知識×臨床

脳外臨床

評価

004

VIP MEMBER

そのリハビリ、脳画像と一致している？
臨床でしか使えない脳画像の見方

評価チャートを臨床に繋げる

脳卒中の評価とは

アプローチに直結する評価

2026年10月30日 20:00~

BRAIN

NEUROIMAGING

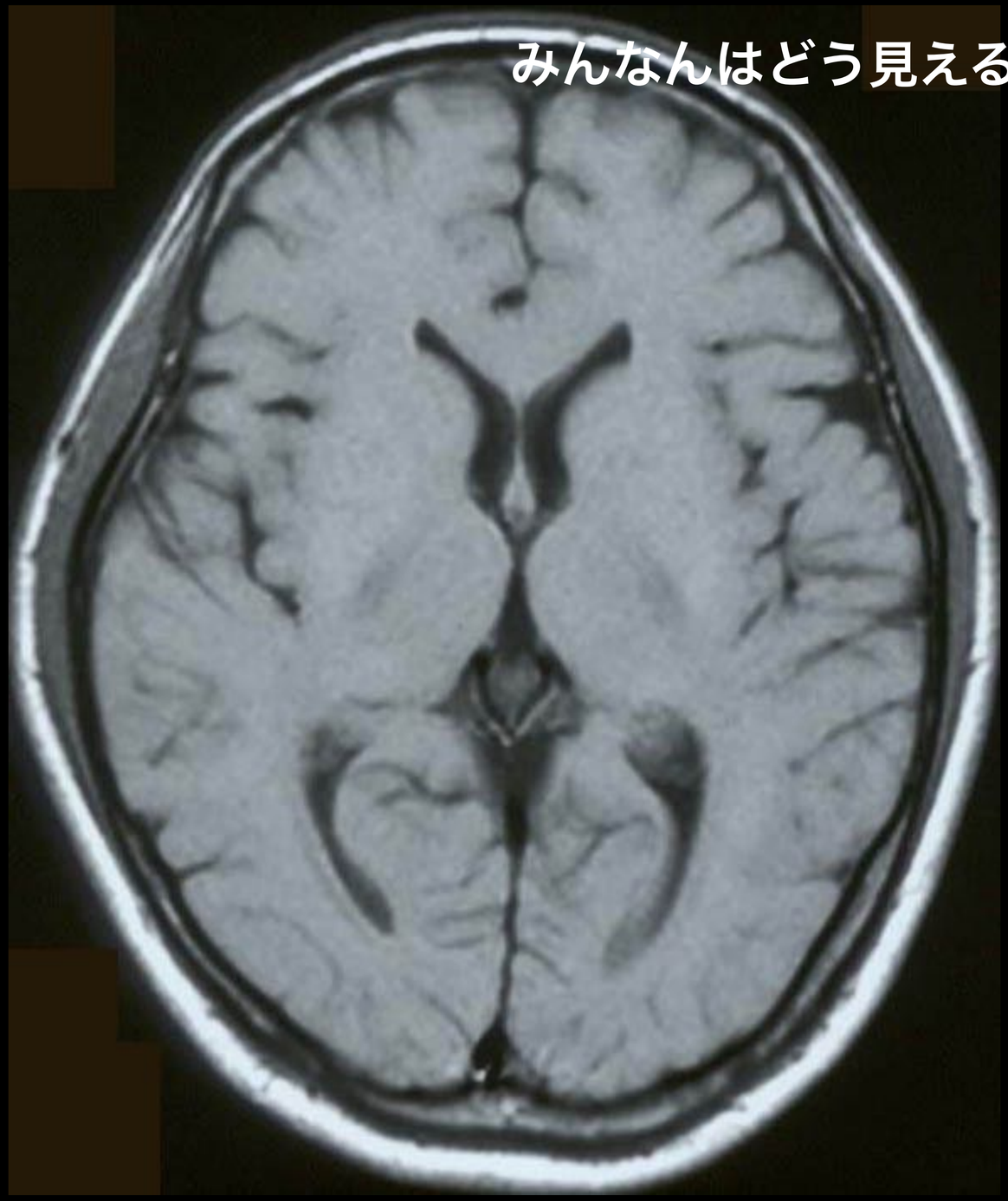
アプローチのための評価って？

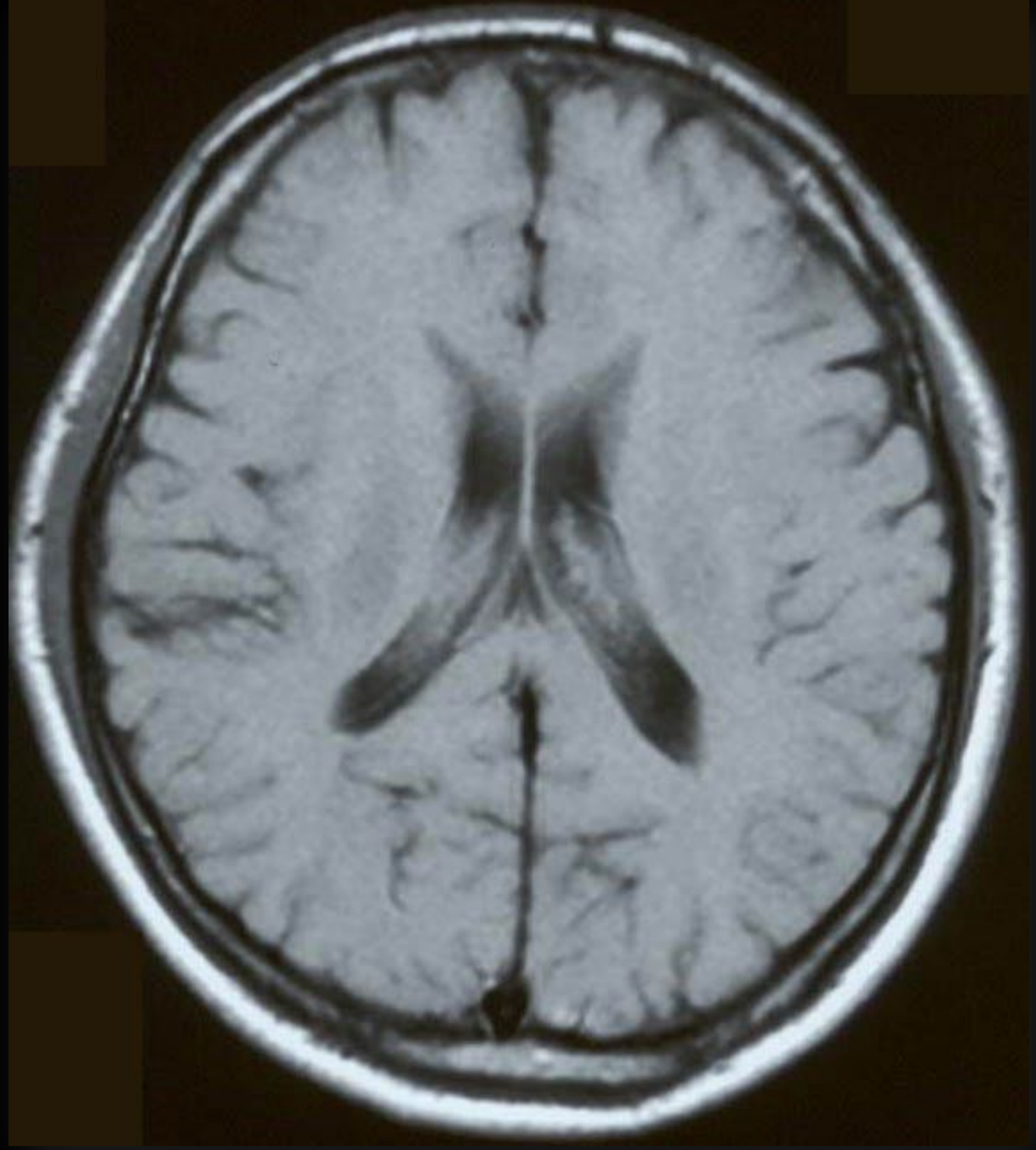
あなたが考えるアプローチに直結する評価について教えて

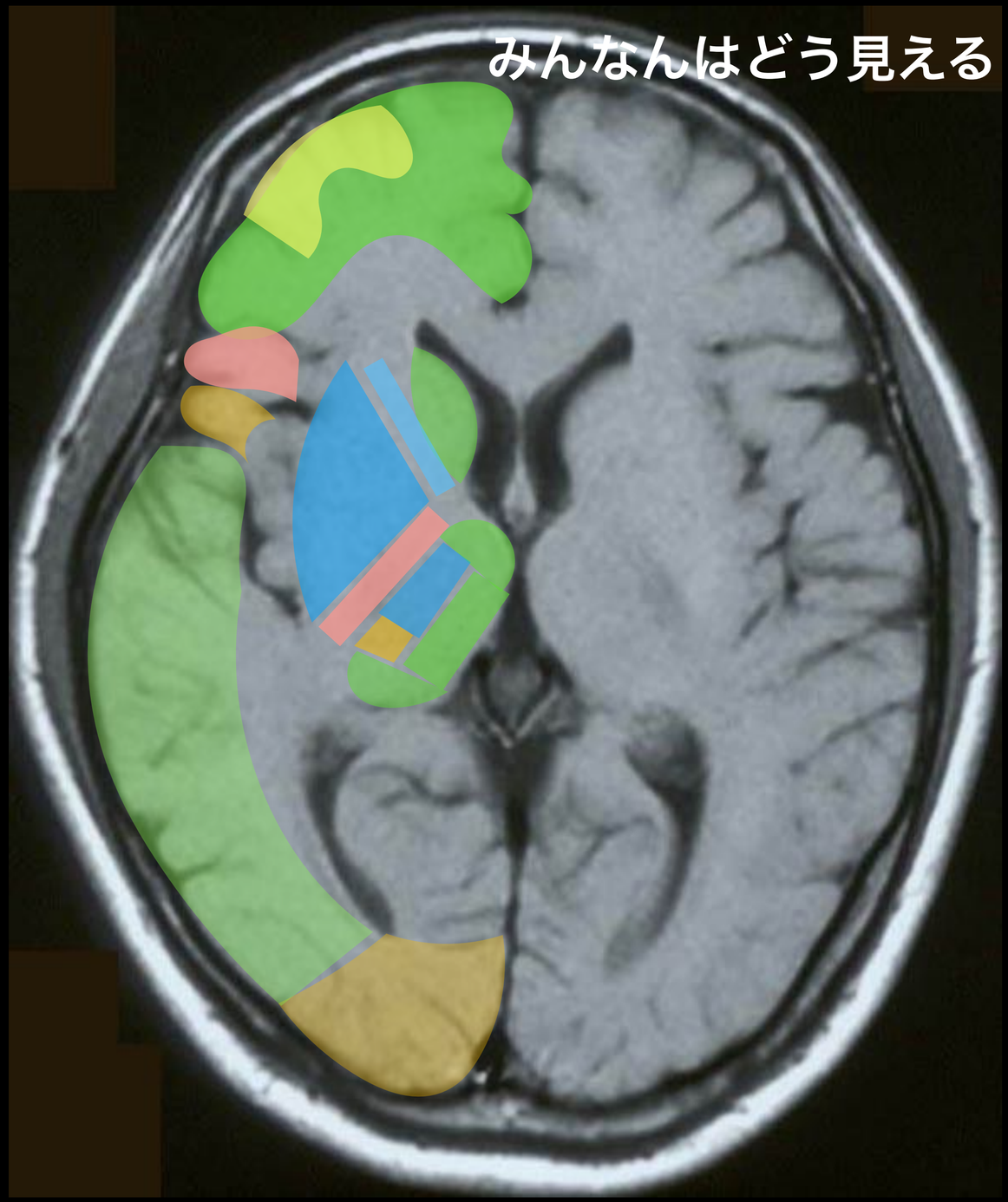
