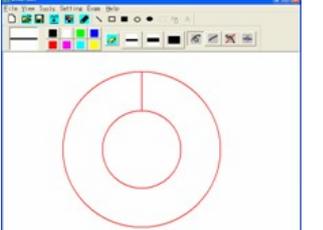
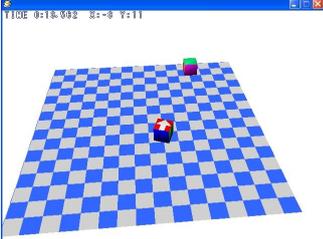
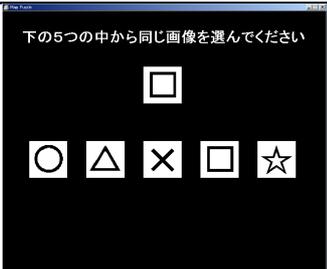
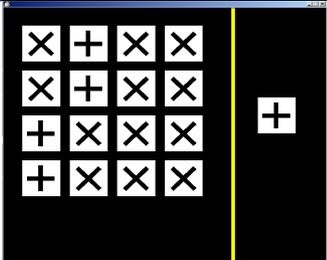
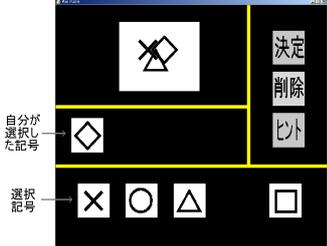


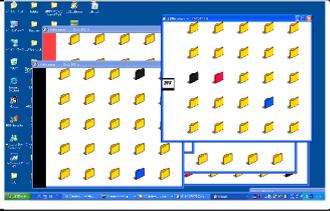
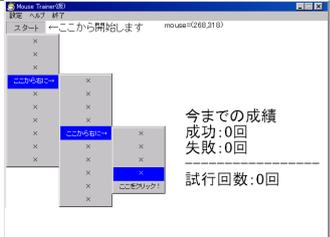
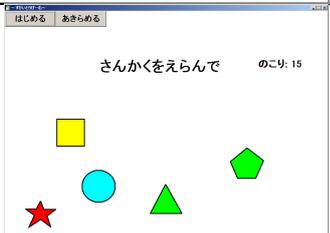
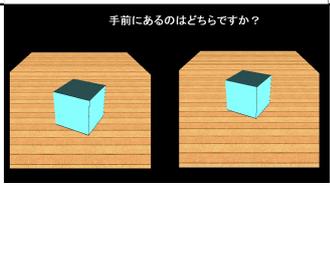
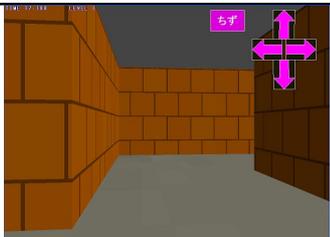
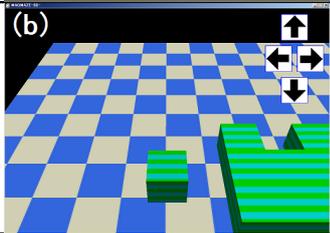
2012.05 現在

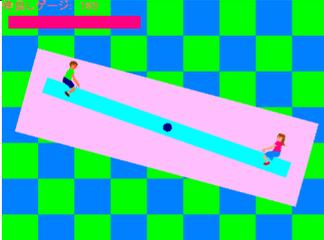
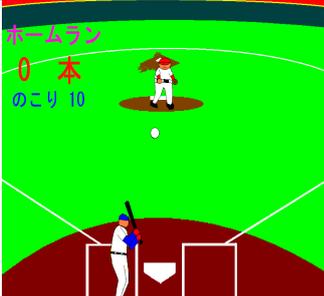
※（注）は注意障害，（遂）は遂行機能障害，（記）は記憶障害，（脳）は脳性麻痺，（視）は視知覚，（数）は数概念の理解，（言）は発達性読み書き障害，失読症又はことばの理解等の言語系，（広）は広汎性発達障害，（A）はADHD，（P）はペーシング障害 がある場合の検査や訓練に対応しています。

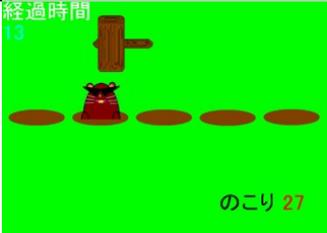
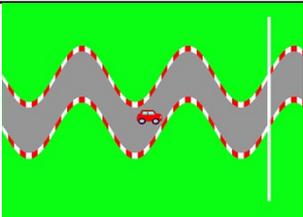
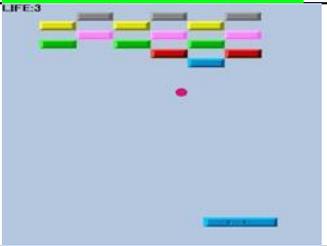
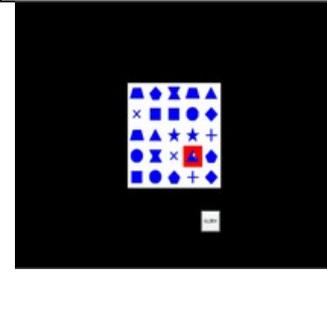
※<削除>とあるものは、CD 容量の関係上、収録していません。

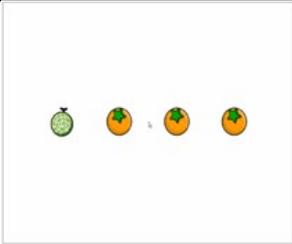
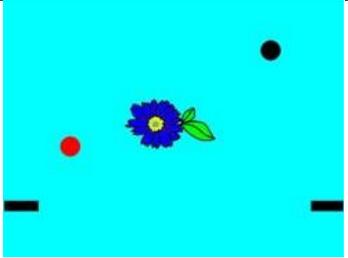
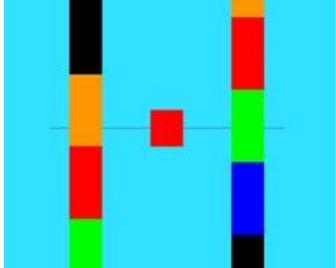
1		<p>（脳） 脳性麻痺児童の作業療法用のお絵かきソフト。手ぶれ補正機能付き。 （開発終了）</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
1'		<p>（脳） 上のペイントソフトの手ぶれ検査モード。 二つの円の間に円を描いてもらい、手ぶれの状況を推測し、自動補正のパラメータを設定するため。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
2		<p>（注） 空間把握能力の低い注意障害者に、仮想3D画面で前後比較を行ってもらい、空間認知を検査する。</p> <p>（視） その後、視知覚検査としても流用</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
3		<p>（視） 矢印キーで矢印のついた立方体を制御し、目標となる緑の立方体にぶつけるゲーム。空間把握能力の訓練用。</p> <p>（開発終了）</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>

