

福祉レクリエーション・シラバス

～オンラインで高齢者施設と

つなごう・かたろう・みつけよう



楽しみ

を

フレンド
なかま

で

知ろう

チームワークの必要性

ひつようせい
を学べます。
自分もっていないところ
をみんながサポートしてもら
える。そうあるべきだとレク
リエーションで学べます。

人前ひとまえに出るのが苦手にがてな

あなたへ

わたしもそうでした…
徐々に慣れていく方法を学べます。

テスト問題教えます！ (えっいいの?)

みんなでググってシェアします。

答えを入れることが目的ではなく、わかることがたいせつ大切です。

わかりやすくされても わからなかったわたしがくりだす

けいけん けいけん じゆぎよう じゆぎよう
経験にもとづいた授業です。

わたしのプロフィール



早川武志(はやかわたけし)です。(胸の

エンブレムは取り外して洗えるご利用者のアイデアです)

とうきようふくしせんもんがっこうそつぎようご そだてる
東京福祉専門学校卒業後、ボディビルダーを育てるスポ

ーツインストラクターの道をやめて、こんなわたしでもで

きる仕事だと思い込み看護助手として勤務する。その後、介護の世界にどっぷりと

はまり、介護施設での経験(27年)を積んで今があります。

しかし、何気なくダラダラと仕事をやっても成長しません!(経験上そうでした)

チャレンジすることでいい出会いがあり、成功への道が開かれます!

◇資格◇ 介護福祉士、介護支援専門員(ケアマネジャー)、施設福祉士(施設のボ
スになれる)、社会福祉主事、サービス管理責任者、衛生管理責任者、トランスファ
ーマイスターなどなど。

ほんとう ほんとう
本当のわたしは(今もそうですが…)

なにをやってもうまくいかないとネガティブ

だった性格で人と話すことも にがて 苦手

ひと まえ きんちょう
人の前では緊張してしゃべれない

でも

か なかま
変えてくれたのも仲間でした

(その内容は授業でくわしく…)元々の性格を知ったうえで成長する

1. メイン・テーマ

なかまとのチームワークの大切さ(あなたがいるからわたしがいる)
ありがとう・感謝・あなたのおかげ・だからわたしもあなたをたすけたい

実習前に高齢者とふれあいの大切さを学べるチャンスです！

2. 授業の目的と達成課題(やること)(4つのこうあってほしい)

- ① 高齢者とコミュニケーションをとることで介護の楽しさを味わってほしい
- ② なかまとひとつのことができることでチームワークをつくってしてほしい
- ③ レクリエーションのやる意味を知ることで想像力(イメージ)を高めてほしい
- ④ 自分の強みと弱みを知ってもらいたい。そのうえで仲間の大切さを感じてほしい



3. 授業におけるミッション

- ① オンラインでご利用者にわかってもらえるレクリエーションをつくりあげるとおよび発表することができる(30分)

<ミッション1>プレゼンテーション力があがります

※今の時代は履歴書+PR 動画がセットとなる時代です。慣れましょう！

- ② 実際に施設で生活されているご利用者と手紙のやりとり(文通)やオンラインなどの手法(やりかた)を取り入れながらコミュニケーション方法を学ぶことができる

<ミッション2>コミュニケーション能力が高まります(実習前で体験できます)

- ③ レクリエーションってどういうこと?がわかる

<ミッション3>生活のすべてがレクリエーションだとわかることができます

- ④ チームワークはこれからも大切だよとわかること

<ミッション4>「学校って楽しい」を味わえれば、実習もみんなで乗り切れます

4. 学習の評価

強化出席率が 80%以上で、以下の配点による総合点を算出し、学内共通基準による絶対評価を行う。

※絶対評価とは

個人の能力について、あらかじめ定められた評価基準に則って評価すること
考查点(75%)・平常点(15%)・出席点(10%)

考查点(75%)

期末考查 50分

(筆記試験)

- ・レクリエーションに関する出題(みんなでシェアして意味を覚えよう)
- ※授業内で答えを導き出してその意味を知る(そのまま出題します)

(小論文)

