

本書のアイコン説明

本書ではアプリを使うねらいを
アイコンで表示しています。

特に働きかけやすい部位・機能

関連の少ない部位・機能

表示例 手 足 体幹 目 耳

運動・感覚

- 手 手を使った動き
- 足 足を使った動き
- 体幹 姿勢を保つ力やバランス能力
- 目 視線を動かす、目で追う、見て選ぶ
- 耳 音や声を聞いて反応する
- 発声 声を出すきっかけや声量調整

認知

- 因果 行動と結果の関係を理解する
- 抑制 待つ、衝動を抑える
- 注意力 集中する、注意を切り替える
- 記憶 覚えながら考える
- ルール 社会生活や遊びのルールを理解する
- 形態認知 物の形や大きさを認識する
- 空間認知 位置や向きを理解する
- 言語理解 言葉の意味や指示を理解する
- 言語表出 言葉で伝える
- 数字の理解 数字の概念を理解する
- 色の理解 色を識別し、区別する

アソビガイド



HOKUYOアプリ



手 足 体幹 目 耳

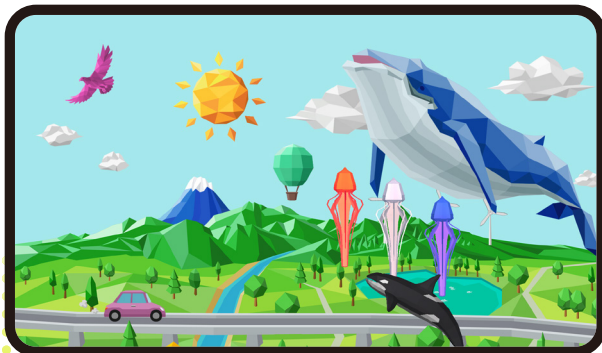
発声 因果 抑制

注意力 記憶 ルール

形態認知 空間認知

言語理解 言語表出

数字の理解 色の理解



- オブジェクトをタッチして反応させる。
- ボールや柔らかいバットなどの道具を使ってタッチする。



ヒトコト クジラ好きな男の子の「空に飛ばせたらな・・・」という想いから生まれたアプリです!

①立位や歩行の練習

- ・手すりに沿ってオブジェクトを配置し、立ち上がりや歩行の練習をする。

②視覚認知の確認

- ・視力が低い方でもターゲットを認識できるか確認する。



③小集団で「待つ」練習

- ・事前にアプリ画面を印刷し、待っている人はタッチされたオブジェクトと同じイラストに○をつける。
- ・好きなオブジェクトを割り当てて担当を決める。「クジラ!」と指示が出たらクジラの担当者がオブジェクトをタッチしに行く。

④言語の理解や表出を促す

- ・「くるまはどれ？」と質問し、言葉の理解をチェックする。
- ・「これはなに？」と質問し、言葉の表出を促す。

⑤記憶力(ワーキングメモリ)を鍛える

・オブジェクトの配置を一定時間で覚え、違いを見つけてタッチ!

⑥ 寝返りの練習

• デジリハの投影面を床ギリギリまで下げる。
床に横になった状態から、オブジェクトがタッチできるかチャレンジ!

設定



表示するオブジェクトを選択／少ないとターゲットが明確になり選びやすくなる。

タッチしてから反応するまでの時間の変更

- ／因果関係の理解ができるように対象者の特性に合わせて調整する。
- シンプルモードにするとタッチした時の効果音とアニメーションがOFFになる。

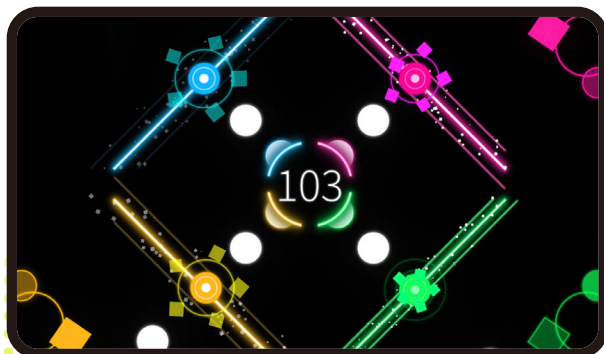
オブジェクトの配置の移動／身体機能や促したい動作によって配置を変更する。

サウンドと背景のON・OFF／聴覚過敏な方にはサウンドOFFを、見えづらさがある方には背景OFFを推奨。



HOKUYOアプリ

カラフルサウンド



- 手 足 体幹 目 耳
- 発声 因果 抑制
- 注意力 記憶 ルール
- 形態認知 空間認知
- 言語理解 言語表出
- 数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- 流れてくる光とバーが重なったらタイミングよくタッチして得点を増やす。



