

レクリエーション支援教育における教育的効果 ～「レクリエーション交流大会」に参加した学生の変容をもとに～

The educational effects on the assistance of recreational activities
～ Based on the changes in students who participated
in the “recreational exchange meeting” ～

奥 野 孝 昭・大 西 敏 浩・吉 田 祐一郎
Takaaki OKUNO, Toshihiro OHNISHI and Yuichiro YOSHIDA

<要旨>

『四天王寺大学教育研究実践論集』創刊号(2016年3月)において、「大阪府レクリエーション協会『課程認定校レクリエーション交流大会』での活動と教育効果の検討～本学における13年間(平成15年度～平成27年度)の活動を通して～」を投稿した。

その論文では、各年度の参加状況、ブース内容、参加学生の感想等をまとめ、レクリエーション・インストラクター資格取得のための一環として行っている現場実習(事業参加)の紹介という位置づけになっている。

今回は、交流大会に参加した学生が、「楽しかった」「交流が深まった」等の主観的な感想にとどまることなく、ブース参加を行った学生が具体的にどのような変容があったのかを分析する。

その指標として「社会人基礎力」を用いて、教育的効果を検証したい。

キーワード：レクリエーション財、課程認定校、交流大会、教育的効果

第1章 本研究の研究目的・概要と要点

1. はじめに

大阪府レクリエーション協会課程認定校連絡会が取り組んでいる「課程認定校レクリエーション交流大会」(以下「交流大会」という)に本学では2003年度以降13年連続参加している。参加後に学生には、報告レポートを提出させている。「他大学との学生とレクリエーションを通じて交流できた」「レクリエーションを学んでいる学生が思っていたより多く嬉しかった」「他の参加者のホスピタリズムに学ばせてもらった」等のポジティブな意見が多くある。一方「ブース参加を行ってみて、レクリエーション支援の難しさを感じた」「ブース参加は難しいので、次回は一般参加したい」等の感想も少なからずあった。

筆者らは上記のような主観的な感想だけでなく、より具体的にレクリエーション支援教育の効果を検証したいと考え、2013年度よりブース参加学生に大会参加前後に教育的効果に関するアンケート調査を行った。

本論では、3年間のアンケート調査の結果を分析し考察することにより、レクリエーション

支援における教育的効果について検討する。その方法として、国が定める大学教育において身につけておく能力として提起されている社会人基礎力をその指標として、より客観的にその関連性をみるものとする。

2. 本研究の目的

レクリエーションは、人間生活のなかで重要な役割を持っている。筆者らは、このレクリエーションによって気分転換だけでなく、さまざまな内面的な豊かさを享受できると考えている。課程認定校である本学の3専攻（「5 課程認定校」で詳述する）では、対象者である子ども、高齢者、障がい者などの生活をより豊かにし、また生活機能を高めるなどの支援目的に沿ってレクリエーションを活用していくことができるように、意図的・計画的に実施していくことを学習している。

そのなかで本研究では、入学時から卒業時までの学生へのレクリエーション支援教育で、学生にどのような成長があったのかを考察し、具体的な成果として社会人基礎力を高めることができるということを検証するための今後の研究に繋げる材料としていきたい。

3. レクリエーション支援教育のめざすもの

「リハビリテーションや自立支援、子どもたちの育成、地域文化・環境の保全、社会参加の機会づくり等、レクリエーションには人々の暮らしや成長、地域の課題に働きかけることが期待されている。こうした、何かを支えるための遊びや趣味、体験活動などの活用を“レクリエーション支援”という」¹⁾。

筆者らは、子ども・障がい者・高齢者などに対して、レクリエーション財を用いて支援し、彼らの生活課題の解決やADLおよびQOLの向上につなげていける支援者を養成しており、これを「レクリエーション支援教育」と呼んでいる。

その中では、レクリエーションを実施するにあたり、対象者の想いを知らなければならない。また、対象者がこれまでの生活のなかで体験し、喜びとつながったレクリエーション財についても知らなければならない。そうした対象者のアセスメントを行うことからスタートする。

そして、既存のレクリエーション財の中から期待される効果に則した実施目的にあったものを選び、ときにはそれをアレンジする力も必要とされる。

また、とにかくやってみようとするアクションへの意欲を起こし、対象者の中にポジティブな感情をもたせなければならぬ。このために、積極的な働きかけは不可欠であるといえる。

このようなことを列挙するうちに、経済産業省が掲げる「社会人基礎力」の内容と類似しているのではないかと考えるようになった。

4. 社会人基礎力について

経済産業省は、2005年7月、産学官の有識者からなる「社会人基礎力に関する研究会」を設置した。その「中間取りまとめ」が2006年2月に公表され、そこで「社会人基礎力」という名称が生まれた²⁾。

社会人基礎力は、大きく3つの力で構成され、以下の12の能力要素が含まれる。

○前に踏み出す力（アクション）

- ・主体性・・・物事に進んで取り組む力
- ・働きかけ力・・・他人に働きかけ巻き込む力
- ・実行力・・・目標を設定し確実に実行する力

○考え抜く力（シンキング）

- ・課題発見力・・・現状を分析し目的や課題を明らかにする力
- ・計画力・・・課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力
- ・創造力・・・新しい勝ちを生み出す力

○チームで働く力（チームワーク）

- ・発信力・・・自分の意見をわかりやすく伝える力
- ・傾聴力・・・相手の意見を丁寧に聴く力
- ・柔軟性・・・意見の違いや立場の違いを理解する力
- ・状況把握力・・・自分と周囲の人々と物事との関係性を理解する力
- ・規律性・・・社会のルールや人との約束を守る力
- ・ストレスコントロール力・・・ストレスの発生源に対応する力

経済産業省は、「経験が人の内部で構造化し、社会人基礎力を向上させ、人を成長させる」³⁾としている。このことから、レクリエーション支援教育の成果の一つとして、社会人基礎力を高めることがあげられるのではないかと仮説をもとに、本論を展開する。

5. 課程認定校とは

大学・短期大学・専門学校等の高等教育機関において、(公財)日本レクリエーション協会が定めるカリキュラムと担当教員によって公認指導者養成を行う課程を認定された学校を「日本レクリエーション協会公認指導者養成課程認定校」（以下「課程認定校」という）と称している。

本学では、社会福祉士・保育士・介護福祉士資格を取得するための実習を終えた学生が所定のカリキュラムを履修後に、希望者を対象に「レクリエーション・インストラクター」資格を付与している。なお、レクリエーション・インストラクター資格取得のカリキュラムについては、奥野孝昭・大西敏浩・吉田祐一郎「レクリエーション活動の意義に関する一考察」（『四天王寺大学紀要』56号、2013、pp471-498）で言及した。

