (Table4)

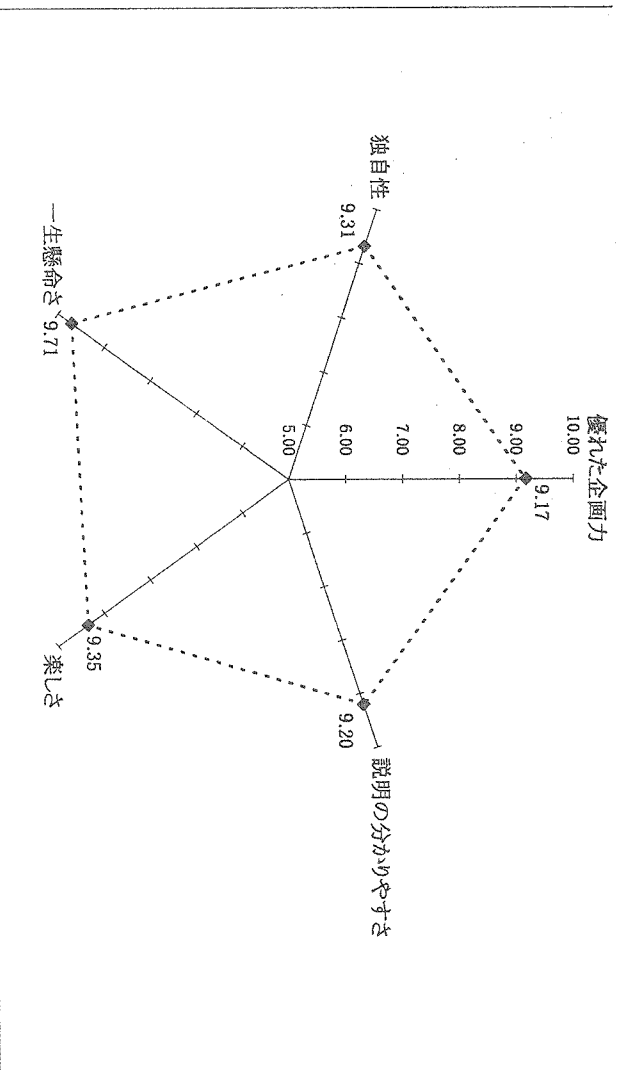
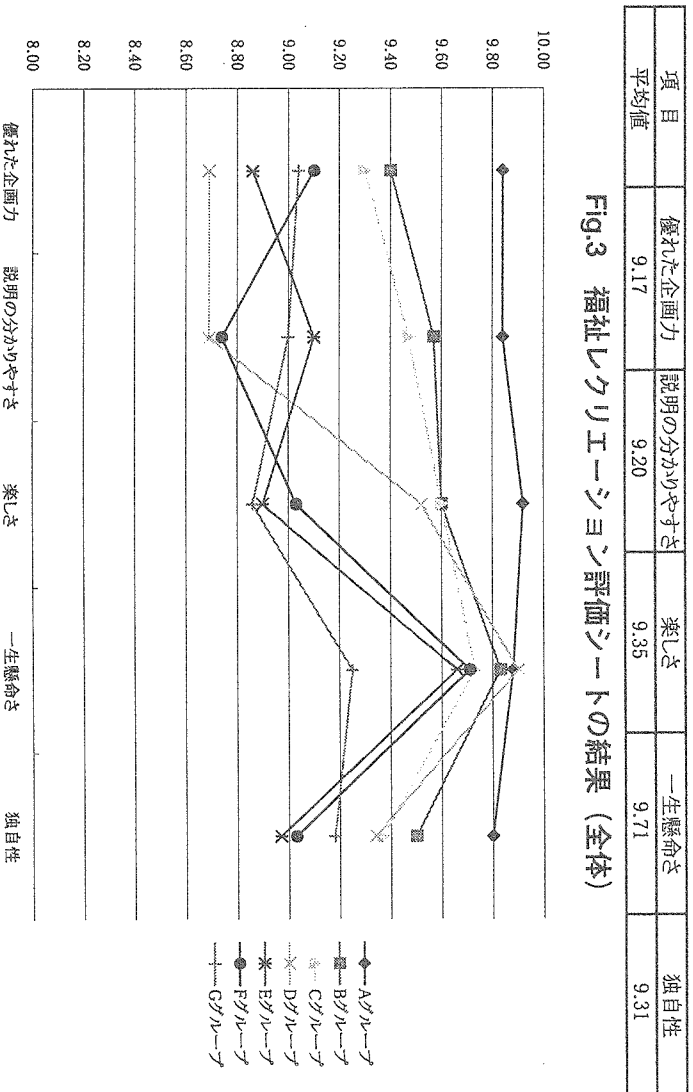


