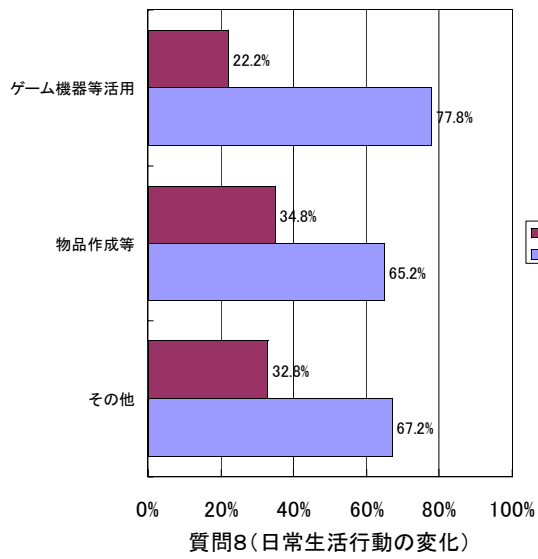
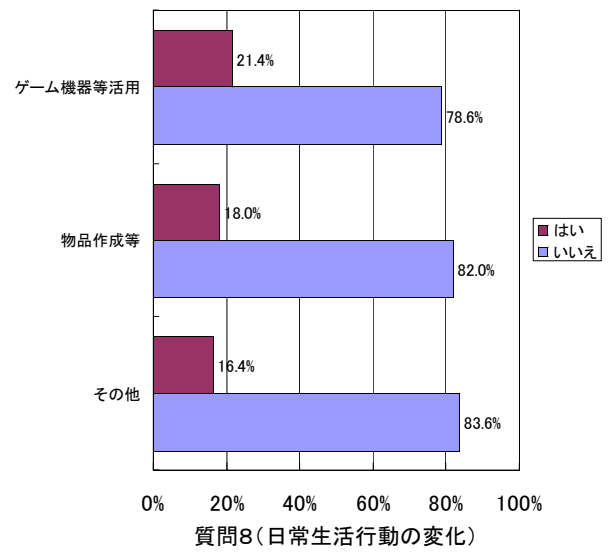


