

ホスピタルデザイン教育の実践報告 — 児島中央病院のイベント開催の事例を通して —

合田喜賢*1 森絵美*1 平野聖*1 尾崎公彦*1 真鍋克己*1 松本正富*2

1. はじめに

川崎医療福祉大学医療福祉マネジメント学部医療福祉デザイン学科における教育の大きな特徴は、実践的なデザイン教育を行うことにある。ここでいう実践的なデザイン教育とは、学内教室にとどまることなく外部の医療福祉機関と共同でなされることを指し、実際の病院等において、医療福祉の現場の問題をデザイン導入により解決するための能力を育成することを目指している。こうした能力を身につけるための授業の中でも最も特色があるのが2年生の秋学期から始まる「医療福祉デザイン演習Ⅰ～Ⅲ」である。医療福祉デザイン学科は、現在、ホスピタルデザイン、ビジュアルコミュニケーションデザイン、メディカルイラストレーションの3つのコースを軸に研究教育活動を行っており、「医療福祉デザイン演習Ⅰ～Ⅲ」では、これらの3つのコースに分かれて、より専門性の高い演習授業を実施する。

このうちホスピタルデザインコースの「医療福祉デザイン演習」では、病院内のスタッフとしてのデザイナーの育成にウエイトをおいている。演習の課題は常に医療福祉施設の現場でなされ、病院の利用者、スタッフの立場から、あるいは外部の視点から問題解決のためのデザイン導入を目指している。「医療福祉デザイン演習」におけるホスピタルデザインの実践活動は、学生とともにデザイン提案を行い、よりよい療養環境の実現を目指している。また、このときの行われる教育活動をホスピタルデザイン教育と定義する。そして、その制作過程を記録して蓄積し、実施後の検証作業を行い、改善点を発見し、より良い実践活動へ導くことにより、今後さらに有用な学問領域としてホスピタルデザイン学を構築することが大きな課題としてある。

本報告では、春学期3年次生を対象とした「医療福祉デザイン演習Ⅱ」（以下、「演習Ⅱ」）で行った児島中央病院における利用者参加型イベントを事例として取り上げる。このイベントは、2015年度に企画・運営されたものを発展的に継続したもので、その教育の有用性についてはこれまでも報告を行った^{1,2)}。これに続けて本稿では、ホスピタルデザイン教育の実践による効果を検証し、その結果を報告する。

2. 教育効果の検証方法

ホスピタルデザイン教育の効果についての検証方法としては、「今日から始める 社会人基礎力の育成と評価」を実験的に導入した^{3,5)}。「社会人基礎力」とは、経済産業省の提唱する企業や若者を取り巻く環境の変化に対して、「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」を指し、具体的には、「前に踏み出す力（アクション）」、「考え抜く力（シンキング）」、「チームで働く力（チームワーク）」の3つの能力（12の能力要素）に分類される。そして、この取り組みは7つの大学でモデル事業が実施され、その成果が「実践型学習を通じて、社会人基礎力を育成し、評価する手法」として公表されている。具体的には、学生に対し「事前評価シート」（図1）、「活動記録シート」（図2）を用いて学生の自己申告評価を行わせることで、能力の到達度をみるものである。

この「事前評価シート」、「活動記録シート」は、評価の基準を3つに大分類し、これを12の能力要素に細分する。3つの大分類は、「前に踏み出す力（アクション）」、「考え抜く力（シンキング）」、「チームで働く力（チームワーク）」である。これらの細分類として、「前に踏み出す力（アクション）」は「主