「SNS時代において「手紙」を使ったコミュニケーションの可能性や新たな提案について」 500字以内

◇ループリック評価表◇(小論文)

| 視点・基準 | 発展する展開期待 | 適切な展開期待 | 達成課題達成 | 未達成 |
|-------|-----------------------------|-----------------|--------------------|----------------|
| 内容構成 | 序論・本論・結論ごとに、内容構成が論理的で明快である。 | 序論・本論・結論が明確である。 | 論理的に筋の通った構成になっている。 | 論理に考慮が払われていない。 |

平常点(15%)

レクリエーション発表・ご利用者満足度アンケート評価・介護施設実践評価(施設職員)・チーム連携評価(総合的に判断して評価を行う)

<ご利用者アンケート評価>(グループ評価)リモートレクリエーション終了後ご利用者にアンケートをとります。

3段階評価(はい ・ まあまあ ・ 改善が必要)

<内容>

1. 笑顔がすてきでしたか
2. レクリエーションは楽しめましたか
3. チームはまとまっていたか
4. レクリエーションの内容はわかりやすかったですか
5. またやってみたいと思いましたか

<介護施設実践評価>(グループ評価)

施設の先輩介護福祉士が評価いたします

3段階評価(わたしも参考にしたい ・ まあまあ ・ 改善が必要)

1. プログラムの構成は適切であったか
理由()
2. チーム連携(一人ひとりの役割)はバランスよくまとまっていたか
理由()
3. レクリエーションの効果(プログラムの根拠)は伝わったか
理由()
4. 全体的にご利用者にレクリエーションの楽しさを表現できていたか
理由()

5. 日程および授業時間

前期 毎週水曜日 15時10分 ~ 16時40分まで。

(90分×15回)

この科目では、一般的には授業以外の予習復習の時間としての時間の確保が必要となります。講習期間中はなるべくアサインメント(課題)に取り組める時間を確保できるようにしておいてください。

尚、毎回学びを振り返るため、コメントカードを提出する必要があります。

授業コメントカード

学校法人〇〇〇 〇〇〇〇

| | | | |
|---|---|------------|----|
| 送信先 〇〇〇〇〇@gmail.com | | 締切 今週金曜日まで | |
| 科目：福祉レクリエーション | 月 | 日 | 氏名 |
| Q1 本日の授業での主要内容(文章 5 行以上) | | | |
| Q2 本日の授業で印象に残ったことはどんなことですか | | | |
| Q3 前回までの授業に関する質問やその他、わたしへのメッセージなど、なんでも自由に | | | |
| Q4 今日を漢字一文字で表すとしたらなんですか | | | |
| その理由(その漢字を選んだ理由) | | | |

6. 学習内容と課題

学習内容と課題(アサインメント)は以下の通りになります。

単元1:高齢者施設の生活状況を知ることができる

チームワークの必要性をグループワークによりみんなで共有できる

1. みなさん、高齢者施設ってどんなイメージ？

<学習目標>

・アサインメントを振り返りながら高齢者施設の仕事をイメージしよう

<ミッション>

・教員の体験談や教員自身の 5 年後を聞いたうえで、仲間同士とわたしと方向性を何となく雑談しながら確認すること

<みんなの学習活動>

・個人ワーク(過去・現在よかった出来事、未来への野望)

・自身のメリットとデメリットをみつめる

アサインメント

・5 年後のわたしをまとめる(400~600 字程度) (初回の授業前〇〇日までにワードで提出すること)

・コメントカード(振り返りカード)

2. このみちを選んでくれてありがとう！

だから仲間を知ろう(早川もふくめて)

<学習目標>

・チームワークの必要性を知ることでの学びを深められる。

<ミッション>

・相手のデメリットをメリットに変える仲間の存在を知ること(チームワークの構築、介護過程の展開にもつながります)

<みんなの学習活動>グループワーク

① ビンゴ自己紹介ゲームで全員と名刺なしで自己紹介(仮営業を実践)を行い、ビンゴカードに名前を記入する(あだ名でもいいよ)

チーム編成 (15名) 3 グループ (5 名編成)

