

周囲となじめず寂しさを抱える認知症高齢者の他利用者との交流の場作り —昔の遊びを通して—

学籍番号 17cc16 氏名 高橋芙蓉

I. はじめに

介護老人福祉施設において、昔の歌や折り紙などのレクリエーションはよく行われている。しかし、利用者主体で関係性を深めるまでには至っていないと感じていた。今回、周囲となじむことができず寂しさを抱えながら生活している認知症高齢者のA様と出会った。そこで、昔の遊びを通して他利用者様との交流の場作りをすることで、穏やかで楽しみのある生活を送るための介護過程の展開を行ったことを報告する。

II. 実習先種別・実習期間

実習先種別：介護老人福祉施設

実習期間：2018年6月25日～2018年7月27日（うち23日間）

III. 受け持ち利用者の紹介

氏名：A様 性別：女性 年齢：90代前半

介護が必要になった主な疾患・障害：認知症、脳梗塞による右片麻痺

ADL：ほぼ自立（一部介助）

- (1) 食事：スプーンを使用し、自力摂取。ほぼ全量摂取している
- (2) 移動：歩行器使用（ふらつきがあるため、見守りが必要）
- (3) 排泄：ズボンの上げ下ろしの介助が必要。排泄後に職員を呼ぶことができる
- (4) 入浴：毎週の月・木に入浴される。入浴が好きで毎回楽しみにしている
- (5) コミュニケーション：頑固な一面があり、近寄りがたい印象を持たれている。認知症の進行により性格が丸くなった。他者との関わりを求めている。

IV. 介護の実際

1. 情報の解釈・関連づけ・統合

A様の余暇時間の過ごし方として、Aユニットの食堂にて一人で座り寂しそうにしている様子や、傾眠される様子が見られる。実習当初のA様は、他利用者様との関わりが少なく表情が固かった。また、仲の良い利用者のB様とは会話をすることができるが、B様が食堂からいなくなると「やることがない」という発言が時折あった。

A様は、昔のことはとてもよく覚えているため、昔の思い出を語り合う場を作ることが、他利用者様とのコミュニケーションのきっかけとなるのではないかと考えた。

介護上の課題：

A様と他利用者様との関係性を深め、施設内において穏やかで楽しみのある生活を送る必要がある。

2. 介護計画

長期目標：周囲との関係性を深め、QOLの向上を図る

短期目標：余暇時間を楽しく過ごす

具体的援助内容

折り紙やお手玉などの昔の遊びを提供したり、思い出しカードを用いたレクリエーションを実施したりすることで、昔の思い出を語り合いA様と他利用者様との関係性を深める。

3. 実施及び結果

テレビを見ていたA様と他利用者様に、思い出しカードのクイズを実施した。何に使った道具なのか、どんな遊びをしていたのかを、A様と他利用者様が、笑顔で楽しく会話する姿を見ることができた。折り紙についても、A様と他利用者様でツルやかぶとを、教えあいながら折ることができた。

実施後、A様から「懐かしい気持ちになったよ、あの頃は楽しかったね」という発言があったため、短期目標である「余暇時間を楽しく過ごす」は、達成できたと評価する。介護計画を実施したことで、実習当初よりA様と他利用者様の会話が増え、笑顔が増えたため長期目標である「周囲との関係を深めQOLの向上を図る」は達成できたと評価する。

V. 考察

昔の遊びを使ってA様と他利用者様との交流の場を作れたのは、認知症高齢者は、昔のことはよく覚えているということに着目し、昔の遊びを使ったレクリエーションを実施したからだと考える。実習初めの頃のA様は、他利用者様との関わりが少なく表情も固かった。昔の遊びを通して、他利用者様との交流をしたことで人間関係を良くしたり、新しい友人を増やしたりすることができ、A様の社会的欲求を満足させることができたため、笑顔に繋がったと考える。千葉ら¹⁾は「レクリエーションは活動を媒体として、人と人との間に相互作用が生まれ、自己実現、承認、貢献などの社会的欲求が自然なかたちで満足させることができる。こうしたことから人間関係が良くなったり、新しい友人ができたりして、孤独で寂しい毎日から開放されることが可能である」と記述している。このレクリエーションの効用は、本実習においても実証できた。

VI. おわりに

A様の介護過程の展開を通して、昔の遊びを提供することで、A様と他利用者様の交流の場を作り、QOLの向上をすることができた。介護老人福祉施設における認知症高齢者のレクリエーションは、昔の遊びなどを提供し、利用者が主体的に周囲との関係作りができる環境を整えることが効果的だと考える。昔の遊びを調べ、整理し、レクリエーションメニューを増やし介護の現場で活かしていきたいと思う。

引用・参考文献

¹⁾ 千葉和夫・天野勤「老人のレクリエーション」全国社会福祉協議会 p3-4