
学内活動報告

順天堂大学保健看護学部 順天堂保健看護研究 4
P.42-48 (2016)

看護系大学新入生キャンプにおける セラピューティックレクリエーションプログラムの試み

The Trial of Therapeutic Recreation Program on Freshman's Camp in The Faculty of Nursing

辻川比呂斗* 江川 潤* 林 亮* 遠藤りら*
TSUJIKAWA Hiroto EGAWA Jun HAYASHI Ryo ENDO Rira
長沼 淳* 美ノ谷 新子* 豊田 淑恵*
NGANUMA Atsushi MINOTANI Shinko TOYODA Toshie

要 旨

順天堂大学において医学部、医療看護学部、保健看護学部（以下本学部とする）および国際教養学部にて初年次教育としての新入生研修会を実施している。本学部では2014年度よりアメリカで開発されたセラピューティックレクリエーションを参考としたプログラムを導入しており、本稿においてはその実践内容について報告する。具体的には、「機能回復、向上（Functional Intervention）段階」、「余暇学習・教育（Leisure Education）段階」、そして「社会参加（Recreation Participation）段階」というステップを踏む。初期となる第1段階においては、指導者ないしファシリテーター等スタッフの支援度・介入度は高く、第2・第3段階と進むに連れ、スタッフの支援度・介入度が下がり、参加者（学生）の自立度が高くなるプログラムとなる。また並行して、「個」から「全体」へ思考や活動が広がり繋がるようにプログラムを設定した。初日・2日目に第1段階から第3段階のプロセスを繰り返す独自のプログラム構成によって、新入生同士の希薄な関係性がより密となる場の提供が可能となり、学生生活をスタートする時期の有意義なイベントとなったといえる。

索引用語：初年次教育、新入生キャンプ、セラピューティックレクリエーション、課題解決型ゲーム(ASE)、創作活動

Key words：First-Year Experience, Freshman's Camp, Therapeutic Recreation, Action Socialization Experience (ASE), Creative Activities

1. はじめに

1. 本邦における初年次教育の経緯

我が国において新入生を対象とした新入生研修や教養ゼミナールなどは、初年時教育の一環として取り組まれている¹⁾。この初年次教育は1970年代後半から

80年代前半にかけて、アメリカの多くの高等教育機関で導入され、学生の中退率抑制などに有効な教育プログラムであることが評価され、現在では世界20カ国以上に広がっている。その背景として、本邦では深刻な少子化問題と共に、高等教育のユニバーサル化の進行に伴い、多様な学生が高等教育に進学するようになる一方で、卒業時の質的保証が求められるようになり、入学した学生を大学教育に適応させ、中退などの

* 順天堂大学保健看護学部

* *Juntendo University Faculty of Health Sciences and Nursing*

(Nov. 13, 2015 原稿受付) (Jan. 22, 2016 原稿受領)

挫折を防ぎ、成功に水路づける上で初年次教育が効果的であるという期待や評価が高まっているからである²⁾。

2. 順天堂大学における初年次教育の歴史

順天堂大学においてスポーツ健康科学部を除いた医学部、医療看護学部、保健看護学部および国際教養学部にて初年次教育としての新入生キャンプ（以下FCとする）を実施している。スポーツ健康科学部においては、初年次教育として総合講座と呼ばれるグループディスカッションを実施しているが、宿泊形式またはデイキャンプ形式のFCは、他の4学部で実施されている。

医学部においては、昭和58年から30年以上の歴史を持つ新入生研修会としてフレッシュパーソンキャンプが行われており、「1. 新入生を始めとする参加者相互の交流と理解を図る。」「2. 相互理解のための話し方、聞き方を体験・習得する。」「3. これからの学生生活や将来像を描き、語り合う。」ことを目的としている。初日は卒業生および医師によるパネルディスカッション形式の講演会の後、昼食を挟んでロゲイニングなどの野外におけるグループ活動を実施している。2日目はスモールグループディスカッションを実施し、テーマごとの分科会で発表を行い、全体での発表というプログラム構成である³⁾。このような新入生を対象とした研修会は、その後の学生生活のスタートダッシュの一助となっている。

