

# The Hop Step Times

October 2022

## The Introduction of Group Presentation

(グループプレゼン紹介)

8月31日(水)ほっぷプログラムグループプレゼンにて、自由研究の発表会が行われ、メンバー同士が1カ月間研究した集大成を披露した。

本プログラムは、メンバーが4つのグループに分かれて、他者満足を意識しながら課題に取り組むプログラムである。今回は、8月で夏休みということもあり、学生時代を思い出す自由研究に取り組んだ。他者を満足させられる研究テーマを決めることに悪戦苦闘した印象である。

発表日当日、研究成果をポスター状に見やすくしたものを室内の四方に貼り、ブースエリアを4カ所つくることで、閲覧者が自由に研究内容を見て回れる会場を設営した。その4ヶ所の研究内容は、「雲に色はつくのか」、「アロマの効果は本当にあるのか」、「ほっぷキャラクターの将来性」、「ほっぷに対する家族の印象」の4つであった。各ブースのポスター横の説明者が、研究内容の説明やアピールを行った。

発表した後に、どのチームの研究が一番良かったか投票を行った結果、「ほっぷキャラクターの将来性」が優勝した。

「雲に色はつくのか」のブースは、雲に色が付いたことの説明やその根拠、実験動画を流していた。

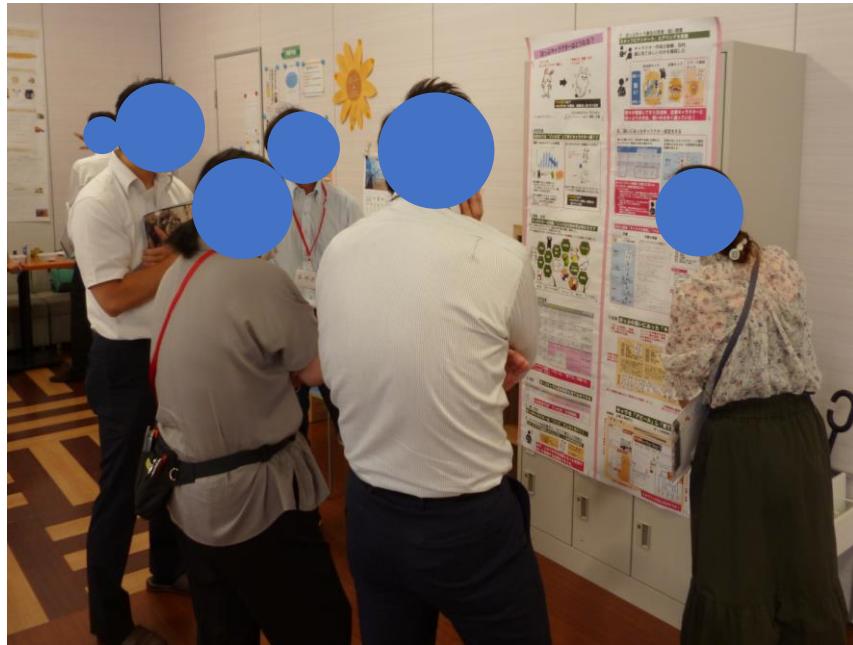
【評価】  
・一番自由研究っぽい。  
・実験動画を流すことに説得力を感じた。  
・本当に色付きの雲なのかが怪しい。

「アロマの効果は本当にあるのか」のブースは、5種類のアロマ体験をしてもらうことで、閲覧者の満足を得ようとした。リーダー不在の元、健闘していた。

【評価】  
・アロマに興味を持った。  
・体験が良かった。  
・研究内容と結果が曖昧。

「ほっぷキャラクターの将来性」のブースが一番の好評だった。本紙8月号でも紹介したウサギのほっぷキャラクターに未だ名前がなく、放置状態であることを訴えかける内容であった。

【評価】  
・充実した考察の元、丁寧にまとめられていた。  
・親しみが持てて興味を持ちやすい。  
・情報量が多すぎる。



▲研究成果のポスター発表と説明者による研究内容説明の様子

「ほっぷに対する家族の印象」のブースでは、メンバーの家族に向けたアンケートを事前に取り、そのデータをまとめた内容を発表することで、ほっぷをより良くしたいという気持ちをアピールした。

【評価】  
・ほっぷならではのテーマで、家族を含ませるのが良かった。  
・ポスターの出来が素晴らしく、見やすい。

・アンケート内容がありきたりで、ただの実態調査なのが残念。

今回のプログラムを経て学んだことは、他者満足には、自分が満足していることは勿論、その満足でいかに大多数を満たすかを考えることが大事と知った。大多数が興味を引きやすく工夫することもまた人を知る事に繋がっていく。

## The Introduction of OT Courses (Group Work)

(OT講座(集団作業)紹介)

