

障害者と健常者と高齢者が共に遊ぶ、輪が広がる



2014 年福祉フェスティバル

健常者（小学生）が高齢者を呼び、操作方法を教えている。

小学生たちが独占してしまっていて困っていたが、「福祉のイベントである」ということを伝えると、子どもが見知らぬ高齢者を連れてきて「教えてあげるから一緒に遊ぼう」というコミュニケーションが生まれた。

子どもたちに「こんなゲーム作りたい？」と聞くと全員が「もちろん」と答えた。



地元での商業まつり

多くの人で賑わい、人が途絶えることがなかった。TANOには、人を集める魅力があると共に、一緒に遊ぶ「繋がり」を作ることができる。年齢、性別を選ばず誰でも簡単に操作できるTANOのイベントでの集客力は類を見ない。

プログラミング教室

ロボットフェスタ 2015 では中学生向けプログラミング教室のイベントを開催。

タイピングゲームを使って簡単なプログラムの仕組みを学ぶ。中学生のプログラマーへの関心はとて高く、保護者の方と共に、聞き入る姿はとて熱心。興味のある職種に触れことで、将来の職業を具体的のイメージするチャンス。



レクリエーションを通じて「笑顔」の社会へ



介護福祉施設

レクリエーションとしての利用の様子。
マルチメディアを利用したコンテンツは、
多くのコンテンツがデイサービスをはじめと
する福祉施設で活用できる。



介護予防教室

50人規模でも十分に盛り上げられる介護予防
教室は、TANOを使うと、簡単に開催がで
きる。

カラオケとは違う、発声ゲームに大盛り上
がり。普段声がでない人も、大きな声を出す
きっかけに楽しんだ。

さまざまな福祉イベントへ出展



ドイツ福祉機器展

海外からも評価が高く、台湾政府も関心を示す



国際福祉機器展

理学療法士の方からスゴイと驚きの声が。

リハビリテーション



療育等関連施設

肢体不自由の子供たちが、遊びとリハビリテーションで強みを伸ばせる。

日頃からだが動かせない子供達が、TANO を使って、自分の身体を使って楽しんでくれた。潜在能力を引き出すきっかけとなった。



運動特化型施設

麻痺があっても、自分で動きを工夫することで、幅広い運動が出来る事を自覚できたことが、体験者の自信につながった。相手がコンピュータならではの、自分との闘いに熱中し継続して運動を行うことができた。