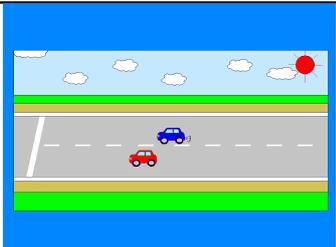
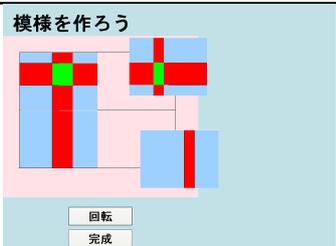
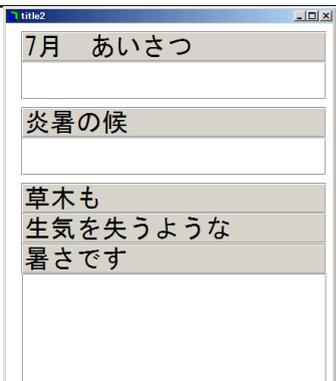
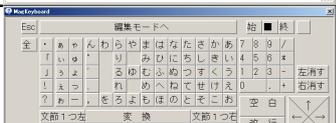
4		<p>(遂)</p> <p>トレールメイキングテストの簡易版. この配置は、沖縄県警が49マスサイズで免許更新時に配布していたものをさらに島根県警が採用していたため、その図案を参考に作成したもの. 最後に押した数字が赤に変わっている.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
5	<p>下の5つの中から同じ画像を選んでください</p> 	<p>(注) (視) (言)</p> <p>記号認識検査. 上と同じ記号をクリックする. 形状の視覚認知を検査するが、姉妹版として上と同じ色を選択するものもあり. (開発終了)</p> <p>ディスレクシアの検査に流用できる?</p>
6		<p>(注) (視)</p> <p>記号探索検査. 右と同じ記号を左から探し出す. (開発終了)</p>
7		<p>(視) (言)</p> <p>重なり合った図形の構成要素を探し出し、選択する検査.</p> <p>ディスレクシアの検査に流用できる?</p>
8		<p>(注) (遂)</p> <p>青色のスタートから赤色のゴールまで矢印キーで駒を進めるゲーム. 方向認知とキー操作の訓練. 左下の黄色い部分は左半側空間無視対策として注意を引くためのもの.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
9		<p>(高) (注)</p> <p>フォルダ操作訓練シミュレータ. ダブルクリックでフォルダを開いていくことを模擬体験する訓練.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>

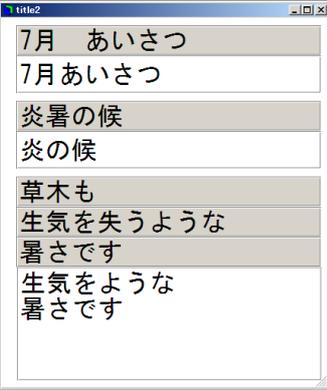
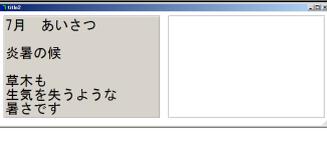
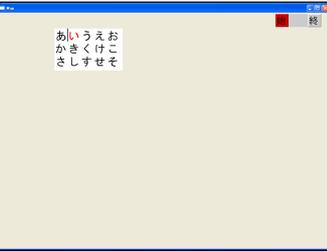
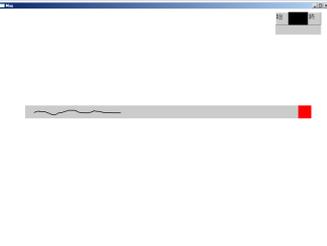
10		<p>(注) フォルダ操作訓練シミュレータ。 ダブルクリックでフォルダを開いていくことを模擬体験する訓練。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
11		<p>(注) 階層メニュー操作訓練ツール。 実際の階層メニューと同じように動作し、ログ取り可能。その後多数の改良版を作成。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
12		<p>(視) 図形取り。ゆらゆらと漂う図形の中から言葉で指示されたものをクリックする。視覚と運動の協応訓練。 No.71に修正版を用意した。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
15		<p>(注) (視) 2の改良版。2では背景の市松模様が立方体をわかりづらくしている場合があるので、背景を単純化したもの。ただし、こちらは背景の床模様が立方体に見えてしまうという問題が生じたので、現在不使用。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
16		<p>(視) (広) 3D迷路ゲーム。あらかじめ迷路の配置図を見てもらった上で、スタートからゴールまでボタン操作で進む迷路。事前に覚えた経路を交差点で正しく選択できるかを見る。</p>
17		<p>(脳) (視) 矢印キーで立方体を進め、くぼんだ部分に入れるゲーム形式の訓練。前進する、後進する、向きを変えるなどの感覚を鍛える。電動車いすの操作を想定した訓練。</p>
18		<p>(視) (広) さいころの絵を当てるゲーム。これは、矢印の先を選択肢の中から答えるバージョンだが、上級編は星印の反対側の絵を答える。星印と絵を同時に見ることはできないので、空間把握能力がある程度無いと回答できない。</p>

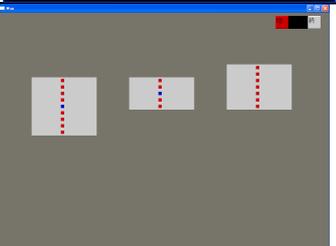
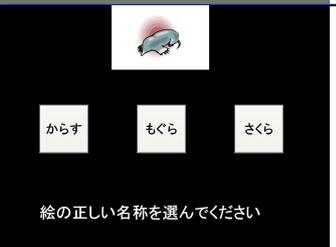
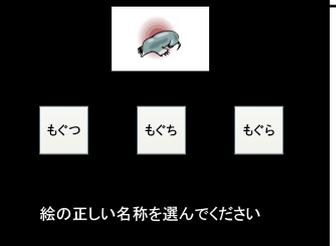
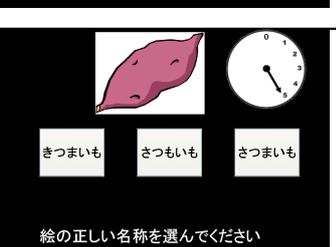
		<p><b>PDD</b>などで立場を変えた見方が苦手な子の訓練に  <b>応用可能?</b></p> <p>2010.07 自動回転モード改良</p>
19		<p>手ぶれ補正機能付きソフトウェアキーボード。図の  <b>50音</b>以外に、<b>QWERTY</b>と携帯電話配列も可能。  (開発中止) &lt;削除&gt;</p>
20		<p>(注)  四角いターゲットをクリックすると、ランダムに移動するのでまたクリックする、というマウスの操作練習プログラム。操作能力を数値化することが可能。  &lt;削除&gt;</p>
21		<p>(視)  ジョイスティックを傾けて動く枠にシーソーを合わせる訓練。ゲームの趣旨を理解しにくかったらしく、使用断念。  &lt;削除&gt;</p>
22		<p>(視) (A)  ワンボタンスイッチでタイミングを合わせてバットを振るゲーム。良いタイミングであればホームランとなる。修学以前程度の知的能力の子どもにも人気。  <b>ボールが遅いのでADHD児童の「落ち着いて待つ」訓練に応用できる?</b></p>
23		<p>(脳) (視)  射的ゲーム。ジョイスティックを利用して照準を合わせクリックで撃つ。敵は逃げずに同じ場所で待つので、難易度が低く、健常小学生にも人気。  <b>H22.10更新</b>  入力デバイスとしてマウスで操作するものを追加しました。  マウスで操作 ⇒  「023_射的ゲーム_マウス.exe」  ジョイスティックで操作 ⇒  「023_射的ゲーム_ジョイスティック.exe」  を起動してください。</p>