*1 川崎医療福祉大学 医療福祉マネジメント学部 医療福祉デザイン学科

*2 京都橘大学 現代ビジネス学部 都市環境デザイン学科

（連絡先）合田喜賢 〒701-0193 倉敷市松島288 川崎医療福祉大学

E-mail: goda.y@mw.kawasaki-m.ac.jp

【事前】評価シート					学生本人記入欄	教員・講師記入欄
氏名		学籍番号		記入日	平成	年 月 日
所属	医療福祉マネジメント学部	医療福祉デザイン学科	ホスピタルデザインコース	学年	3 年	
科目名	医療福祉デザイン演習Ⅲ		担当教員	真鍋・合田・森		
プロジェクトの活動内容・目標						
実施に際して	将来の目標					
	これまでの取組の振り返り					
	ホスピタルデザインを専攻した理由					
	課題を通して向上させたい社会人基礎力の能力					
	課題を通して身につけたい専門知識、スキル					
	今回の課題で出したい成果のイメージ					
教員・講師への連絡・相談						
自己分析	社会人基礎力の分類	能力要素	現在のレベル	評価の根拠(具体的行動事実) <small>(いつ、どんな状況(場面)で、どのように努力または工夫をすることにより発揮(しよう)したと思うか、もっと努力や工夫が必要と感じたか)</small>		
	前に踏み出す力 (アクション)	主体性	1・2・3			
		働きかけ力	1・2・3			
		実行力	1・2・3			
	考え抜く力 (シンキング)	課題発見力	1・2・3			
		計画力	1・2・3			
		創造力	1・2・3			
	チームで働く力 (チームワーク)	発信力	1・2・3			
		傾聴力	1・2・3			
		柔軟性	1・2・3			
		状況把握力	1・2・3			
		規律性	1・2・3			
		ストレスコントロール力	1・2・3			
教員・講師からの講評・アドバイス					教員・講師名	

図1 事前評価シート

活動記録シート				□ …学生本人記入欄		□ …教員記入欄	
氏名		学籍番号		記入日	平成	年	月 日()
所属	学部・研究科			学科・専攻	学年		年
活動期間	月 日() ~		月 日()		第 週		
活動の内容							
分類	能力要素	発揮(しよう)した または 発揮できなかった 能力	評価の根拠 (いつ、どんな状況(場面)で、どのように努力または工夫をすることにより発揮(しよう)したと思うか、もっと努力や工夫が必要と感じたか等を具体的に記入)				
前に踏み出す力 (アクション)	主体性						
	働きかけ力						
	実行力						
考え抜く力 (シンキング)	課題発見力						
	計画力						
	創造力						
チームで働く力 (チームワーク)	発信力						
	傾聴力						
	柔軟性						
	状況把握力						
	規律性						
	ストレスコントロール力						
教員への連絡・質問・悩み・その他(問題点を含むチームの活動状況)							
担当教員からのコメント							

図2 活動記録シート

体性」「働きかけ力」「実行力」の3項目、「考え抜く力（シンキング）」は「課題発見力」「計画力」「創造力」の3項目、「チームで働く力（チームワーク）」は「発信力」「傾聴力」「柔軟性」「状況把握力」「規律性」「ストレスコントロール力」の6項目、計12の能力要素で構成される。

12の能力要素ごとに、レベル1（発揮できなかった）からレベル3（通常の場合で効果的に発揮できた）の3段階で評価する。評価の根拠は記述式で、「事前評価シート」では3つの大分類ごとに記述し、「活動記録シート」では12の能力要素ごとに記述する。

本稿ではこの評価をもとに、ホスピタルデザイン教育の実践を経て、学生の自己評価がどのように変化したか、そして、そこから見えてくるデザイン教育の課題について導きたいと思う。

3. ホスピタルデザイン教育の実践—病院におけるイベント開催の事例—

3.1 イベント内容

「演習II」において実施した利用者参加型イベントは、2015年度の段階で病院側から紙芝居の依頼を受けた¹²⁾ものを、今回も継続するというかたちで行った。内容は、なじみのある昔話をベースとしながらも、見島中央病院は海のそばの病院であることから海をキーワードとした結果、紙芝居「どうなる!? うらしま太郎」という浦島太郎をもとにした内容が学生より提案された。昔話では、若者である浦島太郎が竜宮城から持ち帰った玉手箱の煙を浴びて老人となるが、今回の紙芝居では、老人である浦島太郎が若者になるという昔話とは逆転したストーリーとなった。このストーリーを軸に、若返りをテーマにした健康体操とクイズが挿入された（図3）。

イベントは、8月10日（水）に実施された。参加者数は、利用者6名、職員6名、計12名、イベントの運営側の人数は、見島中央病院地域連携室のスタッフ4名、学生4名、引率教員4名の計12名であった。実施後は、参加者へアンケートを依頼するとともに、記念品のうちわを作成してアンケート回答者にプレゼントし、その際、学生がイベントの感想を聞くなどのやり取りを介して、利用者・職員とコミュニケーションをとった。

