

レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容にみる レクリエーション教育の意義に関する一考察

○大西敏浩〔四天王寺大学短期大学部〕、奥野孝昭〔四天王寺大学〕、
吉田祐一郎〔四天王寺大学〕

キーワード：レクリエーション支援教育、課程認定校レクリエーション交流大会

1. はじめに

「(公財)大阪府レクリエーション協会課程認定校レクリエーション交流大会」(以下、「交流大会」)は今年で第20回を迎えた。これは、レクリエーション・インストラクター等のレクリエーション資格の取得を目指す学生が自ら提案するレクリエーションプログラムの実施を通して課程認定校学生間で交流するイベントである。

授業担当者は、他人の前で発表する力を身につけさせることを教育的なねらいの一つとしている。他校や上級生らの支援内容や方法から実践力を習得させる目的で、本学ではレクリエーション支援の基礎的学習である「レクリエーション論」を履修した学生を中心に同大会に参加した。

2. 研究目的と方法

2013年から2015年にかけて本学よりこの交流大会に参加した学生91名を対象に、大会前と大会後でどのような変容が齎されたかの経年比較を目的にアンケート調査を実施した。

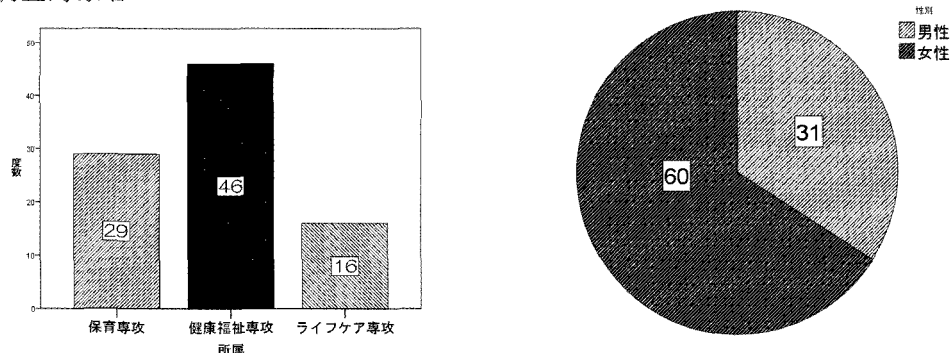
アンケートの質問項目は「交流意識」「積極性」「協調性」など21項目であった。

なお、アンケート回答者に調査目的を説明し、本人の同意を得た上で調査を実施した。また研究結果については個人情報特定されないように配慮を行った。

統計処理については、IBM SPSS Statistics (ver.23)を用いて、 χ^2 検定を行い、相関係数を算出した。

3. 結果

(1) 調査対象者



調査対象は、この3年間に交流大会にブース参加(レクリエーションを提供する側。これ以外に一般参加と呼ばれる専らレクリエーションを体験する学生も大勢いる)した学生である。学科内訳は、保育士や社会福祉士を目指す「人間福祉学科保育専攻」(3・4回生)、社会福祉士や精神保健福祉士を目指す「人間福祉学科健康福祉専攻」(2・3回生)、介護福祉士を目指

す「短期大学部ライフケア専攻」（2回生）である。このうちライフケア専攻については、介護実習の日程と重複した2014年は不参加であり、2年間のデータとなる。また、一部にアンケートを回収できなかった学生がおり、大会前が90名、大会後は89名のデータ標本数となった。

（2）アンケート結果

アンケートは、「1. ほとんどできなかった」「2. あまりできなかった」「3. できた」「4. かなりできた」「5. たいへん良くできた」の5件法で行った。したがって大会後に「3」という評価であっても、大会前よりも点数が伸びておれば教育的効果はあると言える。しかし今回は「4」・「5」を上位回答（＝合格点）として分析していきたい。