2人以上で
同時に遊べる



ヒトコト 音に反応する楽しさを届けるために作られた、デジリハオリジナルの「音ゲー」です。

応用編

① グループ活動

- チームに分かれて、協力することや競うことを楽しむ。

② 切り替えの練習

- 「一個飛ばしでさわる」指示をして難易度UP!
- 触る時と触らない時を支援者が指定。「さわって!」「さわらないで!」と指示されたら、その通りにできるか挑戦する。

③ 下半身や体幹のトレーニング

- 椅子に座った状態で、画面の下部を足でタッチ!
- 足の運動やバランス感覚を鍛えることに繋げる。

④ 待つ時間を楽しむ

- プレイしない時間は応援したり、進行のサポート(スタートボタンを押す、タイマーを設定する、点数をつける)をする。

⑤ あえて高難易度のもの(和太鼓)をプレイ

- タイミングをあわせることが難しい場合に、あえて高難易度でプレイすることで、反応する回数を増やし、音の刺激や達成感を得る。

設定



難易度を選択

表示する色の数・内容を選択
表示を減らしてターゲットを明確にする。



オブジェクトの位置を決定
身長や車椅子・バギーの場所に合わせて移動する。





HOKUYOアプリ

繋げてプラネタリウム



手 足 体幹 目 耳

発声 因果 抑制

注意力 記憶 ルール

形態認知 空間認知

言語理解 言語表出

数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- 好きな星を触って星座を作る。
- 数字を順番に繋げて星座を作る。

2人以上で
同時に遊べる

ヒトコト 「体を動かしながら点繋ぎを練習させたい」という支援者様の要望に応えました！

応 用 編

2人以上で
同時に遊べる

① 数字の理解・形の認識

- 数字カードを使って、順番や形を事前に確認する。
- 支援者と一緒に、タッチする数字を声に出して、数字の形と音を結びつける。

② 注意力・反応速度の向上

- ターゲットの数を増やして、注意を持続させる練習をする。
- 数字を見つける速さを競って反応速度の向上を目指す。

③ 模倣・書字の練習

- プレイ後の振り返りに、星座を印刷しておいたプリントでなぞりがきを行う。
- 出来上がった星座をまねして紙に描く。

設 定



① 数字順か自由に繋ぐモードを選択



② 画面に映し出す星座の数を決定

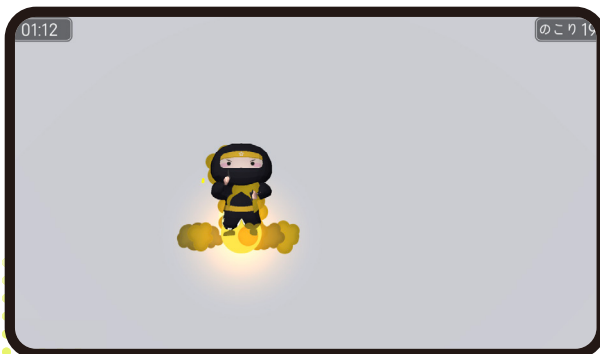


③ 星座を構成する星の数を決定



HOKUYOアプリ

忍者でドロン!

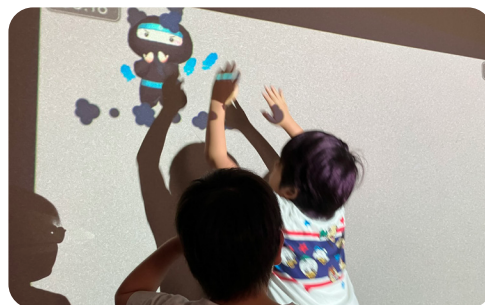


基本的な使い方

- ・出現した忍者をタッチして倒す。
- ・ボールやピコピコハンマーなど道具を使ってタッチする。



2人以上で
同時に遊べる



ヒトコト 「ストラックアウトをやりたい!」の声にお応えしました!

