

## 介護福祉士養成における地域福祉教育の効果と課題

A study of the effects and problems of a community-based  
training course for care workers

西川 ハンナ  
Hanna NISHIKAWA

### 要約

介護福祉士養成教育は、新カリキュラムへの移行に伴い科目構成が大きく変化した。その中で、「レクリエーション活動援助法」は無くなり、「社会福祉援助技術論」「社会福祉援助技術演習」といった科目は新たな科目の中に一部内容を留めるだけとなった。そこで、本稿はその内容が不要であったのかを検証するため、「社会福祉援助技術演習」の中で「グループワークの演習」として実施してきた春日部市主催「介護予防教室」でのレクリエーションを例にその内容・展開を報告し、「失われた科目」内の介護福祉士養成教育に必要だと思われる要素を抽出し、若干の提案を試みることにした。

その結果として、「失われた科目」の中から今後の介護福祉士養成にも必要とされる  
1. レクリエーション等を媒介としたグループワークの実施 2. 地域福祉への関心を育むこと、そのためには 3. 地域と養成校の連携を継続的に授業内容へと組み入れることが、実践的な介護福祉士の養成に必要であるとした。そして、その実現に向かっては、新カリキュラムにおいても授業を実施する介護福祉士養成機関の総合的な教員間の連携・調整において取り組む事を今後の課題とする。

**キーワード：**介護福祉士・地域福祉・高齢者・社会福祉援助技術・レクリエーション

## 目次

- I. はじめに
- II. 介護予防教室「元気アップ教室」の概要と授業展開
  - 1. 春日部市との連携
  - 2. 「介護予防教室」の概要
  - 3. 「元気アップ教室」のレクリエーション実施までの授業展開
- III. 考察
  - 1. レクリエーション実施に至るまでに活用される社会福祉援助技術
  - 2. レクリエーション参加者からの評価
- IV. おわりに
  - 1. レクリエーション等を媒介としたグループワークの実施
  - 2. 地域福祉への関心を育む内容
  - 3. 地域・養成校の連携
- IV. 謝辞

### I. はじめに

国家資格である介護福祉士が誕生し 20 余年が経過した。社会福祉従事者の更なる資質の向上を目指し、平成 19 年 11 月に「社会福祉士及び介護福祉士法等の一部を改正する法律」（平成 19 年法律第 125 号）が成立し、同年 12 月 5 日に公布された。この法律改正と併せて、社会福祉士養成課程及び介護福祉士養成課程における教育カリキュラム等も見直しが行なわれた。それは、現行のカリキュラムにとらわれない「人間と社会」「こころとからだのしくみ」「介護」の 3 領域により構成され、この見直しで「社会福祉援助技術論」「社会福祉援助技術演習」「レクリエーション活動援助法」等は無くなり、「社会福祉援助技術」の一部は「コミュニケーション技術」や「介護技術」の中に継承された。新カリキュラムがスタートして、科目間の適合や漏れ、重なり等確認しつつの授業ではあるが、縦割りではなく、学生が実践を捉えやすくなった事は評価しなくてはならない。しかし、科目が統合された中で、いくつか置き去りにされている内容に目がいくようになった。一つは、福祉レクリエーションを扱う科目が無くなってしまった事である。新カリキュラムにおいて、「レクリエーション活動援助法」はその科目内容を継承する科目を見いだせない。しかし、2006 年の介護保険改定では、介護予防が重視され社会福祉的意味合いのレクリエーション活動はこれまで以上に重視されている。介護現場に携わる介護福祉士にレクリエーションは不要なのだろうか。介護福祉士が、高齢者や障がい者が「いきいきと生きる」ための日常活動支援にレクリエーション分野の学習を行う事は重要である（和久田、2006）。二つ目は、「社会福祉援助技術

