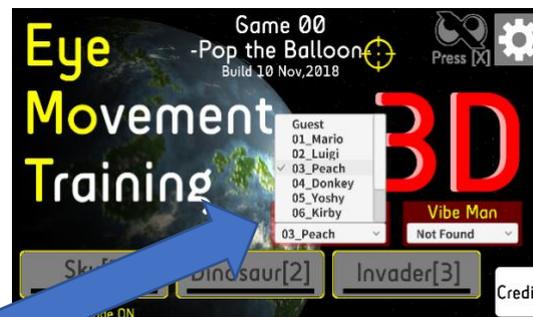


# EyeMoT 3D Game00「風船割り」20200130 版

※視線入力を遮りたいときは、キーボード「x」



設定



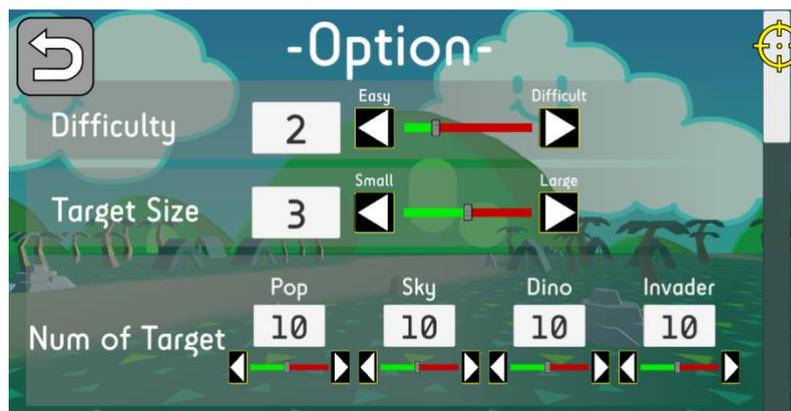
## Player Name

プレイヤー指定でプレイヤーごとの視線履歴、設定ができる。(名前の変更は不可)  
※使いたい場合は、PCに児童生徒名をメモしてください。



## Pop

新しい画面～明るくかわいい。  
Puyo というキャラが注視しやすい。



**Difficulty** 割れる難易度 左：簡単 右：難しい

(ゲーム中にDボタンを押したときに現れるグレーの円を大きさ=割れる範囲)

※Easyだと一度目が離れても割れる～失敗のないゲーム

**TargetSize** 風船などの大きさ 左：小 右：大

**Num of Target** 風船の数

下にスクロールするとさらに設定画面が続く。



## Game Time ひとつのゲームが終わるまでの時間

※子どもの集中できる時間を考えて設定

## DwellTime 注視時間（割れるまでに見続けなければならない時間）

※はじめは 0.2 からがいい。

※ゲーム画面でも変更可

## Shooter Canon(大砲)か None(なし)



## Interaction(相互作用)

Explosion 爆発

Expansion 膨らんでではじける ※爆発が苦手な子供用

## Generate(生成)

Single (ひとつずつ) ※じっくり取り組みたい子供用

Random (複数が出てくる) ※初期 とにかく「できた～」で盛り上げる時期

## Appearance

Float (風船が動く)

Fix (風船が動かない)

※風船が動くと追視が必要だが、初期は視線が止まっても風船が動くことで「割れる」体験ができるメリットもある。

※風船が動かないと、追視の必要はないが、刺激がなさすぎる場合も。

## Target

Puyo (目があるキャラクター 目があると注視しやすい)

Front Face ・ ・ ・ ずっと目玉が前を向いている

Turn Around ・ ・ ・ 振り返る動きがあるので、※注意を弾きやすい。

Balloon (風船)

ImageCircle (指定した任意画像 ※好きな絵とか写真など個に応じて作りやすい)

個に応じて設定するには

- ① 初めの画面で PlayerName を選ぶ
- ② フォルダの Your Images に、出したい画像を設定する。



**Background** 背景の有無

**Horizontal Scroll** マウス移動に伴う画面移動の有無

**Text** タイムや得点などの文字の有無

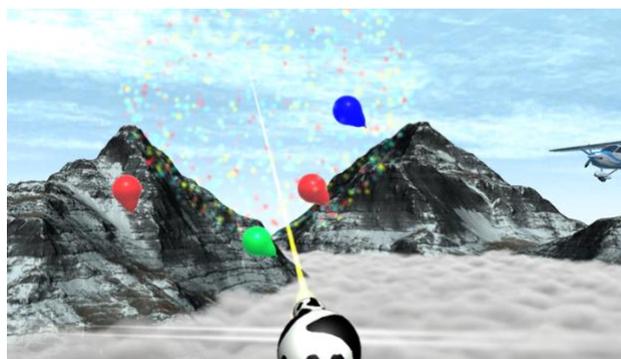
※動くものがあると気が散る場合は OFF がよい。

任意の画像置き場

ダウンロードしたファイルのなかの「YOURIMAGES」に興味を持ちそうな画像を置いておくとよい。



「Sky」  
TargetSize 3  
Balloon、Single、



「Sky」  
TargetSize 1  
Balloon、Random、Expansion、Shooter あり、



「Dinosau」  
TargetSize 1  
Image、single



「Sky」  
TargetSize4  
Balloon、Random



Background Off  
TargetSize3  
Balloon、Random

←プレー中に D ボタンを押す

Target の周りに薄いグレーの円が出てくる。  
ゲーム中にこの円の中に視線が入ったときに  
爆発(または膨張)が起きる仕組み。  
※Target を大きくしていると、円は大きくなり、視  
線が動いていなくても次々に割れることがある。  
視線の履歴を必ず確認する必要がある。

