

※この商標は(株)ロゴスに帰属し無断使用を禁ずる

# ユーザー利用マニュアル

2018.11.21 改定版



# まいにちロボリハについて

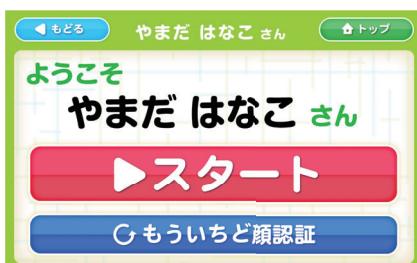
まいにちロボリハ（以下ロボリハ）は、医療・介護施設向けリハビリ提供アプリです。

スタッフの方に負担をかけずに、Pepper で言語系訓練や上肢訓練などのリハビリが行えます。各リハビリ訓練のデータは自動で蓄積されますので、利用者様のリハビリ状況を確認できます。

まいにち Pepper とりハビリすることで、楽しく元気にトレーニングしましょう。

## ロボリハの主な機能

- ◆ 顔認証による個人識別機能
- ◆ 各リハビリの提供
- ◆ リハビリの編集機能
- ◆ リハビリを組み合わせて実行するプログラム機能
- ◆ リハビリ結果の蓄積機能



# 目次

## 1 事前準備

4

1. アプリ起動に必要なこと	5	2. 管理画面の利用に必要なこと	6
3. お仕事簡単生成 2.0 で使う	7	4. ロボアプリの使用環境を整える	8
5. 管理画面の使用環境について	9		

## 2 ログイン

10

1. ログインの手順	11	2. ログインできなかった場合	12
------------	----	-----------------	----

## 3 利用者登録

14

1. 初回画面	15	2. 利用者登録	16
3. 顔画像を管理画面で登録する	19	4. ロボレクとの利用者情報連携について	21

## 4 アプリの利用

22

1. リハビリ開始までの流れ	23	2. 顔認証の流れ	24
3. リハビリの内容	25	4. 終了方法	26
5. ゲストユーザーでのリハビリ	27		

## 5 利用者情報の確認

28

1. 利用者データの詳細画面へ遷移する	29	2. 詳細画面の見方	30
3. 設定しているリハビリの詳細データを確認			31

## 6 利用者情報の編集

32

1. 利用者様の基本データを編集する	33
2. 利用者様の設定トレーニングを編集する	34
3. 利用者様情報を削除する	35

## 7 トレーニング設定

36

1. トレーニングを設定する	37	2. トレーニングを作成する	38
3. 作成済みトレーニングを編集する	41	4. 登録済みの利用者様を確認する	42
5. トレーニングを削除する	43		

## 8 コンテンツ

44

1. 名詞呼称訓練	45	2. 動作呼称訓練	54
3. 名詞絵柄ポインティング	62	4. 動作絵柄ポインティング	69
5. 名詞文字ポインティング	76	6. 動作文字ポインティング	83
7. 歌唱訓練	90	8. 計算訓練	95
9. リーチトレーニング	101		

## 9 諸機能

88

1. アプリの音量を調節する	89	2. アプリのトップへ戻る	89
3. アプリを終了する	89		

## 10 FAQ

90

1. よくある質問	91	2. ログイン ID が不明な場合	93
3. その他のお問い合わせ	93	4. 各種問い合わせへの回答について	93

# 1 事前準備

1. アプリ起動に必要なこと ..... 5
2. 管理画面の利用に必要なこと ..... 6
3. お仕事簡単生成 2.0 で使う ..... 7
4. ロボアプリの使用環境を整える … 8
5. 管理画面の使用環境について ..... 9

# 1. アプリ起動に必要なこと

ロボリハをご利用になる Pepper の「ロボット ID(ボディ ID)」が必要となります。

ロボット ID(ボディ ID)を確認して、弊社にご連絡ください。

## 1 ロボット ID(ボディ ID)を確認する

①Pepper の首のうしろ  
ゴム部分をあけてください。



②中の白いシールに二次元コード  
英数字が書かれている部分が  
あります。



③AP…からはじまる 20 衝の  
英数字部分が ID です。

AP0000000000  
0000000000

メモ ロボット ID(ボディ ID)



## 2 ロボット ID(ボディ ID)を送る

ロボット ID(ボディ ID)を弊社までお知らせください。

下記メールアドレス宛てに送付をお願いします。

株式会社ロゴス ロボットアプリ開発部 [robot@logos.co.jp](mailto:robot@logos.co.jp)

設定が完了しましたら、弊社より設定完了のお知らせをいたします。

迷惑メールフィルター等をかけている場合は、上記アドレスからのメール受信が可能な状態に設定をお願いいたします。

## 2. 管理画面の利用に必要なこと

ロボリハは専用の管理画面（パソコン・タブレット等で利用）を使用するアプリです。

管理画面の使用には**ログインID・パスワードの発行**が必要になります。

アプリ購入後、弊社よりメールにてご案内いたします。

1施設様に、1つのID・パスワード発行となります。



管理画面の詳しい使用方法等は、各項目で確認をお願いいたします。



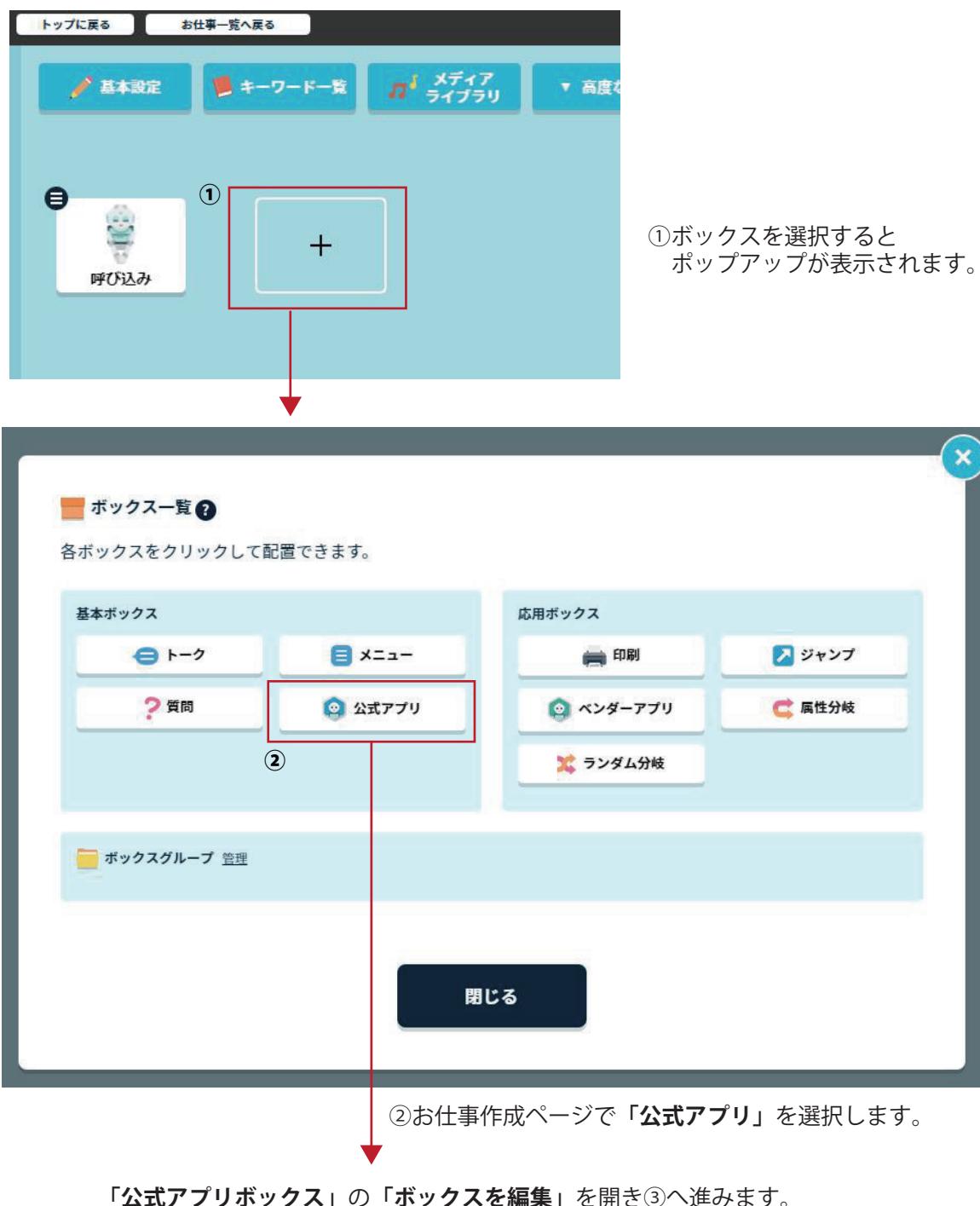
管理画面リンク [https://www.logos.co.jp/roboriha\\_kanri](https://www.logos.co.jp/roboriha_kanri)

### 3. お仕事簡単生成 2.0 で使う

顔レコは、お仕事簡単生成での利用を想定して作られた部分特化型のアプリです。

顔レコは「人を見分ける」「用件を聞く」という業務に特化していますので、前後のお仕事次第で様々なシーンで活躍できます。

#### お仕事簡単生成 2.0 でロボリハを起動できる状態にする





③編集ページの「アプリを選択」から「まいにちロボリハ」を選択したら完了です。

## 4. 口ボアプリの使用環境を整える

ロボリハをスムーズにご利用いただくため、下記環境下でのご利用を推奨いたします。  
下記環境以外での利用では、正しく動作しない場合がございますので、ご注意ください。

### 1 明るさについて

ロボリハは明るい場所での利用を推定しております。  
逆光、暗がり、間接照明付近では顔認証が正しく動作しない場合がございます。

### 2 音声認識について

ロボリハでは、一部音声入力による認識機能がございます。  
音声入力を行う場合は、雑音等の少ない環境での利用をおすすめします。  
騒音が多い場所では音声入力が正しく動作しない場合があります。

### 3 インターネット接続について

Pepperのご利用にはWifi環境が必須となります。  
ご利用環境Wifi環境が無い場合は、整備をお願いいたします。(ポケットWifiでも動作します。)

## 4 充電について

ロボリハの利用中は、事前に十分に充電をし充電器を抜いた状態での利用を推奨しております。充電器がうまく取り付けられていないと、本体フリーズの原因となります。また、機体によっては充電中にタッチセンサーが効かないことがありますので、充電中の利用で不具合が発生した場合は、充電器を抜いた状態で再度お試しください。

## 5. 管理画面の使用環境について

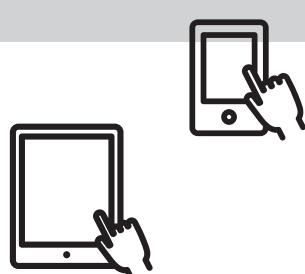
管理画面はパソコン・タブレット端末・スマートフォンからWebページで閲覧ができます。推奨ブラウザ（インターネットを見る際に使用するアプリ）は下記の通りです。

### 閲覧可能端末

- ◆ パソコン
- ◆ タブレット端末
- ◆ スマートフォン



パソコンでの閲覧は動作が安定しやすいので最も推奨している端末です。



### 推奨ブラウザ

- ◆ Chrome
- ◆ Firefox
- ◆ safari
- ◆ Internet Explorer( 最新 )



推奨ブラウザ以外でも、ページの表示・ご確認はいただけますが、表示がくずれたり、動作に問題が発生する可能性がございます。

### ログインユーザー数制限

ログインユーザー数の制限はございません。  
複数人で、管理画面を同時にご覧いただけます。

# 2 ログイン

1. ログインの手順 ..... 11
2. ログインできなかった場合 ... 12

# 1. ログインの手順

## 1 施設 ID・パスワードの受け取り

弊社から、メールにて「施設 ID」と「パスワード」が通知されます。  
この施設 ID とパスワードを利用して管理画面にログインします。



※施設 ID・パスワードが不明な場合は再度弊社にお問い合わせいただく必要がございます。

## 2 管理画面へアクセスする

下記 URL より管理画面へアクセスしてください。  
お気に入りに登録すると、次回からのアクセスに便利です。

管理画面リンク [https://www.logos.co.jp/roboriha\\_kanri](https://www.logos.co.jp/roboriha_kanri)

## 3 ログインする



①施設IDと  
パスワードを入力します。

②ログインボタンを  
クリックします。

ログインが成功すると  
利用者一覧ページへ  
遷移します。

## 2. ログインできなかった場合

ログインに失敗すると下記のようにメッセージが表示されます。

再度IDとパスワードを入力いただきログインするか、ID・パスワードの問合せを行なつてください。

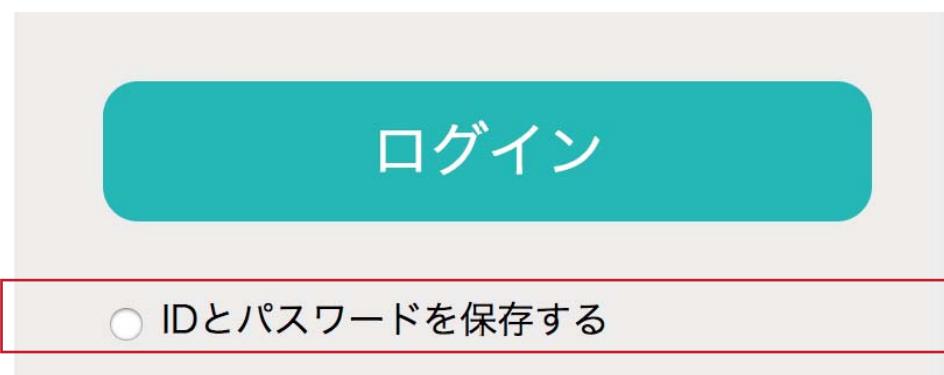


ログインに失敗すると  
「ログインできませんでした」  
というメッセージが表示されます。

### 1 再ログイン

再度ログインを試す場合は、ID・パスワードをご入力いただきログインしてください。

ログインボタン下の「IDとパスワードを保存する」を選んでログインすると  
次回から、今回ログインした端末で入力が不要になります。



## 2 ID問い合わせ

「ID/ パスワードがわからない場合はこちら」をクリックすると、問い合わせ画面へ遷移します。必要項目を入力し、送信してください。

ログイン

IDとパスワードを保存する

① **ID/パスワードがわからない場合はこちら→**

以下のフォームに必要項目を入力してください。

② 必要項目を入力してください。

② 団体名 / 担当者名 / メールアドレス  
は必須入力項目となります。

③ ID / パスワード  
のいずれかがわかっている場合は、  
入力をしてください。  
※空欄でも問題ございません。

③ 上記内容で問い合わせ

3 営業日以内に ID とパスワードをお知らせします。

※土曜日、日曜日・祝日など弊社休業日にいただいたお問い合わせにつきましては、  
翌営業日以降の回答となりますので、ご了承ください。

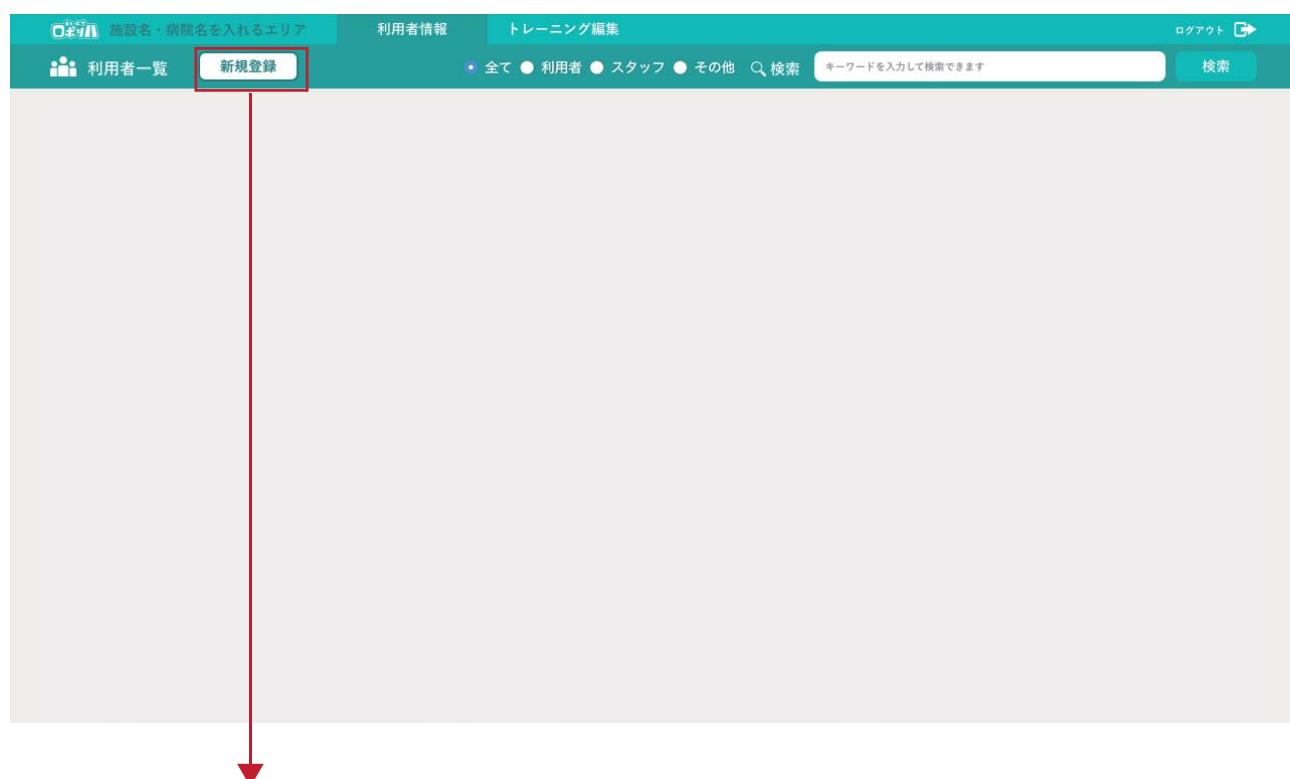
# 3 利用者登録

1. 初回画面	15
2. 利用者登録	16
3. 顔画像を管理画面で登録する	19
4. ロボレクとの利用者情報連携について	21

# 1. 初回画面

管理画面にログイン後、利用者一覧ページに遷移します。

初回ログイン時は、誰も登録されていません。（ロボレクをご利用中の場合は4へ）



**登録をしない利用者様についてはロボリハの以下の機能が反映されません。**

ロボリハ機能

- ◆ 顔認証
- ◆ リハビリの設定
- ◆ リハビリデータの蓄積

## 2. 利用者登録

一覧ページで新規登録ボタンを押すと新規登録画面に遷移します。

### 1 基本情報の入力

それぞれの項目に情報を入れてください。名前は必須入力となります。

- ◆ **名前(必須)** ……登録する利用者様の名前を「ひらがな」(Pepperの氏名の発音が気になる場合はカタカナでの登録も可能です。)で入力してください。  
漢字は任意入力となります。
- ◆ 生年月日………登録する利用者様の生年月日を「半角英数字」で入力してください。
- ◆ グループ………登録する利用者様を**利用者**、**スタッフ**、**その他**のいずれかにグループ分けします。
- ◆ 特記事項………利用者様の症状や、状況など必要に応じてご記入ください。