論」とその「演習」において内容とされてきた「グループ・ワーク」の存在である。ソーシャル・グループワークはコノプカによると「ソーシャルワークの一つの方法であり、意図的なグループ経験を通じて、個人の社会的に機能する力を高め、また個人、集団、地域社会の諸問題に、より効果的に対処しうるよう、人々を援助するものである」と定義している。介護実践では、個別ケアプランの作成など個人の尊重が重視されている。しかし、施設においてデイサービスや、集団のサークル活動が行われているのもまた、事実である。多くの介護福祉士が施設における福祉従事者として働く際に「レクリエーション」や「グループ・ワーク」を実践の基盤として学んでおく意義は大きい。三つ目は、地域福祉実践との連携である。介護福祉士の倫理綱領にも「地域福祉の推進」が謳われ、「介護福祉士は地域において生じる介護問題を解決していくために、専門職として常に積極的な態度で住民と接し、介護問題に対する深い理解が得られるよう努めるとともに、その介護力の強化に協力していく」と述べている。倫理綱領を根拠としても、学生は実習体験以外にも、地域の福祉実践とかわる体験の中で、地域の中での暮らしを身近にする必要がある。そこでそのような体験を新カリキュラムでも継続させていく努力を怠ってはいけない。

筆者は「社会福祉援助技術論」「社会福祉援助技術演習」を担当してきた教員として、また、介護福祉士養成教育において社会福祉教育を重視する立場から、これらの「失われた科目」の重要性を、授業実践を例にして論じたい。

そこで本稿の目的は、介護福祉士養成における、地域福祉実践「介護予防教室」を授業「社会福祉援助技術演習」に組み入れた授業展開の内容とその成果を確認し、不要とされた科目内容の点検と、その中から今後も継続すべき要点を抽出する。本研究は、介護福祉士養成校で「社会福祉援助技術演習」がいかにかに学ばれてきたかを記録し、介護福祉士養成の過程に地域福祉実践の必要性を示すことの一助となると考える。

## II. 介護予防教室「元気アップ教室」の概要と授業展開

### 1. 春日部市との連携

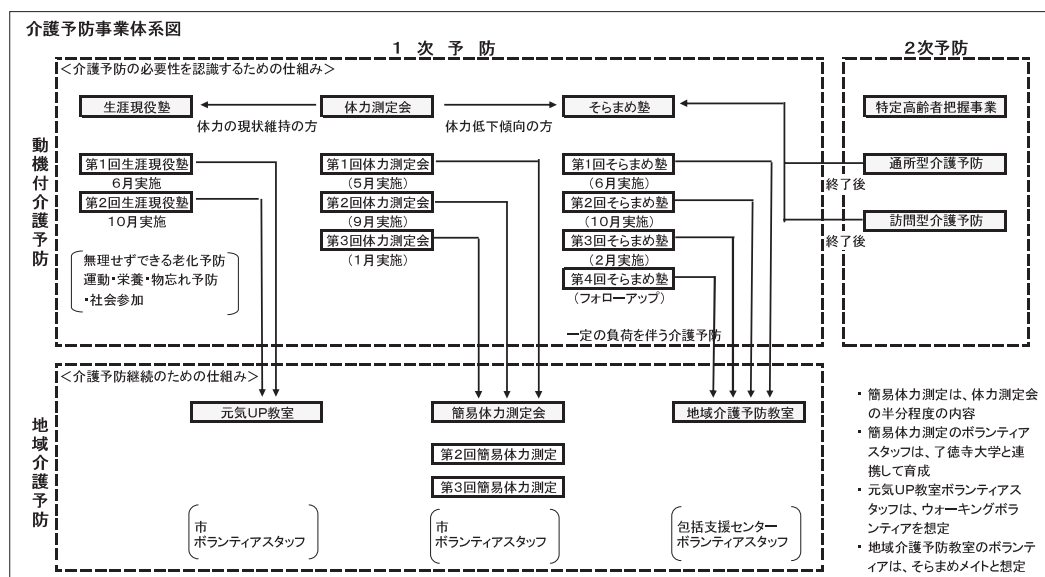
春日部市は人口約24万人、平成21年には高齢化率20%を超え、平成26年には25%に達すると予想されている。春日部市の「高齢者保健福祉計画」において、高齢者の活力づくりとして、社会参加の支援をあげ、「高齢者大学」等の運営がなされ、地域住民のふれあいと交流を促進している。共栄学園短期大学の社会福祉専攻は、平成18年度より春日部市高齢者福祉課の協力のもと、地域をフィールドに地元高齢者と交流を深めてきた。初年度は3か所の福祉施設における「介護予防教室」でのレクリエーションの実施から始まった。平成19年5月には、「春日部市と大学、短期大学の持つ知識やノウハウなどの知的な資産や、職員・教員・学生などの人的な資産、施設などの物的な資産などを相互に活用し、協力していくことで、地域