←プレー中に M ボタンを押す。

視線がある場所が黄色カーソルで分かる

設定でいろいろ変えられるので、

視線の履歴を参考に、

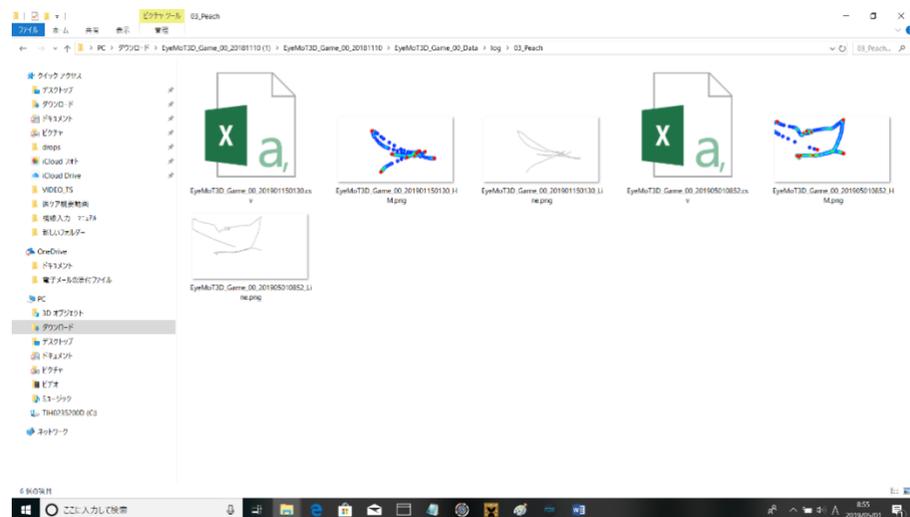
実態に合わせて変化させることが大事。

# 風船割の視線の履歴 確認方法



ゲームが終わると、視線の履歴が表示される。

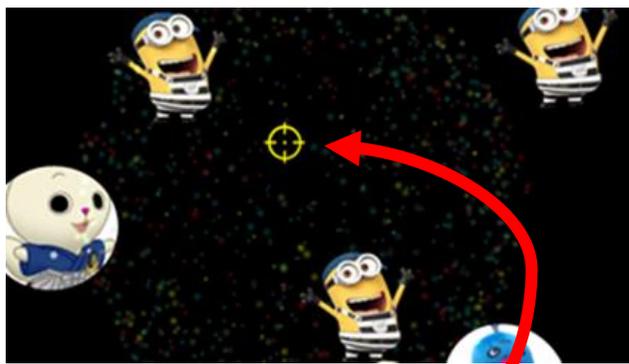
- ★1 本人が楽に見ることができるセッティングのための指標とする。  
あまりに上下左右に偏る場合は、本人の顔の位置と画面の向きを工夫する。
- ★2 本人の目の使い方の特徴を知る。  
通常使い慣れていない方向や場所が個々にある。
- ★3 本人の目の使い方の変化(上達)を確認する。



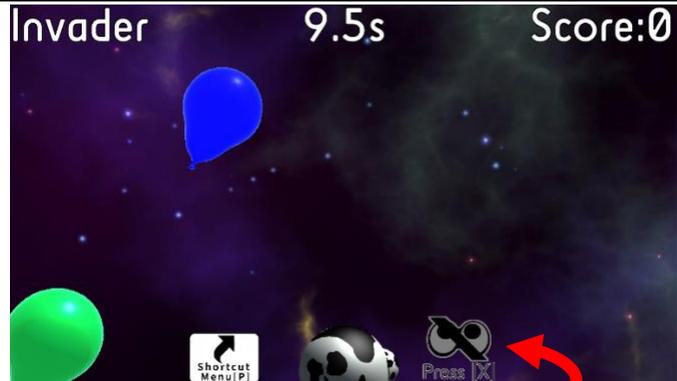
視線履歴は、ダウンロードファイルの

log → playerName ごとに整理して保存される。

※利用者ごとに、名前を変えられるのでぜひ活用。



「Dinosaur」 ※視線カーソルあり  
Background Off  
TargetSize4、Image , Random



「Invader」 視線入力 OFF  
TargetSize 2、Balloon、Random  
Shooter あり、Text あり



「Invader」 最終画面 視線入力 ON  
キーボードからでも選べる。  
T:タイトル画面へ  
R:もう一度同じゲーム  
E:やめる

Invader 26.6s Score:0

# Shortcut Key Menu

[T] : Title	[P] : Shortcut Key Menu On/Off
[R] : Restart	[G] : Go
[Esc] : Exit	[B] : Back
[X] : Eye Controll On/Off	[←] : Before Data
[M] : Cursor On/Off	[→] : After Data

OK

## ショートカットキー 一覧

T:タイトル画面に戻る  
R:もう一度

**ESC:EXIT 終わる**

**X:視線入力のある・なし**

**M:視線カーソルのある・なし**

P:ショートカットキーメニューの有無

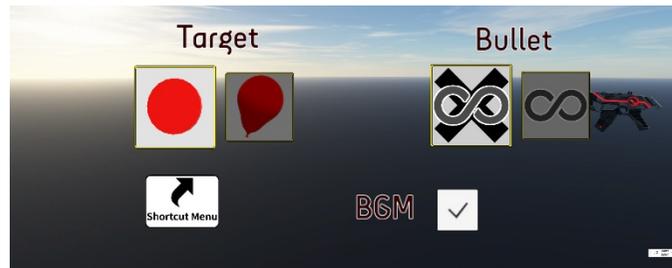
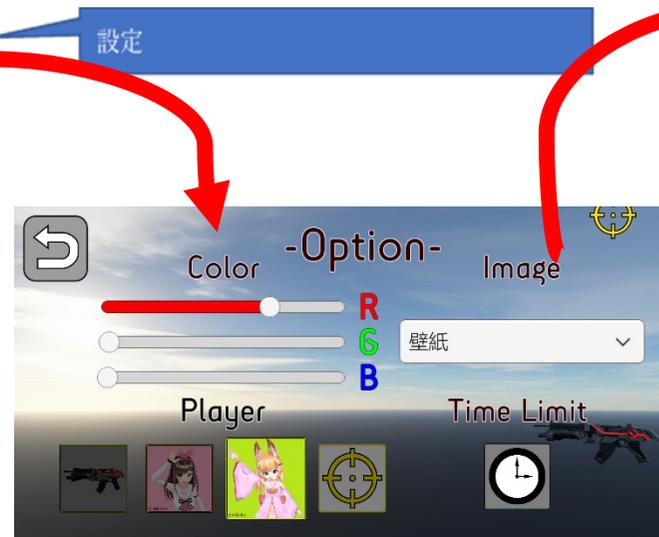
G:次の画面へ

