

福祉専門職としての挑戦

みふねもりもりネイチャーゲームの会 吉本 洋

はじめに

みふねもりもりネイチャーゲームの会は平成23年9月13日に結成したばかりの地域ネイチャーゲームの会です。活動拠点は九州の熊本県にあります人口18,000人の上益城郡御船町です。現在、みふねもりもりネイチャーゲームの会は特別養護老人ホーム、老人デイサービスセンター、保育所型認定こども園に勤務している介護福祉士や保育士等の福祉専門職12名で構成されています。

なぜ福祉専門職で始めたかといいますと私自身ある疑問があったからです。特別養護老人ホームやデイサービスセンターなどの介護保険サービスを利用されているお年寄りは施設職員に比べ、季節を感じる機会が少ないのではないかと。夏といえば照りつける太陽、蝉の鳴き声、かき氷、花火大会・・・冬といえば冷たい北風、雪、クリスマスイルミネーション・・・私たちはこのように当たり前のように季節を感じることができます。なぜか。それは私たちが、自分の意思で自由に外出したり動くことができるからです。

介護保険サービスを利用されている方は自ら動くことに何らかの制限があり（車いす、ベッド生活、杖など一人で動く不安な方・・・）季節を感じる機会が少ないといえます。つまり季節を感じる機会の少ないお年寄りは施設職員のレクリエーションや日々の食事（旬の食材）や行事食（おせち料理など）等で感じているのがほとんどではないかと。また、近年空調システムが格段に向上し、夏は冷房の利いた涼しい部屋で過ごし、冬は暖かい暖房の部屋で過ごしており、外に出る機会が損なわれています。

本当にこれでいいのだろうか？外が暑いのか寒いのかすらわからない。安全という名のもとに施設に年中閉じこもっているお年寄り。ふとしたそんな疑問から、お年寄りの失われつつあるさまざまな感覚を呼び覚ますきっかけがまさにネイチャーゲームではないかと考えたわけです。

ネイチャーゲームを通じて介護保険施設を利用されているお年寄りに季節を感じるためにはどうすればいいのか？それはネイチャーゲームを通じて『自然を感じてもらうこと』と利用者に体感してもらう前に『施設職員の協力が必要不可欠』ということです。そこで熊本県ネイチャーゲーム協会の松本理事長に相談したところ熊本県ネイチャーゲーム協会が全面的に協力していただけるとの回答をいただきました。同協会内で『くまもと福祉シェアリングネイチャー研究会』が発足しました。

≪施設職員のネイチャーゲームリーダー養成講座受講状況≫

受講年月	受講者数
平成21年12月	2名
平成23年2月	5名
平成23年11月	5名

≪施設職員のネイチャーゲームリーダー役職者、有資格者内訳≫

施設長	1名
園長	1名
ホームヘルパー2級	2名
介護福祉士（課長2名、係長1名）	5名
保育士（主任1名）	2名
音楽療法士	1名

私たちの挑戦① まずお年寄りにネイチャーゲームを体験してもらおう！

実施年月日	活動名	対象者
平成23年5月12日（木）	『くまもと福祉シェアリングネイチャー &お料理クラブ』	特別養護老人ホーム 入所者5名
実施したネイチャーゲーム	フィールドビンゴ・動物あてゲーム	

実践状況写真



私たちの挑戦① まずお年寄りにネイチャーゲームを体験してもらおう！

【考察】 天候 曇り

お年寄りにとって『フィールドビンゴ』という横文字はピンとこなかった。ネーミングについて検討が必要か。（なじみやすい言葉で・・・）

失語症の方が一生懸命『あ〜』『う〜』と言われていた。何か見つけましたか？という問いかけに、黄色い蝶がいたらしく、蝶ですか？とおたずねすると頭を縦に振られていた。

雨のしずくのついた葉っぱをほっぺたに当てたら、なんとも言えない表情をされていた。

表情の変化（冷たい！ちくっ！とした一瞬の表情）や言葉がいつもより多く感じた。

フィールドビンゴを通して、言葉かけ一つで本人の本来の姿を呼び戻すことができる。探すことが目的ではなく虫、花、食べられる草を見たり、触ったり、匂ったりするその場面が大切である