Fig.3 福祉レクリエーション評価シートの結果 (全体)



項目	優れた企画力	説明の分かりやすさ	楽しさ	一生懸命さ	独立性
Aグループ	9.84	9.84	9.92	9.88	9.80
Bグループ	9.40	9.57	9.60	9.83	9.50
Cグループ	9.30	9.47	9.60	9.73	9.37
Dグループ	8.69	8.69	9.52	9.90	9.34
Eグループ	8.86	9.10	8.90	9.66	8.97
Fグループ	9.10	8.74	9.03	9.71	9.03
Gグループ	9.04	9.00	8.86	9.25	9.18

Fig.4 福祉レクリエーション評価シートの結果 (グループ別比較)

Table4 模擬演習の効果について
(学生の意識調査より)

対象者の視点で学ぶ	進行している本人は精一杯で客観的に考えることができないが、対象者となることで良い部分も悪い部分も考えることができた 様々な対象者になって実際に行ってみると見えてくることがあった 利用者としての立場とレクリエーションを提供する職員立場として様々なことを見て、感じる事ができた 利用者の視点に立った考え方もできた 両方の立場に立つことによりさらによい提供の仕方、工夫の仕方も学べた 自分が対象者になることで援助者の方の足りないところが見えてくる 実際に自分たちが援助者や対象者となることで多くの視点を持つことができた
援助者としての自覚・成長	レクリエーションの質とはその内容のみではなく、レクリエーションを提供する援助者の質をも問われるものであることも学んだ 私たちが成長し、利用者の方のためになっていく 与えられた役割を果たそうとする責任感が芽生えてくる 今まで感じることでできなかった点にも気付いたりすることができた 練習場面の提供
失敗した面を反省して本番に活かすことができる	人前に出て何かをする時にいい慣れ方をしていく 反省を次に活かしていくことができよ経験になった 職場に出たときに参考にできる 設置が本番と同じなので、やり逃げた時の達成感も同様に感じることもができる 模擬を行うことで、実際に施設などで行うときに緊張しなくて、うまく進行できる
実践的レクリエーションの理解	レクリエーションを実施する際の要点や注意点を理解できるようになる 計画を作るうえで、その全体の流れや計画の仕方について学ぶことができた 計画を立てる際にしっかりと調べ、予行練習することの大切さを実感した 計画性の大切さを感じる事ができた 進め方や利用者がレクリエーションに参加している際の対応の仕方などを学ぶことができた 対象者が安全に楽しく参加するためにどのような工夫を行えばいいのかという点で多くの学びがあった
他者からの評価・学び	いろいろな人の反応を聞いたり評価されることで、自分の企画したレクリエーションについて考え直した この人の援助の仕方はうまいなと感じることができて勉強になった たくさんさんのレクリエーションを参考にすることができた 他のチームの良いレクリエーションを参考にすることができた 他の班のレクリエーションがとても勉強になった 流れや時間配分が理解できたり、他の班のアイデアを身につけることができた

3. 効果

今回のレクリエーション模擬演習が福祉系学生のレクリエーションにおける実践力・応用力の強

化に繋がっていることが福祉系学生に対する意識調査の結果からも分かる。

対象者の立場に立った考え方を得るためのグループワークを行い、レクリエーションのあり方について指導していくことは、専門的レクリエーションプログラム立案と福祉レクリエーション教材の開発における指導方法の確立となる。それをもとに模擬演習というロールプレイを行い、実践力を身につけていくことはとても大切だと感じられた。

今回のような実践的教育システム (Table5, Fig.5) の実施により、これからの福祉分野におけるレクリエーション実践の担い手作りは図られていくと思われる。

Table5 レクリエーション実践力向上プログラム

1. レクリエーション活動支援における概念の理解 グループワーク (group work) の実施 ・ブレインストーミング (brainstorming) による概念抽出 ・カードワーク (card work) による概念整理
2. テレゼンテーション能力の向上 ポスターセッション (poster session) の実施 ・掲示用ポスター (概念図) の作成 ・発表・質疑応答
3. レクリエーション材の開発 (個人作業) レクリエーションプログラムの作成 ・レクリエーションプログラムの開発 ・プログラムシート の作成
4. レクリエーションプログラムの企画立案 (グループ作業) レクリエーション模擬演習の準備 ・レクリエーション実施計画の策定 ・使用材料の事前準備 ・共同作業による練習
5. レクリエーション模擬演習の実施 実際の場面を想定した活動 ・体験型学習 (ロールプレイ) の実践 ・実施内容の振り返り (他者評価) ・実施内容の振り返り (自己評価)