B:前の画面へ

←:前のデータ

→:次のデータ

# EyeMoT 3D Game0.5「パネル射撃」20200314版



## Image

背景画面を任意の画像に変更可  
 ※ダウンロードファイルのYOURIMAGESにあらかじめ名前を付けて入れておく。

## Player

PanelMode  
 CrushModeの時に銃、女の子、視線マークから選べる

## Color

パネルの色  
 ※画像との差が大きい方が分かりやすい。

## Time

5場面のそれぞれの制限時間を設定できる。  
 ※長すぎても飽きる。

## BGM

BGMの有無

**Target** ●と風船を選べる。

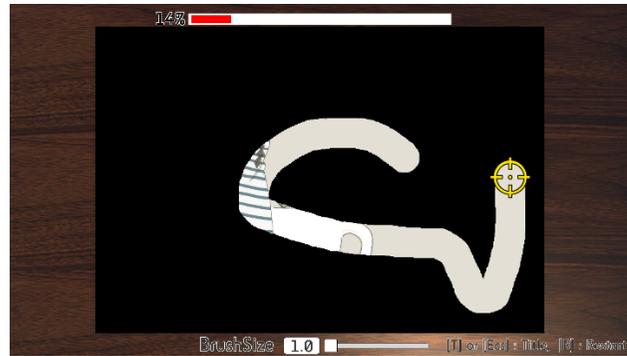


**Bullet** ∞ 無限に使える または 四隅でチャージが必要



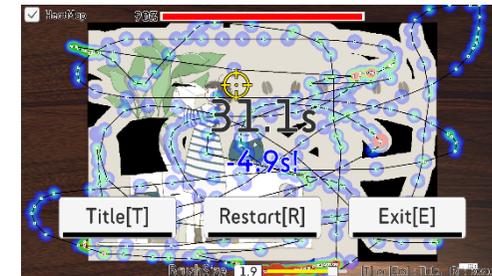
# Scrach

見た場所が消しゴムで消せる



BrushSize 消せる太さを調整する

※任意の画像に変えることができる。(サイズ変更をしないと、はみ出てしまう)



(HeatMap)

