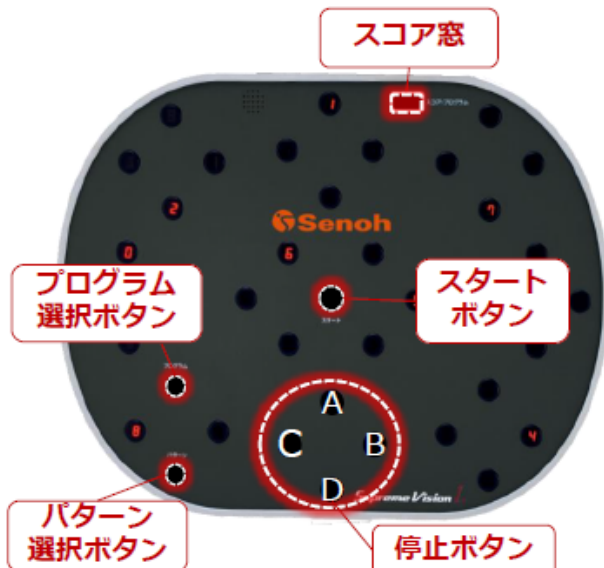


操作方法



1. プログラム選択

- ・ **プログラム選択ボタン**を押してプログラムを選択します。
- ・ **スコア窓**にプログラムの数字が表示されます。

2. パターン選択 (時間/出題数/範囲などの難易度変更)

- ・ **パターン選択ボタン**を押してパターンを選択します。
- ・ **パターン選択ボタン**にパターンの数字が表示されます。
※パターンはトレーニング毎に異なります。

3. トレーニングスタート

- ・ **スタートボタン**を押します。

4. スコア表示

- ・ トレーニングが終了すると**スコア窓**にスコアが表示されます。(一定時間経過後スコアは消え、待機状態に戻ります)

5. トレーニングの止め方

- ・ トレーニング中にボード上の**A・B・C・D(点線)**の4箇所を**同時に**押します。(待機状態に戻ります)

プログラム

下記の7種類のプログラムによるトレーニングが行えます。

■ もぐらたたき

プログラム:1 パターン:1~9

目からの情報を得て、ボタンを早く正確に手でたたくという、目と手の協調性を養うトレーニングです。

認知力・判断力・広い視野



■ 目の運動

プログラム:2 パターン:1~5

頭・首を動かさずに光ったボタンを目で追っていく運動です。

素早く焦点を合わせる力



■ 動体視力

プログラム:4 パターン:1~3

横切る数字を見極めるトレーニングです。
例: Aで2が表示した場合、□範囲内で瞬間的に流れた数字の中から2を探します。

動体視力

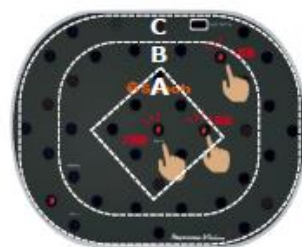


■ メモリー (順序記憶)

プログラム:7 パターン:1~3

点灯した順序を記憶するゲームです。
パターンによって出題範囲 (A~C) が異なります。

記憶力と集中力



■ ナンバー10

プログラム:8 パターン:1~5

1, 2, 3, ..., 0と順番に素早くボタンを押していきます。※パターン4・5は逆順です。

空間認知力



■ 視野範囲チェック

プログラム:9 パターン:1~3

光るボタンを素早く押します。7分割されたエリアの視野評価を行います。

自身の苦手視野領域把握



■ 異なる数字を押そう!

プログラム:11 パターン:1~2

3つ点灯する数字の中から1つだけ異なる数字を見分けて押します。

認識機能

