



**見る練習ソフト Look to Learn**  
**使い方マニュアル**



## 目次

Look to Learn について	2
インストールのしかたとライセンスの入力	2
はじめに	3
キャリブレーション	3
Look to Learn の様々なゲーム	5
センサリー 感覚	6
探索	7
ターゲット	9
選択	10
コントロール	11
ゲーム中の視線を分析する	13
絵やビデオを編集する	14
キーボードのショートカット	14

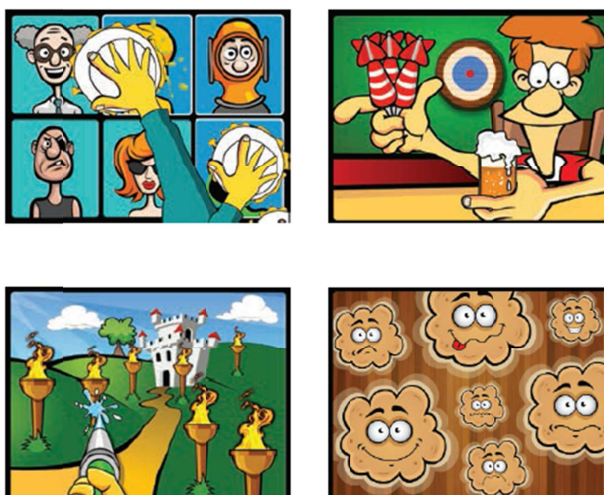


## Look to Learn について

Look to Learn は注視する(見る事)の練習をするための40のゲームをセットにしたソフトウェアです。ゲームは見る練習をする意欲がわき、選択するスキルを向上させるように楽しく設計されています。

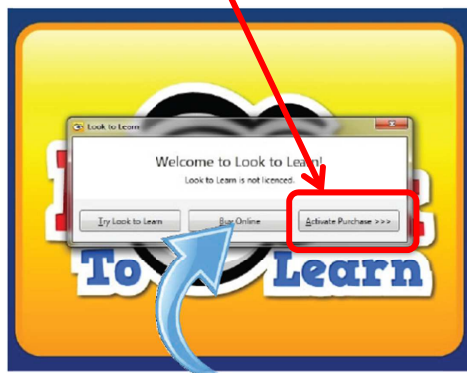
個々のゲームは、原因と結果の理解から正確な視線のコントロールまで異なるスキルを成長させる事を目的にしています。ソフトウェアは教師やセラピストの方々の助言のもとに製作され、見る力の評価ツールも備えています。

何よりもまず、Look to Learn は、意欲を高め楽しく練習できるように設計されています。



## インストールのしかたとライセンスの入力(アクティベーション)

- 1) コンピュータの CD ドライブに Look to Learn の CD を入れます。
- 2) CD 中の Look toLearn.exe をダブルクリックし、あとはスクリーン上の指示に従ってインストールしてください。
- 3) 最初に Look to Learn をインストールすると Hose(うま)、Custard Pies(カスタードパイ)、Dinner Time(ごはんのじかん)の三つのゲームに入れるようになっています。または下の画像が出てきます。残りのゲームも全てできるようにするには、3つのボタンの一番右のボタンをクリックしてライセンスの番号(activation code)を入力します。(インターネット接続が必要です。)



## はじめに

### 視線入力の準備

Look to Learn を使うには視線入力装置（マイトビー、PCEye、PCEyeGo）が必要です。視線でマウスカーソルが動かせるように Windows Control（緑のアイコン）を起動します。

ほとんどの初歩のゲームは視線でマウスを動かすだけ視覚的な反応がすぐにおこるようになっていきます。選択が必要な場面では、選択の確認のためにユーザーは画面上の対象物を 1-2 秒間見続ける必要があります。

## キャリブレーション

視線入力装置は、スクリーン上のどこを見ているのかを測定するために個々のユーザーの目を計測します。この手順をキャリブレーションと言います。

Look to Learn を正確にコントロールするには良いキャリブレーションデータが必要ですが魔法のマウスや魔法の四角のような大きなまたはターゲットにする対象物が無いゲームはさほど正確さを必要としません。

