

firefly

by  
LECKEY®

# Scoot

## 活動プログラム

モビリティ、アビリティ、  
社会・活動参加 (MAP)を  
促すための活動選択

ご家族や使用者向けガイドブック





# 内容

# セクション 1

## スクートのご紹介

- 準備を始めましょう！
- スクートとは何ですか？
- スクートは誰が使えますか？どのようなアクセサリーがありますか？

# セクション 2

## スクート活動プログラム

- スクート活動プログラムとは何ですか？
- スクート活動プログラム概要
- 移動能力評価を利用してお子さまの出発点を見つけましょう。
- MAP活動ワークシートを用いたモビリティ・アビリティ・社会・活動参加を育む活動の選択
- MAP移動能力評価を用いた進捗状況の確認方法
- オプションのMAP能力評価の利用について
- 役立つアドバイス

# セクション 3

## 資料

- セラピー用語の説明
- 準備を整える
  - モードの評価 1: プーシュ(押しってもらう)
  - モードの評価 1: ライド(車輪を手で動かし前進)
  - モードの評価 1: スクート(足で漕ぐ)
  - モードの評価 1: クロール(はいはい)
- MAP移動能力評価
- MAP活動プログラム ワークシート
- 活動提案 – 発達領域
- 活動提案 – モード
- MAP能力評価オプション
- 参考文献

---

# セクション 1

## スカートのご紹介



# 準備を始めましょう！

スクートを使えば、スクート活動プログラムを通して、お子さまの「モビリティー」、**「アビリティー」**、「社会・活動参加」を伸ばす機会が広がります。

もちろん、お子さまにスクートをそのまま自由に使ってもらって移動するという選択もできます。実際、そのようにしているご家庭も多く、好評です。しかし、スクートで行う活動を慎重に選ぶことで、様々な領域におけるお子さまの発達を促すことができます。

この小冊子では、医療専門職の資格を有する作業療法士による支援とガイダンスを提供し、お客様のスクートを最大限に活用していただくお手伝いをいたします。



あらゆる移動機器の導入を成功させるためには、それに伴う訓練プログラムが必要となります。<sup>1-3</sup>



## スカートとは何か？

スカートは変更可能な4つの機能を備えた移動支援機器です。移動するのに困難を抱える子どもたちに、自発的な動きと自立を実現する手段を提供します。

スカートのコンセプトは、英国の慈善団体セレブラ(Cerebra)から生まれました。セレブラは、研究、情報提供、支援を通じて神経系疾患を持つ子どもたちの生活の向上を目指しています。<sup>4</sup>

スカートの考えは、「ハイハイしないでお座りで前進して移動する」娘さんを持つお母さんから生まれました。セレブラは、その女の子のためにシンプルなスカートボードを設計しました。(下の写真)

セレブラは、多くの家族から自社製品について問い合わせがあったため、より大規模に生産するために企業との提携を希望していました。ゴートウーシートのパートナーシップの成功をうけて、Firefly by Leckey が選ばれました。

ファイアフライ (Firefly) は、特別な支援を必要とする小児向けの姿勢保持機器の製造で世界的に知られるレッキー (Leckey) 社 ([www.leckey.com](http://www.leckey.com)) の一部門です。

ファイアフライの特筆すべき取り組みは、特別な支援を必要とするご家族のご参加に重点を置いている点であり、これはスカートとの相性が完璧に合致しています。



# スクートは誰が使えますか？

スクートは、一人でうまく動けないお子さまに、楽しい移動体験を提供するために開発された、早期移動(early mobility)獲得を支援する移動機器です。スクートは、おおよそ2歳～6歳（最大体重22kg）のお子さま、および粗大運動機能分類システム（GMFCS）レベルII～IVの方を対象に設計されています。

お子さまが頭頸部を自分で支えられれば（ヘッドアップ）、スクート（すべての設定において）を最大限に活用いただけます。

アドバンスドバックレストなしで、お子さまが「スクート」または「ライド」モードを使用するには、適切なレベルの体幹保持力（最小限の骨盤サポートで床に座れること）が必要です。アドバンスドバックレストは、必要なお子さまに対して付加的な体幹サポートを提供します。お子さまの筋緊張が高い場合、または特定の外科手術（例えば、ハムストリングスが硬い）を受けたことがある場合は、スクートを使用する前に、理学療法士および／または医師にご相談されることをお勧めいたします。

お子さまの能力はまだ発達途中である可能性があります。短い時間だけしかスクートが使えないということもあるかもしれません。それでも大丈夫なのです。

お子さまのペースに合わせて進めれば、必要な機能と耐久性を短期間で向上が見られることもあるかもしれません。

スクートの使用時間は、お子さまの能力、ご機嫌、そして時間帯によって異なります。お子さまのペースに合わせてあげてください。

お子さまの注意力や意欲に従って使用することが大切です。過度に疲れてしまわないようご注意ください。疲労が蓄積すると、他の日常的な活動への影響が出る可能性があります。

お子さまがスクートを頻繁に楽しんでお使いになる場合は、日常的な使用が適切かもしれません。お子さまの姿勢保持能力が発達段階だったり、感覚の問題がある場合には、よりゆっくりとしたペースで進める必要があるかもしれません。

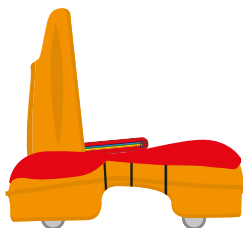
# スクートのモード

スクートには4つの活動に従った  
設定種類が構成があります：

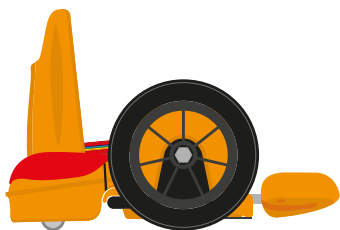
クロール(はいはい)



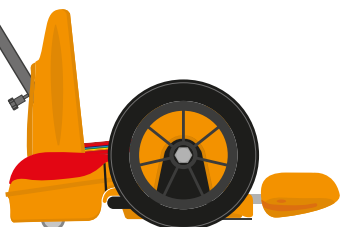
スクート(足で漕ぐ)