		1	2	3	4	5	上位 回答 ※再掲	平均 値
Q1. レクリエーション交流大会の目的を理解して臨んだか	前	1	13	47	24	5	29	3.211
	後	0	0	25	49	15	64	3.888
Q2. ブース参加すること自体に対して積極的に関わろうとしたか	前	4	8	30	31	17	48	3.544
	後	2	2	21	30	34	64	4.033
Q3. ブースで提供するゲームの選定や考案について、意見を言うことができたか	前	6	17	33	24	10	34	3.167
	後	3	8	29	33	16	49	3.573
Q4. ブースで提供するゲームの進行（プログラム）の計画について、意見を言うことができたか	前	7	20	40	17	6	23	2.944
	後	6	13	29	28	13	41	3.326
Q5. 進行役をすすんで取り組むことができたか	前	9	17	32	25	7	32	3.044
	後	4	14	25	34	12	46	3.404
Q6. 参加者に自らあいさつすることができたか	前	3	9	24	27	27	54	3.733
	後	1	4	15	32	37	69	4.123
Q7. わかりやすいルール説明を心がけることができたか（話し方、身振り等）	前	3	15	23	35	14	49	3.467
	後	4	9	24	38	14	52	3.551
Q8. 参加を募る呼びかけ（呼び込み）をすることができたか	前	7	12	36	23	12	35	3.233
	後	7	18	28	19	17	36	3.236
Q9. 参加者に対して「参加してくれてありがとう」という気持ちを最後まで持つことができたか	前	2	5	26	32	25	57	3.811
	後	0	2	13	38	36	74	4.213
Q10. 参加者同士の交流を促すような声かけをすることができたか	前	7	16	29	31	7	38	3.167
	後	6	11	26	32	14	46	3.416
Q11. 他者（他のブースのスタッフ等）から支援の方法について学ぶべき点を見つけることができたか	前	7	8	31	25	19	44	3.456
	後	7	10	13	42	17	59	3.584
Q12. 常に自らも楽しむことを心がけ、笑顔で他者と関わることができたか	前	2	5	14	26	43	69	4.144
	後	0	4	9	27	49	76	4.360
Q13. スタッフに声をかけ、役割を代わったり補佐することができたか	前	2	12	33	30	13	43	3.444
	後	2	11	21	36	19	55	3.663
Q14. スタッフ全体のムードを高めるような言動をとることができたか	前	9	23	28	19	11	30	3.000
	後	7	18	25	27	12	39	3.213

		1	2	3	4	5	上位 回答 ※再掲	平均 値
Q15. 対象者の状況に合わせて臨機応変にルール変更などをするよう試みることができたか	前	4	15	37	21	13	34	3.267
	後	4	13	19	25	28	53	3.674
Q16. 自分たちのブースのプログラムを客観的に評価し、支援者としての次の課題を見つけることができたか	前	5	11	40	27	7	34	3.222
	後	2	9	29	32	17	49	3.596
変容1. 人との関わりを意識するようになったか		1	0	19	43	28	71	4.066
変容2. ものごとに対して積極的に動こうと思うようになったか		0	4	22	42	23	65	3.923
変容3. 目標や方針を立てる大切さを意識するようになったか		0	6	30	34	21	55	3.769
変容4. チームワークの大切さを理解できるようになったか		0	1	15	31	43	74	4.289
変容5. 相手の話を聞くことの大切さを理解できるようになったか		0	1	22	33	34	67	4.111

大会については、前回大会までの画像・映像の閲覧や教員から説明を行ったが、実際に体験することにより、その目的を理解していったことがQ1の結果からうかがえた。それとともに気分も高揚し、周囲の積極的な雰囲気感化されて、自発的活動が増えていった様子もQ2、Q6、Q9、Q11などの結果に表れている。そうした活動の結果、変容項目の数値が高く現れているものと考えられる。以下、参加学生の自由記載をいくつか紹介する。

