

## 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

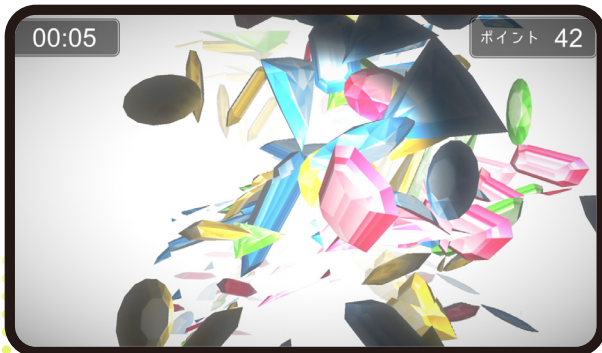


MOFF・M5stickアプリ



MOFF・M5stickアプリ

# きらきらジュエリー



- 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

- センサーを振ってジュエリーを落下させ、動きと画面のつながりを体験する。
- センサーをなるべく動かさずに（ジュエリーが落下しないように）動作を行う。



2人以上で同時に遊べる



**ヒトコト** 力が弱いお子さんの、スイッチ操作に取り組む前段階の練習におすすめ！

## 応用編



2人以上で同時に遊べる

### ① 狙った特定の部位を動かす練習

- 腕や手首、足首など動かしたい部位にセンサーをつけてプレイする。
- 棒や楽器などにセンサーをつけて振ることで、遊びながら自然に体を動かす。
- センサー部分をバンドから取り外し、ボールに貼り付けて転がして反応させたり、紐でぶら下げたセンサーに触れて揺らして反応させたりする。
- 感度を高めたセンサーをトレーに載せて、ジュエリーが落下しないように配膳の練習をする。

### ② バランスや姿勢の練習

- 頭にセンサーを乗せて、「ジュエリーを落とさないように一本線の上を歩く」ことでバランス感覚を鍛える。
- サーキット遊びと組み合わせて、丁寧に安定した動きの練習をする。

