

第9回HPSスキルアップ講座 ワークショップ一覽

時間	WSタイトル	担当ブロック	概要	WSで学べること
10:30~13:00	【招待企画】 防災ランチ	江原勝幸 HPS	-	-
12:30~13:00	受付			
13:00~13:30	「いいうんち、わるいうんちってなに？」 遊びを通して健康について学ぼう	松平千佳 HPS関東ブロック	みなさんはいいうんちをしていますか？ いいうんち、わるいうんちって聞くけど、どうやって見分けたいのでしょうか？におい？かたち？色？ うんち(排泄排便)は基本的・生理的欲求であり、健康のパロメーターでもあります。また、排泄(排便)はプライベートなことでもあるため、自尊心への配慮が必要です。治療や疾患に伴い、浣腸や排便コントロールが必要となる場合があります。基本的・生理的欲求が制限されることにより、プライベートな面でも、コントロール感の喪失が生じると考えられます。このワークショップでは排便の重要性や浣腸・水分摂取の必要性を子どもと遊びながら確認する方法を学びます。子どもが排泄排便へのコントロール感を取り戻し、健康のパロメーターであるうんちについて学んでみましょう。	・子どもに分かりやすい、いいうんち/わるいうんちの見分け方を学ぶ ・いいうんちを出すための方法を学ぶ ・子どもが自分の健康への意識を高められるよう、遊びを使った方法で伝えられるようになる
13:30~14:20	治療を受ける子どもの気持ちと私たちができること 抑制を使った採血の方法を変えよう	HPS関東ブロック	小さい頃どんな気持ちで採血を受けていましたか？現実に起こりうる場面を想定しながら疑似体験を通じて、子どもの気持ちや思い、家族の気持ちを理解し、これからの関わり方について考えてみよう。 ①様々な採血場面のロールプレイ 採血場面を想定し、子ども・親・医療スタッフ役を演じる。実際に感じたこと・気づきをディスカッションし共有する。 ②プレパレーショングッズの紹介、展示	採血場面を振り返り、子どもや家族の気持ちや思いを共有しながら、関わり方、他職種との連携・家族との協働方法について理解できる。
14:30~15:20	学んで!作って!体験しよう! —医療的ケア児の五感に働きかける遊びとは—	HPS名古屋ブロック	日常の遊び(治療的遊び)をテーマに、子どもが五感を最大限に使って治療の中でも楽しみを感じられる遊びや環境づくりについて、HPSとしての取り組みを紹介します。 ①講義【15分】 (—医療的ケア児に感覚遊びが必要な理由とは—) ②スヌーズレンライトの制作【15分】 (クリスタルキューブの色やライトの形、アロマの匂いなどを自分で選択しながら制作をします) ③スヌーズレン空間の体験【③と④あわせて15分】 (ベッドサイドで簡易にスヌーズレンの空間を作ることができるデリバリアススヌーズレンのセットを用いて、暗幕やレースで囲われたベッドの中でスヌーズレンツールの体験をします) ④五感を刺激する遊びの展示(実際に使っている遊びの紹介や作り方の説明、遊んだ時の子どもの様子や注意点などをお伝えします)	・遊びを通して子どもの五感に働きかけることの必要性を理解し、それを他職種に伝えることができる ・子どもが感じる不安感や痛みを軽減できる遊びの方法を習得することができる ・子どもが遊びたいことに対して「できる工夫」を考え、実践に繋げることができる ・選択する機会がある自由度の高い遊びは、子どもの成長につながることを理解し、それを他職種に伝えることができる ・WSを通して、「子どもらしく病む権利」について考えることができる
15:30~16:20	家族を巻き込む! プレイ・プレパレーション&ディストラクションを考えよう	HPS静岡ブロック	あなたは「採血中、ご家族は外で待っていてください」「お母さん(お父さん)が味方になれるように、痛い処置の時は傍にいないでください」という声掛けを聞いたことはありませんか？ このワークショップでは、医療者や周りの大人の良かれと思っての言葉が、子どもの権利や家族の役割を奪っていることはないか、参加者の皆さまと一緒に考えてみたいと思って企画しました。 子どもや家族と関わっているときに出会う「こんな時どうする?」を事例にあげて、小グループで自分ならどのようにかかわるかをお互いに考え、全体でシェアします。	このワークショップに参加した人たち(担当者も含め)が、自分のフィールドで子どもの権利や家族の役割について考えることができるようになる
16:30~17:20	振り返りの遊び・ワークショップ 「発想は無敵大!感じてみよう♪遊びの力!」	HPS関西ブロック	入院前から退院後までのプロセスで、自分が受けた治療や処置などの医療経験から感じること、想像することは一人ひとり異なります。処置や手術後に一緒に振り返りを行い、日常の遊びの中で気持ちを表現できる環境を整えることは、対処方法を一緒に考えたり、子どもが治療や病気と向き合うことへのステップとなりました。 今回、言葉や非言語コミュニケーションから子どもの思いを受け止め、主体的に治療や処置に臨めるようになった支援の報告と遊びを紹介します。後半は、様々な日常の遊びの中で、自身の医療経験やその時々思いを表出するきっかけとなったツールを共有し、一緒に作ってみましょう。「どうなっているのかな?」とワクワクする子どもの気持ちを体感できるかも!?	○振り返りだけでなく、プレパレーションや気持ちの消化につながる等、様々な要素を含んだ遊び・支援方法の幅が広がる。 ○日常の遊びを子どものニーズに応じた場面や支援内容に置き換えて、気持ちの表出につなげるための「遊びの発想」を豊かにする。