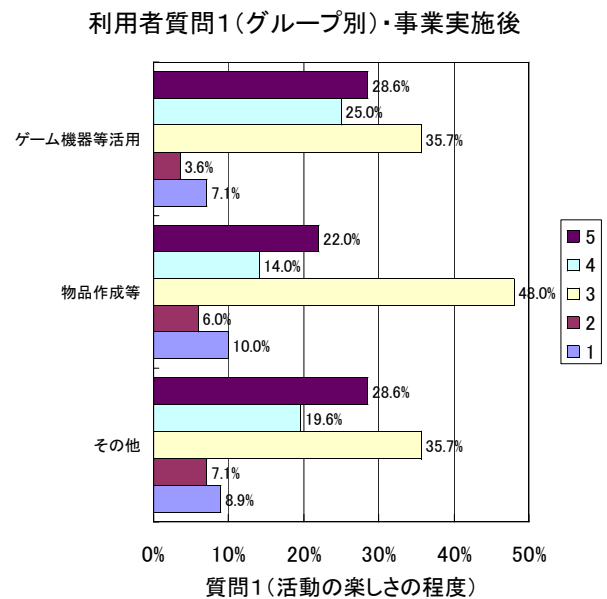
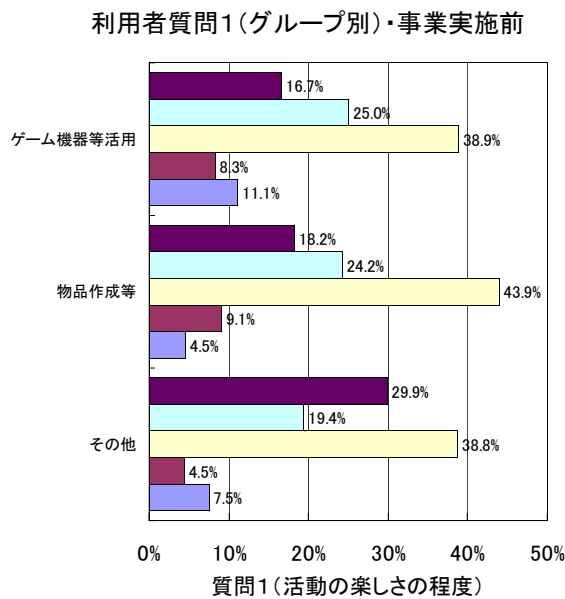


## 4 グループ別集計

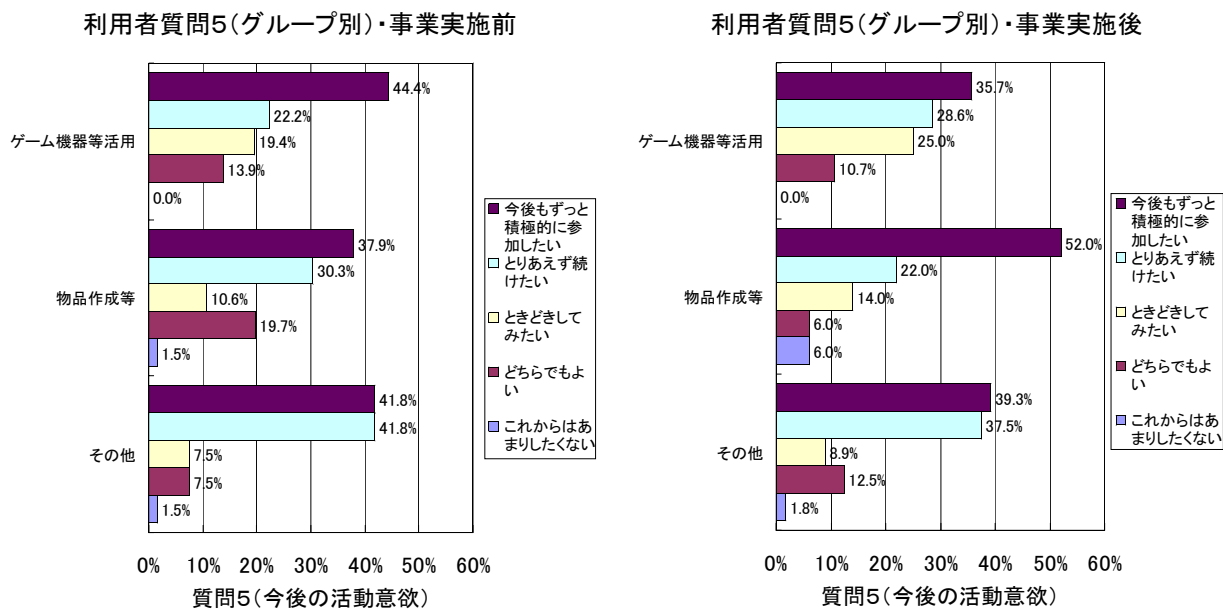
### (1) 楽しい・やりがいがあると思う程度のグループ別比較（利用者質問1）



その他グループでは、非常に楽しいとする「5」が約1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12ポイントの増加、物品作成等グループでは約4ポイントの増加となった。

また、次いで非常に楽しいとする「4」については、ゲーム機器等活用グループ及びその他グループで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10ポイントの減少となった。