※ビンゴ順でグループを編成します

② チームでお題を解き明かす。

1. 過去・現在のよかった出来事、未来への野望をチームに語る

2. 自身のメリットとデメリットを語る

③ ふしぎな魔法~デメリットをメリットに変えるメッセージ

1. 語ってくれた仲間ですてきなアドバイスを送りましょう

(〇〇さんは、こう思っているけど、こういった発想もありなんじゃない！)

④ グループの皆さんにお題です

とある福祉施設のパンフレット、情報誌から表記の違いを探ろう

♪稼働率(いきたいと思ってきていただけることで施設の収入になります。人気があればあるほどいいのです。)が上がったチラシとは？その根拠はなにか？

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

単元2:レクリエーションの本質を模造紙にまとめられる

3. レクリエーションの本質をグループで模造紙にまとめよう

<学習目標>

・一つのテーマを全員で共有しながら模造紙にまとめることができる。

<ミッション>

・マズローの5段階欲求説を紐解く！(人が脅かされているところを深く考える)

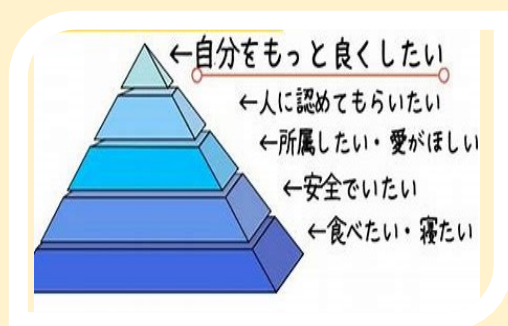
<みんなの学習活動>グループワーク

1. わたしが働いている高齢者福祉施設で実践されているレクリエーションの本質について(DVD30分)を鑑賞
2. 乃木坂46「君の名は希望」の曲を視聴し、その詩からマズローの5段階欲求説を紐解く
3. マズローの5段階欲求説を模造紙にまとめること

(イメージ)

生活のすべてがレクリエーションだ！

マズローの5段階欲求説「生理的欲求」「安心・安全の欲求」「社会・社会的欲求」「承認の欲求」「自己実現の欲求」の脅かされているところはどこか？をレクリエーションを行いながらその欲求に働きかける。レクリエーションと人間関係とコミュニケーションは密接な関係であり、支え合い幸福を求めていくことが人間の尊厳であり、権利である。



アサインメント

・介護福祉施設のご利用者へ送る文通を作成する。

ご自分のエンパワメント(ググって調べてみてください)を活かした手紙を構成する

(たとえば・絵が得意なひとは、イラストを描いて塗り絵にしてみたり、折り紙を添えるなど)次回の授業までに持参すること

・コメントカード(振り返りカード)

4. レクリエーションの本質をグループで協力して発表しよう

<学習目標>

・レクリエーションの本質を理解し、みんなの前で発表できる。

<ミッション>

・レクリエーションの本質を理解できる。

<みんなの学習活動>

① マズローの5段階欲求説をグループで発表する。(各グループ10分)

② 手作りのオリジナル手紙入れ(封筒)を作成する。

チーム内では、工作が苦手な仲間もいるかもしれません。苦手な仲間がいれば協力しながら、チーム全員で完成してください。

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

5. 期末考査の答えを教えます！

でも、条件があります。その意味を理解することです。

<学習目標>

・グループ内で回答を確認し合い語句の意味を知ることができる

<ミッション>内容をわかることが大事

・みんなでググって調べる(仲間同士で教え合うこと)

・グループ内で語句の意味を確認しあう。

<みんなの学習>

・グループで期末考査問題を解き明かし、その意味を理解、わからない仲間に教える。

アサインメント

・ご利用者からの折り返しの手紙の返信を作成する。

(文面や筆圧に込められたメッセージを感じてください)

・コメントカード(振り返りカード)

単元3: アクティブラーニングを展開する(レクリエーションの企画・運営・実践を展開することができる)

6. 聴きながら書く相談活動(オープン・クエスチョンを学ぼう)

<学習目標>

・聴きながら書く相談活動を理解できる(オープン・クエスチョンを学ぼう)