応用編

① 色や対象の識別や選択する力の向上

- ・決められた色の忍者だけをタッチする。
- ・忍者の色と同じボールを選んで当てる。
- ・引いた色カードと同じ色の忍者が出たらタッチする。
- ・忍者の色に応じて、担当者が交代してタッチする。

② 模倣の練習

- ・忍者の動きをよく見て同じ動きをまねる。

③ 位置関係・空間認識の向上

- ・タッチできる範囲を決めて、指定された範囲のみ触るようにする。
- ・複数人で横に並び、隣とぶつからないように注意してタッチする。

④ 追加ルールへの順応

- ・「コーンに触れてから忍者にタッチ」「タッチ後、後ろ歩きでスタート地点に戻る」などのタスクやルールを追加する。
- ・決められたタイミングや回数で次の人に交代する。
- ・前の人がゴール地点に着いたら交代する。

設定

表示エリアを選択

色がついているところに表示される。
対象者の注意の範囲や可動域を考慮し選択。

忍者の種類を選択

1~4種類まで表示できる忍者を
選ぶことができる。



モードを選択・自動切替のON / OFFを選択

ON: 設定した秒数表示されたあと、
タッチできなくても次の忍者に切り替わる。
OFF: タッチするまで表示され続ける。

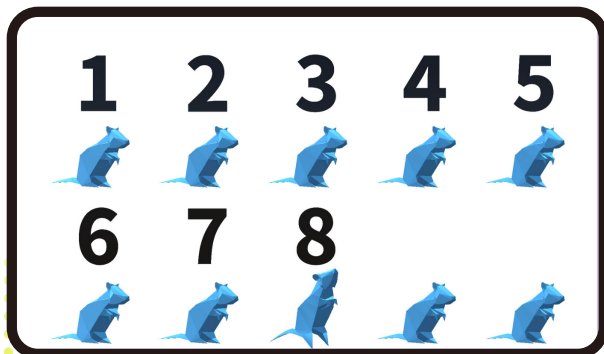
忍者が消えてから次の忍者が 出現するまでの時間を決める

ゆっくり確実に取り組んで欲しい方には長め、
素早い動きを促したい時にはだんだん時間を短めに。



HOKUYOアプリ

みんなでかぞえほん



- 手 足 体幹 目 耳
- 発声 因果 抑制
- 注意力 記憶 ルール
- 形態認知 空間認知
- 言語理解 言語表出
- 数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- 表示される動物を順番にタッチして数字を出現させ数字を学んでいく。



2人以上で
同時に遊べる



ヒトコト まずは“いち”を知ることから。数の基礎を楽しく習得！

応用編

① 数字の理解・数量概念の定着

- オブジェクトの数と同じ人数でタッチし、人数と数の一致を体験する。
- 待っている人は同じ数のボールやカードを出して、一緒に数を確認する。

② 数字と音韻の照合

- タッチするときに声を出して、数字の音韻と形を一致させる。
- 支援者と一緒に声を出しながらタッチし、数唱の習慣づけを行う。

③ 模倣・動きの理解

- 出てくる動物の動きに合わせて体を動かし、リズムやタイミングを体で感じる。

④ 交代ルールの理解・待つ練習

- 順番に交代してタッチし、ルールの中で活動する。



2人以上で
同時に遊べる

設定



ターゲットの上限数を選択

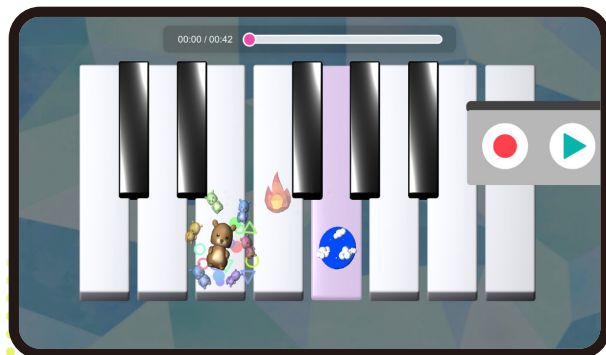
BGM・効果音のON / OFF

背景のON/OFF



HOKUYOアプリ

ドレミTOUCH



手 足 体幹 目 耳

発声 因果 抑制

注意力 記憶 ルール

形態認知 空間認知

言語理解 言語表出

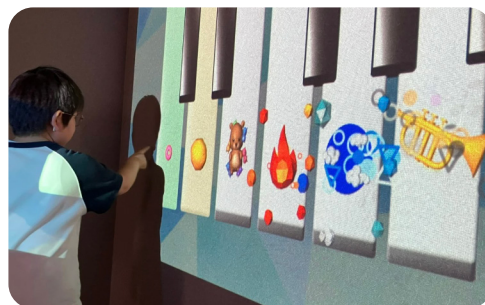
数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- 鍵盤をタッチして音を鳴らす。
- 録音してタッチした音階を聞いてみる。



2人以上で
同時に遊べる



ヒトコト 伝い歩きを目指すお子様との出会いから生まれたアプリ!

