

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)

導入前は「足を重かしたい」「午前中退屈」と言っていて、17分利用者が
継続して取り組めるような工夫が課題となっていた。

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（ 0 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)

導入直後は、1人、2人が興味を持って使用していたが、興味はあるが、
近寄れない状況。職員が声掛けし、手探りで運動かしていた。

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
- ☐ 笑顔や会話が増えた
- ☐ 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） 5分 → 7分～10分

参加人数（人 → 人） 3人 → 30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）

足を使った訓練が少なく「運動がしたい」の要望にも中々対応できなかった。
導入したことで消極的な人も興味を示し進んで参加する場面が増えた。
また利用者同士で声を掛け合い、順番に運動する姿がみられるようになった。

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

2人で一緒に交差に行い、応援しながら楽しく身体を動かしている姿が特に印象的だった。

【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）

17. 他の機能訓練・レクリエーションとの違い

映像があることで、時間を気にすることなく集中して身体を動かしている。

18. どのような利用者様に適していると感じますか

初めは、パチンコの経験者から思っていたがパチンコを知らない人の方が積極的に参加している。

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

午前中の入浴待ち時間がメインで、午後は男性が参加。
1日1回の運動にスタンプカードを用意して、10回参加で景品プレゼントを行っている。(スタンプは1日10回運動して10回)

【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

10 / 10 点

25. 他施設へのおすすめ度

7 / 10 点

26. 導入して良かったと感じている点

「良い運動になる」「楽しい」と利用者から良い反応が多い。
集中して取り組む姿がみられて良かったと感じている。

27. 改善してほしい点や気になる点

【価値】

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

楽しみながら自然に身体を動かせるのが、大きな価値に感じる
ゲーム性を取り入れて楽しむところからはじめることによって、共感を覚える

29. 福祉現場にとっての意義

※現場全体への影響や役割

「職員の負担が少ない」その上で、利用者の「やってみよう」という
意欲を引き出し、楽しみながら取り組める環境づくりにつながる点で、
福祉現場にとって意義がある。また、職員にとって新たな一面で、
意欲を知る機会となり、一人ひとりに合わせた支援を考えるきっかけになる。

【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場合があります

楽しみながら利用者の意欲と機能を引き出す新しい福祉の形