ユーザーにとってはじめてのゲームで、キャリブレーションの手続きが難しい場合は、他の人のキャリブレーションデータを使って始める事ができます。これによってユーザーがキャリブレーション無しで Look to Learn を楽しむことが可能になります。

## キャリブレーションのコツ

### 1) 上手に設定を行う

通常のキャリブレーションでは下記のような設定をお奨めします。

- 背景は暗い色
- 5ポイントのキャリブレーション
- 興味を持つ画像やコントラストの高い色をキャリブレーションポイントに使う
- 中ぐらいのスピードで、ステップスルーでのキャリブレーションが有効な場合があります。

### ステップスルーキャリブレーションの方法

Gaze Interaction Settings（赤いアイコン）をダブルクリック

キャリブレーション → 設定 → キーボードのステップスルーをチェック

キャリブレーションを開始、ユーザーがキャリブレーションポイントを見た時に S キーを押し、また S キーを押して進めます。

ステップスルーキャリブレーションを効果的に行うには、ユーザーの目を見て、キャリブレーションポイントをちゃんと見た時に S キーを押します。

### 2) キャリブレーションにイメージを使う

ユーザーがキャリブレーションポイントに目を向けるように、ユーザーが好きな、親しんでいる画像をキャリブレーションのターゲットの画像に使うのも効果があります。

### Gaze Interaction Settings のキャリブレーション → 設定 → 刺激

キャリブレーションに使用したいビデオ画像を選択します。第一刺激はキャリブレーション用、第二刺激はユーザーを画面に引き付けるための画像というように使い分ける事が出来ます。画像の切り替えは T キーで行います。

### 3) ポイントの改良を行う

トビーのイトラッカーではキャリブレーションデータが上手く取れなかった個所だけ再度キャリブレーションを行う機能があります。ユーザーの疲労をなるべく少なくし、より良いキャリブレーションを出来るだけ短時間で取得するときに役に立ちます。

#### Gaze Interaction Settings のキャリブレーション

キャリブレーション後、改良したいキャリブレーションポイントをクリックして□でかこみ、ポイントの改良をクリック

### 4) 色のコントラストを変える

色の劇的なコントラストは、あるユーザーたちにとってはキャリブレーションポイントを目で追いかけるのをより楽にします。視覚障害があるユーザーにとって最も効果的な色のコントラストは、黄色い画面上に青いキャリブレーションポイントです。

#### Gaze Interaction Settings のキャリブレーション

設定 → 背景の色、刺激色を変更

### 5) 注意する事

- 眼鏡のフレームの反射
- 下がったまぶたや長いまつ毛(スクリーンを少し上にしてユーザーの目が開くように促して見ましょう)
- 視線入力装置に向けて明るい照明が照らしている状態

### 6) 被験者とスクリーン(視線入力装置)の位置関係のコツ

- ユーザーの目の高さでスクリーンまでの距離が正しいか、トラックステータス画面で必ず確認します。  
Gaze Interaction Settings→キャリブレーション→トラックステータスまたはマルチボタン A など
- 正しい位置にする時はユーザーではなく、スクリーン側を動かします。

### 7) 注意する事周りの環境について考える

まわりの環境が上手にゲームがかるかどうかを大きく左右します。ベストの結果を得るには、

- ポスター、テレビ、周りの人々のようなユーザーを注意散漫にする不必要な要素は取り除きます。
- 静かな場所を使います。
- 明るすぎる照明は避ける、少し暗めの部屋のほうがスクリーン上のコンテンツに引き付けやすいでしょう。