最終画面履歴

# Panel Mode パネルモ



ト



見た場

所のパネルが壊れる。



風船

・パワーがなくなると、四隅を見ることでチャージできる。チャージを繰り返し制限時間内にすべてを破壊する。

・時々爆弾が現れ、当てると大きく破



壊。

※●が大きいので CrushMode より容易

※全面に視線を向けるとともに、四隅を見る練習となる。



最終画面履歴

# CrushMode クラッシュモード



やり方はパネルモードと同じ。



風船 ∞ 視線マーク

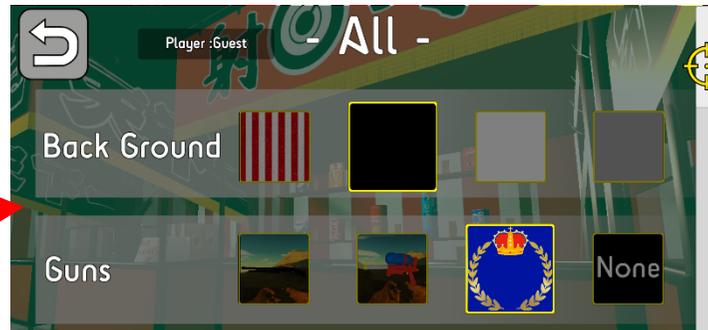
最終画面～視線履歴を確認できる



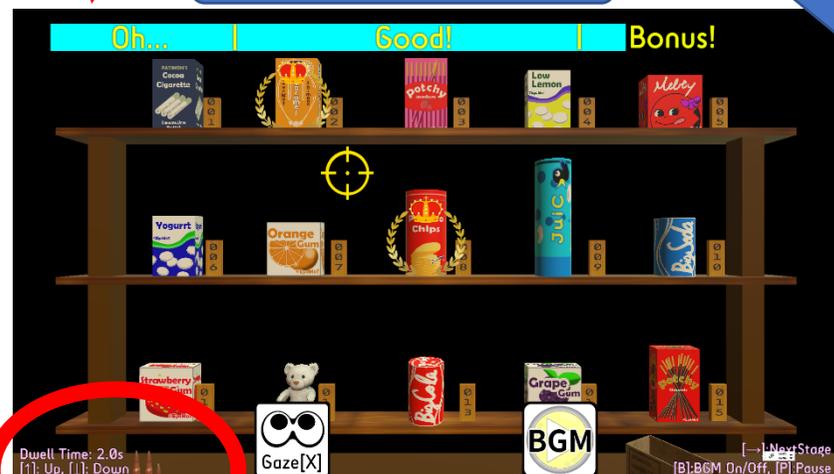
# EyeMoT 3D Game01「射的」 20200206 版



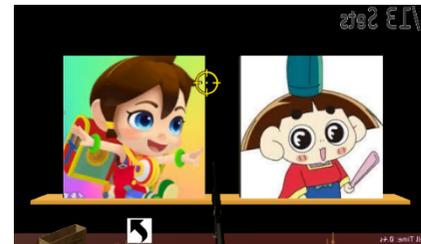
設定



決まった下記のを倒す



自分で  
設定した  
枚数や画  
像で設定  
できる。



## 設定

— ALL —

### BackGround

背景の色

※図と地を考えると「黒」

### Guns (倒し方)

左：銃

中左：水鉄砲

中右：王冠

右：なし

※王冠は、人を撃つことに抵抗がある場合などに有効

スクロールすると設定画面が続く。

### Dwell Time

倒すまでに必要な注視時間

※0.2 から始め、2 秒以上

まで上がると他のソフトも

使いやすくなる。

※画面左下にも表示される。

※プレイ中にキーボードの矢印  
キーでも直接変更できる。

↓ 注視時間短く

↑ 注視時間長く

4, 9～画面上に視線があれば



Gaze [x] 視線入力の有効・無効をキーボードで変更



VibeMan-Port

振動によるフィードバックをしたい場合には、振動クッションとつないだ VibeMan の USB を差し、認識されていることを確認。

## Switch Mode

視線でマウスを動かし、スイッチで決定したい場合に、チェックする。  
スイッチをつなぐには、「できマウス S」などのスイッチインターフェイスが必要。



★できマウス  
PC モード  
ピッ 1回

## PlayerSelect

プレイヤーごとに設定・履歴を保存できる。

ただし、プレイヤーの名前変更は不可

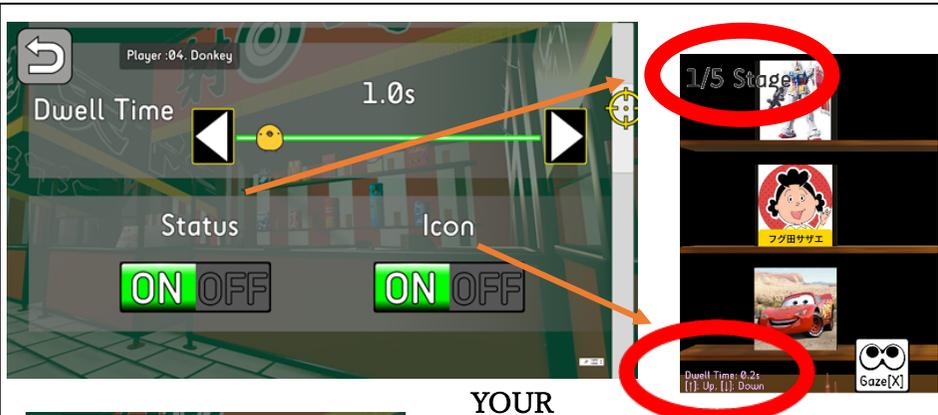
保存したい場合は PC 自体に使用番号名前と児童生徒名のメモを貼り付けること。

パネル数は反映しないため、確実に設定を残したい場合は、射的全体のフォルダを個人別にするのが確実。右下のパネル数も反映しない。

「SAVE」 [LORD]

パネル内の画像の位置等を変更し保存する場合は「SAVE」

次回「SAVE」した設定から始めたい場合は「LORD」



YOUR



BGM

※BGM も自分で設定可。ダウンロードのなかの YOUR BGM にファイルを入れておくこと。

### 設定画面の続き

Dwell Time

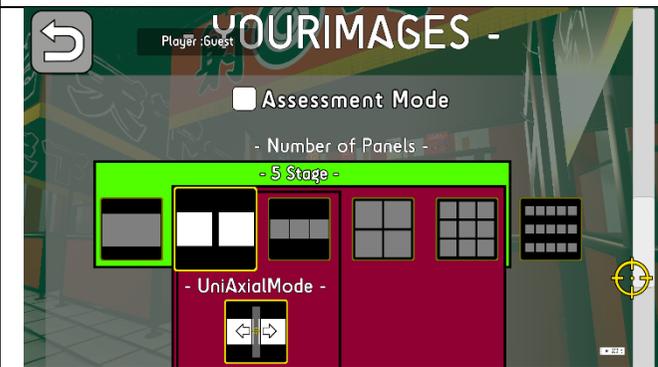
倒すまでに必要な注視時間  
 ※0.2 から始め、2 秒以上まで上がると他のソフトも使いやすくなる。  
 ※画面左下にも表示される。  
 ※プレイ中にキーボードの矢印キーでも直接変更できる。

↓ 注視時間短く      ↑ 注視時間長く

**Status** 画面左上 表示=現在のゲーム数 (例 1/5 Stage)

**Icon** 画面下の表示 DwellTime や BGM の ON/OFF  
 Gaze 注視の ON/OFF などの表示の有無

※両方とも OFF にすると、 unnecessary 部分がなくなり、画面がシンプルでよい。支援者にとっては、手掛かりがなくなるので、X の押し忘れに注意



YOURIMAGES  
 Assessment Mode

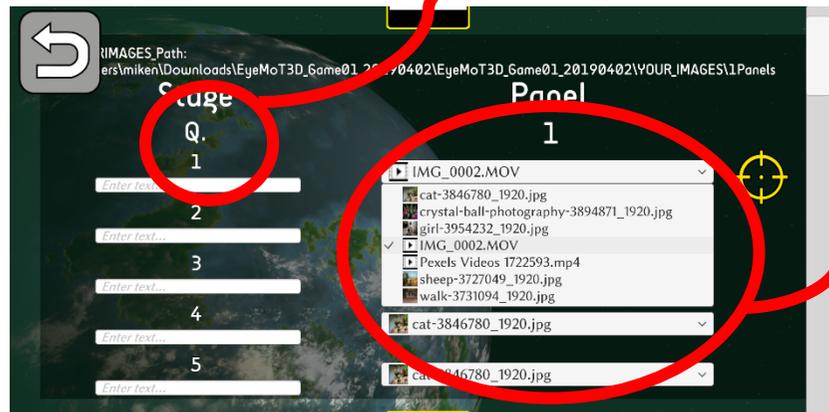
**Number of Panels** パネル数 によって、5 段階設定可。  
 ※任意画像に変えることもできる。=詳細は次ページに。  
 1～動画も使える  
 2、3～単軸モードがある



Respawn

※一度 選択しても、再度選択画面に表示させたい場合は、設定画面で「Respawn」を ON にし、再生までの時間を設定しておく。

# パネル1枚

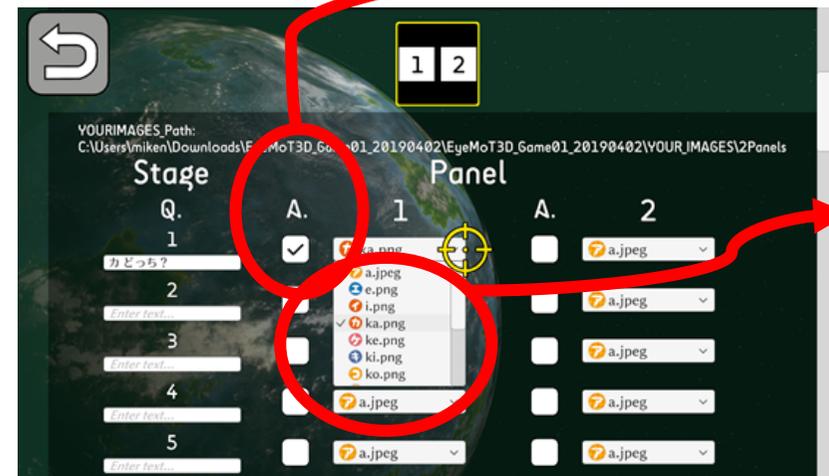


Q ~問を入れることができる。(入れなくてもよい)

**AssesmentMode** (トップ画面)にチェック  =倒れない  
視線の履歴をチェックすることができる。

- ・ダウンロードファイルの YOURIMAGES の1PANEL に入れたファイルが表示されるので選ぶ。動画を入れることもできる。
- ・キーボード M で、視線カーソルを表示させることで、本人がどこを見ているのかをチェックすることができる。