応用編

① 記憶力(視覚的・聴覚的)の向上

- 支援者が触った順を見て覚えて、同じ順でタッチする。
- 支援者が触った音を聞いて覚えて、同じ順でタッチする。
- 音と一緒に表示されるイラストを覚え、後で音だけを聞いて何のイラストか当てる。
- 待っている人は目を閉じ、鳴った音を聞いてどの音に触ったかを当てる。
- 録音した音を順番に追いかけてタッチする。

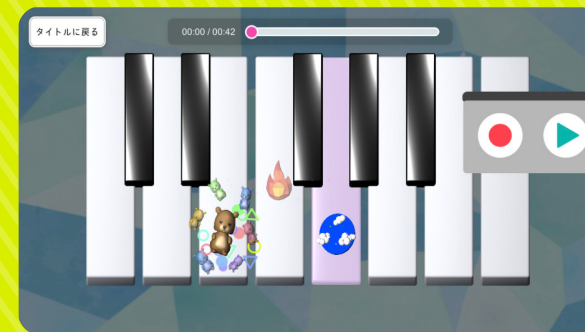
② 音感・音階・リズムの変化に触れる

- キャラクターと音階を結びつけて「ド」だね」と声掛けし、音階への気づきを促す。
- 指定されたリズムを聴いてまねしてタッチする。

設定



オブジェクトの位置を変更 背の高さや車椅子・バギーの高さに合わせて調整。

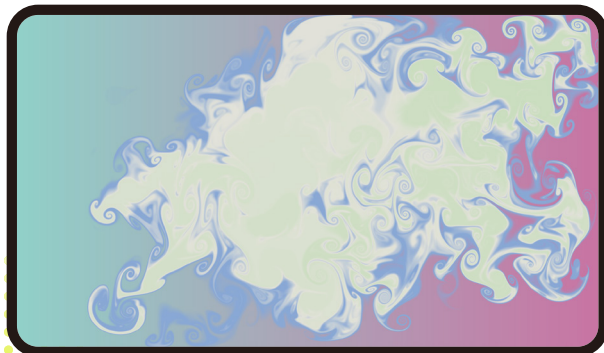


それぞれのボタンを押すと録音と再生ができる



HOKUYOアプリ

まぜるとかわる



- 手 足 体幹 目 耳
- 発声 因果 抑制
- 注意力 記憶 ルール
- 形態認知 空間認知
- 言語理解 言語表出
- 数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- タッチして画面上の色を混ぜる。



ヒトコト 誰でもマイペースで夢中。密かに話題の癒しアプリ。

応用編

① 身体の動かし方・空間認識の向上

- 点だけ、線だけを使って動かすルールで体の動きを意識させる。
- 左右・上下・対角など画面の端から端までを途切れることなく触れてもらう。
- 手を速く／ゆっくり動かし、動き方の違いを体感する。



