

今までにない、みんなで「楽」しい。リハビリテーション・トレーニングツール

TANO が ^わ 輪 を広げていく。

遊

障がい者と健常者と
高齢者がともに遊ぶ

とある福祉イベントでの出来事。小学生が高齢者を呼び、操作方法を教えています。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TANOならではの

コミュニケーション

が生まれます。



動

飽きずに体を動かせる
リハビリテーションを

TANOプログラムの魅力は自然と無理なく体を動かす事。目的に応じて腕・肩・足など部位別に体を動かす工夫がされています。得点制が体験者のやる気につながっています。「**いい**

点数ですよ」「**次はもっと**

がんばろう」そんな声

が聞こえます。



創造 できる だから 楽しい

TANOはセンサーの前に立つだけで、体の動きや音声に反応して直感的に楽しめるソフトウェアです。誰でも簡単に楽しめるからこそ、声を出して体験する楽しさ、体を動かす楽しさを体感できます。

TANOを自由に使い、皆で笑い合える新しいコミュニケーションツールを創造してみてください。

楽

理学療法を取り入れた
楽しく効果的なトレーニング

TANOプログラムをより効果的に役立てるため、現場の声にとことん耳を傾けました。介護保険施設

でTANOを利用して頂き、理学

療法の専門家の先生と共に効

果などを測定・調査を実

施し、使いやすさなど

何度も改良を加え

ました。



笑

皆で笑い合える
コミュニケーションの場に

TANOプログラムは「ただ一通りのプログラムを順番に体験していくというだけではありません。

工夫しながら協力していくうちに

「**もう少し!**」「**がんばれ!**」

といった声かけが生まれ、

自然と笑顔のコミュニ

ケーションが広がっ

ていきます。



監修者の声



常葉大学 保健医療学部
理学療法学科

小貫 陸巳 准教授

このような仮想現実ゲームは、これから生体センシング技術がさらに良くなることで無限の可能性のある分野です。これからの介護予防に欠かせない運動機器・プログラムとなっていくことでしょう。



通所介護・介護予防
フィジールーム 見附町

理学療法士

田中 一秀 様

リハビリテーションにおいて、心身機能の向上は必須でもあります。直感で操作できることも自由度が高く、健康維持、自主トレーニングなど幅広く活用することが出来ます。