

大学生が制作する福祉・介護の魅力を学ぶ教材 —FUKUSHI-ASOBI—

岡部 真智子

福山平成大学 福祉健康学部
(福祉学科)

E-mail : m-okabe@heisei-u.ac.jp

【要旨】

「FUKUSHI-ASOBI」とは、全部で5種類のカードゲームからなる福祉・介護の魅力を伝えるための教材の総称である。

「FUKUSHI-ASOBI」は、2020（令和2）年に広島県府中市介護保険課から依頼があり、福山平成大学福祉健康学部福祉学科の岡部ゼミ3年生5名が小中高校生向けに福祉・介護の魅力を伝えるために制作した。府中市が事業（『わたしの仕事が高齢者を支える』を伝える事業）を立ち上げ教材制作を依頼した背景には、小学校・中学校・高等学校の家庭科の学習指導要領の改訂により福祉や介護を学ぶ単元が増加されたことや、福祉人材が不足している問題がある。

本取組みは2020（令和2）年7月末に府中市、府中市社会福祉協議会、岡部ゼミの三者が参加するキックオフ会議を皮切りに始まった。学生が検討し、教材として「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「介護カルタ」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」の5つのカードゲームを制作することになった。

教材を制作する過程では、学生は府中市内の複数の介護施設に対しヒアリング調査を行った。また高校や義務教育学校（小中一貫校）で家庭科を担当する先生にもヒアリング調査を行った。ほかにも府中市内の介護施設の魅力を教材に盛り込むために、各事業所の特色を尋ねるアンケート調査を行った。製品化するにあたっては府中市内のNPO法人に依頼をした。

2021（令和3）年には府中市内すべての小中高校に教材を配付し、7月には義務教育学校にてお披露目会を行った。お披露目会では7年生（中学1年生）が家庭科の授業の中で「介護カルタ」と「神経衰弱（福祉マーク）」に取り組んだ。

KEY WORDS：福祉，介護，教材

1. はじめに

「FUKUSHI-ASOBI」とは、全部で5種類のカードゲームからなる福祉・介護の魅力を伝えるための教材の総称である。本教材は、広島県府中市介護保険課（以下、府中市）から、市内の小学生・中学生・高校生が福祉や介護を学ぶための教材の作成依頼があり、府中市や府中市社会福祉協議会の協力のもとに大学生が制作したものである。府中市が教材制作を依頼する背景には、小学校・中学校・高等学校の家庭科の学習指導要領の改訂により、福祉や介護を学ぶ単元が増加されたことがある。

本稿では、府中市の事業の概要や、「FUKUSHI-ASOBI」制作の過程、教材の内容、教材完成後のお披露目の様子、本取組みにかかる取材・報道について記す。なお本稿で使用している写真は、許諾を得て筆者が撮影したものである。

2. 『わたしの仕事が高齢者を支える』を伝える事業の概要

府中市が2020（令和2）年度に『わたしの仕事が高齢者を支える』を伝える事業を企画し、協力を福山平成大学福祉健康学部福祉学科に求めた。府中市が本事業を企画した背景には「①介護施設が介護職員の採用に苦慮しており、広島県でも約7,000人の介護職員が不足している、②マンパワー不足で介護施設の職員の負担が増加している」（以上、府中市作成の資料より引用）がある。

本事業で制作する教材は、将来の担い手となり得る小中学生と進路選択期の高校生に利用してもらうことを意図している（当初は、大学生や一時的に介護から離れている者、中高年齢者も対象に含まれていたが、教材開発の中で対象者を絞ることにした）。ねらいを学習要領に沿うものとし、小中学生には「家族・家庭・地域との関わりを考え、工夫できるよう、介護など高齢者との関わりの理解を促す（小学校学習指導要領）」「高齢者など地域の人々との関わりについて、問題発見、課題設定、課題解決策を考え、工夫できるよう、高齢者の身体の特徴（視力や聴力、筋力の低下）、立ち上がりや歩行などの介助の方法を促す（中学校学習指導要領）」ことをねらいとした。