# パネル2枚



・A にチェックを入れると、正解の場合○が表示。不正解だと×が表示される。入れなければ、どちらでも倒れる。

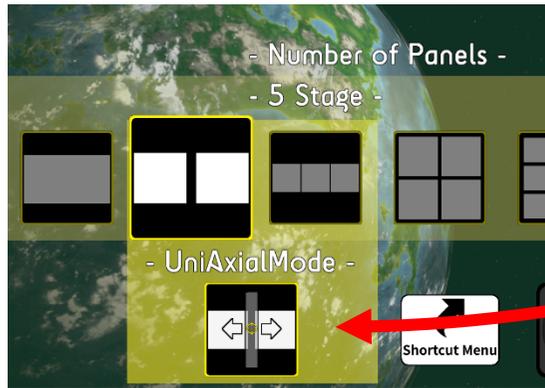
- ・ダウンロードファイルの YOURIMAGES の2 PANELS に入れたファイルが表示されるので選ぶ。
- ・5問分を設定する。



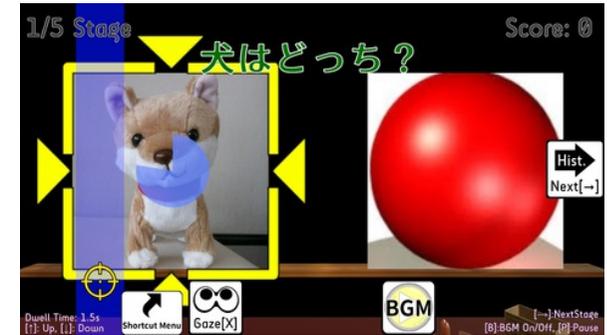
パネル3枚、4枚、9枚も同様に設定することができる。

## 2枚パネル UniAxialMode

### 単軸モード



・視線の位置を上下を無視して左右のみで捉える。  
 →視線コントロールが不十分であっても、認識理解についてアセスメントをすることができる。



- ・キーボード X 視線入力の有無
- ・キーボード M 視線カーソルの有無

## 3枚パネル



Save Load ~ 下の例のように、画像の位置を決めたい場合は、Playerをあらかじめ選んでおいてから、Save してください。次回は、Load して使うこと。

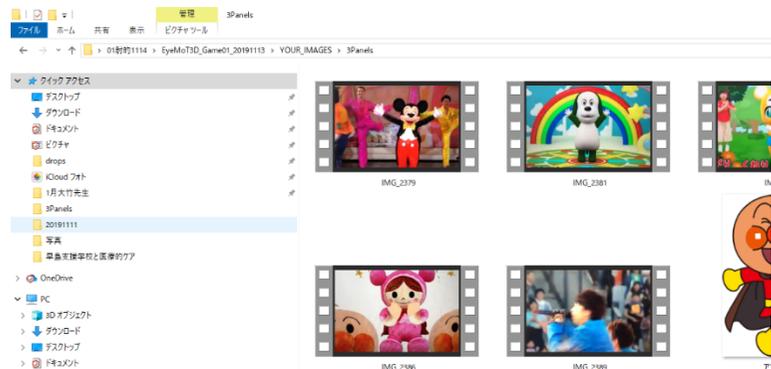
Random ~ 一枚一枚セッティングする必要がない場合 (まだ、特に好きなことが分からない、手軽に始めたい 意図的な並び方ではなく実行してみたい 場合) YourImage に入れてある画像が、適当に配置されます。適当なので、正解が必ず入るような設定は困難。

③ 再生画面 以下のように表示される。

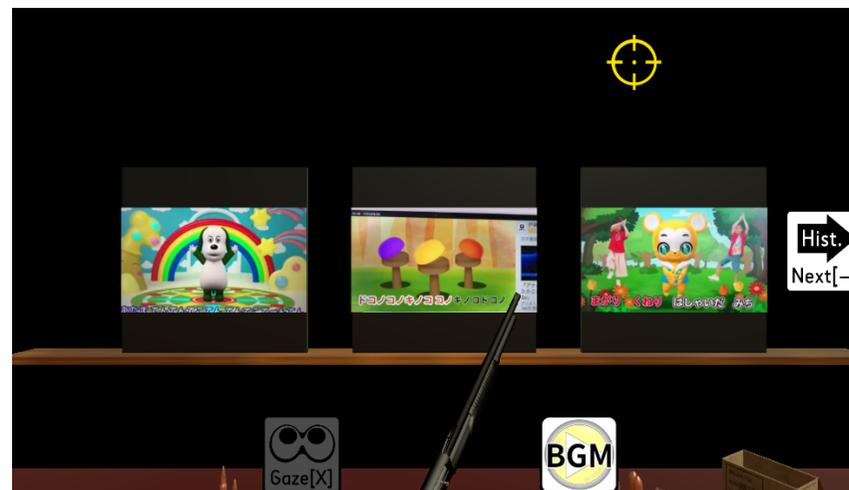
動画再生ができるようになりました。

### ① Your image に動画を保存する。

(1 OMB程度だと、再生がスムーズ。大きい場合はリサイズ)



### ② 設定 パネル選択画面で 動画を選ぶ



視線 (またはスイッチ) で選択されると、以下のように大きく再生



※繰り返し再生されてしまうので、支援者が「Shift」キーで止める再度選択画面に戻る。

※ you tube 等の 動画を簡単に使用するためには・・・  
(著作権問題があるので、公には言えませんが・・・  
個人的な学習に使うのであるというたてまえて、以下を書きます)

iPad または iPhone の 「画面収録」を利用。

- 1、使いたい動画を探しておく。
- 2、画面収録ボタンを使う練習をしておく。
- 3、動画を再生後、欲しいところの少し前に、「動画収録」ON  
ボタンを押してから ③②①とカウントダウンするので  
早めに押しておく。 →停止
- 4、「写真」フォルダにあることを確認
- 5、「写真」を選択し、編集
  - 1) 必要などころだけに 前後をカット
  - 2) トリミングの項目の中で、サイズ変更「9：16」
  - 3) → で終了

