

## 事業計画書

事業名	シルバーメンボーズ『わははの会』&コミュニケーター育成																					
場所	沼津市日の出町地内																					
実施予定期間	平成28年7月1日～平成29年3月31日																					
日程	実施項目・作業項目																					
	<p>高齢者を中心に、認知症予防の脳活性化ゲーム（会名称：シルバーメンボーズ『わははの会』）を行なう。</p> <p>そして高齢者が多様な年代と関わることが出来るように、小さな子から高齢者、そして障がい者も演奏が可能な「よなおしギター」を導入し、体験会を行う。</p> <p>同時に、ゲーム進行、教室運営ができるコミュニケーター育成を行う。</p> <p>（日程）  平成28年5・6月 打ち合わせ・資料作成  平成28年7月中旬～8月 参加者募集及び受付開始 合計30名  広報、寿・万年青大学・SNS等で広報活動  平成28年9月～1月 毎月1回 5回連続で行なう。  （会場）サンウェルぬまづ大会議室</p> <p>（講師・ゲームリーダー）  河合孝彦（愛称：めんぼーくん）  三島市障がい者応援隊大使 沼津寿大学講師 ソーシャルワーカー</p> <p>（ゲーム内容）  1. よなおしギター体験会（演奏指導）（30分）  2. 認知症予防の脳活性化ゲーム（1時間）  （ア）チーム戦による学習ビンゴゲーム  （イ）表現方法によるイメージトレーニング（パントマイムなど）  （ウ）ふれあいと、声かけを中心としたコミュニケーションワーク</p> <p>繰り返し行なう認知症予防の脳活性化ゲーム（シルバーメンボーズ『わははの会』）は、認知症だけでなく、病気や暮らしの不安から開放し、コミュニケーションも活性化させ、安心安全な居場所（サロン）を提供する</p>																					
事業効果	<p>（数値目標）</p> <table border="1"> <tr> <td>コミュニケーター養成</td> <td>1年目</td> <td>0人</td> <td>2年目</td> <td>5人</td> <td>3年目</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>高齢者利用者</td> <td>1年目</td> <td>30人</td> <td>2年目</td> <td>60名</td> <td>3年目</td> <td>120名</td> </tr> <tr> <td>活動箇所</td> <td>1年目</td> <td>1箇所</td> <td>2年目</td> <td>2箇所</td> <td>3年目</td> <td>4箇所</td> </tr> </table> <p>高齢化社会が加速し、認知症患者が急激に増え、要支援1、2の利用者の費用負担割合が増加したにもかかわらず、介護費用は増加している。そこで、本事業を通じ、高齢者自らが認知症を予防することを意識することで、健康年齢を伸ばし、前向きで健康な生活を取り戻し、地域で活躍し、生きがいを見つけ、いきいきと暮らせるようになる。また、介護費等の抑制につながる。</p>	コミュニケーター養成	1年目	0人	2年目	5人	3年目	25人	高齢者利用者	1年目	30人	2年目	60名	3年目	120名	活動箇所	1年目	1箇所	2年目	2箇所	3年目	4箇所
コミュニケーター養成	1年目	0人	2年目	5人	3年目	25人																
高齢者利用者	1年目	30人	2年目	60名	3年目	120名																
活動箇所	1年目	1箇所	2年目	2箇所	3年目	4箇所																

<p>公益性</p>	<p>認知症予防の脳活性化ゲームは 高齢者だけでなく、子どもから大人までが楽しめるコミュニケーショントレーニングである。独居の方や孤独を感じている者が、仲間づくりをし、認知症だけでなく、病気や暮らしの不安から開放し、コミュニケーションを活性化させることにより、地域の福祉に寄与することができる。</p>
<p>発展性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認知症予防の脳活性化ゲームを通じて、前向きで健康的な生活を取り戻し、高齢者の生きがいづくりを促しコミュニティを育成する。</li> <li>● 認知症予防の脳活性化ゲームで役割を与え、学ぶ場を設けることで、参加者自らがゲームを取り仕切り、コミュニケーターとして地域のリーダーとして活躍してもらい、生きがいを見つけ、地域で就労や居場所を作る。</li> <li>● 参加者がよなおしギター弾くだけでなく、家族とや仲間と一緒に楽しむきっかけとなり、また、コミュニティを作るきっかけともなり、いきいきと地域で暮らし続けることができる。</li> </ul>
<p>地域性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 単身世帯が増加している自治会や高齢者サロン（寿大学など）と連帯し、コミュニティのリーダー育成を必要としている方へアプローチし、参加してもらいコミュニティの活性化を図る。</li> <li>● すみやとの連帯し、専門的に学びたい人の受け皿をよなおしギター講師育成（就労・生きがい支援）や安定したギターの供給を行ってもらう。発表会などの企画をサポートしてもらう。</li> </ul>
<p>必要性</p>	<p>高齢化社会が加速し、認知症患者が急激に増え、要支援1, 2の自己負担額も増加している。認知症予防の脳活性化ゲームを行なうことで、早期に認知症を予防し発見することができ、認知症の進行を遅らせることとなり、地域で見守りをするコミュニティを作ることができる。また単身世帯が増え孤立する人が多くなっている。孤独死、ひきこもり、精神疾患を防止するためにコミュニティを形成することで、互助、共助の暮らしをおこなうに必要である。</p>
<p>先導性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● コンパクトでどこにでも持ち運びができ、数字さえ数えることができれば高齢者・子ども・障がいがあっても弾くことができる楽器よなおしギターを導入する。大正琴教室のように高齢者が自らの収益に繋がる活動になるようにコミュニティを作り、指導者育成に導く。</li> <li>● 認知症予防の脳活性化ゲームを通じ、コミュニティを先導できる人材を育成し、社会的自己有用感を高め、高齢者の生きがいに結びつけていく。</li> <li>● 介護保険や公的福祉サービスに頼らずに、市民自らが認知症予防を行なうコミュニティを作る。</li> </ul>
<p>継続性</p>	<p>高齢者の方が認知症予防の脳活性化ゲームに参加するだけでなく、認知症予防・介護予防を介護保険や公的福祉サービスに頼らずに自己負担で利用する仕組みを作ることで、自立した運営を目指していく。</p>