本学で課程認定を受けている学科・専攻は、人文社会学部人間福祉学科健康福祉専攻、同保育専攻、短期大学部生活ナビゲーション学科ライフケア専攻の3専攻である。

次頁の表1に、大阪府の課程認定校連絡会一覧（2015年度）を記す。

表 1 大阪府レクリエーション協会課程認定校連絡会一覧 (2015年度)

番号	学 校 学 部	学 科
1	追手門学院大学 社会学部	社会学科 ○
	追手門学院大学 経済学部	経済学科 ○
		ヒューマンエコノミー学科 ○
	追手門学院大学 経営学部	経営学科 ○
		マーケティング学科 ○
	追手門学院大学 心理学部	心理学科 ○
2	追手門学院大学 国際教養学部	アジア学科 ○
		英語コミュニケーション学科 ○
2	大阪観光大学	観光学科 ○
3	大阪国際大学 人間科学部	人間健康科学科 ○
		スポーツ行動学科 ○
4	大阪体育大学 体育学部	スポーツ教育学科 ○
		健康・スポーツマネジメント学科 ○・◎
	大阪体育大学 健康福祉学部	健康福祉学科 ○・※
5	関西大学 人間健康学部	人間健康学科 ○
	関西大学 (全学科共通)	(共通科目B群) (実践科目群) ○
6	四天王寺大学 人文社会学部	人間福祉学科 健康福祉専攻 ○
		人間福祉学科 保育専攻 ○
7	太成学院大学 人間学部	健康スポーツ学科 ○
		人間心理応用学科 ○
		子ども発達学科 ○
8	帝塚山学院大学 人間科学部	食物栄養学科 ○
		心理学科 ○
		情報メディア学科 ○
9	梅花女子大学	こども学科 ○
10	羽衣国際大学 人間生活学部	人間生活学科 ○
	羽衣国際大学 現代社会学部	現代社会学科
11	桃山学院大学 社会学部	社会福祉学科 ○・※
12	大阪青山大学短期大学部	幼児教育・保育科○
13	大阪国際大学短期大学部	幼児保育学科 ○
14	大阪千代田短期大学	総合コミュニケーション学科 ○
15	四條畷学園短期大学	ライフデザイン総合学科 ○
16	四天王寺大学短期大学部	生活ナビゲーション学科ライフケア専攻 ○
17	大阪医専	アスレティックトレーナー学科 ○
18	大阪社会福祉専門学校	介護福祉科 ○
19	大阪ビジネスカレッジ専門学校	スポーツ学科 ○
20	大阪保健福祉専門学校	社会福祉科 ○
		介護福祉科 ○
		保健保育科 ○
21	大阪リゾート＆スポーツ専門学校	スポーツ科 ○
		アスレティックトレーナー科 ○
		スポーツトレーナー科 ○
		スポーツ保育科 ○
22	大原スポーツ＆保育専門学校	スポーツ産業学科 ○
		保育養成学科 ○
		保育福祉学科 ○
23	大原医療秘書福祉製菓専門学校	介護福祉学科 ○
24	近畿社会福祉専門学校	介護福祉科 ○

25	鴻池生活科学専門学校	介護福祉学科 ○
26	南海福祉専門学校	介護福祉科 ○
		児童福祉科 ○
		総合福祉科 ○
27	箕面学園福祉保育専門学校	保育科 ○
		介護福祉科 ○

○：レクリエーション・インストラクター資格が取得できる学科

◎：レクリエーション・コーディネーター資格が取得できる学科

※：福祉レクリエーションワーカー資格が取得できる学科

（出典）「日本レクリエーション協会」ホームページ、「課程認定校一覧」を元に筆者作成

6. レクリエーション交流大会について

レクリエーション・インストラクター等のレクリエーション資格の取得を目指す学生が自ら提案するレクリエーションプログラム（ブース発表）の実施を通して大阪府下の課程認定校学生間で交流するイベントである。また、これまでの座学等を通じて修得してきたレクリエーション実践の知識や技術を集大成するものでもある。

大阪府においては、1996年より毎年、「課程認定校レクリエーション交流大会」が実施されており、2015年度で20回目を迎えた。

レクリエーション・インストラクター資格取得のためには、現場実習（事業参加）として、レクリエーション協会などが主催するイベントに2回以上参加することが必須となっている。そこで課程認定校として主催できるイベントができないかと、発足当時から検討を重ね、（公財）大阪府レクリエーション協会と共催で交流大会を行うことになった。

当初は、大阪府レクリエーション・コーディネーター会に指導を委託し、レクリエーション財（ゲーム・ソング・ダンス等）を媒介に参加者の交流を深める一斉参加型として行われた。この形式は、第6回大会（2001年度）まで続けられた。

第7回大会（2002年度）からは、より学生が主体的に参加できるよう検討し、その結果、各校の上級生学生がオリジナルの企画でレクリエーションのコーナー（ブース）を担当し、下級生がスタンプラリー形式で一般参加を行い、それぞれの好みのブースを体験し、交流を深めるブース形式に変更し、今日に至っている。

毎年、本学では課程認定を受けている3専攻の学生で1・2回生時に、レクリエーション支援の基礎的学習をねらいとする設置科目「レクリエーション論」を履修している者に、一般参加を促している。ブース参加については、人間福祉学科保育専攻は、「奥野ゼミ」3回生受講者へ、健康福祉専攻は、「レクリエーション活動援助論Ⅰ」の2回生以上の受講者へ参加を促している。生活ナビゲーション学科ライフケア専攻は、「アクティビティケア」2回生受講者に対して参加を促している。

7. 第20回（2015年）交流大会の概要

（1）日程・会場

課程認定校各校の行事および実行までの準備期間などを考慮し、7月5日（日）を候補日と

して調整し、決定した。

会場は、各校からアクセスしやすい難波にある大阪府立体育会館とした。

(2) 参加校・参加者

【ブース参加】 11ブース174名および特別ブース29名

※特別ブースは、大阪府レクリエーション・コーディネーター会、福祉レクリエーションネットワーク大阪と、課程認定校卒業生とが共同で運営したもので、資格取得後の活躍の姿をイメージさせるものでもあった。

【一般参加】 17校487名

各校のブース内容は、概ね3つの領域の特徴を表したものになっている。健康・スポーツ領域参加校は、レクリエーション・スポーツを中心に各校がアレンジした交流を深める内容になっている。幼児教育領域参加校は、幼児・学童向けの体操・ダンスを中心に、大学生に対しても楽しめるような内容になっている。福祉領域参加校は、高齢者・障がい者を対象にできるように疑似体験やクラフト等も取り入れた内容になっている。