脳卒中患者様のリハビリ目的は何？

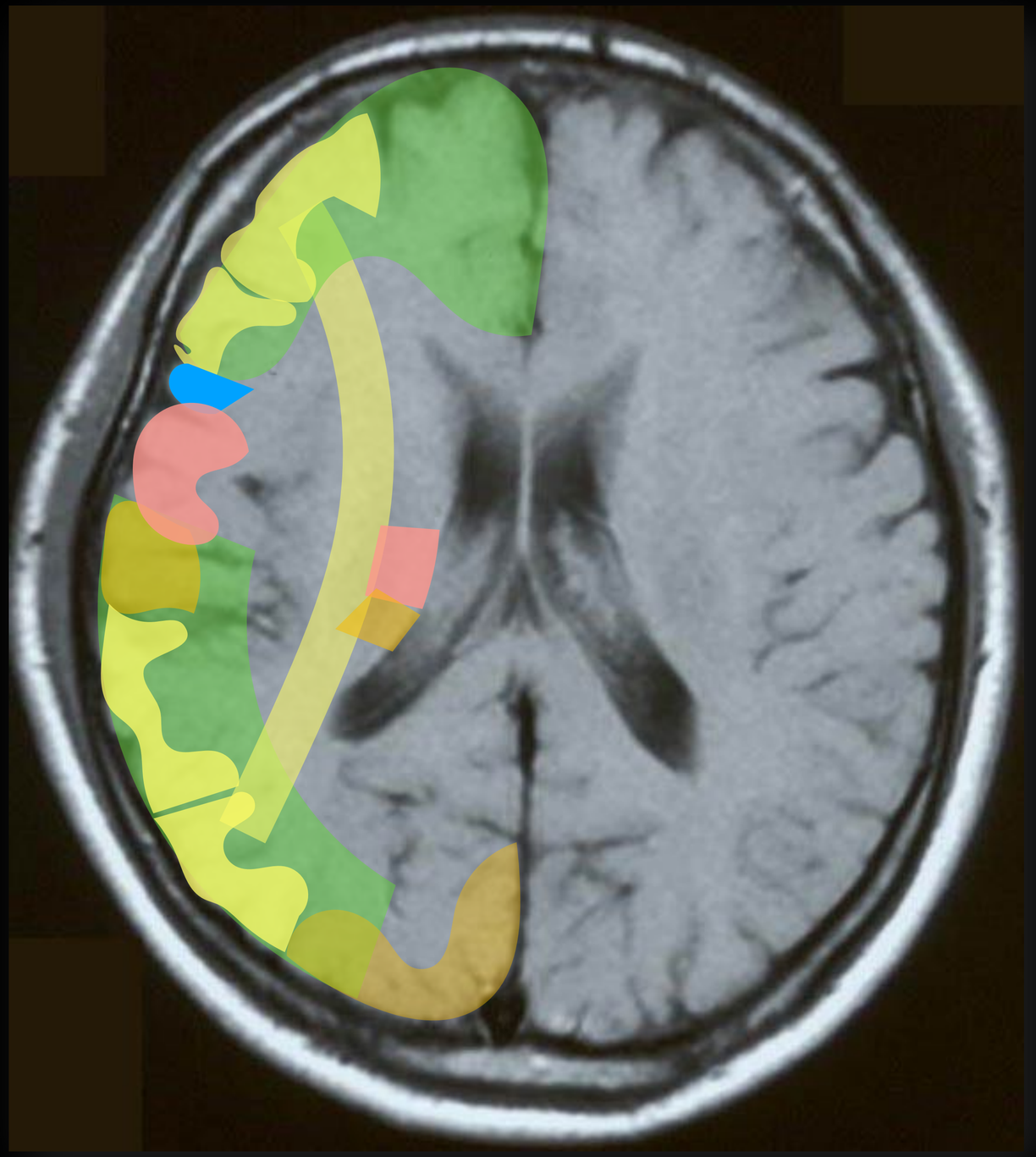
のためにどんな考え方でアプローチしてるのか？

みんなんはどう見える






みんなんはどう見える



脳をどうやって見ているのか？

感覚	知覚化	解釈・認知	戦略・計画	起動	実行
末梢感覚 受容器	視床 小脳 体性感 覚野	頭頂葉 後頭葉 側頭葉 高次感覚野	補足運動野 前頭前野　運動前野 連合葉　基底核 小脳	一次 運動野	筋 関節
外部環境からの 受容器の発火	行動のために 情報の選択	行動のために 情報を解析	判断	行動の手順 計画を立てる	行動するために 筋肉に指令を出す	行動する