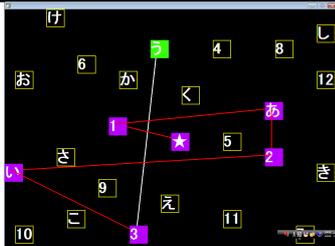
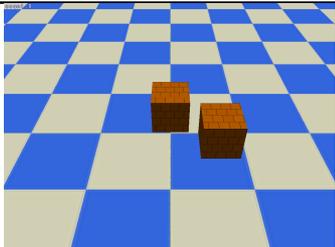
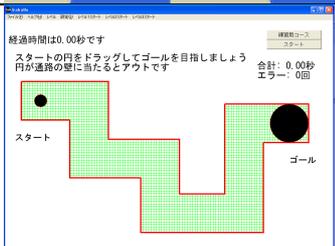
24		<p>(脳) (視)</p> <p>23の射的を補完する目的で同じ要素で画面を変えたもぐらたたきゲーム。モグラは逃げないので、同じく難易度は低い。</p> <p><b>H22.10 更新</b></p> <p>入力デバイスとしてマウスで操作するものを追加しました。</p> <p>マウスで操作 ⇒ 「024_もぐらたたき_マウス.exe」</p> <p>ジョイスティックで操作 ⇒ 「024_もぐらたたき_ジョイスティック.exe」</p> <p>を起動してください。</p>
25		<p>(脳) (視)</p> <p>画面トレース。道路に沿って車を移動させるだけの簡単な上肢機能訓練。タブレット PC やタッチパネルを利用して、直感的な操作で訓練を行える。</p> <p>&lt;削除&gt;</p>
26		<p>(注) (脳) (視)</p> <p>ブロック崩し。ボールとバーとに注意を分散する訓練。注意障害の特性によって顕著な違いが出るので、観察していると面白い。</p> <p>&lt;削除&gt;</p>
27		<p>(注) (A)</p> <p>間違い探し。注意分割や左半側無視の検出に効果的。上下配置と左右配置が選択可能。</p> <p><b>ADDの注意機能に応用可能か？</b></p>
28		<p>(注) (視) (A)</p> <p>画面注視機能訓練。左記のような画像が表示され、2秒後にどれか一つが変化するので、それを見つける訓練。2個だけのものから左の5×5までパターンは複数有り。また、図形が変わるのではなく、色が変わるバージョンもあり。</p> <p><b>同じく、ADDの注意検査に応用可能？</b></p>

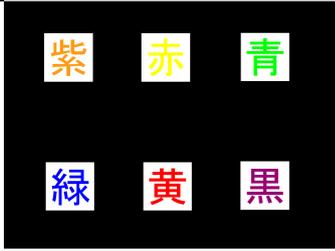
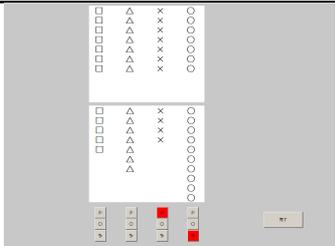
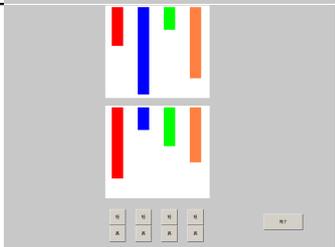
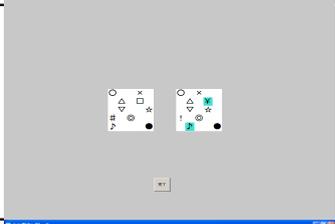
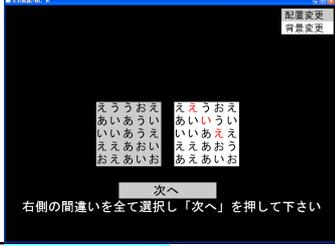
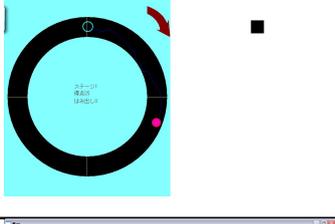
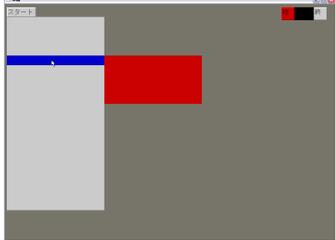
29		<p>(注) (視) (A)</p> <p>フルーツ絵合わせ. 1秒ごとに4つの絵の一つだけ が変化し, 3~7回に1回全部の絵が同じになるの で, そのときにボタンを押す訓練. 注意障害がある と, 成功率は4割程度まで下がる.</p> <p>やはり, ADDの注意検査に応用可能?</p>
30		<p>(高) (注)</p> <p>視線推定. 赤外線 USBカメラでパソコン操作時の 視線を推定する. 視線取得は現在毎秒2回. 推定精 度は直径5cmくらい. 頭部を固定しなくても利用 できるので, 感覚過敏の児童でも使用できるが, 頭 部の移動が激しい場合には視線を取れない.</p> <p>&lt;削除&gt;</p>
31		<p>(注) (脳) (視)</p> <p>ピンボール風ゲーム. 左右のボールが異なるタイミ ングで上下に動くものを右クリックと左クリックに 対応したバーで跳ね上げる. バーは1秒たつと引っ 込むので, クリックしっぱなしでは上手に拾えない. 注意力向上に効果があり.</p> <p>また, 現在は脳性麻痺児の左右の手の分離動作の訓 練のために使用中.</p>
32		<p>(注)</p> <p>左右二つの帯が異なるスピードで縦に動き, 中心の 色と左右の色が揃ったらクリックするスロットゲー ム. 分割注意があると成功率はかなり低くなること がわかっている.</p>
33		<p>(高) (遂)</p> <p>4. のトレールメイキングテストの文字を大きくし て作り直したもの. しかし, 逆に罫線の紛らわしさ が目立つので, 場合によっては視認性が下がること が判明. 数字版, ひらがな版, 漢数字版, カタカナ 版, 数字とひらがな交互版などあり.</p> <p>&lt;削除&gt;</p>
34		<p>(脳) (視) &lt;削除&gt;</p> <p>洞窟探検ゲーム. ボタン一つで操作できるようイン ターフェイスを工夫. スペースキーを押すと上昇, 話すと下降するカーソルを右から左へスクロールす る洞窟の壁にぶつけないようコントロールする. 操 作が難しく, 小学校低学年では理解できなかった.</p>

