

医) CLSすがはら 通所リハビリ テーションだより



1. 事業所概要

営業日/ サービス提供時間	職員体制	サービス内容
・ 月～金 ・ 1単位目: 9:30～11:00 ・ 2単位目: 13:30～15:00 ・ 3単位目: 15:00～16:30	・ 医師1名 ・ 理学療法士3名 ・ 介護職員(7名) ・ うち5名運転手兼務	・ 運動療法 ・ 物理療法 ・ マシントレーニング ・ 日常生活動作指導 ・ その他

2. eスポーツ体験会(帝京大学作業療法学科協力)が開催されました! 5月22日(木)、6月12日(木)

当事業所での「**eスポーツ**」導入検討にあたり、帝京大学作業療法学科の学生さんが2名来院し、通所リハビリ利用者さん、外来患者さん、入院患者さん65歳以上の職員を対象にeスポーツ体験会を実施しました。「eスポーツ」がきっかけとなり、地域に繋がり、新たな活動にチャレンジする成功体験が高齢者の「活動と参加」に展開していくことを期待しています。

【eスポーツとは?】

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

引用: 文部科学省参考資料 https://www.mext.go.jp/sports/content/1412226_010.pdf 2025.7.30

【期待できる効果】

「新しい体験」「前向きな気持ちになれる」といったメンタル面での効果が予測される。

引用 e スポーツによる高齢者の健康状態改善効果の検証:

https://www.city.higashiosaka.lg.jp/koumin/cmsfiles/contents/0000038/38835/kourei_houkoku_syo.pdf. 2025.7.30



【体験者の感想】

今回体験したeスポーツの内容は、**VRゴーグルを用いた“ボーリング”**、**“卓球”**、**任天堂スイッチを用いた、“ぷよぷよ”**、**“太鼓の達人”**、です。

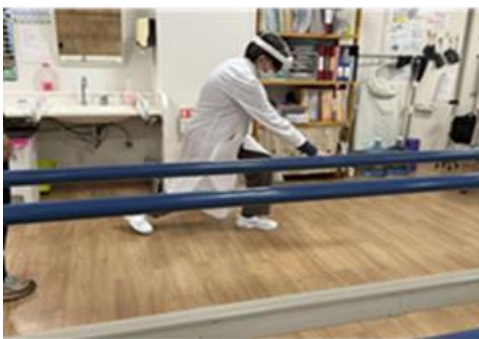
日頃のマシントレーニングの運動には消極的な方でも自主的にやりたいと自ら手を挙げ体験した利用者さん、「他の利用者さんにやってみましょうよ」と説得する方もあり、主体的に取り組む姿が印象的でした。またゲームを競うように楽しまれる姿は、利用者さん同士の横のつながりの醸成や意欲・活動性の向上が期待される場面でした。「楽しかった」「興味が沸いた」など前向きな声が多く、入院患者さんからは「難しかったが楽しかった」「練習して上達したい」との声や、職員からは、「高齢者には難しいのではないか」「転倒リスクはないか」「バランスに悪影響はないか」などの意見がありました。

今後は、効果やリスクを検証しながら導入に向けて検討をすすめていきたいと思っています。

病院スタッフ
も一緒にVR
でのボーリン
グ体験



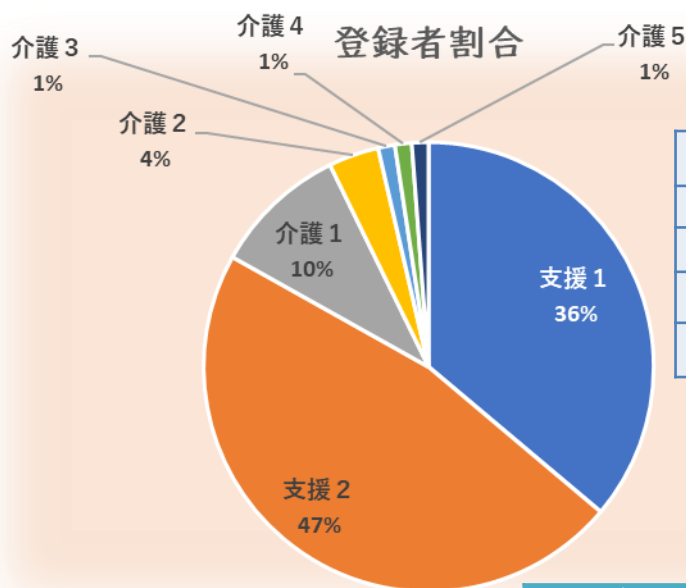
帝京大
作業療学科
学生さんの
協力



太鼓の達人・
プヨポヨ

3. 事業所の運営状況 (R7年6月現在)

1) 登録状況



2) 介護保険更新時の結果

令和7年	維持・改善者	悪化者
4月	2	0
5月	5	0
6月	0	0
7月	4	1

3) 利用者受け入れ空き状況

サービス時間帯	枠の空き状況
1単位 (9:30~11:00)	水曜1枠 木曜3枠
2単位 (13:30~15:00)	月曜1枠 水曜1枠 金曜1枠
3単位 (15:00~16:30)	月曜2枠 火曜2枠 水曜2枠 金曜1枠