(3) 実施組織

大会については、(公財)大阪府レクリエーション協会が主催団体、課程認定校連絡会が主管団体として組織している。

(4) 実行委員会

課程認定校連絡会会長が企画・運営の責任者となり、実行委員会を組織し、幹事会の中から互選された実行委員長の下に総務、プログラム進行、学生指導、ブース運営班に分かれ実施している。筆者のうち奥野が課程認定校連絡会会長を務めるなど、筆者らも実行委員会の中心メンバーとして参画している。

また、ブース参加校の代表各2名が学生実行委員として加わり、当日のプログラム進行などは、学生が自ら表に立ち主体的に実行できるようにしている。

学生実行委員会では、体育館内でのブース配置を決めるための必要スペースや、貸し出し希望備品の確認等を行っている。この時に役割分担を決定するが、他校の学生実行委員は、負担の大きい役割に対し積極的に手をあげるので決定が早い。本学の学生は、それに比べてやや積極性に欠ける場合があるが、このような積極的な学生が参加している委員会の場にいるだけでも大きな刺激を受けて帰ってきている。

(5) プログラム

一般参加者は、午前・午後の交代制（2部制）で参加。ブース参加者は終日参加した。

2015年7月5日（日）於：大阪府立体育会館

9：00 スタッフ集合、ブース設営等開始

- 9:10 学生実行委員打ち合わせ
- 10:20 午前の部受付
- 10:45 オープニング・レセプション
- * 梅花女子大学チアリーディング「レーダース」の演技
- * 準備体操（大阪青山大学短期大学部）
- 各ブース体験
- 12:45 エンディング・プログラム
- * フィナーレ（合同ダンス）
- * 講評（大阪府レクリエーション協会会長、課程認定校連絡会会長）
- 13:00 昼食休憩
- 13:50 午後の部受付
- 13:55 学生実行委員打ち合わせ
- 14:15 オープニング・レセプション
- * 梅花女子大学チアリーディング「レーダース」の演技
- * 準備体操（大阪青山大学短期大学部）
- 各ブース体験
- 16:15 エンディング・プログラム
- * フィナーレ（合同ダンス）
- * 講評（大阪府レクリエーション協会会長、課程認定校連絡会会長）
- 16:30 ブース撤収、後片付け・清掃
- 17:00 学生実行委員評価会、学生解散
- 17:30 実行委員評価会、解散

(6) 本学3専攻のブース内容

①人間福祉学科保育専攻

【ブース出し物】 カードめくり競争

【参加学生】 奥野ゼミ3回生12名（健康福祉専攻学生2名含む）

* 人間福祉学科のゼミは、保育専攻と健康福祉専攻が合同で実施している。

写真1 カードめくり競争

【チーム分け】

- ・ 他校の人と混合チームになるように、血液型や誕生月で集まる等のアイスブレイキング、交流ゲームを通してチーム分けを行った。

【進め方】

- ・ 交流ゲームを通して決められた2チームが指定された場所に集まる。
- ・ 赤チームもしくは青チームを決める。



- ・見本を見せながら、制限時間内に自分たちの色になるようにカードを裏返すことを説明する。
- ・指定された場所内での実施であることや、妨害行為の禁止について説明する。
- ・終了後、同じカードを積み上げ、高い方が勝利となる（微妙な場合は、1枚ずつ数える）。
- ・スタッフは声援を送る。対戦チームに人数差がある場合は、スタッフも加わり調整する。

②人間福祉学科健康福祉専攻

【ブース出し物】「ポートビー」

- ・「からだを使って元気に遊びたい」
「チーム一丸となれる遊びがいいな」。
- そんなメンバーの思いから、絵しりとりや色鬼などいくつかの提案の中からこのゲームを選んだ。

【参加学生】2回生14名

【ポートビー】

- ・ドッチビーを使ったポートボールである。
- ・とにかく「安全」で「楽しく」、またチームワークを大切にする。
- ・自分たちも授業のなかで実際に試みて、初めは緊張していたクラスメイトとも仲良くなってきた。そこで「この種目なら交流できる」と思って考えた。

【進め方】

- ・1チーム6人まで。人数が足りないときはスタッフがチームに入る。
- ・主審・副審と線審、タイムキーパー（得点係を兼ねる）、受付に役割分担した。
- ・前半4分、休憩1分、後半3分にした。後半は疲れてしまうので、時間を少し短くしようと話し合いで決めた。

写真2 ポートビー競技



③短期大学部ライフケア専攻

【ブース出し物】「人間知恵の輪」、「ダンス♪長生きサンバ」

【参加学生】2回生9名

【進め方】

- ・最初に「猛獣狩り」で、参加者をシャッフルし、人間知恵の輪のできる人数でグループを作る。
- ・グループ員全員が協力して知恵の輪をほどこいたあとは、全員で「長生きサンバ」を踊る。

【人間知恵の輪】

- ・絡んだ手をほどこいて輪になるのを競う。
- ・全員が円形となり、簡単に自己紹介

写真3 人間知恵の輪



- ・一斉に目をつぶって両手を前に出す。隣の人以外と右左別々に手を組む。
- ・審判の合図で、スタートして少しずつほどいていく。
- ・1グループのときはタイム計測、2グループのときは競争する。

