

デュアルタスク・カラータッチ (DTCT) 導入後 変化記録

1～3カ月Ver

No	被験者	初回HDSR	1カ月後変化	2カ月後変化	3カ月後変化	2回HDSR	考察 感想
<例>	No756 要支援2 78才男性 SHさん	2024/7/1 18点	ゲームに興味が出てきたようです。	ゲームはリバーシがお気に入りなようだ	ゲームに集中し程よい楼観があるようで家で睡眠時間が増えたと家族から報告あり	2024/11/1 18点	3カ月で少しずつですが良い方向に変化あり。リバーシが好きなようです
1	要介護5 75歳男性 HHさん	2024/6/1 15点	電子機器の使用が一切できない状態から少しずつ自己にて機械の操作できるようになる	自宅にてケータイを使おうとした形跡みられるとヘルパーより報告あり	自宅のトイレが故障しており自身で業者に電話をかけるも繋がらないと話される(電話番号間違い)	2024/12/1 15点	入院中の介護度判定により介護度重く認定受けるも認知症が起因で電子機器は一切使用不可だったが訓練後の経過では自己にて外部と連絡を取ろうとするなど変化が見られたか。
2	要介護2 80歳女性 SRさん	2024/5/11 18点	機会やゲームは嫌いと話されており嫌々ゲームに参加	以前に比較して長くゲームを行うことができるようになるデイでの様子安定	たまには違う種類のゲームがいいと話されリバーシを選択するがルールはわからない様子見られる	2024/8/24 13点	訓練開始当初は職員に促され嫌々参加されていたが時間の経過とともに訓練=楽しいとインプットがなされたようで自ら訓練を求めるなど意欲的に取り組まれる。
3	要介護1 87歳女性 SMさん	2024/6/5 27点	座位にてゲームを行うどんな効果があるの?と懐疑的な様子	ボタンの間隔を広くする+立位で訓練を行うよう変更する	訓練実施したあとは疲労感の訴え聞かれるもすっきりすると話聞かれる	2024/11/12 23点	元々リハビリ目的で通所されている方が既存のマシントレーニングに対しては効果を感じていない様子あったが立位にてゲームを行い始めてから夜間のトイレ回数減少したと訴え聞かれる。
4	要介護2 75歳 女性OIさん	2024/7/11 28点	左片麻痺あり マシントレーニングなどできないため空いた時間でゲーム実施	右手しか使えないが失敗してもいいからゲーム中に左手を使う姿みられる	ゲーム時以外でも麻痺のある左手を動かす機会が増えており自己にてストレッチを行うなどしている	2024/12/13 29点	衣類着脱の際など麻痺側がひっかかりストレスだったと話される。ゲームを行い少しでも患側が動かせるようにならないかと思案しリハビリ職員に相談するなど意欲向上している。
5	要介護2 79歳男性 TKさん	2024/8/3 22点	訓練開始前「やることがない!つまらない」と頻回で話聞かれる	ゲームはまだ?今日もあれやりたいと非常に意欲的に取り組まれる	マシントレーニングと併用することで体も鍛えられますと伝えると訓練回数追加希望聞かれる	2024/12/5 21点	リハビリ拒否有機能訓練算定できていなかったがゲームを通して意欲向上した様子。機能訓練加算算定に繋がる。
施設管理者コメント		正直 HDSRの点数も測定時の様子に左右されるため、確定的な数値でないことが多いと感じますのでそこまで気にしなくてもよいと思うことが一点になります。むしろ意欲の向上など夢になって行う姿をみていると、DTCTのようなトレーニングを主に考えを改めていく必要性を感じる人が多いこの頃です。					