

ALP-Assessment of Learning Powered mobility use Facilitating Strategies

ALP—電動移動器具使用学習評価 促通戦略

戦略の序説

これらの促通戦略は、ALP 評価 (Durkin, 2006; Nilsson 2007; Nilsson & Durkin, 2014) と一緒に使用することを意図して、ALP 評価ツールの一部として、厳格な分析的なグラウンディッド・セオリーの過程を通して開発されてきました。

研究活動において私たちは、「研究は、研究結果を使用する者に導かれるものであり、学習者と協力して、学習者を力づけるために行うものである。」ということを感じて、研究を行ってきました。各個人は、おのこの独自の学習方法があり、おのこの独自の学習パターンを見せるでしょう。また、私たちは、電動車椅子の使用とその学習過程をまさに治療のツールと考えています。多くの電動移動器具の学習者は、その学習経験の最終的な結果として、電動移動器具の使用者になる必要はないかもしれません。

以下の箇条書きは、この戦略の中で確立された包括的なアプローチと、ファシリテーター（促通者）に要求される技能を記述しています。

- 学習者主導の活動
- パートナーシップの構築
- 学習者自身が行ったり相互作用/交流したりする時に主導権を発揮するように励ますために、学習者にとってちょうど良い挑戦のレベルに、ファシリテーターの活動は調整されます。
- 学習者の能力を高めるアプローチ：それは、うまくなる時期と後退してしまう時期の間で揺れ動く学習過程を促すことです。
- ファシリテーターとしてあなたは、あなたの学習者を知り、各学習者独自のニーズに合うように戦略を適応する必要があります。あなたが判断の基とするために使用すべき戦略は、以下の通りです。
- あなた自身の戦略を考案するとき、常に学習過程を促すもっともらしい方法を探する必要があります。これは、適切でよいタイミングで試行錯誤することを許すことによって達成可能です。例えば、マシンのスピードを上げてみたり、より挑戦的で予測が難しい環境に学習者を連れて行ったりすることなどです。
- ファシリテーターとして働きながら、会話と相互交流を通してあなたは学習者を理解してくるので、あなたは適切な観察能力と聞く技術を必要とします。
- 適切な言葉、内容、量、声の調子、強調を伴った会話を各学習者に提供するために、ファシリテーターとしてあなた自身の言語スキルを知っておく必要があります。

す。

- ボディーランゲージ（身体言語）を使って視覚的にどのようにあなたがコミュニケーションを取っているのかを知ること、同じくらい重要です。
- 学習者は、あなたの顔、手、肩、姿勢のしぐさを解釈するでしょう。
- 2人以上の学習者と一緒にセッションを行うとき、ファシリテーターはグループプロセス（集団過程）を理解することも必要です。

この文書には、各段階の促通戦略、すなわちファシリテーターが知っておくべき主要な要素が掲載されています。

機能の探索のための戦略—学習者とマシン（内向的段階）

静か

警戒

ゆっくりとしたペースの活動への注意

行為の組み合わせ方の探求のための戦略—身体、マシン、環境（困難な移行期）

試行錯誤するのを許すことが必要

結果を考える過程に学習者を参加させる

パフォーマンスの探求のための戦略—学習者、マシン、環境、作業（外向的段階）

安全性を許容範囲内に維持するために保護的に行動する傾向

より鋭い観察スキルが必要とされる

あらゆる意味において多様な速いペースの相互作用/交流へ注意しなければならない

APL評価ツールは、どのような電動移動車および関連付属品に対しても使用できません。例えばハンドスイッチのようなアクセス方法を試す前に、まずジョイスティックの使用を考慮する必要があります。

ジョイスティックはなぜ魔法のツールなのでしょうか？

- （2つ以上のスイッチを使うときなどのような）ツールの間の移動がありません。
- 1つのツールで、簡単な操作から複雑な操作まで使用できます。
- 身体活動の範囲に制限があっても探索が可能です。
- 注意して理解しなければならないディスプレイがありません。
- より具体的なレベル（身体的な探索）で簡単に操作を理解できます。
- 身体的な探索で十分であり、言語的な説明なしに学習可能です。
- どのようにジョイスティックが作動するかを学習者が探索して見つけるために、ファシリテーターからの言語的説明は必要ありません。

一般的戦略

- 反応的で促しを与えるパートナーとして、高いレベルのエネルギーと注意を維持する必要があることをわかってください。
- 学習過程において、学習者にとってちょうど良いレベルの挑戦を提供してください。