の課題に迅速かつ適切に対応し、活力ある個性豊かな地域社会の形成と発展に寄与する」ことを目的として、春日部市と共栄大学・共栄学園短期大学は包括的連携協定を締結した。その連携を図る項目は①地域の活性化に関すること ②安心安全なまちづくりに関すること ③環境の推進に関すること ④生涯学習の推進に関すること ⑤健康の増進に関すること ⑥福祉の向上に関すること ⑦ITの推進に関することがあげられ、これらの項目に重複し該当する内容の「介護予防教室」への参加は、短大の包括的連携の企画として拡充を図っていった。平成21年には5か所の公民館等福祉施設においてレクリエーションを実施、また他にも、春日部市の高齢者を「一日短大生」と称して学園祭への参加見学を企画したり、公開講座において介護福祉士を目指す学生と市民の合同受講「介護者の役立つアロマ」や、春日部市母親吹奏楽団「はるびよ隊」のコンサートにおけるベビーシッターなど地域住民との交流を深めてきた。

## 2. 「介護予防教室」の概要

「介護予防教室」は、介護保険制度の基本理念である高齢者の「自立支援」、「尊厳の保持」を基本とし、平成18年度から大きく制度が見直され、予防が重視されるようになった。介護予防教室は地域支援事業、介護予防一般高齢者施策の一部で介護保険事業として位置づけられている。介護保険の第一号保険者を対象とし、要介護状態等の予防を目的としている事業で一般の高齢者の参加できる事業である。基本的には、国の指針で示されている介護予防6事業（①運動器機能向上 ②栄養改善 ③口腔機能向上 ④認知症予防 ⑤閉じこもり予防 ⑥うつ予防）に沿った内容を実施しているが、それ以外でも介護予防に役立ち、楽しめる内容を取り入れ地域の独自性を入れた展開がなされている。春日部市の介護予防体系における「介護予防教室」の位置付けは以下図1の通りである。

図1 春日部市介護予防事業体系図



「介護予防教室」は春日部市では「元気アップ教室」と名付けられ介護予防6事業を内容とするプログラムを市内5ブロックに分け行われている。そのプログラムのレクリエーション活動にあたる部分を学生とレクリエーション活動として行った。プログラム内容例は、表1の通りである。

表1 元気アップ教室（健康・生きがいづくり対策事業）スケジュール例

◆時間 10:00~11:30					
	幸楽荘	寿楽荘	庄和高齢者憩いの家	薬師沼憩いの家	大池憩いの家
5月	13日(火) 高齢者における軽スポーツ	20日(火) 高齢者が気をつけたい病気と対策の話	12日(月) 高齢者のレクリエーション①	14日(水) 地域包括支援センターの役割	21日(水) 健康(脳と身体)の筋トレ
	10日(火) 高齢者が気をつけたい病気と対策の話	17日(火) 食生活について	9日(月) 高齢者における軽スポーツ	11日(水) お口の健康	18日(水) 高齢者が気をつけたい病気と対策の話
7月	9日(水) 高齢者のレクリエーション②	16日(水) 高齢者のレクリエーション②	14日(月) 高齢者が気をつけたい病気と対策の話	10日(木) 高齢者における軽スポーツ	30日(水) お口の健康
	8月5日(火) 高齢者のレクリエーション①	9月19日(金) 地域包括支援センターの役割	8月4日(月) 健康(脳と身体)の筋トレ	8月6日(水) 高齢者が気をつけたい病気と対策の話	9月18日(木) 高齢者における軽スポーツ
10月	8日(水) お口の健康	21日(火)☆ 高齢者のレクリエーション①	6日(月)☆ 地域包括支援センターの役割	7日(火) 楽しんで認知症予防	23日(木)☆ 脳を元気にする朗読
	12日(水) 高齢者のレクリエーション②	19日(水) 高齢者のレクリエーション②	11日(火) 高齢者のレクリエーション②	13日(木)☆ 地域包括支援センターの役割	18日(火) 高齢者のレクリエーション②
12月	9日(火) 地域包括支援センターの役割	16日(火)☆ 楽しんで認知症	8日(月)☆ 高齢者のレクリエーション①	10日(水) お口の健康	17日(水)☆ 高齢者における軽スポーツ
	20日(火) 脳を元気にする朗読	6日(火) 高齢者における軽スポーツ	19日(月) 脳を元気にする朗読	21日(水)☆ 高齢者のレクリエーション①	7日(水) 地域包括支援センターの役割
2月	13日(金)☆ 高齢者における軽スポーツ	17日(火)☆ 地域包括支援センターの役割	9日(月)☆ 食生活について	10日(火) 脳を元気にする朗読	18日(水)☆ 楽しんで認知症予防

