

Smartbox



Activities for Eye Gaze  
**workbook**

**ワークブック 日本語版**



 **Creact**

株式会社クレアクト

※WEBサイトへの無断転載・改変等は固く禁じます。

# 目次



この本の使い方

## センサー

カスタードパイ	4
魔法のマウス	5
たまご	6
たいほう	7
シェイプをはがせ	8
ブロックをはがせ	9
農園	10
音楽のひろば	11

## 探索



ピンこわし	12
まほうのブロック	13
らくがき	14
おならのたいぐん	15
フェイス・スプラット	16
スクラッチ・カード	17
公園での出来事	18
教室	19



## ターゲット

ホース	20
シャボン玉	21
しゃげき	22
ビデオウォール x2	23
ビデオウォール x4	24
ビデオウォール x6	25
フルーツ・パンチ	26
雪のけっしょう	27

## 選択

夕食の時間	28
やり投げ	29
雪だるま	30
タイヤ	31
ドラマー	32
君の意見	33
モンスター工場	34
ぐー・ちょき・ぱー	35



## コントロール

ダーツ	36
Wizard's Potion	37
ペナルティー	38
ジャングル	39
きょうりゅう	40
虫と遊ぼう	41
水の中	42
森の中	43

例：ワークシート	44
スーパースターワークシート	45
Pスケールシート	46
簡易記録シート	47



## この本の使い方



このワークブックはLook to Learn見る力を育てるソフトに付随して作成されたものです。先生や保護者の方々など指導をされる方のための、経時的に成長をたどる事ができるためのツールです。

### ワークシート

すべてのゲームについてのユーザーの達成度をこのワークシートに記録することができます。このワークシートは、① 一般的な理解 ②コンテンツへの反応 ③視線入力スキル、の3つの評価項目に分けられます。それぞれの評価項目では複数の選択肢に印をつけられます。また余白にコメントや観察内容も記載する事が出来ます。記入例については44ページをご参照下さい。スーパースター・ワークシートや簡易記録シートは、様々な視線ユーザーの高得点や最速の時間を記録したり、達成の証明書に使用できます。(47ページ参照)

追加のワークシートは(株)クレアクトにお問合せ下さい。

### Pスケールについて

イギリスの多くの学校では、ナショナル・カリキュラムのレベル1以下の生徒の総合的な成績を示すPスケール成果基準を使用しています。Pスケールはナショナル・カリキュラムのレベルと同様に使用できるよう設計されています。

このワークブックには各ゲームがICTのPスケールのどの段階に分類されるかが記されています。これらは評価シートの右上部隅に記されています。(このレベルは、どのようにゲームを指導されたかに依存する可能性があります)。

この評価スケールは、あくまでも指標であり、意見も様々ですのご参考用です。Look to Learnが使用するPレベルの説明については46ページをご覧ください。

The screenshot shows a worksheet form with a yellow 'TIPS' box at the top right containing three bullet points: 'Use photographs of family and friends to motivate the learner', 'Good for analysing targeting skills', and 'If users get close they may need help with the small targets'. Below the tips are fields for 'Facilitator:', 'Date:', and 'Time spent:'. A table follows with columns 'Developing', 'Achieved', and 'Observations and Targets'. The 'Observations and Targets' column header is circled in red, and a red arrow points to it. The text 'P4-P5' is written in the top right corner of the table area.

### アクティビティー向上

視線入力スキル向上の指導に役立つために、各アクティビティ(ゲーム)のヒントを載せました。このヒントはLook to Learnを通してユーザーが最大限にまなべるよう、また視線入力スキルを向上し続けるためのアドバイスのようなものです。各シートの黄色いボックスにそれぞれ記載されておりますのでご参照下さい。

### 分析結果

Look to Learnには、アクティビティ中に誰かがどこを見ていたかを示す分析ツールが含まれています。これはユーザーの画面上のアクセス範囲、ユーザーが何を見ていたかの妥当性・関連性、見るスキルの上度を分析するのにも役立ちます。分析ツールにアクセスして使用方法については、Look to Learnのマニュアルを参照してください。

### アクティビティの編集

アクティビティの多くは、ユーザーのやる気を引き出すのに役立つ画像やビデオでカスタマイズできます。アクティビティを編集する方法については、マニュアルをご参照ください。



### カスタードパイ

画面上に現れる写真を注視するとカスタードパイが投げつけられます。このアクティビティを通し、スクリーン上の異なるエリアの対象物への応答を分析することが出来ます

### ヒント

- モチベーション上げるために家族や友達の写真を使ってみましょう
- ターゲットに目を向けるスキルを分析することができます
- ユーザーが物体の近くまで見ることが出来ているかを観察しサポートしましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(ii)
画面に目を向けることができる					
静止画に照準を合わせる事が出来ている					
全画面の範囲を見ることが出来る					
指示に対して適切に反応している					
すべてのターゲットを注視できる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション: Y  N