また、高校生には「介護保険制度、地域包括ケアなどを取り上げて、高齢者を取り巻く社会の課題について考えることができるよう、高齢者の心身の特徴、社会環境、高齢者と関わる際に重要な尊厳や自立の視点、関わり方

などについて理解を促す」「高齢者の心身の特徴、社会環境、高齢者と関わる際に重要な尊厳や自立の視点、関わり方などについて理解し、基礎的な技能（車椅子の操作や移動・移乗の介助、食事・着脱衣の介助など）の修得を目指す（高等学校学習指導要領）」ことをねらいとした。

本事業では「目的を最大限に達成するツールの作成（冊子、電子媒体など）」が求められた。あわせて「小中高生が家庭科の補助教材として活用可能なものとする」と、また臨場感を持つために「府中市内の介護施設で働く介護職の生の声を成果物に反映すること」が期待された。

本事業を遂行するにあたり、2020（令和2）年7月に府中市と福山平成大学で受託研究の契約を交わし、事業は福山平成大学福祉健康学部福祉学科岡部真智子ゼミ（3年生5名）が取り組んだ。受託金額の総額は75万円である。

3. 教材「FUKUSHI-ASOBI」制作の過程

1) 事前の学習

2020（令和2）年の7月にコロナ禍のなか、対面授業ができるようになってから、岡部ゼミの3年生5名が本事業に向けて事前学習を始めた。はじめに府中市の介護保険課の担当職員に事業の趣旨や市が考える教材のねらいについて説明いただいた。

その後、学生が福祉を学ぶ教材のイメージを持つため、他大学の学生が制作した「認知症啓発カルタ」や災害対応カードゲーム「クロスロード」を体験した。こうした体験を通じて、教材は「ゲーム形式・演習形式で行えるもの」「小学生には、福祉・介護を身近に感じてもらうためのものとする」「中高生には、福祉にかかるツールを使いながら、生徒同士で話し合えるものとする」という教材の方針が決まった。

その後、学生それぞれが参考になると考える既存のゲームを調べ、ゼミの授業で紹介した。本事業の目的、自分たちで立てた方針を踏まえたうえで、どのような教材であれば小中高生に取り組んでもらえるか検討し、7月中旬から具体的な教材（カードゲーム）の検討が始まった。

2) キックオフ会議

府中市、府中市社会福祉協議会、福山平成大学岡部ゼミ3年生・教員が一堂に会し、7月30日に大学におい

てキックオフ会議を行った（写真1）。会議では、府中市介護保険課課長、同市社会福祉協議会会長のあいさつの後、学生5名が一人ずつ抱負を表明した。その後、学生がカードゲームの案として、介護のケーススタディができる神経衰弱やカルタ、すごろくの活用などのアイデアを提案した。



写真1 キックオフ会議

3) 企画書の作成と試作品作り

キックオフ会議の後、学生は本事業で制作する教材（カードゲーム）を「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「介護カルタ」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」に決めた。夏季休暇期間中には、一人が一つのカードゲームの担当者となり、対象やねらい、遊び方などをまとめた企画書を作成した。

後期授業が始まってからは、それぞれが検討した企画書を披露した。その後内容を精査するとともに、試作品作りを進めた。試作品は介護施設にインタビュー調査を行うにあたって、どのような情報を把握すればよいかを明らかにするために、また学校の先生が教材として使用する上で、どのようなものだと使いやすいのか見本を示しアイデアをいただくために制作した。

4) インタビュー調査

府中市の担当者から市内の介護施設の一覧データをいただき、調査対象とする介護施設を検討した。10月から11月にかけて複数の介護施設や高校、小中学校にインタビュー調査を実施することとし、調査先への依頼・調整を府中市に依頼した。

9月から学生は介護施設や小中高校に行うインタビュー調査の項目について話し合った。調査当日は、聞き取りをする担当、記録をする担当、教材（カードゲーム）の説明をする担当など、学生が役割分担をしながら実施