◆ 時間は10:00~11:00(講師の都合によって変更あり)  
 ◆ 運動系のプログラムと介護予防に関するプログラムを実施し、介護予防についての意識を高める。  
 ◆ 血圧測定・健康相談会を講座終了後行う。(☆印日に実施)

タイトル	講座内容
お口の健康	正しい歯ブラシの使い方等を学びます。
地域包括支援センターの役割	地域包括支援センターの役割などを学びます。
食生活について	食生活についての知識等を学びます。
脳を元気にする朗読	声を出して朗読をすることで脳を活性化します。
高齢者が気をつけたい病気と対策の話	高齢者に特有の病気について予防対策また個別に健康相談を行います。
高齢者における軽スポーツ	簡単にできる軽スポーツを行います。軽く運動のできる服装で参加してください。
健康(脳と身体)の筋トレ	軽いダンベルを使って、筋肉を鍛えます。軽く運動のできる服装で参加して下さい。
楽しんで認知症予防	認知症を予防するための体操や歌を歌います。軽く運動のできる服装で参加して下さい。
高齢者のレクリエーション①	誰もが楽しくレクリエーションを行います。軽く運動のできる服装で参加して下さい。
高齢者のレクリエーション②	共栄短期大学の学生によるレクリエーション指導です。軽く運動のできる服装で参加して下さい。

### 3. 「元気アップ教室」のレクリエーション実施までの授業展開

レクリエーションの実施に至るまでにはいくつかのプロセスをたどり、その工程を学生に示しておく。

#### 1) レクリエーション企画書の作成

学生が最少二人からなる小グループを作り、「元気アップ教室」の一講座にあたる60分のレクリエーションを考え、企画書を作成する。日程、それぞれの会場の特徴（畳、小体育館、ステージあり等）・参加者（当日まで不明、15名を想定等）を伝え、イメージできるように前年度実施した際の実施ビデオを見せる。

#### 2) プレゼンテーションと投票

小グループによるレクリエーション案を企画書（図2）に従って、プレゼンテーションを行う。プレゼンテーションでは、全グループの発表の後に、ここまでの小グループでの活動を学生同士に評価させる項目、レクリエーション内容・プレゼンテーション力・チームワーク力をそれぞれ評価して各自記入し、投票形式でレクリエーションを決定する。開票はその場で行い、各項目のトップのグループを伝え、レクリエーションは「レクリエーション内容」において投票数の一番多いグループの企画を実施する。なお、投票の際は公平性を考慮して自分以外のグループを選ぶことをルールとした。

#### 3) レクリエーション企画の決定とグループ編成

投票結果をもって、レクリエーションの内容を決定し、グループの再編成をおこなう。グループ（レクリエーション企画の採用者は自分のレクリエーショングループに入る）では、リーダー・タイムキーパー・装飾・BGM・司会等係を決定し担当者を中心に採用された企画をさらに改善し発展させて準備を進める。再度企画書を作成し各分担の担当者も決定していく。グループは10人から15人までとし、必ず各自役割を担う。（図3）

#### 4) 模擬実施

グループのレクリエーションを時間通り実施する。対象者には、当日レクリエーションに参加しない学生を高齢者に見立て行う（60分）。実施後、高齢者役の学生が、レクリエーションに参加した感想、改善点を述べ、実施した学生も自分の役割の実行についての評価・全体についての感想を述べる。全体を通して教員がコメントを行う。