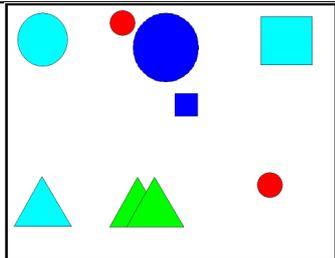
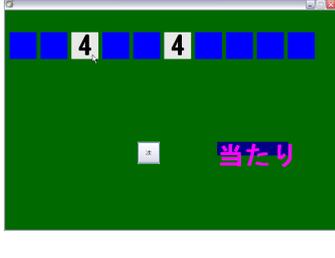
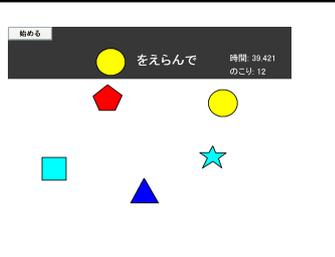
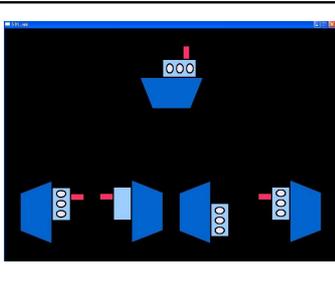
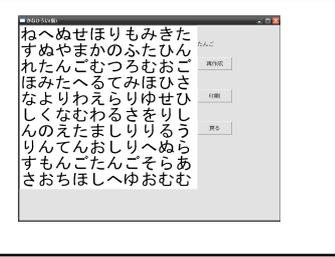
35		(脳) (視) カーレースゲーム。ワンボタンスイッチなどを使用してクリックにより車を進める。二人の対戦も可能。視覚認知の弱い子には自分の車がどちらなのかわかりやすくする工夫が必要。
36		(脳) (視) ジャンプゲーム。右から左にスクロールする画面に障害物があるので、それを避けるようにタイミングを合わせてジャンプする。ジャンプアクションが楽しいので、むやみとクリックしてしまうため、効果は不明。
37		(脳) (視) パズルゲーム。幾何学的な模様が描かれた画像を4分割してランダムに並べたものを、配置し直して絵を作るもの。4通りの絵が作れるので、自由に組み合わせ合わせて遊ぶことを目的にしている。多面的に考える訓練にもなる。 ＜削除＞
39		(遂) 簡易版トレールメイキングテスト。33では視覚的に混乱しやすい人のために個数を減らしたもの。数字の後にひらがな、や、数字とひらがな交互などが選択できる。文字配列も左が全部数字、右がひらがなから左図のような混合まで選択可。 ＜削除＞
40		(注) 文字入力訓練。上の例文を下の入力エリアに入力するエディタを兼ねたツール。空白文字の概念を理解してもらうため、スペースを入れてある。また、3つめは改行を入れてある。単語の親密度が高い方がわかりやすいため、季節の挨拶を中心に例文を作っている。 ＜削除＞
41		(注) 40を行うためのソフトウェアキーボード。視覚的にわかりやすくしてある。＜削除＞

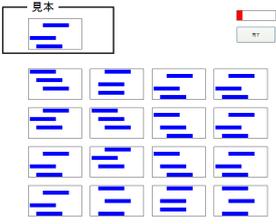
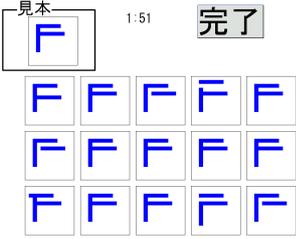
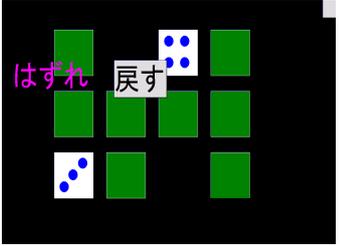
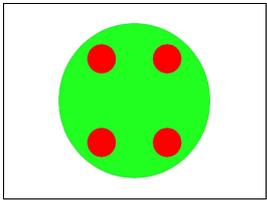
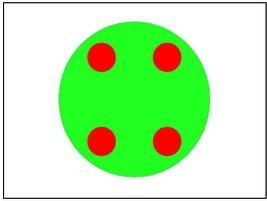
42		<p>(注)</p> <p>40の訓練を補完するための文章修正訓練。あらかじめ間違いを含む例文が入力されているものを修正する。</p> <p style="text-align: right;">＜削除＞</p>
43		<p>(注)</p> <p>40では空行の概念を理解できないので、エリアを一つにまとめて入力練習する修正版。</p> <p style="text-align: right;">＜削除＞</p>
44		<p>(注)</p> <p>文章を入力したり修正したりする場合にカーソルがIカーソルに変わるので把握しにくい。そこで、Iカーソルを修正したい場所に運ぶためのクリックを行うことに特化した訓練。</p> <p style="text-align: right;">＜削除＞</p>
45		<p>(注)</p> <p>視野検査。中央の「問」ボタンをクリックすると指定長さ（0.1s～）だけ、どこかの△が一つ青色に変化する。注視の範囲を検査できるが、半側無視の検出に有効。</p>
46		<p>(高) (注)</p> <p>カーソル横移動訓練。階層メニューを操作するとき、カーソルがずれてしまうことが多い場合に補完的に使用。視覚と運動の協応訓練にも応用可能。</p> <p style="text-align: right;">＜削除＞</p>
47		<p>(高) (注) (視)</p> <p>視野検査その2。中央のボタンをクリックすると、その直後に一瞬記号が表示される。回答は口頭で行う形式。</p> <p style="text-align: right;">＜削除＞</p>

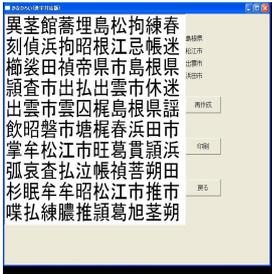
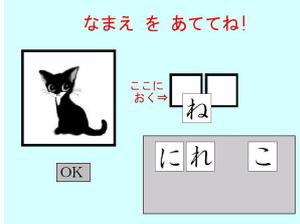
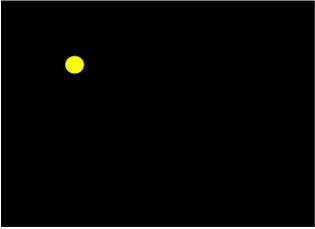
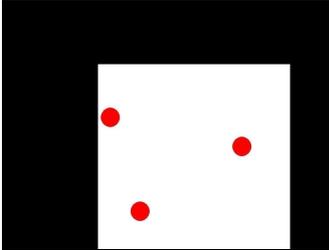
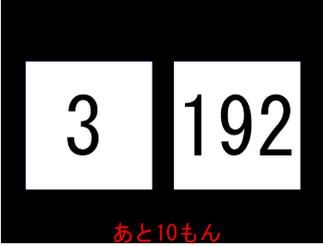
48		<p>(高) (注) 47の元になった検査. キーボードの操作ができなくても回答できるように, 表示された数字をテンキーで回答する形式.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
49		<p>(高) フォルダをクリックするか, ダブルクリックするかの判断練習. 一度ダブルクリックを覚えると, ついついダブルクリックしてしまう癖のある人のための訓練用.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
50		<p>(注) (視) 縦の長さの中心が判断できない注意障害の検査用. 中央の赤い四角をクリックしてもらう.</p>
51		<p>(言) 単語当てクイズ. 絵を見て, 正しい単語を選択してもらう. 失読症者はひらがなが読めないことが多いので, 現在はひらがな版のみ作成. 98に改良版あり.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
52		<p>(言) 51の派生版. 音韻処理により字を読まずにそれらしいものを選択することを禁止するために, 紛らわしいひらがなで非実在語を作り, 選択肢に選んでいる. 98に改良版あり.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
53		<p>(言) 51の派生版. 時間制限を与えて, 実用的な時間内に判断する訓練. 左図は非実在語で紛らわしいバージョン. 98に改良版あり.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>