した。

インタビュー調査は3日にわけて行った。1日目（10月1日）は、府中市内の特別養護老人ホームと老人保健施設の計2か所に実施した。調査の目的は、カードゲームの内容に反映するための介護現場の実際や、介護職員が対応に悩むジレンマ事例の聞き取りである。施設の職員からは現場の様子が語られ、この取組みに期待する声が寄せられた。

2日目（11月18日）には、4か所の介護施設（デイサービス、特別養護老人ホーム、ヘルパー事業所、老人保健施設）と高校の家庭科担当の先生にインタビュー調査を行った（写真2）。介護施設への調査目的は、前回と同様である。また高校向け調査では、「YES NOゲーム」と「神経衰弱ゲーム（介護施設）」の試作品を見てもらい、どのような工夫があればこの教材が使いやすくなるか、また先生がふりかえりを行う際に気を付けていることなどを聞いた。先生からは「生徒自身が考える教材になっているため、授業で使ってみたい」という意見が寄せられた。そして「教材には授業で取り扱う内容が含まれることが望ましい」ということで、高校で使用する家庭科の教科書を借りることができた。

3日目（11月26日）には、小中一貫の義務教育学校の家庭科担当の先生にインタビュー調査を実施した。インタビューの内容は高校と同様であり、「介護カルタ」「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」の試作品を見てもらった。先生からは「家庭科の授業のほかに、進路選択を考える授業や、介護施設にボランティア体験に行く際の事前学習として使える」という意見が寄せられた。



写真2 介護施設へのインタビュー調査

5) アンケート調査と介護施設の動画撮影

当初、介護施設にはインタビュー調査のみ実施する予定であったが、インタビュー調査の際に、職員が熱心に話してくれたこと、またインタビューの対象とした介護施設以外の様子も教材に盛り込んだほうがよいと考え、

介護施設を対象としたアンケート調査を12月に行った。あわせて、子どもたちに施設の様子が伝わるようにと、施設の動画撮影を依頼し、教材に盛り込むことにした。

アンケート調査は、府中市内の介護施設20か所に行った。調査対象は「神経衰弱ゲーム（介護施設）」の内容に反映できるよう、デイサービスや特別養護老人ホーム、老人保健施設など、複数の施設種別が含まれるよう選定した。調査内容は、教材にそのまま反映できるよう、その施設で大事にしている考えや名物職員など、それぞれの施設の特徴が表れるよう記述式とした。また調査票の最後には、動画撮影協力の可否を尋ねる項目を設けた。結果7つの事業所から動画撮影に協力できると回答を得た。しかしその後インフルエンザなどの感染症への対応で職員が忙しくなったなど、さまざまな事情により、最終的に動画を提供していただいたのは3事業所となった。

動画撮影にあたっては、「必要なカット数」「撮影してほしい映像」「テロップに入れる文章」など、動画の見やすさや編集の容易さを考慮して、いくつかの約束事をまとめたものを介護施設の担当者に送付した。あわせて事業所自前で撮影を行うことを依頼した。

6) 福祉マークの使用許諾と制作業者との打ち合わせ

2021（令和3）年1月下旬から、府中市の職員が神経衰弱に使用する福祉マーク（全20種）を管轄する担当者¹⁾に連絡をとり、使用に関する許諾を得た。これは今後カードゲームを販売することを考えてのことである。

動画の編集や「介護カルタ」の絵札のイラスト作成、カードゲームの製作には、府中市内のNPO法人に協力を求めた。当初は学生も打ち合わせに同席できればと考えたが、新型コロナウイルスの感染拡大により、NPOの担当者、市の職員、筆者の三者で進めた。打ち合わせでは、紙の材質やカードを入れる箱の大きさ、デザインなど多岐に渡り、細部に至るまで検討を行った。費用の問題もあり、最終的にはNPOで「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」「介護カルタ」を制作してもらい、大学の研究室で「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」を印刷することになった。