#### 5) 「元気アップ教室」にてレクリエーションの実施

模擬実施の改善点を修正・調整を行ったうえで、当日レクリエーションを実施する。

#### 6) レクリエーションの評価

本番実施後、授業において感想を求め、レクリエーション報告書を提出させる。（図4）

図2 レクリエーション企画書・プレゼンテーション例

<h2>レクリエーション企画書</h2>		月	日記入
レク実施施設 <u>      〇〇〇荘      </u>		企画者氏名 <u>      〇〇田, △△川      </u>	
プログラム名	<h1>がんばるん！！</h1>	実施	11月 日 11:00 ~ 12:00
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 楽しく体を動かす事で残存機能の維持</li> <li>○ 他の利用者との交流を深める。</li> </ul>		
参加者・人数	30名	場所	荘(和室)
時間	担当者	企 画 案 (内容や進行)	
5分	進行A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ(幹部・進行のみ自己紹介)</li> <li>・その他のスタッフは名札をつける。</li> </ul>	
5分	進行B		
5分	〃	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム説明</li> <li>・風船パレーのデモンストレーション・説明 (進行と別のスタッフ数名で行う)</li> </ul>	
5分	〃		
5分	+	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム分け誘導(5人×6チーム) スタッフは1チーム3名程度つく</li> </ul>	
10分	各チームについているスタッフが行う		
10分	進行A	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p style="writing-mode: vertical-rl; font-weight: bold;">応援</p> </div> </div>	
10分	進行B		
5分	+	<ul style="list-style-type: none"> <li>・風船パレー(3分×3セット・ローテーション制)</li> </ul>	
10分	スタッフ6名		
10分	進行A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・風船乱舞のデモンストレーション説明</li> <li>・風船乱舞(3分×3セット・ローテーション制)</li> <li>・風船パレーと同じ体形</li> </ul>	
10分	進行B		
10分	+	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インタビュー(利用者数名に行う)</li> <li>・おわりの挨拶</li> <li>・片付け</li> </ul>	
60分	片付け		
60分	風船の種類	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Part I</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Part II</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Part III</p> </div> </div> <p style="text-align: right;">ゴミ袋等ビニ-</p>	
当日までの準備	打ち合わせの日程	1回目	月 日 時
		2回目	月 日 時
	施設担当者		
	自分達で準備するもの	施設から借用する物品	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロープ</li> <li>・BGM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・風船</li> <li>・名札</li> <li>・うちわ</li> <li>・かざり (・折り紙・風船)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラジカセ</li> </ul>