ライド  
(車輪を  
動かし前進)



プーシユ(押してもら)



支援機器の使用は、  
機能障害のあるお子さまの  
活動や社会参加に  
役立ちます。<sup>5</sup>



スクートは背もたれを高くする改良が施されました。これによりお子さまをよりしっかり支え、スクートをご利用頂く際に必要な体幹保持力を軽減します。アドバンスドバックレストにより、お子さまは背もたれに寄りかかれるようになり、従来の背もたれよりもスクートに安定して座れます。背もたれは、肩甲骨のすぐ下になるようお子さまの背丈に合わせて調整してください。これにより、お子さまが自分で漕ぐ時に邪魔になりません。

アドバンスドバックレストが、お子さまの姿勢をさらにしっかりサポートします。ラテラルは高さ調節が可能ですので、お子さまの成長に合わせてラテラルの位置を移動させ、最もサポートが必要な部位を確実に支えることができます。

設定が完了しましたら、お子さまをスクートに安全にお乗せください。プーシュ、スクート、ライドモードをご利用の際は、お子さまのお尻を背もたれに当てて、腰ベルトをしっかりと締めてください。

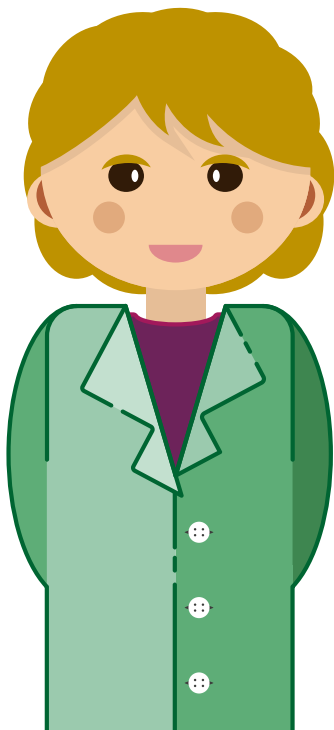
クローलをご利用の際は、必ずパッド付きカバーを取り付け、お子さまをスクートに乗せ、頭が前方（ファイアフライのロゴがある方向）を向くようにしてください。左のページの画像のように使用します。



---

# セクション 2

## スカウト活動 プログラム



ご存じでしたか？

このマップモデルは、  
世界保健機関(WHO)ICF-CY  
フレームワークに基づいています。  
詳細については、  
巻末の参考資料セクションを  
ご覧ください。

# スカウト活動プログラムとは何ですか？

---

スカウト活動プログラムでは、お子さまの発達促進に貢献できる厳選された一連の活動をご用意しております。

本プログラムには、以下の3つの主要な分野があります：

**モビリティー (M)**、**アビリティー (A)**、**社会・活動参加 (P)**以下のマップは、それぞれの領域が何を意味するのかを示します。

## モビリティー (M)

お子さまが自身にとっての外界にアクセスし、可能な限り自立して行動できるようになる力

## アビリティー (A)

お子さまの身体的・認知的・社会的な発達のあらゆる側面

## 社会・活動参加 (P)

お子さまができるだけ多くの活動を体験できるようにすること

---

スカウト活動プログラムは、MAP移動能力評価、MAP活動ワークシート、お子さまの進捗状況を確認するためのMAP能力評価(任意)で構成されています。

(参考資料セクションをご参照ください)

参考資料セクションには、様々なスキル領域の発達を促すための活動提案リストと、各モードに適した活動を示す表も含まれています。最後に、参考資料セクションでは進捗状況の確認方法と記録方法について詳しく説明しています。

スカウトは主に子どもたちが移動(空間の中での動き)を体験できるように設計されているため、スカウト活動プログラムはMAP移動能力評価から始まります。

# スクール活動プログラム概要



スクートが届きました！

説明書をお読み  
いただき、必要に  
応じてスクートの  
モードや調整を  
行ってください



MAP移動能力評価を活用して、  
各モードにおけるお子さまの「出発点」を  
見つけましょう。

お子さまの進捗  
ステージと目標も  
忘れずに  
記録しましょう



モビリティー、アビリティー、社会・活動参加を  
育む各活動を選択し、MAP活動ワークシート  
を使用して取り組んでください。

やり過ぎに注意！  
実施時間は短く、  
頻度は多く、  
くり返し練習します



MAP移動能力評価と  
オプションのMAP能力評価を使用し、  
進み具合を記録しましょう。

定期的に  
繰り返して  
ください。

例えば、月に1回など

# 移動訓練を開始する 「出発点」を見つけましょう

## MAP移動能力評価を使います

まず最初に、お子さまがスクートのどのモード(設定)をどの程度使いこなせるか、またどのモード(設定)のどのような点に困難を感じるかをよく理解することが重要です。

これは次にどの段階に取り組むべきか判断するのに役立ちます。

お子さまの移動する能力の出発点は、現時点でお子さまが可能な範囲であり、どのスクートモードを使用する場合でも同様です。

お子さまのことは、誰よりあなたがよくご存知です。そのため、MAP移動能力評価と併せて、あなた（可能であればセラピストと共に）がお子さまの出発点を見極めることができるでしょう。

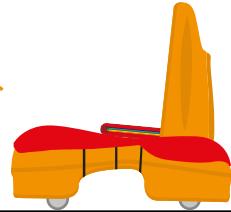
お子さま一人ひとりが異なることをお忘れなく。お子さまの出発点は他の子と異なる場合があることをご理解ください。

当社のMAP移動能力評価（資料参照）は、お子さまのモビリティの出発点を、4つのスクートモードそれぞれにおいて判断するお手伝いをします。

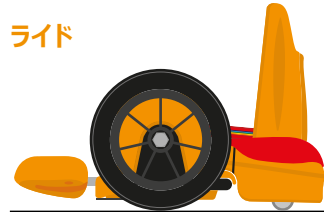
## クロール



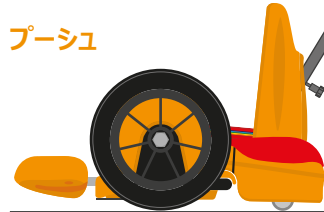
## スクート



## ライド



## プーシュ



各モードの段階は、積み木のようなもので、それぞれが次の段階を支える形になっております。例えば、ライドモードでは、スクートに快適に(安定して)座ることから始まり、ライドモードで自ら操作し、障害物を回避する能力へと段階的に進展していきます。