以上、イベントの企画・運営、制作物の作成、さらに利用者とのコミュニケーションまで射程に入れたものが今回の演習のテーマとなった。

3.2 ホスピタルデザイン教育の流れ（表1）

全18週（各回90分×2コマ）の授業の基本的な流れは以下の通りである。まず一コマ目の課題の設定



図3 紙芝居イベントの概要

を行ったあと、制作等各自の作業に入る。二コマ目の冒頭で再び進捗を確認し、問題、質問等があればこのときに教員の方から指導、指示を行う。最後に再度集合して、進捗のチェックを行い、次回までの課題を設定して終了となる。

次に全18週の授業の進め方について述べる。1週目は、ガイダンスを行った後、大まかなスケジュールを作成させた。2週目で企画書の作成を開始した。前述のように、制作した企画書は一コマ目の冒頭で提出させ、教員による内容、文字等の確認をして、修正を命じた。その後、二コマ目の最後、時間がかかった場合は翌週の冒頭に再度確認を行うというルーチンで行った。完成は5週目である。完成に際しては、プレゼンの予行演習を行い当日に備えた。6週目は、病院に出向き完成した企画書の提出、プレゼンを行った。プレゼン終了後は振り返りを行い、次週からの制作作業に反映させた。7週目からは制作期間とした。まずは制作スケジュールについて検討させた。制作期間も企画力の教育と同様に、各週に1度は教員のチェックを受けながら制作を進めた。12週目、14週目で学内においてイベントの中間プレゼンを行った。16週目に現地でのリハーサルを行い、18週目が本番となった。

表1 利用者参加型イベント開催にいたるまでのスケジュールと指導内容

	イベントまでの流れ	指導内容
第1週	初回ガイダンス	【スケジュールの作成】
第2週	企画書の作成	【企画書の作成】 ・企画書の作成に入る
第3週		【企画書のチェック】 ・キャラクターのラフ案のチェック
第4週		【企画書のチェック】 ・企画書内容、スケジュール、イラストラフ案のチェック
第5週		【企画書のチェック（提出前の最終）】 ・内容の再確認、誤字脱字の確認、プレゼンの予行演習
第6週	企画書の提出 病院でのプレゼン	【病院でのプレゼン】 ・大まかなストーリーとキャラクターについてはOK ・開催日の決定。クイズの内容は最新のものにすべきという指摘
第7週	紙芝居の作成 チラシ・ポスターの作成	【制作物の作成】 ・制作スケジュールの提出を求める ・チラシ・ポスターの作成に入る
第8週		【制作状況の確認】 ・病院側の要望を取り入れ、クイズを厚生白書等を参照して修正
第9週		・ストーリーは伏線とその回収を意識させ練り直し ・キャラクターの調整（髪型、衣装、小道具の時代考証）
第10週		・背景の修正（キャラクターとの明度差、竜宮城の建築細部の変更、 動植物の画面構成上の配置のチェックなど） ・アニメーションの動作確認と効果的な効果音の設定
第11週		・BGMの確認 ・セリフの内容と、聞き取りやすい話し方のスピード・抑揚のチェック
第12週	紙芝居完成 学内プレゼン チラシ・ポスターの完成	【リハーサル】 ・上記に関して、担当教員全員でチェック
第13週	記念品作成	【紙芝居の修正・記念品の作成】 ・チェックを踏まえて紙芝居の修正 ・記念品の作成
第14週	学内プレゼン 修正	【最終チェック】 ・おおよその完成とする
第15週		【紙芝居のリハーサル】 ・アニメーションに合わせた演技、声のトーンについて確認
第16週	現地リハーサル	【現地リハーサル】 ・病院側からの要望を確認 ストーリーの修正。話し方のスピードの調整。効果音の大きさ ・会場の再確認（照明、マイク、机・イスの配置）
第17週	最終チェック 記念品完成	【最終チェック・準備】 ・完成品の最終チェック ・大学で紙芝居の最終リハーサル
第18週	実施当日	【実施当日】 本番後は、学生・教員・病院スタッフと振り返り

