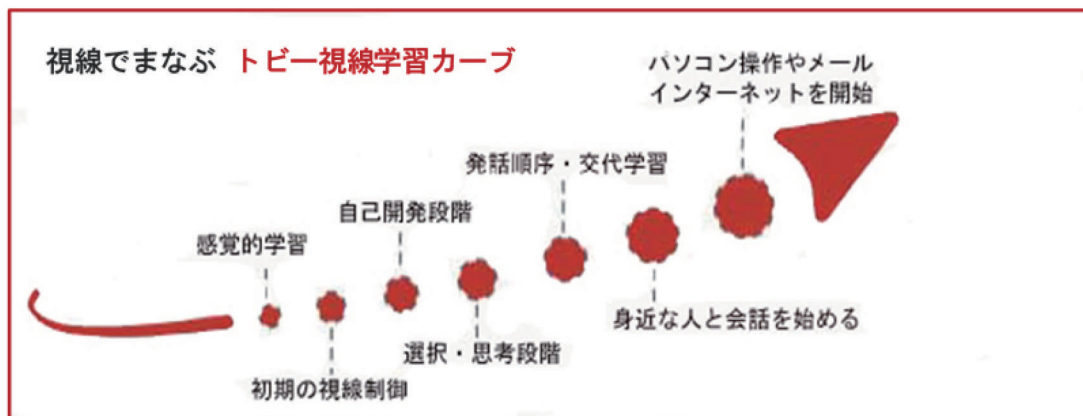


# 見る力を育てる感覚学習ツール センサーアイFX



トビーは、視線入力＝視線を使った制御やインタラクション＝他の装置と同様一つの技能だと考えています。視線入力装置を使ってスクリーンを「見る」ことによって、注意、因果、記憶を学び、読み書きや数の理解、メールやITを使ったコミュニケーションが出来るようになるには、実用的かつ認知的技能を学ぶ過程で個々の利用者を手助けする段階的に構成された体系的なトレーニングが必要と考えます。

視線学習カーブは、様々な身体的あるいは認知的な能力のレベルにあるユーザーが視線入力を使用するにあたって、どの段階から始めて、どのようなスキルアップが可能かを理解しやすいように、その進路をわかり易く段階別の構成要素に分けて表しています。センサーアイFXは第一段階＝感覚的学習用のソフトウェアです。



## センサーアイFXツールの2つの目的

- ✓ 四肢麻痺や発話が困難な子供達の見る力を育てる感覚学習ツール
- ✓ 全ての子供たちの視機能や因果の理解のアセスメント・ツール

センサーアイFXツールのご使用には下記が必要です。

- ・トビー視線入力装置 (PCEyeMini、TCスキャンまたはマイトビーT-15)



センサーアイFX



PCEyeMini TCスキャン



マイトビーT-15

または

総輸入販売元

株式会社クレアクト Tobiiアシスティブ事業部

〒141-0022

東京都品川区東五反田1-8-13 五反田増島ビル4階

☎03-3442-5401 ✉info@creact.co.jp 🌐www.creact.co.jp

 Creect

# センサリーアイFXツールの特長と使い方

- ✓ Tobi視線入力装置マイトビーC15Eyeかまたは、トビーPCEyeに接続しているコンピューターにセンサリーアイFXソフトウェアをインストールします。あとは画面のアイコンをダブルクリックするだけですぐに始められます。
- ✓ 学習者が予め視線のキャリブレーションを行う必要はありません。センサリーFXで遊びながらある対象を注視することや追いかけることが身に付くと、キャリブレーションも出来るようになり、より正確なターゲティングが可能になります。
- ✓ センサリーアイFXには30個のコンテンツが用意されています。下記で詳細している5つのレベルに分けられ、レベルごとに獲得したい目標があります。そしてレベル内の各コンテンツ毎に獲得したいスキル身に付けられるように、表示される画像、色、音、動き、スピード、配置、継続時間等が工夫されています。
- ✓ センサリーアイFX最新バージョンでは、画像や色などカスタマイズが可能になります。

## 学べるスキル・評価に役立つ内容

スクリーンを見ること、固視、スキャニング（視線の走査）、視野、音の優勢の有無、原因と結果、視覚的感性の敏感さ/低さ、水平/垂直のスキャニング、制御能力、有効視野、自発的な注視、ターゲティング、予想、視覚的処理時間、正確さ、視線による追従、短期記憶、戦略、追跡、色を学ぶ、認識、キャリブレーション、言葉の初歩……

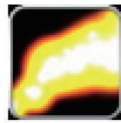


## レベル1: 何も無いスクリーンへ目を向ける

第一歩は、スクリーン上をただ見るだけで何か現れたり、変化したり、画像がスタート・ストップします。自分が見る事によって何が起きている事-「原因と結果」を学びます。このコンセプトは「注意してみることを学ぶ基礎になります。



感覚的な円



揺らぐ炎



星の軌跡



音声行列



反転移動



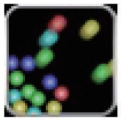
動くヘビ

## レベル2: 対象物(オブジェクト)の移動

「オブジェクト移動」は停留機能(一定の場所に視線が留まる事)と初歩的な狙いをつけるターゲティングの練習です。学習者は自分の注視がスクリーンのある場所で対象物の反応を起こしていることをより自覚し始めます。



かくれんぼ



隠れた爆弾



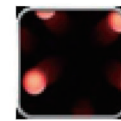
弾むターゲット



破裂する水玉



水玉つぶし



散らばる水玉

## レベル3: スクリーン上のあるエリア(ゾーン)にフォーカスする

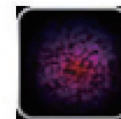
「ゾーンに焦点を合わせる」:あるエリアに狙いをつける能力はマウスコントロールを学ぶ上でも大事なステップです。コントロールと正確さのより上のレベルを達成するために固視することを学び始めます。ここでキャリブレーションが出来る力を養います。



色の变化



画像の移動



松明の追跡



動物の追跡



電球の点滅



モグラたたき

## レベル4: 自らいろいろ試して学ぶプロセス

第一の目的は学習者がスクリーンと関係を持ち、スクリーンのより広いエリアにアクセスし、彼らの視線を使って楽しむことを促すことにあります。自ら音楽を演奏したり、色を塗ったり、射的ゲームをすることで、面白さを感じ、意欲を引き出すステップです。



色を塗る



的を射る



射的



動く目標



ピアノ演奏



ドラム演奏

## レベル5: 視線によるターゲティングをコントロールできるようになる

これまで身に付けてきた狙いをつける能力をさらに高め、より高いレベルのコントロール、高度な正確さ、注視する事の重要性を理解します。視線を正確にターゲットに充て、必要時間、注視することで、より高度な視線の制御ができることを学びます。



風船をもつ



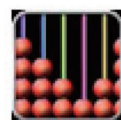
神経衰弱



惑星ゲーム



蜂をたたき



そろばん玉



音楽演奏