7) A高校との連携事業での発表

教材（カードゲーム）の制作が進む中、2021（令和3）年1月25日に、A高校の生徒が大学生の研究・活動内容を学ぶ高大連携の取組みが行われた。これは高校

2年生向けの探求学習の一環である。本学福祉学科の2～4年生の学生がZoomを用いて、卒業論文や大学で行った実践活動を発表した。この中で岡部ゼミの学生1名が、小中高生に福祉・介護を学んでもらうための教材作りをしていること、一つ一つの教材のねらいやこれまでの取組みを発表した。

4. 「FUKUSHI-ASOBI」の内容

「FUKUSHI-ASOBI」は5つのカードゲーム（「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「介護カルタ」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」）の総称である。学生は、5つのカードゲームそれぞれに「ねらい」「ゲームのアレンジ」「ふりかえりの例」を設定し、カードゲームに同封する説明書に盛り込んだ。以下、カードゲームを一つずつ取り上げる。

①神経衰弱ゲーム（福祉マーク）

「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」は、遊びを通して誰もが快適に生活を送ることができるためのマークを理解することをねらいとしている（写真3）。対象は小中学生である。20種類の福祉マークは、学生が選定した。

「国際シンボルマーク」「白杖SOSシグナル」普及啓発シンボルマーク「グリーンリボン」「わけがありますく」などがその一例である。

カードの色は2種類（赤カード、青カード、各20枚）ある。ゲームの進め方は基本的にはトランプの神経衰弱と同じである。カードの色が2種類あるのは、限られた授業時間の中で多くのマークに接するためである。赤カードと青カードは対になっており、ゲームでは赤カードと青カードを1枚ずつ引く。



写真3 神経衰弱ゲーム（福祉マーク）

ゲームのアレンジとして「カードに書かれたマークがどこにあるか、実際にまちを歩き探す」などを考えた。

また、授業でのふりかえりの例として、ワークシートを用意し、①マークが持つ意味を知って、気が付いたことや考えたことは何か、②神経衰弱ゲームを通してもっと調べたくなったことは何か、を考えてもらうことを提案した。

②神経衰弱ゲーム（介護施設）

「神経衰弱ゲーム（介護施設）」は、遊びを通して府中市内にある介護施設の種類や提供しているサービス内容や特徴、福祉の基本的な用語を知り、介護や福祉の仕事、仕事の場に興味や関心を持つことをねらいとしている（写真4）。対象は中高生である。

「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」同様、カードの色は2種類（黄カード、緑カード、各20枚）あり、「特別養護老人ホーム」「短期入所施設」「介護保険制度」「社会福祉士」「民生・児童委員」といった用語が記されている。一方のカードには施設や資格の説明が書かれ、対になったカードには府中市内の施設名やその施設の特徴などが書かれている。また、3枚のカードにQRコードがあり、それを読みとれば施設の様子を動画で見ることができる。ゲームの進め方はトランプの神経衰弱と同じである。



写真4 神経衰弱ゲーム（介護施設）

ゲームのアレンジとして、カードにあるQRコードを読み取り、府中市内の介護施設が作成した動画を見る。動画を見た後で施設ごとの違いや職員の考えに対し、意見交換をすることを考えた。

また、授業でのふりかえりの例として、①介護施設にも複数の種類があることやその理由について考える。②それぞれの介護施設の特徴を知り、その中で関心を持った内容を意見交換する。③介護の分野ではさまざまな職種の人が働いていることを知り、それぞれの職種がどのような仕事をしているか調べ自身の進路について考えるなどを提案した。

③介護カルタ

「介護カルタ」は遊びを通して、介護を必要とする高齢者などに対する望ましい関わり方・注意したい事柄を学ぶことや、介護職の仕事を理解することをねらいとしている（写真5）。対象は小中学生である。

札は、あ〜わの44枚である。読み札には「よりそってあなたの気持ち 理解する」「まちがいを 伝えないのも 思いやり」といった言葉が記されている。読み札の言葉は学生や筆者が検討し、介護福祉を専門とする別の教員に確認してもらった。