3.3 ホスピタルデザイン教育の内容

今回のデザイン教育の具体的な内容は、(1) イベントの企画・運営、(2) 紙芝居・記念品等の制作物、

(3) チーム内・参加者とのコミュニケーション、の3点にまとめられる。それぞれ概要を記す。

(1) イベントの企画・運営

企画については、当初から紙芝居を行うことに決定していたため、主にスケジュールと事前準備が中心となった。前述のように、スケジュールについては折に触れ学生に作成させ、その都度教員でチェックして漏れのないようにした。イベントは見島中央病院の公開医療介護講座の一コマをいただいた。学生は前もって一度、同講座に参加して下見をした結果、参加者は高齢者が多いことを把握していたため、健康体操は座ったままできるものにする等の対策を検討していた。

本番当日の運営についても学生自身に検討させて、学生の役割、教員の役割、病院側の役割についても明確にさせ、企画書の段階で病院側に提示した。

(2) 制作物

制作物は、イベント用のポスター・チラシ、紙芝居、記念品である。メインとなるキャラクターのデザインは学生に任せ、教員は紙芝居の構図やセリフ等の細かな点を指摘する等のアドバイスにとどめた。ポスター・チラシも同様である。紙芝居については、ストーリーにひねりが出るように助言したところ、前述のように昔話とは逆に浦島太郎が若返るという設定にし、そこからストーリーを組み立てることになった。なお、紙芝居は、パワーポイントで作成したアニメーションである。

病院側からは、記念品があった方が参加者は喜ぶという提案を受けた。これに対して、当初は学生から良い案が出なかったが、教員のアドバイスにより、夏の開催であることからうちわとする案が採用された。

(3) コミュニケーション

コミュニケーションは、学生間のコミュニケーションと、イベント現場でのコミュニケーションにわけることができる。前者については、医療福祉デザイン学科は学生間のつながりが比較的強いいため、役割分担を明確にさせた他は特に指導は必要としなかった。後者については、病院の企画運営においては利用者との交流を重要視することから、制作物とリンクさせるという工夫をした。記念品のうちわをアンケート回答者にプレゼントすることで、学生が参加者とイベントの感想を聞く等、コミュニケーションの契機づくりの装置とした。病院側との交渉も後者に含まれるが、今回は教員が行った。

4. ホスピタルデザイン教育の効果の検証

次にデザイン教育の実践の効果についてみていく。参加学生4人に前述の「事前評価シート」、「活動記録シート」に記入させたシートの結果をまとめたものを表2に示す。参加型イベントの実施前と実施後において、評価を上げたものと、評価を下げたものについては網掛けしている。

「前に踏み出す力(アクション)」は、延べ12項目中、4項目で評価を上げ、1項目で評価を下げた。このうち「主体性」は2名が評価を上げた。「優先順位を考えながら行動するように心掛けた」(S)、「意見交換の際にしっかり自分の意見を出し、行動できた」(T)と課題に前向きに取り組めていたことがわかる。

「考え抜く力(シンキング)」は、延べ12項目中5項目で評価を上げ、3項目で評価を下げた。このうち「計画力」は3名が評価を上げており、「毎回ごとに、目標設定を怠らず」(S)、「確認しあいながら取り組めた」(K)といった評価がなされた。スケジュールの作成・調整をこまめにさせたことが学生に周知できていたものと思われる。また、「創造力」で2名が評価を下げた。「自分で問題に気づくことが難しく、病院側や先生達からの意見で問題に気づくことが多くなってしまった」(T)、「自分のアイデアより他のアイデアの方がいいと思うことが多かった」(K)という評価がなされた。課題には計画的に話し合いながら取り組めた一方で、他人の意見に従う、よくいえば柔軟性、悪く言えば消極性といったものを垣間見ることができた。

「チームで働く力(チームワーク)」は、延べ24項目中、11項目で評価を上げ、2項目で評価を下げた。ほぼ全員が評価を上げていることが興味深い。「やるべきことを考えながら協調性を大切にグループワークに参加していた」(S)、「自分の役割を最後までやり抜くことができた」(T)といった評価がなされた。作業を分担し、それぞれが得手不得手を補いながらイベントを成功させたことが「チームで働く力(チームワーク)」の評価が上がった理由であったと考えられる。また、このことは学生間でのコミュニケーションにおいても一定の成功をおさめたといえるだろう。その反面、「他のメンバーに頼ってしまい」(S)、「周りのみんなにかなり頼ってしまって、主体性が足りなかった」(I)といった意見もみられた。これはチームワークと表裏一体の関係といえ、得意分野に集中し、不得手な分野は避けるという、作業面での偏りがあったと考えられる。この点は、先述の「創造力」で2名が評価を下げた点と関係すると推測できる。

