

主題	男性利用者も楽しめるデイ活動の取り組みについて
副題	利用者が主体となって作り上げる「曜日対抗選手権」を目指して
活動プログラム	男性利用者

研究期間	11カ月	事業所	デイサービスセンター しらさぎホーム
発表者：鈴木江美子（すずきえみこ）		アドバイザー：	
共同研究者：氏名 大塚健児、南山富士佳、前島慎也、矢田雄太			

電話	03-3336-6511	メール	nakano-j@nfsj.jp
FAX	03-3336-5220	URL	http://www.nfsj.jp/

今回発表の事業所やサービスの紹介	しらさぎホームは平成6年10月に開設。平成15年4月から、中野区から運営委託されていた介護保険施設や介護保険事業及び障害者（児）の自立した地域生活を支援する福祉サービスについて、事業団が自主運営することになりました。現在、デイサービスセンターの定員は一般型30人 認知症型24人。1階の大きな吹き抜けのホールは利用者の皆様の憩いの空間・ふれあいの場となっています。
------------------	--

《1. 研究前の状況と課題》

- ① グループでの活動において、利用者が受け身になりがちで、利用者同士が“なじみの関係”を作りにくい現状が見られた。特に男性利用者は人数も少なく交流が取りづらかった。
- ② ひとつのプログラムへの参加者が多いため、内容によっては1人当たりの実施時間が短く、待ち時間だけが長くなり、時間を持て余してしまう利用者が多く見られた。

上記のような状況に各職員が悩んでいた中、レクリエーション研修に参加した職員から、小規模デイにおける曜日対抗ゲームの映像で、利用者の笑顔が多く、場も盛り上がっていたとの報告を受けた。「利用者が意欲的かつ主体的に参加出来る活動プログラムを実施したい。」「マンネリしつつある活動プログラムの現状打破に繋がるのでは。」との提案があり、平成23年6月より『曜日対抗選手権』を導入することとなった。

《2. 研究の目標と期待する成果・目的》

- ① 曜日ごとのチーム対抗となることで、各曜日の参加利用者がチームとして連帯感を持ち、利用者同士が“なじみの関係”を築くことができる。男性利用者も交流がしやすくなる。
- ② 各曜日ごとに得点を出すことで、チーム同士の競争意識が芽生え、個人として参加する活動からグループで参加する活動となり、充実感や達成感、時には負けた悔しさを感じ、次は勝ちたいという意欲の向上にも繋がる。

《3. 具体的な取り組みの内容》

- ・毎月第3週を『曜日対抗選手権』Week とし、1週間通して実施。毎回、その月ごとに沿ったテーマ（季節感やその月の特徴を感じさせるもの）を反映させたゲームを担当者が中心となり発案。
→ 例：枯木に花を咲かせましょうゲーム
- ・ゲームを実施するために必要な物品作製を利用者にも依頼し、利用者の参加意欲向上に繋げた。
→ 作製：絵を書く・色を塗る・型を切る等
- ・ゲーム開始前には、司会担当職員からゲームの内容、曜日対抗選手権の趣旨を説明する。
- ・ゲーム終了後は、当日のチームの合計得点や曜日ごとの得点経過をそれぞれ発表し、チームの一体感を引き出す。
- ・当日の夕方に、ゲームの良かった点や修正点、利用者の参加時の様子や感想等の意見を出し合い、次の日のゲームの進行や翌月のゲーム内容策定の参考とする。

《4. 取り組みの結果と考察》

- ・ゲームで使用する物品の作製を利用者に依頼することで、利用者同士や利用者と職員、職員同士それぞれが協力し作製する機会が増えた。
- ・利用者が作製した物品をゲームにて使用。作製者を紹介することで、利用者の作製意欲が向上。他者への興味を持つことにもなり、それがゲームの盛り上がりにも繋がった。
- ・理解力や運動能力に差が出ないよう、偶然性で勝てるゲームも取り入れ、全員が楽しめた。
- ・これまでも、利用者同士で応援やアドバイスを行う姿は見られていたが、本研究では活動に消極的だった利用者も他者を鼓舞する姿が見られた。
- ・勝負にこだわるゲームを増やしたことで、楽しんでいる姿が特に男性利用者に多く見られた。
- ・同じゲームを1週間通して実施することで、担当職員以外も関心を持って参加し、得た情報等を積極的に共有しようと職員同士で話し合う場面が増えた。

・第3者評価では、「今年度から曜日対抗で競い合うゲームを導入し好評を博している。勝負への意識を明確にして挑めるプログラムを導入し、活動への意欲を更に引き出したいという発想で施行されている。（中略）利用者が一丸となって取り組む姿が見られており、次への意欲や気持ちが表示されて参加意欲を高めることに成功している。」との評価を受けた。

《5. まとめ、結論》

本研究では、目的意識・競争意識が芽生える活動内容にすることで、充実感や達成感を抱く利用者が増えた。また、利用者が作製から関わることで役割を持つ使命感も得られ、意欲の向上にも繋がった。またチーム対抗という勝負性を持たせることで、活動参加に消極的だった男性利用者も活動の輪に誘いやすくなっただけでなく、利用者同士の交流も増えた。

本研究では、ゲームに“チーム対抗”という勝負性を取り入れ、利用者の意欲・やる気の向上に繋がったが、今後は運動能力や趣味・特技など個人に焦点をあてた活動（ゲーム）も検討・提供したい。そして将来的には、利用者自身が活動内容を提案し実施していける、利用者が主体となって動く「デイサービス」を目指していきたい。

《6. 参考文献》

月刊デイ（株）QOL サービス

《8. 提案と発信》

デイサービスセンターにおいて、活動プログラムの充実が必須の課題であり、職員間でも常に悩み・議論している中での今回の取り組みであったが、利用者だけでなく職員自身の変化も感じることも出来る良いきっかけとなった。今後も“個人の能力が引き出される”活動プログラムを利用者・職員と共に模索していきたい。

【メモ欄】