

実践場面	自立活動
題材・時間	視線入力 EyeMoT Sensory 花火 (島根大学総合理工学部 伊藤 史人)
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・画面のイラストを見ると変化が起こることで因果関係の学習をする。 (自立活動の区分：環境の把握(5)) ・教師の声かけを受け止めながら、「見る」力や「見続ける」力をつける。 (自立活動の区分：環境の把握(1)(3))
生徒の実態	腕に拘縮があり、手を前に伸ばすことができにくい。 トランポリンが大好き
取り組み	<p>EyeMoT Sensory の花火は、花火師を見ることで花火が打ち上がる仕組みになっています。左右と中央に並んだ花火師3人を、視線を左右に向けて全員見ることでもたくさんの花火をあげることができます。とてもきれいな画面の変化を見られるアプリです。また、夜空に星が左右に流れながら飛んでいくので、興味を引きやすくなっています。</p> <p>取り組みでは、左右に並んだ花火師を見るように教師が「こっちよ」と声をかけたり「星がきたよ」と声をかけたりして視線を向けるように促しています。その声かけに答えて視線を向けることもあり、繰り返し練習しています。</p> 
工夫	EyeMoT 3D GAME_00「風船割り」は、風船が画面の左右から流れるように出現しますが、それをイラストに変えて、大きめのイラストで行うことにしました。出現してくる大きめのイラストには視線を向けることができていたので、大きさを小さくしたイラストにして週1回15分程度の取り組みを続けてきました。その他にいろいろなアプリにも取り組んできました。

ソフトの出展 島根大学総合理工学部 伊藤史人

EyeMoT Sensory：視線入力訓練ゲーム EyeMoT 3D シリーズの中の1つです。

さまざまなゲームがあり、音楽を演奏したり、お絵かきして作品を作ることができます。