もし低ければ：あまりにも簡単で、学習者は退屈になり興味や好奇心を失うでしょう。

もし高ければ：失敗が続き、学習者は難しすぎると感じ興味と好奇心を失うでしょう。

機能の探索—内向的段階—身体とマシンに集中する—チャレンジ

相互交流アプローチとタッチや徒手誘導のような身体的催促を根気よく行います。

行為の組み合わせと順序の探求—困難な移行期—身体，マシン，環境に集中—チャレンジ

低いレベルの達成/ほとんどない成功が観察される可能性があります。

学習者が成功できるように挑戦を簡単にして、欲求不満のレベルを最小化することが重要です。

パフォーマンスの探索—外向的段階—身体，マシン，環境，作業に集中する—チャレンジ

より速いスピード

身体的および社会的により複雑な相互作用/交流がある状況

- 学習者の過負荷の徴候を探してください。
過負荷の徴候：目を閉じる。閉じられた目またはどんよりとした目
冷や汗，顔面蒼白
疲れ切った徴候
- 学習者が、学習過程の異なった点で異なった方法でうまくなる時期と後退する時期の間で揺れ動く可能性があることを知ってください。

うまくなる時期と後退する時期の変動

上手になるパターンと後退するパターンがしばしば観察され、内向的段階と外向的段階の両方において同じようにみられます。この変動は、エネルギー、動機、注意の減少を含む多くの要素によって生じます。より高いレベルに比較してより低いレベルでは、回復の割合、修復または復旧のテンポがより長くかかるであろうことが違いです。

機能の探索—内向的段階

最も高いレベルの期間が短い。
レベル低下後に、最も高いレベルまでなかなか回復しない。
低すぎる課題を与えてしまいやすい。

パフォーマンスの探求—外向的段階

最も高いレベルの期間が長い。
レベル低下後に、最も高いレベルにすぐに回復する。
高すぎる課題を与えてしまいやすいことを知ってください。
パフォーマンスが低下する原因に目を向けてください。

ツールを使用できるようになる第6段階では、しっかりと観察してください。

遅いスピードの設定にすると、ジョイスティックの可動範囲の端に近い一部の区域での小さな動作の調整でツールを操作できるため、実際以上にうまく操作できている印象を与えるかもしれません。

これは、スピードの設定を速くすることで確認できます。もし学習者がジョイスティックの調整を習得していなければ、ジョイスティックの可動範囲のいろいろな区域でジョイスティックをうまく調整できません。

グループワークの利用

学習者が注意深い配慮と共に同時進行的によく考えることが必要なツール操作を一緒に行うグループを作ります。どんなときにも、グループに加わる学習者とファシリテーターの数は、学習環境のダイナミクス（集団力学）に影響します。複数レベルの相互交流/作用がある環境にどのように対処するかについて、各学習者は個別に評価される必要があります。

パフォーマンスを探求する段階の学習者

グループ内でツールを操作できる前に、学習者はレベル6（基本的操作習得レベル）に達している必要があります。というのは、そのレベルでの主な活動の焦点は、しばしば周りの人たちを無視して、A点からB点に到着することだからです。グループワークの環境は、複数レベルの相互交流/作用の発達と周りの人達のこと気が付くことを徐々に導入するために使うことができます。

ファシリテーターは、複数レベルの相互交流/作用がある環境を容易にコントロールできないとこと、学習者が同年代の友達に対して自分自身の意見を持つこと及び他人の世話をできるようになることに関して、特に強い感情を示すかもしれない事を認識する必要があります。

行為の組み合わせと順序の探求段階の学習者

レベル4（少し上手になった初心者）とレベル5（かなり上手になった初心者）の学習者は、学習者とファシリテーターから構成される複数のペアが同じ環境の中でセッションに取り組む平行グループ（完全なグループワークではなく、基本的に一人の学習者と一人のファシリテーターがペアになってセッションに取り組むが、場所を共有する）に参加することが有効です。しかし、複数レベルの相互交流/作用は期待できず、静かに過ごせる場所を確保するために十分に広い空間が必要です。このグループの学習者は、小休止の時間が必要で、小休止中に同年代の学習者を観察して時間を過ごすことが有効です。