生徒の位置:

分析機能の使用: Y  N   
コメント:

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使った: Y  N

機器の位置:



### ヒント

- 星をみると違う効果音、特殊効果に変更されます
- 特殊効果を画面中に生成できるか画面上の各隅のほうも見るように促します



### 魔法のマウス

画面上を見つめるだけで効果音や特殊効果が現れます。画面上に星が現れてそれを見ると、次に違う効果音や特殊効果が現れます。

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(i)-P5
画面に目を向けることできる					
指示に対して適切に反応できている					
特殊効果を画面中に動かすことができる					
スクリーンを見る事で特殊効果を作っていることを理解できている					
特殊効果の変更のために静止した星を狙って見ることができる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### たまご

たまごを注視して殻を割り、中にどんな動物が出てくるか見ます。動物が現れるのに5秒かかります。これは一定時間スクリーン上のあるエリアを注視する能力を促します。



### ヒント

- 卵をかえすにはユーザーは卵を一定時間見続ける必要があります
- 画面上に星が現れたら、次の卵を読み込むためにそれを見ます
- 対象物のターゲティングを促します

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2(ii),P4, P5w
画面に目を向けることができる					
音とアニメーションに関わることができる					
アクティビティを再開するために星をみる					
指示に対して適切に反応できている					
卵を見る事で卵が割れて動物が出てくることを理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション : Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 大砲

大砲の向きを視線で変えながら壁にペイントしていくアクティビティ。  
大砲は自動的に発射されるので、比較的簡単なアクティビティです。



### ヒント

- モチベーションを上げるために背景は好きな画像に変更が出来ます
- 見回すのを促すために異なる焦点位置の画像を試します
- 家族や友達の写真を試してみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標
画面に目を向けることができる				P3(ii), P4, P5
異なる場所の画像にペンキを発射するために画面を見まわしている				
指示に対して適切に応答できる				
画面を見る事でペンキが投げつけられているのを理解している				
カスタマイズされた背景によって関わった				

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション : Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使った: Y  N

機器の位置:

コメント:





### シェイプをはがせ

ジグソーパズルのように画像が下に隠れています。シェイプ（小片）を見つめると、小片が消え隠されていた絵が出てきます。

### ・ ント

- ・ 潜在的なAAC(拡大代替コミュニケーション)ユーザーのための学習練習に適しています
- ・ シェイプの下に画像がある事を理解していますか？
- ・ ユーザーに自信があれば、タイミングを見て全て完成させて下さい

学習目標: \_\_\_\_\_

日付: \_\_\_\_\_

実施時間: \_\_\_\_\_

活動時間: \_\_\_\_\_

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4, P5
画面に目を向けることができる					
静止画に標準を合わせるができる					
画面の異なるエリアを見ることができる					
最後の画像に反応している					
指示に対して適切に応答している					
見ることによってシェイプの下に隠された画像が見えるようになる事を理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前: \_\_\_\_\_

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置: \_\_\_\_\_

分析機能の使用: Y  N

先生の名前: \_\_\_\_\_

カスタマイズした画像/ビデオを使った: Y  N

機器の位置: \_\_\_\_\_

コメント: \_\_\_\_\_



### ブロックをはがせ

「シェイプをはがせ」と同じ要領で、ブロックを選択しブロックの下に隠れている画像を当てるアクティビティ。「シェイプをはがせに」比べ注意散漫が生じにくい、キーボードやボタンに似た規則正しい配置になっています。



### ヒント

- 画面への関りを促すために違う背景画像を試してみてください
- ユーザーはブロックの下に画像がある事を理解していますか
- 自信ありそうならタイミングを見て全て完成させてみてください

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4, P5
画面に目を向けることができる					
静止画像のブロックに照準を合わせられる					
画面の異なるエリアを見ることができる					
最後の画像に反応している					
指示に対して適切に応答している					
見ることによってブロックの下に隠された画像が見えるようになる事を理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション:  Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:  Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使った:  Y  N

機器の位置:

コメント:





### 農園

家畜小屋の扉を3秒間見つめて扉を開き、いくつかの動物のうちの一匹を表示させます

### ヒント

- ユーザーにターゲットの上を注視することを教えます
- モチベーション上げるため、動物の名前を教えてください
- 動物のアニメーションをみているか観察してみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4-P6
画面に目を向けることができる					
最初のトラクターのアニメに関わった					
サウンドとドアの動きに反応する					
3秒間家畜小屋の扉に焦点を合わせることができる					
指示に適切に反応する					
家畜小屋の扉を3秒間見ると扉が開くのを理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリブレーション:Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント