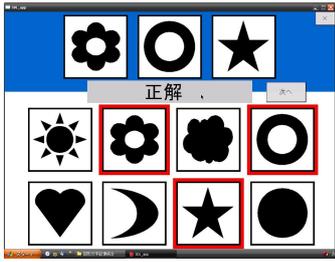
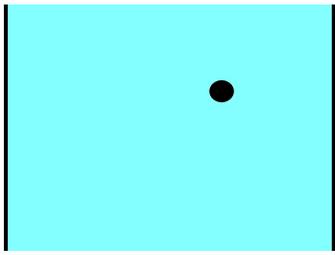
54		<p>(言)</p> <p>ひらがな読み検査. 画面に表示されるひらがなを音読してもらい, 時間を計測. 読みの苦手なひらがなを探す. 例えば, ループを含むひらがな, 一筆のひらがな, 左右に分離しているひらがななどが苦手な協力者を発見.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
55		<p>(注) (遂)</p> <p>パソコン版トレールメイキングテスト. 数字のみのステージ1と数字ひらがな交互のステージ2がある. 左図はステージ2.</p>
56		<p>(脳) (視)</p> <p>上から落ちてくるリンゴを下の口を左右に動かしてキャッチする. 口の移動方法は専用のスライドデバイスを用いたり, ジョイスティックやマウスを用いたりできる. また, リンゴは垂直に落ちると斜めに落ちるバージョン有り.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
57		<p>(脳) (視)</p> <p>中央に静止した立方体があり, 左右や前後から新たな立方体が現れて直線的に動く. 二つの立方体が重なったところでクリックする. 視覚認知を鍛えるためのもの. 少し高度すぎたので, あまり利用せず.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
58		<p>(高)</p> <p>マウสดラッグの訓練用いろいろ棒風ゲーム. メニュー操作なども考慮して水平と垂直の動作の組み合わせ.</p> <p>(開発終了)</p>
59		<p>(脳)</p> <p>ボタン一つからでも遊べるシューティングゲーム. 児童の動く器官に合わせて使用法が選択できるようにしてある.</p> <p>(開発終了)</p>

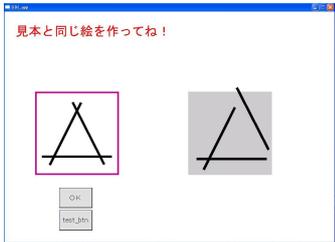
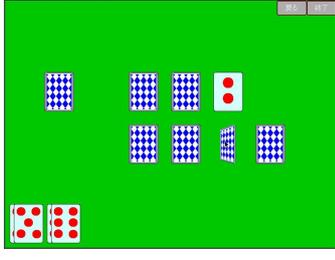
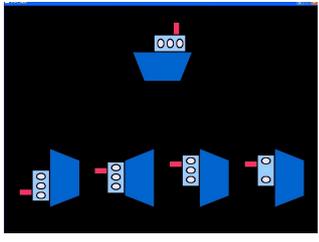
60		<p>(遂)          緑色のもの→赤色のもの→青色のものを順にクリックしてもらって遂行機能訓練。最終段階は左図のようなストループ課題になる。失読症者にはストループ課題は楽かと思われたが、一番混乱がひどかった。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
61		<p>(高) (注)          図形の外形を把握する能力の検査。上の記号列と同じになるように下を操作。左右配置，縦書き横書きの組み合わせで4種類有り。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
62		<p>(注)          61の改良版。図形の個数を数えてしまうケースが見られたので、バーの長さをそろえる操作に変更したものの。</p>
63		<p>(注)          27の派生版。文章の間違いを例文と比較してわからなかった人のために、記号の間違いと位置の間違いを含む間違い探しを作成。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
64		<p>(注) (言)          27の派生版。失読症の人の場合に、字の形自体が区別できないのか読めないだけなのかを検査するための間違い探し。</p>
65		<p>(注)          38の派生版。画面を見ながらのマウス操作ができない人のために、右側に円を描いて、左側の指定コースをたどるよう訓練するツール。タッチパッドでやっても効果的。</p>
66		<p>(注)          11の派生版。目的とする位置に来たときのみ、右の第二階層が赤くなるので、そこへ入る。カーソル移動で領域からはみ出すと、色がグレーになるのでそれに気づいてもらう訓練。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>

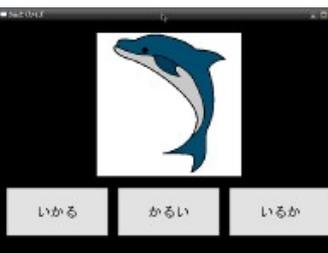
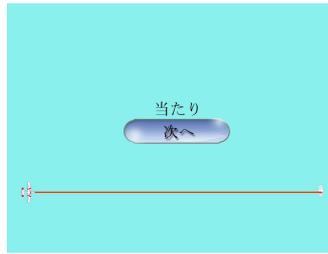
67		<p>IQ サプリ的間違い探し. 静止している図形と移動している図形の一部が変わるので, 変わった画像を選択するゲーム形式の画面認知検査. 障害者用ではなく, 画面サイズの認知に及ぼす効果のために22インチから4インチまでの画面サイズで実験中. &lt;削除&gt;</p>
68		<p>(記) 神経衰弱風記憶検査. 最初にすべての札を見せて数字の配置を覚えておき, 間違いなしに選択できる最大枚数で記憶能力を検査. 数字の順唱や逆唱ではおもしろみがないので, ゲーム形式にしてある. &lt;削除&gt;</p>
70		<p>(視) 12の改良版の図形取り. 言葉での指示と図形での指示から選択できる. 図形の移動速度は12よりも遅い. 視覚と運動の協応訓練.</p>
71		<p>(広) 心的回転 (メンタルローテーション) 与えられたイメージを頭の中で回転させる能力, 立場を変えた見方をできるようにする能力を訓練. 画面上のカードを回転させたものを, 画面下の4枚の中から選択する. 95に難易度を上げたものあり. &lt;削除&gt;</p>
72		<p>(言) ランダムに並べられたかなのなかから指定した単語を探す「かなひろい」のテキスト作成用ソフト. 設定画面で単語を入力し作成ボタンを押すと入力した単語を含むテキストが作成される. &lt;削除&gt;</p>
73		<p>(言) 72の漢字版. 複数の漢字単語が入力でき, さらに問題文も入力できる. 作成されるテキストは横書きのみ.</p>