### ③ 抽象的な言葉の理解の促進

- 感度を上げて、センサーが反応しやすい環境を作り、「ゆっくり歩く」「やさしく渡す」など力の強さやスピードの理解を促す。

### ④ 呼吸機能の向上を目指す

- 紐に吊るしたセンサーを吹いて動かす。（シャボン玉遊びやろうそくの火消しなどの息を吹く力の練習になり、声量の増大にもつながる。）

## 設定

### プレイモード

ゲームクリアとなる目標の回数や時間を設定。

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

### オブジェクト

落下してくるジュエリーの大きさ・色・明るさ・数の変更。



### サウンド

BGM・効果音のON / OFF  
※聴覚過敏の方にはOFFを推奨。

### 背景色

背景色を白か黒から選択する。  
※黒を選択すると視認性が上がる。

### ゴージャスモード

万華鏡になり、よりキラキラする。



# 動かす絵本 ねこの冒険

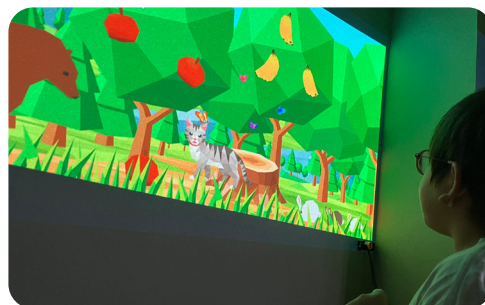
MOFF・M5stickアプリ



- 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

## 基本的な使い方

- 画面右上に合図が出たら、センサーを振ってページをめくり、ねこの冒険の物語を進めていく。



ヒトコト 小さな動きでも絵本をめくれるように開発しました！

## 応用編

### ① 動きと変化を結びつける

- 「振ったらどうなる？」「猫が歩いてるね」などと声をかけ、行動と画面の変化のつながりに気づけるようにする。

### ② 動きと静止を切り替える

- ページをめくる場面と物語を見る場面で、集中や動作の切り替えができるよう声掛けをして促す。

### ③ 言語での表現を増やす練習

- アニメーションの変化に合わせて、自由にストーリーを考えて発表する。

### ④ 役割交代の練習

- センサーを振ってページをめくる人と、ストーリーを話す人に役割を分け、「次のページをお願いします」と声をかけながら進めて、相手の反応を見る力を育てる。



## 設定

### 動かす絵本 ねこの冒険



#### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

#### サウンド

BGM・効果音のON / OFF  
※聴覚過敏の方にはOFFを推奨。

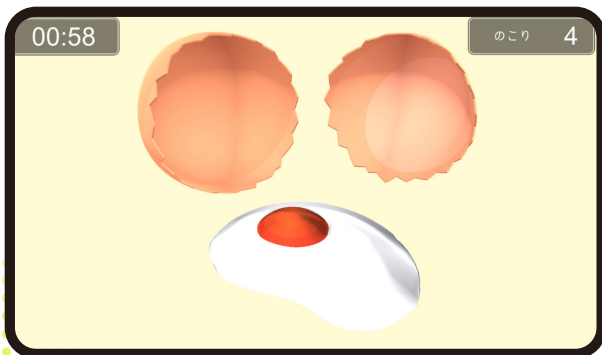
#### 背景

背景画像のON / OFF  
※「なし」を選択すると対象物の視認性が上がる。



MOFF・M5stickアプリ

# とびだせBABY!



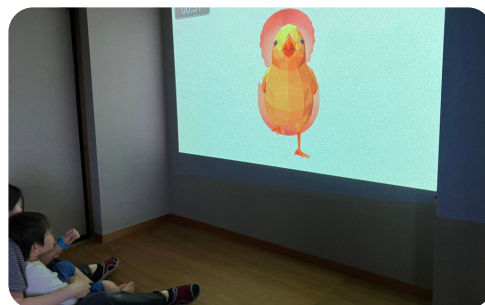
- 手 足 体幹 目 耳
- 発声 因果 抑制
- 注意力 記憶 ルール
- 形態認知 空間認知
- 言語理解 言語表出
- 数字の理解 色の理解

## 基本的な使い方

- センサーを振って卵を揺らして割る。卵が割れると中から様々なキャラクターがとびだす。



2人以上で同時に遊べる



ヒトコト 何が生まれるかな?ドキドキワクワクできるアプリです!

## 応用編

### ① いろんな道具を組み合わせる遊ぶ

- ガチャガチャのカプセルや卵のおもちゃに入れて割る動作と合わせてプレイする。
- プールスティックに付けて殻を割るようにしてプレイする。

### ② 注意の持続力と待つ力を育てる

- 卵が割れるまでの時間を使って「何が出るかな」と声掛けをして注意を持続させたり、センサーを振らずに「待つ」練習を行ったりする。

### ③ 声やまねで楽しむ

- 鳴き声のまねや出てきたキャラクターの名前を言うことで、発声や発語を促す。

### ④ 覚えて数える

- 出てきたキャラクターごとに何回登場したか回数を数えて集計することでワーキングメモリのトレーニングをする。
- 待っている間は他の人が出したものも覚えて答えを確認しあう。



2人以上で同時に遊べる

## 設定

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

### ポイント表示

卵を割った回数の表示のON / OFF



### プレイモード

ゲームクリアとなる目標の回数や時間を設定。

### サウンド

BGM・効果音のON / OFF  
※聴覚過敏の方にはOFFを推奨。

### タイム表示

クリアまでのタイムの表示のON / OFF

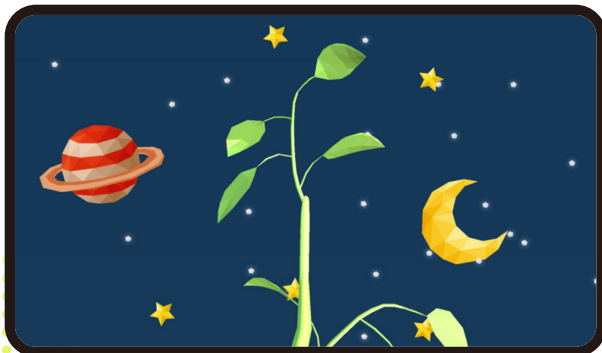
### 背景

背景画像のON / OFF  
※「なし」を選択すると対象物の視認性上がる。



MOFF・M5stickアプリ

# のびのびフタバ



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

- センサーを振ってフタバを成長させ、お花を咲かせる。



2人以上で  
同時に遊べる



**ヒトコト** 長時間の運動や活動を促すために開発されたアプリです！

## 応用編

### ①大きく伸びる動き

- 伸びるフタバをまねして背伸びやつま先立ち、屈伸など全身を使った動作でセンサーを振る。
- 小さな動きでも大きく反応するため、センサーを着けてメリハリある動きを引き出す。

