

医療型短期入所施設における 医療的ケア児および家族のQOL調査研究 - 調査結果（速報版） -

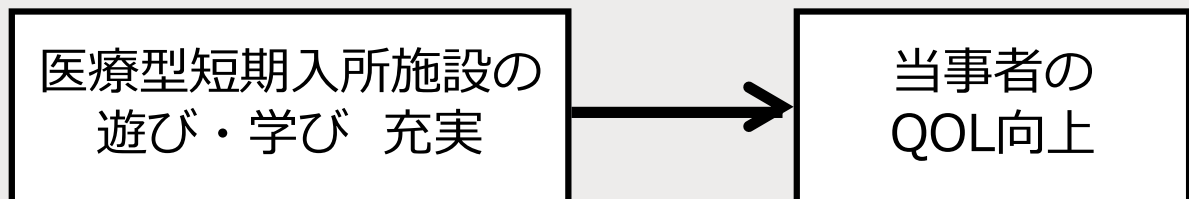
特定非営利活動法人ASrid は、国立成育医療研究センター“もみじの家”と協働して、医療型短期入所施設に入居した医療的ケア児および家族にとっての「遊び・学び」の重要性について調査研究を実施しました。

その結果、以下が明らかとなりましたことを速報で報告します。本調査結果が、関係者の皆様にとって有益となれば幸いです。

調査から得られた結果

- 遊び・学びの活動は、親が評価した当事者のQOLの上昇に寄与する
- 医療型短期入所施設に入所すると、親が評価した当事者のQOLがあがり、自己肯定感が増す
- 関係者全員が、遊び・学びは当事者の成長過程に必須と考えている
- 多くの関係者が、医療型短期入所施設での遊び・学びの導入には、さらに多くのリソース及びアクションが必要であると考えている

※ 属性の詳細は2枚目に記載しています。



- ・ 調査結果の概要は次ページに記載しました。
- ・ 本紙は調査研究の速報版であり、**6月中旬に詳細報告書を公開します。**
- ・ 本調査研究が、

- 「医療型短期入所施設の持続的運営に向けた社会保障の充実」
- 「医療型短期入所施設における「遊び・学び」の要素の重要性の周知」

につながることを期待します。

- ・ 本調査研究はNPO法人ASridならびに参加施設の倫理審査委員会の承認を得ています。

to patients,
for patients,
beside patients



本調査研究問い合わせ先
NPO法人ASrid
<https://asrid.org/>

調査概要

調査種類	定量調査	定性調査
手法	医療型短期入所の利用者に依頼し、入所直後・退所直後にそれぞれアンケートを実施 ・ QOL：日本語版KINDL® ・ 遊び・学び：オリジナル尺度で充足度評価	医療型短期入所施設スタッフ（管理職含む）・利用者およびその家族・医療施設・社会福祉法人施設・教育関係者らに面会してヒアリング調査を実施
実施期間	2019年11月～2020年4月	2019年12月～2020年4月
分析対象	国内4施設から述べ230名 [当事者年齢3-18歳] 有効回答108名を解析*1	30名（当事者、教育関係者、病管理職、保育士、看護師、医師、社会福祉士、事務担当 他）
解析手法	記述統計・平均値の差の検定・分割プロットデザインによる2元配置分散分析	対象者半構造化面接を実施 インタビューの記録から記録書類を作成し、内容分析を実施

*1 複数回の回答、入所日・退所日どちらかだけの回答およびQOL調査票の半分以上に欠損があった回答等は、今回の解析では除外した

調査結果 一定量調査

- 親の評価したQOLでは、自尊感情の下位尺度のみ、退所日のほうが入所日より有意に増加した。
表1をみると、自尊感情（自己肯定感）は、入所日に比べて退所日には8.4ポイントと大きく上昇している

表1. 入所日と退所日の平均値の差 N = 108

	入所日[T ₁]	退所日[T ₂]	平均値の差 [T ₂ - T ₁]
	平均 ± SD	平均 ± SD	
QOL合計点	61.8 ± 13.5	62.6 ± 13.6	0.9
身体的健康	73.2 ± 16.9	73.7 ± 16.0	0.5
精神的健康	71.0 ± 15.6	73.0 ± 15.4	2.0
自尊感情	41.8 ± 25.0	50.2 ± 23.5	8.4*
友だち	61.0 ± 18.5	63.0 ± 17.6	2.0

注) 欠損値除く、* p < 0.05 (対応のあるt検定)

- 親の評価したQOL 合計点および精神的健康・自尊感情・友だちの下位尺度では、時期（入所日/退所日）と、親の評価した遊び・学びの充足度（平均以上群/以下群）の間に有意な交互作用が見られた。

図1は、遊び・学びの充足度の高低群別に、入所日と退所日のQOL合計点の平均点を示したものである。入所日には小さかった両群のQOLの差は、遊び・学びの充足度の高低によって、退所日には広がっていることがわかる。

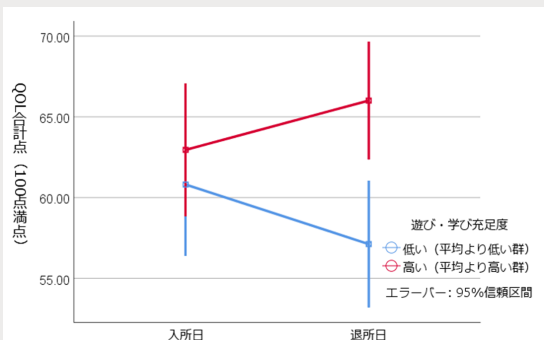


図1. 遊び・学びの充足度の高低とQOL合計点の平均値

調査結果 一定性調査

- 医療型短期入所施設を利用する重症心身障害児の遊び学びの重要性について、すべての関係者が「重要である」と回答した。

- 人間である以上、子供なりの環境、子供であることの意味があるのは当たり前。勉強より遊び大事で、そこから学ぶものは大きい。遊びはこどもには大切で、発達に直結。そこは省けない
- 障害があろうとなかろうと子どもだというのが前提。子供は外界を通して社会を学ぶ。子どもが自分自身で楽しいとか心地いいとか興味関心ひかれていくとか人に対する信頼感など盛り込まれてくると思う

定性調査から得られたコメント（一部抜粋）

- 遊びを導入している施設では、多職種連携や遊びの内容などに工夫を重ねていた。一方で、医療的ケアとの兼ね合いやリソース不足、負担など、課題も多くあげられた。
- 多様な関係者の理解を得ること、現場での対話を重ねること、また、遊びに関するエビデンスを創出する重要性についても指摘があった。

本調査研究は、非営利型研究としてJCRファーマ株式会社のご支援をいただき実施しました。

ご協力・ご支援いただきました皆様に深く御礼申し上げます。