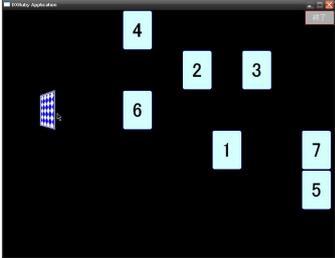
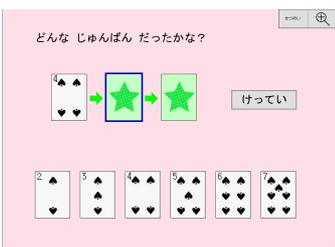
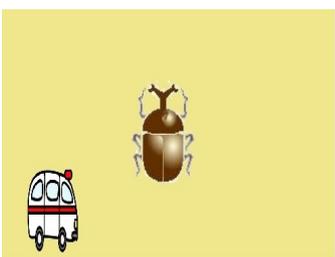
74		<p>(注) パターン認識_横ラインのみ ラインの形状を認識する訓練. 見本の絵を正確に認識し, 選択肢の絵と比較して同じ形状の絵を選んでいく内容.</p>
75		<p>(注) (言) 74の派生版. 図形に対する認識訓練. 縦ラインを追加により図形の形状が文字のように見えることから, 失読症者の文字に対する認識の傾向がわかるかも.</p>
76		<p>(数) 足し算ゲーム. 瞬時的に表示される赤い点の個数を足し算していき, 最後にその合計を答える. 78に改良版を収録.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
77		<p>(記) 少しいじわるな神経衰弱. カードの枚数が8枚であったとすると4箇所のカードを開くまでは必ず違う種類のカードが現れる. なので全てのペアを作るまでの最短回数が決まっており, 8枚の場合だと6回の試行が最短回数となる.</p> <p>93に改良版あり.</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
78		<p>(視) (数) 76の改良版の足し算ゲームで, 2~5個の赤い点が瞬時的に3回表示され, その赤い点の個数を足し算していき, 最後にその合計を答える. 画像が表示される前にカウントダウンを付けた. 画像が表示される時間が1.0,1.5,2.0秒のバージョンを追加した. 画像が2回表示されるバージョンを追加した.</p>
79		<p>(視) (数) かずあてゲーム. 78の足し算ゲームの最後の解答が足し算ではなく, 表示された赤い点の個数を答えるゲーム. 画像が表示される時間が1.0,1.5,2.0秒のバージョンを追加した. 点の位置の自動生成バージョンを追加した.</p>

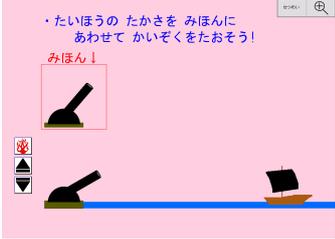
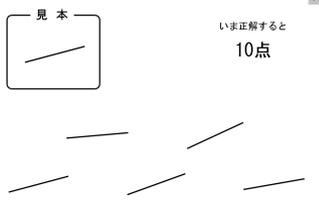
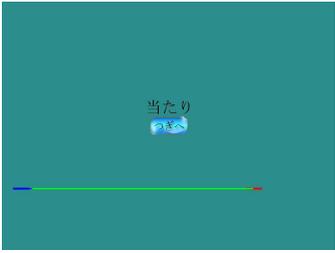
80		<p>(言) 72の漢字版. 複数のひらがな, または漢字単語が入力できる.</p>
81		<p>(言) 名前あて 絵や写真を見て, その物の名前をひらがな選択肢から一文字ずつ選ぶことで, 文字と単語の関係を理解するためのゲーム. 語群の中の文字を回答欄にドラッグすることで回答していく.  逆唱版を追加(2011.07).</p>
82		<p>(数) 瞬間的に4~8回表示される黄色い点を覚えてどの星座だったか答える.</p>
83		<p>(数) サーチライト方式に5回表示される画面に現れる赤い点の合計を答える.</p>
84		<p>(数) 比較課題 2枚の数字の書かれたカードのうち大きい数字のカードを答える課題. 2枚のカードの数字の差は小さくなっていく. ひらがな表記と漢字表記がある.  &lt;削除&gt;</p>

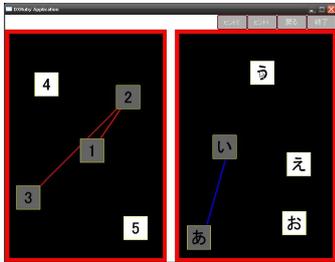
85		<p>(数) ストループ課題 (数字版) 大きさと数字の異なるカードが2枚表示される。指示にしたがって大きいカードや大きい数字のカードを答える課題。 ひらがな表記と漢字表記がある。</p> <p style="text-align: right;">&lt;削除&gt;</p>
86		<p>(言) (記) 図形文字記憶 まず上のブルーの部分に図形か文字のカードが3秒間表示されて消えます。 そのカードを覚え、解答ときに下の8つのカードのなかから選びます。 画像の記憶、文字の記憶、音韻処理後の語の記憶などの検査に使えます。</p>
87		<p>(注) (視) ボール眼球運動訓練 [追従性] 動くボールを眼で追いかける訓練です。「ビジョントレーニング」を参考に開発しました。波の動きと直線の動きの2種類を用意しています。眼の筋肉のトレーニングにもなります。</p>
		<p>(注) (視) [衝動性] (上記の87から選択) ジャンプさせるように眼をすばやく動かす訓練です。「ビジョントレーニング」を参考に開発しました。追従性と比べて速い眼球運動が必要とされます。</p>
89		<p>(言) 小学校の低学年向けのツールで、助詞の使い方など文章を作る能力を訓練します。 絵と、その絵にあった文章が空欄のある状態で表示されるので、選択肢を空欄にドラッグして解答します。 ※動作の方向を答える問題を用意しています。 例) 犬○僕○に吠えた (選択肢：に、が)</p>
90		<p>(言) フルーツショップ 「～番目」と「～つ」の違いを理解するための訓練です。フルーツショップで、例として「上から3番目の段の左から4番目」や「一番上の段の右から2つ」の果物を選択するような形式です。</p>

