

## 高等教育機関における地域に根ざした人材の育成 — 学生交流集会その成果と課題 —

○中野 充（新潟青陵大学）、池 良弘（日本福祉医療専門学校）

### 1.はじめに

財団法人日本レクリエーション協会は、「子どもから高齢者まで各世代にわたる国民ひとりひとりの心身の健康および生活の質の向上と、その実現のための環境づくりをめざして、レクリエーションに関わる指導者の資質の向上とその養成体制を確立すること」を目的に、高等教育機関において、各種のレクリエーション資格の養成課程を認可している。新潟県内には2008年4月現在11のレクリエーション・インストラクターの養成校、3つの福祉レクリエーション・ワーカーの養成校、1つのレクリエーション・コーディネーターの養成校が課程認定を受け、人材の育成にあたっている。2003年度より新潟県内の課程認定校連絡協議会において、養成機関の教員の研修を続けてきた。教員間の連携がとれ研修内容も充実してきたことを背景に、教育の主体者である学生の資質向上を図ることや、学生間の交流を通じて相互に刺激し合い、レクリエーション運動の普及・充実の願いを込めて、2006年度より学生交流集会を実施している。この試みは、地域レクリエーション協会との連携も含め、資格取得後（卒業後）の地域協会への加入を促進し、地域に根ざして活動できる人材を輩出する目的もある。そこで本稿においては、3年目を迎えた学生交流集会の成果と今後の可能性について、地域への人材の還元も含め、学生が求める今後の可能性について明らかにすることを目的とする。

### 2.学生交流集会の概要

#### 2.1 実行委員会の発足

幹事校教員が音頭を取り2つの幹事校から8名ずつの学生を選出し、合計16名の実行委員会を発足させた。本来であれば、高等教育機関の学生であるので教員はアドバイザー的な立場で参席をし、学生の主導で開催するのが理想ではあるが、学生はこのような大きなイベントの開催を経験したことはなく、何をどのようにしたら良いのか判らない学生が多い中で、交流会終了後には、如何に学生がこのイベントをあたかも「自分たちでやり遂げた」と実感できるようにと教員は意思統一をし、水面下で準備作業に携わった。2つの幹事校から実行委員を選出させたので、役割を各学校に跨らないようにしたことにより、実行委員会の開催は必要最低限の開催で行った。その間、幹事校の教員のサポートにより、それぞれの実行委員会の学生は事前準備、事後処理に当たった。

#### 2.2 プログラム展開

過去3回の交流会は、あまり欲張らずに半日のプログラムとし、実質2時間程度のものにした。参加各校は事前に2つのブースを企画してもらい、各校手作りのブースが出来上がる。各校ともブースの運営には学生が当たり、ゲームの準備から、当日の説明や得点の記載など、ブース運営の手法を学ぶ機会としているのもこのプログラムの特徴である。事前にどのくらいの参加者数があるかを各校に事前調査はしていたが、当日、蓋を開けてみないと参加人数がわからない中で、ゲームの展開をどのようにしたら良いかを実行委員会

を中心に議論をした。その結果、参加者それぞれに1枚のトレールカード（得点表、配置図、日程、ルールなどの記載した「しおり」）を配布し、個人でブースを回り、各ブース10点満点で獲得した得点の合計点で競うという非常にシンプルなルールとした。最終的には、総合得点の高い学校が優勝という形を取り、参加人数が多い学校が優勝することのないように、各校で総合得点が高い10人の得点の合計得点で順位を決定し、優勝杯を授与するというようにした。

### 2.3 ステップ・バイ・ステップ

過去3度の学生交流会は、幹事校の教員が仕掛けたイベントを、あたかも学生自身がやり遂げたと実感できるようにしたが、「参加した学生はこの交流会をどう感じただろうか」、また、「認定校の先生方はどのように、このイベントを評価してくださるのだろうか」との願いを込め、実行委員会の発議によりアンケートを実施した。実行委員を経験した学生の中で多かった感想は、「このようなイベントは経験したことがなく、最初は何をして良いのか全く分からなかった。しかし、今、考えてみると先生が言っていたことが、やっと分かった。」という学生の言葉が多い。学生たちは大いに自分たちの可能性を体感できたようである。