お子さまが現在のモード段階にあるかを判断するには、ご希望の移動方法のモードにおいて、スクートを数回の短いセッションでお試しいただき、お子さまの反応をご確認ください。ご不明な点がございましたら、**スクート取扱説明書**、オンラインの操作動画、および本冊子の資料セクションの追加のガイダンスノートをご参照ください。

ご希望のモードにおいて、お子さまのスクートでの活動状況に最も近い段階をMAP移動能力評価を用いて特定し、日付を記録してください。下記の例では、2016年1月12日時点で、ライドモードを使用しているお子さまは、手を車輪に届かせることは出来ますが、まだどのように動かすべきか理解できていません。現在、ステージ2の段階にあり、日付が記録されています。(例ではイエローで塗られた部分)

お子さまが現在、ご希望のモードにおいてスクートで何ができるかを把握した後、次の段階を目指すか、あるいは現在の段階を維持するかをお選びいただけます。もう一度ライドモードの例でお話すると、このお子さまはスクートをどの方向へでも動かすことを目指して取り組むこととなります。(例では、ステージ3、ピンクで塗られた部分)



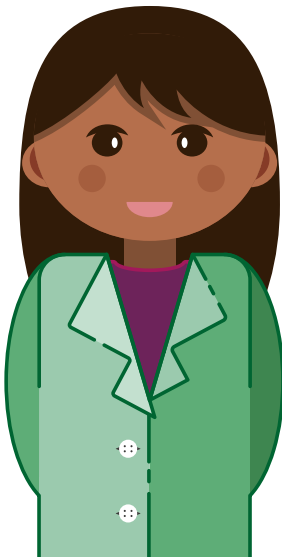
各設定には、お子さまができる限り進展できるように設計された段階と目標が含まれています。

	段階	日付
--	----	----



**ライド(車輪を手で動かし前進)**

ステージ 1	スクートにはある一定の時間座れる。でも車輪には触らない。	
ステージ 2	手を車輪にかけられる。でもまだ動かせない。	2016-12-12
ステージ 3	スクートを前だけ、または後ろだけ、または前後両方に動かせる。	
ステージ 4	スクートを前後に動かして、さらに曲がれる。(方向転換できる)	
ステージ 5	自分でスクートを動かして、さらに障害物も避けられる。	



ご存じでしたか？

適切な機器と移動を促す  
リハビリ介入は、二次的な変形  
を予防または遅らせられると  
実証されています<sup>1</sup>

# MAP活動ワークシートを用いた活動の選択

**ご希望のモードにおけるお子さまの出发点が見つかりましたので、つぎは取り組みたいモードを選択し、対応するワークシートを見つけましょう。合計で4つのワークシートがあります。それぞれプーシュモード、ライドモード、スカウトモード、クロールモード用です。**

ワークシートには、モビリティ、アビリティ、社会・活動参加の 카테고リーに分類された、いくつかの提案活動が含まれています。

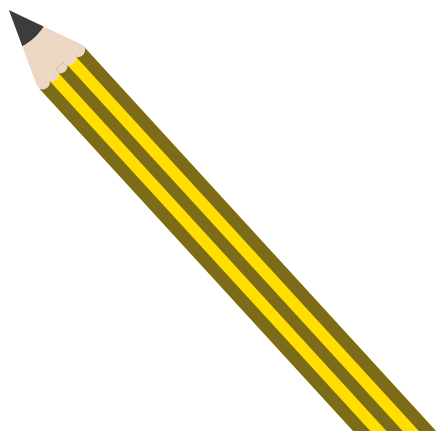
モビリティの活動は、お子さまがスカウトを動かすためのスキルを伸ばすのに役立ちます。アビリティと社会・活動参加に対する提案は、お子さまの身体的・認知的・社会的な発達を促し、経験の幅を広げる活動です。

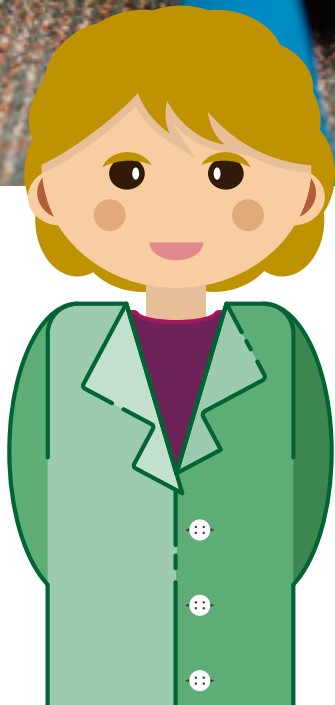
特別な支援を必要とするお子さまは、それぞれ能力が異なり、学習の進み方も異なります。そのため、ワークシートでご提案している活動の中には、お子さまに適さないものもあるかもしれません。資料セクションには、お子さまに適した代替活動をお選びいただけるよう、スカウトで実施できる活動の一覧を掲載しています。

スカウト活動プログラムを最大限に活用いただき、最終的にはスカウトそのものを存分にお楽しみいただくために、2種類の活動表をご用意しています。

すべての活動には複数の利点があるため、最初の表では各活動が育むことのできる発達領域の範囲を示し、2番目の表ではそれぞれのモードに適した活動を示しています。

どの活動を選べばよいかお困りの場合は、担当のセラピストにご相談されるのが最善です。また本冊子の裏面に記載されている連絡先より、お問い合わせいただくことも可能です。





ご存じでしたか？

エビデンスによれば、  
家族中心のケアを提供することは、  
子どもの発達を促進し、  
親のストレスを軽減することが  
示されています。<sup>1</sup>