写真5 介護カルタ

ゲームの進め方は、通常のカルタと同じである。すべての札を読み上げた後、最も多い札を取った人が勝ちとなる。

ゲームのアレンジとして、読み札の中に「チャンスカ

ード」(例:「ふ」「く」「し」)を設け、「チャンスカード」の次の読み札を取った人はポイント3倍となるなどを考えた。

また、授業でのふりかえりの例として、①手持ちのカードを見て、高齢者と接するときに注意したいと思ったことを1枚選び、グループの中で発表する(2枚以上でもよい)。②面白いと思ったり、興味を感じた介護職の仕事にかかるカードを選び、その理由についてグループの中で話し合う。③①や②の後、クラスの中でグループごとに発表をするなどを提案している。

④YES NOゲーム

「YES NOゲーム」の目的は、遊びを通して正解のない介護の現場を疑似体験することにある。設問カードの事例を聞いて、YESやNOを示しながら、なぜそのように考えたのか自分の意見を伝え、他者の意見を聞き取るといった、参加者同士の意見交換を重視している。またゲームを通じてそれぞれの場面で誠実に考え対応することや、福祉的な課題を持つ人やその家族の状況をイメージできるようになることをねらいとしている(写真6)。対象は中高生である。

設問カードは20枚ある。「あなたは施設の職員です」(設定)、「60代の男性は体が痛いため歩きたくないと言いますが、家族は元氣になってほしいので歩かせてほしいと希望しています」(事例)、「あなたはこの男性に歩いてもらうよう声を掛けますか?」(問いかけ)、「YES NO」のように、どの立場で考えればよいのかを表した「設定」、対応が求められる場面が書かれた「事例」、「問いかけ」が1枚の設問カードに記されている。

ゲームでは、①あらかじめ参加者に「YES」「NO」の2枚のカードを配る。②設問カードを読み、全員がその設問カードに対し、「YES」「NO」カードを使って自分の意見を示す。③設問についてどのように考えていたのか各自の考えを伝え合い、お互いの考えを深めるというように進める。

ゲームのアレンジとしては、「YES」「NO」のカードが出た後、多数決で多いほう(あるいは少ないほう)に1ポイントずつ加算する。すべての設問カード(20枚)を読み終えた後、所持するポイントで勝敗を決めるなどを考えた。

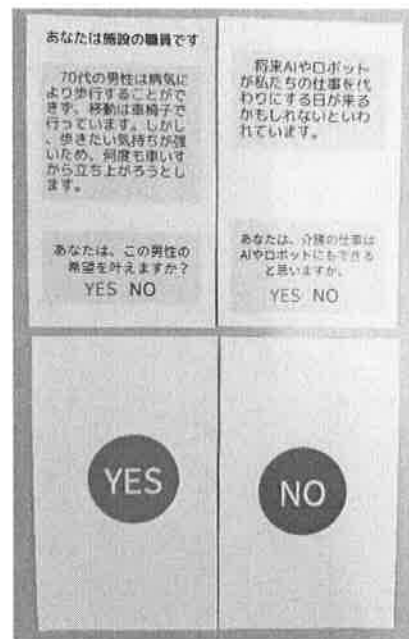


写真6 YES NOゲーム

⑤伝言ゲーム

「伝言ゲーム」は、遊びを通して介護や福祉にかかわる言葉、授業で取り上げた介護や福祉に関する言葉を相手に説明する力を養うゲームである。アイスブレイクとしても使える。対象は中高生である。

あらかじめ一つのグループのメンバーを奇数(5人以上が望ましい)となるようにしておく。複数のグループを設け、同時に行って競争してもよい。

ゲームの進め方は、①メンバー全員が文字を書けるように用紙を用意し、メンバーを一列に並べる。②出題者は、クイズを用紙に書いて1人目に示す。その際、クイズの答えが福祉や介護に関係する用語(「テーマ」となるようにする。③1人目はクイズの答え(「テーマ」)を自分の用紙に書いて、2人目に黙って示す。④2人目は「テーマ」を見て、「テーマ」を連想させる「文字」を既定の文字数(例、5文字)で黙って用紙に記す(例、「テーマ」が「車いす」の場合、連想する文字として「足・移・動・用・具」を用紙に記す)。制限時間は30秒とする。⑤3人目は、2人目が書いた5つの「文字」から、出題された「テーマ」を考え、黙って用紙に書く。(例:2人目の「足・移・動・用・具」から、3人目が出題されたテーマが「車いす」だと考える。)。⑥3人目は、「テーマ」を4人目に見せ、4人目は「テーマ」を連想させる「文字」を5人目にわかるように用紙に書く。⑦同様に、5人目は4人目が示した「文字」から