- ・交流大会に参加することで、どのようにすれば相手に物事が伝わるかなどを意識するようになったと思う（変容1、評価5）
- ・今まで、あまり人と関わりたいと思わなかったが、レクリエーション交流大会で、知らない人にも関わろうと努力するようになった（変容1、評価3）
- ・レクリエーションを通して知らない人と関わることによって、友人や知っている人と関わることは違うことを再認識し、意識して関わるようにした（変容1、評価4）
- ・「誰かがやってくれる」ではなく「自分から率先してする」という気持ちを持つようになった」（変容2、評価5）
- ・誰かの行動を待つより、自分から少しでもできることをしていくことが、自分にとっても成長につながるのだと感じた（変容2、評価4）
- ・アイスブレイキングの実践では「班でいちばん大きい声を出す」ということを自分で決めて行った。周りに目を向けて気づいたことを自分ですらうと思うようになった（変容2、評価4）
- ・一つの目標に向かって、メンバーと協力しながらものごとをしようと、自分が何をすべきかをしっかり把握し、積極的な行動へとつなげることができた（変容3、評価4）
- ・相手に分かりやすく伝えるにはどうしたらいいとか、先週の自分より今週の自分の方が良いようになろう！と思って授業を受けていた（変容3、評価3）
- ・みんなで協力して、ものごとを成し遂げる嬉しさを感じることができた（変容4、評価5）

(3) クロス集計

達成状況に関する質問（大会後）と変容に関する質問についてクロス集計を行った。数値はいずれも漸近有意確率（両側）である。

	変容 1	変容 2	変容 3	変容 4	変容 5
Q 1	.000 ***	.000 ***	.000 ***	.001 **	.000 ***
Q 2	.044 *	.073	.003 **	.000 ***	.003 **
Q 3	.188	.007 **	.028 *	.000 ***	.453
Q 4	.242	.000 ***	.002 **	.004 **	.298
Q 5	.025 *	.001 **	.051	.000 ***	.061
Q 6	.000 ***	.053	.047 *	.027 *	.099
Q 7	.131	.002 **	.002 **	.000 ***	.241
Q 8	.596	.428	.042 *	.193	.075
Q 9	.017 *	.000 ***	.048 *	.087	.200
Q 1 0	.039 *	.113	.002 **	.184	.054
Q 1 1	.064	.148	.032 *	.070	.233
Q 1 2	.000 ***	.001 ***	.002 **	.000 ***	.000 ***
Q 1 3	.153	.001 **	.003 **	.000 ***	.046 *
Q 1 4	.006 **	.095	.000 ***	.011 *	.001 **
Q 1 5	.003 **	.001 **	.026 *	.055	.038 *
Q 1 6	.009 **	.001 ***	.000 ***	.003 **	.011 *

*p<.05、**p<0.1、***p<.001

この結果、Q 1、Q12、Q16と 5 つの変容には相関関係が見られた。このことから、大会の目的を理解し、自らも楽しんで参加することにより、自身の変容があり、同時に次の課題を見つけられるのではないかと考えられる。

4. 考察

本学学生については「やってみよう」という好奇心は旺盛であるが、積極的に取り組むという学生は少ないように感じられる。一方で、「場」を提供されることで「しなければならない」という責任感もあり、「何とかしなければ」と感じるようになる傾向が明らかになった。

また、他校では呼びかける声も大きく、参加者を多く集めているブースも多かった。本学学生は、その存在にやや圧倒されながらも、模倣できるところを取り入れ、大会の後半では、自分たち流の発信もできるように変化していった。こうした周囲の環境は、参加学生の自発性や積極性を引き出すのに非常に効果的であったと考えられる。

5. まとめと今後の教育的課題

本研究では「交流大会」における学生の変容という視点から、レクリエーション教育の効果を論じてきた。しかし、呼びかけに関することや声かけなどまだまだコミュニケーション面での積極性に課題を残している。また、チーム全体を意識して関わるというチームワークも一部の人間に頼っている傾向がある。教育的な観点から、チームワークの取れている他ブースからも積極的に学ぶことを期待していたが、実際に自分のブースで手一杯で余裕がない現状がある。

今後はそれらの点を鳥瞰できるような仕組みとして、学科間交流を兼ねて予行演習をするなどの改善策を検討していきたい。