※印の項目は全て必須入力となります

▶名前 ※	姓 <input type="text"/> せい	名 <input type="text"/> めい	
▶名前(漢字)	姓 <input type="text"/>	名 <input type="text"/>	
▶生年月日	<input type="text"/> 年	<input type="text"/> 月	<input type="text"/> 日
▶グループ	利用者		
▶特記事項	特記事項がある場合はこちらに入力してください。		

**キャンセル** **登録する**

入力が完了したら、  
【登録する】で次に進みます。

## 2 トレーニングを登録する

利用者様の基本情報を登録後、トレーニングの登録を行います。

利用者登録時に自動で、1つデフォルトのトレーニングが設定されますので、そのまま登録を選んでいただいても問題ありません。

①【1つ目を設定】をクリックします。

← 設定したいトレーニングを選択しましょう。

②トレーニングの種類を選んでください。

③設定するトレーニングの種類を選択します。

④設定するトレーニングを選択します。

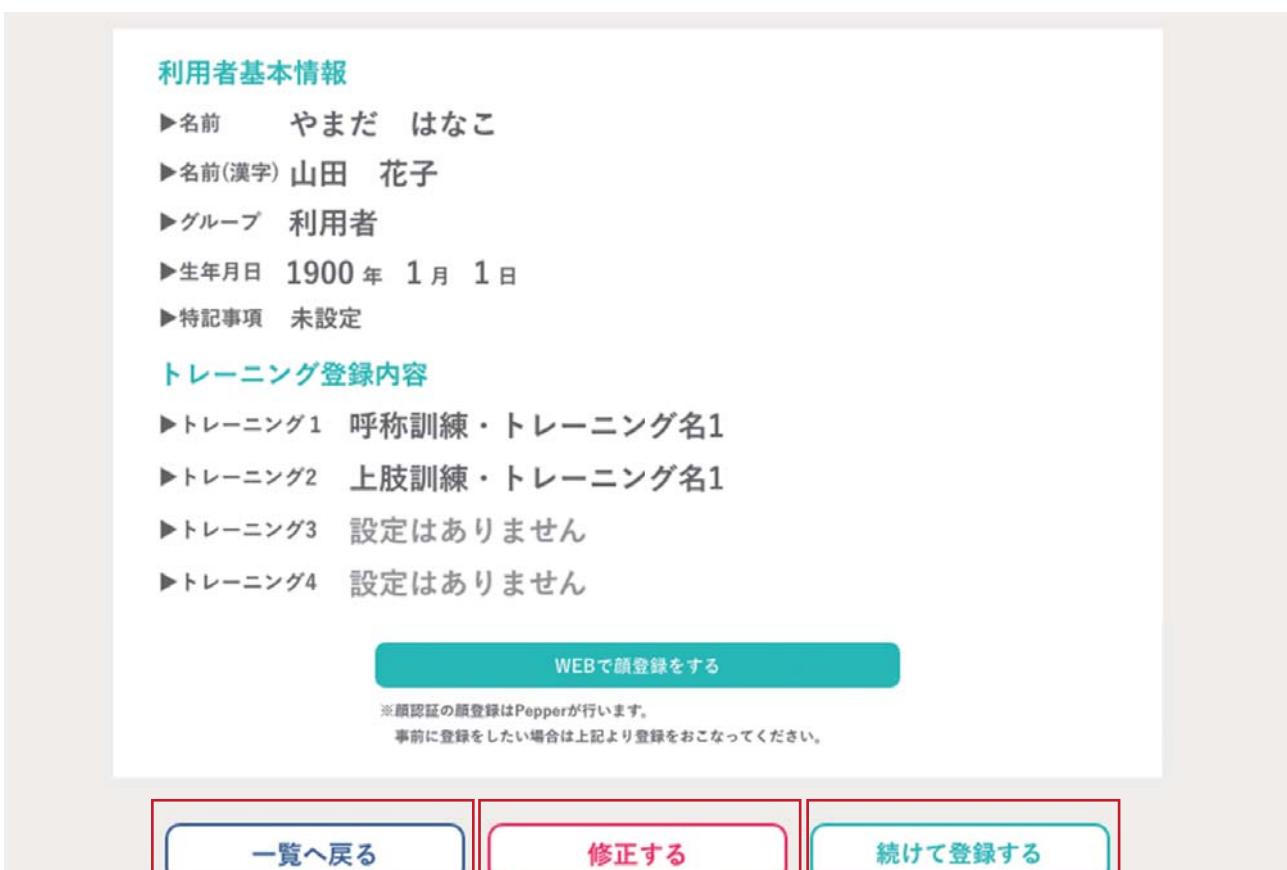


④選択したトレーニングが入ります。  
A削除ボタンでトレーニング登録を解除できます。

⑤他のリハビリを追加で登録する場合は  
【2つ目を設定】【3つ目を設定】を選択し、同様に設定を  
します。

### 3 登録内容の確認

登録した内容を確認します。



利用者一覧画面へ戻ります

登録情報を修正します

続けて他の利用者様を  
登録します。

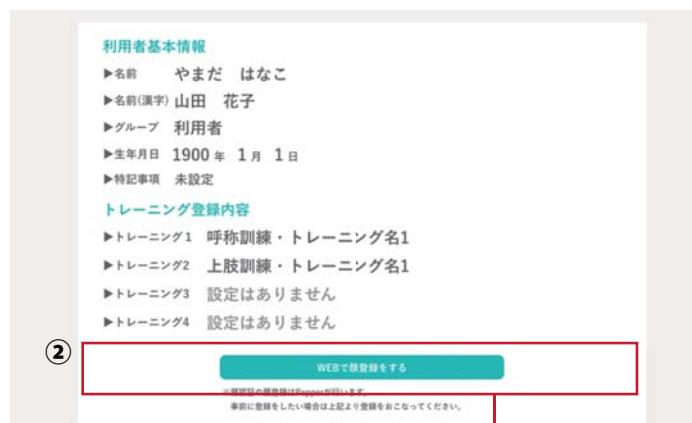
### 3. 顔画像を管理画面で登録する

顔画像は、Pepper が撮影し登録しますが、必要に応じて、事前に管理画面で登録することも可能です。（顔画像の登録がない場合のみ）

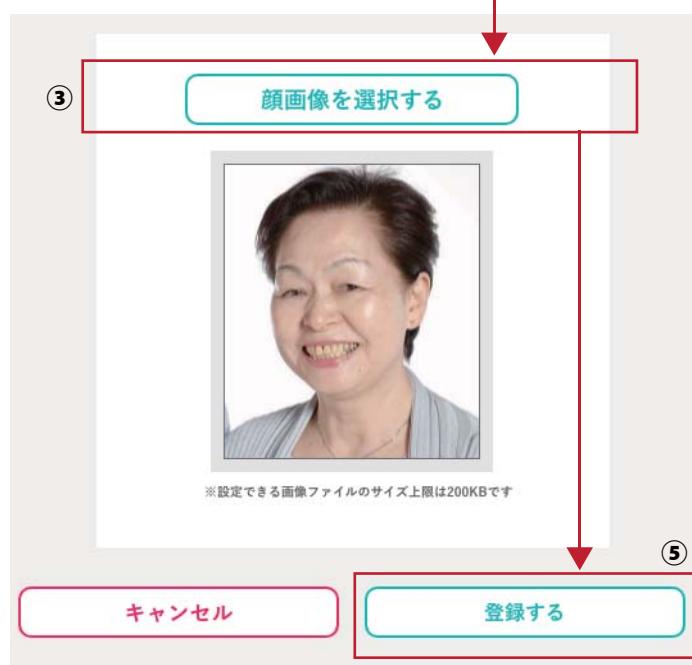
顔画像の登録は初回登録時の確認画面、または修正・編集画面で登録できます。

#### a 初回登録時に顔画像を登録する

新しい利用者様を登録した際の、登録内容確認画面で顔画像を登録することができます。



①新規登録後、  
登録内容の確認画面が表示されます。



②「WEBで顔登録をする」を  
クリックします

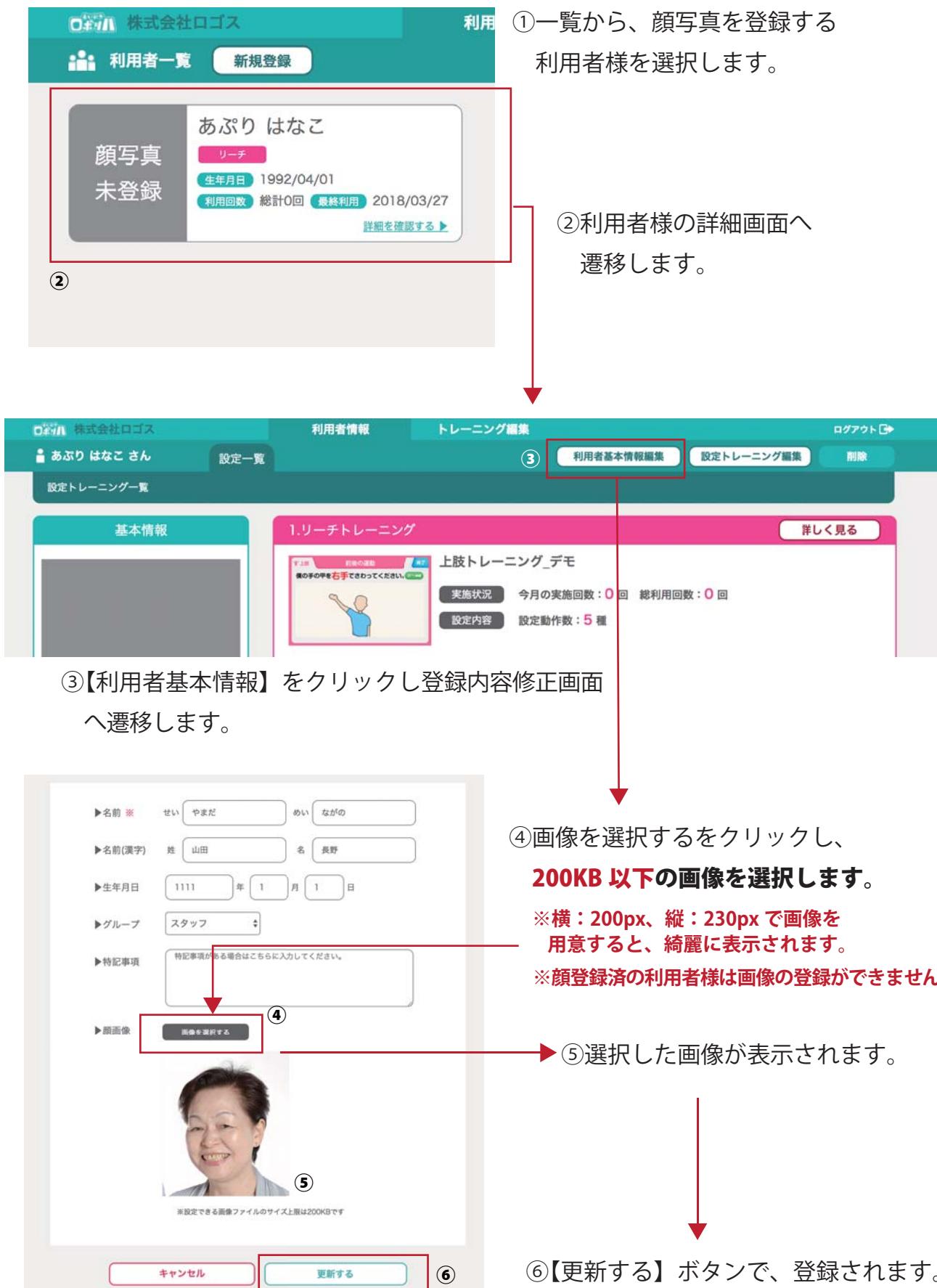
③「画像を選択する」を  
クリックし、**200KB以下の画像を  
選択します。**  
※横：200px、縦：230pxで画像を  
用意すると、綺麗に表示されます。

④選択した画像が表示されます。

⑤登録するボタンで、登録されます。

## b 登録完了後に修正・編集画面から登録する

利用者様を登録後、いつでも編集画面から顔画像を登録することができます。



## 要確認

## 4. 口ボレクとの利用者情報連携について

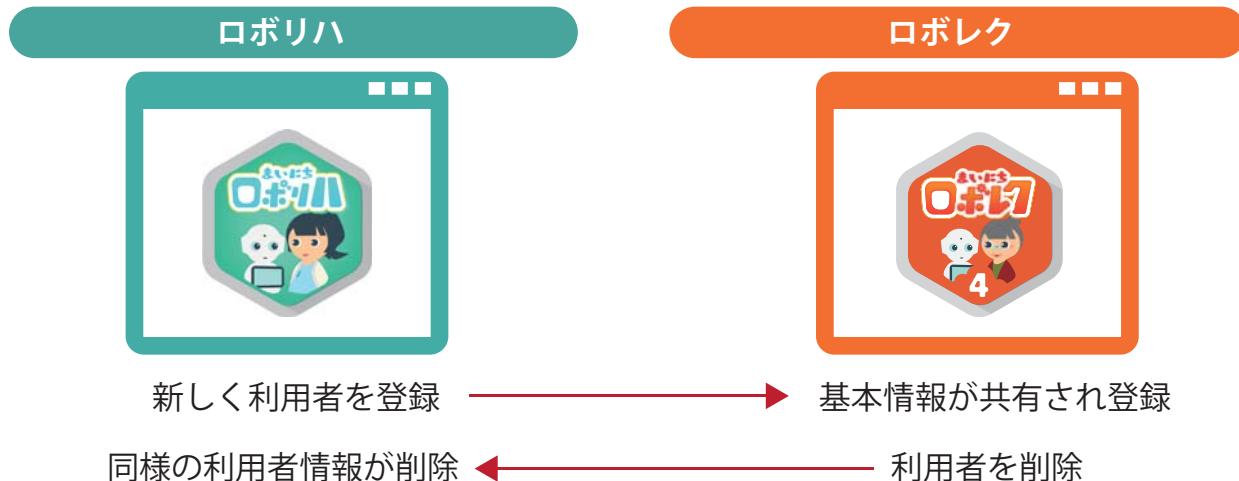
すでに**口ボレク**をご利用いただいているお客様で、**口ボレク管理画面にて利用者様を登録の場合**、**口ボリハに自動的に利用者様の基本情報が連携**されます。

## 共有される基本情報

◆ なまえ ◆ 生年月日 ◆ 顔認証データ

また、どちらかで登録した利用者様は、自動的に2つのアプリの管理画面に登録されます。

**注意！** ※いずれかの管理画面で利用者様を削除すると、口ボリハ、口ボレク、双方の全てのデータが削除されます。ご注意ください。



# 4 アプリの利用

- 1. リハビリ開始までの流れ ..... 23
- 2. 顔認証の流れ ..... 24
- 3. リハビリの内容 ..... 25
- 4. 終了方法 ..... 26
- 5. ゲストユーザーでのリハビリ ... 27