図3 レクリエーション企画書 決定例

<b>レクリエーション企画書</b>		月	日記入
レク実施施設 <u>〇〇荘</u>		企画者氏名 <u>〇〇〇, △△△</u>	
プログラム名	<b>どんどん取ろう！百人一首</b>	実施	11月 日
目的	元気な高齢者に体を動かさずゲームを学生と楽しんでもらう		
参加者・人数	"	場所	
時間	企 画 案 (内容や進行)		必要物品
a	役割分担・・・装飾 準備・・・かるたづくり・情報収集・リハーサル時の呼び込み 当日・・・会場準備・レク前に周囲の人とコミュニケーション(アイスブレイキング)・Aグループ誘導 ・かるた配り等前端的サポート		
b	役割分担・・・副リーダー 準備・・・賞状のレイアウト・助言・情報収集 当日・・・会場準備・Aグループのレク参加で盛り上げる・Aグループ誘導 ・周囲の人にわかりやすく説明		
c	役割分担・・・副リーダー 準備・・・かるたの保管・助言・Bグループ内の連絡調整 当日・・・会場準備・Aグループ誘導の仕方について助言・かるたを手早く配置 ・全体の流れをみて周囲に合図		
d	役割分担・・・装飾 準備・・・かるたづくり・情報収集・リハーサル時の助言・声かけ 当日・・・会場準備・レク前に周囲の人とコミュニケーション(アイスブレイキング)・Aグループ誘導 ・かるた配り等全面的サポート		
e	役割分担・・・リーダー 準備・・・会場下見・情報収集・先生への報告・班内の連絡・依頼 当日・・・会場準備・レク前に打ち合わせ・一人一人の役割確認・班員 ・Aグループへの声かけ・かるた読み		
f	役割分担・・・おわりの言葉 準備・・・おわりの言葉について練習・修正・報告 当日・・・会場準備・おわりの言葉練習・最終確認・Aグループ誘導・スタンバイ ・おわりの言葉発表		
g	役割分担・・・はじめ言葉 準備・・・はじめの言葉についてAグループと調整・練習・修正・報告 当日・・・会場準備・はじめの言葉練習最終確認・Aグループの終わるタイミング調整 ・スタンバイ・はじめの言葉発表		
h	役割分担・・・会計 準備・・・かるたづくり・情報収集・リハーサル時の呼び込み 当日・・・会場準備・レク前に周囲の人とコミュニケーション(アイスブレイキング)・Aグループ誘導 ・会場盛り上げ等サポート →レクを途中で抜けた人と接したり、周囲のフォローを行う		
i	役割分担・・・装飾 準備・・・かるたづくり・賞状作成・筆記・情報収集・助言 当日・・・会場準備・Aグループ誘導助言・賞状を書くタイミング確認・Aグループ誘導・ ・氏名を確認・筆記・周囲に合図		
j	役割分担・・・BGM 準備・・・かるたづくり・Aグループとの連絡調整・助言・情報収集 当日・・・会場準備・Aグループ誘導・かるたを読み上げるタイミングの合図・賞状授与 ・周囲への合図・連携		
計10人	※会計・BGM・会場の装飾はAグループと相談・打ち合わせの結果当日は行わないことに決定(B班内で決定)	全員が周囲の状況を見て何らかの関わりや役割を担っていた。A・Bグループ共に円滑な連携がとれレクをスムーズに進行することができたのではないかと思う。	
当日までの準備	打ち合わせの日程 1回目 月 日 時		
	2回目 月 日 時		
	施設担当者		
	自分達で準備するもの かるた 賞状	施設から借用する物品 マイク・放送機材	



図4 レクリエーション実施報告書例

<b>実施報告書</b>		
レク実施施設 ○○ 荘(ABグループ合同)		月 日 記入
企画者氏名 ○○○, △△△		
当日の援助内容・進行	利用者の反応	自己評価 (内容・進行・安全性・連携)
① Aグループのレク終了後、Bグループのレクのつなぎ(司会)。 ② Aグループ・Bグループのスタッフが利用者の間に入って円を2つ作る。 ③ かるたの説明と同時進行でかるたを配りはじめる。 ④ Bグループのレク主旨説明 ◆ チーム分け(チーム名の説明) ◆ 枚数が少なくなるにつれてかるたをまぜる。 ◆ 郷土かるたについて ◆ ルール説明 ⑤ ゲーム開始 ◆ マイクでかるたを読み上げる ◆ 枚数が少なくなるにつれてかるたをまぜる ◆ 手を頭の上ののせてかるたを取る ◆ 一度取ったかるたを読んでお手つきしやすくする ⑥ ゲーム終了 ◆ 学生と話をしたり、個別にインタビューをしてる間に集計 ⑦ 優勝者発表・表彰 ⑧ 終わりの言葉 ⑨ 片付け	① しっかりと学生の方に顔を向けて、話を聞いて下さっていた。 ③ かるたを目の前に、グループ同士で盛り上がっていた。 ④ 郷土かるたの説明で相づちをして聞いて下さる方もいたり、ルールの説明でうなづいていらした。 ⑤ かるたを読む際にかつ舌が悪い為、注意を2・3回うけたが、全体的に両チーム盛り上がる。途中膝が痛くなってしまった為、席をはずされた方もいたが、近くの学生と話される等して過ごされる。 ⑥ 学生と積極的に話される利用者もいた。 ⑦ 全員が優勝者に拍手をしていらした。 ⑧ 最後は拍手で終わる。 ⑨ 片付けも手伝って下さった。	① 先に司会がつなぎをすることで全体の流れがスムーズになる。 ② 利用者の中には膝が痛い方もいるということなので、配置はそのまま、円を作れるようABグループ共に協力して頂いた。 ③ 時間の短縮ができる。 ④ 郷土かるたの説明をしたことでかるたへの関心を高める。ルール等の内容の簡単に手短かに説明したので理解して頂いた。 ⑤ スムーズに進行することができた。スタッフが利用者のそばで一緒にかるたに参加したり、声かけや拍手をすることでより利用者の楽しく参加できたのではないかと。円になって少しずつお互いの距離が近くなることで一喜一憂したりグループ内での連帯感が感じられた。 ⑥ 世代の違う人同士が接することで新鮮さが感じられたのではないかと。 ⑦ 集計から発表までスムーズに進行でき、時間内に終わり、片付けをすることができた。
教員のコメント          <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">教員サイン</div>		