お年寄りの参加者がもう少し多ければ、また違った楽しみがあったが、お料理クラブとのコラボだったため料理をする人とゲームをする人に分かれてしまった。

動物当てゲーム

利用者の方に、職員がしているところを見て楽しんでいただくという企画だったが、屋外だったため、声が聞こえにくく、何をしゃべっていたのかわからなかった。利用者に聞こえるように工夫すればよかった。

問題にカメレオンが出てきたが、お年寄りにとってカメレオンはあまり身近ではない動物だったのでピンとこなかったのではないかな。もっとわかりやすいゾウやキリンなどでもよかった。

答えが利用者に分かるようにパネルなどで答えを見せてもよかった。見せることで参加意識が芽生えたのではないかな。利用者も混ぜて一緒に考えてもよかった。

【課題】

ネイチャーゲームリーダーより、どこまで声掛けをすればいいかわからなかった。黙っていれば何も感じないかもしれない。

声掛けをしなければどこまでも歩いて行きそうな気がしたので、『基本的な声掛けの方法』や『その人にあった声掛けの方法』を身につけ実践していく必要がある。

高齢者の場合、短時間でも変化を感じることができた（表情、会話、積極性など）ので本人の能力をどこまで引き出すことができるかリーダー自身の質の向上や利用者の方の情報（身体的機能、認知症の度合い）が必要になってくる。つまりネイチャーゲームリーダー（指導者）が高齢者の特性を知るべきであり、それに限らず介護保険施設とはどんなところなのか。認知症とは何か。福祉用具（車いす、歩行器の基本操作）の使い方。フィールドの確認する必要があるのではないかな、今後の課題である。

その人が嫌いなものを事前に省いておき、好きなものを知っておく必要がある。なぜなら、『また、行きたい。』『また、ネイチャーゲームをしたい』と思ってもらうことが大切。虫が嫌いな人がいるならそれが印象に残ってしまい『あの活動は嫌だ』と心理的に思ってしまう。『また行きたい。』と思わせること。『楽しかった思い出』がこの活動を持続させる秘訣ではないかな。

小雨が降っていたので、肌寒さを食事の際、感じた。寒い、寒いなどの印象が残ってしまうと『もう外へは行かん。』ということになりかねないので、事前に膝かけやカーディガンを持っていけばよかった。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

福祉用具の基本操作



車いすでもその方にあつたいろいろなタイプがあります。



寝たきりの方も利用できる車いすもあります。利用者の方の身体状況に合わせた車いすの選定が必要になってきます。



では、車いすの種類を説明したところで乗っていただきます。



聞くより慣れろ。まずは車いすを動かしてみました。



介護される側、介護する側。それぞれの立場で体験しました。実際に芝の上ではコツがいらいます。



普段何気ない扉のサッシの段差ですが、コツをつかむまではつい、力任せに車いすを操作してしまいます。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画
フィールド散策状況



※上記の数字は①駐車場付近 ②散歩コース ③ため池 ④冒険の森小屋 ⑤畑を示しています。

①駐車場付近



ネイチャーゲーム指導者の皆さんに、いったいどんなフィールドがあるのか。実際に歩いてもらいました。

②散歩コース



季節は初夏。何気ない道なのですが、いろいろな動植物が生息していることに気がつきます。

③ため池



ため池を散策中に、オニヤンマが何度か飛んでいました。水草の種類により飛んでくるトンボが違うそうです。

④冒険の森にある小屋



冒険の森を散策中に雨が降り始めましたので、小屋で雨宿。当日は暑かったので雨で涼しさを感じました。

⑤畑周辺



畑にはたくさんの夏野菜が植えてありました。ナス、キュウリ・・・。ジャガイモはそろそろ収穫時期です。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