### 音楽のひろば

全ての楽器は同じ曲を演奏します。1つずつ見る事で全部の楽器を演奏させてください。次に一つずつ見て各楽器の演奏をストップしてみましょう。



### ヒント

- 楽器をのボタンを見て選択するとその楽器が演奏します
- バンド全体が演奏するようにしてみましょう
- 楽器の名前を言って、その楽器を選べるか試してみましょう



学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4-P6
画面に目を向けることができる					
静止画の楽器に照準を合わせられる					
指示に適切に反応する					
全ての楽器を演奏するために画面全体にアクセスしている					
それぞれの楽器を見る事で演奏が始まる事を理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の引用:

Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### ビンこわし

ビンを見るのは出来るだけたくさんビンを壊すためです。全て壊せるかやってみましょう

**ヒント.** 何個ビンを壊せたか見てみましょう

- 全てのビンを壊すように促してみましょう (異なった形や大きさのビンがあります)
- 見ている範囲やビンを正確に注視出来ているか分析します

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2 (ii) P3 (i) P4
画面に目を向けることができる					
静止しているビンを狙う事ができる					
指示に適切に反応している					
画面の異なるエリアにアクセスでき、異なるビンを壊すことができる					
ビンを見るとボールを投げ、それがビンを壊していることを理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 魔法のブロック

画面をみると音の出る四角いブロックが現れます。一度現れたブロックを再度見ると違う色と音楽のブロックに変化します。

### ヒント

- 画面全体を見られるように促しましょう
- 特定の四角いブロックの色を変えるように促してみましょう
- 自信がついてきたら、何か絵(形)を描けますか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P5
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応できる					
画面を見る事で特殊効果を作っていることを理解している					
四角いブロックを再度見る事で音の高さや色が変わることを理解している					
音の高さや色が変わる事でモチベーションが上がった					
画面のあらゆる個所に注視点を動かすことができる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:



### らくがき

画面上の壁をみる事でにスプレーで描くことができます。色や太さを変える円形丸いボタンを見る事でスプレーの色や大きさを変えられます。消去は右下部の×印のボタンで出来ます。



### ヒント

- スプレーの色や太さを変えたりするよう、促します
- 画面全体をスプレーで描けているか確認しましょう
- ユーザーは特定の色を選ぶことができますか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P6
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応する					
視覚効果を変更するために色や太さのボタンを狙って見ることができる					
ペンキの色や太さについて選択ができる					
画面を見る事で落書き効果を作り出していることを理解している					
画面のあらゆる個所を注視することができる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:



### おならの大群

ユーモアたっぷりのゲームです!  
おならの雲をみて、おならの音を鳴らしてみよう。

- ヒント
- ちゃんと後ろに下がって、鼻もつまんで…!
  - ユーザーにちょっと違う笑顔のおならの雲をみつけられたか確認してみましょう
  - おなら雲の位置によって、ユーザーが標準を合わせる事が出来るか確認してみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:



	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(ii),P4
画面に目を向けることができる					
画面全体を探索している					
指示に適切に反応している					
静止画のおならを狙って見ることができる					
それぞれのおならの雲を見る事が、音やアニメーションの原因で有る事を理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### フェイス・スプラット

まぬけなギャングたちの顔にカスタードパイを投げつけましょう。これは小さな標的を注視できないユーザーにとって、とても簡単に狙えるように作られています。



### ヒント

- ・ユーザーに好きなギャングの顔を選ばせてみましょう
- ・特定の顔を狙って見られるか見てみましょう
- ・一回でいくつの顔にパイを投げつけられますか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2(ii)-P4 P5W
画面に目を向けることができる					
静止画のキャラクターを狙って見られる					
全画面の範囲を注視できている					
指示に適切に反応している					
顔の画像をみるとカスタードパイが投げられるのを理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### スクラッチ・カード

画面を見回すと特殊な質感の壁がはがれて、壁の下に隠れていた写真が表示されます。ユーザーのモチベーションを上げるために壁の下の写真を変えることができます

- ヒント**
- 友だちや家族の写真を使って驚かせましょう
  - 自信がついてきたら、タイミングをみて全てのアクティビティに取り組ませます
  - 画面の80%を削れば下の画像が現れます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2(ii),P3(i), P3(ii),P5
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応している					
画面全体に注視点を動かすことができる					
スクラッチカードを見る事で、下の絵が現れているのを理解している					
最後の星のアニメーションに反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像やビデオを使った: Y  N

機器の位置:

コメント:



### 公園での出来事

インタラクティブな公園のシーンの変化を楽しみ、生き生きとさせましょう



### ヒント

- インタラクティブな視覚効果シーンを探索する促します
- 「風船を割ってみて」のようなタスクを設定しましょう
- 8つのアニメーションがあります。ぜんぶ探せましたか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2-P6
画面に目を向けることができる					
アニメーションやサウンドを楽しむためにシーンを探索できる					
画面の異なる場所を見ることでアニメーションを開始させているのを理解している					
アニメーションに反応する					
指示に適切に反応する					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリブレーション : Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

コメント:

先生の名前:



機器の位置:





### 教室

このインタラクティブなシーンの様々なものを見る事で、教室内を生き生きとさせましょう。



### ヒント

- インタラクティブなシーンを探索するように促しましょう
- “電球を割ることが出来る？”というように指示を出してみましょう
- 8つのアニメーションがあります。すべて見つけれましたか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P2- P6
画面に目を向けることができる					
アニメーションやサウンドを再生しようとシーンを探索している					
シーンの異なる場所を見る事でアニメーションやサウンドが再生されていることを理解している					
アニメーションに反応する					
指示に適切に反応する					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリアレーション: Y N

ユーザー位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### ホース

水をかけて車を綺麗にしたり、火を消したり、植物に水を与えたり、虫をやっつけたり鳥達を怖がらせてみましょう。 - 全て大きなホースを使います。対象物を見てホースから発射します。全レベルを完成させましょう

### ヒント

- 違った位置や大きさの標的に命中できるか分析しましょう
- 自信があるようなら、タイミングをみてゲームを完了させましょう
- ゲームに活気を与えるために「ホース・ランド」についてのお話を作ってみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4,P5
画面に目を向けることができる					
ホースではなく対象物を見る必要があることを理解している					
指示に適切に反応する					
各レベルを成功裏に完成できる					
シーンの特定の対象物を見ることでホースから水を発射させているのを理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成目標						

ユーザーの名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:



### シャボン玉

画面上のシャボン玉を注視すると、シャボン玉が割れ小さなシャボン玉が二つ出来ます。その割れたシャボン玉を見ると、さらに小さなシャボン玉が二つ出来ます。

### ヒント

- 動いている物体を注視できるか分析しましょう
- 標的であるシャボン玉の目標数を設定してみましょう
- 一番小さいシャボン玉を割ることができましたか？

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来ていない/不可	成長中	達成	観察内容と目標
画面に目を向けることができる				P3(i),P3(ii),P4
指示に適切に反応する				
大小のシャボン玉いずれにも照準を合わせられる				
画面のあらゆる場所を対象に見ることができる				
シャボン玉を割る事で更にシャボン玉が現れていることを理解している				

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成目標						

ユーザーの名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:



### 射撃

各ステージに進むごとに的の枚数が増えていきます。各ステージでタイムが記録され、最後にトロフィー上に合計タイムが表示されます。ハイスコアを目指しましょう。スタートするには初めの的を3秒間注視する必要があります。



### ヒント

- 好みの写真を使って、ゲームをもっと面白くしましょう
- クラスのスコアボードを作成し、勝者には賞をあげましょう
- ターゲットから少しズれるのはキャリブレーションでのオフセット(精度的なズレ)を示しています



学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標
画面に目を向けることができる				P4-P6
的を撃つことができる				
全画面の範囲を注視できているか				
指示に適切に反応する				
カスタマイズした画像に反応する				
的を見る事で背後の画像が現れているのを理解している				

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成目標						



ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使った: Y  N

機器の位置:

コメント:



### ビデオウォール x2

ビデオウォールx2では画面で2つのビデオを再生できます。写真を見るとビデオを再生します。ビデオの画面から目を逸らすとストップします。

### ヒント

- 新しいビデオをyoutubeから保存する際はsavetube.comからダウンロードして下さい
- ビデオは画面上を探索しやすい位置に合わせましょう
- モチベーションや好みを理解するために違うビデオを試しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(ii),P4
画面に目を向けることができる					
ビデオを再生するために固視できる					
ビデオを再生し続けるために視線を保持できる					
好みのビデオを選ぶことができる					
見る事でビデオをコントロールしていることを理解している					
指示に適切に反応する					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザーの名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

カスタマイズした  
画像/ビデオを使用した:  
Y  N

機器の位置:

コメント:



### ビデオウォール x4

画面上に4つのビデオが表示されています。画面上のビデオを注視すると動画が再生され、視線を逸らすとビデオが停止します。

### ヒント

- YouTube動画を保存する際は、[savetube.com](http://savetube.com) を使います
- 画面探索を促すようにビデオを配置します
- 意欲や好みを理解するために違うビデオも試みましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標
画面に目を向けることができる				P3(ii),P4
ビデオを再生するために対象を固視できる				
ビデオを再生し続けるために注視を維持できる				
自分の気に入ったビデオを選択できる				
見る事によってビデオをコントロールしている事を理解している				
指示に適切に反応している				

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション:

Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使用した:

Y  N

機器の位置:

コメント:



### ビデオウォール x6

画面上に6つのビデオが表示されています。画面上のビデオを注視すると動画が再生され、視線を逸らすとビデオが停止します。

### ヒント

- YouTube動画を保存する際は、[savetube.com](http://savetube.com)を使います
- 画面探索を促すようにビデオを配置します
- 意欲や好みを理解するために違うビデオも試みましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(ii),P4
画面に目を向けることができる					
ビデオを再生するために対象を固視できる					
ビデオを再生し続けるために注視を維持できる					
自分の気に入ったビデオを選択できる					
見る事でビデオをコントロールしている事を理解している					
指示に適切に反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

