

……ロールプレイ後のグループワーク……

### 1 チームのひと言：その人の歩む人生を皆で支える

- ◇ ケアマネの進行もよく、それぞれの意見を聞き立場を理解し聞き方がよかった
- ◇ CMが一方的に進めることなく、本人家族の希望を聞き出せていた
- ◇ 専門用語を使わずゆっくり進行できた
- ◇ 退院にあたっての不安についても傾聴。聞き返して確認
- ◇ 「これからどうしたいのか」「不安ごと」はここに相談など次に繋げられた
- ◇ 本人の希望する最後が確認できた
- ◇ 本人・家族の思い確認できた
- ◇ 病気だけに着目せず、本人の生活、人生全般をみていくのが大切

### 2 チームのひと言：1つのチームになる 誰のため？

- ◇ 話のテーマを迷ってしまい、退院後のサービスの話になってしまった
- ◇ キーパーソンの確認や、退院に向けて「何を話合うのか」を明確にする大切さ
- ◇ 本人としては、不安が大きい
- ◇ しかし、医療面では訪問看護師など医療職が入ることで安心という思いも聞けたので、医療と介護の連携をうまく取り進めていけるといい

### アドバイザー 後藤先生からアドバイス

意思決定支援のガイドラインのキーワードは「多職種で支える」「繰り返しやれ」

「ForとWith」（後で説明）

#### アイスブレイク：ペーパーチェーンからの学び

2回目の数がUPした。チームができ、一回やってお互いが打ち解けると、コミュニケーションが取りやすくなり、作業がはかどる。一度やって勝利の理由（結果、評価）がわかったことで、目指すことがはっきりしモチベーションも上がる。日頃のケアもペーパーチェーンと同様、「上手くいかなかったなあ」と思っても、次は打ち解けた仲間同士（チーム）が、お互いをお互いに尊重できる中で議論し、成功の資本を皆で確認 = 繰り返すことで数は増える（結果が増える）

#### ロールプレイからの学び

どこかで気持ちが変わるポイントを感じることはなかったか？口では無理と言っても、心の中では「何か助けなければ」と思うことなど。CM等カンファレンスを運営する立場は、何とかまとめなければ、ひとつにせねばと思うが、ロールプレイを通し、カンファレンスに参加している人は、いろんな価値や考えを持ち、落としどころを見つけようとしていること、それぞれ気持ちが揺れ動くこ

とがあること、どこかで気持ちの変化があることを感じてほしい。他の参加者の気持ちを汲んで話し合いができることが多職種で関わる上で大事。その人の歩む人生を皆で支える。

意思決定支援はガイドライン上、多職種で繰り返し話し合う。個人で支援するのは大変、タイミング、何をどうやればいいのかわからない。だから、多職種でお互いにお互いを（For With）わからないことは、わかる人に聞けばいい。お互いに学ばばいい。そういった機会をたくさん作ればいい。この研修もそのひとつ。自分の物差しと相手の物差しが一致することはなかなかない。同職種同士であっても同じではない。それらを確認し合えることが大事。在宅を考える場合、地域の文化（隣近所の理解）、専門職が相互に理解し合わないといけな。在宅死が望ましいのか、施設や病院死があってもいい。地域の住民の考え、地域での生活を知っているか。どれだけの子供たちが人の死を、目の当りにしたことがあるのか。家族が自分の死をどう考えているかどう死にたいかの話し合いができているか。ペーパーチェーンの様に繰り返し、学んでいくことが地域の中に広がりお互いの事を考えることにつながる。地域の人々を支える為、お互いに頑張ってもらいたい。

（テープ起しから）