実習現場見学状況写真



特別養護老人ホームの見学です。



寝たきりの方のお部屋にお邪魔させていただきました。



お部屋の種類は1人部屋、2人部屋、4人部屋です。



お風呂は車いすのまま入れるリフト浴槽や寝たきりの方でも安心して入浴している特殊浴槽、一般浴槽等に分かれています。



なんとなくイメージがわいてきました。



お年寄りとのコミュニケーションタイムです。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

アクティビティ検討会議状況写真



施設見学後、みんなでお年寄り向けに何ができるのかゲーム内容の検討をしました。



こうしたらどうでしょうか？様々な意見が飛び交いました。



ネイチャーゲームの内容が決まりましたので、具体的な作業の開始です。場所、時間配分、必要物品等の確認です。



教材作りに没頭中・・・。



最終確認です。教材も利用者の方の情報も集まりました。



いよいよ本番。皆さん真剣な表情です・・・。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

実践状況写真



導入の段階で入所者の皆さんはまだ慣れていないせいかあまり反応がありませんでしたが、入所者のTさんがリーダーの問いかけに何度か応えていただけただけなのでスムーズに入り込むことができました。



『動物ジェスチャー』

リーダーに動物を演じてもらい、入所者の皆さんに何か当てていただきました。リーダーがヒントやキーワードを入所者の方に伝えるとすぐにわかったようです。



いよいよ、リーダーたちによる動物ジェスチャーの始まりです。みなさん興味津津です。何を演じるのでしょうか？



5人で一つの動物を演じました。いざ、演じてみるとなかなか難しいものです。イノシシの特徴を出すのに苦労しました。



『フィールドパターン』

渦巻形、丸形、Y形を探しましょう。



さあ、フィールドパターンの始まりです。どんなものが見つかるのでしょうか。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

実践状況写真



あの枝は何に見えますか？この形（Y形）に似ていませんか。



番外編でハート形を見つけたようです。



『しぜんのかさね言葉』



うたのつづきです。お～ほしさ～ま・・・この後は何が入りますか？



当日は初夏にもかかわらず、暑かったですね。さて、しぜんのかさね言葉はどんなものが見つかりましたか。皆さんで見てください。



ゆらゆら、そよそよ・・・たくさんのしぜんかさね言葉がありました。

私たちの挑戦② ネイチャーゲームリーダー（指導者）に対しての介護実習企画

【考察】 天候 晴れ

（動物ジェスチャー）

演技 イノシシ・カエル

- ・イノシシはより大きな動きをすればわかりやすかった。全体的に動きが小さくわかりにくい利用者の方もいた。
- ・カエルは一匹ずつ出てきたが、全員でカエルの動きをすればよかった。一匹ずつ出てきたので視点があちこちにいき見にくかったのではないかな。
- ・答えがわかることが目的ではないので、表現している動物がわかりにくかったら教えてあげてもいいのではないかな。
- ・全体で盛り上がる手法がよい。表現して誰もわからなくその場が終わると表現者たちが次回からこのゲームに関して苦痛になる。
- ・方言による呼び名でもいいのではないかな。しし鍋⇒ぼたん鍋など話を広げる。話を広げていけば動物ジェスチャーだけでも十分可能。
- ・子どもたちがお年寄りの前で動物ジェスチャーをする。
- ・動物カードを準備しておき、どれか当ててもらおう。
- ・保育参観等で保護者が園児の前で動物ジェスチャーをする。『〇〇ちゃんのお父さんが・・・』と盛り上がる。
- ・職員がお年寄りの前や園児の前で表現する。