機分析能の使用: Y  N

先生の名前:

カスタマイズした画像/ビデオを使用した: Y  N

機器の位置:

コメント:



### フルーツパンチ

巨大なボクシンググローブで、画面上を横切るクレイジーなフルーツの顔をぺちゃんこにしましょう。そのためには画面上に漂っているフルーツを見る必要があります。20個のフルーツを叩くことでゲームクリアとなります。



### ヒント

- これ迄の最高点を超えるように励みましょう (最高20パンチ)
- ゲーム中、他よりも反応が良い特定の果実がありますか?
- タイムが早くなっているか活動時間を計測してみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:



	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P3(i),P3(ii) P4 - P6
画面に目を向け向けることができる					
フルーツをパンチ出来る					
全画面の範囲を注視できている					
指示に適切に反応している					
アニメーションとサウンドに反応している					
フルーツを見る事でパンチを生成している事を理解している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 雪の結晶

降ってくる雪の結晶をみると、徐々に雪だるまが作られてきます。もし雪の結晶を25個見る事が出来れば完成で、30個で雪だるまが挨拶します



### ヒント

- ユーザーは右上の点数を見ることができますか？出来るだけ多く雪の結晶を見るように促しましょう
- 完了時間が早くなるか時間を測ってみましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	到達	観察内容と目標	P4,P5
画面に目を向けることができる					
雪だるまを作るために雪の結晶を狙える					
指示に適切に反応している					
雪の結晶と雪だるまのアニメーションに反応している					
雪の結晶を見る事で雪だるまを作っていることを理解している					
画面の全てのエリアにアクセスできる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザー位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:



### 夕食の時間

画面右側の食事メニューから夕食のために何を食べるか選びます



### ヒント

- 特定のものを選ぶように指示します。例) ハンバーガーはどこ？
- ユーザーがアニメーションを見ているかカーソルで視線の位置を観察しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P7
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応している					
選択した場所に視線を保持できる					
アニメーションを追いかけて見ている					
アニメーションに反応している					
違う食べ物を選択できる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

コメント:

先生の名前:



機器の位置:



### やり投げ

やり投げ選手が今から投げようとするものを選びます。画面の左側から投げさせたいものを見る事で選択します

### ヒント

- 特定のものを選ぶように指示します。例) ほうきはどこ？
- ユーザーがアニメーションを見ているかカーソルで視線の位置を観察しましょう



学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P7
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応している					
選択した場所に視線を保持できる					
アニメーションを追いかけている					
アニメーションに反応している					
異なるやり投げの選択ができています					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### 雪だるま

雪だるまを画面の右側にある3つの中から選んで雪だるまを助けてあげましょう。熱い紅茶、暖かいマフラー、雪玉のどれかを選ぶと雪だるまがどのように変化するか見てみましょう。

### ヒント

- 特定の選択を指示します。例) 紅茶を選べるかな？
- ユーザーがアニメーションを見ているかカーソルで視線の位置を観察しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P7
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応している					
対象の選択のために視線を保持できる					
アニメーションを追いかけている					
アニメーションに反応している					
異なる選択をすることが出来る					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャラプレーション: Y

N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### タイヤ

車のコリンにどのタイヤをあげるか選びます。  
画面の左側のオプションからタイヤを選んでみましょう。

### ヒント

- ユーザーに特定の選択を指示します。(例) ドーナッツはどこにある？
- ユーザーがアニメーションを見ているかカーソルで視線の位置を観察しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P7
画面に目を向けることができる					
指示に適切に反応している					
選択したものに視線を保持できる					
アニメーションを追いかけている					
アニメーションに反応している					
異なる選択をすることができる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

コメント:

先生の名前:

機器の位置:





### ドラマー

ドラマーのディエゴに合うドラムスティックを選んであげましょう。  
画面の右側にある3つのオプションから選びましょう。

### ヒント

- ユーザーに特定の選択をするように指示をします。  
例) ヘビでドラムをたたけるかな？
- ユーザーがアニメーションを見ているかカーソルで視線の位置を観察しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:



	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P7
画面に目を向けるこできる					
指示に適切に反応している					
選択しているものに視線を保持できる					
アニメーションを追いかけている					
アニメーションに反応している					
違うドラムスティックの選択ができる					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 君の意見

好きか嫌いか決める前にテレビ画面に映る画像を見て下さい。もし好きだったら緑の幸せそうな顔を見ます。もし嫌いだったら赤い怒った顔を見ます。

### ヒント

- 何か好きか嫌いかわかるために様々な画像を使いましょう
- 彼らの応答を、はいといえの会話のように使います
- 異なる反応を引き出すために異なる画像にいろいろ変えてみます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	到達	観察内容と目標	P4- F6
好き/嫌いの選択を行う事ができる					
好きと嫌いのキャラクターを狙って見ることができる					
好きと嫌いのキャラクターを選択するための注視を保持できる					
アニメーションを追いかけて反応している					
好きと嫌いの選択を理解している					
指示に適切に反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### モンスター工場