「テーマ」を考える。最後の人まで到達したら「テーマ」と初めのクイズの答えが同じであるか答え合わせをする。

出題する「テーマ」は、「バリアフリー」「認知症」など自由に設定できる。また、文字数は5文字に限らず、体験する人の年齢に応じて増やしてもよい。また人数が偶数となる時には、最初の1人目に「テーマ」を示し、「テーマ」から考えられる5文字を用紙に書かせるなどすれば、人数が奇数でなくても行うことができる。

ふりかえりの例として、①正しく用語の意味を理解し、相手に正しく伝えることができたかをふりかえる。②相手に正しく情報をふりかえるためにどのようなことが大切だと思うか考えるなどが挙げられる。

5. 教材完成後のお披露目の様子

「FUKUSHI-ASOBI」が完成し、2021（令和3）年度に入ってから府中市内のすべての小中高校に配付された（配付教材 - 小学校「介護カルタ」「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」、中学校・義務教育学校「介護カルタ」「神経衰弱（福祉マーク）」「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」、高校「神経衰弱ゲーム（介護施設）」「YES NOゲーム」「伝言ゲーム」）。

お披露目会は7月14日にB学園の7年生（中学1年生）の家庭科の時間に行われることとなった。教材の制作に携わった大学生は、感染拡大防止のため同席できなかったが、大学からは筆者が参加した。ほかにも府中市長、府中市介護保険課職員、B学園校長、同教頭、マスコミ各社が集まった。

授業は「地域の人々と協力・協働しよう」というテーマで進められ、生徒たちは府中市の高齢化率や、高齢者の一般的な身体の特徴を学んだ後、「介護カルタ」と「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」に取り組んだ（写真7）。最初に先生から大学生がこの教材を作成した意図について説明がなされた。その後「介護カルタ」では読み札を読み切った後に札を取ることや、札を多くとることよりも意味を理解しながら行うことを大事にするよう注意事項が伝えられた。

「介護カルタ」や「神経衰弱ゲーム（福祉マーク）」に取り組んだ後、生徒たちは、①介護カルタで学んだこと、②神経衰弱ゲームで学んだこと、③これからの生活で活かすこと、のふりかえりを行った。感想では「知らないマークが多かった」「お年寄りとの接し方がわかった」などの声が聞かれた。どの生徒も積極的に楽しんで

取り組んでいる様子が見られ、先生方も同様の評価だった。



写真7 B学園7年生の取組み

6. 本取組みにかかる取材・報道

本取組みは、府中市からマスコミ各社への案内もあり、4つの時期に取材・報道がなされた。

1) キックオフ会議

新聞やミニコミ紙などの取材があり、計4紙がキックオフ会議を記事にした。以下、掲載された日付と見出しを記す。

『中国新聞』8月4日朝刊「介護の魅力紹介 補助教材開発へ - 府中市、学生らと連携」、『山陽新聞』8月5日朝刊「府中市と社協が小中高生教材開発へ - 介護現場の人材を確保 - 福山平成大と連携し制作 学生目線生かす」、『府中NEWS速報』8月1日「小中高校生に介護の魅力を届けるには 平大とタッグでPRツール開発へ」、『びんご府中かわら版』8月1日「介護人材確保へ教材開発 - 市と市社協 福山平大生が協力」。

2) ヒアリング調査

10月1日と11月18日、26日に介護施設や高校、義務教育学校にヒアリング調査を実施した。10月1日の調査時に取材が行われ、3紙が記事にした。以下、日付と見出しを記す。