## Look to Learn の様々なゲーム

**センサリー 感覚:** 原因と結果を理解する

**探 索:** スクリーン全体に目を向け関われるように促す

**ターゲット:** 正確な注視を助ける

**選 択:** 選択するスキルを成長させる

**コントロール:** 正確な注視を制御し、ドラッグ&ドロップのスキルを身に着ける



センサリー	探 索	ターゲット	選 択	コントロール
Custard pies カスタードパイ	Bottles びんこわし	Hose ホースの水	Dinner time ごはんのじかん	Darts ダーツ
Magic mouse 魔法のマウス	Magic squares 魔法の四角	Bubbles しゃぼんだま	Javelin やりなげ	Wizard's potion 魔法使いの薬
Egg たまご	Graffiti らくがき	Shoot 射的	Snowman ゆきだるま	Penalty サッカー
Cannon 大砲	Fart clouds おならの雲	Video wall x2 ビデオの壁 2	Tyres タイヤ	Jungle ジャングル
Reveal shapes ジグソーパズル	Face splat パイをぶつけろ	Video wall x4 ビデオの壁 4	Drummer ドラマー	Dinosaurs 恐竜
Reveal blocks ブロック	Scratch card けずってみよう	Video wall x6 ビデオの壁 6	Opinions 意見	Bugs 虫
Farmyard 農園	Park life 公園	Fruit punch フルーツパンチ	Monster factory モンスター向上	Underwater 水の中
Music squares 楽器演奏	Classroom 教室	Snowflake ゆきの結晶	Paper,scissors,stone じゃんけんぽん	Woodland 森の中



## センサリー 感覚

### カスタードパイ

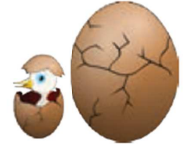
スクリーン上に現れる写真を、パイを投げつけるために見てください。6 つの写真が入っていますが、好きな写真と取り替える事ができます。(ページ参照) このゲームはスクリーンの異なる場所に表示されている対象物への反応を評価できます。

#### スタート画面の説明

「君が仕返する時がついにやって来た。君の友達、先生、家族にベタベタのカスタードパイを投げつけろ！」

Start: 開始します。

Change Pictures: パイを投げつける写真を変更できます。



### マジックマウス

はじめて視線を使ったゲームをするユーザーに向いています。ユーザーがどこでも良いのでスクリーン上を見れば、効果音と一緒に見た場所に画像が表示されます。星が出てきたら、星を注視すると次の特殊効果に変更できます。

#### スタート画面の説明

「いろんな形や音をつくるために魔法のマウスを目で動かそう。魔法の星をじっと見ると絵と音が変わるよ」

### たまご

たまごの殻を割るために卵をじっと見て、どんな動物が中から出てくるか観察します。動物が現れるのに 5 秒かかります。たまごゲームはスクリーン上の特定の場所に焦点を合わせてみる練習になります。

#### スタート画面の説明

「卵の中には何があるの？たまごをじっと見ればたまごの殻が割れるよ。中から出てくるものにあいさつしてね」

### 大砲

異なる場所をじっと見る事によってレンガの壁に絵の具を投げつけます。大砲は自動的に発射しますので、これはもっとも簡単なゲームの1つです。

#### スタート画面の説明

「大砲には絵具の弾がはいっているし、壁を汚す準備は OK だ。君が見たところに絵の具を発射するよ」

Start: 開始します。

Change Pictures: レンガの壁を他の場所などの写真と変える事が出来ます。

### ジグソーパズル (Reveal shapes)

ジグソーパズル上の画像の下にある画像が隠れています。パズルの小片を見ると隠れた画像が少しずつ見えて来ます。隠れている写真をユーザーが好きな人や写真に変更するとやる気が増すかもしれません。(ページ参照)

#### スタート画面の説明

「パズルの下に君の好きな写真が隠れているよ。画面中を見回すと写真が出てくるよ」

Start: 開始します。

Change Pictures: 隠れている写真を変更します。

## ブロック

ブロックはジグソーパズルと同じようなゲームですが、画面上に視覚的注意をそらす物が少ない画面構成になっています。この画面構成になれば、今後のゲームにも役に立ちます。