また、医療看護学部において、かつては定員120名程度の頃は医学部同様に宿泊形式で実施していたが、200名に定員増をして以来、日帰りプログラムとして「フレッシューズデイキャンプ」が4月中旬に実施されている。具体的には、午前中はキャンパス近隣の総合体育館でのレクリエーションスポーツを教員・学生間で実施し親睦を図っている。大型アミューズメントパークに併設されている宿泊施設内のレストランに移動して昼食を取り、午後は卒業生や教員による海外

研修・留学経験などの講演を聞き、最後に自身へ4年後の自分に向けての手紙を書くというプログラム構成になっている。

3. 本学部における新入生キャンプのプログラムの変遷

本学部におけるFCは、「新入生同士、さらに新入生と諸先輩および教職員との交流をはかり、学生生活を円滑にスタートさせることができるようにすること、またレクリエーションスポーツ、グループディスカッションを通して、自己を表現するとともに、他者を思いやり、理解することができるようにすること」を目的としている。

2010年の学部新設時から2013年までは医学部のプログラム構成を参考に、初日の午前中は先輩ナースの講演会、昼食を挟んで午後はレクリエーションプログラムを実施し、2日目はスモールグループディスカッションによりテーマを話し合い、そのテーマに沿った内容を全体発表するという流れで実施していた。2014年からはアメリカで開発されたセラピューティックレクリエーションを参考としたプログラムを意図的に導入している。そこで、本稿においては、その意図と共に実践内容および評価について報告する。

II. セラピューティックレクリエーションを用いた研修プログラム

1. セラピューティックレクリエーションプログラム

本学部におけるFCのプログラムは、セラピューティックレクリエーション（以下TRとする）と呼ばれるアメリカで開発された手法を元に構築している。TRとは、医療やリハビリテーション現場で疾病や障害、その他の問題を有する人々の健康、機能、能力、自立性、生活の質を向上させる個人のレジャー活動を活用するための手助けとなる治療方法、教育、レクリエーション活動の機会を提供することである⁴⁾。

TRを取り入れてプログラム作成する際に、Leisure Ability Model（図1）を参考にプログラムを作成した。

具体的には、Leisure Ability Modelは、第1段階として「機能回復、向上 (Functional Intervention) 段階」、第2段階として「余暇学習・教育 (Leisure Education) 段階」、そして第3段階として「社会参加 (Recreation Participation) 段階」というステップを踏む。第1段階では指導者ないしはファシリテーター等スタッフの支援度・介入度が高く、第2・第3段階と進むに連れ、スタッフの支援度・介入度が下がり、参加者 (学生) の自立度が高くなるプログラムとなる。

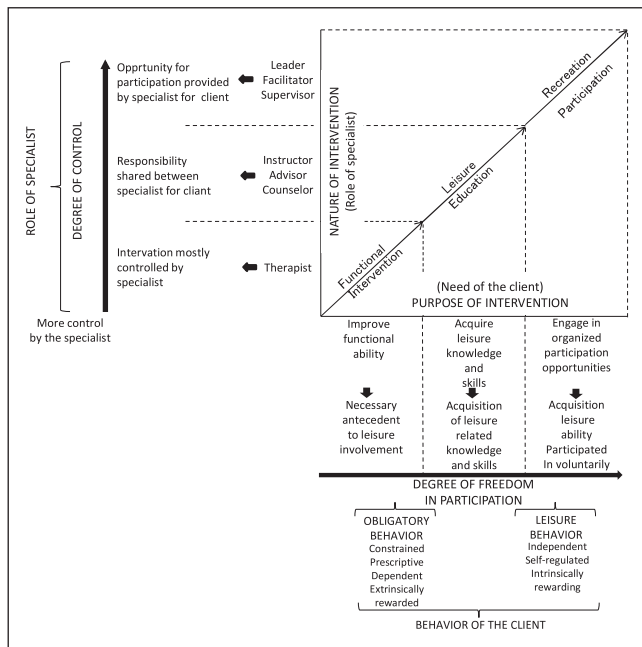


図1 Leisure Ability Model(Stumbo&Perterson1998.)