【長生きサンバ】

写真4 長生きサンバ

- ・♪「踊れ、踊れ～」という掛け声とともに「鉄道唱歌」のリズムで、高齢者に長生きしていただく歌詞となっている曲である。

振り付けは見本があったが、自分たちが踊りやすいようにアレンジした。

- ・手製のボンボンをもって、「長生きサンバ」を参加者みんなで輪になって踊った。



(7) 授業の中での「交流大会」への取り組み（短期大学部ライフケア専攻の例）

2月 交流大会の日程が決まる。

昨年は6月開催であり、介護実習の期間と重なり参加できなかったが、今年は参加可能であることを確認した。

以下、授業のなかで交流大会に向けた準備をどのようにしてきたかを紹介する。

表2 授業の中での交流大会の取り組み

月	内容	テーマ	取り組みの記録
4月	第1回授業	オリエンテーション	・授業の中で「交流大会」の概要と参加目的の説明をし、ブース参加していくことを確認する。 （日程の不都合はないか、参加にあたって気がかりなことなどがあれば相談にのる体勢をつくる） ・アンケートの主旨について説明し、<u>交流大会参加前のアンケート</u>を実施する。
	第2回授業	アイスブレイキング技法の理解	・授業の中でアイスブレイキング・ゲームを体験し、自分たちで少人数を対象に模倣的に実演する。 ・次回の授業で下級生と交流するためのアイスブレイキング・ゲームをすることを伝え、教員が提示した一覧のなかから自分ができそうなゲームを選び、役割分担をする。
	第3回授業	アイスブレイキング技法	・下級生との交流を目的に、前回に行ったアイスブレイキング・ゲームを順番に実際に行う。 ・初めてで緊張していたが、次第に他の学生がするゲームにより場の雰囲気や和んできたこともあって、後半担当の学生は取り組みやすかったようだ。
	第4回授業	ホスピタリティ理論と実際	・前回、初めて人前でアイスブレイキング・ゲームを実施した学生を始め、全員に感想を聞く。そのなかで各自のレクリエーション支援の課題を考える。 ・「交流大会」での参加者に対するホスピタリティあふれる態度とは何か、「おもてなし」の気持ちについて理解する。

5月	第5回授業	ホスピタリティの示し方	・「交流大会」での参加者に対する気配り心配りについて考える。考えられる問題とその対応方法について話し合う。 ・「交流大会」のブース容について意見を出し合う。
	第6回授業	個別アクティビティケアの理論と実際	・授業では介護の対象である障がい者、高齢者に対して必要なレクリエーション財とその活用について学ぶ。 ・授業の後半でブース内容をおおまかに決定し、必要なスペースや借用する物品、学生実行委員2名を選出する。
	学生実行委員会 (於：大阪府立体育会館)		・教員とともに出席する。 ・他校の学生のブース内容等を聞く。自分たちのブース内容を説明する。学生実行委員の役割分担について決定する。
	第7回授業	目的に沿ったアクティビティ	・授業では介護の対象者の生活課題の改善に役立つアクティビティについて学ぶ。 ・授業の後半では、ブース内容について詳細を決めていく。学生実行委員会の報告を行う。
	課程認定校連絡会幹事会 (教員実行委員会) (於：大阪府立体育会館)		・学生実行委員会を受けてのブース配置の決定、教員の役割分担を決める。役割分担グループごとの打ち合わせと全体確認。
6月	介 護 実 習 (4 週 間)		
	第8回授業	対象に合わせたアレンジ方法・アクティビティの展開方法	・教科書等に載っているアクティビティでは対応しきれない箇所について、対象者の障がい程度などに応じたアレンジについて学ぶ。 ・授業の後半では、ブースでの役割分担について話し合う。教員からは休憩時間を設け、休憩することはもとより時間をとって特別ブースや他の学校等のホスピタリズムを体験することを勧める。
7月	第9回授業	アクティビティ計画①	・目的に沿ったアクティビティの選択と必要なアレンジについて、計画書を作成することを学ぶ。また、実施時の留意事項や実施後の評価(反省)までの流れを学習する。 ・授業の後半では、実際に一般参加者が来ることを想定したロールプレイを行いながら、声かけや誘導などについて確認し合う。
	第10回授業	交流大会 午前 (於：大阪府立体育会館)	・開始時から大きな声のでていた者もいたが、緊張や恥ずかしさから声が出ない学生が多かった。しかし、他校の呼び込みの声や参加者の歓声などもあり、落ちついてきた。 ・やがて少しずつ声が出るようになり、同時に笑顔も多く見られるようになってきた。
	第11回授業		
	第12回授業	交流大会 午後 (於：大阪府立体育会館)	・参加者のかばんを預かったり、ルール説明をしたりする中で参加者と交流できた。また、用意したアクティビティの中でも意図的にさまざまな学校の学生が交流できるように誘導できるようになってきた。
	第13回授業		
	第14回授業	アクティビティ計画②	・本大会の目的の一つに、ただ楽しむだけでなく、他大学の学生の実践から良い点を学びとり、また自分たちの実践を振り返り、課題をみつけることがある。 ・「交流大会」の振り返りを行う。自分たちのブースの課題や他校のブース担当者から学んだことなどについて各自整理する。 ・交流大会参加後のアンケートを実施する。
			・各自が整理した課題を持ち寄り、学生が「困難だった」としたことについて振り返る。その中で支援者としてふさわしい態度は何であったかなどを考える機会とした。

	第15回 授 業	アクティビティ 計画③	・引っ込み思案な学生は、なかなか他者に呼びかけることができなかったが、参加してきてくれた学生に元気をもらい、声が次第に大きくなっていったことなどが報告された。自分だけの力ではなく、他者の「力」を借りることで主体性を出していく機会になったことが伺えた。
--	-------------	----------------	---

第2章 アンケート調査の概要と分析

1. 参加学生の成長に関する分析

2013年から2015年の3年間に本学よりこの交流大会に参加した学生91名を対象として、大会前と後でどのような変容がもたらされたかの経年比較を目的にアンケート調査を実施した。

アンケートについては社会人基礎力の12の要素から考案した質問項目を考えた。実施にあたりプレ調査をしたときには、各要素5問程度で設問数が合計60題にもなった。類似した設問を整理し、「交流意識」「積極性」「協調性」などレクリエーション支援教育の目標に照らした16題に絞って大会前にアンケートを実施した。大会後には同じ設問に加え、意識の変容についての5題を加えた21題で実施した。

なお、レクリエーション交流大会の目的を考慮し、前に踏み出す力の一要素である「働きかけ力」などに相当する設問は、本研究では「レクリエーション基礎力」として位置づけ、分析を区分した。

なお、アンケート回答者に調査目的を説明し、本人の同意を得た上で調査を実施した。また研究結果については個人情報が特定されないように配慮を行った。

統計処理については、IBM SPSS Statistics (ver.23) を用いて χ^2 検定を行い、相関係数を算出した。

2. 調査結果

(1) 調査対象者

調査対象は、この3年間（2013～2015年）に交流大会にブース参加した学生である。

学科内訳は、次頁図1で示すように、保育士や社会福祉士を目指す「人間福祉学科保育専攻」（3回生）、社会福祉士や精神保健福祉士を目指す「人間福祉学科健康福祉専攻」（2・3回生）、介護福祉士を目指す「短期大学部ライフケア専攻」（2回生）である。