屋外での運転を開始する前に考慮すべきこと

- 学習者は、屋外に出る前に、室内で空間関係を把握できるようになっておく必要があります。
- 学習者は、平らでない起伏のある路面を運転する前に、平らで滑らかな路面上を運転する経験をする必要があります。
- 学習者は、狭い空間で空間関係について学ばなければなりません。室内には、構造化された枠組みの環境があります。室内の境界は、漠然としたより遠い境界がある屋外よりも、より明確であり、空間的により簡単に関係付けやすい環境です。
- 屋外は、より恐ろしい世界であり、確実な世界ではありません。
- 屋内が壁やドアや天井による枠組みがあるのに比較して、屋外は自然な環境であり、より区別しにくい枠組みです。
- 平らでない路面上を運転する前に、身体の動きをマシンの動きに同調させることができる必要があります。

内向的レベルの戦略（1. 未経験者、2. 興味を示し始めた未経験者、3. 初心者）

学習者は、機能を探索する。
身体とマシンに集中する。

安心安全だと感じる関係を確立するために、優しいアプローチを使ってください。

学習者の注意をツール機能と自分の身体の近くに集中させてください。

ツール機能とツールとの相互作用に注意を向けさせるための戦略

ツール使用のための身体の使用に気付くことができるようにしてください。

ツールの各部分とツール機能を探索するように励ましてください。

学習者が、注意をツールに戻すことができるように援助してください。

握ったり押したり引いたり把持を維持したりする活動ができるように、学習者のニーズに合わせて援助の量を調整しながら、徒手的な誘導を行ってください。ジョイスティックに近い場所から遠くへ触る場所を変えながら、強く深い圧迫から軽い誘導のタッチまでいろいろな強さで、誘導してください。

あなたが自分の考えで行動していて、物事を起こすのがあなたであることを見せながら、学習者の空間から離れたり再び入ったりすることを絶えず行ってください。学習者の空間から離れ、静かにして、学習者が行動したり反応したりする時間を与えてください。学習者の空間に再び入り、徒手的な誘導を提供したり、身体的ジェスチャーまたは言語的なきっかけを与えたりしてください。

学習者が体をツール機能に同調できるように促してください。動作中の学習者を観察し、学習者に動作と外的な力の影響に適応する時間を与えてください。

フラストレーション

学習者の拒否、不安または消極性を受け入れ、この段階で初歩的なフラストレーションの徴候があるかもしれないことを覚えておいてください。学習者は、ツールを使うことによって生じる気持ちの良い感覚（例えば、電動車いすで円を描いてぐるぐる回ることによって生じる体の感覚）を繰り返すことができず、いらだった様子を見せるかもしれません。

社会的な相互交流に注意を向けさせるための戦略

一対一の相互交流

身体的及び社会的相互交流の構造化された多様性（計画的に身体的及び社会的相互交流に多様性を持たせてください）

言葉

命令的ではあるが、優しい言葉

身体部位、ツールの各部分、行為、結果に名前を付けてください。

物や行為をどのように呼ぶのかを教えるために、行われる行為に言葉を結び付けてください。そのようにすることによって、離れた位置からガイダンスを与えられる機会を学習者に提供してください。

ゆっくりとしたペースとよく考えたうえでの言葉

正確で凝縮された言葉

沈黙の時間と言葉かけする時間を作ってください。

物にぶつかる事または予期していなかったのに成功した出来事に併せて、叫んだりまたは会話のボリュームを上げたりするような反射的な反応を示さないようにしてください。

身体言語 (body language) は、具体的で身体をしっかりと使用した方法で使用してください。

身体言語と学習者を徒手的に誘導することを使って、ツールの機能を説明してください。

ツールのいろいろな部分を見たり触ったりするために、自ら主導的に行動を始めることを励ましてください。

学習者が探索的な行為を主導的に始めるために徒手的誘導を使うことによって、学習者の主導性の発達を促してください。そして、次の段階として、学習者が自分自身で探索を続けることを励ましながら、優しく誘導を放して行ってください。

学習者が自分のやり方でツールを探索できるようにしてください。

いろいろなスピード設定での使用や制御された衝突のような極端なツール使用を経験する機会を、学習者に与えてください。

記憶に経験を蓄積したり記憶から経験を取り出したりすることの一部として、満足したと感じるレベルに達するために、学習者が探索的な行為を絶えず繰り返すことができるようにしてください。