2. プログラム構成および内容

本学部FCのプログラムの流れについては、図2のように初日に身体的活動を中心としたプログラム、2日目は個別の創作活動から班内の発表、そして全体会でのグループ発表といった流れで構成した。2015年度より上級生との関係性をより高めることを目的として、1日目夜は、上級生がリードして交流会を開催している。2日目のグループ活動の際はファシリテーター役として各班2名ずつ配置し、上級生32名が参加した。

▶ 1日目

TRにおける第1段階とされる「機能回復、向上 (Functional Intervention)」に位置付けられるものは、全体の構成の中における初日午前プログラムのアイスブレイキングである。入学して間もない関係性が希薄な状況の学生達に、身体活動を通して徐々に他人とのコミュニケーションを増やし、グループとしての安心感・安堵感を得られるところまでを目指している。

アイスブレイキングでは「数かぞえ」、「鼻耳の入れ替え」などをおこない、他者とは交わらず自分自身と対峙し緊張を和らげていった。その後、2人組で出来る「手の甲叩き」、「背中タッチ」、「膝肘タッチ」などのアクティビティ、5~6人で実施する「キャッチ」、

日程表 (研修計画)		9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00
第1日目	活動内容	9:30	10:30	11:30	12:30	13:30	14:30	15:30	16:30	17:20			20:30		
	Leisure Ability Model			第1段階	第2段階		第3段階								
第2日目	活動内容														
	Leisure Ability Model			第1段階	第2段階		第3段階								

第2日目のプログラム開始前は、起床後、清掃活動、朝の集い、朝食という流れであった。

図2 FC研修スケジュール

「イハイハドーン」などのアクティビティ、ペアから始まって最終的には10人前後になる「エブリバディアップ」を実施した。指導者は「その時の自分の緊張状態はどう?」、「他者と協力するアクティビティを行って行く際、自分の意見を伝えられる?」、「自分以外のグループメンバーみんなの気持ち、考えはどうだろう?」といったように第2段階、第3段階を意識した言葉掛けをおこなった。アイスブレイキングの最後は大グループで「言うこと一緒、やること一緒」を取り組み、第2段階の野外炊飯につなげていった。

第2段階は「余暇教育 (Leisure Education)」と呼ばれ、運営側がアクティビティを準備し、そこに新入生が参加 (インプット半分アウトプット) している状況である。本FCにおいては、グループ活動の一環として昼食に「野外炊飯」を実施している。この段階はイベントやレジャー活動、自発的な行動に移っていくように援助、教育、指導していく段階であり、学生自身が各々の役割を把握しつつ、課題である食事の準備から片付けまでを行うこととなる。11時半から13時半までの約2時間で、火起こし、下ごしらえ、調理、片付けと分担して実施した。メニューは難易度や時間配分に配慮して「焼きそば・BBQ」を選択した。

第3段階は「レクリエーション参加 (Recreation Participation)」と呼ばれている。本FCにおいては、課題解決型ゲーム (以下ASEとする) と呼ばれるグループごとに施設内にあらかじめ配置されたステーションを周回しながら、課題を解決してゴールを目指すというプログラムを設定している。どのステーションをどういった順序で回るか、ステーションにおける課題をどうやって解決していくかなど、グループ内での意思疎通を十分に図ることが求められる。この段階におけるレクリエーション参加は、自ら参加出来るイベントやレクリエーションの中で自分の能力を発揮できる側面を見つけて参加するようになり、結果としてプログラム参加者の自立度が進んでいくものである。