スタート画面の説明

「ブロックの下に君の好きな写真が隠れているよ。ブロックを見るとブロックがはがれて下の写真が出てくるよ。」

Start: 開始します。

Change Pictures: 隠れている写真を変更します。

## 農園

家畜小屋のドアを3秒間見るとドアが開き動物が現れます。

スタート画面の説明

「ようこそ牧場へ！小屋の中には何がいるのかな？小屋の入り口を3秒間見ると何がいるのかわかるよ」

## 楽器演奏

画面上の楽器を見ると演奏がはじまります。全ての楽器は一つの同じ曲を演奏していますので、それぞれの楽器を一つずつ見ていって全体の演奏を聴けるかどうか試して見ましょう。もう一度同じ楽器を見ると演奏は止まります。

スタート画面の説明

「さあ、ステージで演奏する時間だよ。楽器を見れば演奏を始めます。好きな楽器をどンドン見て演奏しよう。」



## 探 索

### びんこわし

出来だけたくさんのビンを目で見る事によってボールを投げて割りましょう。割るためには割りたい便をじっと見ます。何が起こるかみて下さい。

スタート画面の説明

「棚には9本のビンがなんでいます。さーびんを粉々にこわそう。割りたいビンを見るとボールが飛んでビンが割れるよ」



## 魔法の四角

スクリーンを見回せば見回すほど音楽の鳴る四角が出てきます。同じ四角をもう一度見ると色が変わり違う音が鳴ります。

### スタート画面の説明

「画面を見ると音楽が流れて四角がいっぱい出てきます。見れば見るほどいろいろな色の四角が出てくるよ」

## らくがき

スクリーンを見るとスプレーペイントで壁に落書きが描けます。色を変えるにはスクリーンの

### スタート画面の説明

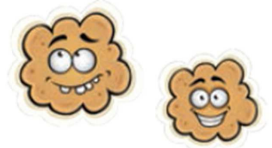
「スプレー缶は準備 OK だ。落書き壁には何も書かれていないし誰も見ていない。好きな色を選んでスプレーで落書きしちゃえ。落書きを消すには右下の赤丸バツテンを見てね」

## おならの雲

ある種のユーモアのセンスをお持ちの方へ。おならのかたまりをみるとおならします。

### スタート画面の説明

「臭そうな音をだしちゃえ。なまいきな顔をした雲をみるとおならするよ。」



## パイをぶつけろ

それぞれのキャラクターをじっと見てカスタードパイを顔に投げつけます。

### 画面の説明

「次から次に現れるまぬけなギャングの顔にパイをぶつけちゃえ。一つの顔を見るたびに顔にパイがとんでいくよ」

## けずってみよう

隠された画像をみるためにさまざまな材質の壁を削ります。絵を変えてやる気を向上させましょう。

### スタート画面の説明

「画面中を見回すと削れる音がして、絵が出てくるよ。好きな絵を隠して見て」

Change Pictures: 隠れている写真を変更します。

## 公園

公園の様々な対象物を見る事によって動かします。探索してみましょう

### 画面の説明

「僕たちの公園へ来て見て。忘れられなくなるよ。公園の様々な人や物を見て動かして見よう。さて何が起こるかな」

## 教室

教室の様々な対象物を見る事によって動かします。教室を生き生きさせましょう。

### スタート画面の説明

「教室の中を見回して見よう。いろいろな人や物が動くよ。でも電球をわらないように気を付けて！」



## ターゲット

### ホースの水

大きなホースを使って車を洗ったり、火を消したり、植物に水をあげたり、虫に吹きかけたり、鳥を驚かししたりします。全部終わるまで対象物を見ましょう。

#### スタート画面の説明

「蛇口は開いた。大きなホースで水を出しましょう。自動車を洗おう、火を消そう、小鳥をおどかしちゃえ、全部終わるまでチャレンジ！」



### しゃぼんだま

シャボン玉を見る事によって、シャボン玉をこわします。シャボン玉をはじけさせると小さなシャボン玉にわかれ、もっと正確な注視が必要になります。

#### スタート画面の説明

「こののんびりしたシャボン玉割は、実は正確な注視を必要とします。シャボン玉を割るにはシャボン玉を見て下さい。」

Analysis: 分析ではユーザーが見ていた場所を色温度で可視化します。

### 射的

レベルが上がるにつれてユーザーはより多くのターゲットを見る事が要求されます。このゲームは時計とにらめっこで得点を競います。高得点を目指してください。

#### スタート画面の説明

「ストップウォッチをスタートするにはターゲットをクリックします。ターゲットを見る事によつて的をうちぬきます。全てのレベルが終わるのにどれだけ早くできたかを競争しましょう。