学習者が、自分のやり方でいろいろな試行を行えるようにしてください。

ファシリテーターに導かれてではなく、学習者が自分で考えて探索を実行できるようにしてください。

第1相—未経験者

学習者とのラポート（強い信頼関係）を確立してください。

動きの経験を通して、覚醒と好奇心を高めてください。

ファシリテーターからの徒手的誘導によって、マシンに乗って動く身体的経験を提供してください。

身体的経験を繰り返してください。

好奇心を高めて探索が実行できるように、不安を減少させてください。

偶発的にマシンが動くことに対処できるように準備してください。

学習者にとって最も受け入れやすい体の部位への徒手的な誘導を通して、深い固有感覚入力を提供してください。それは、最も遠い身体部位であるかもしれませんが、すなわち、足部から始めるのが良いかもしれません。

第2相—興味を示し始めた未経験者

回りを探索するために手を伸ばすことを励ましてください。

学習者が、手を伸ばせる範囲内のマシンのすべての部分を探索できるようにしてください。

そばにはいるけれども静かにしていることによって、学習者が見かけ上何も活動しない時間を作ってください。

徒手的誘導と短い端的な言葉のきっかけを与えることを通して、基礎的なツール使用の本質を直観的により理解できるように援助してください。学習者が行為を仕上げる時に励ましてください。学習者のツール使用における全ての変化を促し強めてください。

徒手的誘導を通して、動くというのがどうゆうことかということの理解を促してください。

第3相—初心者

学習者の注意をツールに戻すために、ツールを指さしたり軽くたたいたりしてください。

基礎的なツール使用についての学習者の考えをリフレッシュ（再び新しく）してください。

学習者から離れたり、学習者が自分のやり方で反応するのを待ったりすることによって、学習者が自らの意志で行為を行うことができるようにしてください。徒手的誘導を最小限に抑え、より遠くから短い端的な言葉のきっかけを与えてください。この段階では、学習者の行動や使っている物に名前を付けることによって、複数の行為を結び付けるために言葉が使われます。

学習者が感覚と経験を統合できるように、沈黙の時間を作ってください。

最初は、学習者が活動を実行するためにより長い時間を与えて待ってください。その後徐々に、励ましの言葉掛けを減らしたり、待つ時間を減らしたりして、相互に関わる時間を短縮してください。

難しい移行期のための戦略—（4. 少し上手になった初心者；5. かなり上手になった初心者）

学習者は、行為の組み合わせと順序を探求する 身体，マシン，環境に集中する

ツール機能とツールを使用して達成する目標に注意を集中させてください。

ツール使用による相互交流/作用に注意を向けさせるための戦略

探索と操作パターン確立のための試行を行うことを励ましてください。

徒手的誘導と言葉のきっかけまたは指図を混ぜ合わせて使用して、邪魔しないでください。

いろいろなスピードの設定を導入してください。

ツールを優しく使うという発想（ジョイスティックをよりゆっくりと段階付けて動かすと共に、ほんのわずかに押す）を導入してください。

トレイの高さより下に注意を向けさせることによって、垂直方向の空間関係を学習者が理解できるように促してください。

操作の組み合わせの成功、困難、失敗についての詳細を確かめてください。

ツールを使用して目標を達成するという発想を伝えるために、動機付けにつながるものを提供してください。

フラストレーション

学習者がフラストレーションを表すことを受け入れてください。

もはや学習を邪魔しないレベルまでフラストレーションを減少させるために、学習者を落ち着け安心させてください。

学習者に短期間の成功体験を提供するために、学習段階を一つ戻し、再度学習を積み上げていってください。

社会的相互交流に注意を向けさせるための戦略

相互交流する距離を広げてください。

一度に一人の人と一対一の社会的相互交流をする時に、ファシリテーターが前や後に動いて距離と相互交流空間の範囲を増やして、ツールを使った相互交流に挑戦するように促してください。

簡単な遊び心のある一対一の相互交流活動を導入し、徐々に複雑さの段階を上げていってください。

言葉の使用

簡単な言葉と身体言語と誘導を使った対話

ツール機能とツールを使った結果に名前を付けて説明してください。

簡単な言葉と身体言語と徒手的誘導を通してツール機能を説明してください。

いろいろな環境の中で移動する時に、自分のことは自分で処理するために、判断技能の学習を促してください。

自分で率先して試みることを励ましてください。一どのようにすれぱうまくいくかを見つけたり、違う試みをしてみたり、違うやり方を試みてみたりすることを励ましてください。

