

在宅医療コーディネーター養成研修会 第2回スキルアップ研修報告書

開催日時	令和元年 12 月 11 日（水） 19 時 00 分～21 時 00 分
開催場所	高松市医師会館 2 階大会議室
参加者	29 名 対象者は在宅医療コーディネーター養成研修会の今年度の受講生および修了生を対象に実施。（参加は任意） （参加者内訳：1 期生 4 名、2 期生 5 名、3 期生 5 名、4 期生 5 名、5 期生 10 名）
内 容	<p>【目 的】 来たるべき人生の最期に備えて、どうありたいかを話し合うきっかけを作ることを目的として開発されたゲーム「もしバナゲーム」を体験し、今後の ACP における対応スキルを向上させる。</p> <p>【テーマ】 本人の価値観を明確化し意思決定支援を深める～もしバナゲームを使用して～</p> <p>【講 師】 高松市在宅医療介護連携推進会議 片山陽子 委員</p> <p>【ファシリテーター】 一般社団法人キラメキ社会福祉士事務所 上田利枝 氏（第4期生）</p> <p>【形 式】 講義と実践</p>
結 果	<p>【講義】 ACP をファシリテートするには、対象者の価値観の明確化することが重要であるが、同時にファシリテーター自身が自己の価値観を明確化し、自分ごと（2.5 人称）として支援することが必要である。価値観は一人ひとり異なるため、その多様性を認識した上で ACP のプロセスを通じて個人の価値観を明確化する。これらの実践の基盤について、そのポイントを講義した。</p> <p>【実践】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5 名 1 組でグループを形成し、もしバナ・カードを用いて行うゲーム方法の説明 ・ 予後 1 年程度と想定した状況で、もしバナ・カードゲームを 2 回実施 ・ 各ゲームの終了時（最後に手元に残した 5 枚のカードのうち、自分にとって最も重要なカード 3 枚を選択し、残り 2 枚を捨てた状態）に、①なぜ、この 3 枚を残したのか、②2 枚を捨てたのか、をグループ内で語る（選択・決定の理由の来歴を語る） ・ ゲームを通して、自己の価値観を明確化するための実践のポイントについて討議 <p>○アンケート結果（回答数 24 名 回収率 82.7%）</p> <p>1 今回の研修会についての印象は？</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 大変有意義であった 17 名 ② 有意義であった 5 名 ③ 未回答 2 名

2 研修会の内容は、今後の実践活動に活かせると思いますか？

- ① 大いに活かせる 10名
- ② 活かせる 11名
- ③ 未回答 3名

3 今回の研修内容・時間やワークの内容について感想などをご記入ください。

- ・非常に分かりやすく、グループワークも楽しむことが出来たし、明日からの業務でもアドバイスができる。
- ・地域住民向けにも「もしばなゲーム」をしているが、自分も一緒に入って行っている。その時の出来事や精神状態によって選ぶカードは変わってくる。変わっていてもいいんだと自分にも参加者にも伝えている。日本人の考え方、精神と少しずれるカードもあるが、自分の心の内を見つめ直すためにも活用したい。
- ・初めてゲームをしたが、その人の大事なこと、自分の大事なことがゲームだから重くならず話せると感じた。元気なうちにする方が重くならず、考えるクセがつくと思うので、早い段階からやるというのは（学生がするとか）とても大事だと思った。地域住民向けでやってみたいと思った。
- ・期待通りでよかったです。
- ・自分に当てはめて物事を捉えて考えることが大切で、2.5 人称で取り組む意味が理解できました。同じカードで本人それぞれ意味が異なる為、細かい事を聞くことが必要と思いました。
- ・自分の考え方は「一般的」と思っていたが、グループ内の人それぞれ同じ考え方ではないというのを実感した。家族や子ども、職場内でやってみたいです。
- ・自分の死生観について改めて認識できました。また、他の人との価値観との違い、多様性について学ぶことが出来た。
- ・もしばなゲームが広がれば良いと思いました。
- ・自分の価値観について考える機会になった。5枚のカードから捨てるカードや残すカードを、なぜそれを選んだのかを言葉にすることは難しいと感じた。
- ・他の人とゲームをしたことで人それぞれ、価値観が違うという事がよく分かった。
- ・自分の大切にしたい物を考える機会になった。
- ・どうしても3人称の考え方になってしまう（職業的に）。
- ・「同じ人生はない」という言葉が印象的だった。
- ・健康な自分が死をイメージすることの難しさを実感した。支援を必要とする人はもっと迷うかもしれないと思った。
- ・他の人の意見を聞くことで自分の選ぶカードも変わり、揺さぶられた。そういう気持ちを支援者と共有することが大切なのかと感じました。
- ・ACP は気軽に話しにくい内容であるため、ゲーム感覚で取り組めるのは良いと思った。
- ・イメージとして、医師の重要性が強く感じさせられました。
- ・死生観を持つためには、人生会議やエンディングノートの作成などで、自分の人生

の幕引きをしっかりと明確にしておくべきだと感じた。

4. 『もしバナゲーム』のカードの内容について、「自分だったらこんなカードが欲しい」という内容を記入してください。いくつでも結構です。

- ・ 苦しめない治療をしたい
- ・ 最後まで仕事を続ける
- ・ 家の中が整理整頓されている
- ・ 自分の食べたいものが食べられる
- ・ おしゃれを楽しむことができる
- ・ 家の中に花や植物がある
- ・ 動物とふれあう
- ・ 施設（病院）で死にたい
- ・ 思い出の地をもう一度訪れられる
- ・ 大切なことを言い残す時間と場所が持てる
- ・ お金の心配がない
- ・ 最後まで好きな人と一緒に過ごせる
- ・ 妻と最後まで過ごせる
- ・ 子どもと最後まで過ごせる
- ・ 会いたい人に会える
- ・ 最後まで口から食べられる
- ・ 治療をやめたい
- ・ 自分の最期を自分で決められる
- ・ 独身や身寄りのないような方に寄り添ったカードの内容を増やしてほしい

5. スキルアップ研修への要望や意見など、ご自由にご記入ください。

- ・ 最初に自己紹介をする時間が欲しい（今後のつながりのためにも）。
- ・ 他の期の方と交流が出来てよかった。
- ・ 時々、スキルアップ研修をしてもらうことで、考え方の見直しや、新たな気づきがある。
- ・ 医師会が開催する以外でスキルアップのような研修があれば教えてほしい。
- ・ ACP を行っても、途中で家族の思いが変わっていく時の対応が難しい。本人が家族の思いに沿ってしまう。本人の本当の思いはどうなのかが分からなくなる。
- ・ ディスカッション形式の研修