

ダイバーショナルセラピー&レクリエーション報告

対象者：新潟市 A 区 B 中学校区の自治会長、民生委員、コミュニティ協議会役員

報告者：和久井久光 所属：新潟医療福祉カレッジ専任教員（B 地区社会福祉協議会事務局員）

小柳 達也 所属：新潟青陵学会会員

実践日（期間）：令和 6 年 2 月 9 日

| 注目したニーズ・要望 | 目指すゴール／期待される成果と結果 |
|--|--|
| <p>① B 中学校区内の自治会長と民生委員の連携を生み出したい。</p> <p>② 民生委員の業務・役割を自治会長に理解してもらいたい。</p> <p>③ B 中学校区における地域福祉の推進を促したい。</p> | <p>① 目指すゴール：助け合いをテーマにしたカードゲームを楽しく実施し、参加者同士がうちとけて仲良くなれる。</p> <p>② 期待される成果：自治会長と民生委員が連携できるようになり、地域福祉や自治会活動の充実が図れる。</p> <p>③ 結果：和気あいあいとした楽しい雰囲気ゲームが実施でき、その後の意見交換が活発に行われた。「今後、相互に協働していけると良い」との発言が参加者からあった。</p> |

プログラム実践内容

| <プログラムの名称> | <これがDT！（気を配った点・ねらい）> |
|--|---|
| <p>「助け合い体験ゲーム」体験会</p> <ul style="list-style-type: none">・ B 中学校区の「令和 5 年度 民生委員と自治会長及びコミュニティ協議会 懇談会」内で実施した。・ この「助け合い体験ゲーム」は、(公財) さわやか福祉財団が制作したゲームであり、カードゲームを通じて助け合い活動をワークショップ形式で疑似体験していくものである。 | <p>① 同じ地域を担当する人たちが同じグループになるようにグルーピングすることで、今後の連携が生まれやすくなることを目指した。</p> <p>② 趣旨やルールをしっかりとわかりやすく説明することで、参加者が納得感を持って主体的に参加できることを目指した。</p> <p>③ 各グループにスタッフを配置したり、進行が滞っているグループにファシリテーターがさりげなく介入することで、場全体が盛り上がり楽しい雰囲気を醸成できることを目指した。</p> |

| | |
|--|--|
| <p><実施スケジュール></p> <p>【準備】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事前打ち合わせ会議で実施目的を共有。 ・対象者への案内及び、参加者の確定。 ・1グループ6～7名で、6グループを編成。 ・各関係機関から助け合い体験ゲーム6セットを借りる。 <p>【当日】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 「助け合い体験ゲーム」の趣旨とルールの説明 ② グループごとのテーブルに、「ゴミ出し」「洗濯」「除雪」「菓の受け取り」「食事介助」などのカード（60種類×3）180枚をすべて見やすくひろげる。 ③ 自分の5年後・10年後をイメージして、その時に困りそうなカードを3つ選ぶ。 ④ 1人ずつ順番に選んだカードを発表し、なぜ困りそうなのか、どのように助けてもらいたいかな等をグループメンバーに伝える。聞き手側は、現在の自分が得意なことや助けられそうなことがあれば、手を挙げてそのカードを手渡ししてもらう。 ⑤ 全体まとめ 引き受けたカードが3枚以上ある方を「助け上手」、引き受けたカードが2枚以下の方を「助けられ上手」と解説し、地域の助け合い活動においては、どちらの存在も大切であることを伝えた。また、受け渡し時のそれぞれの感情を思い出してもらい、その感覚が助け合いの疑似体験であることを伝えた。 <p>【終了後】</p> <p>本プログラム後の意見交換と事後アンケートにて、懇談会全体の感想を参加者から聞き取った。</p> | <p><実施した人と準備したもの></p> <p>企画、当日スタッフ：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・B地区社会福祉協議会（以下、B地区社協） ・B中学校区を担当する第2層生活支援コーディネーター ・A区社会福祉協議会 <p>*当日のファシリテーターはB地区社協事務局員が担当した。</p> |
| <p><報告者・実践者の意図・想い></p> <p>B中学校区には26の自治会がある。しかし、半数は1年交代で会長が変わることから、ともに身近な地域福祉のキーパーソンとも言える民生委員の業務や役割が十分に自治会長に理解されず、有機的な連携が図られていないように思っていた。民生委員や自治会長はともに、地域住民のために重要な役割を果たすことが制度的にも実際的にも想定・期待されていることから、両者が適切に連携・協働していくことにより、地域福祉の推進を促すことができるのではないかと考えられた。</p> | |
| <p><プログラムの評価・分析とその根拠> 【評価：良い】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すべてのグループでから沢山の笑い声が聞こえ、会場全体が楽しい雰囲気になっていった。 ・カードの受け渡し時の気持ちの共有の際、参加者の表情が温かに変化したのが見て取れた。 ・ゲーム後の意見交換が活発に行えた。また終了後、参加者同士で連絡先を交換している姿が見られた。 ・意見交換とアンケートにおいて、このような機会を定期的に望む旨の記載がみられた。 ・関係が希薄な対象間での連携創出のきっかけとして、レクリエーションを活用できることがわかった。 | |
| <p><困難に思う事・アドバイスを受けたい事></p> <ul style="list-style-type: none"> ・集団全員が主体的に参加し、互いに連携したいと思ってもらえるようなプログラムづくりに苦慮した。 ・本事例は偶然「成功」した可能性がある。安定的に確実な効果・成果が得られる方法はないだろうか？ ・研究的な根拠に基づくプログラムづくりのためにフィットする研究者と協働できれば良いと思った。 | |