このうちライフケア専攻については、介護実習の日程と重複した2014年是不参加であり、2年間のデータとなるため人数が少なくなっている。

また、一部にアンケートを回収できなかった学生がおり、大会前が90名、大会後は89名のデータ標本数となった。

男女比は、次頁図2で示すように、女性が男性のほぼ2倍の人数になっている。

図1 学科・専攻別調査人数

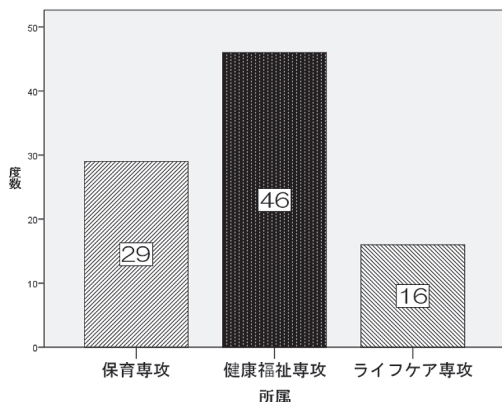
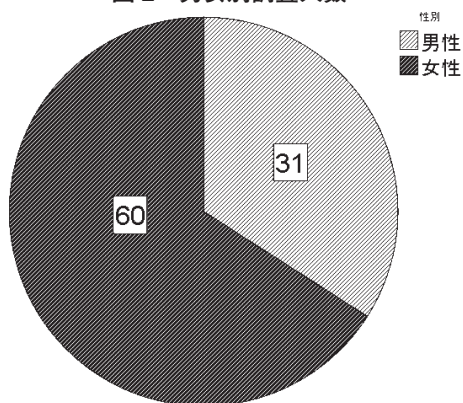


図2 男女別調査人数



(2) アンケート結果

アンケートは、「5. たいへん良くてできた」「4. かなりできた」「3. できた」「2. あまりできなかった」「1. ほとんどできなかった」の5件法で行った。したがって大会後に「3」という評価であっても、大会前よりも点数が伸びていれば教育的効果はあるとした。しかし今回は「4」「5」を上位回答（＝合格点）として抽出し、その数値から分析する。

表3 大会前と大会後のアンケート集計（比較）

■は、もっとも多かった回答、太字は、数値が顕著だったもの

レクリエーション基礎力		1	2	3	4	5	上位 回答 合計	平均値
Q1. 参加者に自らあいさつすることができたか 【前に踏み出す力「働きかけ力」にも相当】	前	3	9	24	27	27	54	3.733
	後	1	4	15	32	37	69	4.123
Q2. 参加者同士の交流を促すような声かけをすることができたか 【前に踏み出す力「働きかけ力」にも相当】	前	7	16	29	31	7	38	3.167
	後	6	11	26	32	14	46	3.416
Q3. 常に自らも楽しむことを心がけ、笑顔で他者と関わることができたか 【前に踏み出す力「働きかけ力」にも相当】	前	2	5	14	26	43	69	4.144
	後	0	4	9	27	49	76	4.360
Q4. スタッフ全体のムードを高めるような言動をとることができたか 【チームで働く力「状況把握力」にも相当】	前	9	23	28	19	11	30	3.000
	後	7	18	25	27	12	39	3.213
レクリエーション基礎力 4設問合計 (下段は平均)	前	19	53	95	103	88	191	3.525
		4.75	13.25	23.75	25.75	22.00	47.75	
	後	14	37	75	118	112	230	3.778
		3.50	9.25	18.75	29.50	28.00	57.50	
		-1.25	-4.00	-5.00	+3.75	+6.00	+9.75	+0.253

・他の参加者の様子を見て、あいさつは大切だと思って、自分から挨拶するように心がけた（Q1、評価3⇒4）。

- ・以前より大きな声であいさつができるようになった（Q1、評価4⇒5）。
- ・交流大会の雰囲気が良かったので、自然と笑顔でいられた（Q3、評価3⇒4）。
- ・予定していたルール内容ではうまくいかない点もあったので、後半ではその点を改善するように試みた（Q4、評価3⇒4）。

表4 大会前と大会後のアンケート集計（比較）

■は、もっとも多かった回答、太字は、数値が顕著だったもの

前に踏み出す力		1	2	3	4	5	上位 回答 合計	平均値
Q5. ブース参加すること自体に対して積極的に関わろうとしたか 【主に「実行力」】	前	4	8	30	31	17	48	3.544
	後	2	2	21	30	34	64	4.033
		-2	-6	-9	-1	+17	+16	+0.489
Q6. 進行役をすすんで取り組むことができたか 【主に「主体性」】	前	9	17	32	25	7	32	3.044
	後	4	14	25	34	12	46	3.404
		-5	-3	-7	+9	+5	+14	+0.360
Q7. 参加を募る呼びかけ（呼び込み）をすることができたか 【主に「働きかけ力」】	前	7	12	36	23	12	35	3.233
	後	7	18	28	19	17	36	3.236
		+0	+6	-8	-4	+5	+1	+0.003
前に踏み出す力 3設問合計 (下段は平均)	前	20	37	98	79	36	115	3.274
	後	6.67	12.33	32.67	26.33	12.00	38.33	3.558
		13	34	74	83	63	146	3.558
		4.33	11.33	24.67	27.67	21.00	48.67	3.558
		-2.36	-1.00	-8.00	+1.34	+9.00	+10.34	+0.284

- ・会場がとても楽しそうだったので積極的にすることができた（Q5、評価4⇒5）。
- ・どうすれば楽しんでもらえるか考えながらできた（Q5、評価4⇒5）。
- ・皆で意見や案を出しているうちに、だんだん楽しくなってきた、積極的にブースに参加してみようと意欲がわいてきた（Q5、評価3⇒4）。

表5 大会前と大会後のアンケート集計（比較）

■は、もっとも多かった回答、太字は、数値が顕著だったもの

考え抜く力		1	2	3	4	5	上位 回答 合計	平均値
Q8. ブースで提供するゲームの選定や考案について、意見を言うことができたか 【主に「創造力」】	前	6	17	33	24	10	34	3.167
	後	3	8	29	33	16	49	3.573
		-3	-9	-4	+9	+6	+15	+0.406
Q9. ブースで提供するゲームの進行（プログラム）の計画について、意見を言うことができたか 【主に「計画力」】	前	7	20	40	17	6	23	2.944
	後	6	13	29	28	13	41	3.326
		-1	-7	-11	+11	+7	+18	+0.382
Q10. 自分たちのブースのプログラムを客観的に評価し、支援者としての次の課題を見つけることができたか 【主に「課題発見力」】	前	5	11	40	27	7	34	3.222
	後	2	9	29	32	17	49	3.596
		-3	-2	-11	+5	+10	+15	+0.374

