

介護実習における介護過程の展開とレクリエーション支援の関連

○南條正人〔東北文教大学短期大学部〕 高崎義輝〔仙台大学〕 金須雄一〔社会福祉法人妙光福祉会〕

キーワード：レクリエーション支援、介護福祉士、介護過程

【背景】前回大会において口頭発表した本研究の第1報では、介護実習の介護過程の展開において、①65%の事例で何かしらのレクリエーション活動を用いていたこと、②レクリエーション支援を行う目的は、日常生活動作（ADL）の維持・改善や認知症高齢者の問題行動に対する周辺症状の緩和としても用いられていることを報告した。しかし、第1報では、介護福祉士養成4校の2ヶ年分のデータの検討にとどまった。【目的】そこで、本研究ではより多くのデータを収集・分析を行う。そのことにより、介護実習における介護過程の展開において、レクリエーション支援の介入の実態を把握し、その関連を明らかにする。【対象】介護過程の展開を報告集として発刊している日本介護福祉士養成施設協会の会員（養成校）のうち、地域7ブロック（北海道・東北・関東信越・東海北陸・近畿・中国四国・九州）それぞれ2校程度を対象とし、協力依頼中である。【方法】第1報で使用した分析シートを再構成し、それに基づき集計・分析を行う。【結果】詳細な結果については学会発表当日に報告する。

伝承遊び「子とろ子とろ」を展開する際に必要な配慮

－ 大学生の身長高低差に着目して－

○佐々木 良輔〔日本体育大学〕 △馬場 進一郎〔日本体育大学〕

キーワード： 伝承遊び 身長差 安全配慮

近年、子ども自身が楽しめる主体的な朝の身体活動の実施が注目されていることから、今後、伝承遊び等のレクリエーションゲームへの期待はより一層高まると予想される。

本研究では、指導者が鬼ごっこの一種である伝承遊び「子とろ子とろ」を、学校現場等で展開する際に必要な配慮をするのに参考となる資料の獲得を目的とした。

対象は大学生男子31名で、ゲーム体験後に質問紙による集合調査を実施した。対象者を、自分の前の人に対して身長が「低い」、「同じか少し高い」（0～5cm未満）、「やや高い」（5～10cm未満）、「高い」（10cm以上）の4群に分類して比較検討した。

結果、「やや高い」群で“手離れ”、“つまずき”、“転び”の発生が一番多く見られた。手が離れたり、つまずいたり、転んだりすれば、ゲームは早期に終了してしまう。その際、運動に熱中できる時間が短くなるだけではなく、ケガの発生すら心配されるわけである。子どもをなるべく多くの時間ゲームに熱中させ、さらにケガを極力防止するという安全配慮の意味でも、指導者は子どもの身長高低差、特に自分の前の人に対して「やや高い」（0～5cm未満）場合に注意してグループ編成をする配慮の必要性が示唆された。