・KP法(紙芝居でプレゼンテーション)をグループで発表することができる

<ミッション>

・リモートレクリエーションの企画に学んだ技術を取り入れることができる

<みんなの学習>グループワーク

・オープン・クエスチョンおよび KP 法をグループ内で実践する。

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

7. アイスブレイクを理解してグループで構成してみよう

<学習目標>

・アイスブレイクを使い、レクリエーション計画を作成できる

<ミッション>グループワーク

・レクリエーション計画書を作成する。

<みんなの学習>

・オリジナルのアイスブレイクをグループで調べて取り入れる。

・自己紹介は KP 法を取り入れること

・レクリエーション計画書を作成すること

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

8. 高齢者が昔馴染みのある歌を手話で表現してみよう。

<学習目標>

・手話体操の効果を知る。手技を自分のものにする。(楽しみながら身体機能を効果的に動かす)

方法を学ぶ)

<ミッション>

・手話体操を 4 曲実践してグループ内で一曲選択し、グループ毎で発表すること。また、その効果を説明できること。

<みんなの学習>

・手話体操を実践する。

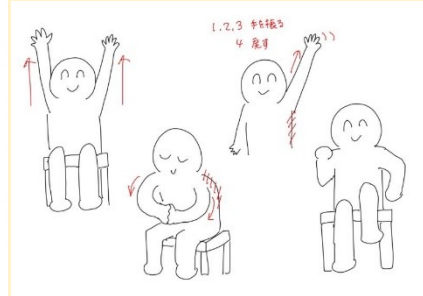
・グループ内で発表曲を選択する。(他グループと被ってもよい)

(富士の山、ふるさと、上を向いて歩こう、見上げてごらん夜の星)

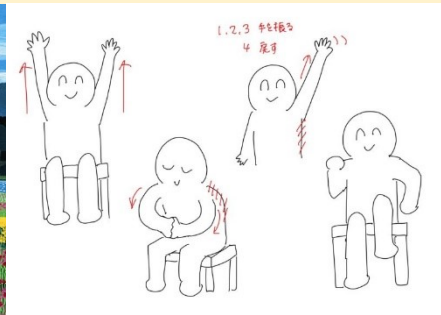


富士の山(イメージ)

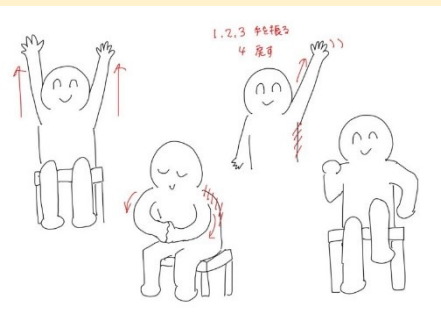
見上げてごらん夜の星(坂本九)わからんか・・・でもご利用者は好きです



ふるさと(ご利用者の昔の生活)



上を向いて歩こう(日本の高度成長期を支えた名曲)



アサインメント

- ・ご利用者との文通で学んだことを 600～800 字で振り返りましょう (ワード)
- ・コメントカード(振り返りカード)

9. 10. レクリエーション計画を作成しよう

<学習目標>

- ・グループ内でレクリエーション計画書を作成できる。

<ミッション>

- ・手話体操の歌詞カードおよびレクリエーション計画書をグループで構成できる

・レクリエーションの実践は 30 分で構成すること

<みんなの学習>グループワーク

- ・リモートレクリエーションで活用するため、歌詞カードや計画書およびレクで使用する材料は高齢者にもわかりやすく見やすいものをつくれるように工夫してください。
- ・手話体操の振り付けを練習してください。

※チームで役割分担をしっかりと示してください。やり方はみなさんに一任します。

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

11. 12. 学校内でリモートレクリエーションを体験してみよう

<学習目標>

- ・レクリエーション計画書通りにまとめることができる

<ミッション>

- ・グループで協力してレクリエーションを展開できる。

<みんなの学習>グループワーク

- ・グループでリモートレクリエーションを体験する。
- ・リモートレクリエーションを体験して修正ポイントを確認する。
- ・リモートの実践していないグループは実習室でグループワークを行う。