# 1. リハビリ開始までの流れ

## 1 利用者様の設定

利用者様個人ごとに、リハビリの内容を設定します。

管理画面にて、リハビリを設定してください。

お任せ選択時には、設定したリハビリ内容が順番に実行されます。

※詳しくは 14 ページの「3. 利用者登録」をご確認ください。



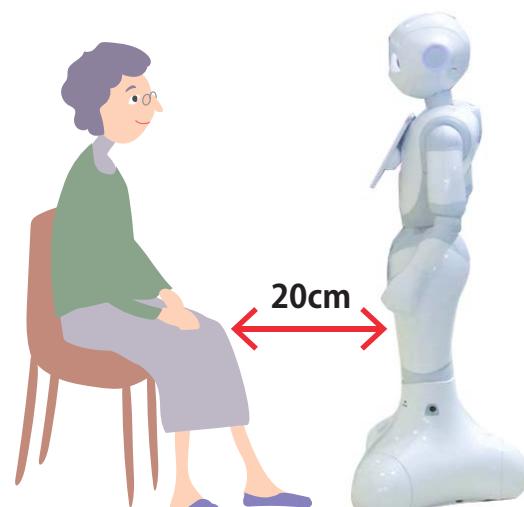
## 2 リハビリをする時の Pepper 位置

口ボリハは Pepper の前で利用者様が座って利用することを想定しています。

図のように、Pepper と向い合うように座って利用してください。

Pepper から利用者様までの距離は

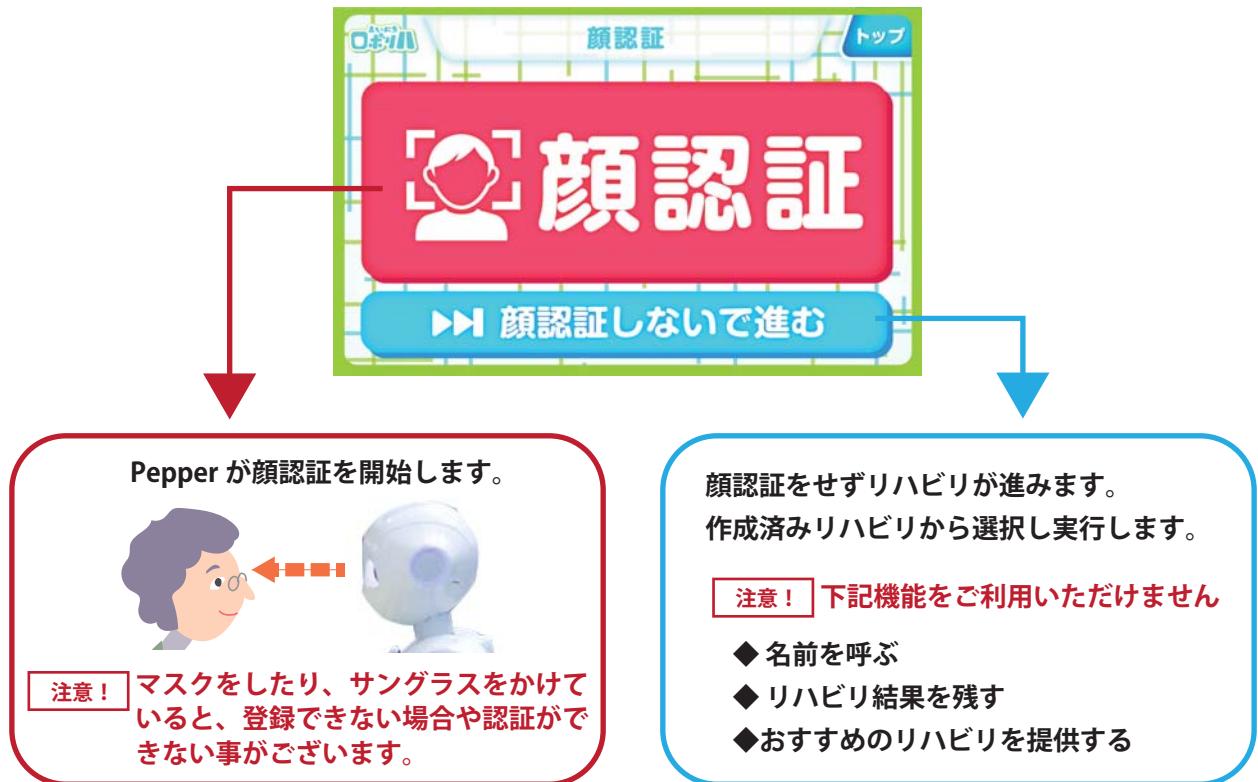
利用者様の膝から Pepper の胴体までが 20cm 程度となるように設置してください。



## 2. 顔認証の流れ

リハビリをスタートすると、Pepper が目の前の人顔認証を行います。

顔認証確認画面で「顔認証」を押してください。

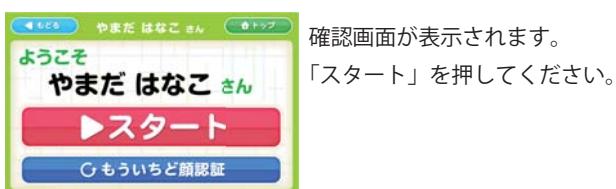


### 顔認証結果により3つの流れに分岐します

#### ◆初回利用時 / 利用者様の顔画像が登録されていない場合



#### ◆2回目以降 利用者様の顔画像が登録されている場合



#### ◆顔 자체が認識されない場合

一定時間、顔認証を繰り返して  
タイムアウトします。

リハビリに進みます

### 3. リハビリの内容

リハビリはお任せで複数の訓練を行う「おすすめのリハビリ」と、自由に選んでリハビリを行う「えらんでリハビリ」のモードがあります。



1 おすすめのリハビリ

2 えらんでリハビリ

#### 1 おすすめのリハビリ

利用者様ごとに設定したリハビリを順番に行います。  
スタートボタンで表示されているリハビリを Pepper が順番に実行します。

**注意！** ゲストユーザー（顔認証をしない場合）ではおすすめのリハビリは実行できません。



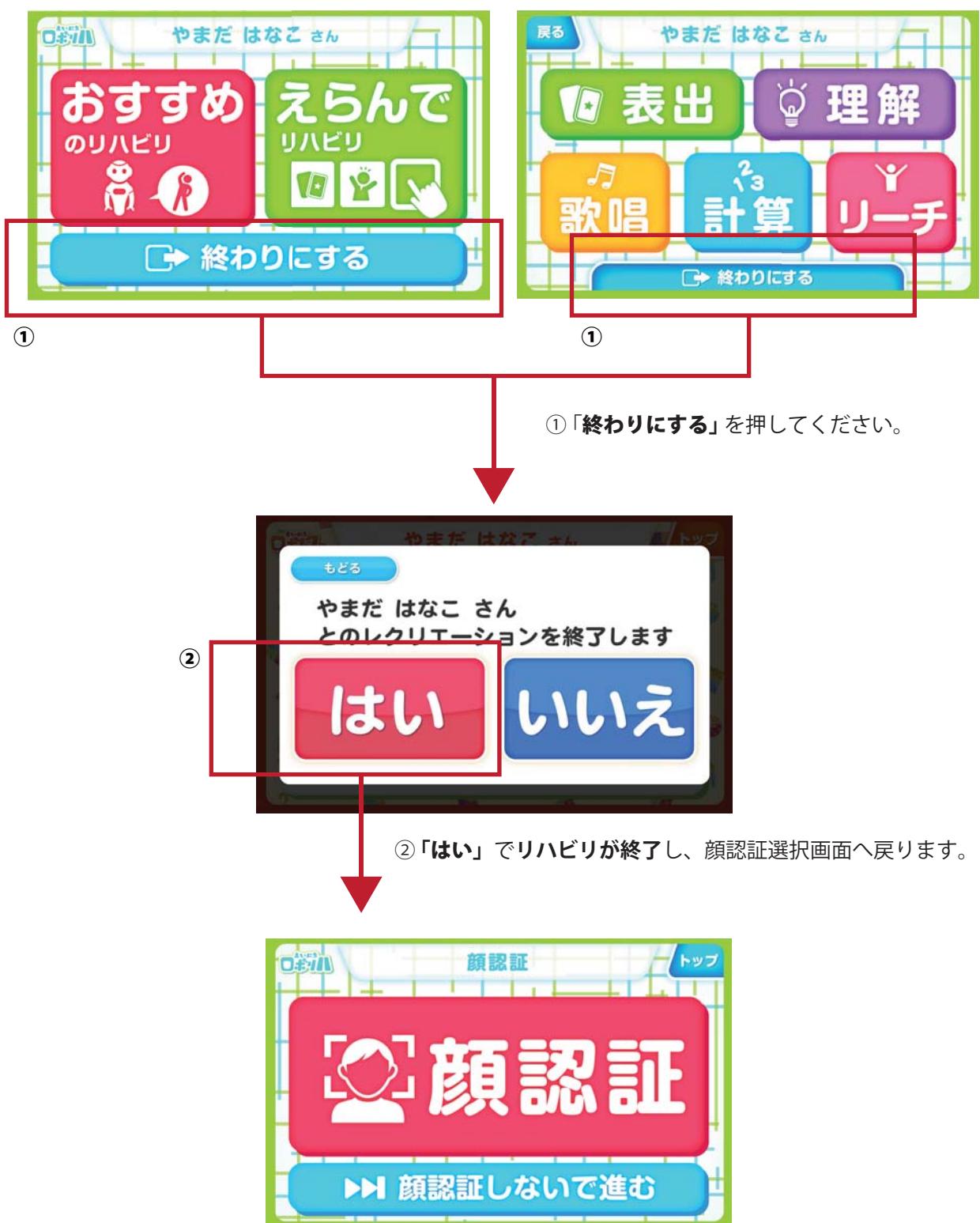
#### 2 えらんでリハビリ

作成されたリハビリから利用者様が任意で好きなリハビリを実行します。



## 4. 終了方法

メニュー画面、またはえらんでリハビリの一覧画面から現在ログインしているユーザーでのレクリエーションを終了することができます。



## 5. ゲストユーザーでのリハビリ

登録のない利用者様も、顔認証をせずゲストユーザーとしてリハビリが可能です。

**注意！** リハビリの結果は蓄積されません。



①【顔認証しないで進む】を押してください。

②【えらんでリハビリ】を押して  
任意のリハビリを実行してください。

**注意！** ゲストユーザーでは  
おすすめのリハビリは実行できません。

# 5 利用者情報の確認

1. 利用者データの詳細画面へ移動する ..... 29
2. 詳細画面の見方 ..... 30
3. 設定しているリハビリの詳細データを確認 ..... 31

# 1. 利用者データの詳細画面へ移動する

利用者様の詳細画面へは、一覧画面から移動できます。

Copyright 2017-2017LOGOS, inc. All Rights Reserved | プライバシーポリシー

確認したい利用者様を押してください。

利用者様の基本情報と設定トレーニングの一覧が表示されます。

## 2. 詳細画面の見方

利用者様を選択すると、利用者様の詳細情報ページが表示されます。



**利用者様基本情報**

A) かんり てすとさん

B) 顔画像

C) 分類と名称  
名詞絵柄 難易度1 (10問)  
動作文字 難易度2 (10問)  
動作呼称 難易度1 (10問)

D) 生年月日 : 1986/04/18

E) 総利用回数 : 68回

F) 最終利用日 : 2018/05/29

G) 特記事項  
テストアカウント



**設定リハビリ概要情報**

H) 1.名詞絵柄ポイントイング  
難易度1 (10問)  
実施状況 今月の実施回数: 4回 総利用回数: 4回 正解済み単語: 41/90  
設定内容 出題数: 10問 選択肢: 2つ ハズレのカテゴリ: バラバラ  
ハズレの単語難易度: 1~2

H) 2.動作文字ポイントイング  
難易度2 (10問)  
実施状況 今月の実施回数: 1回 総利用回数: 1回 正解済み動作: 3/20  
設定内容 出題数: 10問 選択肢: 3つ 選択肢の表記: 名詞+動詞  
ハズレの動作難易度: 1~4

H) 3.動作呼称訓練  
難易度1 (10問)  
実施状況 今月の実施回数: 8回 総利用回数: 8回 正解済み動作: 17/20  
設定内容 難易度: 1 出題数: 10問

### <利用者様の基本情報>

- A) 利用者様の**氏名**が表示されます。
- B) 利用者様の**顔画像**が表示されます。顔画像が登録されてない場合は表示されません。
- C) 設定している**リハビリの分類と名称**が表示されます。
- D) 利用者様の**生年月日**が表示されます。
- E) アプリ**を利用した回数**が表示されます。
- F) アプリ**を最後に利用した日付**が表示されます。
- G) 利用者様に**関して特記事項**がある場合、**入力内容**が表示されます。

### <設定リハビリの概要情報>

- H) 設定している**リハビリの種類**が表示されます。
- I) 設定している**リハビリの名称**が表示されます。
- J) リハビリの**今月の実施回数、総利用回数**が表示されます。  
リハビリによって、その他必要な概要情報が表示されます。
- K) リハビリの**内容、難易度等**の概要が表示されます。  
(リハビリごとに表示内容が異なります。詳しい確認方法は44ページ以降の「8. コンテンツ」をご確認ください。)

### 3. 設定しているリハビリの詳細データを確認

設定しているリハビリの詳細なデータを確認します。リハビリの詳細ページでは進捗状況や推移などを確認できます。

1.名詞絵柄ポインティング  
難易度1 (10問)  
実施状況 今月の実施回数: 4回 総利用回数: 4回 正解済み単語: 41/90  
設定内容 出題数: 10問 選択肢: 2つ ハズレのカテゴリ: バラバラ  
ハズレの単語難易度: 1~2

2.動作文字ポインティング  
難易度2 (10問)

①【詳しく見る】を押してください。

設定されているトレーニング  
難易度1 (10問)  
実施状況 今月の実施回数: 4回 総利用回数: 4回 正解済み単語: 41/90  
設定内容 出題数: 10問 選択肢: 2つ ハズレのカテゴリ: バラバラ  
ハズレの単語難易度: 1~2

トレーニング推移  
表示期間: 2018/01/18 - 2018/05/28

半語の正解状況  
登録単語: 553語 正解済み単語: 93語 苦手ななかった単語: 26語 未登録の単語: 434語

スボーグ・語遊び  
1. 両親 0/0 2. コマ 0/0 3. おひで 0/0 4. オセロ 0/0  
5. ごはん 0/0 6. かき氷 0/0 7. おもちゃ 1/1 8. ドラゴン 1/1  
9. バスルーム 0/0 10. ひのき 0/0 11. あいだ 0/0 12. おひる 0/0  
13. カラオケ 0/0 14. おとぎ 0/0 15. おとぎ 0/0 16. サッカー 0/0  
17. うさぎ 0/0 18. くつろぎ 0/0 19. おとぎ 0/0 20. ぬいぐるみ 0/0  
21. お手鏡 0/0 22. ぬいぐるみ 0/0 23. パズル 0/0 24. おとぎ 0/0  
25. おとぎ 0/0 26. おとぎ 0/0 27. おとぎ 0/0 28. おとぎ 0/0  
29. おとぎ 0/0 30. おとぎ 0/0 31. おとぎ 0/0 32. パズル 0/0  
33. ピンポン 0/0 34. フラワーボード 0/0 35. カラオケ 0/0 36. ピンポン 0/0  
37. カラオケ 0/0 38. えのきボード 0/0 39. パズルボール 0/0 40. フラワーボード 0/0  
41. おとぎ 1/1

語り物  
1. おとぎ 1/1 2. おとぎ 1/1 3. おとぎ 0/0 4. おとぎ 0/0  
5. おとぎ 0/0 6. おとぎ 0/0 7. おとぎ 0/0 8. おとぎ 0/0  
9. おとぎ 0/0 10. おとぎ 0/0 11. おとぎ 0/0 12. おとぎ 0/0  
13. おとぎ 0/0 14. おとぎ 0/0 15. おとぎ 0/0 16. おとぎ 0/0  
17. おとぎ 0/0 18. おとぎ 0/0 19. おとぎ 1/1 20. おとぎ 0/0  
21. おとぎ 0/0 22. おとぎ 0/0 23. おとぎ 0/0 24. おとぎ 1/1  
25. おとぎ 0/0 26. おとぎ 0/0 27. おとぎ 0/0 28. おとぎ 0/0  
29. おとぎ 0/0 30. おとぎ 0/0 31. おとぎ 0/0 32. おとぎ 0/0  
33. おとぎ 0/0 34. おとぎ 0/0 35. おとぎ 0/0 36. おとぎ 0/0  
37. おとぎ 0/0 38. おとぎ 0/0 39. おとぎ 0/0 40. おとぎ 0/0  
41. おとぎ 0/0 42. おとぎ 0/0 43. おとぎ 0/0 44. おとぎ 0/0  
45. おとぎ 0/0 46. おとぎ 0/0 47. おとぎ 0/0 48. おとぎ 0/0  
49. おとぎ 0/0 50. おとぎ 0/0 51. おとぎ 0/0 52. おとぎ 0/0  
53. おとぎ 0/0 54. おとぎ 0/0 55. おとぎ 0/0 56. おとぎ 0/0  
57. おとぎ 0/0 58. おとぎ 0/0 59. おとぎ 0/0 60. おとぎ 0/0  
61. おとぎ 0/0 62. おとぎ 0/0 63. おとぎ 0/0 64. おとぎ 0/0

②詳細画面が表示されます。

設定トレーニングの内容です

グラフや一覧など、設定トレーニングの詳細が表示されます。

※各トレーニングの詳細内容の確認方法は  
44ページ以降の「8.コンテンツ」をご確認  
ください。

# 6 利用者情報の編集

1. 利用者様の基本データを編集する ..... 33
2. 利用者様の設定トレーニングを編集する … 34
3. 利用者様情報を削除する ..... 35

# 1. 利用者様の基本データを編集する

利用者様の基本データはいつでも編集可能です。

## 1 編集画面へ移動する



1. 利用者基本情報編集

1.1. 1.名詞絵柄ポイント

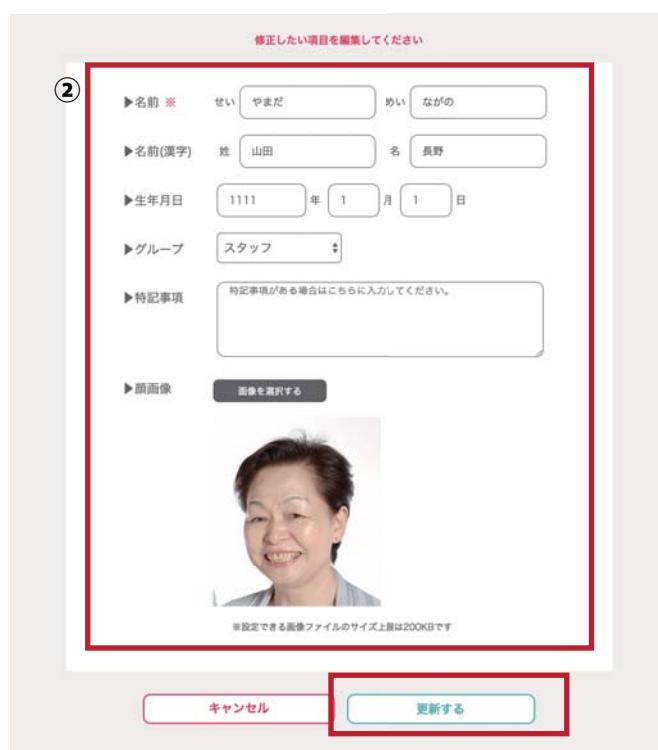
1.1.1. 難易度1 (10問)