# 覚えておいてください

スカウトでの進捗状況は、お子さまによって大きく異なります。早く習得できる子どもいれば、時間を要するもいます。それは、障がいの種類、基礎疾患（または関連する健康状態）、そしてスカウトの利用頻度など、様々な要素によって異なります。

お子さまは、スカウトが提供する体験から多くの恩恵が得られます。床の高さでの活動、少し自力で進むこと、さらには自立して移動すること、あるいは周囲を移動して回ることなど、様々な形で貢献できます。

子どもたちによっては、1つの段階を維持すること自体が大きな達成とも言えるでしょう。

お子さまの実施ステージについて、たとえ次の段階に近づいている場合でも、誇張したり過大評価したりしないようご注意ください。無理のない目標を大切にすれば、変化があったときに「本当にできるようになったんだな」と実感できます。

もし計画どおりにいかないことがあっても、大丈夫。焦らなくていいのです。お子さまの現時点でのステージを記録し、必要に応じて一時的に中断したり、前の段階に戻ったりしてゆっくり取り組んでください。



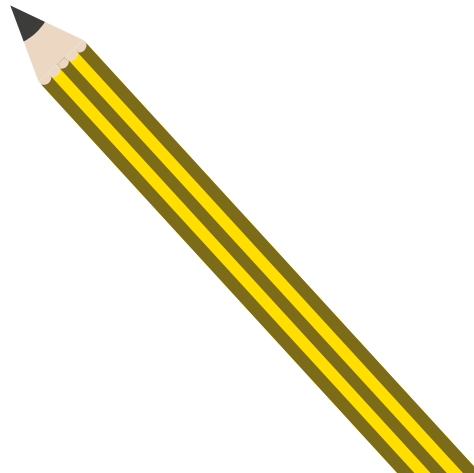
他の家族のスカウト体験談 を  
読みましょう:

[www.fireflyfriends.com/  
therapists/case-histories/  
scoot](http://www.fireflyfriends.com/therapists/case-histories/scoot)

# 進捗状況の確認方法

お子さまの進捗状況を確認することは、  
以下の理由から有益です：

- スクートがお子さまの発達に及ぼす影響について、ご理解いただく手助けとなります。
- お子さまが次の段階を達成できるように、励まし続けることに意識させてくれます。
- お子さまの成長を振り返り、どれほど進歩されたかを思い出せるよう手助けとなります。特に、その過程で写真や動画を撮影されると、より一層役立つでしょう。



# MAP移動能力評価を用いた進捗状況の確認方法

スカウトは主に移動能力に焦点を当てていますので、MAP運動能力評価テストをご利用いただき、お子さまの進捗状況をご確認いただけます。約1か月経ったら、評価の手順を再度行い、お子さまの進捗状況を選ばれたスカウトモードの段階と照らし合わせてご確認ください。

お子さまが新たな段階に達した場合は、その横に日付を記入してください。続いて今度は、その次の段階を目指しましょう。お子さまが次の段階に進めなくても、心配する必要はありません。そのまま続けて、1か月後、あるいはお子さまの進歩を感じられた時に、再度見直してください。

## MAP能力評価(任意)

一部の保護者の方から、スカウトのおかげで、スカウトの使用以外で、お子さまの能力に予期せぬ変化（例えば、床での座った姿勢のバランスなど）が見られるとの報告が寄せられています。

その他の変化に気づかれた場合は、MAP能力評価（資料セクション参照）を用いてそれらを記録するよう努めてください。

これにより、お子さまの進展についてより包括的な理解を得られるでしょう。

お子さまの6つの能力領域(手の機能、床遊び、コミュニケーション、注意力、探求心、楽しさ)において、スカウトの利用開始前と比べて、お子さまの様子に変化は感じられますか。うまくできた、できないではなく、感じていることを、そのまま教えてください。

**(a) 以前より、実施困難な様子があるように感じる**

**(b) 以前と比べて、あまり大きな変化は感じない**

**(c) 以前より、実施状況が改善しているように感じる**

気づいた具体的な変化があれば、ぜひメモしておき、その違いを記述しておきましょう。

# 役立つアドバイス

---

- お子さまが疲れていない、スクートを  
使う準備ができていない時間を選んで  
ください。食後少なくとも30分、また  
寝る前のご使用は控えましょう。
- まずは短時間（5分程度）から  
スクートをお使いください。お子さまが  
現在の設定に慣れてきたら、  
スクートの使用時間を徐々に増やし  
ていきましょう。
- お子さまが自分自身で動き始め、  
進む方向を決めるのを促しましょう。  
少しお手伝いが必要な場合は、  
お子さまの腕や脚をそっと補助して  
あげてください。
- ご兄弟、お友達、関わる方みんなが  
楽しめる体験となるように心がけてく  
ださい。スクートは、おもちゃで遊んだ  
り、音楽を聴いたり、日常的な活動  
（例：戸棚から何かを取り出すな  
ど）をするために利用できます。
- スクートを使う前後で、お子さまの  
自信の変化に注目し、スクートを  
用いた活動時間をどれくらい楽しん  
でいるかを観察してください。
- お子さまがスクートを使用する前に  
どれほど意欲的であるか、また使用  
中にどれほど意欲的であるかを  
ご確認ください。
- 進捗に合わせ、写真や動画を撮影  
し、日付を必ず記録してください。  
これらは、お子さまの振り返りに非常  
に役立つ資料となります。

---

# セクション 3

## 参考資料



## Firefly(ファイアフライ)

Firefly by Leckeyでは、特別な支援を必要とするすべてのお子さまが、遊びと参加、そして可能性に満ちた幼少期を過ごせる世界を実現することを目指しております。

保護者やセラピストの皆様との連携のもと、私たちは変化を求める活動を推進し、独創的で革新的な、人生を変える製品を共に創り上げてまいります。

私たちは、子どもの健康状態や生活環境そのものを変えることはできないと理解しています。しかし、Firefly製品を使用することで、身体構造だけでなく、日常生活活動や社会参加に良い影響を与えられると考えています。そこで、当社では支援可能な領域を反映した独自のMAPフレームワークを開発しました。