表2 シートの結果

学生		評価レベル (2016.4.14)	評価の根拠(事前評価シート)	評価レベル (2016.10.18)	評価の根拠(活動記録)	評価の根拠(事前評価シート)	
S	前に踏み出す力 (アクション)	主体性	1	発意の数がまだ少ないため、アイデアも出てこない。そのため1人1人がもっとコミュニケーションをとり合うことが重要であると思う。	2	課題に向けて、何をすべきなのか優先順位を考えながら行動するように心がけた。	パソコンでイラストを描くことが苦手な為、少し他のメンバーに頼りすぎになっていったと感じた。提案や案をまとめることは進んで行うように心がけたが、もう少し積極性を持ち、行っていれば、計画、実行、までスムーズに出来たと思った。
		働きかけ力	2		2	協力してほしいことは積極的に働きかけ、効率よく作業が進むように考えながら行動した。	
		実行力	1		2	より効率よく活動が出来るように進んで発言し行動するよう心がけたが、能力が伴わず出来ない作業や苦手に感じてしまうことが多かった。	
	考え抜く力 (シンキング)	課題発見力	2	まだなにもはじまっていないと思う。	2	作品をよりよくするために、つくり手目線ばかりで見るのではなく、見る人のことを考え、また、どのようなことを伝え、促したいのかを常に頭に置いて行動をしていた。	何を考へべきなのか、しなければならぬのかなど、ある程度計画性を持って周りを良く見て作業できたと思う。
		計画力	1	イメージややってみたいことは少しずつ出てきていると思うので、次は具体的な計画性をもって話し合いをしたい。	3	毎回ごとに、目標設定を怠らず、目的に対応した行動・活動がおおむね出来ていたと思う。時間が足りない部分は、時間外におこなっていた。	
		創造力	2		1	キャラクターのデザインや、ストーリー設定などは少し他のメンバーに頼ってしまいあまり自分の意見を発言することはなかった。	
	チームで働く力 (チームワーク)	発信力	1		2	相手に伝えたいことは、単刀直入にわかりやすく伝えようと思いついた。	人に意見を合わせてしまいがちなところがある為、ストレスコントロール力を安定に保つことが少し難しかった。もう少し積極性を持って行動できたらもう少し自分自身納得しながら活動が出来ると思う。
		傾聴力	2		2	自分の意見だけでなく、他の人の意見や良い点などをうまく取り入れるように、協調性を大切に意識しながらグループワークを進めていった。	
		柔軟性	2	ふだんからあまり話をする必要はないため、どういう分野が得意なのか苦手のかがわからない。そのため、コミュニケーションをもっと自分からとって柔軟に物事を把握できるようにしたい。	3	グループ内の意見をうまくまとめるように、ひとりひとりの意見を尊重しながら話し合いを進めるように心がけた。	
		状況把握力	2		3	周りの状況を常に把握し、やるべきことを考えながら協調性を大切にグループワークに参加していた。	
規律性		1		2	提出の期限や、メールのマナーなどはおおむね守られており、先方との連絡も積極的に取れたと思う。		
	ストレスコントロール力	2		1	意見をどのように発言し、そのための目標設定などを具体的に決めることが少し苦手に感じていたため、結果として我慢につながってしまいストレスを感じてしまうことが多かった。		
T	前に踏み出す力 (アクション)	主体性	2	ブラッシュアップをくりかえしながら、最後までやりぬくことができた。	3	意見交換の際にしっかりと自分の意見をだし、行動できた。	チームで役割を分担し、自分の役割を最後までやり抜くことができた。
		働きかけ力	3	自分から前に出て発言することが、少し出来ていなかったため、もっと努力をしたい。	2	メンバーが手際の際での他の役割を伝えることができた。	
		実行力	3		3	チームの中で役割を決め、自分の役割を最後までやり抜くことができた。	
	考え抜く力 (シンキング)	課題発見力	3	より実現性を高めるために、計画を何度も確認、修正を行うことが出来た。	2	自分で問題に気づくことが難しく、病院側や先生達からの意見で問題に気づくことが多くなってしまった。	授業はじめにイベント当日までのスケジュールを立て、計画通りに成し遂げることができた。
		計画力	3	新しいアイデア、解決策を生み出すのに少し時間がかかることを工夫していきたい。	3	授業はじめにイベント当日までのスケジュールを立て、計画通りに成し遂げることができた。	
		創造力	2		3	紙芝居の作画で修正や意見をいただいた際に、それらを踏まえて解決できるように取り組んだ。	
	チームで働く力 (チームワーク)	発信力	1		1	相手に分かり易く伝えることが上手に出来なかった。適切な言葉遣い出来るよう努力が必要であると感じた。	チームの意見を取り入れていくことで、自分では発見できなかったアイデア等を企画に組み入れることができた。