1.1.1.1. 実施状況: 今月の実施回数: 4回 総利用回数: 4回 正解済み単語: 41/90

1.1.1.2. 設定内容: 出題数: 10問 選択肢: 2つ ハズレのカテゴリ: バラバラ ハズレの単語難易度: 1~2

①利用者様の詳細画面で【利用者基本情報編集】を押してください。

## 2 変更内容の入力



修正したい項目を編集してください

②

▶名前 **※** セイ: やまだ めい: ながの

▶名前(漢字) 姓: 山田 名: 長野

▶生年月日 年: 1111 月: 1 日: 1

▶グループ グループ: スタッフ

▶特記事項 特記事項がある場合はこちらに入力してください。

▶顔画像 フォトを選択する

※設定できる画像ファイルのサイズ上限は200KBです

③

キャンセル

更新する

②変更したい部分に入力をしてください。

◆氏名(ひらがな・漢字) ◆グループ  
◆生年月日 ◆特記事項  
が編集可能です。

③【更新する】で内容が更新され、  
詳細画面へ戻ります。

## 2. 利用者様の設定トレーニングを編集する

利用者様の設定トレーニングの変更はいつでも可能です。

### 1 編集画面へ移動する



①利用者様の詳細画面で【設定トレーニング編集】を押してください。

### 2 設定トレーニングを追加する

設定するトレーニングの枠を選択し、トレーニングを追加します。



②設定するトレーニングの枠を選択します。

③設定するトレーニングの種類を選択します。

④設定するトレーニングを選択します。



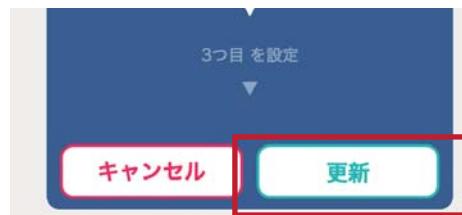
### 3 トレーニングを削除する

トレーニングを削除する場合は、「設定トレーニング名」横にある【削除】を押してください。なお、同じ分類内で変更する場合も、一度削除してから新しいトレーニングを選択してください。



### 4 トレーニングを更新する

編集が完了したら、更新ボタンで設定を保存してください。



## 3. 利用者様情報を削除する

詳細画面の「削除」ボタンで、利用者様の情報を**全て削除**します。

**注意！** ※一度削除したデータは元に戻せません。

※ロボリハ管理画面で利用者様を削除した場合、ロボレクのデータも全て削除されます。

また、ロボレク管理画面で削除した場合も同様に、ロボリハのデータが全て削除されます。



# 7 トレーニング設定

1. トレーニングを設定する ..... 37
2. トレーニングを作成する ..... 38
3. 作成済みトレーニングを編集する ..... 41
4. 登録済みの利用者様を確認する ..... 42
5. トレーニングを削除する ..... 43

# 1. トレーニングを設定する

ロボリハは、各トレーニングに利用者様を登録してリハビリを進めていきます。

リハビリはあらかじめ用意されているトレーニングを設定、またはオリジナルでトレーニングを作成し設定することが可能です。

※一部リハビリトレーニングについては、オリジナルのトレーニング作成が必須となるものがございます。( リーチトレーニングが作成必須となっております。2018年6月現在 )

## リハビリ別デフォルトレーニング一覧

リハビリ名	難易度	トレーニング名
名詞呼称訓練 名詞絵柄ポインティング 名詞文字ポインティング 計算訓練	難易度1	・難易度1(10問) ・難易度1(20問) ・難易度1(30問)
	難易度2	・難易度2(10問) ・難易度2(20問) ・難易度2(30問)
	難易度3	・難易度3(10問) ・難易度3(20問) ・難易度3(30問)
	難易度4	・難易度4(10問) ・難易度4(20問) ・難易度4(30問)
	難易度5	・難易度5(10問) ・難易度5(20問) ・難易度5(30問)
動詞呼称訓練 動詞絵柄ポインティング 動詞文字ポインティング	難易度1	・難易度1(10問) ・難易度1(20問)
	難易度2	・難易度2(10問) ・難易度2(20問)
	難易度3	・難易度3(10問) ・難易度3(20問)
	難易度4	・難易度4(10問) ・難易度4(20問)
	難易度5	・難易度5(10問) ・難易度5(20問)
歌唱訓練	遅い	・春の歌(ランダム3曲) ・夏の歌(ランダム3曲) ・全ての歌(ランダム3曲)
	普通	・春の歌(ランダム3曲) ・夏の歌(ランダム3曲) ・全ての歌(ランダム3曲)
リーチトレーニング	なし	なし

## 2. トレーニングを作成する

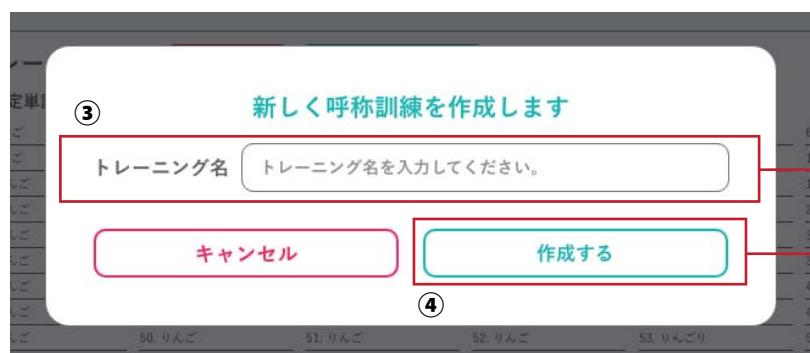
オリジナルトレーニングを作成することで、利用者様個人の状態に合わせたリハビリを実施することができます。

### 1 作成画面へ移動する



①ログイン後、  
【トレーニング編集】を  
クリックします。

トレーニングの一覧画面が  
表示されます。  
※初回はデフォルトトレーニング  
のみ登録されています。



③トレーニング名を入力します。

④作成するボタンで作成画面へ  
遷移します。

2

## 2 トレーニング内容を登録する

各訓練の編集画面で、内容を登録していきます。

※レクリエーションごとの細かい作成方法は44ページ以降の「8.コンテンツ」をご確認ください。

あいう	追加	秋	追加	あさ	追加
足	追加	船	追加	雨	追加
蟻	追加	家	追加	イカ	追加
団碁	追加	椅子	追加	犬	追加
牛	追加	ウニ	追加	馬	追加
梅	追加	エイ	追加	エビ	追加
鬼	追加	貝	追加	柿	追加
鍵	追加	傘	追加	カニ	追加
カバ	追加	カブ	追加	紙	追加
亀	追加	蟹	追加	菊	追加
黄身	追加	荀	追加	くし	追加
口	追加	靴	追加	蕉	追加

①一覧から追加し、内容を編集します。

②トレーニング内容が作成できたら、利用者を登録します。

## 3 利用者様を登録する

次に訓練を実施する利用者様を登録します。

なお、利用者様の登録がない場合や、登録する利用者様が確定していない場合は登録をせず保存をしてください。追加・削除はいつでも可能です。

4 保存します。

## 4 作成トレーニングを保存する

トレーニング内容、利用者様の登録が完了しましたら保存ボタンよりトレーニングを保存してください。トレーニングの内容は保存後いつでも変更可能です。



①【保存】をクリックすると登録内容が保存されます。

②一覧画面に先ほど作成した訓練が表示されます。

青背景のトレーニングは最初から用意されているトレーニングです。

### 3. 作成済みトレーニングを編集する

作成済みのトレーニングはいつでも編集することができます。

トレーニングの一覧より、編集ボタンを押して編集を行ってください。

①【編集】をクリックします。

トレーニング名を編集する際は、  
クリックして編集します。

内容を変更します。

②【保存】で編集内容が保存されます。

## 4. 登録済みの利用者様を確認する

トレーニングに登録している利用者様を一覧画面で確認することができます。

出題数: 11問	1. 牛	2. ぎゅうり	3. 家	4. フォーク	5. ワイン	6. 皿	7. ティッシュ
出題数: 10問	8. あめんぼ	9. 本	10. 鼻	11. チューリップ			
出題数: 10問							
出題数: 10問							

①【登録利用者確認】をクリックします。

②トレーニングに登録されている利用者様の一覧が表示されます。

言語トレーニング1 の登録利用者	
1. ながの たろう	2. ながの はなこ
3. あぶり じろう	4. ろごす たろう
5. くらさわ ゆうた	6. じょうしこしょう
7. てすと じろう	

③【閉じる】で一覧画面へ戻ります

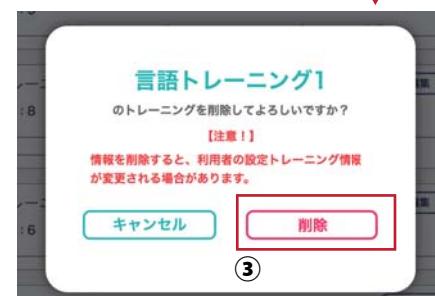
# 5. トレーニングを削除する

オリジナルで作成した各トレーニングは一覧画面より削除が可能です。



①【削除】をクリックします。

②確認画面が表示されます。



③【削除】でトレーニングが削除されます。

**注意！** ※一度削除したトレーニングは復元できません。ご注意ください。

# 8 コンテンツ

1. 名詞呼称訓練	45
2. 動作呼称訓練	54
3. 名詞絵柄ポインティング	62
4. 動作絵柄ポインティング	69
5. 名詞文字ポインティング	76
6. 動作文字ポインティング	83
7. 歌唱訓練	90
8. 計算訓練	95
9. リーチトレーニング	101

# 1. 名詞呼称訓練



Pepper胸画面の画像をみて、モノの名前を音声で答える訓練です。

## 難易度について

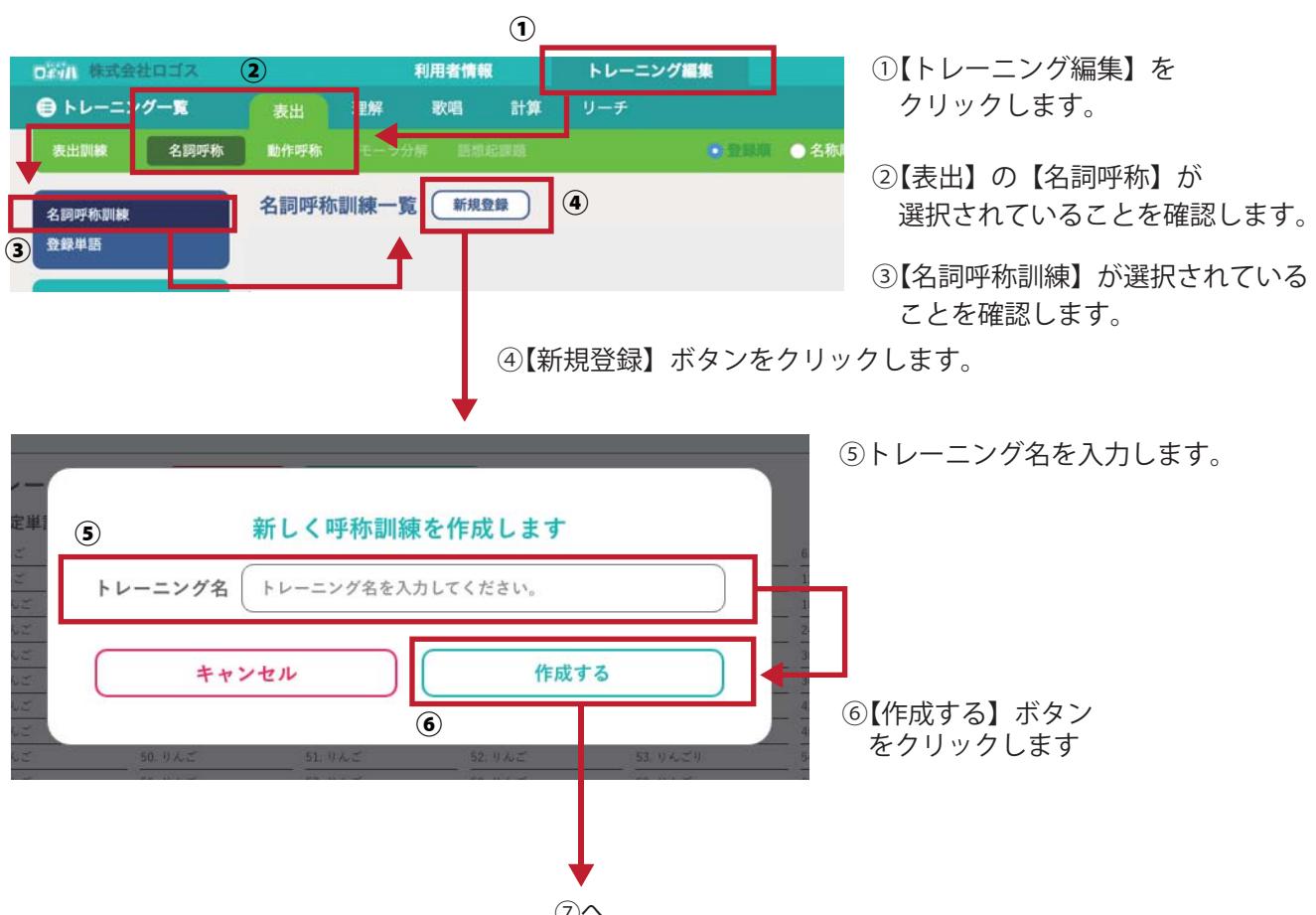
出題する単語の難易度が1~5までの5段階に別れています。利用者様の状況に合わせて出題単語を選定していただけます。

### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、難易度ごとにランダムに問題を出題するトレーニングが用意されています。各難易度ごとに80%以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては80%以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。

## 1 オリジナルトレーニングの作り方



⑦ 言葉一覧から言葉を選んで【追加】をクリック、またはドラック＆ドロップで追加します。

A) 文字数で言葉を探します。文字数は2～8文字です。

B) 頭文字で言葉を探します。

⑧ 1つのトレーニングに登録できる単語は、**100単語**までです。

C) 単語を削除する場合は【ー】ボタンで削除します。

D) 単語の順番を入れ替える場合はドラック＆ドロップで入れ替えます。

⑨ 利用者を登録します。(詳しい登録方法は「7. トレーニング設定」をご確認ください。)

⑩ 作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 オリジナル単語の追加 (for Biz 限定)

名詞呼称訓練用に、もともと登録されている言葉(552語)以外にオリジナルの言葉を100語まで追加(名詞単語・動作単語合わせて100語となります。)できます。

**注意!** ※一般モデルでは単語の追加ができません。単語追加をした場合、アプリの起動がうまくいかない可能性がございます。

①【単語】をクリックします。

②【名詞】をクリックします。

③【新規登録】ボタンをクリックします。

④登録する単語を**8文字以内**で入力します。  
(ひらがな、カタカナ、漢字)

⑤【単語を作成する】をクリックします。

⑥【画像を選択する】で画像を選択します。  
(画像のファイルサイズの上限は**200KB**です。)

⑦【画像を登録する】をクリックします。

⑧登録した単語のひらがながっているか確認を行います。  
違っていた場合は  
**「ひらがな」で入力**しなおしてください。

⑨登録単語の読み以外でも、  
単語に関連する他の正解を**6種類**まで登録することができます。  
**(ひらがなで入力)**してください

⑩【正解を登録する】をクリックします。

⑪単語に関するヒントをひとつ登録してください。

**注意！** ※Pepperが発話するため、発音、読みが乱れる場合があります。発話に違和感がある場合は、**ひらがな、カタカナ等を組み合わせて調整**をおこなってください。

⑫【ヒントを登録する】をクリックします。

⑬単語の難易度を選択します。  
難易度は**1~5**の5段階で設定できます。

⑭単語のカテゴリーを選択します。  
11種類のカテゴリーの中から必ずひとつ選んでください。

⑮【単語を作成する】をクリックします。

⑯へ



⑯登録した内容が表示されます。最終確認をしてください。  
 ⑰続けて言葉を登録する場合は【続けて登録する】をクリックします。  
 ⑯【単語一覧へ戻る】で一覧画面へ戻ります。  
 オリジナルで登録した単語は、水色の枠で表示されます。

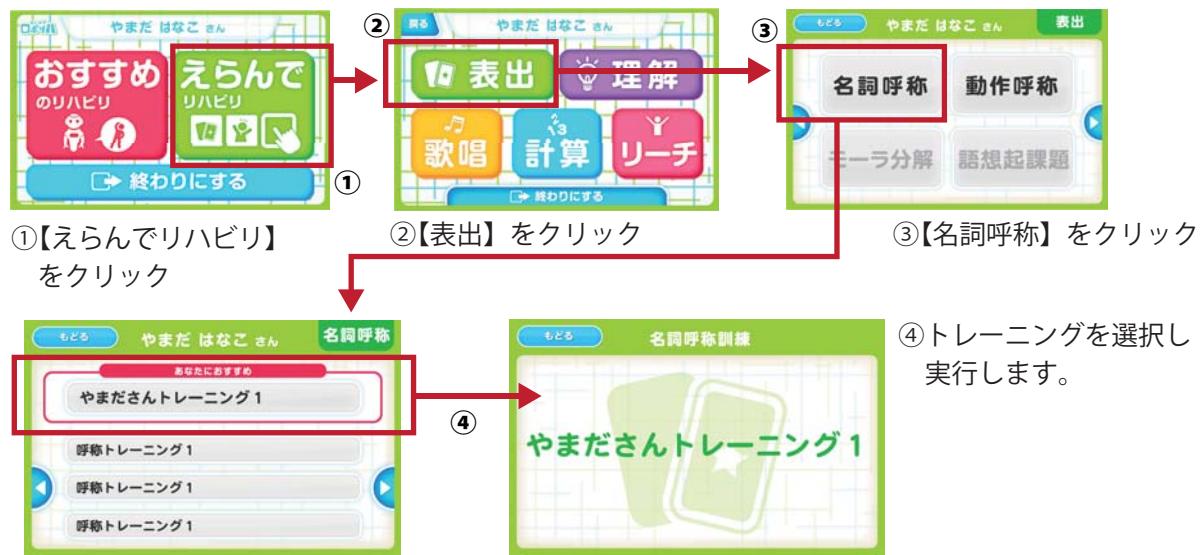
野球	確認	ヤドカリ	確認	やまいも	確認
湯たんぽ	確認	羊羹	確認	ヨーヨー	確認
ライオン	確認	ライター	確認	ラーメン	確認
レンコン	確認	ろうそく	確認	ロケット	確認
ロボット	編集	錦あめ	確認	赤ちゃん	確認