ASEでは『私の木』、『All Catch』、『トラストラン』、『日本列島』、『クモの巣』、『ラインナップ』といった6つのステーション (図3) を設置して、各グループでステーションを回ってその課題を取り組んでから、キーワードを獲得して問題を解くという「ロゲイニング+ (ぶらす)」と名付けたプログラムを実施した。以下は各6つのステーション課題であるが、各種目において言語的なコミュニケーションによって達成した場合は、目隠し (ブラインド) や非言語 (サイレント) という上位課題を設定して実施した。

①▶『私の木』

思いやる心、他者理解を目的として、2人組になり、ひとは補助役、もうひとは目隠しをして木の肌触りなどを記憶して、その木を見つけ出すという課題が与えられる。

②▶『All Catch』

グループの協調性、コミュニケーションを目的として、同時に様々なサイズのボールや木の実などを投げ合って受け取るという課題である。

③▶『トラストラン』

信頼関係の構築を目的として、チャレンジャーを一人決め、他のメンバーは対面に整列し合い、腕を伸ばしているところにチャレンジャーが歩くもしくは軽く走り、メンバーが腕をチャレンジャーに当たらないように振り上げる中を突き進むという課題である。

④▶『日本列島』

グループ内のコミュニケーションを目的として、ブ

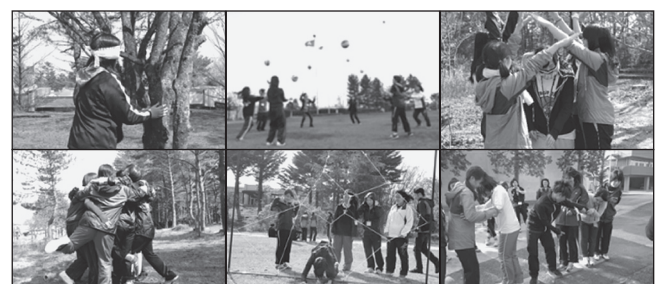


図3 ASEの各ステーションでの課題
上段:左「私の木」、中「All Catch」、右「トラストラン」
下段:左「日本列島」、中「クモの巣」、右「ラインナップ」

ルーシートにメンバー全員が乗って10秒カウントするという課題で、達成した場合、シートを畳んでサイズを小さくした状態で同じ課題を行う。小さなサイズにしたシートに如何にして全員が乗れるかが達成課題となる。

⑤▶『クモの巣』

グループ内のコミュニケーションと協力を達成内容として、あらかじめ用意されたクモの巣状の隙間を糸に当たらないように反対側に通過させ、全員が移動し切るという課題である。

⑥▶『ラインナップ』

グループの協調性を目的として、足の幅の板の上を落ちないように与えられた内容（例：身長順、誕生日順など）に沿って移動するという課題である。

TRを参考とした第1段階～第3段階までの1回目のプログラムはASEまでである。ASEの直後にセッションの振り返りとして各課題における意図やグループの活動について、それぞれのステーション担当者から報告する機会を設け、学生自身がリフレクション（振り返ること）の出来る時間を確保した。

全体での連絡事項を終えてから、各自が部屋に戻り、部屋ごとに食事、入浴を済ませた後、上級生による自治会イベント等についての「学生インフォメーション」を実施した。学生インフォメーションの後は、各宿泊棟に戻り、上級生との交流会（懇親会）を約1時間実施した。

▶2日目

第1段階に対応するプログラムとして「初日のプログラムの中で印象に残った事柄について、絵や詩などで表現する」課題を行った。なお、このプログラムには上級生をファシリテーターとして各班に配置した。各自が4つ切りサイズの厚紙に作品を完成させ、その後持ち時間3分で発表した。この作業は、従来のグループワークディスカッションにおける特定の人物がイニシアチブを掴んでしまうという問題点を回避し、

各自が同等に自己表現できる機会とした。このことにより、同じ時間を過ごした中でも班員同士が別々の事柄を印象に残しているということや、同じ事柄でも表現や感じ方が違うということを受容し、共感できることを狙っている。