（フィールドパターン）

- ・フィールドパターン（〇型・渦巻型・Y型）は型の認識が困難であった。（Y型は特にわかりにくかった様子。）
- ・色で次回実施するとどうか。色カード（緑・黄・赤）を準備し、拾ったものを該当する色に貼っていく。
- ・目の前においてわかりやすいのがいいのではないかな。
- ・パターン認識が困難な利用者の方には興味のもちそうなものを書いてパターンを変えてもよい。
- ・周りにはいろいろな形があるという、意識付けの入り口として展開していくといいのではないかな。

（しぜんのかさね言葉）

- ・ねらいとして言葉＋感覚＝生きた言葉として表現してもらおう。
- ・表現する言葉がなかなか出てこなかった。（そよそよ・ざわざわなど）
- ・言葉のシャワーが必要である。自然の力を借りて言葉を引用する。（キラキラなど）
- ・言葉のシャワーを浴びせることで入所者の方が笑顔になった。これはこれでいいのではないか。書くことや言葉にすることが目的ではない。
- ・自分たち（ネイチャーゲームリーダー、指導者）が利用者の世界に飛び込んでいく姿勢が大事。
- ・言葉を窓に貼って、それぞれ表現したものを共有できたのでよかった。
- ・言葉遊びという感覚で実施してもよい。園児に対しても有効的な手段。

私たちの挑戦③ 職員向けネイチャーゲームの提案

【考察】

○実践は行ったものの、肝心のこれから実践してもらおう職員にネイチャーゲームという大きな理念・目的をどう伝えるか？

○ネイチャーゲームリーダーの職員では限界がある。

そこで

職員向けネイチャーゲームを提案する。

日時 第4水曜日18:00～（業務後、ボランティアで任意参加）

年間計画の作成

月別にネイチャーゲームを落とし込み、計画的に実施。

平成23年度 職員向けネイチャーゲーム計画表

開催日	場所	担当	No	ネイチャーゲーム	必要物品
平成23年6月22日	冒険の森		1	動物ヒントリレー	ヒントカード
			2	カモフラージュ	カモフラージュ物
平成23年7月27日	グリーンヒルみらね		3	ノーズ	ヒントカード
			4	天敵と獲物	すず、バンダナ
平成23年8月24日	冒険の森		5	めざせ名探偵	紙、ペン
			6	フォールドポエム	紙、ペン
平成23年9月21日	グリーンヒルみらね		7	私は誰でしょう	生きものカード
			8	サウンドマップ	サウンドマップカー
平成23年10月26日	冒険の森		9	同じものを見つけよう	敷物（大）
			10	きこりの親方	紙、ペン
平成23年11月23日	グリーンヒルみらね		11	木の葉カルタとり	ロープ2本、敷物
			12	暗闇を照らせ	懐中電灯、バンダナ
平成23年12月21日	冒険の森		13	森の美術館	額縁、ふせん
			14	パーティカルポエム	パーティカルポエム
平成24年1月25日	グリーンヒルみらね		15	フィールドパターン	フィールドパターン
			16	美の小道	ナチュラリストの言
平成24年2月22日	冒険の森		17	感触の宝箱	巾着袋、箱
			18	じゃんけん落ち葉集め	敷物（大）
平成24年3月21日	グリーンヒルみらね		19	ネイチャーLOOP	ネイチャーLOOP
			20	動物あてゲーム	ロープ2本、ヒント