オリジナルで登録した単語  
 【編集】で編集が可能です。

デフォルトの単語  
 【確認】で内容が確認できます。  
 削除や編集はできません。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



### 3 呼称訓練ルール

画像を見て、モノの名前を答えます。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



### 4 結果の見方



利用者様の詳細画面にて、呼称訓練の【詳しく見る】をクリックし  
呼称訓練の結果画面を表示します。

詳細画面へ






## I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

## II【トレーニングの推移】

名詞呼称訓練の推移が表示されます。

## III【単語の正解状況】

全ての単語の正解状況、出題状況を難易度ごとに確認できます。

## IV【設定以外で行ったリハビリ】

設定以外で利用者様が任意で選んで行ったリハビリです。

## &lt; | 設定トレーニングの内容 &gt;

設定されているトレーニング

**難易度3 (20問)** A

**実施状況** B 今月の実施回数: 0回 | 総利用回数: 10回 | 正解済み単語: 75/224 D

**設定内容** C 難易度: 3 | 出題数: 20問 E

F

▶ 設定単語: 224 個 G

H 単語の出題設定

		青 … 正解済み単語	赤 … 答えられなかった単語	■ … 出題しない単語	○○ / ○○ … 正解数 / 出題数		
1. 画筆	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> 0/1	2. ウニ	1/1	3. カバ	0/0	4. カブ	0/0
5. 鴨	0/0	6. 蜘蛛	0/0	7. 下駄	0/0	8. 鯉	0/0
9. コマ	1/1	10. サイ	0/1	11. サメ	0/0	12. 鹿	0/1
13. 鈴	0/1	14. セミ	0/2	15. 蕎麦	0/0	16. 足袋	0/0
17. ツル	0/0	18. にら	0/2	19. ネジ	0/0	20. 喉	0/0
21. 蜂	1/1	22. バラ	0/0	23. ヒゲ	0/0	24. ひじ	0/0
25. フグ	0/0	26. 蛇	1/3	27. 餅	0/0	28. ヤギ	1/1
29. リス	1/2	30. ワニ	1/2	31. アイス	0/1	32. あくび	1/1
33. アサリ	0/0	34. アシカ	0/2	35. アヒル	0/1	36. 油	1/1
37. あんこ	0/0	38. イクラ	0/0	39. イルカ	1/2	40. 浮き輪	1/1
41. うちわ	1/3	42. うなぎ	0/0	43. えのき	1/2	44. オセロ	1/1
45. おでん	0/1	46. おばけ	1/3	47. カカト	0/0	48. 火山	1/2
49. 刀	2/2	50. カッパ	0/1	51. カツオ	0/0	52. カラス	1/1
53. クジラ	0/1	54. クラゲ	0/0	55. 毛糸	1/1	56. コアラ	1/2
57. アイリ	0/0	58. グリラ	0/0	59. サンマ	0/2	60. スイカ	0/2

A) 設定している呼称訓練の**訓練名**が表示されます。

B) **今月**、登録しているリハビリを**何回行ったか**が表示されます

C) 登録しているリハビリを**全部で何回行ったか**が表示されます。

D) 登録している**リハビリ内の単語で言えたものが何個あったか**表示されます。

E) 1回に**出題される問題数**です。(デフォルトトレーニングのみ難易度も表示されています。)

F) リハビリに**登録されている単語**です。  
(青…言えた単語 赤…言えなかった単語 黒…まだ出題していない単語 灰…出題しない単語)

G) 単語をリハビリに**出題した回数と正解した回数**です。(○○/○○…正解数 / 出題数)

H) リハビリに**登録されている単語の出題設定**をします。

単語の出題設定

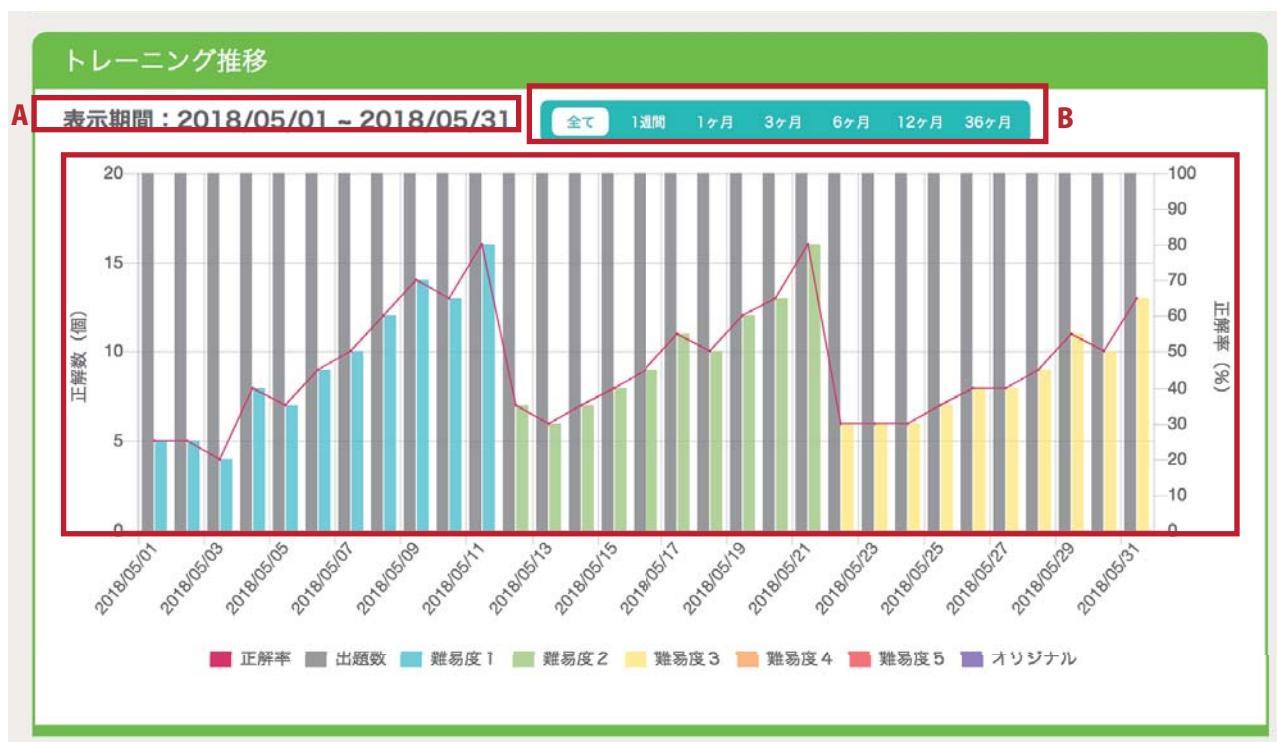
難易度3 (20問)

▶ 設定単語: 224 個

		青 … 成功済み単語	赤 … 答えられなかった単語	○○ / ○○ … 正解数 / 出題数			
1. 画筆	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	2. ウニ	<input type="button"/> OFF 1/1	3. カバ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	4. カブ	<input type="button"/> OFF 0/0
5. 鴨	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	6. 蜘蛛	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	7. 下駄	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	8. 鯉	<input type="button"/> OFF 0/0
9. コマ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/1	10. サイ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	11. サメ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	12. 鹿	<input type="button"/> OFF 0/1
13. 鈴	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	14. セミ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/2	15. 蕎麦	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	16. 足袋	<input type="button"/> OFF 0/0
17. ツル	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	18. にら	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/2	19. ネジ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	20. 喉	<input type="button"/> OFF 0/0
21. 蜂	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/1	22. バラ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	23. ヒゲ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	24. ひじ	<input type="button"/> OFF 0/0
25. フグ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	26. 蛇	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/3	27. 餅	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	28. ヤギ	<input type="button"/> OFF 1/1
29. リス	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/2	30. ワニ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/2	31. アイス	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	32. あくび	<input type="button"/> OFF 1/1
33. アサリ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	34. アシカ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/2	35. アヒル	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	36. 油	<input type="button"/> OFF 1/1
37. あんこ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	38. イクラ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	39. イルカ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/2	40. 浮き輪	<input type="button"/> OFF 1/1
41. うちわ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/3	42. うなぎ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	43. えのき	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/2	44. オセロ	<input type="button"/> OFF 1/1
45. おでん	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/1	46. おばけ	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 1/3	47. カカト	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">G</span> <input checked="" type="button"/> 0/0	48. 火山	<input type="button"/> OFF 1/2

利用者様ごとに単語の出題を設定できます。  
ボタンの白い部分をクリックするとON/OFFを切り替えることができます。

## &lt;II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。  
 B) グラフで表示する期間を選択します。  
 C) 呼称訓練の推移を確認できるグラフです。

- ◆ 折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
- ◆ 棒グラフ / 灰… リハビリでの出題数です。
- ◆ 棒グラフ / 青… 難易度 1 の正解数です。
- ◆ 棒グラフ / 緑… 難易度 2 の正解数です。
- ◆ 棒グラフ / 黄… 難易度 3 の正解数です。
- ◆ 棒グラフ / 橙… 難易度 4 の正解数です。
- ◆ 棒グラフ / 赤… 難易度 5 の正解数です。
- ◆ 棒グラフ / 紫… オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III 単語の正解状況 &gt;

単語の正解状況

A 登録単語：547 正解済み単語：199 語 B 答えられなかった単語：95 語 C 未出題の単語：253 語 D

青 … 正解済み単語 赤 … 答えられなかった単語 灰 … 出題しない単語 ○○ / ○○ … 正解数 / 出題数

難易度1 E

1. 足	1/1	2. 雨	3/4	3. 家	1/2	4. 椅子	2/4
5. 犬	3/7	6. 牛	2/3	7. 鬼	0/0	8. 柿	4/5
9. 鍵	1/1	10. 傘	1/3	11. 亀	3/5	12. くし	1/3
13. 口	1/5	14. 靴	3/5	15. 皿	2/2	16. 猿	3/4
17. 月	1/6	18. 鍋	0/1	19. 猫	0/1	20. 着	2/3
21. 鼻	2/2	22. バス	2/2	23. パン	1/3	24. 船	1/4
25. 風呂	2/3	26. 脳	1/4	27. 本	1/2	28. 窓	0/0
29. 耳	2/2	30. 桃	1/1	31. 頭	3/4	32. イチゴ	0/0
33. お茶	1/1	34. 鏡	3/4	35. カバン	1/2	36. カメラ	1/1
37. キツネ	1/5	38. キリン	1/1	39. 薬	1/1	40. 車	2/3
41. コップ	1/2	42. コーラ	2/2	43. 財布	0/1	44. 桜	0/3

A) 現在登録されている**単語の総数**です。  
 B) **言えた単語の数**が表示されます。  
 C) 出題済みで、**答えられなかった単語の数**が表示されます。  
 D) まだ**出題していない単語の数**が表示されます。  
 E) 登録されている**単語の一覧**です。  
 ( 青…言えた単語 赤…言えなかった単語 黒…まだ出題していない単語 灰…出題しない単語 )  
 F) リハビリに**登録されている単語の出題設定**をします。

## &lt;IV 設定以外で行ったリハビリ &gt;

設定以外で行ったリハビリ

リハビリ名	実施回数	最終実施日	登録単語数	習得済み	×
A 難易度2 (20問)	B 結果詳細 C 10回	D 2018/05/21	E 96個	F 60個	G 20個
難易度1 (20問)	結果詳細	11回	2018/05/11	88個	64個
					18個

A) 設定以外で行った**名詞呼称訓練の名称**です。  
 B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている単語の一覧**を確認できます。  
 C) リハビリを**実施した回数**です。  
 D) リハビリを**最後に実施した日付**です。  
 E) リハビリに**登録されている単語の数**です。  
 F) 登録されている単語の中で、**言えた単語の数**です。  
 G) **言えなかった単語の数**です。

## 2. 動作呼称訓練



Pepper 胸画面の画像をみて、動作や様子について音声で答える訓練です。

### 難易度について

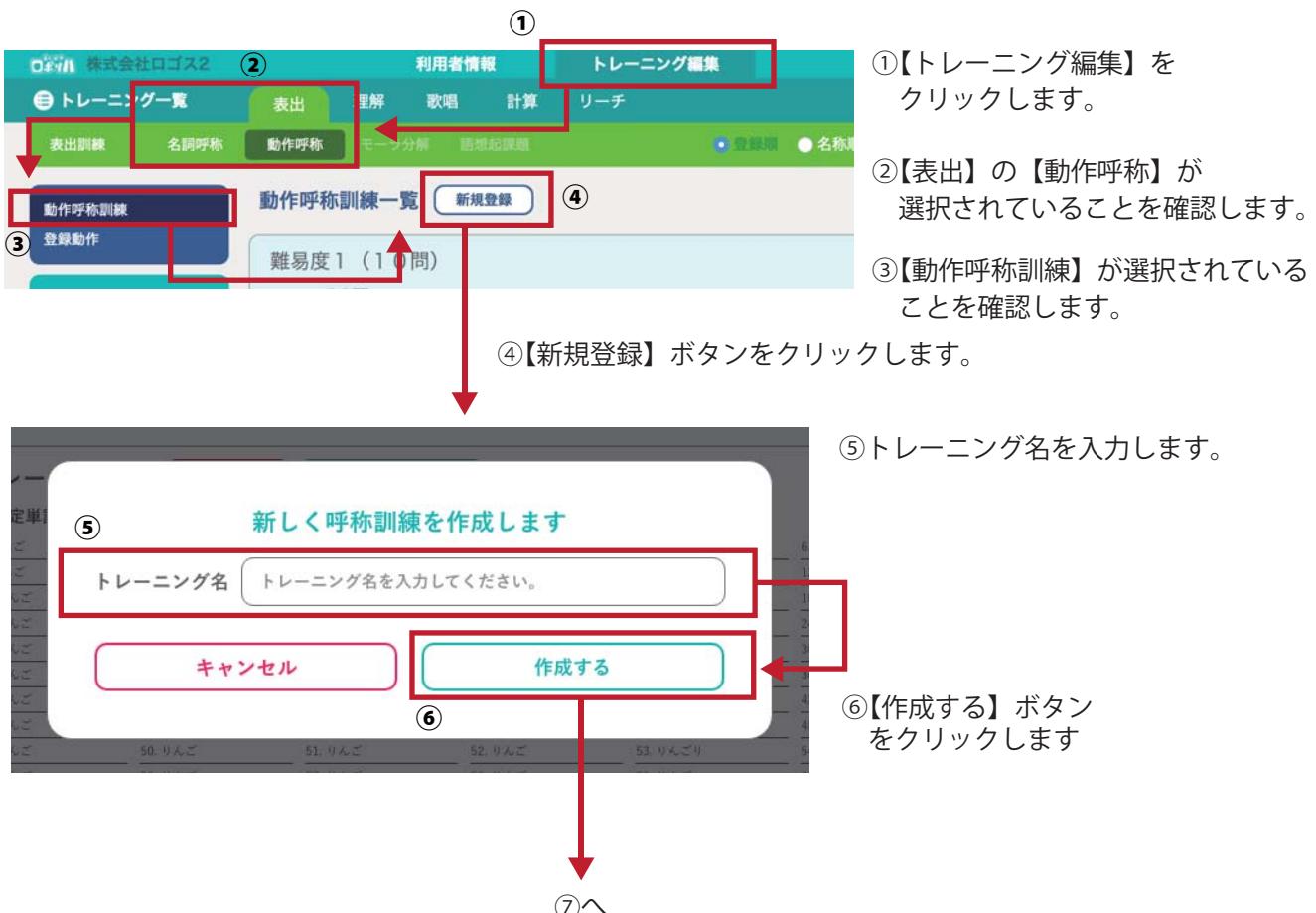
出題する動作の難易度が1~5までの5段階に別れています。利用者様の状況に合わせて出題動作を選定していただけます。

#### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、難易度ごとにランダムに問題を出題するトレーニングが用意されています。各難易度ごとに80%以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

**※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては80%以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。**

## 1 トレーニングの作り方





⑦動作一覧から動作を選んで【追加】をクリック、またはドラック & ドロップで追加します。

A) 難易度で動作を探します。

⑧1つのトレーニングに登録できる動作は、**100動作**までです。

B) 動作を削除する場合は【-】ボタンで削除します。

C) 動作の順番を入れ替える場合はドラック & ドロップで入れ替えます。

⑨利用者を登録します。(詳しい登録方法は「7. トレーニング設定」をご確認ください。)

⑩作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 オリジナル動作の追加 (for Biz 限定)

動作呼称訓練用に、もともと登録されている動作(100語)以外にオリジナルの動作を100語まで追加(名詞単語・動作単語合わせて100語となります。)できます。

**注意!** ※一般モデルでは動作の追加ができません。動作追加をした場合、アプリの起動がうまくいかない可能性がございます。



①【単語】をクリックします。

②【動詞】をクリックします。

③【新規登録】ボタンをクリックします。

④登録する動作文を入力します。

⑤⑤【動作文を設定する】をクリックします。

⑥【画像を選択する】で画像を選択します。

(画像のファイルサイズの上限は**200KB**です。)