考え抜く力 3設問合計 (下段は平均)	前	18 6.00	48 16.00	113 37.67	68 22.67	23 7.67	91 30.33	3.111
	後	11 3.67	30 10.00	87 29.00	93 31.00	46 15.33	139 46.33	3.498
		-2.33	-6.00	-8.67	+8.33	+7.66	+16.00	+0.387

- ・最初は聞いているばかりだったが、作業しているうちに意見が言えるようになった (Q8、評価4⇒5)。
- ・練習をしているうちに「こうした方がいいのでは？」と意見が言えるようになった (Q9、評価4⇒5)。
- ・始める前は、プログラム自体に満足していたが、やってみるによって、もっとわかりやすい説明を心掛けなくてはならないということがわかった (Q10、評価2⇒4)。

表6 大会前と大会後のアンケート集計 (比較)

■は、もっとも多かった回答、太字は、数値が顕著だったもの

チームで働く力		1	2	3	4	5	上位 回答 合計	平均値
Q11. わかりやすいルール説明を心がけることができたか(話し方、身振り等) 【主に「発信力」】	前	3	15	23	35	14	49	3.467
	後	4	9	24	38	14	52	3.551
		+1	-6	+1	+3	+0	+3	+0.084
Q12. 参加者に対して「参加してくれてありがとう」という気持ちを最後まで持つことができたか 【主に「ストレスコントロール力」】	前	2	5	26	32	25	57	3.811
	後	0	2	13	38	36	74	4.213
		-2	-3	-13	+6	+11	+17	+0.402
Q13. レクリエーション交流大会の目的を理解して臨んだか 【主に「規律性」】	前	1	13	47	24	5	29	3.211
	後	0	0	25	49	15	64	3.888
		-1	-13	-12	+25	+10	+35	+0.677
Q14. 他者(他のブースのスタッフ等)から支援の方法について学ぶべき点を見つけることができたか 【主に「傾聴力」】	前	7	8	31	25	19	44	3.456
	後	7	10	13	42	17	59	3.584
		+0	+2	-18	+17	-2	+15	+0.128
Q15. スタッフに声をかけ、役割を代わったり補佐することができたか 【主に「状況把握力」】	前	2	12	33	30	13	43	3.444
	後	2	11	21	36	19	55	3.663
		+0	-1	-12	+6	+6	+12	+0.219
Q16. 対象者の状況に合わせて臨機応変にルール変更などをするよう試みることができたか 【主に「柔軟性」】	前	4	15	37	21	13	34	3.267
	後	4	13	19	25	28	53	3.674
		+0	-2	-18	+4	+15	+19	+0.407
チームで働く力 6設問合計 (下段は平均)	前	19 3.17	68 11.33	197 32.83	167 27.83	89 14.83	256 42.66	3.443
	後	24 2.83	45 7.50	115 19.17	228 38.00	129 21.50	357 59.50	3.726
		-0.34	-3.83	-13.66	+10.17	+6.67	+16.84	+0.283

大会については、前回大会までの画像・映像の閲覧や教員から説明を行ったが、実際に体験することにより、その目的を理解していったことがQ13の結果から伺えた。「レクリエーション財を用いて他校の見ず知らずの人と交流する」という本学学生としては、ややハードルの高

い課題であるが、実際にその場面に遭遇することによって、形として実感できたのではないかと考えられる。

- ・身振り手振りを取り入れたルールの説明を、他のブースの学生がしているのを真似してみた（Q11、評価2⇒3）。
- ・実際にブースで参加者と交流し、レクリエーションの楽しさや良い部分を改めて感じる事ができた（Q13、評価3⇒5）。
- ・参加前は頭では理解していたが、実際に参加してみてその場の雰囲気を感じ、目的を意識して臨むことができた（Q13、評価3⇒4）。
- ・レクリエーションは、人と人をつなぐ役割があるのだとを感じる事ができた（Q13、評価2⇒4）。
- ・ルールの説明、ゲームの進行等、様々な場面で見習うところがあった（Q14、評価2⇒4）。

先行研究において矢花は、レクリエーション援助を実際に行う前と後の学生の気持ちの変化を調査している。

それによると「不安である」という気持ちは授業前と後でも数値は変わらず（ともに90.47%）、「緊張する」が増えている（61.90%⇒76.16%）。

これを矢花は「人前に出てレクリエーション援助を行うことがいかに緊張を伴うものであるかを体験してみてわかった」と分析している⁴⁾。

一方で本学学生は、「やらなければ…」という思いと裏腹に「自信がない」「失敗したらどうしよう」というネガティブ感情から半歩踏み出すことに躊躇しがちの傾向がある。しかし、「自分たちがチームとして取り組まなければならない」という仲間意識、帰属意識の中から、あるいは周囲に感化されることで前に踏み出す力の原動力を得たのではないだろうか。

そして、交流大会の目的を理解することによって、「やってみよう」という気分も高揚し、周囲の積極的な雰囲気に感化されて、自発的活動が増えていった。その様子もQ1、Q5、Q12、Q14などの結果に表れている。そうした活動の結果、変容項目の数値が高く現れているものと考えられる。その意味では、まず「前に踏み出す力」が育つことによって付随的にほかの力も養われていくということが見えてくる。

それは、自意識の変化とともに、仲間の力も非常に大きいことがアンケート結果から見てとれた。

また、五十嵐が提起したように「学内で専門知識を学び、社会人基礎力を発揮しながら、プロジェクト等に臨み、求められる能力について理解し、目的を持って学ぶことで社会人基礎力が高まる」⁵⁾ということについても、本アンケートでも検証された。

(3) 「変容」アンケート結果

表7 大会後アンケートの中の意識の「変容」アンケート集計

■は、もっとも多かった回答、太字は、数値が顕著だったもの

	1	2	3	4	5	上位 回答 合計	平均値
変容1. 人との関わりを意識するようになったか	1	0	19	43	28	71	4.066
変容2. ものごとに対して積極的に動こうと思うようになったか	0	4	22	42	23	65	3.923
変容3. 目標や方針を立てる大切さを意識するようになったか	0	6	30	34	21	55	3.769
変容4. チームワークの大切さを理解できるようになったか	0	1	15	31	43	74	4.289
変容5. 相手の話を聞くことの大切さを理解できるようになったか	0	1	22	33	34	67	4.111