### Ⅲ. 考察

レクリエーションを媒介として社会福祉援助技術を体得する演習の内容と展開を述べた。レクリエーションの展開過程にどのような社会福祉援助技術の内容を含み、その学習の意識付けをしてきたのかをまとめる。そして、外部評価として「介護予防教室」参加者の反応についても報告する。

#### 1. レクリエーション実施に至るまでに活用される社会福祉援助技術

レクリエーションをただ企画・実施するだけではなく、「社会福祉援助技術演習」として複合的な学習に落とし込むためにいくつかのスキルの活用を意識させた。

##### 1) グループワーク

このグループワークはソーシャルワークにおけるグループワークである。「元気アップ教室」という一つのイベントを媒介に、学生間のリーダーシップや、グループ葛藤、失敗、成功などのダイナミクスを経験して、学生一人一人の成長を促進することを目的としている。また、その事を明確に伝え意識させている。

##### 2) アセスメント力

レクリエーションのプランニングにあたり、会場の条件や参加者のニーズのアセスメント、模擬実施を行った後の評価等絶えず、場当たりのレクリエーション活動ではなく、アセスメントを活かした計画、実施を行った。そのことから、学生に、アセスメント・プランニング・実施（模擬）・評価・改善更なる実施のプロセスが、ケアプラン同様に福祉活動に必要な事や、福祉サービスの資質の向上において常に、反省、改善、再計画につながる視点を持つことの意識付けとなった。

##### 3) 地域へのアウトリーチの重要性

介護予防教室は介護を必要になる前の高齢者を対象としている、いわば、アウトリーチによるニーズの発見である。そこで出会う高齢者は実習では出会うことのない健康で、自分の意思をはっきりもち、意見を言う地域に住む人生の先輩である。要援護者としてではなく地域に住む高齢者の暮らしや要望から高齢者のノーマルな「人間らしい暮らし」と「生活ニーズ」を実感する事ができる。日頃「介護の必要な弱者」という視点から見ることになれている学生の「高齢者観」を払拭する経験となる。待機姿勢ではなく、出向いていって要望を知るアウトリーチの重要性や予防的サービスの必要性も意識付けをする。

#### 2. レクリエーション参加者からの評価

地域の福祉事業に学生が参加する事に対して、レクリエーションの参加者からは、レクリエーションの最中は、「声が小さい」「早く」「点数の計算が間違っている、ほら（携帯

の計算機能で計算をして示す)」等、日頃介護施設の要介護の高齢者との体験ではなかったような率直な反応に学生は戸惑っていた。しかし、参加後の感想は「本当の孫と同じ年代の若い人と遊べて楽しかった」「真剣に若い人が取り組んでいて気持ちがよかった」「同じような内容を、帰ったら身近なところでやってみたいと思った」等概ね好評であった。それらを裏付けるように学生の担当する「介護予防教室」の日は、参加者が増えるとのことであった。

#### IV. おわりに

介護福祉士養成における新カリキュラムの移行で無くなってしまった「社会福祉援助技術」「社会福祉援助技術演習」「レクリエーション活動援助法」には、介護福祉士を目指す学生に必要な技能の習得要因が多く含まれていた。そこで、社会福祉系教員である筆者の授業実践、春日部市「介護予防教室」におけるレクリエーションの実施を例に、その内容から介護福祉士教育に必要な内容教育内容を抽出することを試みた。「失われた科目」において重要な内容を提示し、新しいカリキュラムにおいてもその内容を取り入れる事を提言したい。