8月25日(木)、9月1日(木)の2週連続で、OT講座(集団作業)のプログラムが実施された。OT作業とは、実際の作業や活動を通して、自分のことを知るためのプログラムである。

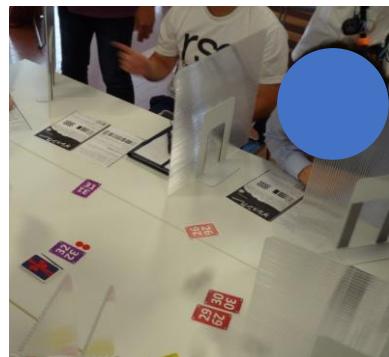
今回は、他者満足について考えようというテーマで、「Producer」、「Observer」、「Player」という3つのグループに分かれ、カードゲームを楽しむというもので、2週連続での内容は新たな試みとなる。「Producer」は初めてのカードゲームのルールを正しく理解し、ゲームの本質を伝えることが役割であり、「Player」がゲームを楽しむことができるよういかに工夫するかが大事なポイントである。「Observer」は「Producer」を客観的に評価する役割である。「Player」は純粋に初めてのゲームを楽しむという役割であり、初めてのゲームを楽しめたかを評価する。

3つのグループに与えられたカードゲームは、ito、ゲシエンク、インサイダーであり、それぞれに「Producer」はゲームのポイントや盛り上げるための工夫をグループ内で作戦を立てて臨んだ。全員協力型のゲームもあれば、隠れている役の者を見つけ出すような駆け引きの必要なゲームもあり、それぞれにゲームの盛り上がる本質のところが「Player」に理解してもらい、一緒に楽しむことができるように伝えるのが難しそうであった。実際のゲームを見ていると、「Player」は純粋

に楽しんでいるように見えたが、後の評価者の意見を見ると、『ルール説明が分かりにくい』、『途中で間延びしてしまった点がいまいち』、『もっとゲームに介入して欲しかった』など、それぞれ「Producer」の想定したものとギャップも大きかった。

最後に『他者満足を得るために大事なことは?』という視点で各グループ振り返りを行った結果、周囲を見ることが相手の気持ちに寄り添うこと、言葉で確認することが大事だとの意見が出た。

今回のプログラムを通して、相手のことを考えて行動を選択することや自分の意図と他者の受け取り方の違いを知ることができた。今後のほっぷでの活動を通して、他者との関わりを改めて振り返る良い機会となった。



▲実際のゲームプレイの様子(ゲシエンク)

## The Message from Graduate Mr.A

(卒業生A氏からのメッセージ)

本紙は某日、7ヶ月の通所の後、就職を決めて卒業したA氏にアンケートを実施した。本記事ではアンケートの中から、以下のQ&Aを抜粋し紹介する。

Q1.あなたにとって良かったプログラムを教えてください。

A1.実際の仕事を想定したトレーニングを積むことが出来る「グループプレゼン」と「アサーション×SST」。普段意識することのない自分の心の中の葛藤というものを意識するトレーニングを行うことが出来た。モヤモヤ=ストレスの対応策を考えられるようになった。

通所前は仕事への自信と、仕事に必要な気力、体力を失っていたA氏だったが、仕事に近い状況を体感できるグループプレゼンのリーダーを3回務めることにより、リーダーに求められる要素を思い出すことが出来たと語る。

「ほっぷのスタッフとメンバーを信じて、日々真摯にプログラムに取り組めば、病状の回復と社会復帰への道は必ず見えてくる。」というメッセージを残したA氏。新たな職場でも、真摯に仕事とそして自分自身にも向き合い、活躍されることだろう。

## The Message from Graduate Mr.B

(卒業生B氏からのメッセージ)

本紙は某日、3ヶ月の通所の後、復職を果たし卒業したB氏にアンケートを実施した。本記事ではアンケートの中から、以下のQ&Aを抜粋し紹介する。

Q1.あなたにとって良かったプログラムを教えてください。

A1.「グループプレゼン」約1か月に渡るスパンの中、チームで過ごすことから学ぶ気づきがある。

Q2.もし休職前の自分に一言声をかけるなら、どんな言葉をかけますか?

A2.わからないことは悩みすぎず、もっと相談したり諦めたりしよう。

Q3.残されるメンバーにメッセージをお願いします。

A3.ほっぷではいろいろなプログラムを通して、たくさんの学び・気づき・考え方のクセなどを得られると思います。職場と違いフィードバックが受けられる唯一の機会を通し、自分を改めて再確認できる良い経験が積める場所です。無理せず自分に向き合い復職・就職に向けて歩いて下さい。

筆者の休職時の不安について親身に相談に乗って下さったB氏。B氏の積極性を生かし、復職後も周りに相談しながら、時には諦めの気持ちも持ちながら精力的に仕事に取り組んでいただきたい。