② 模倣・再現性の育成

- 支援者の動きをまねして、どんな模様だったか思い出して再現する。
- 他の人が描いた模様と同じものを自分で作ってみる。

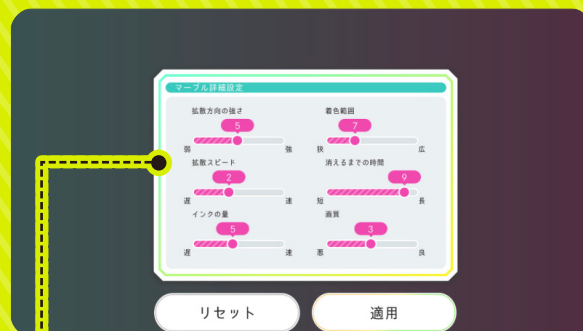
③ 観察力・言語化力の育成

- 触り方の違いで模様がどう変わるかを見比べて言葉にする。
- 体や頭など、触れる部位を変えて形の変化を観察する。

設定



お好みの色味を選択



マールの設定を選択 リセットボタンを押すと初期値に戻る。

おすすめの設定

消えるまでの時間：

たくさん遊びたい方には短く、動きがゆっくりな方は長く。

画質：

マールの動きがカクつく場合は、画質を3以下に設定。



HOKUYOアプリ

さがしてつみき

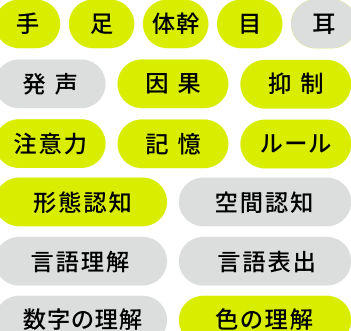


基本的な使い方

- 指定された形の積み木を探してタッチする。
- すべてタッチ後、OKボタンを長押しすると集めた積み木でイラストが完成する。



ヒトコト 形の理解×注意力UP!遊びながら脳も活性化。



応用編

①形・色の識別とマッチング

- 白黒表示にして形だけの識別を行う。
- カラー表示にして色もヒントとして活用する。
- 実物の積み木と組み合わせて形の理解を深める。

②交代ルールの理解・待つ練習

- 一列に並び、順番に1人ずつ好きな積み木を選んでタッチする。
- 「1人1回ずつ」「○と△をタッチしたら交代」などルールを決めて取り組む。
- 待っている人は、ターゲットを示した紙に○をつけながら確認する。



③集中の持続力向上

- 支援者は徐々に声かけを減らし、自分で見つける時間を増やす。
- ゲーム形式として制限時間内にいくつ見つけれられるか挑戦する。

④言語理解・説明力の育成

- タッチする前に「赤くて四角の積み木を選びます」と宣言してもらう。
- 他の利用者と「○○を探そう!」と協力依頼の練習をする。
- タッチした積み木の特徴を「色・形」の順で説明する。

設定

画面上に表示する
図形の数を選択

図形の種類数を選択
(初めての方は1~2個
からがおすすめ。)



表示する並びを選択
(散乱or整列)

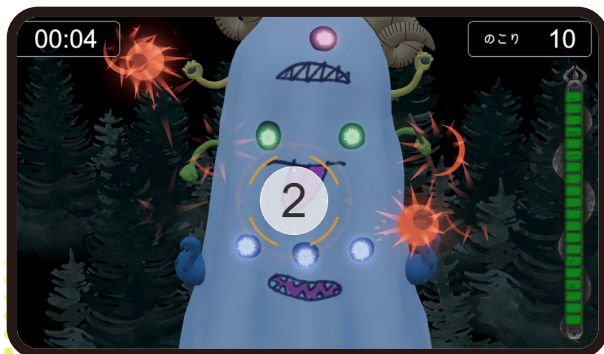
カラーor単色を選択
(形の認識をより促したい
場合には白黒がおすすめ。)





HOKUYOアプリ

たたかえかいぶつの森



- 手 足 体幹 目 耳
- 発声 因果 抑制
- 注意力 記憶 ルール
- 形態認知 空間認知
- 言語理解 言語表出
- 数字の理解 色の理解

基本的な使い方

- ・タイミングよくターゲットのサークルにタッチしてかいぶつにダメージを与える。
- ・ボールや柔らかいバットなどの道具を使ってタッチする。



2人以上で
同時に遊べる



ヒトコト 「待って…今だ!」ゲームで楽しくメリハリの練習!

応 用 編

① チームワーク・交代ルールを理解



2人以上で
同時に遊べる

- ・縦1列に並び、タッチしたら後ろに回って、次の人に交代する。
- ・タッチする回数を1回・3回などと事前に決めて、交代を促す。
- ・待っている方が「0、1、2、3」と声掛けしタイミングを知らせる。

② 役割分担・空間把握の力を育てる



2人以上で
同時に遊べる

- ・怪物の上下や左右をマスキングテープなどで区切り、攻撃するエリアを分担する。
- ・身長の違いや反応のスピードなどをチーム内で考慮し攻撃するエリアを選択する。