脳をどうやって見ているのか？

感覚	意識化	意味化	行動判断	計画	動作設計	実行	結果
感覚 情報	注意	情報 処理	GO NOGO	遂行 機能	運動 プログラム	運動	身体
情報 操作	意識 操作	思考 操作	ルール	課題 量	流れ 分解 結合	分離	ギャップ

脳をどうやって見ているのか？

感覚	意識化	意味化	行動判断	計画	動作設計	実行	結果
感覚 情報	注意	情報 処理	GO NOGO	遂行 機能	運動 プログラム	運動	身体
情報 操作	意識 操作	思考 操作	ルール	課題 量	流れ 分解 結合	分離	ギャップ

どうやって見るのか？

意識化　　意味化　　行動判断

山本を見つける → 初対面 セラピスト 先生 挨拶 → 行動 GO



違和感があればこの３つの問題

評価

感覚 → 結果

感覚
情報 → 身体

情報
操作 → ギャップ

実際にやること	何を物理的に変えている？	主に関わる受容器・神経	中枢へ上がる情報	患者に何を聞く？	狙いやすいもの
皮膚をさする	皮膚の摩擦・変形	皮膚の機械受容器	触れた場所・動く方向など	「どこを触られた？」	表在感覚・身体への注意
関節周囲の皮膚を伸ばす	皮膚を一定方向へ伸ばす	持続的に反応する皮膚受容器など	関節位置・運動を補助する情報	「どっちに動いた感じ？」	位置覚・運動覚の補助
筋をゆっくり伸ばす	筋の長さを変える	筋紡錘 Ia群・II群	筋の長さ・筋長の変化	「伸びている？」「どっちに動いた？」	位置覚＋運動覚
速く小さく伸ばす	筋の長さを急速に変える	**筋紡錘 Ia群が優位**	筋長の急激な変化・速度	知覚より反射反応が出やすい	動的な筋長情報・伸張反射
ゆっくり他動運動する	筋長を連続して変化させる	筋紡錘 Ia群・II群＋皮膚受容器＋関節受容器	動いている方向・速さ	**「いつ動いた？」「どっちに動いた？」**	**運動覚**
ある角度で止める	一定の筋長を維持する	**筋紡錘 II群＋Ia群の持続発火**＋皮膚受容器	現在の筋長・身体位置	**「今どこにある？」**	**位置覚**
自分で動かす	筋長＋筋張力＋運動指令を変える	筋紡錘＋ゴルジ腱器官＋皮膚受容器＋運動指令	自分で作った運動についての総合情報	「思った位置に来た？」	実際の動作につながる自己受容感覚
等尺性収縮をさせる	筋長を大きく変えずに筋張力を高める	**ゴルジ腱器官 Ib群**＋筋紡錘	力・努力感・筋張力	「力が入った？」「どれくらい？」	**力覚・張力覚**
抵抗をかけて動かす	筋張力＋筋長を変える	**ゴルジ腱器官＋筋紡錘**	力＋位置＋運動	「どっちへ動いた？」「どれくらい力を出した？」	複合的な自己受容感覚
力を出しながらゆっくり伸ばされる運動	張力を出しながら筋長を長くする	ゴルジ腱器官＋筋紡錘 Ia群・II群	**力＋筋の伸張＋運動**	「伸ばされながら動いてるのが分かる？」	多くの自己受容情報
荷重する	足底圧＋筋張力＋筋長を変える	足底の皮膚受容器＋ゴルジ腱器官＋筋紡錘など	身体をどこで支えているか	「どこに体重が乗っている？」	支持・立位での自己受容感覚
荷重を移動する	荷重＋筋長＋筋張力を連続的に変える	足底の皮膚受容器＋筋紡錘＋ゴルジ腱器官など	身体がどちらへ移動しているか	「今どっちへ動いた？」	動的な身体位置・運動覚
筋や腱に振動を加える	筋腱を細かく繰り返し伸張する	**筋紡錘 Ia群が優位**＋II群など	強い筋長変化の情報	「動いていないのに動く感じがする？」	運動覚を強く引き出す
関節を可動域の終わりまで動かす	関節包＋筋＋皮膚を伸ばす	関節受容器＋筋紡錘＋皮膚受容器	可動域終末の位置情報	「端まで来た感じが分かる？」	可動域終末での位置覚