『中国新聞』10月2日朝刊「介護職の魅力聞き取り - 福山平成大生、府中の施設訪問」、『読売新聞』10月27日朝刊「介護職の魅力かるたに - 府中市補助教材 福山平成大生作成へ」、『府中NEWS速報』10月2日「平大生の介護魅力発信ツール作り - 今度は現場で生の声を調査！」

3) A高校連携事業

1月25日にA高校の2年生を対象とした探求学習の一環で、本学福祉学科の2～4年生の学生がZoomにて、卒業論文の発表や本事業の取組みを発表した。新聞やミニコミ紙がA高校側で取材し、計2紙がこの取組みを記事にした。以下、日付と見出しを記す。

『中国新聞』2月3日朝刊「大学生の発表聞き交流 - 福山のA高 研究方法など質問」、『ASA通信』1月29日「課題研究に向け高大連携授業 - A高2年生の探求学習」(A高としたところは実際の高校名が入る)。

4) 完成お披露目会

7月14日のB学園でのお披露目会には、新聞やミニコミ紙などの取材があり、計4紙が記事にした。以下、日付と見出しを記す。

『中国新聞』7月15日朝刊「カード遊びで介護職学ぶ - 小中高生向けに府中市 かるたなど4種類」、『府中NEWS速報』7月16日「平大生考案 福祉・介護を知るゲーム B学園でお披露目」、『びんご府中かわら版』7月18日「介護学ぶカードゲーム開発 - 府中市や平大生など連携し制作」、『読売新聞』9月4日朝刊「介護 カルタで学ぼう 福山平成大生が開発 府中市小中高に配付」(B学園としたところは実際の学園名が入る)。

7. おわりに

今回の教材作成は、3年生のゼミの活動として行ったものである。当初は、本事業を福祉学科の学生たちに広く周知し、参加希望者を募ることを考えたが、コロナ禍で遠隔授業が始まったため、ゼミのメンバーでやることに切り替えた。ゼミであれば、少人数で小回りが利くためである。

ゼミの学生にとって自分たちが望んでこの取組みを始めるわけではなかったため、教員として学生たちが積極的に参加するかが心配であった。だがこれはまったくの杞憂であった。5名のメンバーからは、小中高生に伝えたいこと、知ってほしいことについて積極的に意見が挙げられた。筆者は当初5つのカードゲーム案の中から、優れたもの・面白いと思うものを1つ作成すればよいと考えていたが、5名のメンバーがそれぞれに企画を立て、アイデアを出す様子を見るにつれ、5つとも製品として形にすることにした。これは、府中市の職員にとっても想定外のことだったと思う。

学生にとって初めての体験となるインタビュー調査で

は、緊張で固くなり、言葉の使い方が十分でないところもあったが、介護施設の職員はその意を汲み、熱心に語ってくだった。学校の先生へのインタビューでも、先生方からこの教材を使った授業のイメージが語られ、我々が想像した以上の活用方法を提案いただいた。これにより学生も教材が学校で有効に使われるものになるのではと自信を持てるようになった。学生は、春休みに複数回大学に来て、ゼミで制作するカードゲーム3種の印刷や箱詰め、納品のための仕分け作業を行った。このことは、自分たちの手で教材を作成していることを実感する機会になったと思う。筆者も教材制作は初めての体験で、予算の金額と出された見積書の金額の開きに驚き、頭を悩ませたことも一度や二度ではなかったが、府中市の担当者の協力を得て、乗り越えることができた。

福祉・介護の魅力を学ぶ教材「FUKUSHI-ASOBI」は多くの皆様のご協力を得なければ完成することはできなかった。府中市内の介護施設の方々には、コロナ禍で業務が多くなっているにもかかわらず、インタビュー調査やアンケート調査、動画撮影に協力していただいた。さまざまな機会を通じて、若い人を育てよう、福祉・介護の魅力を伝えようという熱い気持ち伝わってきた。学校の先生方にも複数のアイデアをいただいた。多くの職業がある中で、福祉関係の仕事を選ぶ児童や生徒はごく一部だと思うが、本事業の意義を理解いただき、教育と福祉・介護の架け橋を作っていたいただいた。また、教材制作にはNPO法人にイラスト作成、デザイン、動画制作、印刷にと多方面で協力いただいた。理想を語るわれわれの思いを理解していただき、大きな無理をきいていただいた。また、5つの教材(カードゲーム)に共通の名前があったほうがよいからと、「FUKUSHI-ASOBI」という素敵な名前を付けてくれたのも、NPOの担当者である。本当に感謝の気持ちしかない。こうした皆さんのおかげで、「FUKUSHI-ASOBI」を世に送り出すことができた。