## MAP (マップ)

MAPとは、製品がどのように障がいのある子どもたちに役立つかを理解するため、Firefly社とLeckey社が独自に開発したフレームワークです。

このモデルでは、子どもとご家族、そして製品を中心に据え、その発達的な進展は、モビリティ(アクセス・自立性)、アビリティ(身体・認知機能)、社会・活動参加によって影響を受けます。

例えば、製品を用いて筋（ICF-CYにおける身体機能および構造）を伸ばすことで、実際にモビリティを向上させることが可能です。**モビリティ**とは、お子さまが自らの世界へアクセスし、可能な限り自立性を獲得できる状態を指します。そしてもちろん、動く製品は、その移動能力（運動機能）をさらに促します。

製品によっては、お子さまの手の機能、集中力、またはコミュニケーション能力（ICF-CYにおける活動）の発達を促す可能性があります。当社ではこれを、身体的・認知的・社会的な発達を促進するものとして定義し、**アビリティ**と呼んでいます。

ICF-CYと同様に、当社は**社会・活動参加**を可能な限り多くの活動を体験できることと定義しています。



マップ モデル (©Leckey 2015)

# 治療介入の専門用語の説明

---

## 粗大運動能力

発達段階に関連することが多い  
大きな動き  
例：寝返り、座る、ハイハイ、つかまり立ち、歩く

## リーチ(手を伸ばす)

粗大運動能力の一部として、腕を伸ばして体の横や上方向、下方向に手を伸ばす動作

## 巧緻運動能力

手の機能に関連する細かい動作  
例：つまむ動作、クレヨンを持つ能力、箸やナイフ・フォークの扱い、ボタンを留めることなど

## 両側手指機能

両手を使って物を持つ、投げる、つかむ、積み上げる、開けるなどの動作を含む、巧緻運動能力の一部

## 視覚運動能力

目と動作を協調させる能力。視覚運動能力は、ボールを蹴る能力（目と足の協調性）、ブロックを拾う能力（目と手の協調性）、あるいはコップから飲む能力（手と口の協調性）に影響を与える。

## 自信

自分に対して自信を持ち、新しいことに進んで挑戦する姿勢

## 参加意欲

活動に参加することに対する明らかな喜び

## モチベーション

活動への参加意欲が高く、前向きな反応を示す。終わりの時間になると、不機嫌になることがある

## コミュニケーション

表情や身振り、音、言葉を通じて相手の話を聞き、それに応答する能力

## 追視（視覚）

頭を動かさずに、あるいは動かしながら、目を使って刺激を追う能力。

## 日常生活活動

日々行う活動  
例：歩くこと、歯磨き、食卓の準備など

## 感覚機能

感覚を用いて情報を処理する能力（例：明暗、冷熱、粗滑らか、騒音と静寂など）により、外界を理解し、日常的な活動をより容易に行う能力

## 準備を整える

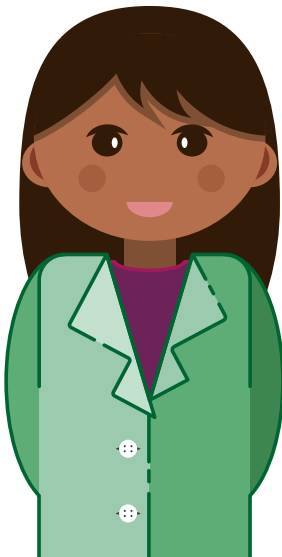
スクートには、4つのモードがあります。プーシュモード、ライドモード、スクートモード、クロールモード。4つの機能を備えたスクートをお買い上げいただきましたら、すべてのモードが使用可能です。3つの機能を備えたスクートをお買い上げいただいた場合は、ライドモード、スクートモード、クロールモードをご使用になれます。

プーシュ用アクセサリは、別途ご購入いただけます。[www.fireflyfriends.com](http://www.fireflyfriends.com) 内の '[Accessories \(アクセサリ\)](#)' セクション参照

スクート取扱説明書およびオンラインリソースをご参照の上、ご希望のモードでスクートを準備してください。

お子さまの現在の能力に合わせてモードをお選びください。一般的に1番簡単な姿勢はプーシュモードです。クロールモードは難易度が高くなります。

モードを決めたら、保護者とお子さまが慌てずに取り組める時間帯をお選びください。希望するモードでスクートをお使いいただき、お子さまの反応をみます。これにより、MAP移動能力評価におけるご本人のモビリティの出発点を見つける手助けができ、その後、段階を踏んで取り組んでいくことができます。以下のセクションでは、各モビリティモードの各段階についてご説明いたします。



スクートモードまたはライドモードの使用時に、体幹の支持が必要ですか？  
アドバンスドバックレストをお使いいただくと楽かもしれません。  
ホームページ '[accessories](#)' (アクセサリ)セクションをご覧ください  
[www.fireflyfriends.com](http://www.fireflyfriends.com)

## プッシュ モードの評価

**ステージ 1** プッシュモードの第一段階は、お子さまにスクートとその様々な機能を慣れ親しんでいただくことです。

お子さまがスクートに慣れてくると、頭部と体幹コントロールがさらに発達していきます - これが **ステージ 2**です。スクートで押してもらう際、お子さまは保護者またはセラピストの方への完全な依存状態となります。

お子さまがスクートに座っている際に、言葉や身振りでどこに行きたいかを示せるようになったら、**ステージ 3**に向けて取り組むことができます。

お子さまは周囲の環境と関わり始めます。お子さまがスクートで常に動き回ることが好きそうなら **ステージ 4**へ進む準備が整っています。お子さまに車輪に触れてみるよう促してあげてください。前後に動かし始めるかもしれません。車輪を動かす際には、お子さまの手の上に、保護者の方が手をのせて、動作を手伝う必要があるかもしれません。