### ②動作のモチベーションを上げる

- 背景の「空」や「宇宙」をつかってどこまで伸ばすか目標を立てる。
- 声掛けで目標までのモチベーションをさらに上げる。

### ③道具と組み合わせて

- 棒体操（新聞紙や棒など）と組み合わせることで、全身運動を引き出す。
- 動かしたい部位に重りなどで負荷をかけて、しっかり確実なトレーニングを行う。

### ④競技として

- 時間やポイント設定を行い、複数人で競争！楽しみながら運動量の確保をする。



2人以上で  
同時に遊べる

## 設定

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定



### 時間設定

ゲームクリアとなる目標の時間を設定。

### サウンド

BGM・効果音のON / OFF  
※聴覚過敏の方にはOFFを推奨。

### 表示

時間：クリアまでのタイムの表示のON / OFF  
背景：背景画像のON / OFF  
※チェックをはずすと対象物の視認性が上がる。



# びしゃびしゃパニック

MOFF・M5stickアプリ



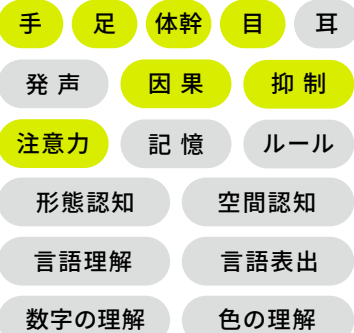
## 基本的な使い方

- センサーを振って水鉄砲から水を放射し、キャラクターに水をかけて得点を増やす。



ヒトコト

筋ジストロフィーのお子様も水鉄砲で遊べるように開発しました！



## 応用編

### ① 運動範囲の拡大や運動量の増加を目指す

- センサーを足首につけて駆け足をし、長く激しく動くことで、発散運動や運動量の増加につなげる。

### ② 動作の切り替えや待つ練習

- 信号に見立てた「赤い旗」「青い旗」を支援者が片方ずつ提示。対象者は提示された色を確認しながら「動く」「止まる」動作を行う。

### ③ 自由にルールを作る

- 「特定のキャラクターを狙う」「交代で振る」「全員が中央に集まるまで待つ」など、ルールを加える。

### ④ 会話のきっかけを作る

- 宇宙飛行士や原始人、骸骨など、登場キャラクターや狙うキャラクターを言葉にすることで会話を広げる。



## 設定

### プレイモード

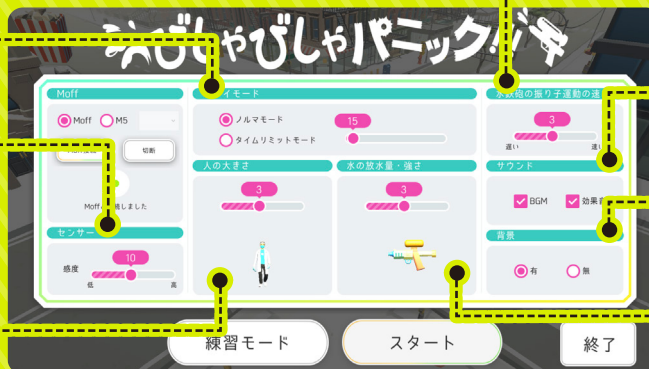
ゲームクリアとなる目標の回数や時間を設定。

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

### 人の大きさ

通行人の大きさの設定。  
大きくする:視認性が上がる。  
小さくする:狙いを定めることで難易度が上がる。



### 水鉄砲の振り子運動の速さ

特定のものを狙うときには速度を上げて、難易度UP！

### サウンド

BGM・効果音のON / OFF  
※聴覚過敏の方にはOFFを推奨。

### 背景

背景画像のON / OFF  
※「無」を選択すると対象物の視認性が上がる。

### 水の放射量・強さ

水鉄砲から出る水の量と強さの設定。  
※高くすることでゲーム内で大きな動きの演出ができる。



MOFF・M5stickアプリ

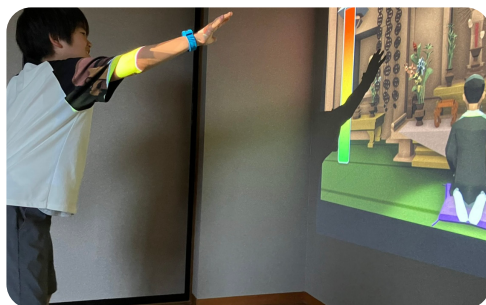
# いたずらBOSE



- 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