最後に、府中市社会福祉協議会、府中市介護保険課の皆さまにお礼を申し上げたい。当初イメージしていた教材が、カードゲームになったこと、想定以上の種類のカードゲームを作ることになったこと、急遽動画を組み込むことになったことなど、われわれからの無理難題を大きな気持ちで受け止めていただいた。ほかにもさまざまな面で関係各所への調整・説明に労を割いていただいた。心より感謝申し上げる。

福祉・介護の業界は今後益々不可欠で、多くの人の生活を支えるものになる。この「FUKUSHI-ASOBI」を小

中高生に長く使ってもらい、福祉・介護の面白さ・魅力に触れるきっかけになれば幸いである。さらにこの教材をきっかけに関心を持ち、専門職としての道を歩む人が生まれるなら望外の喜びである。

註

- 1) 福祉マークを所管するのは、公益財団法人日本障害者リハビリテーション協会や社会福祉法人日本盲人福祉委員会、警察庁交通局交通企画課など、多岐にわたる。

引用・参考文献

- 文部科学省初等中等教育局教育課程課（2020）「新学習指導要領の全面実施と学習評価の改善について令和2年12月」
(https://www.mext.go.jp/content/20201218-mxt_ky_oikujinzai02-100001263_05.pdf, 20211103.)
- 文部科学省（2018）「高等学校学習指導要領（平成30年告示）」
(https://www.mext.go.jp/content/1384661_6_1_3.pdf, 20211103.)
- 文部科学省（2017）「小学校学習指導要領（平成29年告示）」
(https://www.mext.go.jp/content/1413522_001.pdf, 20211103.)
- 文部科学省（2017）「小学校学習指導要領（平成29年告示）」
(https://www.mext.go.jp/content/1413522_002.pdf, 20211103.)

The Education Materials which can Learn the Welfare and the Care that University Students Produce “FUKUSHI-ASOBI”

Machiko OKABE

Department of Welfare Science,
Faculty of Welfare and Health Science,
Fukuyama Heisei University

Abstract

“FUKUSHI-ASOBI” is a general term for teaching materials designed to convey the appeal of welfare and nursing care activities, comprising five different card games. This report provides an overview of the Fuchu City project; creation, contents, and introduction of the teaching materials; and media coverage of the materials. FUKUSHI-ASOBI was created by five third-year students of Fukuyama Heisei University at the request of Fuchu City to convey the appeal of welfare and nursing care activities to elementary, junior high, and high school students. Fuchu City asked the university to create the materials because home economics classes at elementary, junior high, and high schools now include more units on nursing and welfare, and also because there is a shortage of welfare workers. A kick-off meeting was held in July 2020, in which officials from Fuchu City and Fuchu City Council of Social Welfare as well as members of the Okabe Seminar participated. The following are the five card games the students created: “Game of Concentration (featuring handicap signs),” “Game of Concentration (featuring nursing facilities),” “Nursing Karuta Card Game,” “YES-NO Game,” and “Message Game.” In the process of creating the teaching materials, the students interviewed employees of nursing facilities and home economics teachers in junior high and high schools. In addition, they conducted a questionnaire survey on the characteristics of the facilities. In 2021, Fuchu City distributed the materials to all elementary, junior high, and high schools in the city. The unveiling was done at junior high and high school in July. The students who tried the card games said they learned about many new handicap signs as well as how to interact with the elderly.

KEY WORDS : Welfare, Nursing Care, Teaching materials