モンスター工場で君だけのおっかないモンスターをつくりましょう！  
モンスターの口や目や帽子、胴体をそれぞれ目で見て選択します。



### ヒント

- 怖いモンスター、幸せなモンスター、クリスマスのモンスターを作れるか見てみましょう
- 'プリントスクリーン'を使用して作成したモンスターを保存できます。
- 再度、モンスターを作成したい場合は星マークを選択します

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- P6
画面に目を向けることができる					
体やキャラクターを狙って選択できる					
選択のため注視を保持できる（次のアクティビティのために星を選ぶ）					
どのようにモンスターが見えるようにするか選択できる					
アニメーションを追いかけて、反応している					
指示に適切に反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント	
理解度や、容易に行えるレベル							
やる気、意欲のレベル							
楽しんでいるレベル							
全体的な達成評価							

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### ぐー、ちょき、ぱー

一般的に知られているジャンケンのゲームにです。紙は石を包める、はさみでは石を切れない、はさみは紙を切ることが出来るから勝ちになります。このゲームは3回勝った方が勝者になります。

### ヒント

- ゲームを開始する前に、ジャンケンのやり方を一緒にやりながら教えましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:



	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- F6
画面に目を向けることができる					
アクションを狙い選択することができる (ぐー、ちょき、ぱー)					
指示に適切に反応している					
アニメーションを追いかけ、反応している					
異なる選択ができる					
点数に反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や、容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### ダーツ

画面上のパブの場面を注視するとゲームがスタートします。出来るだけの中心を狙って見ましょう。外側の輪にダーツが入ると10ポイント、青い輪のダーツは50ポイント、中心に入れば100ポイントを獲得します。



### ヒント

- ダーツが男の人当たったら何が起こるか見てみましょう
- 最高得点の500点は出せるかな？
- ゲームを再開したい時は、トロフィーを注視する必要があります。

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	発展中	観察内容と目標	P 6
スクリーンに目を向けることができる					
ダーツを投げるために注視を保持できる					
カウンター、男の人、壁を含めて画面の異なる場所を狙う事ができる					
指示に適切に反応している					
点数に反応している					
ダーツの位置に反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						



ユーザー名前:

キャリアレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用: Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### 魔法の薬

魔法使いは4つの特別な材料を使用して魔法の薬を作っています。魔法使いが大釜にどの液体をどういふ順番入れるのを注意深く見て、次はユーザーが、まねをします。魔法使いが入れた色の液体を覚えて順番通りに入れて、魔法使いとかわりばんこに繰り返します。

### ヒント

- クラスで高い得点を出した人を順番に、スーパースター・ワークシートに記入できます(参照 p.45)
- 大釜の液体の色は魔法使いが最後に入れた液体と同じ色です

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と観察	P7, P8 (算数)
色のビンを狙って見ることができる					
指示に適切に反応している					
選択した色のビンに注視を保持できる					
アニメーションを追いかけて反応している					
順番をたどることができる (何回できますか)					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### ペナルティー

ペナルティーキックのゲームです。キッカーの時はゴール内で蹴る方向を視線で選びます。モンスターがキーパーでシュートを止めようとします。交代のシンボルマークを注視して交代です。次はゴールキーパーになって、ストップを狙う場所を注視します。モンスターが今後はシュートします。



### ヒント

- お気に入りのサッカーチームと同じシャツの色を選べます。
- ゴールの上の隅にシュートを決められるか見てみましょう
- 5点連続でゴール決められるかな？ 得点記録は45ページのシートに書くことができます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P5- P 7
画面に目を向けることができる					
狙いつけることと、キャラクター、シャツ、ゴールの位置の選択ができる					
指示に適切に反応している					
選択した狙いの場所に視線を保持できる					
ゴールの全ての場所にゴールし、また守ることができる					
スコアに反応している					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャラレーション:Y

N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント





### ジャングル

ジャングルの場面をつくろう！両側にある動物達から1つ動物を選んで、場面の中の星のひとつを見ましょう。星の部分に視線を合わせると、その場所に動物を配置することが出来ます。



- ヒント
- 適切な場所に動物を配置するように促します
  - 画像を保存する時は、パソコンのプリントスクリーンを 使います
  - 星をみると、また始めからゲームが出来ます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P4- F6
場面と星の位置を探索している					
個々の動物を選択することができる					
星の上に動物をドラッグ&ドロップできる					
指示に適切に反応している					
動物のサウンドに反応している					
異なる選択ができる (例: 動物を選ぶ順番、どこに動物を配置するか)					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						



ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:



機器の位置:

コメント:



### 恐竜

画面上は恐竜がいる先史時代！両側の恐竜たちから1つ視線で選んで、画面上の星の部分に合わせて恐竜がその場所に配置されます。これを繰り返します。



### ヒント

- 空を飛ぶ恐竜プテラノドンに空に配置できていますか？
- 出来上がったら「プリントスクリーン」で保存できます
- リセットするときは右上の星を見て選択しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P6, P7
シーンや星の場所を探索している					
それぞれの恐竜を選ぶことができる					
星の上に恐竜をドラッグ&ドロップできる					
指示に適切に反応している					
異なる選択ができる（例：恐竜を選ぶ順番、恐竜を置く位置）					



LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 虫と遊ぼう

飛んだり、はい回る虫たちを森に放してみましよう！  
両側の虫達から一つ選んで、画面上の星の部分に視線を合わせると虫が配置出来ます。これを繰り返します。



### ヒント

- クモをクモの巣の近くに配置できましたか？
- 出来上がったら‘プリントスクリーン’で保存できます
- リセットするときは右上の星を見ます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P6, P7
場面を探索して、星がある場所を見つけている					
それぞれの虫を選択できる					
星の上に虫をドラッグ&ドロップできる					
指示に適切反応している					
異なる選択ができる (例: 虫を選ぶ順番、どこに虫を置くか)					



LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 水の中

海の中を覗いてみましょう。両側にいる海水生物たちから1つを選んで、自分の好きな場所に配置してみましょう。これを繰り返します。

### ヒント

- それぞれの生物を適切な場所に置促します
- 出来上がったら 'プリントスクリーン' で保存できます
- リセットするときは右上の星を選択しましょう

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P6, P7
水中の場面を探索できている					
海中生物を選択するために視線を保持できる					
場面の中に海水生物をドラッグ&ドロップできる					
指示に適切に反応している					
異なる選択ができる (例: 海水生物を選択する順番、それら配置する位置)					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 森の中

森の中を見てみましょう！両側の森に住む動物たちから動物を選んで、森の場面の好きな場所にその動物を配置しましょう。これを繰り返します。



- ヒント**
- それぞれの動物たちに適した場所に配置できるように促します？
  - 出来上がったら'プリントスクリーン'で保存できます
  - リセットするときは右上の星を見ます

学習目標:

日付:

実施時間:

活動時間:

	出来てない/不可	成長中	達成	観察内容と目標	P6, P7
森の中の場面を探索している					
選択した動物に視線を保持できる					
ドラッグ&ドロップで森の場面に動物を配置できる					
指示に適切に反応している					
異なる選択できる (例: 動物を選ぶ順番、どこに動物を置くか)					

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	コメント
理解度や容易に行えるレベル						
やる気、意欲のレベル						
楽しんでいるレベル						
全体的な達成評価						

ユーザー名前:

キャリブレーション: Y  N

ユーザーの位置:

分析機能の使用:

Y  N

先生の名前:

機器の位置:

コメント:





### 公園での出来事

インタラクティブな公園のシーンの変化を楽しみ、活き活きとさせましょう。



### ヒント

- インタラクティブなシーンを探索するように促しましょう
- "電球を割ってみて?"というように指示を出してみましょう
- 全部で8つのアニメーションがあります。全て見つけられましたか?

学習目標: 3つの異なるアニメーションを見つけること

Date: 12/07/13

Time of day: 14:30

Time spent: 20分

	Not Demonstrated or N/A	Developing	Achieved	Observations and Targets P2-P6
画面に目を向けることができる		✓		指示に従って公園のシーンが現れると画面をみている (P2ii)
アニメーションやサウンドを再生しようと場面を探索している		✓		左側のアニメーションに集中している (木、少女、ブランコ)、全画面には視線が移動しない(P3i)
シーンの異なる場所を見る事でアニメーションやサウンドが再生されている事を理解している			✓	はっきりと分かっている - ブランコの少女に何回ももどり、少女が動くとき微笑んでいる
アニメーションに反応する			✓	嬉しそうな反応、少女のブランコが動くとき微笑んでいる
指示に適切反応する		✓		他のアニメーションを見るように試みている、彼女は他にも画面に有る事に気付いているが、右側を見るように成長させる必要がある (分析を参照)

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	Comments
Level of facilitation			✓			見る事で物事が起こる事を理解するが、指示が必要である
Level of Motivation				✓		良い、彼女は違うアニメーションが好きである、見る事であるアニメーションが動くことを理解し始めている
Level of Enjoyment				✓		彼女反応はとてもポジティブで、アニメーションを見て笑う
Overall success				✓		うまくいっているレベル、彼女はもっと画面の他の場所も見たいと思う。全体的には P2ii/P3 達成度。

ユーザーの名前: Sarah Thomas

Calibrated: Y  N

ユーザーの位置: 車イス  
頭はヘッドレストでサポートされていた

分析機能の使用: Y  N

先生の名前: Becky Williams



機器の位置: サラの頭の上の位置  
目を開けている状態を促すため

コメント: 分析で視線が画面の左側に集中していることわかった





# スーパースター!



ワーオ! みんな、すごいスコアだね!

