

実践場面 (教科・科目・学校行事)	自立活動(中学部2年)
題材・時間	EyeMoT Sensory (センサリー) EyeMoT 3D GAME_00 「風船割り」
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・視線入力で 因果関係の学習をする。 (自立活動の区分：環境の把握(5))
取り組み	<p>「アプリの説明」 (EyeMoT3D 風船割)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストや写真が移動しながら出現する ・イラストや写真を見つめると、爆発し、変化が起こる ・イラストや写真の大きさや出現個数を変えることができる <p>(EyeMoT Sensory)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・花火師を見ると、花火が上がる ・見たところに色が付く ・塗り絵をすると音が出る ・オーケストラの楽器を持っている人を見ると音が鳴る ・動く車を見ると車の色が変わる <p>「実践」 初めて、視線入力で、見つめると、何か変化が起こることが分かるように、EyeMoT3D 風船割をしました。 キャラクター画像が3つずつ、大きめに表示されるようにしました。 時折飛んでくる飛行機が好きで、よく見ることができました。 その他にも、いろいろなゲームをしてみました。 どのゲームも見ると変化が起こることが分かって、集中して視線を向けることができました。</p> 
工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・EyeMoT 3D GAME_00 「風船割り」は、イラストに変えて、おおきいイラストが画面に3つずつ出てくるようにしました。 ・周りを暗くして、画面に集中しやすいようにしました。