

(1) 総評

① 事業成功の要因考察

当デイサービスでは、平成17年4月から小グループ化、個別ケアを計画してきた。お客様に対する担当職員の決定、レクリエーションのグループ化、グループ担当者による通所介護計画原案の策定と順序だてて個別化をすすめて行く計画をたてたものの6ヶ月たってもどれも満足のいく状況ではなかった。現場の職員からはそのうちどれも消えてなくなる（元の大人数デイに戻る）と思われていた。

この状況を打破したきっかけは2つある。きっかけは、①少数職員の小グループ化への思いを上層部が受け止めてくれたこと。そして京都府のモデル事業（通所介護カフェテリアプラン導入事業）に応募してはどうかとアドバイスを頂いたことである。次には②職員のほとんどを小グループ化のための研修に行かせた事である。ある者は、我々の行っていた大人数へのサービスに対し危機感をもち、ある者は今までのレクリエーションの間違いに気がついた。なかでも転機となったのは、セラピューティックレクリエーションの研修である。この研修がなければ、小グループ化は成功しなかったように感じている。

そして業務量は増加したが、京都新聞、洛南タイムズ等の新聞社の取材、「府政ほっと情報！」のTV取材が職員のモチベーションを高めた。

モデル事業を成功させるために考えたのが、セラピューティックレクリエーション伝達研修を全職員にきっちり納得させること。小グループ化をビジュアル化して見せること。職員一人一人に責任を持たせる担当制をひいたことである。健康運動・園芸・手芸の担当を決めたことにより各担当が競うようにグループ化を進めていった。

職員はコミュニケーションが大切であることを理解していた。お客様やボランティアの方々や職員同士とコミュニケーションを緊密に保ちモデル事業を進めていった。

モデル事業は終了したが、レクリエーションの小グループ化、個別レクリエーション計画の策定、ケアプランと個別レクリエーション計画連動のデータベース化までが3ヶ月でできたのである。そしてこの事業を継続させるためにも、小グループ活動をケアプランに位置付けていただくことは必須であると考えている。

② お客様、ボランティアの方々、職員の変化

○ お客様の変化

お客様には、自分の力を再発見されるきっかけとなった。若い時にされていた刺繍や、自分の作品をデイサービス内に展示してくださる様になった。作業時かける音楽CDを寄付して下さったり、お客様による環境づくりが始まった。お客様は自分の力を発揮できる場所を求めておられる。

○ ボランティアの方々の変化

ボランティアの方々も、自分の力を発揮できる場所を求めておられる。デイサービスへの協力が生きがいのひとつになりつつある。

○ 職員の変化

以前の大人数レクリエーションより、計画が綿密な分行動しやすいとの感想もある。

研修を受けたことによる各個人の成長もある。個別ケアは、無論業務量が多い。業務量増加よりも個別ケアによるお客様への対応を選ぶ職員の割合が多くなった。個別ケアの概念は核となる職員は納得できたもの、何人かの職員は未だ納得できずにいる。言い方を変え、場所を変えこれからも全員同じ方向を向いたケアをしていこうと考えている。核となる職員はそのコミュニケーションの難しさも今回感じたようである。

(2) 実施状況

① 小グループ活動の概要

当デイサービスにおけるお客様のケアについては、ケアマネジャーのケアプランとの整合性が必要であると考えている。

セラピューティックレクリエーションに基づいた小グループ活動がお客様に必要なかどうかは、個別にアセスメントした結果判定する必要がある。平安女学院大学のマーレー寛子先生にアセスメント方法を伺ったところケアマネジャーのアセスメントで良いとの回答を得たため、ケアプランに基づいて個別レクリエーション記録の策定をした。当デイサービスにおいては、ケアマネジャーのケアプランでレクリエーションが必要と策定されているお客様は全利用者の74%である。ケアマネジャーのケアプランでレクリエーションが必要と策定されていないお客様には希望を伺い、ケアマネジャーへ報告している。

介護予防の観点から、要支援・要介護1の方が多いため月・木・土を選び、グループワークとして進めるため小グループを固定化した。

小グループ化してからお客様同士の会話が活発になった。その結果同じ趣味をお持ちのお客様で集まれ、新たな小グループ活動がお客様の中から生まれ始めている。

② ゲーム・健康グループ（ゲーム機器等活用グループ）

○ グループの長期目標として、「運動を通じて“運動機能低下予防”“脳機能低下予防”に取り組む。」という目標をたてた。

○ 運動には健康器具であるザビックス（テレビに接続し実際に体を動かしてボーリングなどを体感できる機器で新世代（株）の製品名）を使った取り組みを試みた。

カフェテリアプラン導入前の時点で「ボーリング」以外にも「ボクシング」や、床に

敷いたコントローラーのボタンをリズムに合わせステップを踏んでいく「エアロステップ」というソフトも人気があったが、1時間の内で7～8人が一緒に楽しめ、要介護度の高い方も比較的容易に参加できる点を考慮し、ボーリングを主に取り組んだ。

<ボーリングゲーム機のシステム>

1. ソフトにセンサーがついており、それに向かってボールをスイングする。(投げる必要は無い)
2. スイングされた方向や早さを感知し、あらかじめ設定された年齢や体重を考慮し、画面上での投球がなされる。

- まずは機器の理解、使用方法から説明を始めたがセンサーがボールの動きを読み取るという事の理解がなかなか得られない状況があった。ボールをテレビに向かって放り投げてしまう方、センサーの無いところで画面に向かってスイングをされる方がどの曜日にもおられたが随時説明をし、解決する事ができた。

次にボーリングのルール説明も随時行ったが、こちらは理解度にはばらつきがあり、ストライクをとると次の投球は出来ないこと。ストライク・スペアは高得点につながる。など理解されないままの方もいらっしまった。

点数の計算を自分でして頂くところまで考えていたが、至らずに残念であった。

- お客様の反応を見てみると、ボーリングゲームをするためにデイサービスに通っているという方もおられ「生活のレクリエーション化」をはかる事が出来た。

家に帰って素振りの練習をしていると「レクリエーションの生活化」もはかる事ができた。

ただし、8人くらいで活動する日はなかなか順番が



回ってこず、応援するだけでは手持ち無沙汰な日もあった。しかし工夫する点がたくさんあり（立ち位置・手の振り方・ボールの握り方など）毎回の目標設定がしやすかったと思われる。待機時間も様子を見てフォームを研究される方もいらっしまった。また個人戦や団体戦などの活躍の場がたくさん有り、一番にぎやかなグループであった事から、リピーターが多かったのではないと思われる。

お客様の家族からカフェテリアプランの後食欲が増進したとか、よく話をされるよう