



# 援助の目的に向けて、 楽しさを活用

## 目的志向型集団レクリエーション・ワークとは集団活動の長所を引き出しながら、 介護の目的に沿って集団レクリエーションを手段として活用する方法 (考え方・知識・技術)

- デイサービスセンターの利用者等高齢者に、集団レクリエーションの楽しさ(個人で味わうもの+他者との関わりの中で味わうことができるもの)を十分に満喫してもらう
- そのことを通して、他の利用者に関わりながら、心身のリフレッシュ、社会性の維持・強化、身体機能の維持・強化といった介護の目的に、自然に利用者が近づいていく。

## 1 「目的志向型集団レクリエーション・ワーク」の3つの要素

### ① 利用者に十分楽しんでもらうための 基本的なリードの技術や知識

例えば、ゲーム(素材)のもつ魅力を理解し、適切に楽しみ方を伝え、個々の利用者に目を配りながら、援助の目的に利用者が自然に近づけるように、楽しさを提供する。

例えば、歌(素材)を利用者が十分に楽しめるように、歌詞やメロディーをわかりやすく伝え、仲間と共に歌うことの心地よさを実感できるようにする。

### ② 素材の理解を踏まえた アレンジと提供の工夫

利用者が楽しみやすい素材、援助の目的にふさわしい素材を選ぶ。そして、利用者がより楽しみやすいように、より援助

の目的に沿うように素材をアレンジする(組み立て直す)。さらに、利用者が十分に楽しみ、そのことを通して援助の目的に近づけるように、アレンジした素材を提供する。

### ③ 目的に沿ったプログラムの 作成と運営

どのような状態、行動が生じることで援助の目的に近づいたのかという、具体的な目標を明確にする。そして、目標を踏まえてアクティビティ(提供されるゲームや歌といった個々の素材)の進行や流れを組み立てる。

利用者の前に立ちリードする援助者(リーダー)や、リーダーをサポートしながら利用者の支援をおこなう援助者(サブリーダー)それぞれが適切な配慮や役割分担を行いながらプログラムを運営する。

## 2 「目的志向型集団レクリエーション・ワーク」の効用

上記①～③の要素を踏まえて、「目的志向型集団レクリエーション・ワーク」を活用すると、次のような変化が生じます。

・ 歌やゲームなどで楽しむいつものレクリエーションの時間が、「気晴らし」の時間から「援助の目的に利用者が近づく」時間へとかわる

- ・ 忙しい業務の中で、援助の目的まで意識できなかつたり、気晴らしに終始してしまいがち・・・
- ・ レクリエーションが、「楽しませるもの」から「楽しさを生かした援助の手段」へと変わっていく
- ・ 楽しんでもらおうとするあまり、援助者の働きかけが空回りしたり、押しつけになってしまいがち。