

## ゲーム機器等活用グループと物品作成等グループの 目標（個人・グループ）例

### ゲーム機器等活用

身体的側面：ゲームプログラムを通して、目と手のコーディネーションを高める。敏捷性を高める。

社会的側面：ゲームグループに所属し、小グループの仲間との交流を通して協力、責任、役割などを高め、社会性を高める。

認知・知的側面：ゲームを通して、理解力、判断力、決断力、記憶力を高め、脳機能低下を予防する。

感情・精神的側面：ゲームプログラムを通して、達成感を感じる。

### 物品作成等

身体的側面：制作活動を通して、手先の細かい運動能力を高める。

社会的側面：ものづくりを通して、地域社会とのつながりを意識し、自己の役割や責任を認識し、グループの中での相互関係や協力をするこ  
とで社会性を高める。

認知・知的側面：ものづくりを通して、創作力、計画力、理解力、思考力を高め脳機能低下予防機能低下を予防する。

感情・精神的側面：自己の製作物を地域の中で販売することにより有用感を持ち自尊心を高める。