Change Picture: やる気をあげるために好きな写真に変えてください。

### ビデオの壁 2,4,6

ビデオの壁ゲームはスクリーン上に2、4、または6つのビデオを表示させます。タイルに目を向けている間はビデオが再生されます。眼を話すと直ぐにビデオはストップします。

注記: ビデオはお手持ちのビデオに入れ替える事ができます。フラッシュ(.flv)フォーマットのみ有効です。(ページを参照)

#### スタート画面の説明

「見たいビデオはどれ? サッカー? ダンサー? レーザー?」

Change Picture: やる気をあげるために好きな写真に変えてください。

### フルーツパンチ

大きなボクシングのグローブでおかしな顔の果物を一個ずつペチャンコにつぶします。つぶすためにはスクリーン上で動いているターゲットを目で追いかけて見る必要があります。ゲームを終わるには 20 個の果物をつぶす必要があります。

#### スタート画面の説明

「画面上におかしな顔の果物が浮かんでいるね。ボクシンググローブでつぶしちゃえ。20 個全部つぶせるかな?」

## 雪の結晶

落ちてくる雪の結晶を見ると雪だるまがどんどん出来てきます。25 個の雪の結晶を見ることが出来るとゲームは終了で、雪だるまが動きます。

### スタート画面の説明

「雪が降っている。雪だるまを作る時が来た。雪だるまを作るには雪の結晶を見てね。雪の結晶を 25 個見ると、雪だるまが動くよ」

## 選択

選択ゲームの中で選択を決定するには、対象物を 1-2 秒見続ける必要があります。

### ごはんの時間

画面の右側から何を食べるか、注視する事でメニューを選びます。

### スタート画面の説明

「さあ、ご飯の時間だ。何を食べるか右側のメニューから選んでね。おいしそうなハンバーガーか、体に良い果物か、それとも変な虫？」

### やり投げ

やり投げの選手が何を投げるかを選択します。画面の左から選択します。

### スタート画面の説明

「君が投げるのをスタジアムの皆が今か今かと待っています。君はどれを投げるつもり？ やり、ほうき、それとも重たいおもり？」

Analysis: 分析ではユーザーが見ていた場所を色温度で可視化します。

### ゆきだるま

どのように雪だるまを助けてあげるかを選択します。スクリーンの右側から選択します。

### スタート画面の説明

「雪が降って誰かが雪だるまを作りました。雪だるまに君は何をしてあげる？ あったかい飲み物？ 暖かいマフラー？ それとも雪のボールをぶつけちゃう？」

Analysis: 分析ではユーザーが見ていた場所を色温度で可視化します。

### タイヤ

自動車のコリンにどのタイヤを付けてあげる選択します。スクリーンの左側から選択します。

### スタート画面の説明

「レースカーのコリンはカーレースの準備 OK です。コリンに新しい素敵なタイヤを付けてあげましょう。ドーナツのタイヤにする？ それともゴムのタイヤ？」

### ドラマー

どのドラムスティックを使うべきかドラマーのディエゴに選んであげます。スクリーンの右側から選んで下さい。

### スタート画面の説明



「ドラマのディエゴはステージにいますがドラムスティックを忘れてしまいました。君はどれをディエゴに渡して助けてあげるつもり？ドラムスティック？松明？それともヘビ？」

## 意見

LOVE(好き)かHATE(嫌い)かを決める前にスクリーン中央の画像を見ます。もし好きなら緑のニコニコ顔を見ます。もし嫌いなら赤い怒った顔を見ます。このゲームは、視線入力による代替コミュニケーションや選択に移行してゆくために役に立つゲームです。

