

EyeMoT3D(射的)教材作成マニュアル(Ver.1.0)

神奈川県立相模原中央支援学校 ETプロジェクト(和久田)

- ① 1 ページ⇒EyeMoT【射的】の基本的な設定方法について
- ② 2～4 ページ⇒二択・四択(16 択まで可)のオリジナル教材の作成方法について
- ③ アプリ自体の説明は割愛しています。右記のサイトからご覧ください。
- ④ アプリは適時更新されていきます。ご承知おきください。



ポランの広場

トップメニュー

『SHATEKI』
・ 16 択デフォルト教材
『YOURIMAGES』
・ オリジナル教材



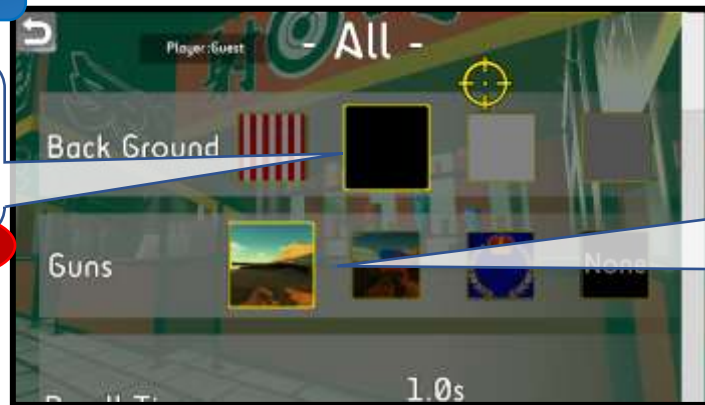
『設定』
・ 背景の設定
・ 注視時間の設定
・ オリジナル教材作成等

『PlayerSelect』
・ 児童・生徒に対応する
キャラクター名で設
定する(名前変更は不可)

