



目的志向型集団レクリエーション・ワークを活用したプログラムの運営のポイント

目的志向型集団レクリエーション・ワークを活用するためにも、
利用者の介護（援助）の目的に沿って選ばれた、
歌やゲームといった集団型のレクリエーション（アクティビティ）を
組み合わせたプログラムを作成することが大切。

1 プログラム作成の視点

プログラム作成には、こうでなければならないという方程式はない。以下の2点を抑えておきたい。

①プログラムを構成するアクティビティが援助の目的に沿っていること

②基本的な方法やコツを駆使してプログラムが提供されていること。また、プログラムは、内容盛りだくさんにするよりも、ゆったりと目的志向型集団レクリエーション・ワークを実施できるような、余裕のある内容にすることを勧めたい。





2 援助者に求められる配慮



目的志向型集団レクリエーション・ワークの効果をより高めるためにも、プログラムの運営には、チームで当たりたい。

①リーダー役（利用者の前に立ち、素材を提供する援助者）に求められる姿勢・配慮・工夫

- ・プログラムのはじまりは元気よく
 - ・最初に利用者の前に立つリーダー役の第一声が、その後の雰囲気を左右する。明るく元気な第一声からはじめる
- ・自分に自信を持ち楽しみながらリードしよう
 - ・援助者が楽しいと思わなければ利用者も共感できない。
- ・あわてず、あせらずリードしよう。
 - ・事前の想定（素材の理解や提供する手順、楽しんでもらうための言葉かけや段取り等）をしっかりとすることで、利用者の反応に応じて手順を省略したり、言葉かけを増やしたりと臨機応変な対応が出来るようになる。
- ・動作は大きく、ゆっくりと、利用者からよく見える位置で
 - ・言葉での説明よりも、見てわかることは動作で示す。利用者がわかりやすいように、ゆっくりとした動作や、利用者から見やすい立ち位置にも心を配ろう
- ・全体を把握しよう
 - ・リーダー役以外の援助者の動き、役割も十分に理解することで、チームとして利用者によりよい時間を提供することができる。
 - ・どのような目的にそって、どのように利用者にプログラムを楽しんでもらうのか、そのための援助者個々人の役割は、といったことをチームの中で徹底する。

②サブリーダー役（リーダーをサポートする援助者）に求められる姿勢・配慮・工夫

- ・サブリーダー役は、リーダー役の援助者を信頼して、黒子に徹しよう
 - ・サブリーダー役が前に出てしまうと誰がリーダー役なのかわからなくなり、利用者の注意が散漫になる。
 - ・サブリーダー役のフォロー、サポートの仕方ひとつで提供できることがガラリとかわる。黒子の役割の大切さを自覚しよう
- ・リーダー役へのフォローと利用者へのサポートを
 - ・例えば、歌を理解できていない利用者の横に行き、一

緒に歌うことで、多くの利用者の反応を見ながらプログラムをすすめるリーダー役をフォローしつつ、一人ひとりの利用者が歌を楽しめるようにサポートをする

・例えば、動作が上手くできない利用者の横に行き、見本を見せながら、その利用者が皆と一緒にプログラムを楽しめるようにサポートする

- ・リーダー役の行動を把握
 - ・リーダー役が次にどのような指示をするのか、どのようなプログラムの進め方をするのかを十分に理解する（事前に想定する）ことが大切。そのことで、必要なフォロー（例えば、次のアクティビティに必要な道具の用意、隊形づくりの準備）を適切に行うことができる。
- ・サポートがお節介にならないように
 - ・利用者が、時間をかけたり、ちょっと工夫すればできることまで、援助者が手伝ってしまったり、やってしまうことがよく見受けられる。利用者ができること、利用者挑戦してもらった方がよいことは見守る姿勢が大切
 - ・例えばグループ対抗ゲームの、メンバーが何かをリーダーから受け取りに来る、獲得するという場面で、動きにくいからとサブリーダーが代わりに受け取りに行ってしまうということがある。こうした行為は、チームの一員として活躍したという実感を得る機会を利用者から奪ってしまうことでもある。動きにくいのであれば、その利用者がどうしたら皆の前で受け取ることができるのかを考え、サポートするのがサブリーダーの役割。

③リーダー役、サブリーダー役に共通して求められる姿勢・配慮・工夫

- ・肯定的な言葉かけ（褒め言葉）を活用
 - ・「○○してください」「△△をしないでください」ではなく、「□□さんの○○が良いですね」「△△していないところがすばらしい」といった肯定的な言葉かけ（褒め言葉）を大きな声で行うことで、楽しさを膨らませながら（損なわないように）何かをして欲しい、こんなことは避けて欲しいという点を利用者に意識してもらうようにする。
 - ・ゲームや歌の途中や一段落したところで、「上手にできましたね」「すばらしい歌声でした」といった肯定的な言葉かけ、利用者の興味や集中力を無理なく高めていく。
- ・自己満足に陥らないように注意
 - ・利用者よりも援助者が楽しんでいる、といった声も良く聞かれる。
 - ・あくまで主人公は利用者。利用者が、ゲームや歌を自ら行うことで大きな楽しさを得る。そのための支援にふさわしい姿勢・配慮・工夫をしているのか、という視点で絶えず自分の取り組みを振り返ろう。