お子さまがこの動作に慣れてきたら、**ステージ 5**ではスクートを円を描くように回転させ、保護者やセラピストのサポートのもとで障害物を避ける練習を始めます。



# ライド モードの評価

**ステージ 1** ライドモード時の第一段階は、スクートに長い時間座っていただける耐久性を培うことです。

お子さまはよくライドの車輪に興味を示しますが、その使い方を理解するには少し時間がかかることがあります。

**ステージ 2** とは、車輪に興味を示し、手で触れることはできるものの、まだ動きを生み出す方法を完全に理解していないお子さまを指します。お子さまが **ステージ 2** の場合、**ステージ 3**（前方向、後方向、またはその両方への移動）の習得を目標に練習することができます。

お子さまがすでに両方向(前後)に移動できるようになったら、次に目指すのは方向転換の習得 (**ステージ 4**) です。

お子さまがすべての方向への移動に自信を持てるようになったら、**ステージ 5** を目指しましょう。ステージ 5 では、特にお子さまが物にぶつかったり、障害物を避けて進む必要がある場合など、言葉や身体的な促しや指示なしに自立して移動できることが求められます。



## スクート モードの評価

最初は、お子さまがこの姿勢で周囲の環境に少し気を取られるかもしれません。特に床と同じ高さで座ることが初めての経験である場合にはなおさらです。また、直立姿勢を保つために必要な体幹のコントロールが求められるため、スクート姿勢での座るのが難しいと感じる場合もあります。**ステージ 1** では、スクートモード時の第一段階として、長い時間座っていただける耐性を強化することです。

スクートモードにおいて、お子さまが最初にやる動作は、後ろに進むことが多いです。これは脚を前に引くよりも少ない力で済むためです。このため、**ステージ 2** は、後ろに進めるお子さまを想定し、**ステージ 3** で前へ進むことを目指します。お子さまが前後どちらにも自力で移動でき、どちらの方向にも向きを変えられるようになったら、次の目標は **ステージ 4** となります。

お子さまが言葉による指示や身体的な促しなしに、特に物にぶつかったり、障害物を回避したりしながら、自力で移動できる場合にのみ、**ステージ 5** を選択してください。



## クロール モードの評価

お子さまがクロールモードに慣れるまで十分時間をかけてください。重力に逆らって頭を持ち上げるため、子どもにとっては難しい姿勢です。しかし、首と肩の筋力をつけるには特に重要です。そのため、腹ばいの姿勢に耐えることが、クロールモードの**ステージ 1**になります。



クロールモードの姿勢に慣れてきたら、**ステージ 2** - 頭を持ち上げて前方を見る - を目指します。お子さまが頭を上げられるようになったら、手や足を地面につけるように促し、**ステージ 3**に進みます。この姿勢から手で地面を押しすることで体を後ろに移動することができれば、**ステージ 4**に進んでいることになります。



**ステージ 5** は、手や足を使い、頭を上げたまま、どの方向へでも進むことができるお子さまの段階です。

スクートモードまたはライドモード  
使用時に、体幹の支持が  
必要ですか？

アドバンスドバックレストを  
お使いいただくと楽かもしれません。  
ホームページ 'accessories'  
(アクセサリー)をご覧ください  
[www.fireflyfriends.com](http://www.fireflyfriends.com)




# MAP移動能力評価


お子さまのお名前:

生年月日:

診断名:

評価/再評価日:

	段階	日付
	<b>ライド(車輪を手で動かし前進)</b>	
ステージ 1	スクートに乗ってられる。	
ステージ 2	手を車輪にかけられる。でもまだ動かせない。	
ステージ 3	スクートを前だけ、または後ろだけ、または前後両方に動かせる。	
ステージ 4	スクートで曲がれる。	
ステージ 5	自分でスクートを動かして、さらに障害物も避けられる。	

	段階	日付
	<b>スクート(足で漕ぐ)</b>	
ステージ 1	スクートに乗ってられる。	
ステージ 2	スクートを後ろに動かせる。	
ステージ 3	スクートを前後両方に動かせる。	
ステージ 4	スクートで左右どちらにも曲がれる。	
ステージ 5	自分でスクートを動かして、さらに障害物も避けられる。	

	段階	日付
--	----	----



クロール(はいはい)

ステージ 1	うつ伏せで乗れる。でも頭を上げ続けられない。	
ステージ 2	うつ伏せの姿勢で頭を持ち上げて支えられる。	
ステージ 3	頭は上げられる。床に手をつける。でもうつ伏せの姿勢で這うことができない。	
ステージ 4	頭を上げて、手や膝、足を使って前後に進める。	
ステージ 5	頭を上げて、手や膝、足を使って 前後に進み、自由に方向を変えられる。	



段階

日付

プーシュ(押しってもらう)

ステージ 1	スクートに座った姿勢に慣れる。	
ステージ 2	頭部と体幹のコントロールを養う。	
ステージ 3	環境との関わり方 — 探求したいことを示す。	
ステージ 4	助けを借りて、車輪に手をおき、動き(前後)を練習し始める。	
ステージ 5	助けを借りて、車輪に手をおき、スクートを回転させ、障害物を避ける。	

# MAP活動プログラム ワークシート:

## クロール(はいはい)

現在取り組んでいる具体的な段階:

動作と自立性を  
高めるための  
ポジション &  
アドバイス

M

### モビリティを養う活動

- おもちゃを使って、お子さまの頭を持ち上げ、動機付けや注意を引きましょう。
- おもちゃを床の上、ちょうど手が届かない場所に置き、お子さまがそれに向かって動くよう促します。

身体的、認知的、  
社会性の発達を  
育むための活動

A

### アビリティを養う活動

- 積み木
- 箱や戸棚などから物を取り出す...
- ジグソーパズル
- 本を読む
- そろばん玉を動かす

できる限り多くの  
体験を可能とする  
活動

P

### 社会・活動参加を促す活動

- ご家族や友人、ペットの方に向かってハイハイで近づく
- レースや鬼ごっこ、かくれんぼなどの遊びをする
- おうちでは床で遊んだり、学校では円になって遊ぶ
- 障害物コースを作る。ハイハイが上手になったら、障害物をさらに増やす



スクートを様々な床材で使用し、活動レベルを段階的に調整してください。例えば、木製の床から始め、カーペットへと移行します。

お子さまがスクートのクロールモード(はいはい)を使用していない日常生活場面でも、定期的にうつ伏せの姿勢をとる練習をすることで、頭を持ち上げる動作を促すのに役立ちます。