⑦【画像を登録する】をクリックします。

⑧登録した動作文の内容を確認してください。

⑨登録動作文以外でも、

画像に関連する他の正解を4種類まで登録することができます。

⑩【正解を設定する】をクリックします。

⑪動作の難易度を設定してください。

⑫⑫【動作を作成する】をクリックします。

⑬登録した内容が表示されます。最終確認をしてください。

⑭続けて登録する場合は【続けて登録する】をクリックします。

⑮【動作一覧へ戻る】で一覧画面へ戻ります。  
オリジナルで登録した動作は、水色の枠で表示されます。

花を植える	確認	りんごが落ちる	確認	テレビを見る	確認
雨が降る	確認	りんごを食べる	確認	ご飯を食べる	確認
子供がものを食べる	確認	弁当を食べる	確認	りんごを食べる	編集
水を飲む	確認	ビールを飲む	確認	薬を飲む	確認

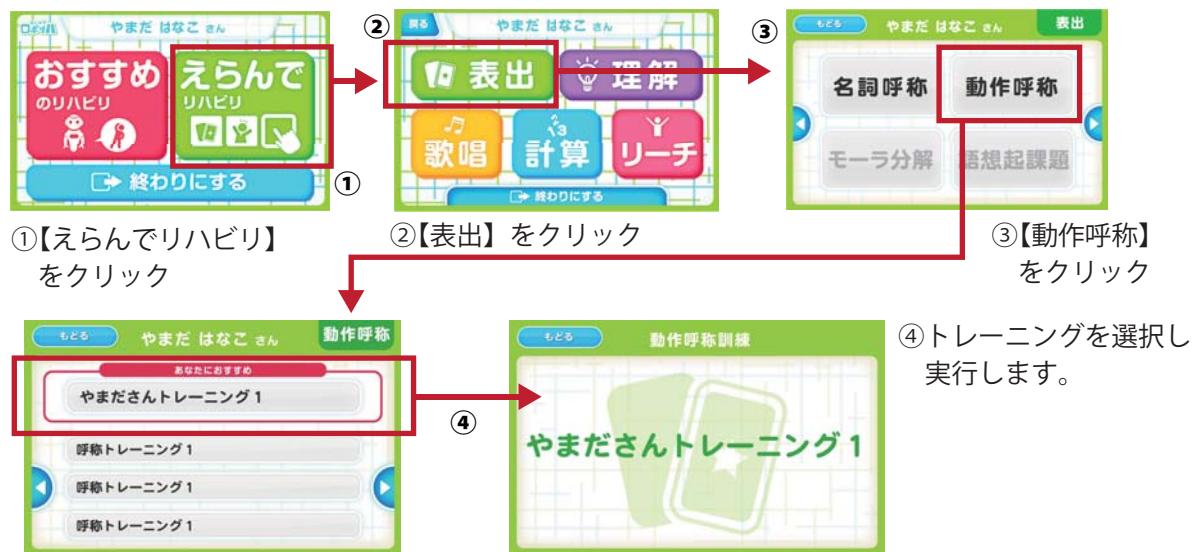
オリジナルで登録した動作  
【編集】で編集が可能です。

デフォルトの動作

【確認】で内容が確認できます。  
削除や編集はできません。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



## 3 動作呼称訓練ルール

画像を見て、動作や様子を答えます。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



## 4 結果の見方

顔認証をして動作呼称訓練を行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、動作呼称訓練の【詳しく見る】をクリックし動作呼称訓練の結果画面を表示します。

**I【設定トレーニングの内容】**  
現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

**II【トレーニングの推移】**  
動作呼称訓練の推移が表示されます。

**III【動作の正解状況】**  
全ての動作の正解状況、出題状況を難易度ごとに確認できます。

**IV【設定以外で行ったリハビリ】**  
設定以外で利用者様が任意で選んで行ったリハビリです。

## &lt; | 設定トレーニングの内容 &gt;

設定されているトレーニング

**難易度 3 (10問)** A

**実施状況** B 今月の実施回数: 0 回 総利用回数: 0 回 解済み動作: 19/20 C

**設定内容** 難易度: 3 出題数: 10 問 D E

▶ 設定動作: 20 個 動作の出題設定 F

H					
1. 羽根をつく	3 / 4	2. 目が回る	2 / 5	3. 独楽が回る	2 / 6
4. ペンキを塗る	2 / 7	5. バターを塗る	1 / 2	6. 布団を干す	0 / 5
7. 的に当たる	4 / 5	8. 釘を打つ	2 / 6	9. ボールを打つ	2 / 4
10. 箸を打つ	3 / 5	11. 枝を折る	3 / 5	12. 歌を歌う	4 / 5
13. 電灯が消える	2 / 5	14. 滑り台を滑る	3 / 4	15. 歯を磨く	1 / 3
16. 椅子から立つ	2 / 4	17. 新聞を読む	5 / 8	18. 切手を貼る	3 / 5
19. 男の子が転ぶ	4 / 8	20. 麻雀を降りる	2 / 4		

A) 設定している動作呼称訓練の**訓練名**が表示されます。

B) **今月**、登録しているリハビリを**何回行ったか**が表示されます

C) 登録しているリハビリを**全部で何回行ったか**が表示されます。

D) 登録している**リハビリ内の動作で言えたものが何個あったか**表示されます。

E) 1回に**出題される問題数**です。(デフォルトトレーニングのみ難易度も表示されています。)

F) リハビリに**登録されている動作**です。  
(青…言えた動作 赤…言えなかった動作 黒…まだ出題していない動作 灰…出題しない動作)

G) 動作をリハビリに**出題した回数と正解した回数**です。(○○/○○…正解数 / 出題数)

H) リハビリに**登録されている動作の出題設定**をします。

動作の出題設定

難易度 3 (10問)

▶ 設定動作: 20

H					
1. 羽根をつく	OFF	2. 目が回る	ON	3. 独楽が回る	ON
4. ペンキを塗る	OFF	5. バターを塗る	ON	6. 布団を干す	ON
7. 的に当たる	ON	8. 釘を打つ	ON	9. ボールを打つ	ON
10. 箸を打つ	ON	11. 枝を折る	ON	12. 歌を歌う	ON
13. 電灯が消える	ON	14. 滑り台を滑る	ON	15. 歯を磨く	ON
16. 椅子から立つ	ON	17. 新聞を読む	ON	18. 切手を貼る	ON
19. 男の子が転ぶ	ON	20. 麻雀を降りる	ON		

保存 詳細画面へ戻る

利用者様ごとに動作の出題を設定できます。  
ボタンの白い部分をクリックすると ON/OFF を切り替えることができます。

## &lt;II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。

B) グラフで表示する期間を選択します。

C) 動作呼称訓練の推移を確認できるグラフです。

- ◆折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
- ◆棒グラフ / 灰…リハビリでの出題数です。
- ◆棒グラフ / 青…難易度1の正解数です。
- ◆棒グラフ / 緑…難易度2の正解数です。
- ◆棒グラフ / 黄…難易度3の正解数です。
- ◆棒グラフ / 橙…難易度4の正解数です。
- ◆棒グラフ / 赤…難易度5の正解数です。
- ◆棒グラフ / 紫…オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III動作の正解状況&gt;

動作の正解状況

A 登録動作：101 個 B 正解済み動作：58 個 C 答えられなかった動作：2 個 D 未出題の動作：41 個

F 動作の出題設定

青 … 正解済み動作 赤 … 答えられなかった動作 黒 … 出題しない動作 ○○ / ○○ … 正解数 / 出題数

難易度1 E

1. 電気がつく	3 / 5	2. 部屋に入る	3 / 5	3. お風呂に入る	5 / 7
4. ポストに手紙を入れる	0 / 5	5. お化けが出る	1 / 7	6. 相撲を取る	4 / 6
7. ボタンが取れる	3 / 6	8. 鞠を持つ	1 / 4	9. 字を書く	1 / 4
10. 花を植える	3 / 5	11. りんごが落ちる	2 / 4	12. テレビを見る	3 / 6
13. 雨が降る	1 / 4	14. りんごを食べる	4 / 6	15. ご飯を食べる	1 / 5
16. 子供がもちを食べる	2 / 6	17. 弁当を食べる	3 / 6	18. りんごを食べる	0 / 0
19. 水を飲む	5 / 7	20. ビールを飲む	4 / 7	21. 薬を飲む	3 / 5

難易度2

1. 電話をかける	3 / 5	2. アイロンをかける	4 / 4	3. 階段を上がる	4 / 7
-----------	-------	-------------	-------	-----------	-------

A) 現在登録されている**動作の総数**です。

B) **言えた動作の数**が表示されます。

C) 出題済みで、**答えられなかった動作の数**が表示されます。

D) まだ**出題していない動作の数**が表示されます。

E) 登録されている**動作の一覧**です。  
(青…言えた単語 赤…言えなかった単語 黒…まだ出題していない単語 灰…出題しない単語)

F) リハビリに**登録されている動作の出題設定**をします。

## &lt;IV設定以外で行ったリハビリ&gt;

設定以外で行ったリハビリ

リハビリ名	実施回数	D 最終実施日	登録動作数	習得済み	x
難易度3 (20回) A	C 10回	D 2018/05/31	E 20個	F 0個	G 0個
難易度2 (20回)	結果詳細	10回	2018/05/21	20個	0個
難易度1 (20回)	結果詳細	11回	2018/05/11	21個	0個

A) 設定以外で行った**動作呼称訓練の名称**です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている動作の一覧**を確認できます。

C) リハビリを**実施した回数**です。

D) リハビリを**最後に実施した日付**です。

E) リハビリに**登録されている動作の数**です。

F) 登録されている単語の中で、**言えた動作の数**です。

G) **言えなかった動作の数**です。

### 3. 名詞絵柄ポインティング



Pepper がしゃべる名詞を聞いて、選択肢の画像から選んでタッチするトレーニングです。

#### 難易度について

出題する名詞の難易度が 1~5 までの 5 段階に別れています。また、選択肢の数と選択肢の内容を設定することで難易度を調整できます。

#### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、5 つの難易度に別れています。各難易度ごとに 80% 以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては 80% 以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。

##### 【難易度 1】

選択肢の数 : 2  
選択肢のカテゴリー : バラバラ  
名詞難易度 : 1~2 で出題



##### 【難易度 2】

選択肢の数 : 4  
選択肢のカテゴリー : バラバラ  
名詞難易度 : 1~3 で出題



##### 【難易度 3】

選択肢の数 : 6  
選択肢のカテゴリー : バラバラ  
名詞難易度 : 2~4 で出題



##### 【難易度 4】

選択肢の数 : 4  
選択肢のカテゴリー : 同一  
名詞難易度 : 1~4 で出題



##### 【難易度 5】

選択肢の数 : 6  
選択肢のカテゴリー : 同一  
名詞難易度 : 3~5 で出題



# 1 オリジナルトレーニングの作り方



①【トレーニング編集】をクリックします。

②【理解】の【名詞絵柄】が選択されていることを確認します。

③【名詞絵柄ポインティング】が選択されていることを確認します。

④【新規登録】ボタンをクリックします。



⑤トレーニング名を入力します。

⑥【作成する】ボタンをクリックします



⑦出題方法を設定します。

⑧選択肢をバラバラのカテゴリーで出題するか、選択肢を同じカテゴリーにするか選択します。  
(同じカテゴリーにすると問題の難易度があがります。)

⑨選択肢の数を設定します。  
(選択肢が多いほど難易度があがります。)

⑩出題イメージが表示されます。

⑪設定できましたら、【決定】を押します。

⑫ 言葉一覧から単語を選んで【追加】をクリック、またはドラック & ドロップで追加します。

A) 文字数で単語を探します。文字数は2~8文字です。 B) 頭文字で単語を探します。

C) 難易度で単語を探します。 D) カテゴリーで単語を探します。

⑬ 1つのトレーニングに登録できる単語は、**100単語**までです。

E) 単語を削除する場合は【ー】ボタンで削除します。

F) 単語の順番を入れ替える場合はドラック & ドロップで入れ替えます。

⑭ 利用者を登録します。(詳しい登録方法は「3. トレーニング作成」をご確認ください。)

⑮ 作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。

①【えらんでリハビリ】をクリック

②【理解】をクリック

③【名詞絵柄ポイントティング】をクリック

④トレーニングを選択し実行します。

### 3 名詞絵柄ポインティングルール

Pepper がしゃべった名詞を、画像から選んで押します。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



#### 【もう一度聞く】

Pepper が再度、問題の名詞をしゃべります。

#### 【ヒント】

【もう一度聞く】ボタンが【ヒント】ボタンに変わり、【ヒント】を押すと選択肢がひとつ減ります。

#### 【スキップ】

出題中の問題を飛ばして次の問題を表示します。

トレーニングが終了すると、結果画面が表示されます。



#### 【言えた単語総数】

今まで言えた言葉の総数が表示されます。総数に応じて画面の Pepper が進みます。

#### 【結果の詳細】

グラフによる詳細画面が表示されます。

### 4 結果の見方

顔認証をして名詞絵柄ポインティングを行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、名詞絵柄ポインティングの【詳しく見る】をクリックし名詞絵柄ポインティングの結果画面を表示します。

## I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

## II【トレーニングの推移】

名詞絵柄ポイントティングの推移が表示されます。~~~~~

## III【単語の正解状況】

全ての単語の正解状況、出題状況を難易度ごとに確認できます。

## IV【設定以外で行ったリハビリ】

設定以外で利用者様が任意で選んで行ったリハビリです。

## &lt; I 設定トレーニングの内容 &gt;

設定されているトレーニング

難易度1 (10問) A

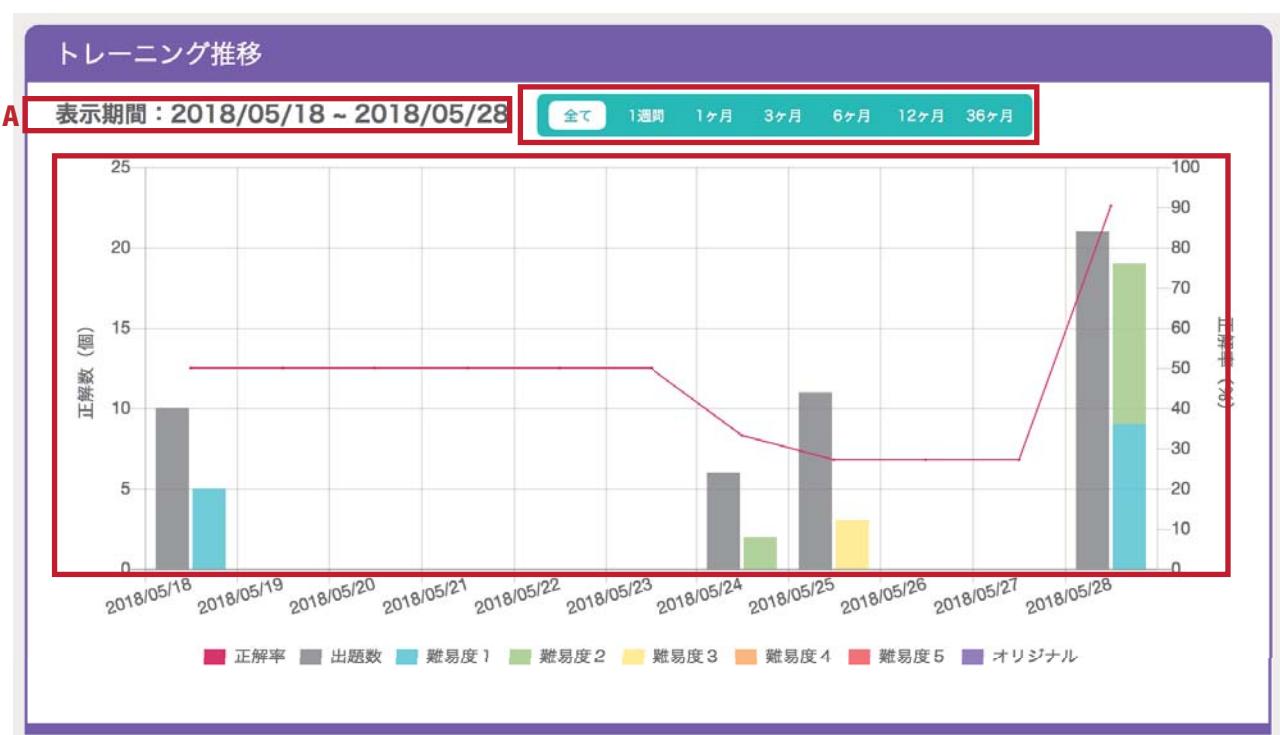
B 実施状況: 今月の実施回数: 0回 総利用回数: 4回 正解済み単語: 41/90

C 設定内容: 出題数: 10問 選択肢: 2つ ハズレのカテゴリ: バラバラ

D ハズレの単語難易度: 1~2

A) 設定している名詞絵柄ポインティングの訓練名が表示されます。  
 B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます  
 C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。  
 D) 登録しているリハビリ内の単語で正解した数が表示されます。  
 E) 1回に出題される問題数です。  
 F) 出題時の選択肢の数とカテゴリについてです。  
 G) ハズレの単語の難易度です。

## &lt; II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。  
 B) グラフで表示する期間を選択します。  
 C) 名詞文字ポインティングの推移を確認できるグラフです。

- ◆折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
- ◆棒グラフ / 灰… リハビリでの出題数です。
- ◆棒グラフ / 青… 難易度1の正解数です。
- ◆棒グラフ / 緑… 難易度2の正解数です。
- ◆棒グラフ / 黄… 難易度3の正解数です。
- ◆棒グラフ / 橙… 難易度4の正解数です。
- ◆棒グラフ / 赤… 難易度5の正解数です。
- ◆棒グラフ / 紫… オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III 単語の正解状況 &gt;