ゲームの名前:

.....



なまえ:

タイム:

1

.....

.....

2

.....

.....



3

.....

.....

4

.....

.....

5

.....

.....

6

.....

.....

7

.....

.....

8

.....

.....

9

.....

.....

10

.....

.....

11

.....

.....

12

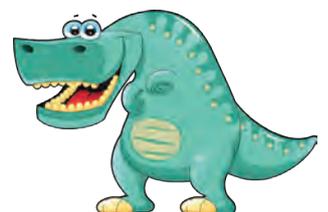
.....

.....



## P スケール シート

- P1(i)** 進行者がプログラムをやって見せている時に、ユーザーはゲームを行っているところを観察している。
- P1(ii)** ユーザーはLook to Leanのゲーム中に、音や画像やアニメーションに反応を示す。
- P2(i)** ユーザーは初歩的な画面への関りを見せ、画面上の動く画像を短時間だが追いかけている。
- P2(ii)** ユーザーは初歩的な画面への関りを見せる。ユーザーが画面を見るようにいくらか促す必要がある。ユーザーはゲームに関わりはじめ、短い時間ではあるがゲーム内容を学習し覚えている。
- P3(i)** ユーザーは指示がなくても初歩的な画面への関りを見せる。視線で画面中を見まわすことが出来、繰り返しゲームを行うことが出来る。P2 (ii) よりも長い時間ゲーム内容を覚えていることが出来る。
- P3(ii)** ユーザーは時間を掛けてゲーム内容を学習することが出来る。既に知っているイベントを予測し、選択肢や選択に反応し、より長い時間画面上を積極的に探索する場面も見られる。
- P4** ユーザーは視線でコンピュータをコントロールしていることを理解し始めている。ユーザーは特定の範囲を見始めており、原因と結果についても確認し始めている。
- P5** ユーザーは自分の視線でコンピュータをコントロールしていること、特殊効果を生み出し制御するために画面上のある場所を見る必要がある事を理解している。またユーザーは物体を視線を停留させ注視することが出来始めている。さらに画面上の難しい領域にも視線を合わせようとする。例えば意図的に標的から少し視線をずらしているように見える。
- P6** ユーザーは画面のアニメーションや音に反応し、画面上の特定の部分に視線を停留させ注視するまたは選択が出来る。彼らは簡単な指示にも応えられる。
- P7** ユーザーはゲームをコントロールする中で、選択をするために注視すること、またドラッグ&ドロップが出来る。またユーザーはアニメーションや画像、ビデオを選択することが出来る。さらにユーザーは、進行者から与えられた選択肢の中から（例：センサリー/探索/ターゲット/選択）からゲームを選択することが出来る。
- P8** ユーザーは1人でマウスコントロールを介してLook to Leanのゲームを選択出来る。またGrid 2（英語キーボード）を使用し、コメントを記入することが出来る。



# Look to Learn 簡易記録シート

名前:	日付:	実施時間:	合計時間:	先生、支援者の名前:
学習目標:				

ユーザーの位置:	機器の位置:	機能の使用: Y <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
コメント:		

キャリブレーション: Y  N       画像やビデオを変更しているか: Y  N

ゲームの種類	観察内容、経過記録
<p>センサー</p> 	
<p>探索</p> 	
<p>ターゲット</p> 	
<p>選択</p> 	
<p>コントロール</p> 	
<p>次のセッション:</p>	



フクロウのオリー



れいせいなエディー



魚のフェルナンド



ドラマーのディエゴ



オラン・ジェマ



タコのオリーブ



星のサンディー



キツネのフェリペ



トンボのディリス



フラミンゴのフレッド



ロブスターのラース



リンゴのアダム



ベヴァリーザウルス



ヒトデのサミー



クマのブルーノ



ゾウのエリー



ちっちゃいザウルス



クモのサイモン



つるつるニック



おたくのネイル



魔法使いのウィッチュ



ライオネル



ジュシー・ジェyson



ハチのボリス



てんとう虫のリリー



パイナップルのポリー



ジャンピング・ジェス



アヒルのドゥーガル



シカのドリス



ブタのペギー



おサルのもリス



ミセス・ムー



カタツムリのソーニャ



ゴーリ・グリーン



ヘビのシリラ



リスのスティビー



サイのロボ



シリーザウルス



クールなチャーリー



魚のフェルナンダ



バーミー・バーニー



かしこいクレア



ディジー・ティジー



ヒツジのショーナ



オウムのパウリ



アリのアリー



車のコリン



レモン頭のルーク