第2段階に対応するプログラムとして、上記で作成した絵・詩を元に紙芝居形式の物語をグループで作成する課題を与えた。必ずしもFCのプログラムに沿った時間経過を踏襲する流れでなくても良いというルールで、グループワークを実施した。各自の印象に残った思い出が重複したり、他の創作品とは異質の作品があっても、学生達は一つのストーリー制作を目標に、知恵を出し合い協力して、一つの発表作品に創り上げていく。個別の作品を活かしつつ全部の作品でストーリーを制作するには、ある程度グループのまとまりが求められる。メンバーは、多様な意見や考えを交換し、全員で制作に取り組むことが求められる。この活動では第1段階に引き続き、個別には自己表現と他者受容を、グループには協調性と統合力を狙っていた。ファシリテーターは、グループへのサポート量を第1段階よりも減らしていた。

昼食を経て第3段階の全体発表となるが、持ち時間は5分でグループは全員の前で発表を行う。学生一人一人はどのように表現をすればグループの活動を他者に分かりやすく伝えることができるかという点において発想を凝らし、個人活動を全体発表の中に統合する工夫をしていたと考えられる。この段階では、ファシリテーターの役割は無くなり、新入生のみが課題への参加となるため、グループメンバーが協力して主体的に発表した。

III. アンケート結果

例年、FCに関するアンケートを取り、次年度以降の運営に対するフィードバックを実施している。本年度も、開催時期、内容、自身に対する目標の達成につ

いての回答を得た（新入生 127 人中 124 人の回答回収率 97.6%）。

1. 開催時期・場所

開催時期に関する回答は全参加者 124 名中 95%にあたる 118 名が「良い」と回答した（図 4-1）。4 月中旬の御殿場の気温は低く、野外活動には不向きであるが、本 FC では新入生分の学章の入ったウィンドブレーカーを購入し防寒対策を施しているため、否定的な意見が少なかったと考えられる。

1泊2日という期間についても 86%にあたる 107 名が「良い」としており、要変更とした回答のうち、「日帰り」2名、「3日間」10名、「4日以上」4名と意見がバラついたため、概ね4月開催で1泊2日というプログラムは受け入れられていると考えられる（図 4-2）。

開催場所である国立青少年交流の家についての回答は、96%に当たる 119 名が「良い」との結果を得た（図 4-3）。研修室の多さや運動施設の充実度、またキャンパスからの移動時間を考慮しても当該施設は利用しやすい環境と言える。

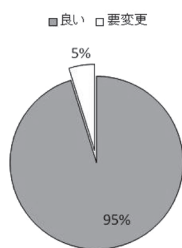


図 4-1
開催時期について

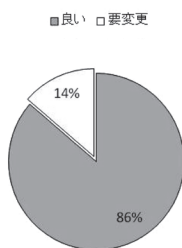


図 4-2
開催期間について

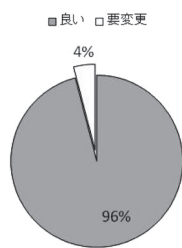


図 4-3
開催場所について

2. プログラム内容

▶ 1日目 「アイスブレイキング・野外炊飯・課題解決型ゲーム（ASE）・上級生との交流」

アイスブレイキングについての回答は、「良い」が 123 名（99%）の回答であった（図 5-1）。引き続いて実施した野外炊飯についても 96%が「良い」と

回答しており（図 5-2）、「仲良くなる良い機会となった。協力出来た。（26名）」、「達成感があった。」などポジティブな意見が多く見られた。「時間的な余裕が無かった。」という回答は、71名（57%）から挙げられたが、プログラム上狙い通りであり、その後の課題解決型ゲーム（ASE）でのグループでの協力を促すための下地としていたため、時間配分も特に大きな問題ではなかったと思われる。ASEでは123名（99%）学生から好評を得た（図 5-3）。