設定メニュー①

『Back Ground』
・ 背景の色の設定
⇒初期設定は紅白柄
黒が望ましい

Point



『Guns』
・ 注視時の反応の設定
⇒初期設定は銃
銃音への驚き等で抵
抗感があれば変更可

設定メニュー②

『Dwell Time』
・ 注視時間の設定
⇒(児童・生徒の実態に応じて)
0.5～1.0s が望ましい

Point

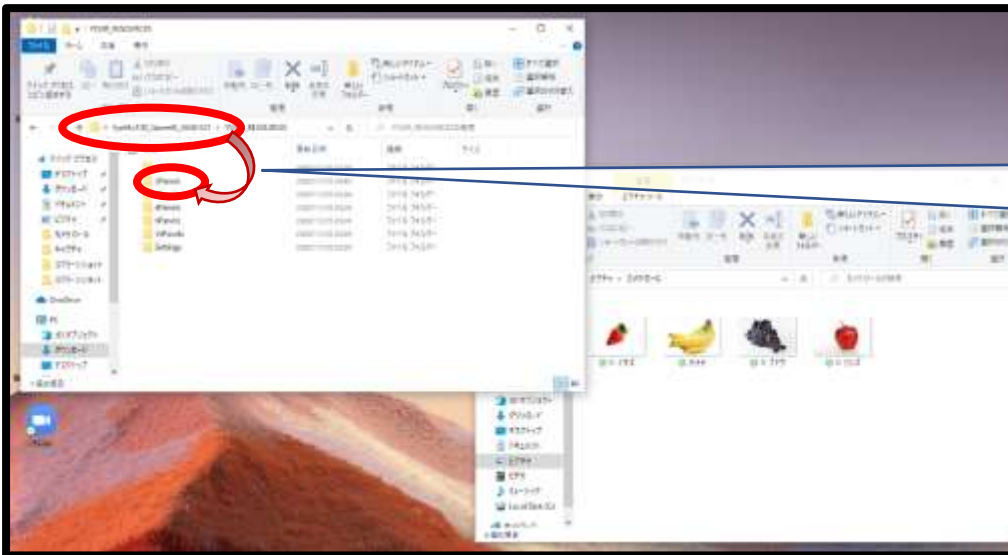


『Status』
・ 画面上の文字等の有無
⇒実態に応じて検討する

『Icon』
・ 次問題への矢印の有無
⇒実態に応じて検討する

(1) EyeMoT のフォルダから YOUR_RESOURCES を開く ⇒ Panels(選択数)の数を選択する

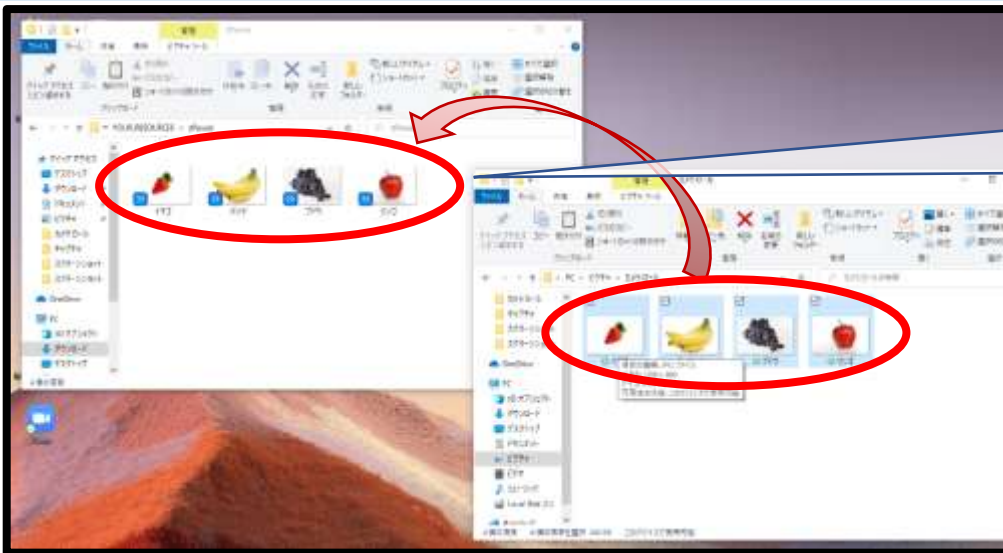
射的フォルダ



『〇Panels』
⇒〇に作成したい択数を選択する
(例)二択教材⇒2Panels

(2) 〇Panels のフォルダに教材で使いたい画像を入れる(※フォルダで入れない)

射的フォルダ



使いたい画像を (1) で
選択したフォルダの中に入
れる
※フォルダにまとめて入れない

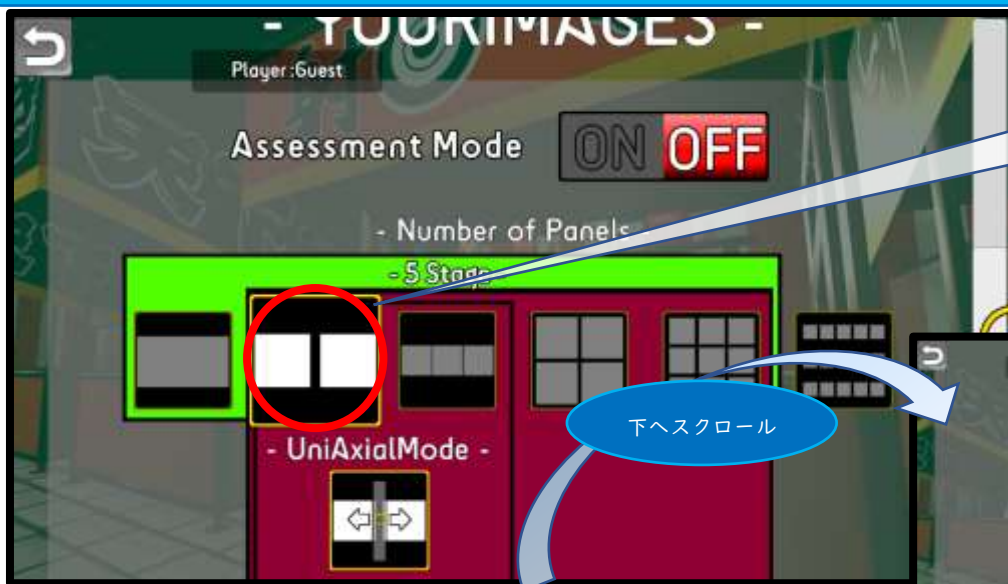
(3) Player を選択して、設定を開く

射的アプリ



PlayerSelect でアカウント
を選択する【名称変更不可】
⇒自分のアカウントを決め
ておく

(4) 下にスクロールして、OPanelにのりを入れた的を選択する



射的アプリ

OPanel に入れた射的の的の数を選択する
(例) 2 Panels ⇒ 的が 2 つ

『Respawn』
・同じ問題が繰り返される
※画像では消えているが下にある



(5) 問題を作成する(的の画像を選択する)



射的アプリ

『Random』
・問題(画像)をランダムに入れてくれる
※同じ問題になることもある

V 部分を押して画像を選択する
※左右が同じ問題で提示されるもの

問題文(必要であれば)を記入する
※多くの児童・生徒の場合、不要

(6) 回答(『A』)をチェック、保存をして、ホーム画面へ戻る



射的アプリ

『Save』
・パネル内の画像の位置等を変更し保存する

『Load』
・Save した設定から始める

答え(A.)に☑を付ける
両方を☑すると、どちらを回答しても○になる
両方の☑を外すと、○×の表示がなくなる

(7) 『YOURIMAGE』 を選択する

射的アプリ



- 『YOURIMAGE』
- ・直前に保存された問題を解くことができる
 - ・保存は Player で1つのみ

(8) 射的がスタートする

射的アプリ



- 『Hist.』
- ・次の問題へ進む
 - ⇒タイミングを考えて切り替える必要がある

- 『Gaze[X』
- ・視線を反応させるボタン
 - ・『X』クリックで起動する

(8) 評価する

射的アプリ



- 『Heat Map』 『[px]』
- ・フィードバックとして、視線の動き、距離、時間を表示してくれる

Point

- 『Icon』【1ページ目参照】
- ・ON・OFFで有無を決める

- 『Status』【1ページ目参照】
- ・ON・OFFで有無を決める

4ページ