		傾聴力	2	最終プレゼンの際に、自分の意見を各人に分かり易く話すことが上手に出来なかったため、工夫が必要であると感じた。相手の意見をとりいれていくことを意識したので、状況把握力の面はできていたと思った。	3	チームの意見を取り入れていくことで、自分では発見できなかったアイデア等を企画に組み入れることができた。	
		柔軟性	3		3	他人の意見も尊重し、新しい意見として考えることができた。	
		状況把握力	3		3	自分の担当業務が手際の際に、チーム内で他に役割がないか積極的に行動した。	
規律性		3		3	制作物の締め切り、企画提案の日、イベント当日などの期限を守ることができた。		
	ストレスコントロール力	3		3	チーム内で負担のないように役割を決め、スムーズに取り組みすることができたため、あまりストレスを感じることはなかった。		
K	前に踏み出す力 (アクション)	主体性	1	計画やみんなでする作業や役割分担など、他人まかせしが多かったので、進んで参加するようにしたい。	1	話し合いなどで他のメンバーに任せってしまった。	他のメンバーに頼りすぎたと思います。
		働きかけ力	1		2	ページ作りの依頼など。	
		実行力	2		2	いい効果音が見つかるまで様々なものを試した。	
	考え抜く力 (シンキング)	課題発見力	2		2	どうしたら見やすいか実践しながら試した。	紙芝居ではストーリー作りを担当しましたが、みんなの意見を聞き入れれば楽しいお話をできなかったと感じました。
		計画力	2	他の人の意見を聞くことと自分が全く気がなかったことと想像していなかったことが多かった。	3	あとはこれとしないといけないなど確認しあいながら取り組めた。	
		創造力	2		1	自分のアイデアより他のアイデアの方がいいと思うことが多かった。	
	チームで働く力 (チームワーク)	発信力	1	説明が下手でうまく伝わらなかった。	1	思っていたことと違うやり方をして言い直すことがあった。	担当分けをして各自の作業をしながらも、それぞれ意見を出し合ったので協力しながらできたと思います。
		傾聴力	2	後から理解したことがあった。	3	しっかりかけたと思います。	
		柔軟性	3	そっちのアイデアの方が良いと思ったらすぐに変更した。	2	先生や職員さんの意見も取り入れて制作できたと思います。	
		状況把握力	2	できていない作業は何か気にしながらした。	2	他のメンバーのやっているものの状況を見て絵コンテをつくりました。	
規律性		3	しっかり守れたと思う。	3	守れたと思います。		
	ストレスコントロール力	1	家を出ない時や時間が無いときにあせってミス。	1	我慢できないようなストレスは特になかった。		
I	前に踏み出す力 (アクション)	主体性	1	自分なりに動いてみたけど、最終的な判断は人にまかせてしまった。	1	周りのみんなにかなり頼ってしまっ、主体性が足りなかった。	前回の児童中央病院での紙芝居作成の際に、周りのメンバーに頼って任せきりにしてしまったところがあったので、もっと自分から動かないといけないと思った。
		働きかけ力	1		1	自分ができることはないか考えるように心がけた。	
		実行力	1		1	任せられたことは最後までやり遂げられたと思う。	
	考え抜く力 (シンキング)	課題発見力	2		2	先輩方がされた紙芝居のよいところよりよくしていきたいところを考えながら紙芝居作成に取り組んだ。	同じグループのメンバーが発言しやすい雰囲気を作ってくれたので考えたことを言いやすかった。
		計画力	1	課題は発見できたけれど、その解決策までは考えられていなかった。	2	ほとんど計画通りに進められた。	
		創造力	1		2	どうしたら来てくれる方が楽しんでくれるかよく考えた。	
	チームで働く力 (チームワーク)	発信力	2		2	思ったことは積極的に発言できた。	それぞれの役割を決めつつ、手が望んだときは他の人を手伝って協力し合えたのでとてもいいチームワークだった。
		傾聴力	2		3	みんなが出してくれた意見は自分では気づかないところまで考えられていてとても勉強になった。	
		柔軟性	2	自分の思ったことは言いやすかった。	2	自分の意見に頑固にならずに柔軟性を持ってできたと思う。	
		状況把握力	1	チーム全体で、何ができていないのか、どう手伝わらいいのかが把握できていなかった。	2	気づかない間にみんなが進めてくれていて全ては把握できていなかった。	
規律性		1		2	みんなで協力し合っていた。		
	ストレスコントロール力	2		3	グループのみんなに助けられるばかりでストレスを感じるどころか与えていたかもしれない。		