表7に示すように、意識の変容は高い結果であった。以下、自由記述を下記に紹介する。

- ・交流大会に参加することで、どのようにすれば相手に物事が伝わるかなどを意識するようになったと思う（変容1、評価5）。
- ・今まで、あまり人と関わりたいと思わなかったが、レクリエーション交流大会で、知らない人にも関わろうと努力するようになった（変容1、評価3）。
- ・レクリエーションを通して知らない人と関わることによって、友人や知っている人と関わることは違うことを再認識し、意識して関わるようにした（変容1、評価4）。
- ・「誰かがやってくれる」ではなく「自分から率先してする」という気持ちを持つようになった」（変容2、評価5）。
- ・誰かの行動を待つより、自分から少しでもできることをしていくことが、自分にとっても成長につながるのだと感じた（変容2、評価4）。
- ・アイスブレイキングの実践では「班でいちばん大きい声を出す」ということを自分で決めて行った。周りに目を向けて気づいたことを自分でしようと思うようになった（変容2、評価4）。
- ・一つの目標に向かって、メンバーと協力しながらものごとをすると、自分が何をすべきかをしっかり把握し、積極的な行動へとつなげることができた（変容3、評価4）。
- ・相手に分かりやすく伝えるにはどうしたらいいとか、先週の自分より今週の自分の方が良いようになろう！と思って授業を受けていた（変容3、評価3）。
- ・最初に目標を立てておくことによって全然達成感が違ってくるのだということが分かった（変容3、評価5）。
- ・みんなで協力して、ものごとを成し遂げる嬉しさを感じることができた（変容4、評価5）。
- ・皆で一つのことを進めていくのは楽しいし、協力し合うことでよりよいものをつくりあげることができるのだと学んだ（変容4、評価5）。

- ・チームで参加している分、チームワークが良ければ、それを見て参加者が楽しそうだと思ってくれる。チームワークが良くなかったら参加者も減る。チームワークで周りの環境も変わらと思った（変容4、評価5）。
- ・実際に前に立って説明することで、聞き手側・話し手側の気持ちを理解することができた（変容5、評価5）。
- ・相手の意見を聞くことで、自分には気付いてなかった点、別の視点から意見を知ることができた（変容5、評価5）。
- ・ルール説明一つでも、相手の話を聞くことが大切だと思った。逆の立場になっても話を聞いてくれると嬉しいし、説明をする意欲がわく（変容5、評価5）。

(4) クロス集計

達成状況に関する質問（大会後）と変容に関する質問についてクロス集計を行った。数値はいずれも漸近有意確率（両側）である。

表8 大会後のアンケートと変容アンケートのクロス集計

		変容1	変容2	変容3	変容4	変容5
レクリエーション基礎力	Q1	.000***	.053	.047*	.027*	.099
	Q2	.039*	.113	.002**	.184	.054
	Q3	.000***	.001**	.002**	.000***	.000***
	Q4	.006**	.095	.000***	.011*	.001**
前に踏み出す力	Q5	.044*	.073	.003**	.000***	.003**
	Q6	.025*	.001**	.051	.000***	.061
	Q7	.596	.428	.042*	.193	.075
考え抜く力	Q8	.188	.007**	.028*	.000***	.453
	Q9	.242	.000***	.002**	.004**	.298
	Q10	.009**	.001**	.000***	.003**	.011*
チームで働く力	Q11	.131	.002**	.002**	.000***	.241
	Q12	.017*	.000***	.048*	.087	.200
	Q13	.000***	.000***	.000***	.001**	.000***
	Q14	.064	.148	.032*	.070	.233
	Q15	.153	.001**	.003**	.000***	.046*
	Q16	.003**	.001**	.026*	.055	.038*

*p<.05、**p<0.1、***p<.001

表8に示すように、Q3、Q10、Q13と5つの変容には相関関係が見られた。このことから、大会の目的を理解し、自らも楽しんで参加することにより、自身の変容があり、同時に次の課題を見つけられるのではないかと考えられる。

これらの変容については、主に意識面での変化を尋ねたものである。それまでの基礎力の醸成によって、さらに自分を高め、周囲との関係を作っていこうとする自身の課題を考えることができつつあることを示している。

(5) 結果

本調査の結果から、交流大会の参加機会を通して、参加学生の成長として次の4点が達成されたことが明らかになった。

- 1) 大会目的である「他校の学生との交流」を促進するためにレクリエーションという方法、手段が有効であることを学生自身が実感できた。
- 2) さらに、それを効果的にするための技法や手段を自分たちの取り組みや、他校学生の取り組みから学び取ることができた。
- 3) これまで取り組みに対してやや消極的であった学生も「場の雰囲気」により、自ら声を出すなど人と関わることに関して積極的に取り組めるようになってきた。
- 4) 参加者の笑顔や感謝、激励の言葉に達成感を感じ、さらにレクリエーションを用いた支援に取り組んでいこうとする原動力になった。

第3章 レクリエーション支援教育の今後の課題

(1) 考察

社会人基礎力の3つの能力については、アンケート結果から一定の教育的効果があったのではないかと推察される。特に「チームで働く力（チームワーク）」については、交流大会を通じて教育的効果があったといえる。ただし、「前に踏み出す力（アクション）」は、まだ積極的になれない学生もいることから、今後の課題となっている。

具体的には、本学学生は「やってみよう」という好奇心は旺盛であるが、積極的に取り組むという学生は少ないように感じられる。一方で、「場」を提供されることで「しなければならぬ」という責任感もあり、「何とかしなければ」と感じるようになる傾向が明らかになった。

また、他校では呼びかける声も大きく、参加者を多く集めているブースも多かった。本学学生は、その存在にやや圧倒されながらも、模倣できるところを取り入れ、大会の後半では、自分たち流の発信もできるように変化していった。こうした周囲の環境は、参加学生の自発性や積極性を引き出すのに非常に効果的であったと考えられる。

また、近くに「良い手本」となるものがあることで、本学学生に対する教育効果を特に感じられた。

なお、大会前より「5」や「4」など既に高い数値であった学生は、大会後の数値の変化がなかったり、少なかったりするが、同じ高い数値での自己評価においても、その数値の意味が違ってきているということも、自由記述の中で確認することができた。

(2) まとめと今後の研究課題

今回のアンケート結果から、交流大会に積極的に参加することによって、社会人基礎力の各要素が向上したと読み取ることができた。ただし半年間の成長は、このイベントのみによって培われたわけではないことも事実である。

本研究では「交流大会」における学生の変容という視点から、レクリエーション支援教育の

効果について論じてきた。しかし、呼びかけに関することや声かけなどコミュニケーション面での積極性に多くの課題を残している。また、チーム全体を意識して関わるというチームワークも一部の人間に頼っている傾向がある。教育的な観点から、チームワークの取れている他ブースからも積極的に学ぶことを期待していたが、実際に自分のブースで手一杯で余裕がない現状であった。