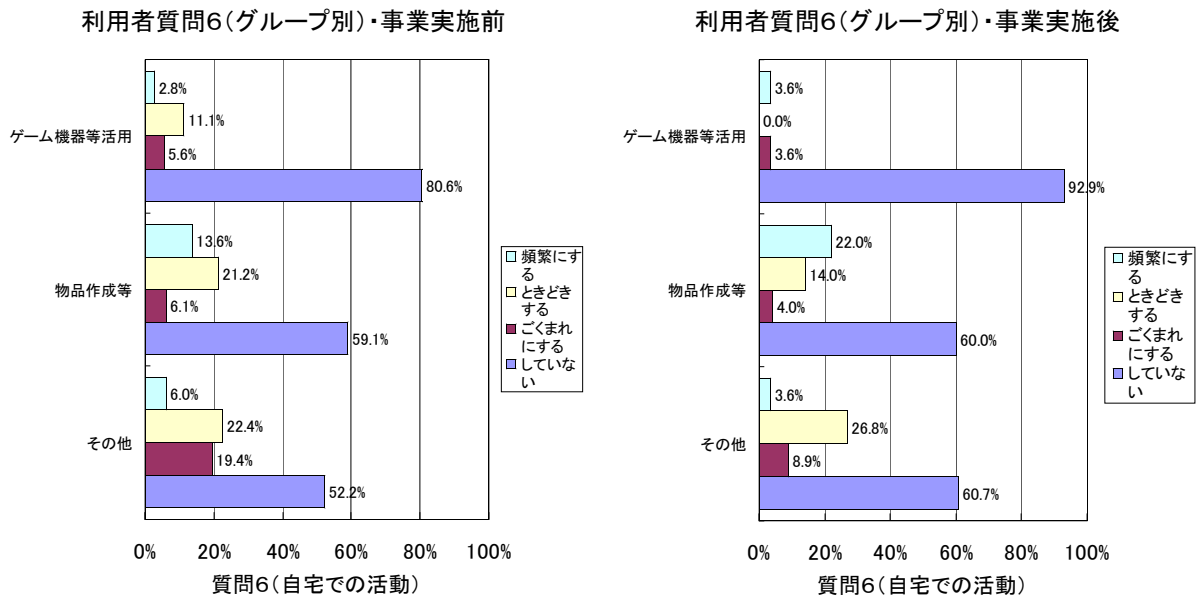
(2) 活動の意欲（参加面）の程度のグループ別比較（利用者質問5）



ゲーム機器等活用グループでは、「今後もずっと積極的に参加したい」が減少し、「とりあえず続けたい」「ときどきしてみたい」が増加した。

物品作成等グループでは、「今後もずっと積極的に参加したい」が増加し、「とりあえず続けたい」「どちらでもよい」が減少した。

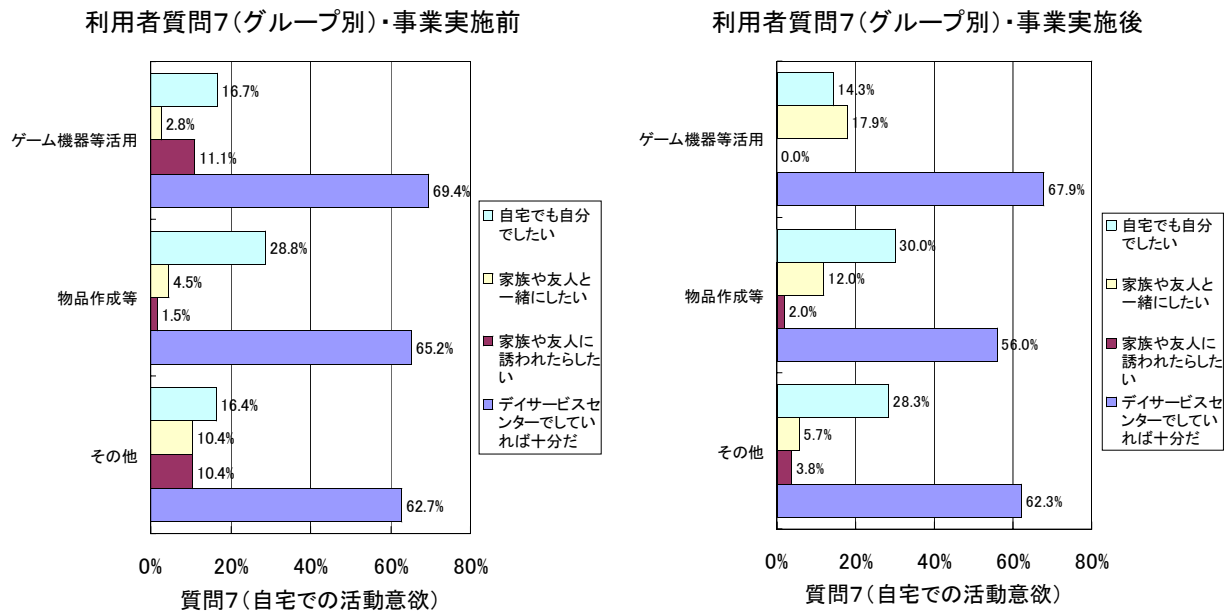
(3) 自宅での活動の継続性のグループ別比較（利用者質問6）



ゲーム機器等活用グループでは、利用者の回答によると、「頻繁にする」がほぼ横這い、「していない」が約12ポイントの増加となった。

一方で物品作成等グループでは、「頻繁にする」が約8ポイントの増加、「していない」がほぼ横這いとなった。

(4) 自宅での活動意欲のグループ別比較（利用者質問7）



ゲーム機器等活用グループでは、「家族や友人に誘われたい」が約11ポイント減少して「家族や友人と一緒にしたい」が約15ポイント増加した。

物品作成等グループでは、「デイサービスセンターでしていれば十分だ」が約9ポイント減少して「家族や友人と一緒にしたい」が約8ポイント増加した。

その他グループでは、「自宅でも自分でしたい」が約12ポイント増加した。