評価

感覚

結果

皮膚を
触った



身体が
どう
変わるか

情報を変えると
行動が変わる



①情報自体に問題
②情報の取り方に問題

情報
操作

どんな情報なら



どんな行動が起こるか？

ギャップ

醤油・塩・お酢を変えたら 料理の味はどう変わる？

同じ料理でも、使う調味料を変えるだけで、味の印象が大きく変わります



醤油

料理に「コク・香ばしさ・色」をつける



塩

料理に「塩味・引き締め・素材の味」をつける



お酢

料理に「酸味・さっぱり・風味・後味の軽さ」をつける

濃口醤油

しっかりした
味・コク





コクが強く
しっかりした味

薄口醤油

やさしい味
素材の色を活かす





やさしい味
素材の味が引き立つ

減塩醤油

塩味が控えめ
まろやか





まろやかで
やさしい味

食塩

標準的な
塩味





すっきりとした
塩味で味がまとまる

岩塩

まろやかで
深みのある味





まろやかで
深みのある味

藻塩

やさしい塩味
旨味がある





やさしく
上品な味

穀物酢

すっきりとした
酸味





さっぱりと
爽やかな味

黒酢

まろやかで
コクのある酸味





コクがあり
まろやかな酸味

りんご酢

フルーティーで
やさしい酸味





やさしく
フルーティーな味

まとめ

同じ料理でも、醤油・塩・お酢の種類を変えるだけで、味のバランスや印象が大きく変わります。

調味料は、料理の「味の方向性」を決める重要な要素です。

評価の基本

どうなって
欲しいかが明確か？

結果

身体が
どう
変わるか

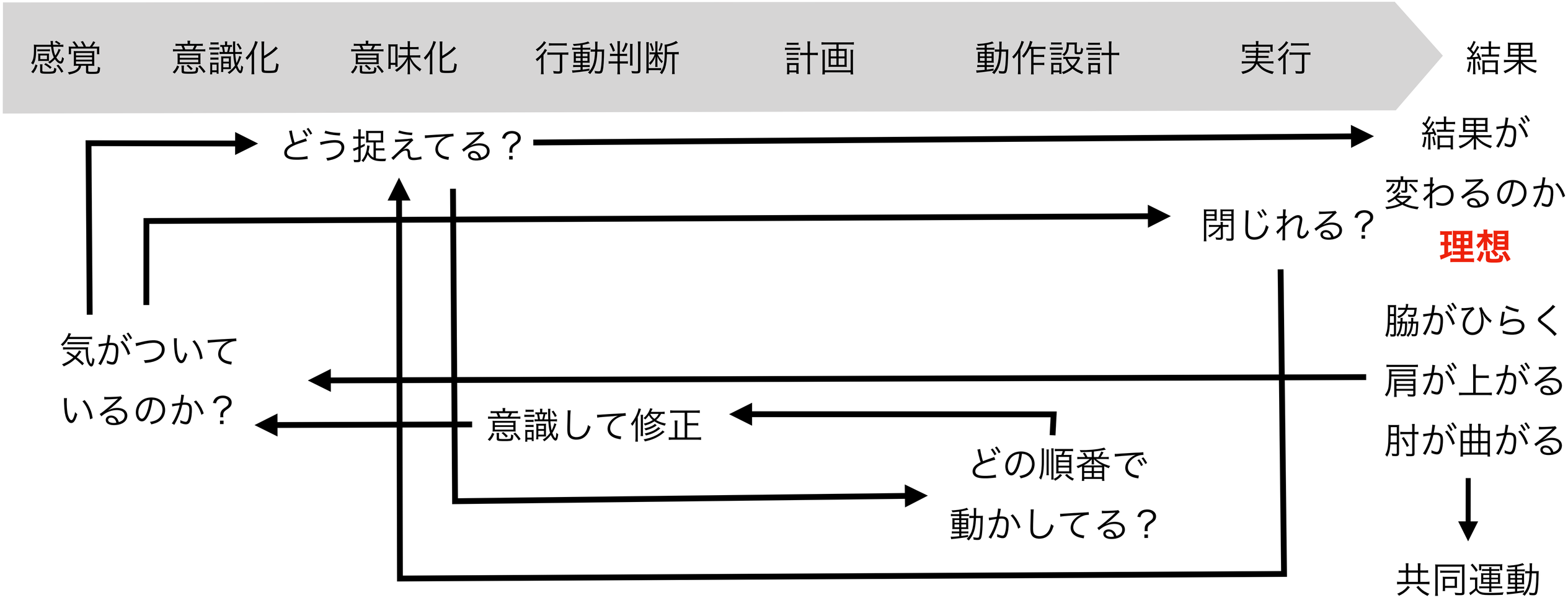
ギャップ

そのために
何をどう変えればいいかを探す

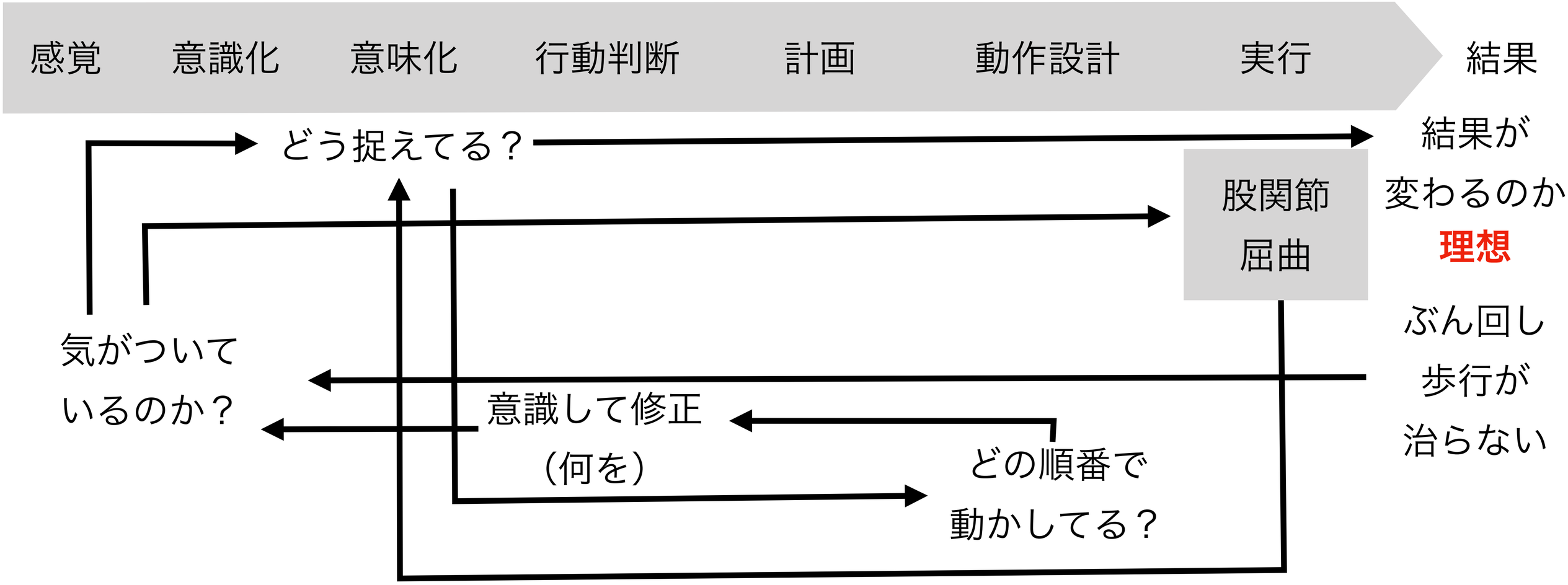