その他のアビリティや社会・活動参加を促す活動を選択するには、次のページに記載されている活動提案みてください。



# MAP活動プログラム ワークシート:

## スカート(足で漕ぐ)

現在取り組んでいる具体的な段階:

動作と自立性を  
高めるための  
ポジション &  
アドバイス

M

### モビリティを養う活動

- まずは後ろに進んでみましょう。お子さまの後ろにペットボトルなど(中にビーズなど鳴るものを挿入)を使用してポーリングのピンのように置き、倒すよう促してください。
- お子さまの足を、保護者の手で動かしてあげてください。そうすることで、お子さまがご自身で行うべき動きを感じ取ることができます。

身体的、認知的、  
社会性の発達を  
育むための活動

A

### アビリティを養う活動

- スカートに座ったままボールを蹴る
- 床にある物に手を伸ばす
- 食器棚や冷蔵庫などから品物を取ってきてもらう
- ポーリング
- キャッチボール

できる限り多くの  
体験を可能とする  
活動

P

### 社会・活動参加を促す活動

- 長い鏡の前に座って、アクションソングを歌う
- 兄弟と一緒に本を読む
- 床の高さで、お友達や兄弟と順番でできるゲームをする。  
例: ロバの尻尾(しっぽ)付けゲーム



スクートの車輪の外側の縁に「でこぼこドット」を付けると、お子さまが車輪の感触を確かめ、動かしやすくなります。

その他のアビリティや社会・活動参加を促す活動を選択するには、次のページに記載されている活動提案みてください。



# MAP活動プログラム ワークシート:

## ライド(車輪を手で動かし前進)

現在取り組んでいる具体的な段階:

動作と自立性を  
高めるための  
ポジション &  
アドバイス

M

### モビリティを養う活動

- スカートの車輪を保護者が押して、実際にお子さまにその動きを見せてください。
- 保護者の手を使ってお子さまの手をスカートの車輪に誘導し、お子さまの手で車輪を練習している方向にそっと押してください。

身体的、認知的、  
社会性の発達を  
育むための活動

A

### アビリティを養う活動

- 別の部屋や戸棚などから物を取ってくるよう、お子さんをお願いする
- 風船やボール、お手玉などでキャッチボールする
- 低い引き出しから服を選ぶ

できる限り多くの  
体験を可能とする  
活動

P

### 社会・活動参加を促す活動

- ご家族や友人ペットの方に向かって近づく
- レースや鬼ごっこ、かくれんぼなどの遊びをする
- おうちでは床で遊んだり、学校では円になって遊ぶ
- 障害物コースを作る。ライドが上手になったら、障害物をさらに増やす



スクートを様々な床材で使用し、活動レベルを段階的に調整してください。例えば、木製の床から始め、カーペットへと移行します。



その他のアビリティや社会・活動参加を促す活動を選択するには、次のページに記載されている活動提案みてください。

# MAP活動プログラム ワークシート:

## プーシュ(押ししてもらう)

現在取り組んでいる具体的な段階:

動作と自立性を  
高めるための  
ポジション &  
アドバイス

M

### モビリティを養う活動

- スカートに乗ったお子さまを押しして、動きを体験させます。
- お子さまの手を車輪の上に置き、車輪を前後に動かすための身体的な補助をします。
- お子さまが車輪につかまり、円を描くように回転する動きに慣れるようにします。

身体的、認知的、  
社会性の発達を  
育むための活動

A

### アビリティを養う活動

- お子さまに、環境の中にある様々な物を指さしてもらいます。  
例：おもちゃ箱はどこですか？
- 床に物を置き、お子さまにそれを取って膝の上に置いてもらいます。
- スカートに座りながら、ジグソーパズルを完成させることもできます。

できる限り多くの  
体験を可能とする  
活動

P

### 社会・活動参加を促す活動

- 公園へ行き、外でスカートに乗って探検します。
- 兄弟とビーンバッグや軽いボールを投げたりキャッチしたりして遊びます。
- 動物園やふれあい牧場へ行く。膝の上に動物を乗せてみましょう。



スクートを様々な床材で使用し、活動レベルを段階的に調整してください。例えば、木製の床から始め、カーペットへと移行します。



その他のアビリティや社会・活動参加を促す活動を選択するには、次のページに記載されている活動提案みてください。

# アビリティー(身体的、認知的、社会性の発達)を促進する活動提案

活動提案	粗大運動能力	手を伸ばす	巧緻運動能力	
ボール遊び	●	●		
歯磨き/髪をとかす		●	●	
積み木		●	●	
鬼ごっこ	●	●		
洋服を選ぶ				
雑用 例：床掃除	●	●	●	
円になって遊ぶ				
歌に合わせて手をたたく/手拍子ゲーム	●			
床でお絵かき			●	
服を着る -チャックやボタンを留める			●	
リーダーについていく	●			
目でおもちゃを追いかける				
食器棚や冷蔵庫などから品物を取る...	●	●		
かくれんぼ	●			
ジグソーパズル			●	
片手からもう片手へ物を受け渡す			●	
小さいものを掴む 例：レゴのブロック、ビーズ		●	●	

**注意:**多くの活動は、工夫次第でほとんどすべての能力分野に対応できます。各活動の主なメリットを、この点(●)で表していますが、重複している部分も多くあります。例えば、選んだ活動を通してお子さまに話をする場合は、どんな場合でもコミュニケーションに含まれます。

	両手機能	視覚運動能力	コミュニケーション	日常生活活動	感覚機能	参加
	●	●	●			
		●		●	●	●
		●				
	●		●			●
			●	●		●
		●		●	●	●
	●		●			●
	●	●				●
		●			●	
	●	●		●		●
		●	●			●
	●	●	●	●		●
	●		●			●
	●	●	●			
	●	●				
		●				