学習者が、自分のやり方でツールの使用方法を探索できるようにしてください。

学習者が、間違っただけのやり方を行う機会を与えてください。

学習者が、ファシリテーターに誘導されずに、自分自身の戦略を作り上げることができるようにしてください。

学習者に助けが必要かまたは離れていてほしいのかを訪ねてください。そして、学習者が助けを求めるまで待ってください。

第4相—少し上手になった初心者

自分でツールの探索をすることを励ますために、徒手的誘導を提供してください。干渉しない時間を織り込みながら、気が散った時は、学習者が課題に戻るように繰り返し試みてください。

ところどころによりにぎやかな環境を取り交ぜながら、刺激の少ない環境で静かな時間を学習者に提供してください。

学習者が、双方向の交流を試みることを促してください。

第5相—かなり上手になった初心者

近位から始めて徐々に遠位から誘導を行いながら、学習者が望むツール使用の結果をもたらすために、共同作業的な徒手的誘導を提供してください。

学習者のエネルギーレベルを読み取り、学習者と協力して挑戦が許容範囲レベルになるようにスピードを調整してください。

学習者が使用したいと思うスピードを選択させてください。

ツール使用を学習者の個人的な関心の枠組みに結び付けてください。

相互交流/作用の中にツールの使用を含めてください。

順番交替のような相互交流とツール使用を連合させてください。

代替りの装置を考慮してください。

いつまでたってもうまく操作できない機器を使う、長く続く努力によるフラストレーションに対処するために、軌道誘導システムまたは衝突回避センサー装置などの追加の電子移動誘導システムの導入を検討したり、操作方法を見直したりすることが適切であるかもしれません。特に空間環境と機能の組み合わせ方において、どのようにマシンが作用するかについて理解できる段階に達しているため、学習者に何を選ぶのかを尋ねてください。

追加の電子誘導システムを考慮する前に、「難しい移行期」の段階に学習者が達するのを待つことが重要です。もしこのタイプの電子機器がより早い段階で与えられると、マシンを探索し、行為をある順番で組み合わせる必要性を理解できるようになる機会を与えられなくなってしまうでしょう。

軌道誘導システムを使用すると、円を描いて旋回したり、壁や物にぶつかったり突き当たったりする機会がなくなり、学習者がコントロールする唯一の組み合わせが、停まる、進む、交差点で右または左を選らぶことだけになることを意味しています。

環境の中で衝突したり物に接触した時に、マシンの中で反応したり動いたりする体からの予期しない感覚的な衝撃やフィードバックを経験できなくなるでしょう。

衝突回避センサー装置も、壁や物にぶつかってつぶれる感覚的な衝撃を学ぶ重要な早期の経験や、目標に向かってうまく操作を制御するためにどのような組み合わせや順番が必要かを見つけ出す経験を制限します。突然マシンに進路決定と操向を引き継がせることは、学習者をとても混乱させる可能性があります。そしてそれは、学習者がより複雑な進路決定と問題解決能力を身につける機会を減らすことにつながります。

追加的な電子誘導システムは、より複雑な環境の中で進路決定を試みる時に、一貫して低い成功率であることによってあまりにもフラストレーションが溜まる学習者や、エネルギーレベルを維持するのを援助する電子機構が必要な学習者を援助できます。

外向的レベルの戦略— (6. 基本操作習得者 ; 7. 上達者 ; 8. 熟練者)

学習者は、パフォーマンスを探求する 身体、マシン、環境、作業に集中する

学習者の注意を、最低限必要な技能を伴ったツール使用と物理的及び社会的環境に集中させてください。

ツールを使った相互交流/作用に注意を向けさせるための戦略

日常生活の環境におけるツール使用の探求を励ましてください。

身体のいろいろな部分の動きと正確な道具操作が同調するように促してください。

フラストレーション

学習者が、行き詰まりを解決してフラストレーションを少なくする戦略を身につけることを促してください。

社会的相互交流に注意を向けさせるための戦略

構造化しない多様な機会を提供してください。

集団での相互交流

自由遊びまたは複雑なレベルのルールのあるゲーム

言葉の使用

言葉を使った対話

ツール使用の結果に関する学習者の感情表現に名前を付けてください。
推論的な言葉
洗練された言葉
抽象的で象徴的な方法で使用される身体言語
多様なテンポの速く自発的な言葉