## 3. 学生交流集会におけるアンケート調査

### 3.1 アンケート対象およびアンケート内容

アンケートの対象者（回答者）は、学生交流集会に参加した学生とし、アンケート用紙は学生交流集会当日受付にて幹事校が直接手渡し、すべての事業終了後に実行委員会によって回収、集計をおこなった。過去3年間のアンケートの回答者数、参加者数、ブース数は図1とおおりである。アンケート内容については企画したイベントの満足度の調査、今後の方向性を含んだものとした。

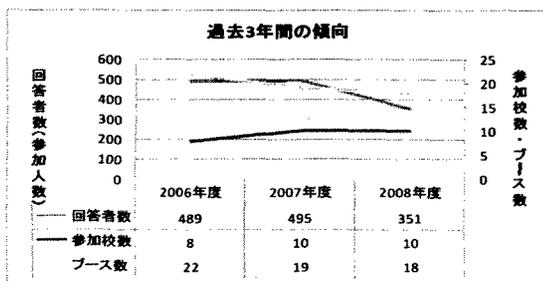


図1. 「過去3年間の回答者（参加者数）、参加校数、ブース数の傾向」

### 3.2 過去3年間におけるアンケート結果

過去3年間に渡って、多少の加筆修正は行われたが、3.1のようなアンケート調査を継続的に実施できた。この調査結果の一部から見る限り、表1.「楽しさ」、表2.「積極性」、表3.「交流会の継続」には、肯定的な回答が約96%以上を占めている。表4.「他校の学生との交流」は、企画段階より想定されていたことではあるが、今後の交流集会を実施する上で重要な要素となる。また、このアンケートには自由記述欄があり、そこでも回答も肯定的な意見、建設的な意見がほとんどであった。自由記述においては、否定的な意見は見

受けられず、このことは日頃の学習の成果であるともいえる。このことから、学生は機会を与えれば十分に活躍する可能性を秘めているともいえるのではないかと著者らは考えている。

表 1. 「楽しさ」

④学生交流集会は楽しかったか？	2006 年度	2007 年度	2008 年度
楽しかった	73%	67%	70%
普通	24%	30%	27%
楽しくなかった	3%	3%	3%

表 3. 「交流会の継続」

⑧今後も学生交流会を続けるべきだと思いますか？	2006 年度	2007 年度	2008 年度
思う	78%	66%	75%
どちらでも良い	19%	32%	22%
思わない	3%	2%	3%

表 2. 「積極性」

⑤あなたは積極的に参加しましたか？	2006 年度	2007 年度	2008 年度
積極的だった	65%	50%	59%
普通	32%	46%	36%
消極的だった	3%	4%	5%

表 4. 「他校の学生との交流」

⑨あなたは他校の学生と交流を持つことができましたか？	2006 年度	2007 年度	2008 年度
十分できた	23%	17%	20%
まあまあできた	46%	55%	46%
ほとんどできなかった	31%	28%	34%

### 3.3 アンケート結果からみる学生の動向

3.2 から明らかであることは、学生交流集会在学生にとって、有意義な活動であること、そして、同じ県内において同じレクリエーションを学ぶもの同士が作り上げたことが実感できた結果であるといえる。しかし、回を重ね3年目を迎え、今後は学生のニーズを積極的にこの事業に取り入れていくことが必要である。この調査結果から読み取れることは、他校の学生とのグループ編成でブースを回るなど、学生間交流を促進する必要がある。また、毎年20以上のブースができ、そこで作られたレクリエーションの素材を活かすことも必要である。例えば、新潟県レクリエーション協会で毎年開催している新潟県レクリエーション大会に上位5ブースが参加し、一般市民や領域団体などに自分たち自身が作り上げたものを提供することは、そこで活躍している地域社会の人たちへの広報活動にも繋がる。そして、そこで培われたものが、様々な場面において学生自身に還元され、学生自身の生活の質の向上、地域社会との関わりが自然発生的に起こる。とかく昨今の学生たちは学校という温室に育ってきた。このような経験を学生時代に経験することが現在の学生にとっては少なからず必要である。

