



機能訓練用パチンコ 導入施設アンケート

本アンケートは、現在のご利用状況や現場でのご意見を把握することを目的としています。該当する項目には にチェックを入れてください。必要に応じてご記入ください。ご回答は分かる範囲で構いません。未記入の項目があっても問題ありません。

【回答者について】

1. **ご回答者の役職** (必須) 該当するものにチェック、またはご記入ください。複数該当する場合は主な役割にチェックを付けてください

- 施設長
- 管理者
- 理学療法士
- 作業療法士
- 機能訓練指導員
- 看護師
- 介護職員
- 事務担当
- その他 ()

2. **福祉・介護業界でのご経験年数**

19 年

3. **主に関わっている業務**

- 利用者対応 (介護・機能訓練など)
- レクリエーション運営
- 管理業務
- 事務業務
- その他 ()

【導入前の状況】

4. **導入前に感じていた課題**

- 利用者様が自発的に取り組まない
 - 上肢や手指を使う機会が少ない
 - レクリエーションがマンネリ化していた
 - 男性利用者様の参加が少なかった
- スタッフの負担が大きかった
- その他 ()

5. 導入前、機能訓練やレクリエーションの場面での具体的な様子や課題 分かる範囲でご記入ください

(例：途中で飽きてしまう / 声掛けが必要 / 参加にばらつきがある 等)

声掛けを行う事で体操に参加される方がほとんどだった。機能訓練には積極的に

参加される方が多い。

6. 導入前の機能訓練・レクリエーションの実施状況 (分かる範囲) ○を付けて下さい

1回あたりの平均実施時間 (15 分くらい)

途中でやめてしまう利用者様

いる / いない / 分からない

参加の様子

積極的に参加する方が多かった / どちらともいえない / 参加が続きにくい方が多かった / 分からない

【導入のきっかけ】

7. 導入を決めた理由

利用者様が興味を持ちやすいと感じた

楽しみながら取り組めると思った

機能訓練として活用できると考えた

他にない取り組みだと感じた

費用面で導入しやすかった

スタッフ負担の軽減につながると思った

その他 ()

8. 導入前に不安だったこと

音や周囲への影響

故障やメンテナンス

利用者様が使えるかどうか

スタッフが扱えるかどうか

継続して使えるかどうか

その他 ()

9. 現在の状況 導入してみてどう変わったかをご記入ください

(例：問題なかった / 慣れて解消した / 一部課題が残っている 等)

始めは物珍しく実践してくれる方がいたが、慣れてくると声掛けをしないと台の

前に行かなくなっている。遠慮や恥ずかしさがある可能性あり。

音に関しては苦手な方もいるので小さめの音で対応している。

10. 利用者様の反応

自分から取り組むようになった

継続して取り組む時間が伸びた

✓ 楽しみにする利用者様が増えた

笑顔や会話が增えた

他の利用者様との関わりが増えた

特に大きな変化は感じない

その他 ()

11. 数値的な変化 (分かる範囲で)

導入前 導入後

実施時間 (分 分)

参加人数 (人 人)

12. 継続して利用できていますか

継続して利用できている

✓ 一部の利用者様のみ継続

↓ あまり利用されていない

13. 導入後、利用者様に見られた具体的な変化

日頃の様子の変化をご記入ください

(例: 自発的に参加 / 継続時間増加 / 会話増加 等)

自発的にやってみようかなと動いてくれるようになった。

14. 印象に残っている出来事や利用者様の反応

どのような小さなことでも構いません

普段物静かな方がイキイキとした表情になり傾眠しなくなった。

姿勢が良くなった。

【専門的な視点】

15. 専門職としてのご回答に該当しますか

✓ はい

いいえ

16. 上記で「はい」と回答された方のみ

専門的な立場から見たご意見 (任意・自由記述)

良くも悪くも依存してしまうため、長くなりすぎる時は時間を決める必要がある。

やりすぎる事で筋肉痛などを起こさないようにする。

17. 他の機能訓練・レクリエーションとの違い

一人で集中して行えることから職員の手が空く。

18. どのような利用者様に適していると感じますか

パチンコに興味がなくとも「やってみたかった」という方にも向いている。

ただ足漕ぎをするだけより視覚でも楽しめるのが良い。

19. 使用頻度

毎日

週に数回

週に1回程度

不定期

20. 1回あたりの利用時間

5分未満

5～10分

10～20分

20分以上

21. 主な使い方

フロア内に設置し好きな時に利用できるようしている。

【評価】

22. 導入による変化の実感

非常に変化を感じている

ある程度変化を感じている

あまり変化は感じていない

変化は感じていない

23. 導入・運用のしやすさ

非常に簡単に運用できている

比較的負担なく運用できている

どちらとも言えない

やや負担を感じる

負担が大きい

24. 総合的な満足度

導入前と比較しての満足度

8 / 10点

25. 他施設へのおすすめ度

10 / 10点

26. 導入して良かったと感じている点

電気をつけているとイルミネーションの様に光っているので明るく見える。

利用者の会話のきっかけや運動のきっかけになっている。

27. 改善してほしい点や気になる点

足踏みの板の段差が高齢者では躓いてしまうため、立ったままの利用は転倒リスクが高く

あまり推奨できない。椅子に座り足踏みを行うが、センサーの位置がわかりずらく

ズレると反応しないので、パットの様に段差がなくどこを踏んでも反応できるよう【価値】

になると良いと思います。

28. この取り組みの価値について

どのような点に意味があると感じるか

廃棄されるパチンコ台を活用する事で環境にも良い。また、ただのパチンコではなく

機能訓練と一緒に出来ることでデイのアピールにもなる。

29. 福祉現場にとっての意義

現場全体への影響や役割

パチンコにはギャンブル性があり賛否両論あると思うが、その依存していく部分を

機能訓練に向ける事で利用者には負担の無い訓練となり身体機能の低下を防ぐことが出来ていく。

【短文コメント】

30. 一言で表すと（30文字以内）

そのまま紹介に使用する場合があります

パチンコは楽しく行うという根本が実践できると思います。介護の現場にもっと導入されること

を期待したいと思います！