今後はそれらの点を鳥瞰できるような仕組みとして、学科間交流を兼ねて予行演習をするなどの改善策を検討していきたい。

3年間にわたるアンケートの結果から、筆者らは以下の4点を今後の研究課題として捉えている。

① 学生の主体性を促すプログラムの開発

昨年度までは「交流大会」に参加することを最終目標としていた。もちろん交流大会での学びをその後の授業のなかで総括してきたが、反省点を改善していく「機会」が設定できていなかった。

そこで、卒業までの間に再度「交流大会」と類似する体験ができる場を検討、設定することが必要であると感じている。

具体的には、大学祭での出店や、地域のレクリエーションイベントへの主体的参加である。

大学祭については最も現実的であるが、当日多くの学生が学生運営委員会や部活動を通して参加しているので、過度な負担にならないかどうかといった配慮が必要である。

また地域のイベントについては、(公財)大阪府レクリエーション協会や近隣の社会福祉協議会などの地域支援組織から情報を収集し、日程調整をしていくことが求められる。

また国の施策として、2011年6月に「スポーツ基本法」が公布され、翌年2012年3月に「スポーツ基本計画」が策定された。これによれば今後5年間に総合的かつ計画的に取り組む施策として「学校と地域における子どものスポーツ機会の充実」があり、この施策目標の中に「運動好きにするきっかけとしての野外活動やスポーツ・レクリエーション活動の推進」が位置づけられた。この結果、総合型地域スポーツクラブやスポーツ少年団における子どものスポーツ機会を提供する取り組み等の推進が進められることとなっており、これらの取り組みのなかでレクリエーション支援者としての活躍が期待されている。したがって、そのようなプログラムも準備するように努めていきたい。

② 各自の学びをフィードバックする方法やツールの検討

大会終了後、課程認定校共通のブースアンケート及びブース報告書の作成・提出を行っている。本学では、レクリエーション・インストラクター資格取得のために、ただ参加するだけでなく、報告レポートを作成・提出することを義務づけている。併せて、この研究のための大会後の変容アンケート提出を求めた。また、それぞれの専攻別に評価会を開催し、身についた点・今後の課題などを共有している。

今後は、学生個人の変容アンケート・報告レポートをもとに、各個人の課題を明確にし、個

別指導を行う必要があると考えている。

このため、レクリエーション支援者に求められる力の要素について社会人基礎力をもとに整理し、それぞれの要素においての学生個別の現状と課題を考える必要がある。これについては、筆者らの今後の研究課題としていきたい。

③ 個別支援を含めたレクリエーション支援教育の模索

卒業後、福祉領域で活動する学生にとって、各現場では、寝たきりや認知症などにより集団で行動するのが困難な対象者にもレクリエーション支援が求められている。したがって、今後は、集団を介しての個人への支援だけではなく、個人への直接のレクリエーション支援のスキルアップも強化する必要があると考えている。

これは上記（２）の課題とともに、実際の支援教育として体系的に行っていく必要がある。

④ 高等教育機関におけるレクリエーション支援教育の意義と効果の検証

今回のようなアクティブラーニングの取り組みが学生の主体的な学びから社会人基礎力をはじめとする学習成果につながることは検証されつつあるが、まだ科学的データとしては乏しいと言わざるをえない。

そこで、今回の筆者らの研究をもとに、他の課程認定校教員等にも働きかけ、共同研究を行うなどしてデータの拡充を図り、レクリエーション支援教育の意義を明らかにするとともに、社会人基礎力などを身につける上での教育的効果の検証を行いたい。

また、レクリエーション支援教育における質的变化を数値化する評価項目についても精査していきたい。

あとがき

本論文は３名の執筆者が共同で研究した成果であり、担当部分の抽出はできない。

注

- １）（公財）日本レクリエーション協会編『レクリエーション支援の基礎』，2016，p26.
- ２）経済産業省「社会人基礎力に関する研究会『中間とりまとめ』」，2006，p1.
- ３）経済産業省『社会人基礎力 育成の手引き』，2010，p96.
- ４）矢花光「「レクリエーション活動援助法の授業法の授業を受ける前と受けた後での学生の気持ちの変化」」，『つくば国際短期大学紀要』，（38），2010，pp95-100.
- ５）五十嵐元一「ホスピタリティ教育における社会人基礎力の養成」，『桜美林論考，ビジネスマネジメントレビュー』4，2013，pp1-13.

参考文献

- ・犬飼己紀子，「レクリエーション教育の必要性」，上田女子短大紀要，（13），1990，pp157-166.
- ・森田清美「社会福祉領域の専攻学生におけるレクリエーション教育のあり方」，保健福祉学研究，（1），2003，pp83-95.

- ・木下香織・栗本一美・古城幸子・掛屋純子「健康教育とレクリエーション・リハビリとの合同演習の各段階での学生の学び」, 新見公立短期大学紀要, (29), 2009, pp161-167.
- ・横山誠・相奈良律・世戸俊男「『大学におけるレクリエーション教育の可能性』, 国際研究論叢, 22(1), 2008, pp77-85.
- ・宮本晋一 (2009)「福祉レクリエーション科目に関する学生の意識調査」(『沖縄大学人文学部紀要』, (9), 2009, pp79-90.
- ・笹瀬雅史・山川奈央・谷田辺妙子・竹田隆一「大学教育におけるレクリエーション・スポーツ授業の実践と評価」, (3), 山形大学 教職・教育実践研究, (5), pp17-26.
- ・山本純子・小林菜穂子・三井京香・吉岡由喜子・秦泰代・森田婦美子「老年看護学実習のレクリエーション体験における看護学生のQOLの学習効果」, 太成学院大学紀要14, (31), 2012, pp161-168
- ・田島栄文「介護福祉士養成教育におけるレクリエーション学習について」, 甲子園短期大学紀要, (31), pp85-89.
- ・近藤真唯・高野昭雄・相良陽一郎・中村晃 (2014)「社会人基礎力をつける教育に関する研究」, 千葉商大紀要, 52(1), 2014, pp188-189.
- ・奥野孝昭・大西敏浩・吉田祐一郎「レクリエーション活動の意義に関する一考察」, 四天王寺大学紀要, (56), 2013.
- ・奥野孝昭・大西敏浩・吉田祐一郎『大阪府レクリエーション協会「課程認定校レクリエーション交流大会」での活動と教育効果の検討—本学における13年間（平成15年度～平成27年度）の活動を通して—』, 四天王寺大学教育研究実践論集, (創刊号), 2016.