■: 評価が上がった項目
 ■■■: 評価が下がった項目

5. まとめ

以上、児島中央病院におけるイベント開催の事例に、ホスピタルデザイン教育の実践についてまとめ、社会人基礎力をもとにその検証を行い報告した。ここから導き出されるメリット、デメリットとしては、1) スケジュール作成による計画性の評価のアップ、2) チームワークの効果という成果、3) 個人としての成長という課題、の3点を指摘することができる。2) と3) は表裏一体の関係であり、学生個人の能力を伸ばし、苦手を克服させる教育内容が今後と課題となるだろう。

なお、ホスピタルデザイン教育の検証を行うに当たっては、病院側からの評価が必要となる。しかし

ながら、本稿では学生への効果を主題としたため、ほとんど触れることができていない。これらの点に関しては今後の課題としたい。

付 記

この度の演習、イベントにつきましては、児島中央病院地域医療連携室・安田浩二氏をはじめ、同病院の皆様にご協力下さいました。末筆ながらお礼申し上げます。

なお、本研究は、平成28年度医療福祉研究費「研究課題：ホスピタルデザインの実践と検証」（研究代表者：真鍋克己）の成果の一部である。

文 献

- 1) 森絵美, 合田喜賢, 平野聖, 尾崎公彦, 真鍋克己: 病院でのイベント企画実践を通じたホスピタルデザイン教育の有効性. 川崎医療福祉学会誌, 26(1), 91-96, 2016.
- 2) 森絵美, 安田浩二, 合田喜賢: ホスピタルデザイン教育における児島中央病院でのイベント企画の実践事例. ホスピタルデザイン研究会 第3回総会・研究大会プログラム, 10, 2016.
- 3) 経済産業省: 社会人基礎力.
<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html>, [2006]. (2016.12.14確認)
- 4) 経済産業省: 今日から始める 社会人基礎力の育成と評価.
<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/h19reference.htm>, [2007]. (2016.12.8確認)
- 5) 経済産業省: 今日から始める 社会人基礎力の育成と評価—将来のニッポンを支える若者があふれ出す!—. <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/h19referencebook/h19referencebook.pdf>, [2007]. (2016.12.8確認)

(平成29年4月27日受理)

**Report on Hospital Design Education:
In the Case of Event Holding in Kojima Central Hospital**

Yoshikata GODA, Emi MORI, Kiyoshi HIRANO, Kimihiko OZAKI, Katsumi MANABE and
Masatomi MATSUMOTO

(Accepted Apr. 27, 2017)

Key words : hospital, hospital design education, event plan practice

Correspondence to : Yoshikata GODA

Department of Design for Medical and Health Care
Faculty of Health and Welfare Services Administration
Kawasaki University of Medical Welfare
Kurashiki, 701-0193, Japan

E-mail : goda.y@mw.kawasaki-m.ac.jp

(Kawasaki Medical Welfare Journal Vol.27, No.1, 2017 183 – 191)