# アビリティー(身体的、認知的、 社会性の発達)を促進する活動提案

活動提案	粗大運動能力	手を伸ばす	巧緻運動能力	
ロバの尻尾(しっぽ)付けゲーム		●	●	
ねんど遊び - 手で触って遊ぶ、転がして伸ばす、小さな物体に押し込む			●	
指をさして物の名前を言う/目や頭で指したものを追う	●	●	●	
ポッピングバブル(無限プチプチ)	●	●	●	
プチプチつぶし	●	●	●	
レース	●			
プチプチの上を進む	●			
ボーリング	●	●		
おもちゃの色分け			●	
おもちゃのサイズ分け			●	
チューブをしぼる 例:絵具			●	
トレイの中で砂遊び	●	●	●	
紙をちぎる、貼る			●	
風船やボールお手玉などでキャッチボールする	●	●	●	
感触の異なるものに触れる				
明るい/暗い場所でスクートを使う				
静かな/うるさい場所でスクートを使う				
ゆっくり/速いテンポの音楽を聴きながらスクートを使う				

**注意:**多くの活動は、工夫次第でほとんどすべての能力分野に対応できます。各活動の主なメリットを、この点(●)で表していますが、重複している部分も多くあります。例えば、選んだ活動を通してお子さまに話をすることは、どんな場合でもコミュニケーションに含まれます。

	両手機能	視覚運動能力	コミュニケーション	日常生活活動	感覚機能	参加
	●			●		●
	●				●	
		●	●			
	●	●			●	●
	●				●	
	●					●
	●				●	
	●	●				●
		●	●			
		●	●			
	●					
	●	●	●		●	
	●	●			●	
	●	●	●			●
			●		●	
			●	●	●	
			●	●	●	
			●	●	●	

# 活動提案 - 活動項目とスクートのモード

## 活動

歯磨き/髪をとかす

積み木

鬼ごっこ

洋服を選ぶ

雑用 例：床掃除

円になって遊ぶ

歌に合わせて手をたたく/手拍子ゲーム

床でお絵かきする

太ももにトレイをのせてお絵かきする

服を着る -チャックやボタンを留める

リーダーについていく

目でおもちゃを追いかける

食器棚や冷蔵庫などから品物を取るなど

かくれんぼ

ジグソーパズル

片手からもう片手へ物を移す

小さいものを掴む 例：レゴのブロック、ビーズ

ロバの尻尾（しっぽ）付けゲーム

ねんど遊び - 手で触って遊ぶ、転がして伸ばす、小さな物体を中に押し込む

指をさして物の名前を言う/目や頭で指したものを追う



# 活動提案 - 活動項目とスクートのモード

## 活動

ポッピングバブル (無限プチプチ)

プチプチつぶし

レース(競争する)

家族/友人にボールを転がす

プチプチの上を進む

ポーリング

おもちゃの色分け

おもちゃのサイズ分け

チューブをしぼる 例:絵具

トレイの中で砂遊び

紙をちぎる、貼る

風船やボールお手玉などでキャッチボールする

感触(素材)の異なるものに触れる

明るい/暗い場所でスクートを使う

静かな/うるさい場所でスクートを使う

ゆっくり/速いテンポの音楽を聴きながらスクートを使う





scooooot.programme  
@fireflyfriends.com

\*詳細についてはp50を参照してください。

## MAP能力評価

お子さまのお名前：

生年月日：

診断名：

評価／再評価日：

能力領域	(a) 前より実施できていない 	(b) 大きな変化は感じない 	(c) 前より改善した 	コメント (気づいた点があれば書く)
<b>手の機能</b> 手を伸ばす、物をつかむ、手から手へ物を移す、両手を一緒に使う、自分で食べたり飲んだりする、など。				
<b>床遊び</b> 座っている時のバランス、床を動き回ろうとするか、床を動き回れるか				
<b>コミュニケーション</b> 気分を表す発声、言葉の使い方の理解度				
<b>注意力</b> 活動への集中力、意欲や自信のレベル				
<b>探求(探案)</b> 人や周囲の環境、散らかった遊び、音や光や触覚を使った感覚的な活動への関心度				
<b>楽しさ</b> 活動時の楽しさ、人と一緒にいることの喜び、活動への参加、笑顔の頻度などの度合。				

---

## 参考文献

1. Bastable, K.G. (2014). The effect of non-powered, self-initiated mobility on the engagement of young children with severe mobility impairment. Ph.D thesis, University of Pretoria.
2. Butler, C. (1986). Effects of powered mobility on self-initiated behaviors of very young children with locomotor disability. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 28, 352-332.
3. Ostensjo, S., Carlberg, E.B. & Vollestad, N.K. (2005). The use and impact of assistive devices and other environmental modifications on everyday activities and care in young children with cerebral palsy. *Disability and Rehabilitation*, 27(14), 849-861.
4. Cerebra (2014). About Cerebra. Available: <http://w3.cerebra.org.uk/about/>. Last accessed 12/01/2016.
5. Henderson, S., Skelton, H. & Rosenbaum (2008). Assistive devices for children with functional impairments: impact on child and caregiver function. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 50, 89-98.
6. Skar, L. (2002). Disabled children's perceptions of technical aids, assistance and peers in play situations. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*; 16: 27-33.
7. Berlin, L.G., Brooks-Gunn, J., McCartan, C. & McCormick, M.C. (1998). The effectiveness of early intervention: examining risk factors and pathways to enhanced development. *Preventative Medicine*; 27: 238-245.
8. Ohgi, S., Fukuda, M., Akiyama, T. & Gima, H. (2004). Effect of an early intervention programme on low birth weight infants with cerebral injuries. *Journal of Paediatric Child Health*; 40: 689-695.

## Firefly Friends Ltd

19c Ballinderry Road,  
Lisburn,  
Northern Ireland,  
United Kingdom,  
BT28 2SA.

---

## サンライズ メディカル ジャパン 株式会社

〒349-1145 埼玉県加須市間口456番地1

お問い合わせ : [info@sunrisemedical.jp](mailto:info@sunrisemedical.jp)

<https://sunrisemedical.jp/>

---

A member of the Leckey Group

**LECKEY**<sup>°</sup>  
GROUP

**SCOOOT**  
*firefly* <sup>by</sup> **LECKEY**<sup>°</sup>