

2024年6月26日

[配信枚数2枚]

発信元 滋賀大学広報課

報道関係者 各位

大学生が開発した「高齢者も楽しめる レクレーションゲーム」発表会を開催

本学では、地域貢献活動の一環として、高齢者も楽しめるレクレーションゲームを開発する授業（プロジェクト科目）を実施しています。学生たちは介護福祉士の指導を受けながら、試行錯誤を重ねてゲームを開発しました。

この度、本授業の成果発表会を下記の通り開催しますので、ぜひ取材にお越しくください。

【発表会概要】

日 時：2024年7月3日（水）14時50分～15時50分（予定）

2024年7月10日（水）14時50分～15時50分（予定）

※各日3ゲームずつ実践します。

会 場：彦根市北デイサービスセンター（滋賀県彦根市馬場1丁目5-5）

[当日実施するゲーム]

1) ビー玉 キャッチャー

流れてくるビー玉を、紙コップでキャッチ。瞬発力が勝負です。

2) 協力して単語を作れ！ すごいコップ キャッチャー

50音書いている紙コップの中から、お題にあった言葉を作ろう。

3) 彦根双六

彦根を舞台にした双六。懐かしいのから、今のことまで。

4) 座って投げる 動く玉入れ

学生が背負ったカゴが動き回ります。動くカゴを狙って玉を投げ入れます。

5) ことば集め

時間内にお題に沿った単語をたくさん作ったり、足りない字面を一つ見つけて、漢字を完成させる。

6) カロムリング

卓上で行うカロムを利用したカーリング的なゲーム。チームワークと戦略が勝つポイント。

[授業内容]

本授業は4月～7月の3ヶ月にわたり、介護福祉士でChain of smile 代表の小原日出美さんを助言者として招き指導を受けてきました。その成果として、高齢者の身体機能維持に役立ち、かつ盛り上がるレクレーションゲームを学生自ら開発し、組み立て、地域の高齢者を対象としたゲーム大会を開催するものです。

[期待される教育効果]

- 自分自身の手を使い作り出す感覚を得ること。
- PDCA を繰り返して、ニーズを満たすモノづくりの体験をすること。
- 社会人基礎力、特に「チームワーク」と「表現力」を向上し、実践できること。
- 高齢化社会に向けて必要な知識が体得できること。

[発表する学生]

経済学部 1 回生～4 回生 18 名

[取材申し込み]

本授業および発表会に関する取材は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。

●本件に関するお問い合わせ

滋賀大学 地域連携教育推進センター 担当：柴田

TEL：0749-27-1348 E-mail：fukugan@biwako.shiga-u.ac.jp