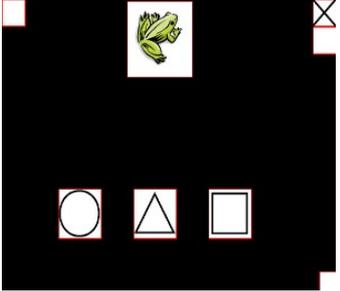
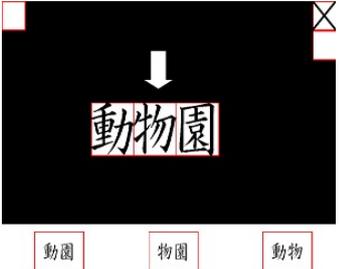
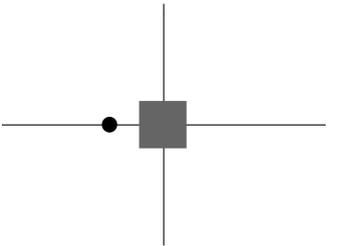
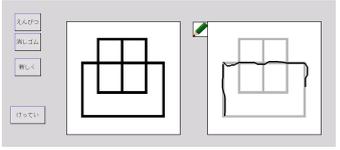
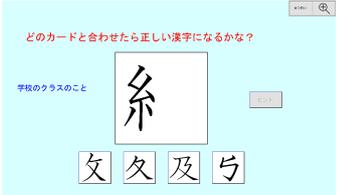
<p>91</p> 	<p>(視) (言) スティック絵合わせ 表示された見本を見て、右側の解答欄に棒を組合わせて見本と同じ絵を完成させる形式。 難易度は三種類あって、絵に棒を一本だけ足すもの、パーツ全てを移動させて組み合わせるものと、パーツ全てを移動と回転させ組合わせるものがある。</p> <p>2010.07 課題終了後、次の課題への分岐を設定</p>
<p>92</p> 	<p>(数) すごろくゲーム これは心的数直線というものを参考にしたものです。 このゲームを行うことにより心的数直線を理解し数の概念が向上するという狙いで作成しました。</p>
<p>93</p> 	<p>(記) いじわる神経衰弱 Anime 77の改良です。 いじわるな仕様はそのまま「カードを開く」アニメーションや「カードを配る」アニメーションによってカードの変化をわかりやすくしました。</p>
<p>94</p> 	<p>(言) 効果音クイズ この効果音クイズは、聴覚的な短期記憶の能力を訓練します。 問題の形式には順唱と逆唱があり、順唱は鳴った音を順番に解答し、逆唱では鳴った順番とは逆の順で解答します。3問連続で間違えると終了になります。</p>
<p>95</p> 	<p>(広) 心的回転 (メンタルローテーション) 71より課題の難易度を上げるために、画像を変更し、さらに選択肢の角度を統一しました。 <b>2012.02</b> 回答後に画像回転アニメーションを呈示する、訓練バージョンも用意しました。</p>

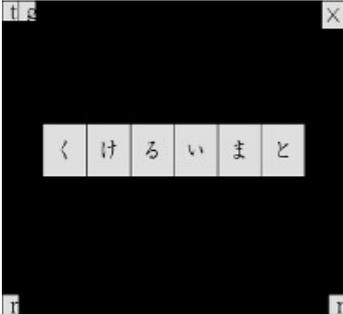
<p>96</p>		<p>(言)</p> <p>カレンダーすごろく</p> <p>時間の概念を理解するためのすごろくです。</p> <p>ルーレットの目が明日や明後日という言葉になっています。また、あるマスに止まるとイベントが発生し、そのイベントによって1週間後に進むや先週の水曜に戻るといった指示が出されます。</p>
<p>97</p>		<p>(言)</p> <p>絵当て三択クイズ</p> <p>絵あて三択クイズは画面の上の方に表示される文章(もしくは単語)を読んで、下の三つの画像から対応するものを選ぶというクイズです。</p> <p>画像ファイルを用意して問題を作成することが出来ます。</p>
<p>98</p>		<p>(言)</p> <p>単語三択クイズ</p> <p>画面の上の方に表示される画像を見て、3つの単語選択肢(ボタン)の中から正しい単語を選ぶというソフトです。</p> <p>51、52、53を改良して問題編集ができるようになりました。</p>
<p>99</p>		<p>(注) (視)</p> <p>まとあて</p> <p>この訓練は「ビジョントレーニング」における「衝動性眼球運動」を参考にしており、視線をPC画面の端から端までジャンプするように素早く動かす訓練となっています。操作方法は、まず画面端の飛行機を反対側のターゲットの位置に合わせるよう操作し、ボタンを押すと飛行機の中心からビームが発射されます。ターゲットに当たれば成功です。</p>

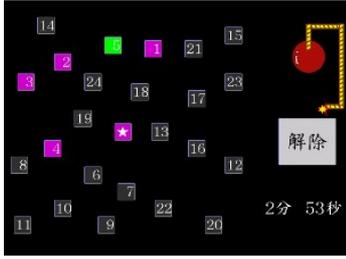
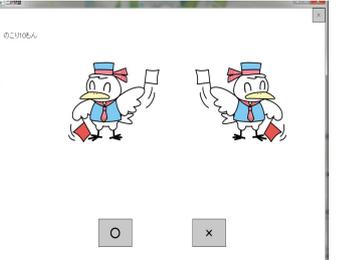
100		<p>(遂) (記)</p> <p>記憶トレイル</p> <p>位置を記憶するトレイルメイキングテスト。</p> <p>表面が表示された時カードの数字を記憶しておき、カードが伏せられた後に1から順にクリックする。カードの枚数は2枚から始め、全て成功する度に1枚ずつ追加される。</p>
101		<p>(言)</p> <p>順番当てゲーム</p> <p>音韻処理について検査するためのツールです。</p> <p>表示される3枚のカードを順番に覚えて解答し、その正解率をトランプ、ひらがな、絵の3種類のカードで比較します。</p> <p>正解率が全体的に低く、「トランプ、ひらがな」と「絵」で正解率に大きな差がないとき、音韻処理に課題がある場合が考えられます。</p>
102		<p>(注) (視)</p> <p>サッケードシューティング</p> <p>画面端の飛行機を反対側から近づくターゲットの位置を合わせるよう操作する。「ビジュントレーニング」における「運動性眼球運動」を参考しており、視線をPC画面の端から端までジャンプするように素早く動かす訓練。</p>
103		<p>(A)</p> <p>虫とり</p> <p>画面注視力を検査するためのものです。</p> <p>画像が1秒～6秒間隔で表示され、その画像が「虫」の場合はクリックし、「野菜」の場合はクリックしないという形式です。</p> <p>虫や野菜以外に、注意をそらすために用意した妨害刺激（画面下で救急車が走る等）が表示されるモードと、表示されないモードがあります。</p>