単語の正解状況

A **登録単語 : 552 語** B **正解済み単語 : 93 語** C **答えられなかった単語 : 26 語** D **未出題の単語 : 433 語**

F **単語の出題設定**

青 … 正解済み単語 赤 … 答えられなかった単語 ■ … 出題しない単語 ○○ / ○○ … 正解数 / 出題数

スポーツ・遊び E

1. 囲碁	0 / 0	2. コマ	0 / 0	3. 釣り	0 / 0	4. オセロ	0 / 0
5. ゴルフ	0 / 0	6. スキー	0 / 0	7. <b>相撲</b>	1 / 1	8. <b>テニス</b>	1 / 1
9. パズル	0 / 0	10. メンコ	0 / 0	11. あやとり	0 / 0	12. 折り紙	0 / 0
13. カラオケ	0 / 0	14. けん玉	0 / 0	15. 剣道	0 / 0	16. サッカー	0 / 0
17. 射的	0 / 0	18. スケート	0 / 0	19. 竹馬	0 / 0	20. 扇上げ	0 / 0
21. 羽子板	0 / 0	22. 花札	0 / 0	23. バチンコ	0 / 0	24. プロレス	0 / 0
25. ペーメン	0 / 0	26. 野球	0 / 0	27. ヨーヨー	0 / 0	28. カーリング	0 / 0
29. 柔道	0 / 0	30. スイカ割り	0 / 0	31. 卓球	0 / 0	32. バスケット	0 / 0
33. ビリヤード	0 / 0	<b>34. フラフープ</b>	1 / 1	<b>35. ホッピング</b>	1 / 1	36. ポウリング	0 / 0
37. ポケモン	0 / 0	38. スノーボード	0 / 0	39. バレーボール	0 / 0	40. フェンシング	0 / 0
<b>41. 金魚すくい</b>	1 / 1						

A) 現在登録されている**単語の総数**です。

B) **正解済みの単語の数**が表示されます。

C) 出題済みで、**答えられなかった単語の数**が表示されます。

D) まだ**出題していない単語の数**が表示されます。

E) 登録されている**単語の一覧**です。  
(青…言えた単語 赤…言えなかった単語 黒…まだ出題していない単語 灰…出題しない単語)

F) リハビリに**登録されている単語の出題設定**をします。

## &lt;IV 設定以外で行ったリハビリ &gt;

設定以外で行ったりハビリ

リハビリ名	実施回数	D 最終実施日	登録動作数	習得済み	x
難易度3 (20問) A	C 10回	D 2018/05/31	E 20個	F 0個	G 0個
難易度2 (20問)	結果詳細	10回	2018/05/21	20個	0個
難易度1 (20問)	結果詳細	11回	2018/05/11	21個	0個

A) 設定以外で行った**名詞絵柄ポイントティング**の名称です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている単語の一覧**を確認できます。

C) リハビリを**実施した回数**です。

D) リハビリを**最後に実施した日付**です。

E) リハビリに**登録されている単語の数**です。

F) 登録されている単語の中で、**正解した単語の数**です。

G) **間違えた単語の数**です。

## 4. 動作絵柄ポインティング



Pepper がしゃべる内容を聞いて、選択肢の画像から選んでタッチするトレーニングです。

### 難易度について

出題する動作の難易度が 1~5 までの 5 段階に別れています。また、選択肢の数を設定することで難易度を調整できます。

### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、5 つの難易度に別れています。各難易度ごとに 80% 以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては 80% 以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。

#### 【難易度 1】

選択肢の数 : 2

ハズレの難易度 : 1 ~ 2



#### 【難易度 2】

選択肢の数 : 4

ハズレの難易度 : 1 ~ 2



#### 【難易度 3】

選択肢の数 : 4

ハズレの難易度 : 2 ~ 3



#### 【難易度 4】

選択肢の数 : 4

ハズレの難易度 : 3 ~ 4



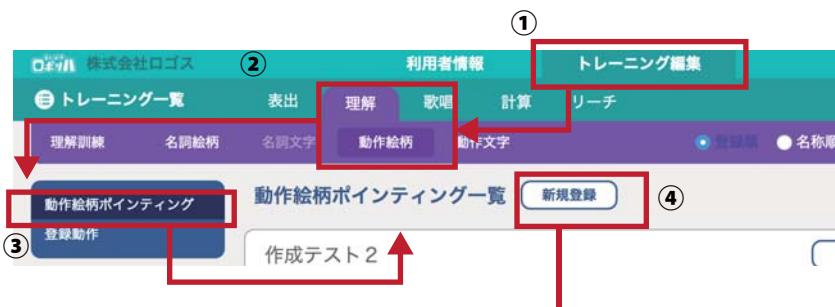
#### 【難易度 5】

選択肢の数 : 6

ハズレの難易度 : 3 ~ 5



# 1 オリジナルトレーニングの作り方

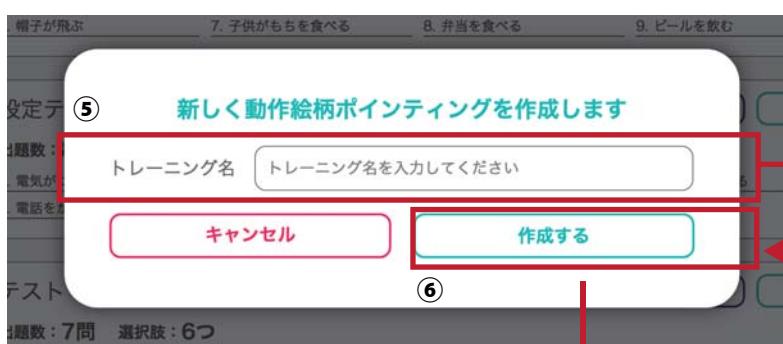


①【トレーニング編集】をクリックします。

②【理解】の【動作絵柄】が選択されていることを確認します。

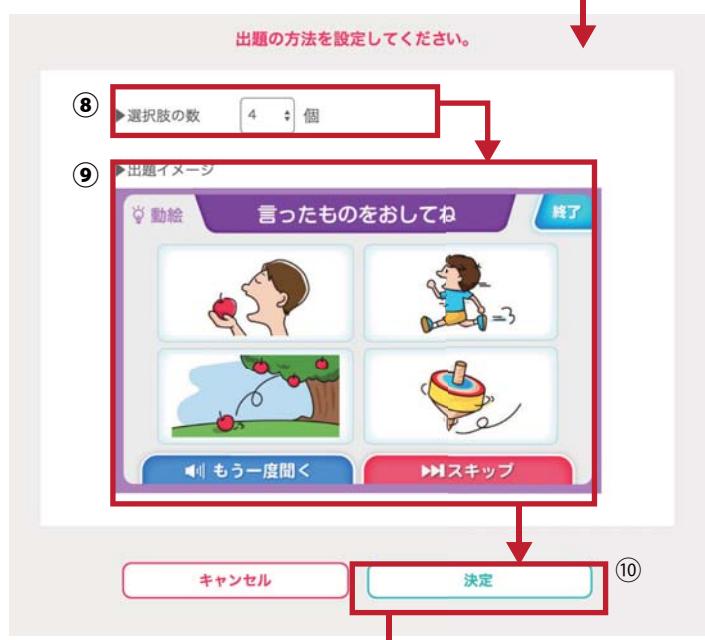
③【動作絵柄ポインティング】が選択されていることを確認します。

④【新規登録】ボタンをクリックします。



⑤トレーニング名を入力します。

⑥【作成する】ボタンをクリックします



⑦出題方法を設定します。

⑧選択肢の数を設定します。  
(選択肢が多いほど難易度はあがります。)

⑨出題イメージが表示されます。

⑩設定できましたら、【決定】を押します。

⑪へ

A

⑪ 動作一覧から動作を選んで【追加】をクリック、またはドラック＆ドロップで追加します。

A) 難易度で動作を探します。

⑫ 1つのトレーニングに登録できる動作は、**100 動作**までです。

B) 動作を削除する場合は【-】ボタンで削除します。

C) 動作の順番を入れ替える場合はドラック＆ドロップで入れ替えます。

⑬ 利用者を登録します。(詳しい登録方法は「7. トレーニング設定」をご確認ください。)

⑭ 作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。

①【えらんでリハビリ】をクリック

②【理解】をクリック

③【動作絵柄ポイントティング】をクリック

④トレーニングを選択し実行します。

### 3 動作絵柄ポインティングルール

Pepper がしゃべった動作を、画像から選んで押します。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



#### 【もう一度聞く】

Pepper が再度、問題の名詞をしゃべります。

#### 【ヒント】

【もう一度聞く】ボタンが【ヒント】ボタンに変わり、【ヒント】を押すと選択肢がひとつ減ります。

#### 【スキップ】

出題中の問題を飛ばして次の問題を表示します。

トレーニングが終了すると、結果画面が表示されます。



#### 【言えた動作総数】

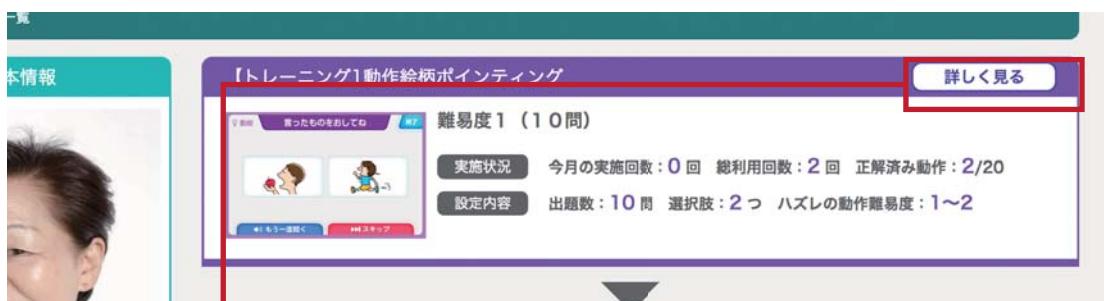
今まで言えた動作の総数が表示されます。総数に応じて画面の Pepper が進みます。

#### 【結果の詳細】

グラフによる詳細画面が表示されます。

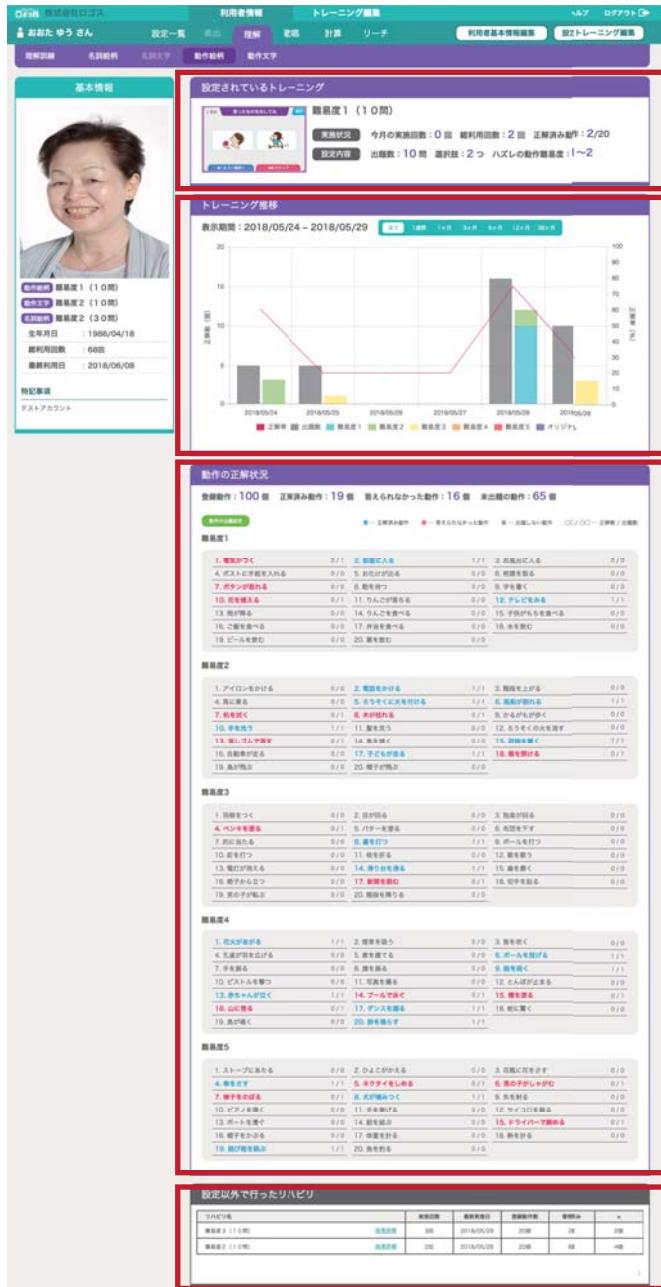
### 4 結果の見方

顔認証をして動作絵柄ポインティングを行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、動作絵柄ポインティングの【詳しく見る】をクリックし動作絵柄ポインティングの結果画面を表示します。

詳細結果へ



## 「設定トランシングの内容」

設定されているトレーニング

難易度1 (10問) A

実施状況

設定内容

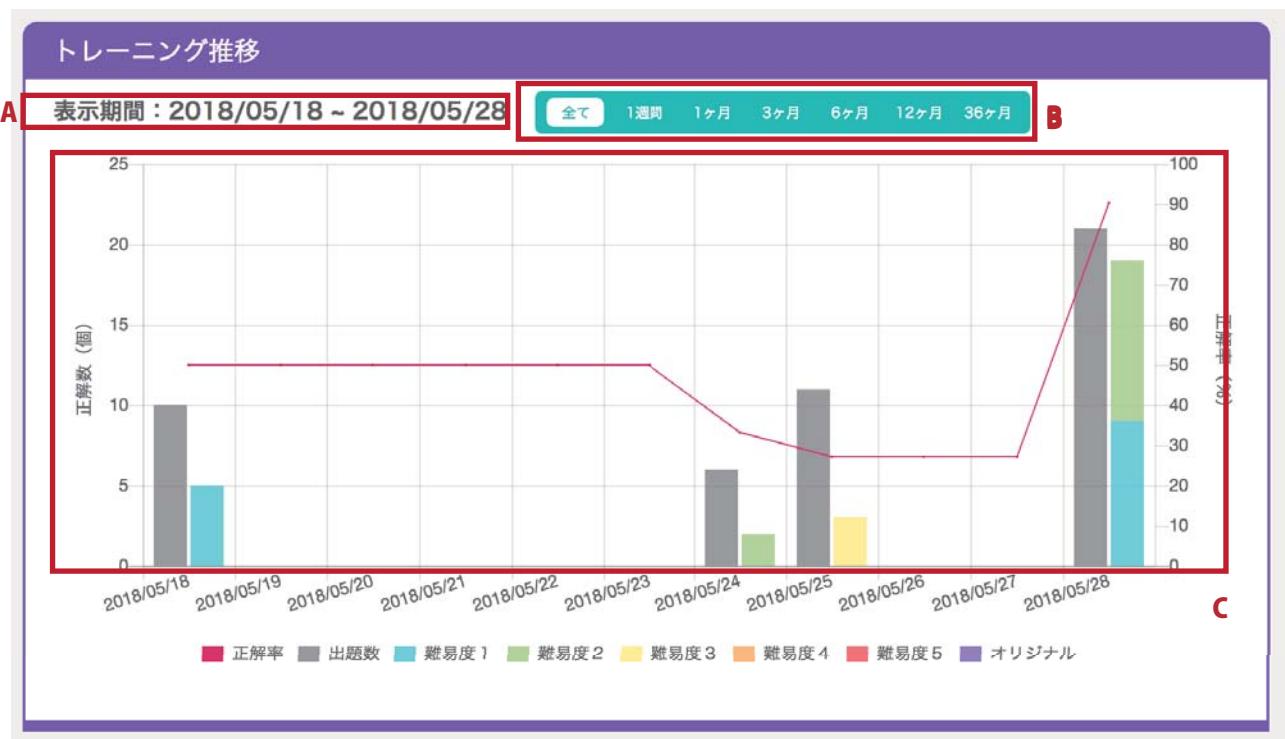
出題数: 10問

選択肢: 2つ

ハズレの動作難易度: 1~2

- A) 設定している動作絵柄ポイントの訓練名が表示されます。**
- B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます**
- C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。**
- D) 登録しているリハビリ内の動作で正解した数が表示されます。**
- E) 1回に出題される問題数です。**
- F) 出題時の選択肢の数数です。**
- G) ハザレの動作の難易度です**

## &lt;II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。  
 B) グラフで表示する期間を選択します。  
 C) 動作絵柄ポインティングの推移を確認できるグラフです。

- ◆折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
- ◆棒グラフ / 灰…リハビリでの出題数です。
- ◆棒グラフ / 青…難易度1の正解数です。
- ◆棒グラフ / 緑…難易度2の正解数です。
- ◆棒グラフ / 黄…難易度3の正解数です。
- ◆棒グラフ / 橙…難易度4の正解数です。
- ◆棒グラフ / 赤…難易度5の正解数です。
- ◆棒グラフ / 紫…オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III動作の正解状況&gt;

動作の正解状況

A 登録動作：100 個 B 正解済み動作：19 個 C 答えられなかった動作：16 個 D 未出題の動作：65 個

F 動作の出題設定

青…正解済み動作 赤…答えられなかった動作 黒…出題していない動作 ○○/○○…正解数 / 出題数

難易度1 E

1. 電気がつく	0/1	2. 部屋に入る	1/1	3. お風呂に入る	0/0
4. ポストに手紙を入れる	0/0	5. お化けが出る	0/0	6. 相撲を取る	0/0
7. ボタンが取れる	0/2	8. 鞠を持つ	0/0	9. 字を書く	0/0
10. 花を植える	0/1	11. りんごが落ちる	0/0	12. テレビを見る	1/1
13. 雨が降る	0/0	14. りんごを食べる	0/0	15. 子供がもちを食べる	0/0
16. ご飯を食べる	0/0	17. 弁当を食べる	0/0	18. 水を飲む	0/0
19. ビールを飲む	0/0	20. 薬を飲む	0/0		