## モンスター工場

モンスター工場で口、目、かざりと体を選んでおっかないモンスターをつくります。

### スタート画面の説明

「ようこそモンスター工場へ！自分でお気に入りのモンスターを作るチャンスだよ。最初に口を選んで、次に目、次にかざり、最後に体を選ぶんだ。」

## じゃんけんぽん

おなじみのじゃんけんゲームです。グーは石です。チョキはハサミです。パーは紙です。

- 紙は石を包むことが出来るのでグーにパーは勝ちます。
- 石はハサミでは切れないのでグーはチョキに勝ちます。
- ハサミは紙を切れるのでチョキはパーに勝ちます。



このゲームは3番勝負で、ターゲティングと選択するスキルを成長させます。

### スタート画面の説明

「外国のじゃんけんゲームだよ。パーはちょっとだけ違うけどルールはいつしよだよ。さあ最初に3回勝った方が勝者だよ。」

Analysis: 分析ではユーザーが見ていた場所を色温度で可視化します。

## コントロール

### ダーツ

さあダーツを始めましょう。できるだけ的の中心を狙ってじっと見ましょう。的の中の外側は10点、青い輪は50点、真ん中の赤い丸を見ることが出来たら100点です。

### スタート画面の説明

「狙いを定めてダーツの矢を投げてね。真ん中に当たれば最高得点100点だよ。このゲームは視線入力の時に使うじっと見続けるスキルのためにとても良い練習になります。」

Analysis: 分析ではユーザーが見ていた場所を色温度で可視化します。

### 魔法使いの薬

魔法使いが4つの特別な材料を使って魔法の薬を作ろうとしています。ユーザーは魔法使いが大釜に違う色の薬の材料を入れるのを注意深く見て、魔法使いが入れた色の材料を同じ回数同じ順番に入れて真似をします。さあ何回覚えていられるでしょうか？



#### スタート画面の説明

「魔法使いのウィッチュは魔法のくすりを作ろうとしています。君の助けが必要なんだって。ウィッチュが薬の材料の色のついた水を入れるのをよく見て覚えておいて。今度は君がウィッチュが入れた色の水を入れた回数だけ正確に真似して入れるんだ。さあどこまで覚えていられるかな？」

#### サッカー

このゲームはサッカーのペナルティーシュートを視線で行います。ユーザーとモンスターのモリーは五回交代でシュートを競います。

ゲームを始めるには、まず初めにサッカーボールを見ます。次はシュートさせる選手と着せたいユニフォームの色を選びます。

ペナルティーシュートをけるには、ゴールの中の蹴りたい方向を見て選びます。選手がボールをけり、モンスターのモリーがゴールキーパーになって防ごうとします。

今度はユーザーがゴールキーパーになるように、真ん中の交代マークを見ます。今度はゴールキーパーとして飛び込んでボールを取りたいところをゴールの中で見て選択します。

#### スタート画面の説明

「さあ決勝戦でハラハラドキドキの延長戦をたたかい、ペナルティーシュートの時がやってきました。君が選手を選んで、ユニフォームを選び、モンスターとの対戦だ。幸運を祈る！」