## 4. 学生が主体的に活動するプロジェクト

### 4.1 プロジェクトマネジメントの活用

学生が地域において具体的な課題を設定し、その課題について探求し、問題解決のための計画を立てて実行するという方法論を活用することによって、地域での課題を解決していくことで学生は地域社会との信頼関係を構築することができる。よく経営学で使われるPDCA (Plan-Do- Check-Action) サイクルや福祉レクリエーションの援助形成としてアメリカで発達した援助プロセスであるA-PIE

(Assessment-Planning- Implementation- Evaluation) プロセスの一連を、このような規模の比較的大きい事業において、体験することは絶好の機会でもある。学生は理論として、前述のようなサイクルやプロセスを机上では学んで頭の中にはあるが、社会に出る前に実際の場面で学ぶ。このことは、将来地域社会の担い手となる学生にとって、大きな自信に繋がる。学生が主体的に地域社会におけるレクリ

エーション活動を実践することは、本来、学校が地域社会と物理的に分離していないのに、分離している現在の状況を省みても教育機関として、社会への貢献としても重要な要素である。

#### 4.2 学生と教員が共に活動することがもたらす価値

学生交流集會に学生を参画させることは、学生だけでなく教員にとっても利益がある。現在の学生が何を欲しているのか、そして、このような活動をどう認識しているのかを教員が知ることによって、学生のニーズをより多く計画に取り入れることができる。また、このようなイベントを学生と教員が作り上げ、学生にはひとつの成功体験をさせることにより、前述のPDCAサイクルやA-PIEプロセスなどを自ら体験することは価値あることであり、学校に対する地域社会への認識も違ってくる。教師がファシリテーターとして、知識を伝える人として働くのではなく、学生が自分自身でこのようなイベントの企画実施ができるような舞台を整え、その成功によって学生たちを助ける役割で参画することが重要である。学生自身がイベントの企画段階や実施段階において自らが問題を発見し、その答えを見つけ出すために教員の知識や技術を活用するということである。

#### 4.3 学生間ネットワークの構築

このようなイベントを2つの幹事校が担うことによって、学校という一つの閉ざされた社会から脱出することが可能であると同時に、同じレクリエーション学ぶ者同士のネットワークの構築が生まれつつある。「レクリエーション」という一つのキーワードが育むネットワークと言ってよい。レクリエーションを学ぶ多くの学生が、卒業後に福祉分野で働く者が多い新潟県において、職場でのネットワークに加え、このような機会でのネットワークが構築されることは、卒業後もより良い情報交換を育むことにもつながり、地域活性化の担い手にもなる。自分たちのコミュニティをより豊かにするレクリエーション運動を知ることによって、人と人とのネットワークが成長することが、これからの課題といえる。

#### 5. 今後の方向性とまとめ

社会環境の変化の早さを考えれば、より素早く考え方を革新していく必要があり、これに対応できるような仕組みが必要である。近年では、国や地方公共団体でも、ニュー・パブリック・マネジメントなどの概念の導入により、自ら積極的にニーズに見合うようなサービスを提供する方向にある。このような環境変化を踏まえて、このままでは高等教育機関においても社会のニーズに応えられない人材を育成することが懸念される。ただし、教育という非常に重要な問題を扱う機関あるから、当然、変化を起こす際には十分に長期的なインパクトとバランスを重視すべきである。そのためには、何らかの形でフィードバックできるような、パブリックコメントの様な仕組みも必要であろう。例えば、オンラインでのディスカッションやコメントを求めるといったのは一つの方法であろう。mixiのようなSNS（ソーシャル・ネットワーキング・システム）を構築することは、学生間のネットワークの拡大にとっても、情報爆発時代において必要かと著者らは考えている。例えば、パソコンやiPodなどを販売するApple社のサポート用掲示板ではスタッフ(会社側)の明確な介入はなくとも、ユーザーのみで有益な情報の交換が行われており、これらの議論や不満は適宜製品開発に生かされていると考えられる。オンラインでの議論は一つの仕組みの提案であるが、時代に対応したものをツールとして活用し、レクリエーションの素材を輝きあるものにすることが必要である。ハイテクとローテクの融合こそが、時代を担う若者が地域社会との融合を図るとともに、レクリエーション運動を再生させる一つの方向性であると考えられる。それが地域を活性化できる人材の養成にも繋がるのである。