夕食後の上級生との交流（懇親会）は、96%の学生から「良い」という回答が得られた。しかしながら、アイスブレイキング、野外炊飯、ASEと身体活動が多かったため、「早く就寝したかった。（4名）」、「夜は自分たちでゆっくりしたい。（1名）」という回答も見られた。一方で、もう少し長く懇親の時間が欲しいといった回答も10名から挙がっていた。

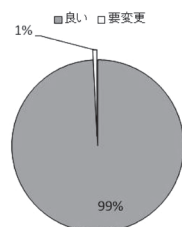


図 5-1
アイスブレイキングについて

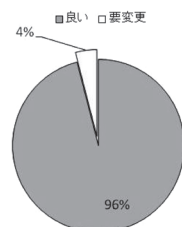


図 5-2
野外炊飯について

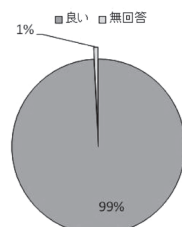


図 5-3
ASEについて

▶ 2日目 「創作活動、グループワーク、全体発表」

創作活動および発表の段階まででは、各グループ大きな違いもなく積極的に活動していたが、その後のグループワークとしてのストーリー制作では、各グループの差が大きく、時間ギリギリまで積極的に演出に工夫を凝らすグループもいれば、早々と発表内容を決定して時間を持て余すグループもあった。アンケートの回答からは、93%の学生から良かったとの回答であったが（図 6-1）、全体発表まで徐々に集中力が低下した可能性があり、88%まで値が低下していた（図 6-

2)。自由回答の中では、「もう少し早く帰りたい、体力的に持たない」、「別の機会での発表が望ましい」などのネガティブな回答もあったが、次年度以降の全体発表の実施については86%の学生が「継続」と回答していた。

図6-3には「FC全体を通して自身が目的を達成しましたか」という問の結果である。よく出来た(47%)、出来た(47%)が全体の94%を占め、本プログラムによる参加者の達成感が十分であった事が伺えた。

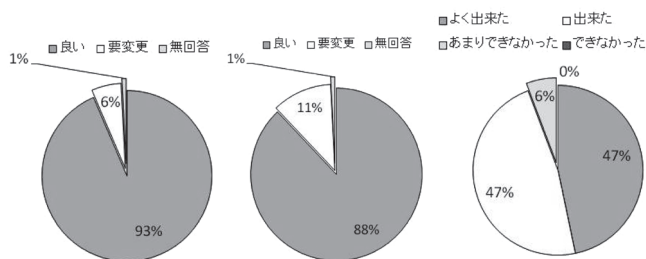


図6-1
創作活動・グループ
ワークについて

図6-2
全体発表に
ついて

図6-3
自身の達成感に
ついて

IV. まとめ

本学部のFCにおける、Leisure Ability Modelの各段階を意識したTRプログラムの試みは、学生が有意義に学生生活をスタートする上で必要性の高いことが示唆された。個から全体へのプロセスを段階的に踏むことで、新入生にとって学生生活を円滑に進めるため

の人間関係を密にする「場」作りが提供できたと言える。アンケートに述べられていた課題等については、次年度以降改善していく。

今後、フレッシュマンキャンプにおいてTRプログラムを組み入れ、学生の心理面や社会性などへの影響についても検討し、看護学生により効果的なFCにおける取り組みを実証的に検証していく予定である。

謝 辞

新入生キャンプ運営に携わっていただきました歴代の学生部委員ならびに全教職員スタッフ、上級生スタッフならびに学外スタッフの皆さまにおきまして、多大なご協力を頂きましたことに御礼申し上げます。

参考文献

- 1) 山田礼子：初年次教育の歴史と理論. 大学と学生 5, 16-23 2008.
- 2) 初年次教育学会：初年次教育学会 設立趣意書 2008. <http://www.jafye.org/index2.html>
- 3) 第32回新入生キャンプ - Freshperson Camp:Jin (仁) Seminar - 実施要項. 2014.
- 4) Stumbo NJ, & Peterson CA. The Leisure Ability Model Therapeutic Recreation Journal 32(2), 82 1998.