学習者が実行するための指示を与えてください。

そのセッションをどのように構成するかについて、お互いに同意するようにしてください。

新しいより複雑な環境において、予想して事前に計画を立てる方法に気付かせることによって、学習者が判断技能を身につけることができるように促してください。

いろいろな環境で他の人を気に掛けることの重要性を学習者に気付かせるために、より高いレベルの判断技能を身につけることができるように促してください。

学習者の主導性を高めてください。

学習者自身の希望や目標（したいと思うこと）を発展させるように励ましてください。

学習者が主導的に行動する（自分で試みて、自分のやりたいやり方でそれを行う）ように励ましてください。

学習者に、自分のやり方でツールの使用を探索させてください。

学習者が間違える機会を与えてください。

ある程度安全でない操作を行う機会を与えてください。

ファシリテーターに導かれるのではなく、学習者が先導できるようにしてください。

第6相—基本操作習得者

再び集中しエネルギーを維持できるように、学習者が休んで休憩する時間を持てるようにしてください。

スムーズで流暢なツール使用を目指して努力する一部として、繊細で正確な力の発揮と動きの段階付けとタイミングを身につけることができるように促してください。間欠的にスピードの設定を増加することによって、粗大な運動から繊細でスムーズな運動を遂行できるように挑戦するように促してください。

周りの物理的環境を考慮して、どのようにツールを使うと機能的に動けるのかを探索することを励ましてください。

自分で短い距離の探検に行くように励ましてください。

ドアを通して進路決定するような複雑な使用を含まない課題を提供してください。片手に物を持ちながら他側の手で運転を行い、両手活動を励ましてください。

第7相—上達者

進路決定と相互交流/作用と併せて、ツール使用技能を拡張する日常生活環境での課題を、学習者に提供してください。より高いレベルの挑戦を与えるために、スピード、遊び、日常生活課題を、計画的に変更したり追加したりできます。簡単な進路決定課題から始め、広いと小さい、開放的と狭い、限定された活動とたくさんの活動、屋内と屋外といういろいろな空間において、進路決定をするように学習者に求めることによって、徐々に複雑さを加えてください。沈黙、背景の雑音、命令的な指示、言語的教示、一般的な雑談、簡単なよくある質問、詳細で具体的な質問のよういろいろな相互交流を加えることによっても、パフォーマンスをより複雑なものにできます。

より低いレベルからより高いレベルの挑戦への漸進の例

以下のことを学習者に求めてください：

- 沈黙を保ちながら、別の部屋に運転して入り、自分で出口を見つけるように求めてください。
- 別の部屋に運転して入るように求め、再び出て行くことしている時に、課題から気をそらすような相互交流を与えてください。
- 1つの部屋に運転して入り、すぐにバックして部屋から出るように求めてください。
- 1つの部屋に入り、部屋をぐるりと回り、バックして部屋から出るように求めてください。
- 異なった広さの家具付の部屋に運転して入り、時計回りにまたは反時計回りに前進とバックを使って、家具の周りを円を描いて進路決定するように求めてください。

遊び心のあるツール使用（自由遊びとルールのある遊び）と発見を許可すると共に奨励してください。

新しいことにトライした結果として因果関係を理解できるようになるために、経験をじっくりと内省することを促してください。—あなたは何を学びましたか？

他の課題を含むより遠くまで行く探検を自分で行うように励ましてください。

第8相—熟練者

屋内と屋外の両方で、非常に多様な状況と環境において、ツール使用技能を練習する機会を提供してください。自動化されたツール使用を、日常生活活動、ライフスタイル、文化に統合させてください。

参考文献

1. Durkin J. Developing powered mobility with children who have multiple and complex disabilities: Moving forward. Doctoral dissertation in Department of Health Professions, Clinical Research Unit. 2006, University of Brighton: Brighton, UK. EThOS Persistent ID: uk.bl.ethos.426977

2. Nilsson L. Driving to Learn. The process of growing consciousness of tool use - a grounded theory of de-plateauing. Doctoral dissertation, Faculty of Medicine, Institution of Health Sciences, Section of Occupational Therapy and Gerontology. 2007, University of Lund: Lund, Sweden. ISBN 978-91-85559-11-4. Accession Number: edsswe.oai.lup.lub.lu.se.548098.
3. Nilsson, L., & Durkin, J. (2014). Assessment of learning powered mobility use - applying Grounded Theory to occupational performance. Journal of Rehabilitation Research and Development (in press)