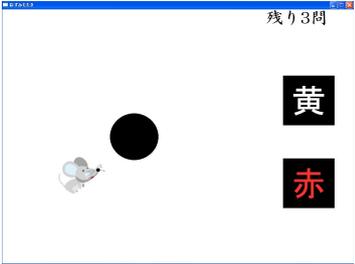
104		<p>(視)</p> <p>大砲ゲーム</p> <p>傾き知覚ができるかを検査するためのものです。大砲の砲身の角度を見本と同じ角度に合わせて撃つと、敵の海賊船を倒すことができます。左側から狙う問題と、右側から狙う問題があります。</p>
105		<p>(広)</p> <p>航海ゲーム</p> <p>上から見た図と進行方向を向いている図の方向を合わせる能力を検査するゲームです。左図では、画面向かって下に進むために、船から見て”みぎ”を選択します。</p>
106		<p>(視)</p> <p>線分傾き検査</p> <p>線分傾き再生課題とされる JLO(Judgement of Line Orientation)を参考にして開発した検査ツールです。見本の線分と同じ傾きのものを下の選択肢から選ぶ内容です。不正解の傾きは正解の傾きから<math>\pm 5^\circ</math>と<math>\pm 10^\circ</math>の違いのものとなっています。</p>
107		<p>(言)</p> <p>絵カードしりとり</p> <p>音韻意識に関するツールです。通常のしりとりと同様に、上のブルーの部分に表示された絵の次にくるものを下の選択肢から選んで解答します。派生版として、上の絵が文字のものと文字を押すと音が出るものが有ります。</p>
108		<p>(注) (視)</p> <p>サックードシューティング2</p> <p>102のターゲットが棒になり、自動で動くようになったバージョンです。この訓練は「ビジョントレーニング」における「衝動性眼球運動」を参考にしており、視線をPC画面の端から端までジャンプするように素早く動かす訓練となっています。青い棒と上下に動く赤い棒があ</p>

		り、青い棒と赤い棒が同じ高さになったときにボタンを押すと正解になります。
109		<p>言) 絵カードしりとり2 107 の下の選択肢が絵カードから文字カードに変更されています。</p>
110		<p>言) 文字カードしりとり 音韻意識のツールです。 赤い四角で囲まれている単語の”しりとり”として次にくるものを下の選択肢から選んでもらうものです。</p>
111		<p>言) トレイルメイキング(TrailMaking) 55 の改良版です。 トレイルのカードの位置がランダムになり、 図のようにトレイルメイキングの B パートを 左右の画面で交互に行う C モードが追加されました。</p>
112		<p>言) 虫食い(WordMaking) 表示された絵を見て右側の”虫食い語”を 下の選択肢から文字を選んで完成させます。</p>

113		<p>言) 音韻課題</p> <p>音韻意識の中の分解・削除・逆唱の訓練ができます。絵の対象物と記号が対応しており、記号をクリックするとアニメーションが起こるので、その後の記号を口頭で答えてもらいます。(問題は <b>image</b> の中の画像と <b>data</b> 中のテキストファイルを変更することで変更できます。 ※2~4 音まで)</p>
114		<p>言) 削除課題</p> <p>音韻意識の中の削除の訓練ができます。上の単語をクリックすると矢印、又は 113 と同様のアニメーションがおこります。その後、右クリックを押すと下に選択肢が出現するのでその選択肢から解答してもらいます。(問題は <b>data</b> 中のテキストファイルを変更することで変更できます。 ※3 音のみ)</p>
115		<p>P) 衝突判定</p> <p>ペーシング障害に関する訓練ツールです。左または右から飛んでくるボールを軸の交点でタイミングよく止めてもらいます。軸の交点を灰色の遮蔽物で隠して難易度を上げることが出来ます。</p>
116		<p>言) なぞり書き</p> <p>直線や、直角に曲がる線を書く練習をするソフトです。3回灰色の線をなぞった後、灰色の線なしで見本を見ながら書きます。後からどんな風にしたのかを再現できます。</p>
117		<p>言) 漢字クイズ</p> <p>漢字を覚える訓練を行うソフトです。漢字の一部を隠したカードを提示し、正しい漢字になる選択肢を選んで回答します。問題を編集するためのソフトもあります。</p>

118		<p>言) ポーズとり 写真または問題文と同じポーズをとるゲーム。 左右の弁別の理解を助けることを狙いとしている。</p>
119		<p>注) カテゴリ識別 画像が缶コーヒーか、それ以外かを判断してもらいます。缶コーヒーなら左クリック、それ以外なら右クリックを押してもらいます。 画像は” image ファイル” の画像を変更する事で変える事ができます。</p>
120		<p>言) 飛ばし読み 2つの単語が隠れているので、1文字ずつ飛ばして読んでもらいます。ヒントとして左上の”t”ボタンをクリックすると単語が上下に別れ、”g”ボタンをクリックすると単語が合体します。右下の”n”ボタンで次の問題に移行します。(問題は data 中のテキストファイルを変更することで変更できます。 ※3文字のみ)</p>
121		<p>言) 漢字スティックパズル 漢字を1画ずつのパーツに分けたパズル形式で出題します。毎回、漢字の何画を組み立てるかを選択することができます。また、問題編集ソフトがあるため、任意の漢字を出題することができます。</p>
122		<p>(脳) (視) 顔キャッチゲーム 手の下に顔が来る時をねらってタイミングよくクリックして顔をキャッチするゲームです。</p>

123		<p>(言)</p> <p>指描画ソフト</p> <p>漢字など、文字を書く練習をするためのソフトです。最初の3回は見本を見ながら文字をなぞり、その後に見本のない状態で同じ漢字を書きます。ログを再生するソフトもあるので、後からどのように書いたのかを再生して確認することができます。</p>
124		<p>(注)</p> <p>爆弾解除付き模擬トレイル</p> <p>2つの作業に注意を分配する課題です。トレイルメイキングを進めてる間、導火線の火が爆弾に近づくので、爆弾が爆発する前に「解除」のボタンを押すと導火線の火が消えて元の長さに戻ります。課題中に esc キーを押すとタイトル画面に戻ります。</p>
125		<p>(脳) (視)</p> <p>救急車ゲーム</p> <p>クリックをすると救急隊が人を助けるというゲームです。ボタンと画面の動きとの対応を理解してもらうために作成しました。</p>
126		<p>(言),(注),(視)</p> <p>かなひろい(PC版)</p> <p>72のPC版で正誤判定有り。探索単語(3文字まで)を入力し開始ボタンを押すと入力した単語を含む問題が作成される。文字数は5*5,10*10,10*20の3種類あり、探索単語の出題数も変更可能。</p>
127		<p>(視)</p> <p>見比べ問題</p> <p>左右に表示される画像の向きが同じかどうかを見比べる問題です。左側の画像に対して右側の画像が傾いて表示され、頭の中でイメージを回転させて見比べる問題もあります。間違えるとアニメーションで確認ができます。</p>

128		<p>(注) ストループ課題とネズミ叩き</p> <p>ストループ課題とは、呈示された2つの数字カードの内数字の大きいほうを選ぶ「数字ストループ課題」と、2つの文字カードの内文字とその文字の色があっていないほうを選ぶ「色ストループ課題」を指す。ネズミ叩きとはネズミが穴にたどり着くまでにネズミをクリックする課題です。このツールでは2つの課題を同時に行ってもらいます。また、それぞれの課題を単体で行うことも出来ます。</p>
129		<p>(言) 漢字記憶</p> <p>文字を一画ずつ動的に呈示していき、文字を学習してもらおうツールです。問題編集機能が付いているので問題は自作することができます。フォントは明朝を使用しています。</p>