あらかじめ、動画の画質を下げておき、10M程度だとスムーズに再生

注：私がアイフォンで撮ったら、20秒でも60MBになってしまった。

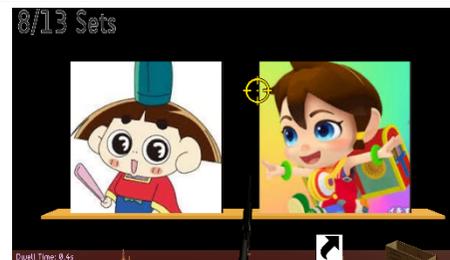
↓そんなときは、無料のリサイズアプリを使用してください。

アプリ検索で、「動画・リサイズ」と入れればヒットします。

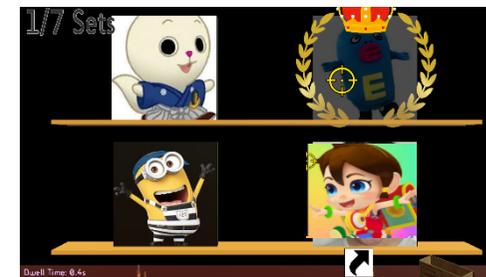
私は、EasyVideo resize を使いました。

(毎回広告が出るのがめんどいけど、サクサク使えます)

小さくしてから、YourImageに入れておく必要があります。



2 択



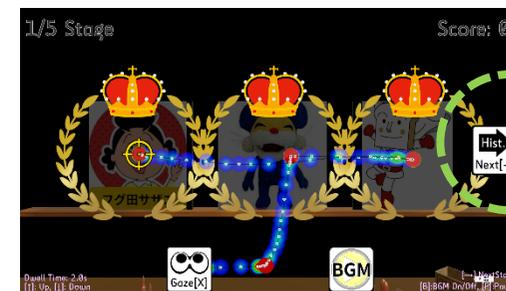
4 択 王冠



9 択 Gun

BGM なし

視線が×になっていますね・・・(キー  
ボード X または 目玉マークをクリックする必  
要がある)



○パネルを倒し終わったら

履歴が表示される。

○次のセットに行きたい場合、

キーボード「→」キーを押す または「Next →」をクリック

**ぜひ、履歴を写真で残しましょう！**

# EyeMoT 3D Game04「BreakingBlocks ブロック崩し」 20200222



設定

1 設定をする。

2 Normal か Building を選ぶ

下の黄色いバーを視線で左右に動かし、茶色のボールをはじいて、上のピンク色のターゲットをなくしていくゲーム

ピンクのターゲットの数 (列・数)

ボールの動くスピード

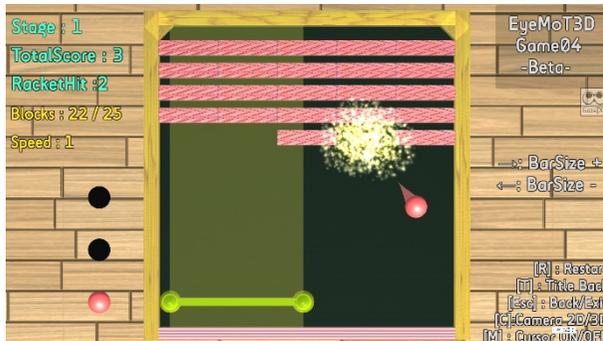
ラケット (黄色のバー) の長さ

などを 設定で変えられる。

Normal

平面上でのブロックくずし  
クリアすると Stage が増える

Building 立体でのブロックくずし  
初めは Chair(椅子)



# ゲーム画面の表示



TotalScore : 得点  
Blocks:崩したブロック/全部のブロック  
Speed:ボールのスピード  
Stage が上がるとスピードが速くなる

残りのボール

EyeMoT3D  
Game04  
-Beta-



→: BarSize +  
←: BarSize -

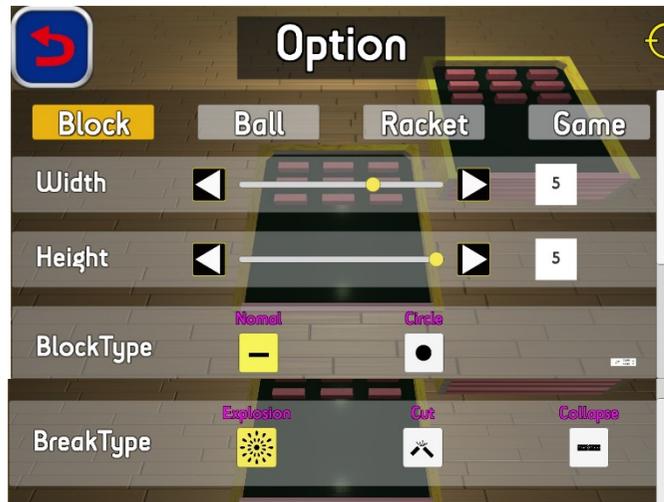
[R] : Restart  
[T] : Title Back  
[Esc] : Back/Exit  
[C] : Camera 2D/3D  
[M] : Cursor ON/OFF

ラケットサイズの変更  
キーボードの  
【→】 サイズを大きく  
【←】 サイズを小さく

キーボードの  
【R】 : Restart やり直し  
【T】 : TitleBack タイトル画面へ  
【Esc】 : Back/Exit 終了または前画面へ  
【X】 : Eye Control ON/OFF  
視線入力の ON/OFF 切り替え

# Option 設定画面

## Block



Width:横列の数  
Height:縦列の数

BlockType :

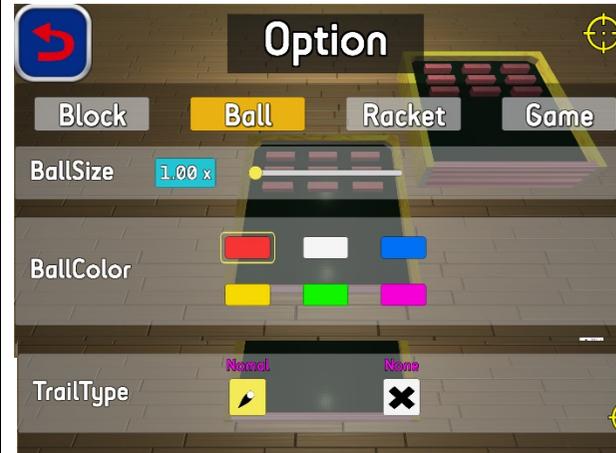
ブロックの形

■か●

BreakType :

壊れ方

## Ball



BallSize:大きさ

BallColor:色

TrailType:とび方

## Racket



Racket Guide :