(5) 日常生活行動の変化の有無のグループ別比較（利用者質問8）

利用者質問8(グループ別)・事業実施前

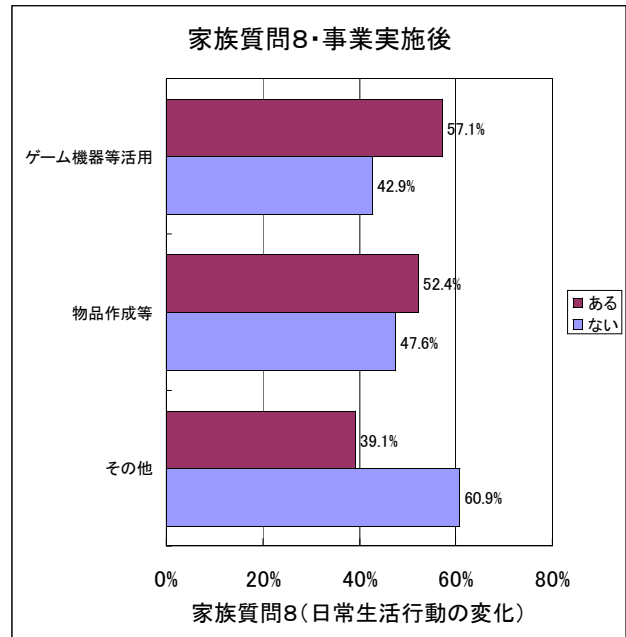


利用者質問8(グループ別)・事業実施後



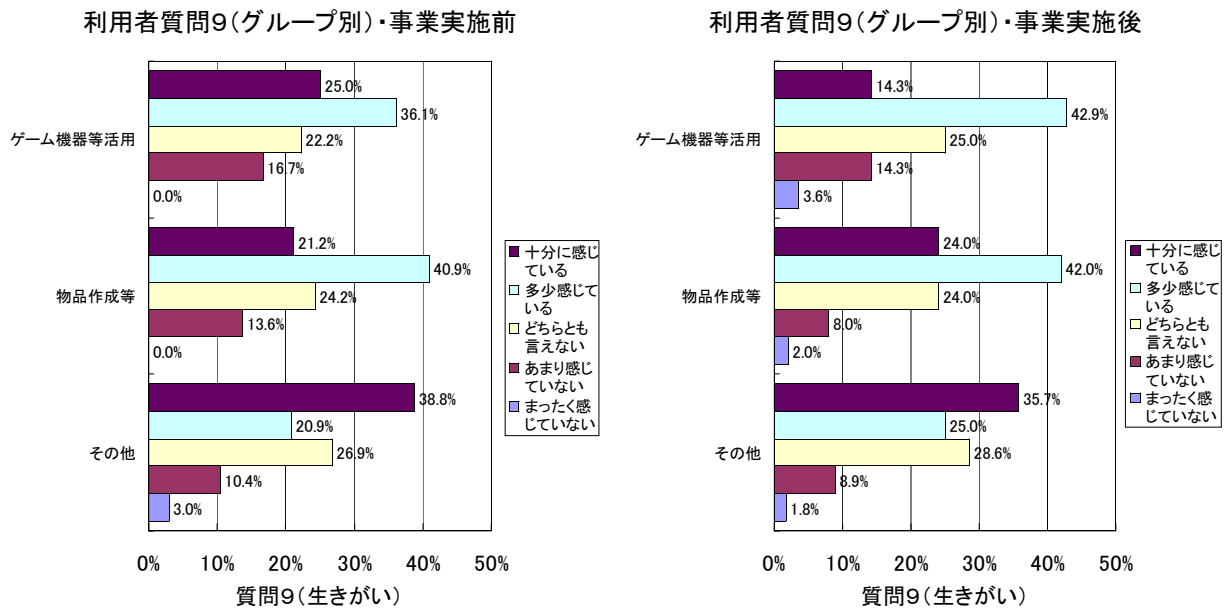
ゲーム機器等活用グループでは、日常生活で何か楽しいことややりがいがあることをしているとする「はい」がほぼ横這いであったのに対し、物品作成等グループでは約17%、その他グループでは約17ポイントの減少であった。

(6) 日常生活行動の変化の有無のグループ別比較（家族質問8）



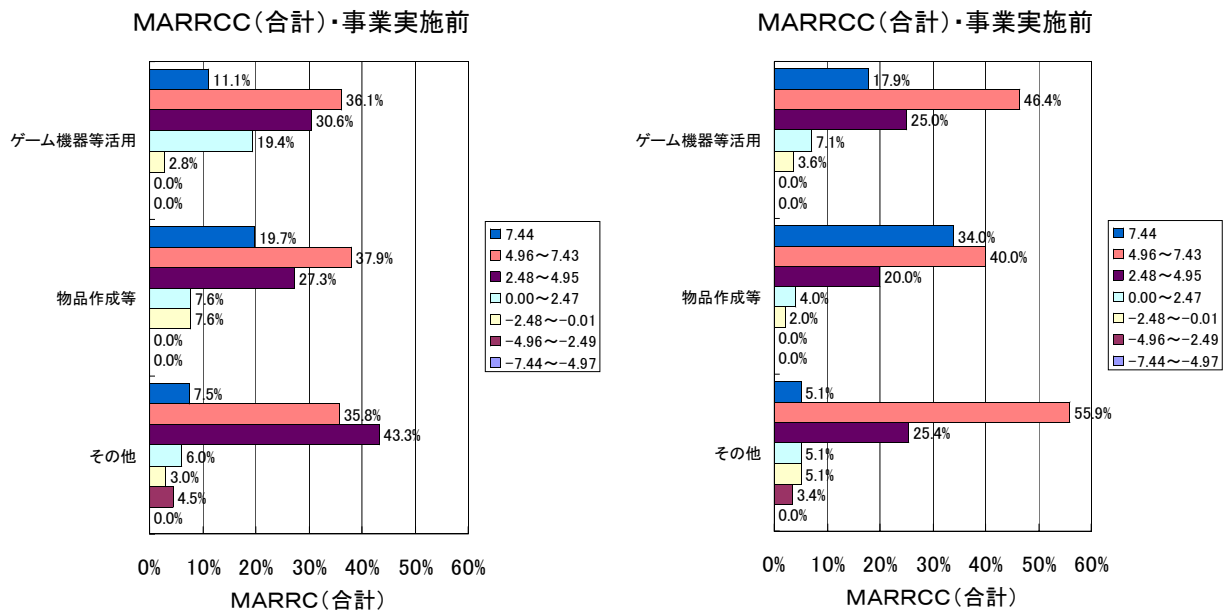
その他グループでは日常生活に何か変化があったとする「ある」が39.1%であったのに対し、ゲーム機器等活用グループでは57.1%、物品作成等グループでは52.4%となった。

(7) 生きがいを感じる程度のグループ別比較（利用者質問9）



ゲーム機器等活用グループでは、「十分に感じている」が約11ポイント減少し、「多少感じている」が約7ポイント増加した。

(8) MARRCCのグループ別比較(MARRCC(合計))



「7.44」点（満点）について各グループを見ると、その他グループでは約2ポイント減少したのに対し、ゲーム機器等活用グループでは約7ポイント、物品作成等グループでは約14ポイントの増加となった。

ゲーム機器等活用グループ及び物品作成等グループの利用者は、活動に楽しみ・やりがいを持ち、又は活動意欲を向上させ、日常生活にも何らかの変化が見られているが、これらの効果が心身機能の向上につながったものと推察される。