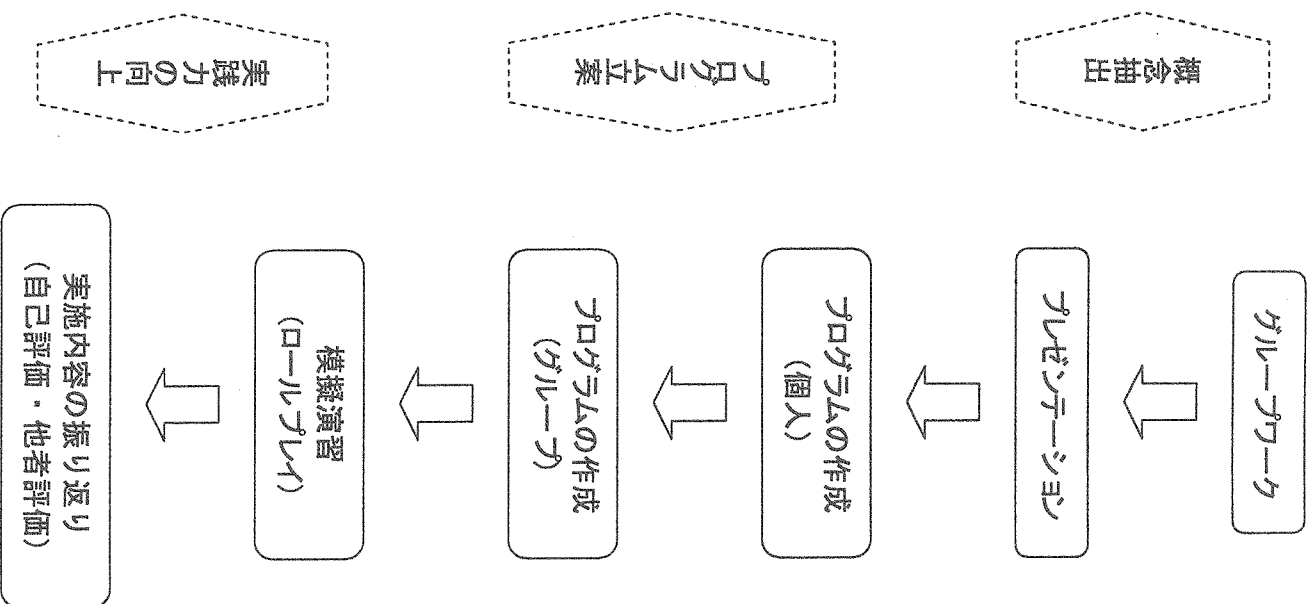


Fig.5 レクレーション実践力向上プログラムの概念図

文献

- 1) Osgood, C.E. "The nature and measurement of meaning", Psychol, 49, pp.197-237, 1952
- 2) 井上正明、小林利宣「日本におけるSD法による研究分野とその形容詞対尺度構成の概観」教育心理学研究第33巻、第3号、69～76ページ、1985年
- 3) 福島喜代子「ソーシャルワーク・スキルシリースソーシャルワークにおけるSSTの方法」相川書房、2004年
- 4) 栗栖照雄ら「介護福祉教育の方法と実践 新しいケアワーカー像を求めて」角川書店、2005年
- 5) 一番ヶ瀬康子、蘭田碩哉「実践・福祉文化シリ

- ーズ第5巻 余暇と遊びの福祉文化」明石書店、2002年
- 6) 蘭田碩哉「介護福祉実践ブック レクレーション援助」共栄出版株式会社、2007年
- 7) 平岡蕃、宮川教君、黒木保博、松本恵美子「対人援助」ミネルヴァ書房、1988年
- 8) 占部尊士、大西良、藤島法仁ら「福祉学生の性格特性と援助対象者イメージに関する考察」久留米大学大学院比較文化研究論集第20編、2006年
- 9) 大西良、藤島法仁、占部尊士「精神保健福祉現場実習における学生の気分変化と自尊感情の形成に関する考察—精神保健福祉養成課程の学生を中心に—」久留米大学大学院比較文化研究論集第20編、2006年
- 10) 占部尊士「介護福祉実習における学生の心理的变化について」日本介護福祉教育学会第14回大会2007年