

演題名	みんなで貼り絵、Let's try ～楽しい気持ちで過ごせるように～		
施設名	西伊豆健育会病院	(ふりがな) 発表者(職種)	すずき 百合恵 (ケアワーカー)
(ふりがな) チーム名	とにかく来たたら貼ってみよう		
分類	③患者サービス・患者満足度の向上をめざすもの		
取組種別	施策実行型		
改善しようとした 問題課題	昨年度の幸せホルモンTQM活動において、離床における足湯の取組みを行い、好評をいただいた。以後、継続していたが、徐々に件数が減少し、実施が滞ってしまった。患者の離床と楽しい時間をどうやって両立していくかを改めて検討。多人数で実施ができ、完成した作品をたくさんの人に見てもらえる”貼り絵”をしてもらってはどうかと考えた。		
改善の指標と その目標値	(指 標) VAS(Visual Analog Scale)を用いて、貼り絵実施後につまらないか楽しいかを評価 活動前の現状調査では、平均3.5 (目標値) VASで、貼り絵実施後での評価が平均7.0以上となる		
実施した対策	5月7日より貼り絵制作を開始。必要な物品を事前にデイルームに設置。対象者は固定せず、その日ごとにデイルームで離床して過ごす患者様へ、30～60分程度を目安に案内した。スタッフはただ見守るだけではなく、一緒に行ったり、積極的に介助を行うことを心がけた。さらに、複数人数が集まった時点で開始をすることで、一人では「もういいや」だったところから、「みんなとやると楽しい」と笑顔につながった。		
改善指標の 対策実施 前後の変化	(実施前) VAS平均3.5 (実施後) VAS平均4.9 目標未達成 スケール上の変化は少なかったが、実際は楽しんでいる姿が見られた。患者様同士で仲良く会話する場面が増えたことや、実施中だけでなく実施後もデイルームで穏やかに過ごされていた。完成した作品を展示して、患者家族だけでなく、スタッフからも病棟の雰囲気が明るくなったと好評であった。		
歯止めと 標準化	楽しい時間を過ごすための貼り絵を継続するにあたり、毎週師長・主任が、物品の準備や支援するスタッフの業務分担ができていくかチェックしていく。		
活動の種類 ※複数選択可	③テーマに合わせて形成したチーム活動	チーム メンバー (職種)	1 鈴木 孝子 ケアワーカー
活動の場 ※複数選択可	①診療部門		2 高橋 順子 ケアワーカー
活動期間	2024年3月 ～ 6月		3 ワーワー カイン ケアワーカー
リーダー名 (職種)	鈴木 百合恵 (ケアワーカー)		4 土屋 伸子 ケアワーカー
活動回数	16 回		5 鈴木 百合恵 ケアワーカー
			6 高橋 紀子 クラーク
		7 永原 美里 看護師	
		8 高 梓涵 看護師	
		9 李 治君 看護師	
		10 関 幸江 看護師	
		11 藤巻 龍一 作業療法士	
		12 西木 優 作業療法士	

【現状把握】

現状把握① 足浴の実践状況について調査（スタッフより）

- 寝ている時間を減らし、離床をつづけてもらいたいけど...
- お湯を準備して、セッティング・実施・片付けに時間を要する
- 誰かに頼みたくても、皆忙しそうで依頼できない
- いつの間にかバケツがなくなっていた
- 一度断られると、同じようにアプローチしづらい

現状把握②

では代わりにするものはないか

塗り絵？
計算プリント？

- ◆ 娯楽になるものに乏しく、テレビの視聴になる
- ◆ 「部屋に戻りたい」「つまらない」となる
- ◆ 個別の対応に困り、そのまましてしまう

現状把握③ デイルームでの様子を観察

	4/11	4/11	4/11	4/11	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/12	4/13	4/14	平均
利用人数	A氏	B氏	C氏	D氏	E氏	F氏	G氏	H氏	I氏	J氏	K氏	L氏	M氏	N氏			
VAS (cm)	60	244	70	16	83	111	240	158	300	1200	120	185	60	219			3.5