##### 1. レクリエーション等を媒介としたグループワークの実施

介護福祉士養成において教科名から「社会福祉」が消えた、「介護福祉士」の名に福祉が入っている意味が今、問われている。ケアマシーンではなく、社会福祉の介護の領域の担い手として、コミュニケーション技法だけでなく、実践的な福祉の技法を体得するためにも、レクリエーションを媒介にグループ活動を学ぶソーシャル・グループワークは重要である。最低限、グループ活動にかかわった際に学生への意識付けが教員からされる機会が必要である。

##### 2. 地域福祉への関心を育む内容

学生は実習中、「施設にいるからしょうがない」「認知症だからそのような行動をする」といった短絡的な理解に留まる事がある。障害のある人、介護を必要とする人という理解だけでなく、地域で暮らしてきた「自分と同じ人間」として視点は、重要である。ケアが必要な障害者や高齢者だけを学習対象とするのではなく、地域に暮らす市民と交流することから、人間理解が広がり生活ニーズを推察できる力へ繋がる。

##### 3. 地域・養成校の連携

地域福祉の現場から学生が介護に必要な力量を実感するためにも、地元の地域住民の胸

をかり、地域に出向き福祉実践を体験する必要がある。そのためには市民の理解、そして地域の市町村や福祉機関と大学の互恵的な協力関係を構築する必要がある。

今後の課題は、「社会福祉援助技術論演習」や「レクリエーション活動法」は科目としては無くなってしまったが、しかし、その内容はこれからの介護福祉士に必要な技術と知識である。それらをいかに、新カリキュラムの授業に取り入れるか、また総合的な学習へと発展させられるかは、教員が協力し合い、地域福祉の実践と連携を図っていく努力にかかっている。

## 謝辞

本研究は、春日部市主催「元気アップ教室」への学生の参加から発展したものである。春日部市高齢者福祉課のご理解・協力のもとで、年々学生の地域福祉実践への参加領域が広がっていった。春日部市高齢者対策課、「元気アップ教室」参加者、いろんな形で演習授業に協力いただいた社会福祉専攻の教職員、そして多様な条件の下、果敢にレクリエーションを企画実行した学生、現在施設でレクリエーションを実施している元学生 みなさんに深く感謝をいたします。

## 参考文献

- ・日下純子 福祉施設における芸能活動の様相～介護福祉士へのインタビューをもとに～聖泉論叢 2009 p157～p166
- ・春日部市「第4期 春日部市高齢者保健福祉計画及び介護保険事業計画」2009年3月
- ・春日部市高齢者福祉課「介護予防および介護予防教室スケジュール」説明資料 2008年2月
- ・小池和幸・高橋義輝・橋本実「介護予防教室における目的別レクリエーションプログラムの開発と効果に関する研究」仙台大学紀要 vol. 41. No.1 p55-p66 2009
- ・G・コノプカ著前田ケイ訳『ソーシャルグループワーク／援助の過程』（1963年）全国社会福祉協議会 1967年
- ・宮本晋一「福祉レクリエーション科目に関する学生の意識調査ー介護系・看護系学生の学習満足度と自己評価の比較ー」沖縄大学人文学部紀要 第9号 2006 p79-p90
- ・藺田硯哉・千葉和夫・小池和幸・浮田千枝子編「福祉レクリエーションシリーズ I 福祉レクリエーション総論」中央法規 2000年
- ・藺田硯哉・千葉和夫・小池和幸・浮田千枝子編「福祉レクリエーションシリーズ II 福祉レクリエーション援助の方法」中央法規 2000年
- ・藺田硯哉・千葉和夫・小池和幸・浮田千枝子編「福祉レクリエーションシリーズ III 福祉レクリエーション援助の実際」中央法規 2000年
- ・曾和光代「レクリエーションを通しての地域福祉教育のあり方」神戸親和女子大学福祉臨床学科紀要 3号 2006 p3-p31
- ・社団法人日本介護福祉士会「日本介護福祉士会倫理綱領」1995年宣言 <http://www.jaccw.or.jp/about/rinri.html>
- ・和久田佳子「介護福祉士養成課程におけるレクリエーションの役割と課題」聖隷クリストファー大学紀要 2006 p61-p72