ラケット (黄色のバー) の幅で  
動く影をつけるかどうか

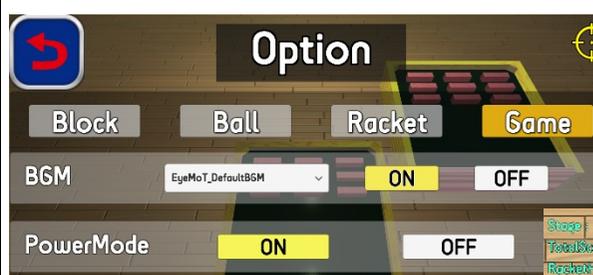
Racket Control :

EyeTracking : 視線入力 のON・OFF~ 黄色でON

Switching : 右 : 視線の動きの通りに動く

左 : クリックで左右反転する

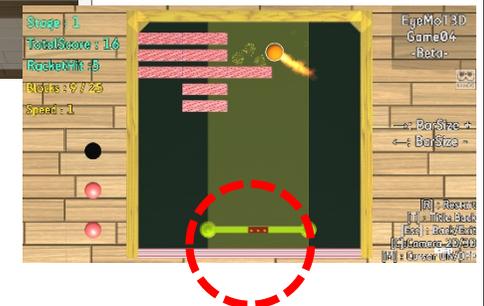
## Game



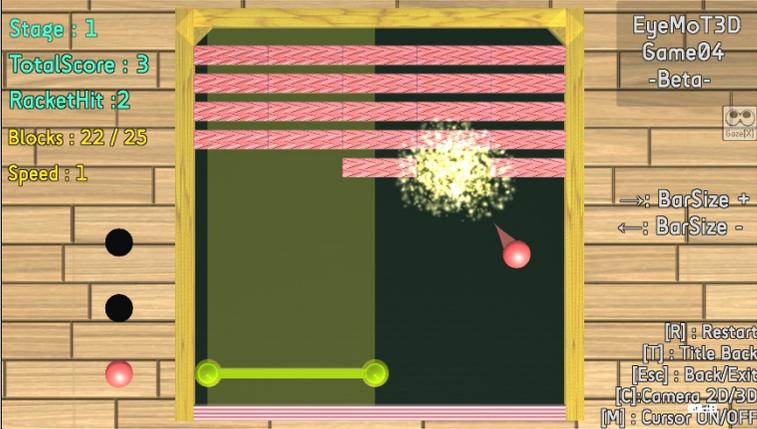
BGM: 有無 または 自分で設定

PowerMode: ON→右のマーク

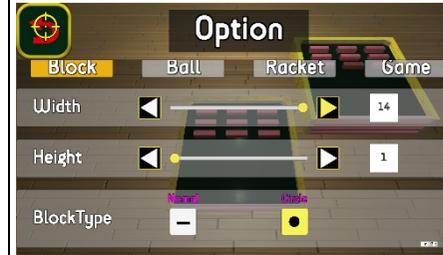
マークにボールがあたると、パワーアップして、複数のブロックを崩すことができる。



例



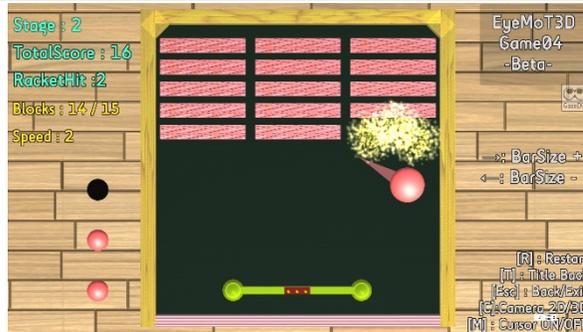
横 5 列  
縦 3 段  
■  
ガイドあり  
跡あり



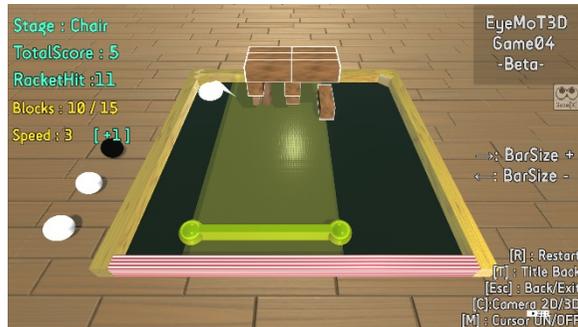
横 14 列  
縦 1 段

●  
PowerMode  on

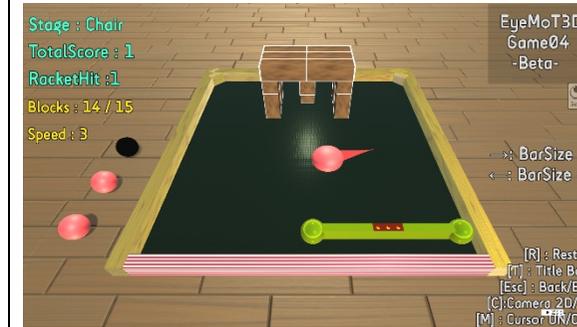
跡あり  
ガイドあり



横 3 列  
縦 5 段  
ボール大  
PowerMode ON  
ガイドなし  
跡あり



Building  
ガイドあり  
ボール 白、大  
跡なし  
PowerMode  OFF



Building  
ガイドなし  
PowerMode ON

# EyeMoT 3D Game\_05「あいうえお表」 20200219 版

イラストと連携したひらがな学習・しりとりや神経衰弱を体験することができる。

知的好奇心 → イラスト理解 → 文字への興味・関心 → 文字、単語、五十音の学習への移行  
 → 画面上部に文字の入力履歴機能を用いて意思伝達装置の練習

動画やイラストではものたりない子どもたちへ音声フィードバックで、一人でも試行錯誤して楽しみながら学習できる。



設定変更は○で行う

## あいうえお (利用例)

さし絵のみ

しがつ

にみかつたつ

きかた

文字のみ

四辺の濁音・拗音・英数・濁音+拗音を使えば、すべての文字を学習できる。

文字+さし絵での画面

## 【設定:メイン】



### パネルサイズ

×1.0

50音全体表示

×2.0

ひとつのキーが小さい場合に拡大表示できる  
拡大方法を画面をスライド・スクロールから選択  
(詳細省略)

さし絵: さし絵の有無

単語: 文字の有無

操作:

スイッチ利用の有無

注視円:

決定されるまでの表示方法と色

パネル&背景色

## 【設定:サウンド】



声: 読み上げの声男女選択

音量設定

BGM: 有無 (任意設定)

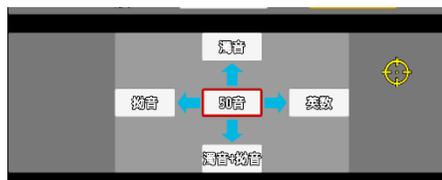
音量設定

効果音 音量

## 【設定:レイアウト(ひらがな)】:



「あいうえお順」の左右 濁音等の設定



表示させる文字数を加減する。



(設定例) 上の設定→下の表示



## 【設定:レイアウト(しりとり)】



## 【設定:レイアウト(神経衰弱)】

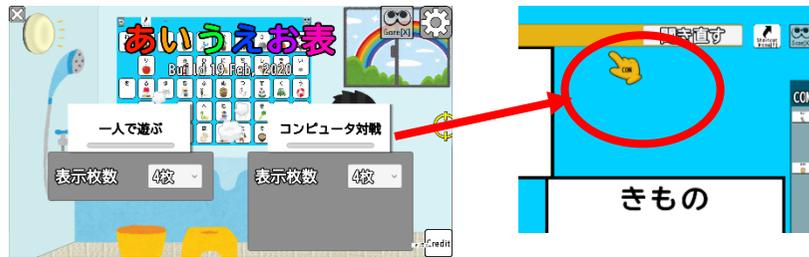
表示枚数: 枚数変更ができる。



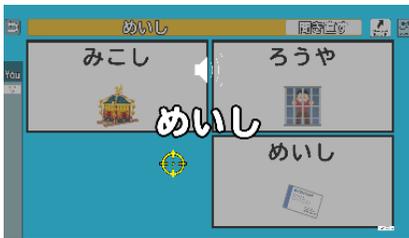
# かるた (一人で遊ぶ・コンピュータ対戦)(枚数)

2回読み上げられた音声と文字から、視線でカードを選ぶ。間違えたら「お手つき」

コンピュータの手



読み上げ中(文字表記あり)



# しりとり

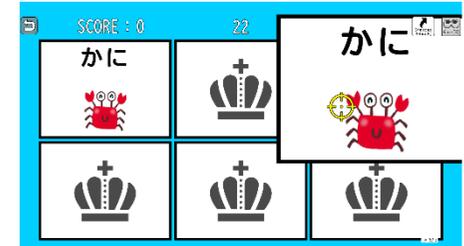
上に提示された文字と同じ文字を選ぶ。→正解でピンポン「わし」の後は、上に「し」が提示される。間違えるとブー



# 神経衰弱



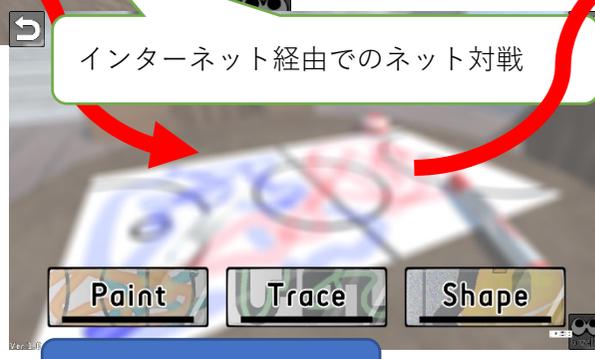
めくる



# EyeMoT 3DX ネット対戦ゲーム「対戦ぬりえ」20200306 版



Paint (ぬりえ)

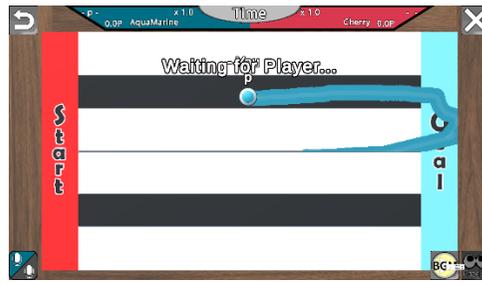
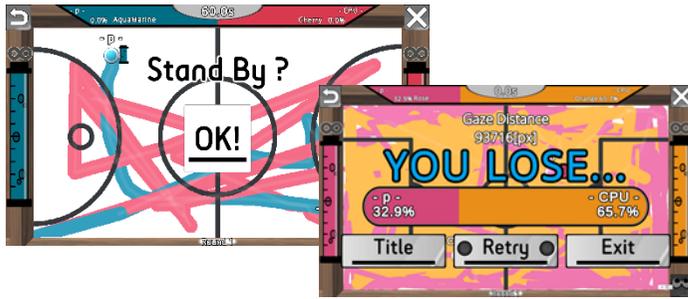


Trace (線をなぞる)



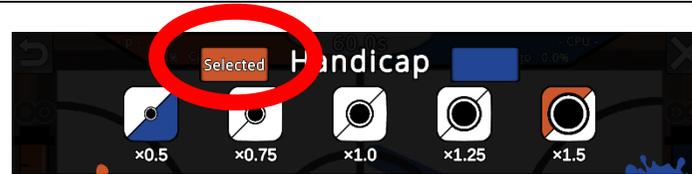
マイクマーク~チャットしながら対戦できる。

Shape (形の中をぬる)



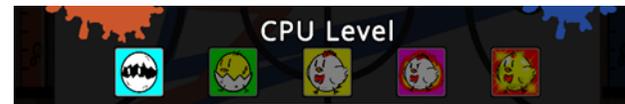
# 様々な設定画面

ここでハンデをつけることで、様々なレベルの人が、一緒に対戦できる。



**Handicap** ブラシの太さを変える。Handicap の横の色を Selected(選択)してから 太さを選ぶ。

(自分と相手それぞれの色が現れる。～例 自分が×1.5 太い、相手青が×0.5 細い)



**CPU Level**

コンピューターの強さを設定する。左が弱い。右が強い。

# Gimic (Gimmick 仕掛け)



## 左: Repaint(上塗り)



途中から R が出る。

R をクリックできたら、相手の色の上に塗ることができる。

## 中: Ink Limit (インクの限界と補充)



インク量が左右に示される。

赤○の中に戻ると100%まで 補充される。

## 右: Collision(衝突)



相手や壁にあたると、カチンカチンと音がしてぶつかり跳ね返る。対戦っぽい。

(他は相手の上を通り過ぎることができる)