※VAS (Visual Analog Scale) を用いて、つまらない・楽しいを尺度として評価

つまらない ←----- 10(cm) -----> 楽しい

デイルームへ案内してから3分程度で落ち着きがなくなる
塗り絵・計算プリント・テレビの視聴などは「楽しい」と思えない

それぞれのタイミングで、今の気持ちの指で示してもらおう

【目標設定】

目標設定

令和6年5月末までに
VAS(つまらない・楽しい)で、貼り絵実施後での評価が
平均7.0以上となる

【設定理由】
活動前はVASが3.5
貼り絵をする事で、・・・2倍を目標としました。

【対策の立案と実施】

対策の検討

貼り絵を実施する

- どのように実施するか
 - 対象者について
 - 対象者は固定しない
 - その日のデイルーム利用者
 - 貼り絵の方法
 - 1回30～60分程度
 - 看護師又は看護助手が対応
 - 実施時間について
 - 日中食事以外の時間に実施
- 準備する物の確認
 - 必要物品を検討
 - コスト面を配慮した物品選択
 - 必要物品の購入

まずはやってみよう

【初回作品】



完成した？桜の木

スケールは皆さん0のまま

・折り紙・リ・模造紙を用意し、少し遅れたものの桜の木をイメージして下絵を作成
・デイルームのテーブルに設置
・数人が取り組むものの、一人ずつがほとんど
・「もういいや」と途中で終わってしまうことも

改善策

そこで...

- 患者様に実施してもらうのを見守るだけでなく、スタッフも一緒に取り組む
- 何人が集まった時点で同時に行う



みんな集まると、「やってみようかな」という気持ちに

実施した際の反応(一部抜粋)

L氏 女性 認知症・胃がん末期

5/17 「…」終始無言だったが、スタッフとともに実施。
5/20 「つまらない」と言いながらも続けていた。
5/26 「みんなとやると楽しい」笑顔が見られ、他患者とともに実施。

M氏 男性 認知症・椎体炎

5/21 「どこにも出られないから楽しかった」と、腰痛を忘れ、続けていた。

N氏 女性 認知症・尿路感染症

5/26 「すごく楽しい。私はこーいうのが大好き」と嬉しそう。

実施した際の反応(一部抜粋)

O氏 男性 胸膜炎・胸水貯留

5/30 「いくらかよかったよ。また来ようかな」と話し、昼食後に再度訪れ、「約束通りまた来たよ」と。他の患者様とともに楽しんでいた。
5/31 「楽しかったよ」と。この日も同様に午前・午後ともに実施していた。

P氏 女性 認知症・大腿骨近位部骨折術後

5/26 当初は乗り気ではなかったが、他の患者様が実施するのを見ていううちに「私もやってみる」と始め、その後とても楽しそうに話しながら続けていた。

【効果の確認】

効果の確認

【目標】

令和6年5月末までに
ディールームでの貼り絵をみんなで行うことで、「つまらない」から「楽しい」気持ちで過ごすことができる
VAS(つまらない・楽しい)スケールで、貼り絵実施後の評価が7.0以上となる

実施後のVAS(平均): 4.9

目標達成ならず

効果の確認②

- ・スケール上の著明な変化はなかったが、実際は楽しんでいる姿が見られた
- ・当初はあまり乗り気でなかった患者様も、他の患者様やスタッフが実施しているのを見て、一緒に活動する場面がほとんど
- ・**患者同士で仲良く会話**する場面が見られた
- ・前回の足湯同様に、徘徊を繰り返したり、単独離床で転倒リスクのある患者様など、**貼り絵を行うことによって、実施中だけでなくその後もディールームで穏やかに過ごしていた**

効果の確認③

- ・完成した作品は病棟内に展示
- ・通りがかかるご家族も、時折足を止めて眺める場面あり
- ・病棟スタッフへアンケートを実施
- 「完成した作品を展示することで病棟の雰囲気は明るくなりましたか?」
- 28名中26名が「そう思う」と回答

N=28

病棟の雰囲気が明るくなりましたか?

回答	人数
そう思う	26
どちらでもない	2
そう思わない	0

【標準化と管理の定着】

標準化					
何を	いつ	誰が	どこで	なぜ	どうする
貼り絵の継続をするために	毎週	師長・主任が	病棟内で	物品の準備、スタッフの業務分担ができていますか	チェックする

【反省と今後の進め方】

親身な対応を考え、ディールームで離床を続けるために、楽しく貼り絵をして過ごす時間を支援しました。作成しながら楽しくコミュニケーションをとるだけでなく、完成した作品を見て楽しむことや、周りの雰囲気を明るくすることにもつながっています。

更に、親身な対応を考え進めていきます。