☆天候の不順、時期によって場所やゲーム内容が変更することがあります。その際には連絡します。

平成23年度職員向けネイチャーゲーム実績表

回数	開催日時	実施したネイチャーゲーム	参加者数
第1回	平成23年6月22日（水）18:00～	カモフラージュ 動物交差点	23名 介護職9名・保育士12名・その他2名
第2回	平成23年7月27日（水）18:00～	ノーズ 動物ヒントリレー 天敵と獲物	28名 介護職15名・保育士10名・その他3名
第3回	平成23年8月24日（水）18:00～	動物絵合わせパズル フィールドパターン フォールドポエム	24名 介護職8名・保育士10名・その他4名 大学教授2名
第4回	平成23年9月28日（水）18:00～	森の美術館 ごちそうはどこだ パーティカルポエム	26名 介護職11名・保育士12名・その他3名
第5回	平成23年11月23日（水）17:00～	ノーズ 暗闇を照らせ カメレオンゲーム	15名 介護職11名・保育士2名・大学教授2名
第6回	平成24年2月22日（水）18:00～	木の合う仲間 動物当てゲーム	16名 介護職8名・保育士7名・大学教授1名
第7回	平成24年3月28日（水）18:00～	職員向けネイチャーゲーム実践報告 福祉職員との意見交換会 （予定）	

職員向けネイチャーゲーム延参加者数 132名（リーダー除く）
114人（全職員数）／76名 参加率 67%（一度でも参加）
7回（実施）／10回（計画） 実施率 70%

第1回職員向けネイチャーゲーム（平成23年6月22日）



第3回職員向けネイチャーゲーム（平成23年8月24日）



【課題】

- ・リーダー（職員）が職員全員を楽しませようと必死になり何らかのストレスを感じる。
- ・実施しているリーダー（職員）が楽しめていない。
その背景には、以下のことがあげられる。
 - 職員のアンケート内容に左右されている。
 - ゲーム自体の段取り・司会進行に必死になっている
 - 反応が鈍い場合は、職員は楽しんでいるのだろうか？受け入れてもらっているのだろうか？不安になりながら進行してしまう。
- 実践経験不足からくる独特の雰囲気を目の当たりにする。（専門職に実施しているというプレッシャー）

そのような不安が的中！！

リーダーが実施するに当たり、ゲームありきで進めていった結果、ネイチャーゲーム自体が単なるゲームであり高齢者には向きだ！園児がするものだ！という一部の職員が誤解してしまった。参加率の低下・・・負のスパイラルへ突入。

ネイチャーゲームとはただのお遊びでしか理解されていないことに危機感を感じた私たちは、ネイチャーゲームリーダーとしての使命は何か？それはネイチャーゲームの先にあるものを職員に気付いてもらう。それがリーダーの役目であると再認識することになった。

私たちの挑戦④ ワールドカフェ開催

【考察】

- リーダーたちには共通認識が必要。
『自分たちはいったい何のために職員向けにネイチャーゲームを実施したのか？』
原点に戻り、考え直す時間が必要に・・・。

○そこで、日本ネイチャーゲーム協会九州ブロック『学びあいセミナー』コーディネーター研修で実施したワールドカフェの手法を取り入れ、今後の進め方についてメンバーを招集し、検討を行う。

ワールドカフェのテーマ

『法人では、自然環境を生かし自然体感や体験を本格的に導入しようと考えています。ネイチャーゲームリーダーの立場としてネイチャーゲームの目的やねらいを浸透させるにはどうすればいいのでしょうか？』

メンバーの新たな挑戦



メンバー自身、それぞれの
思いを記入しました



ワールドカフェを通し
メンバーの意識の共有を
図りました。

【課題】

- メンバーで話し合った結果
 - ・メンバーがネイチャーゲームの理解を深める。
 - ・ゲームばかりではなく散歩や日なたぼっこなどでもいい。
 - ・ネイチャーゲームリーダーの質の向上
 - ・メンバーでのゆるがない一本線（目的や目標設定）
 - ・法人全体での勉強会
 - ・法人敷地をひとまわり（フィールド散策することで自然の素晴らしさを改めて知ってもらう。）
 - ・小さな事、何気ないことを感じ、お年寄り・子どもたちと共感しあう。

私たちの挑戦⑤ 出張ネイチャーゲームの実施

【考察】

○職員向けにネイチャーゲームを実施し、職員にネイチャーゲームの先にあるものを立証するためにお年寄り、園児へネイチャーゲームを実践することにする。(出張ネイチャーゲーム)