評価のポイントは

結果を変えることではなく、探すこと

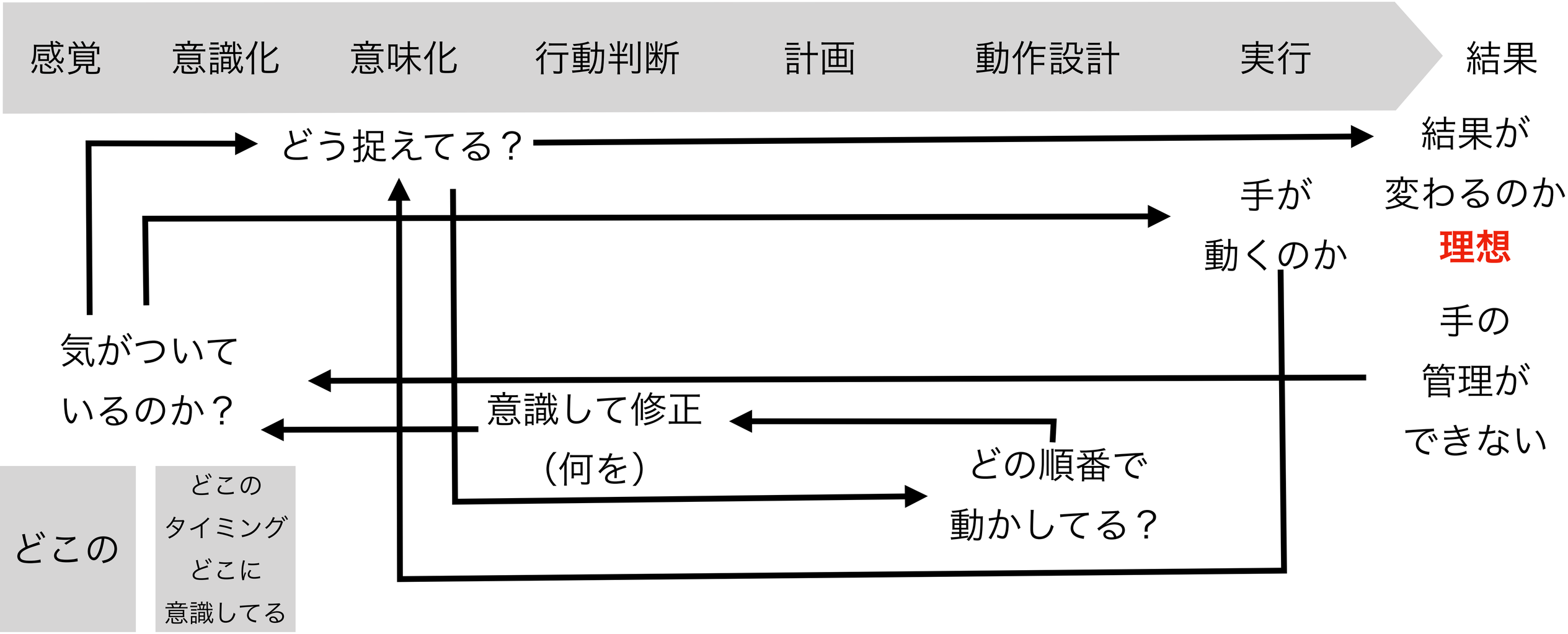
肘曲げてというと脇が開き、
肩が上がって肘が曲がる。



ぶん回し歩行が治らない



寝返るで手の管理ができない



内反が治らない

感覚　意識化　意味化　行動判断　計画　動作設計　実行　結果

歩行時に
内反が出る
↓
遊脚相
立脚相
↓
立脚期

どう捉えてる？
遊脚相

本当に
そうなのか？

内反が治らない

感覚　意識化　意味化　行動判断　計画　動作設計　実行　結果

どこをどう
動かそうと
している

どの動きで
起こる？

底背屈
できない？

歩行時に
内反が出る
↓
遊脚相
立脚相
↓
遊脚期

足を出す際
意識できて
いるか？

足を出す時
どう思ってる？
重い・引っかかる

バランスは
関与していないのか？
（臥位でも起こる？）