#### ジャングル

ジャングルの場面を作ります。動物を見て選択し次にジャングルの中の星を目で見て選んで動物を配置します。

#### スタート画面の説明

「ジャングルにはたくさんの動物がいるね。まず動物を選んで、次に星を選んでジャングルに置いてみて」

#### 恐竜

先史時代の場面を作ります。まず恐竜を見て選択し次に星を選んで配置します。

#### スタート画面の説明

「ドラッグ&ドロップの練習の時が来ました。まず一匹の恐竜を選ぶために恐竜を見て、次に置く場所を決めるために星の1つを見ます。」

#### 虫

虫がいっぱいいる場面を作ります。虫を見て選択し次に虫を配置する場所を星を見て選びます。

#### スタート画面の説明

「ドラッグ&ドロップの練習です。まずムシの1匹を目で見て選んで、次に星の1つを置くために見ます。」

#### 水の中

水の中の場面を作ります。まず水の中の生物を1匹選んで見て、次に水の中の配置したい場所をどこでも良いので見て配置します。

#### スタート画面の説明

「どんな生き物が海の中には住んでいるのかな？生き物の1匹を選んで、次に水の中のどこでも好きな場所を見てクリックしておいてみましょう。」

## 森の中

森の中の場面を作ります。動物を1匹選んで見ます、次に森の中のどこでも好きな場所を見て配置します。

### スタート場面選択

「森の中は生き物でいっぱいです。森の中の生き物一つを見て、森の中の適切な場所を目で見えてクリックしておいてみましょう。」

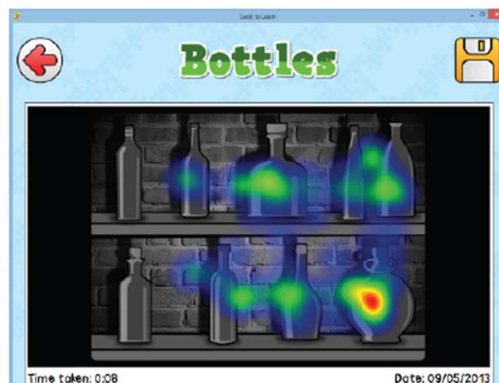


## ゲーム中の視線を分析する

Look to Learn にはゲームの最中にユーザーがどこを見ていたかを可視化するツールが入っています。同時にこのツールはスクリーン上のどの範囲まで視線が有ったか、何をユーザーが見ていたかの妥当性、どれくらい進歩したか分析する助けになります。

### 分析ツールを使って

ユーザーがゲームを終わったら、Analysis「分析」ボタンをクリックしてください。下の絵のような可視化画像を表示します。



- 色がついているところはユーザーが見ていた場所です。
- 次の順番でユーザーがある個所をより長く見ていたかを示しています。青→緑→黄色→赤
- Time Taken「かかった時間」はゲームが開いていた合計時間です。
- フロッピー型のアイコンをクリックすると、このヒートマップ-色温度の画像を保存できます。ユーザーの活動記録としてそれを印刷する事ができます。

### 注意事項:

静止画ではない背景のゲームについては、ヒートマップは標準的な1枚のスクリーンショット上に表示されます。ですからユーザーが適切な対象物を見たかどうかを分析するときには注意深く行ってください。





## 絵を変更する

いくつかのゲームではゲームで使う画像を変更する事ができます。スタート画面の Change Picture 「画像変更」をクリックしてください。違う画像に変更したい画像をスクリーン上から選びます。



ゲームの最初の画面に戻すには画面右上の緑の矢印アイコンをクリックします。

## ビデオを変更する

ビデオの壁ゲームでは好きなビデオに変更する事が出来ます。ビデオのフォーマットはフラッシュ(.flv)である必要があります。フラッシュファイルに変換する簡単な方法を 2 つご紹介します。(但し英語です。またダウンロードによるマルウェア等のリスクについては一切責任を負いません。)

Any Video Converter ((<http://www.any-video-converter.com>) 無料の評価バージョンは 3 分の長さのビデオまで使用できます。

Save Tube (<http://www.savetube.com/>) YouTube のビデオをフラッシュファイルとして保存できます。

- 使いたい YouTube のビデオを探す
- その URL をコピーする
- <http://www.savetube.com/> のサイトへ行く
- .flv フォーマットでビデオを保存するように選択する
- Windows が自動的にダウンロードフォルダーに保存します。



## ショートカットキー

Look to Learn をマウスやタッチスクリーン無しで使うショートカットキー一覧です。

<b>A</b>	分析ツールを起動
<b>D</b>	画像やビデオを元の初期設定に戻す
<b>P または V</b>	画像を変更 または ビデオを変更
<b>S</b>	Look to Learn を開始／ゲームを開始／分析画面を保存
<b>1-9</b>	スクリーンに対応するゲームを起動／対応する画像やビデオを変更する
<b>Enter</b>	ホームスクリーンで Look to Learn を開始
<b>Backspace</b>	前の画面に戻る
<b>Escape</b>	前の画面に戻る／ゲームを終わる