(Point)

- ① 各グループ 30 分でレクリエーションをまとめること
- ② リモートは教室で実践し、リモート以外のグループは実習室でグループワークを行うこと
- ③ 事前に PC をセッティングしておくこと(準備係はグループでまわすことを各グループで共有して早川に報告してください。但し、担当グループは全員で行うこと)

アサインメント

・コメントカード(振り返りカード)

13. 14. 施設のご利用者とオンラインでレクリエーションを実践するみなさんいよいよ本番ですよ！グループの練習の成果をみせよ！

<学習目標>

- ・高齢者にわかりやすくレクリエーションを展開することができる
- ・レクリエーションの効果を説明できる

<ミッション>

- ・リモートレクリエーションの実践
- ・文通のやりとりを行ったご利用者にオンラインで初対面(ドキドキ感を味わおう！ご利用者もみなさんと同じ気持ち)し、感謝のことばをかけよう。

<みんなの学習>

- ・みんなの学びのために施設のみなさんにご協力していただけてます。時間厳守で対応し、グループでの役割分担を速やかにできることを証明してください。
- ・グループ発表が終了したグループから振り返りを模造紙でまとめる。

<発表内容>

- ・レクリエーション計画通り展開できたか
- ・ご利用者の反応はどうか
- ・文通をしたご利用者と話してみてどうだったかを最低限入れてください。他の構成はグループに一任します。

アサインメント

- ・コメントカード(振り返りカード)

15. (13. 14の施設オンラインレクリエーション)最後のグループ発表

<まとめ>リモートレクリエーションを振り返り、グループで発表する。

<学習目標>

- ・グループ発表を行い、レクリエーションの本質をみんなで共有できること(各グループ発表時間 5分)

16. 期末考査(50分)

筆記試験(みんな調べた内容がそのまま出題されます)

小論文

内容は、4. 学習の評価を確認すること

<学習目標>

- ・レクリエーションの学びを深めることができる

<ミッション>

- ・レクリエーションは楽しいと思える

<みんなの学習>

- ・期末考査終了後

リモートレクリエーションにご協力いただいた貴法人へこれまでの記録をまとめた写真を選定してアルバムを作成する。

アサインメント

- ・コメントカード(振り返りカード)

▷みなさんへの応援メッセージ

入学して間もないみなさんにおいては、不安や期待が入り混じっていることと思います。しかし、この経験はみなさんだけではなく、教員含めて社会人になれば自ずと通る道であります。少しずつでいいので受講される学生と一緒に前へすすんでいきますので、質問や意見などを言いやすい授業環境を**全員の協力**のもとで**創って**いきましょう！

授業は対面を基本としますが、COVID-19の感染対策として一部履修者についてはオンラインでの出席を認めます。

オンラインでのアクティブラーニングの実践についてはやりづらさを感じることもありますが、しっかりサポートいたします。がんばれるさ！

使用教材・テキスト

⇒解放出版社:ファシリテーターになろう！

⇒中央法規 :高齢者施設の介護人材育成テキスト

⇒公益財団法人日本レクリエーション協会

:レクリエーションの支援の基礎(楽しさ・心地よさを活かす理論と技術)

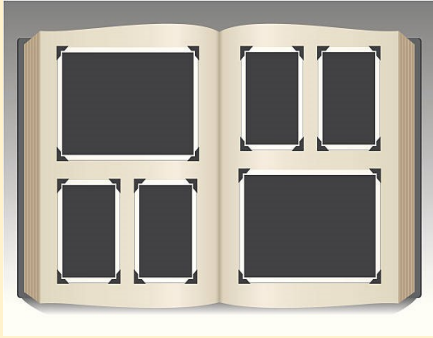
不明点など、聞きたいことがあったら

担当講師：早川 武志(はやかわたけし)

電話番号：080 - 0000 - 0000

Mail : p00000000@gmail.com

までお気軽にどうぞ



ご利用者との思い出アルバム作成



★これからの実習もうまくいくさ！ありがとう★