○複数事業所(特別養護老人ホーム・デイサービス・グループホーム・保育園等)を所有している社会福祉法人として環境に恵まれていることをメンバー全員で再度共有する。

職員向けネイチャーゲームで実践した(実施率70%)とおり、計画を作成し各事業所へ配布し、出張ネイチャーゲームをせざるを得ない環境にあえておいた。

職員自体ネイチャーゲーム自体を単なるゲームにしかとらえていない者がいることから、ネーミングの工夫をする。『自然体感!!みんなで〇〇を感じよう!!』

平成23年度 出張ネイチャーゲーム年間計画表

開催日	事業所	実施場所	内容
平成23年11月9日	デイサービス	デイサービス庭園	自然体感 『秋を感じよう』
平成23年12月14日	みどりの丘	旧七滝中学校跡地	自然体感 『旧七中歴史探訪』
平成24年1月11日	グループホーム	地域交流センター	カモフラージュ
			感触の宝箱
平成24年2月8日	特別養護老人ホーム	地域交流センター庭園	カモフラージュ
			感触の宝箱
平成24年3月7日	みどりの里	冒険の森	カモフラージュ
			感触の宝箱

☆天候の不順、時期によって場所やゲーム内容が変更することがあります。その際には連絡します。

新・レクリエーション
『自然体感!!
みんなで秋を感じよう!!』

『ぞういえは首、こんなことして遊んでたなー!』なーんて昔の人もみませんか?

グリーンヒルにはこんなのがいたわ

こんなものもいます! 普段意識しない昆虫や植物。なんとなくなつかしいですね。

目的
デイサービスセンターご利用者の皆様に、グリーンヒルみらねの豊かな自然を感じてもらいます。
今月のテーマ『自然体感!!秋を感じよう!!』
今月の自然体験 カモフラージュ・感触の宝箱
※雨天時にはホールにてクラフト作り!
何を作るかはお楽しみですよ!!

日時
平成23年11月9日(水) 14:00~14:45

場所
グリーンヒルみらね デイサービスセンター 庭園

対象者
デイサービスセンターご利用者様

主催
社会福祉法人 恵寿会 グリーンヒルみらね

第4ステップ 出張ネイチャーゲーム

自然体感!!秋を感じよう!! さっそくスタートです! デイサービスの皆さんに秋をイメージするものをお聞きました。

秋がイメージで来たところでカモフラージュ。皆さんの歩く距離が長く

第4ステップ 出張ネイチャーゲーム

かの有名なアンパンマン。ひ孫ちゃん世代ならだれでもわかるのですが・・・意外に知らない人が多かったです。

虫が保護色になっている様子の写真をお見せしたところ 皆さん興味津津で覗き込まれていました。

第4ステップ 出張ネイチャーゲーム



感触の宝箱ですが、少しお年寄り向けにアレンジしました。恐る恐る触っていますね・・・。笑っている人、真剣な表情の人。



触って確信できたものだったのでしょうか？みなさん大笑い。でも、触っている人は真剣そのものです。

第4ステップ 出張ネイチャーゲーム



職員の色をうかがっています。中に入ってるのは大丈夫？？かみつかない？？



今回は秋をテーマに実施しました。感触の宝箱の中には松ぼっくり、榎の実、どんぐり、落ち葉と入れていました。榎の実には樟油を髪の毛に塗っていたと言われていました。そういえば今も榎を配合したヘアケア商品あります。また、どんぐりは食糧として戦時中は集めて軍隊の兵隊さんにあげていたとか・・・。

【課題】

出張ネイチャーゲームを実施した結果、高齢者にとって、ネイチャーゲームはさまざまな感覚を使うことで一つのコミュニケーションツールとして有効であることや昔を思い出すことで回想法につながるということが立証できた。

各事業所のご利用者の介護度により手法や声かけの仕方、場所等を選定する必要がある。

私たちの挑戦⑥ これからの私たち

【考察】

○社会福祉法人としての地域の役割を理解したうえで今後は御船町教育委員会と連携し、幼・保・小・中の次世代を担う子供たちに自然の大切さを伝えていく（教育カリキュラムとしてネイチャーゲームを取り入れてもらえるよう連携を図っていく）