- お坊さんが振り向いていないときに物を投げるいたずらをする。お坊さんが振り向いている間は動かずに待つ。



**ヒトコト** お坊さんの「もっと身近に」という願いから生まれたアプリです！

## 応用編

### ① 多様な動きの練習

- 投げる動作や蹴る動作でセンサーを反応させることで、様々なバリエーションの動作を練習する。

### ② 予測の練習

- 壁際や段ボールなど隠れられる場所を作り、お坊さんが振り返りそうなタイミングを見計らって「見られない場所に入る」動作を取り入れて予測行動を促す。

### ③ 待つ練習

- お坊さんが振り返っている間は動かないルールで遊び、待つことや動きを抑える練習をする。

### ④ 順番待ちの練習

- 決まった回数分投げたら交代するルールを設け、順番待ちの練習をする。



## 設定

### サウンド

BGM・効果音のON / OFF

※視覚情報だけで動作の有無を練習したい場合にはOFFにする。

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

### ポイント表示

お坊さんにいたずらした回数の表示のON / OFF



### ノルマ設定

ゲームクリアとなる目標の回数を設定。

### ハラハラモード

お坊さんの振り返るタイミングの設定。

※チェックを入れるとお坊さんのランダムな動きに合わせた動作の練習ができる。

### タイム表示

クリアまでのタイムの表示のON / OFF

### 背景

背景画像のON / OFF

※「なし」を選択すると対象物の視認性上がる。



MOFF・M5stickアプリ

# マーチングナイト



- 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

- 楽器を持った兵隊にスポットライトが当たったタイミングでセンサーを振り、楽器を鳴らす。



2人以上で同時に遊べる



ヒトコト 動きが小さいお子様でも音楽の授業に参加できるように作られたアプリです！

## 応用編

### ①演奏方法や楽器音の違いを学ぶ

- 楽器ごとに異なる演奏動作をまねる。
- 楽器の種類と音の違いへの理解を促すように、「太鼓はどんな音が出るかな？」などの声掛けをする。

### ②長時間の音楽参加や実際の楽器と組み合わせる



- 5分間など長時間での設定が可能のため、BGMを消してアプリの楽器音で実際の合奏に参加する。
- 楽器に見立てた箱にセンサーを張り付けて、順番に叩く。  
担当の楽器を決めておき、自分の楽器が登場したタイミングで箱を叩いて音を鳴らす。

### ③即時的な記憶の練習

- スポットライトより左側を紙などで隠し、通過して見えなくなった兵隊の色を思い出して答え、隠した部分を開いて確認する。

## 設定

### センサー感度

大きい動きを促したい時⇒低く設定  
わずかな動きで遊びたい時⇒高く設定

### 時間設定

プレイする時間を設定。



### 楽器選択

登場する楽器（兵隊）の種類を選択。

### サウンドモード

ワンショットモード⇒楽器の音が鳴る。  
フレーズモード⇒楽器の音を使ったフレーズが演奏される。

### サウンド

BGM・効果音のON / OFF

※BGMのチェックをはずすと演奏する楽器の音が強調される。

### 背景

背景画像のON / OFF

※「無」にすると対象物の視認性が上がる。