③ 協力・指示理解の力を育てる



2人以上で
同時に遊べる

- ・目隠しをしたプレイヤーへ、後ろから声で指示を出し、タッチするタイミングを伝達する。

④ タイミング・狙いの調整

- ・自分でルールを決めて取り組む。
(例:たくさんタッチしたいなら1、効率重視なら3でタッチするなど)
- ・タイミングを見て、ボールを投げて当てる。
- ・狙いを定めて、剣で怪物を倒す。

設 定

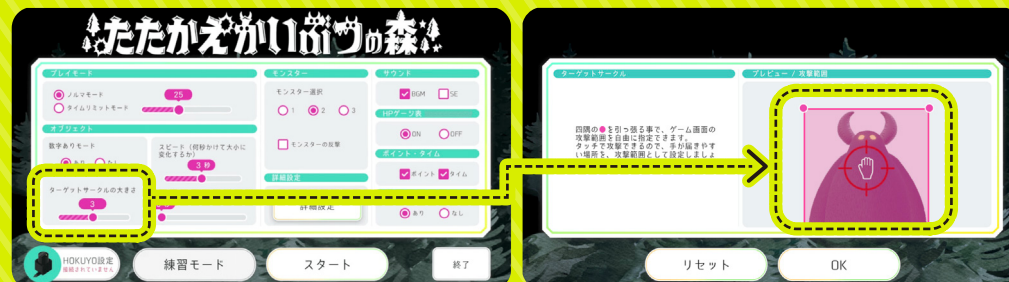
モードを選択

数字表示の有無の選択

数字の理解が難しい方、シンプルに使用したい方、円の大きさのみをヒントとして使用したい方には、表示なしがおすすめ。

ターゲットの大きさが変化する時間を決める

ターゲットが次の場所に移動するまでの時間を決める



ターゲットサークルの大きさを選択

体の動きが小さい方、車椅子やバギーなど移動範囲が限られている方、広範囲へ注意を向けるのが難しい方は小さめから始めるのがおすすめ。



HOKUYOアプリ

もろこしパーティ!

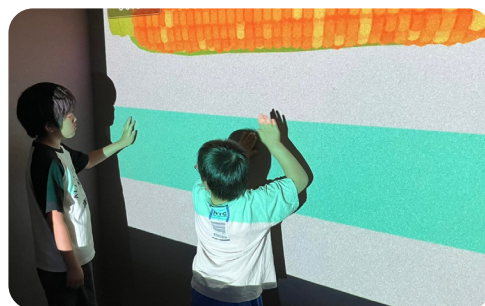


基本的な使い方

- 落ちてくるコーンが水色のバーと重なったときに、タイミングを合わせてタッチして、コーンをポップコーンに変える。



2人以上で同時に遊べる



ヒトコト 落ちてくるコーンを狙え! タイミング力を楽しく育てよう。

手	足	体幹	目	耳
発声	因果	抑制		
注意力	記憶	ルール		
形態認知	空間認知			
言語理解	言語表出			
数字の理解	色の理解			

応用編

① チームワーク・交代ルールの理解

- 「30秒で交代」「10ポイントで交代」など、時間やポイントに応じて順番に交代する。
- リレー形式で、前の人がタッチしたら後ろに待っている人とタッチして交代する。



2人以上で同時に遊べる

② 他者への注意・タイミング調整

- プレイヤーが触れたコーンが弾けたタイミングで、待機中の人もジャンプする。
- プレイヤーは画面オフや目隠しで参加し、他者の声掛け「タッチ!」でタイミングを合わせてタッチする。(簡単モードで実施)



2人以上で同時に遊べる

③ 計画・立案・実行する力を育てる

- 自分たちで設定を調整しながら、高得点を取るための方法を相談しながら考え、実行し、結果を得る。(目隠しの有無やコーンのサイズなど)

設定

モードを選択

難易度を選択

コーンの大きさ

初めての人は大きめがおすすめ。

落下スピード／バーの移動スピード
慣れたら「ランダム」にすると難易度上がる。

難易度

簡単

緑のバーの上であれば、どこでタッチしてもOK! 自分で移動が難しい方も使用できる!

レベル1

緑バー上でコーンをタッチ。

レベル2

緑バーの上下移動に合わせてコーンをタッチ。

レベル3

3つに分割された緑バーに合わせてコーンをタッチ。
複数人で実施する場合や反応が早い方、同時処理能力が上って来ている方におすすめ。

目隠しモード

落下タイミングを予測しながらコーンをタッチ。

フィーバータイム

フィーバータイム中はポイント3倍獲得のチャンス!