○世代間交流の重要性を追求していく。子どもたちとお年寄りが交流することにより、施設入所されているお年寄りを子どもたちが身近に感じてもらうこと。また、将来その子どもたちが大人になった時、施設入所されているお年寄りに対する偏見の目をなくしてほしいという二つの目的を達成するために、私たち自身がどのように援助できるか。

○世代間交流を実施することで、お年寄りには回想法による伝承遊びや昔の話を人に伝えることで生きがいを感じ、子どもたちはお年寄りと交流することで、学びの場として知識を深めるとともに、都市化の進んだ現代社会で、生まれ育った故郷に対し愛着心をもってもらうことで地域に残り、地域の活性化を図っていくためにどのような援助が必要なのか。

(総括) 活動を通じて得られた効果と今後の期待について

評価項目	どういった効果が得られたか	どういった期待ができるか
<p>脳梗塞後遺症の失語症の男性</p> <p>日頃は言葉を発することがほとんどない</p>	<p>黄色い蝶を見つけ、リーダーがどんなものが見つかったかお尋ねすると『あ〜、う〜。』と何かを一生懸命に伝えようとする。</p>	<p>普段あまり会話がないせいか話す機会が損なわれている。しかし、どんなものが見つかったかの問いに対しきちんと反応し、伝えようとする行為があり、職員が工夫しきっかけをつくれればコミュニケーションがまだまだ利用者の方である。</p>
<p>室内ではなかなか自分でご飯を食べようとしない方</p>	<p>外で食べるということで自ら箸を使い、自ら食べられた。</p>	<p>日頃から食事介助することで職員自身が、この人は自分で食べることができないという決めつけがあったのではないか。自ら食べられたということは大きな意味がある。天候のよい日など外に出たりベランダで食すことでより食欲が出てくるのではないか。今後は他の利用者にも試していきたい。</p>
<p>日中はとても穏やかな方だが、夜になるとまるで豹変する方</p>	<p>単発な活動では特に大きな変化は見られない。しかし、何度か外にお連れしたことで夜間の様子が緩和されている。</p>	<p>認知症の方で昼夜逆転あるいは日中は穏やかだが夜間は豹変される方がほかにもいる。今後もこの方を定期的に外にお連れするとともに、また他の利用者の方もお連れし、夜間の状態観察を行っていく。日中活動したことで夜間落ち着かれるなら、定期的な散歩等は有効である。</p>
	<p>ほとんど効果の見られない利用者がいた。</p>	<p>話し方、表情、導入段階の工夫や接し方が必要である。どうやったら認知症の方に理解していただけるのか？個別のコミュニケーション技法も身につければ可能性は広がる。</p>
<p>ネイチャーゲームリーダー（指導者） に対してのネイチャーゲームの取り組みについて</p>	<p>ネイチャーゲームのプロと福祉のプロが互いの専門性を知ることができた。</p>	<p>今まで『できない』と決めつけていたことが『できる』という道しるべができた。さまざまな方法や手段を用いることで可能性が広がった。</p>

