

4-9

主題 マンネリ化したレクリエーション活動の改善

レクリエーション

副題 最新体感 TV ゲーム機種を取り入れたレクリエーション活動

体感TVゲーム

研究期間 3ヶ月

事業所 青芳会 特別養護老人ホーム 今井苑

発表者：菅野 真

アドバイザー：

共同研究者：池田 匠太・宮坂 裕治・石橋 正和・新井 健二・高橋 由美・吉野 智仁

電 話 0428-31-3800

メール imaien-soudan@tbn.t-com.ne.jp

FAX 0428-32-3278

URL URL:http://imaien.jp

今回発表の
事業所や
サービスの
紹介

昭和63年開設 入所定員80名 全室4人部屋で従来型の介護老人福祉施設です。施設からは四季折々の季節を目で見て感じる事ができ、特に澄みきった空の時は奥多摩の山が一望できる素晴らしい環境です。

《研究前の状況と課題》

御利用者の身体機能の低下、重度化が進み、身体介護中心の業務の中、レクリエーション活動に十分な時間が取れなかった。

その為、レクリエーション活動は短時間となり対象の方も限られ、少人数での実施、しかも活動内容もマンネリ化していた。

平成21年の介護課の目標として、「余暇活動の充実」を掲げ、業務の改善・見直しを行い、余暇活動の時間を確保した。

それにともない、新たなレクリエーション活動の構築、マンネリ化の解消、レクリエーションメニューの充実を図る為、最新体感 TV ゲーム機器を使用したレクリエーション活動を提案し実施する事となった。

《研究の目標と期待する成果》

新たなレクリエーション活動の検討した結果、御利用者があまり経験されていない事に挑戦しようと考え、最新ゲーム機器を使用したレクリエーション活動の実施をする事となった。最新体感 TV ゲーム機器を使用する事によりレクリエーション活動の向上・御利用者の残存能力の維持・コミュニケーション能力向上の改善する事を期待し、以下の仮説を考えた。

仮説1

体感 TV ゲーム機は身体全体を使用して行なう為、多数のソフトウェアを使用により、様々な動作・作業する事で御利用者の身体機能向上・残存能力の維持ができるのではないかと。

仮説2

体感 TV ゲーム機器を使用する事により、今まで各階で分かれて行なってきたレクリエーション活動も、対抗試合など合同で行なえるようになり、交流も今まで以上に多くなる事で、御利用者同士のコミュニケーションの活性につながるのではないかと。

仮説3

一つのソフトウェアを使用するのではなく、多数のソフトウェアを使用する事で様々な体感が出る事により、レクリエーション活動のマンネリ化を回避できるのではないか。

《具体的な取り組みの内容》

①実施に辺り、職員へのプレゼンテーションを行ない、職員が理解を得た。内容として、用意したソフトウェア・操作方法の説明、実施方法の段取り説明を行なった。

②介護・リハビリの担当者を中心とし、会議を行ない、対象御利用者・実施するソフトウェア・実施方法を盛り込んだ計画書を作成した。

③最初は、御利用者に操作方法を慣れてもらう為に、練習ソフトウェアを使用した。まず最初に職員がお手本を行ない、御利用者と一緒に何度も説明・サポートしながら繰り返し実施した。

④操作方法になれた頃より、スポーツが体感できるソフトウェアに変更行なった。ソフトウェアの変更する判断は、介護・リハビリの担当者が相談し決定した。

⑤スポーツ体感ソフトウェアには、ゴルフ・ボクシング・ボーリング・テニス・野球などがあり、その中から、リハビリ担当者と御利用者の意見を参考にし、最初に片手でも出来るボーリングを行なう事に決定した。

⑥ボーリングゲームは、今まで使用していた練習ソフトウェアより難しく、コントローラの細かな操作が必要な為、操作方法の改善が必要であった。各職員などからの意見を参考にし改善した所、拘縮ある御利用者の方でも、行なえるようになった。

⑦ボーリングに慣れてきた頃より、今後は両手を使用する、ボクシングゲームへ変更した。ボクシングゲームは、両腕を大きく・激しく動かす為、身体への負担を考慮し、短時間にて対応した。

《取り組みの結果と評価》

- ・仮説1の身体機能・残存能力の維持は、ボクシング・ボーリングゲーム使用する事により、腕力向上が見られ、今まで車椅子での移動が短距離のだった御利用者が僅かではあるが自操する距離が伸びた。
- ・仮説2の他の階との交流は、各行事担当者が最新体感ゲーム機を使用したイベントを計画なのでまだ実施してないが、対抗試合を目標とし練習が活発に行なわれている。御利用者同士でも「次は、あなたの番よ」「あたたな旨いわね」など聞かれたり、御利用者から職員へ「今度一緒にやりたい」と声を掛けてくれる事もありました。
- ・仮説3のレクリエーション活動のマンネリ化を回避は、最新体感TVゲーム機器の多数のソフトウェア使用した室内レクリエーション活動と今まで行なっていた、野外レクリエーション活動を交互に行なう事により、マンネリ化の回避が見られた。
- ・最新体感TVゲーム機器を導入するにより、今まで余暇活動の参加数は一桁が多かったが、導入後は参加数は二桁に増加した。御利用者からも「また、やってみたい」「もう一回やりたい」などと、今まで聞けなかった感想なども聞ける様になった。

《まとめ》

最初は、職員も最新体感TVゲーム機器が解らなく、実施する回数が減少したりしました。御利用者もまったく見た事ない物だったので拒否される事も多くあったが、繰り返し行う事により、最初は2～3人だった参加者も、見学だけしていた御利用者も自ら参加したいと希望があり、現在では15人前後まで増加しました。今後も、御利用者が満足出来るような苑生活の向上を目指し、余暇活動を充実していきたい。

《提案と発信》

職員の中にもTVゲームに対して理解が得られない職員もいたが、実際に実施してみるとイメージとは異なり、良い感想や自らアイデアを出していたり、施設全体の活性化にもつながった。理解を得ながら、工夫して実施すれば何でも出きるという施設にとっても大きな一歩になりました。

【メモ欄】追加資料 有 無