



第1回 EYEMOT プログラムの 長井くんに聞く！

EyeMoT 3D Game_00 風船割りの の基本的な使い方

▶ 風船割りの3つのミッション

① アセスメント

② 成功体験の獲得

③ 眼球運動のトレーニング

▶ 視覚・聴覚刺激のコントロール



① アセスメント

- A) 浮遊＋ランダム生成＋回転プヨ
- B) 固定＋ランダム生成＋回転プヨ
- C) 浮遊＋シングル生成＋回転プヨ

設定により、徐々に偶然性を排除する。

Bでは、風船の軌跡と視線履歴の交差を確認する。

ABCの順で行うとよい。



② 成功体験の獲得

A) 難易度の調整

B) バイブマンや抱っこスピナーの活用

C) **盛り上げ！**

- **視線入力で動いていれば、どんなにヘタでも100%本人の結果**



③眼球運動のトレーニング

- A) 風船が割れた数
- B) 視線履歴や総距離の活用
- C) 難易度／宇宙空間／Game 0.5

グラフ化するとよい。

「視線評価ツール」で定期的に成績を記録する。

(付) 刺激のコントロール

視覚

- ① イメージサークル（任意画像）
- ② 背景の有無／水平スクロール
- ③ 砲台の有無／テキスト表示の有無
 - 動いているものを見てしまう対策

聴覚

- ① 爆発と破裂
- ② BGMの有無



質問を受けます



人とともに 地域とともに
国立大学法人
島根大学

Fumihito ITO Mail: ito@poran.net <http://www.poran.net/>