評価項目	どういった効果が得られたか	どういった期待ができるか
職員向けネイチャーゲーム	法人職員に対し少しでも五感を使う大切さを伝えることができた。	カモフラージュならば観察力を養う（介護の場面、保育の場面）ことができるし、木の合う仲間では表現力を養う事ができた。現場で大切な状態観察力の訓練、園児が言葉やジェスチャーで何を欲しているのか。福祉職員として気づきの場面が増える。
出張ネイチャーゲーム カモフラージュ (ディサービス)	導入の段階で何をするのか不安そうな表情の利用者の方が多かったが、カモフラージュになると目の色を変え『ほーほーあそこにあったい！見えんとな？』と声を荒げる人もいた。	日頃物をじっと見て何かを探すという事が少ないためか、新しいゲーム感覚で新鮮さを感じていた様子。物事をしっかり見るという事は集中力を養う訓練になる。見て、集中して、探しだすという行為は認知症の予防にもつながってくるので今後、脳の活性化の訓練にはカモフラージュ等取り入れていきたい。時期を変え、また試してみる予定
感触の宝箱 (ディサービス)	何が入っているのかという興味と手を入れる瞬間職員の顔色をうかがう利用者の方もおり印象的であった。	手の感触だけを頼りにモノをあてるということは新鮮なゲームであった。わかりそうなのだがなかなか言葉が思いつかなかったり意外なものを想像したり、脳内の刺激にもなったのではないかと。お年寄りの手の感覚は意外に敏感ですぐにわかる方もいた。どんぐりなどに関しては戦時中の食糧であったこと。椿の実が髪に塗っていたことなどで回想法につながった。回想法については現在、城南町民俗資料館とも交流があるため、それらを回想法の取り組みとしてつなげられる。
カモフラージュ (小規模多機能ホーム)	何が何だか分からないという最初の雰囲気であったが、職員と一緒にカモフラージュを行い、人形を見つけると得意げに子どものように指をさし、キラキラした表情を見せた。	目を凝らし、何かを探し、見つけ、指をさし、喜ぶ姿をみると、一連の動作が新鮮であった。普段あまり楽しそうな表情をしない利用者の方が笑うという行為は、利用者にとって刺激的で今後の生活の活性化につながる。
感触の宝箱 (小規模多機能ホーム)	感触の宝箱では、認知症の人が本当に中身がわかるのか職員自身、半信半疑だったが、手が覚えていたのか中身を充てることができた。	見つける喜び・当てる喜びは、認知症の方の自信や会話につながる。回数を増やすことで生きがいを感じ、またやりたいという気持ちにつながっていく。

評価項目	どういった効果が得られたか	どういった期待ができるか
<p>グループホーム（クラフト作り）</p> <p>写真立て</p>	<p>法人園庭を散歩しながら、クラフト作りに必要な材料を集めていただく。作業開始時には作業の工程を伝えるのが難しかった。（認知症の度合いに応じて）</p>	<p>丁寧に伝えると理解できる利用者の方もいたので、その方々は完成品を見て満足されていた。個々の認知症の状態を事前に調べておき、グループ分けしておけばもっとスムーズに実施できた。</p>
<p>認知症が中度で普段から非常に帰宅願望のある女性利用者</p> <p>杖歩行ではあるが、フラフラとしており、職員が話しかけると振り向きざまに転倒することが多い。</p>	<p>周辺の散歩を行い、森林浴のできる場所にご案内する。満州時代の話を読ませ、帰り際にクヌギのどんぐりが落ちており、それを自らかがんで片手でどんぐりをつかんでいた。</p>	<p>普段は杖で不安定なイメージの利用者の方であったが、『拾う』という一つの行為に対して、『見つける』『かがむ』『片手でつまむ』『握る』という一連の動作が機敏であった。身体的な動き方が施設内の状態と外での状態が違うことに驚いた。今後の比較するうえで大きな判断材料になると期待する。</p>
<p>一日中寝たきりの方の居室は窓を閉め切っていることが多い。</p>	<p>職員が天候のよい日は、利用者の方に声掛けを行いながら窓を開けるようになった。鳥のさえずりや虫の声を聞いたり風を感じたりすることで利用者自身の表情が明るくなったり、目を開ける回数が増えた。</p>	<p>職員自身（介護職からネイチャーゲームリーダーを取得した職員）の意識が変化することで、利用者の方が外の音を聞く機会、目を開ける回数が増えたことは相乗効果がある。職員が変われば利用者自身が自然に接する機会や活動範囲が広がっていくので今後、機会が増えていけばより大きな期待ができる。</p>