難易度2

1. アイロンをかける	0/0	2. 電話をかける	1/1	3. 階段を上がる	0/0
-------------	-----	-----------	-----	-----------	-----

A) 現在登録されている**動作の総数**です。

B) **正解済みの動作の数**が表示されます。

C) 出題済みで、**答えられなかった動作の数**が表示されます。

D) まだ**出題していない動作の数**が表示されます。

E) 登録されている**動作の一覧**です。  
(青…言えた動作 赤…言えなかった動作 黒…まだ出題していない動作 灰…出題しない動作)

F) リハビリに**登録されている動作の出題設定**をします。

## &lt;IV設定以外で行ったリハビリ&gt;

設定以外で行ったリハビリ

リハビリ名	実施回数	D最終実施日	登録動作数	習得済み	x
難易度3 (20回) A	C 10回	2018/05/31	E 20個	F 0個	G 0個
難易度2 (20回)	結果詳細	10回	2018/05/21	20個	0個
難易度1 (20回)	結果詳細	11回	2018/05/11	21個	0個

A) 設定以外で行った**動作絵柄ポイントティング**の名称です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている動作の一覧**を確認できます。

C) リハビリを**実施した回数**です。

D) リハビリを**最後に実施した日付**です。

E) リハビリに**登録されている動作の数**です。

F) 登録されている動作の中で、**正解した動作の数**です。

G) **間違えた動作の数**です。

# 5. 名詞文字ポインティング



名詞の画像を見て、文字の選択肢から正解の文字を選択するトレーニングです。漢字・かな・カタカナの3種類があります。

## 難易度について

出題する動作の難易度が1~5までの5段階に別れています。また、選択肢の数と表示する文言で難易度を調整できます。

### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、漢字・かな・カタカナで5つの難易度に別れています。各難易度ごとに80%以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては80%以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。

#### 【難易度1】

選択肢の数: 2

単語難易度: 1~2

選択肢カテゴリ: バラバラ

文字数: バラバラ



#### 【難易度2】

選択肢の数: 3

単語難易度: 1~2

選択肢カテゴリ: バラバラ

文字数: バラバラか同じ



#### 【難易度3】

選択肢の数: 4

単語難易度: 2~3

選択肢カテゴリ: バラバラ

文字数: 同じ



#### 【難易度4】

選択肢の数: 3

単語難易度: 1~4

選択肢カテゴリ: 同じ  どちらか

文字数: 同じ



#### 【難易度5】

選択肢の数: 4

単語難易度: 1~5

選択肢カテゴリ: 同じ  どちらか

文字数: 同じ



# 1 オリジナルトレーニングの作り方



①【トレーニング編集】をクリックします。  
 ②【理解】の【名詞文字】が選択されていることを確認します。  
 ③【漢字】【ひらがな】【カタカナ】のいずれかを選択します。  
 ④【新規登録】ボタンをクリックします。



⑤トレーニング名を入力します。  
 ⑥【作成する】ボタンをクリックします



⑦出題方法を設定します。  
 ⑧文字の選択肢を出すルールを選択します。  
 i) バラバラ  
 ii) カテゴリが同じ  
 iii) 文字数がおなじ  
 ⑨選択肢の数を設定します。  
 (選択肢が多いほど何度は高くなります。)  
 ⑩出題イメージが表示されます。

⑪設定できましたら、【決定】を押します。



⑫ 言葉一覧から単語を選んで【追加】をクリック、またはドラック＆ドロップで追加します。

A) 文字数で単語を探します。文字数は2～8文字です。 B) 頭文字で単語を探します。  
C) 難易度で単語を探します。 D) カテゴリーで単語を探します。

⑬ 1つのトレーニングに登録できる単語は、**100単語**までです。

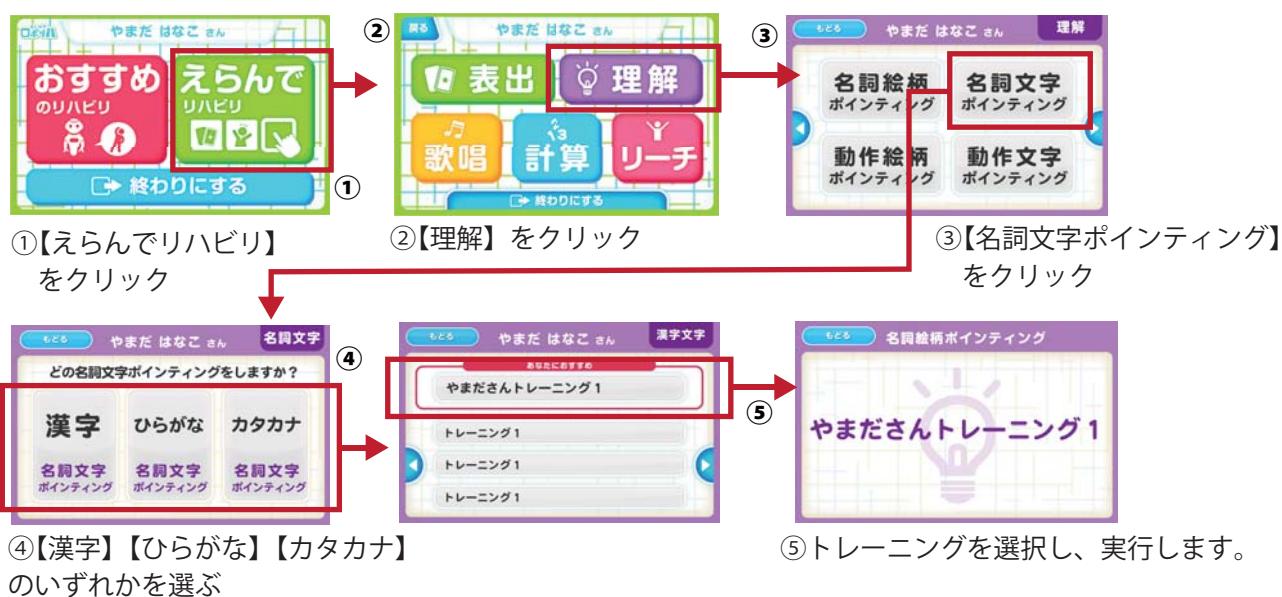
E) 単語を削除する場合は【ー】ボタンで削除します。  
F) 単語の順番を入れ替える場合はドラック＆ドロップで入れ替えます。

⑭ 利用者を登録します。(詳しい登録方法は「3. トレーニング作成」をご確認ください。)

⑮ 作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



### 3 名詞文字ポインティングルール

名詞の画像を見て、文字の選択肢から正解の文字を押します。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



#### 【ヒント】

名詞に関するヒントを Pepper が発話します。



#### 【スキップ】

出題中の問題を飛ばして次の問題を表示します。

#### 【正解した名詞総数】

今まで正解した名詞の総数が表示されます。総数に応じて画面の Pepper が進みます。

#### 【結果の詳細】

グラフによる詳細画面が表示されます。

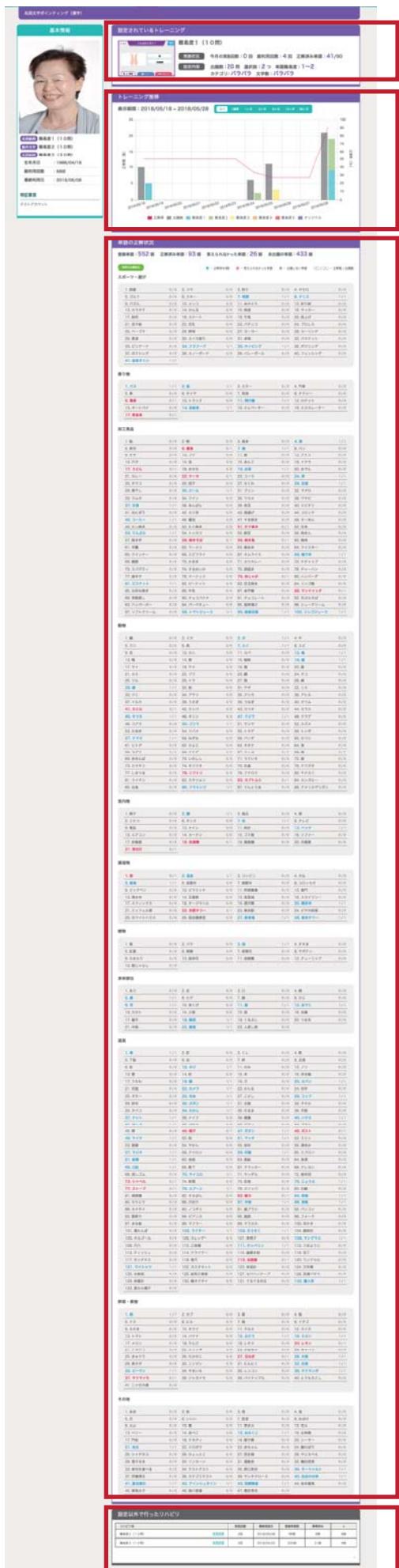
### 4 結果の見方

顔認証をして名詞文字ポインティングを行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、名詞文字ポインティングの【詳しく見る】をクリックし名詞文字ポインティングの結果画面を表示します。

詳細画面へ



### 【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

## II【トレーニングの推移】

名詞絵柄ポインティングの推移が表示されます。WWW

### III [単語の正解状況]

全ての単語の正解状況、出題状況を難易度ごとに確認できます。

#### IV【設定以外で行ったリハビリ】

## &lt; I 設定トレーニングの内容 &gt;

設定されているトレーニング

難易度 1 (10問) A

B 実施状況: 今日の実施回数: 0 回 総利用回数: 4 回 正解済み単語: 41/90

C 設定内容: 出題数: 20 問 選択肢: 2 つ 單語難易度: 1~2 F

D カテゴリ: バラバラ 文字数: バラバラ G

A) 設定している名詞文字ポインティングの訓練名が表示されます。

B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます

C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。

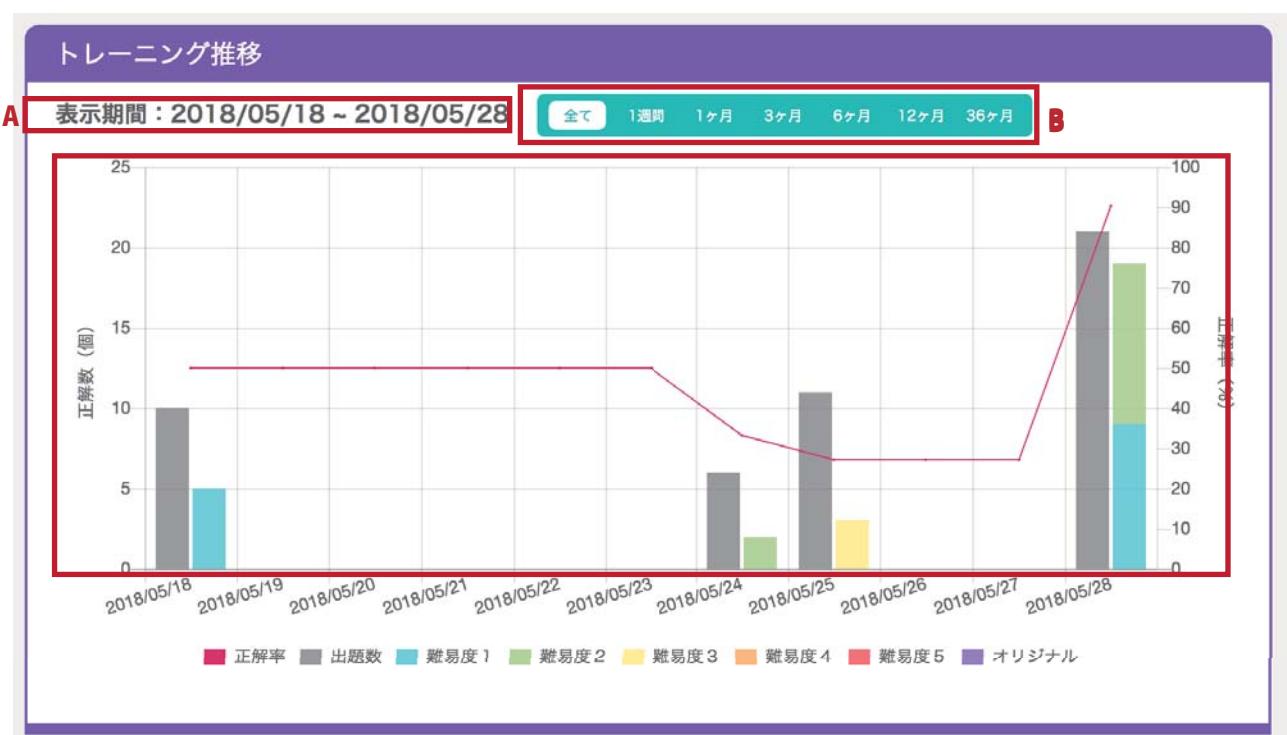
D) 登録しているリハビリ内の名詞で正解した数が表示されます。

E) 1回に出題される問題数です。

F) 出題時の選択肢の数と出題される名詞の難易度です。

G) 選択肢の設定です。カテゴリと文字数の設定内容が表示されます。

## &lt; II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。

B) グラフで表示する期間を選択します。

C) 名詞文字ポインティングの推移を確認できるグラフです。

- ◆折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
- ◆棒グラフ / 灰…リハビリでの出題数です。
- ◆棒グラフ / 青…難易度 1 の正解数です。
- ◆棒グラフ / 緑…難易度 2 の正解数です。
- ◆棒グラフ / 黄…難易度 3 の正解数です。
- ◆棒グラフ / 橙…難易度 4 の正解数です。
- ◆棒グラフ / 赤…難易度 5 の正解数です。
- ◆棒グラフ / 紫…オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III 単語の正解状況 &gt;

単語の正解状況

A **登録単語：552 語** B **正解済み単語：93 語** C **答えられなかった単語：26 語** D **未出題の単語：433 語**

F **単語の出題設定**

青 … 正解済み単語 赤 … 答えられなかった単語 黒 … 出題しない単語 ○○ / ○○ … 正解数 / 出題数

スポーツ・遊び E

1. 囲碁	0 / 0	2. コマ	0 / 0	3. 釣り	0 / 0	4. オセロ	0 / 0
5. ゴルフ	0 / 0	6. スキー	0 / 0	7. 相撲	1 / 1	8. テニス	1 / 1
9. パズル	0 / 0	10. メンコ	0 / 0	11. あやとり	0 / 0	12. 折り紙	0 / 0
13. カラオケ	0 / 0	14. けん玉	0 / 0	15. 剣道	0 / 0	16. サッカー	0 / 0
17. 射的	0 / 0	18. スケート	0 / 0	19. 竹馬	0 / 0	20. 凧上げ	0 / 0
21. 羽子板	0 / 0	22. 花札	0 / 0	23. パチンコ	0 / 0	24. プロレス	0 / 0
25. ベゴマ	0 / 0	26. 野球	0 / 0	27. ヨーヨー	0 / 0	28. カーリング	0 / 0
29. 柔道	0 / 0	30. スイカ割り	0 / 0	31. 卓球	0 / 0	32. バスケット	0 / 0
33. ピリヤード	0 / 0	<b>34. フラフープ</b>	1 / 1	<b>35. ホッピング</b>	1 / 1	36. ポウリング	0 / 0
37. ポクシング	0 / 0	38. スノーボード	0 / 0	39. バレーボール	0 / 0	40. フェンシング	0 / 0
<b>41. 金魚すくい</b>	1 / 1						

A) 現在登録されている**単語の総数**です。

B) **正解済みの単語の数**が表示されます。

C) 出題済みで、**答えられなかった単語の数**が表示されます。

D) まだ**出題していない単語の数**が表示されます。

E) 登録されている**単語の一覧**です。  
(青…言えた動作 赤…言えなかった動作 黒…まだ出題していない動作 灰…出題しない動作)

F) リハビリに**登録されている単語の出題設定**をします。

## &lt;IV 設定以外で行ったリハビリ &gt;

設定以外で行ったりハビリ

リハビリ名	実施回数	D 最終実施日	登録動作数	習得済み	x
難易度3（20問） A	C 10回	D 2018/05/31	E 20個	F 0個	G 0個
難易度2（20問）	結果詳細	10回	2018/05/21	20個	0個
難易度1（20問）	結果詳細	11回	2018/05/11	21個	0個

A) 設定以外で行った**名詞文字ポインティング**の名称です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている単語の一覧**を確認できます。

C) リハビリを**実施した回数**です。

D) リハビリを**最後に実施した日付**です。

E) リハビリに**登録されている単語の数**です。

F) 登録されている動作の中で、**正解した単語の数**です。

G) **間違えた単語の数**です。

## 6. 動作文字ポインティング



動作の画像を見て、文字の選択肢から正解の文字を選択するトレーニングです。

### 難易度について

出題する動作の難易度が1~5までの5段階に別れています。また、選択肢の数と表示する文言で難易度を調整できます。

### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、5つの難易度に別れています。各難易度ごとに80%以上正解すると自動的に難易度が繰り上がります。

※難易度自動繰り上がり機能はデフォルトトレーニングのみとなっております。オリジナルトレーニングについては80%以上の正解率が出ても設定されているトレーニングから問題を出題します。

#### 【難易度1】

選択肢の数: 2

選択肢の表記: 名詞+動詞

動作難易度: 1~3



#### 【難易度2】

選択肢の数: 3

選択肢の表記: 名詞+動詞

動作難易度: 1~4



#### 【難易度3】

選択肢の数: 4

選択肢の表記: 名詞+動詞

動作難易度: 2~5



#### 【難易度4】

選択肢の数: 3

選択肢の表記: 動詞のみ

動作難易度: 1~3



#### 【難易度5】

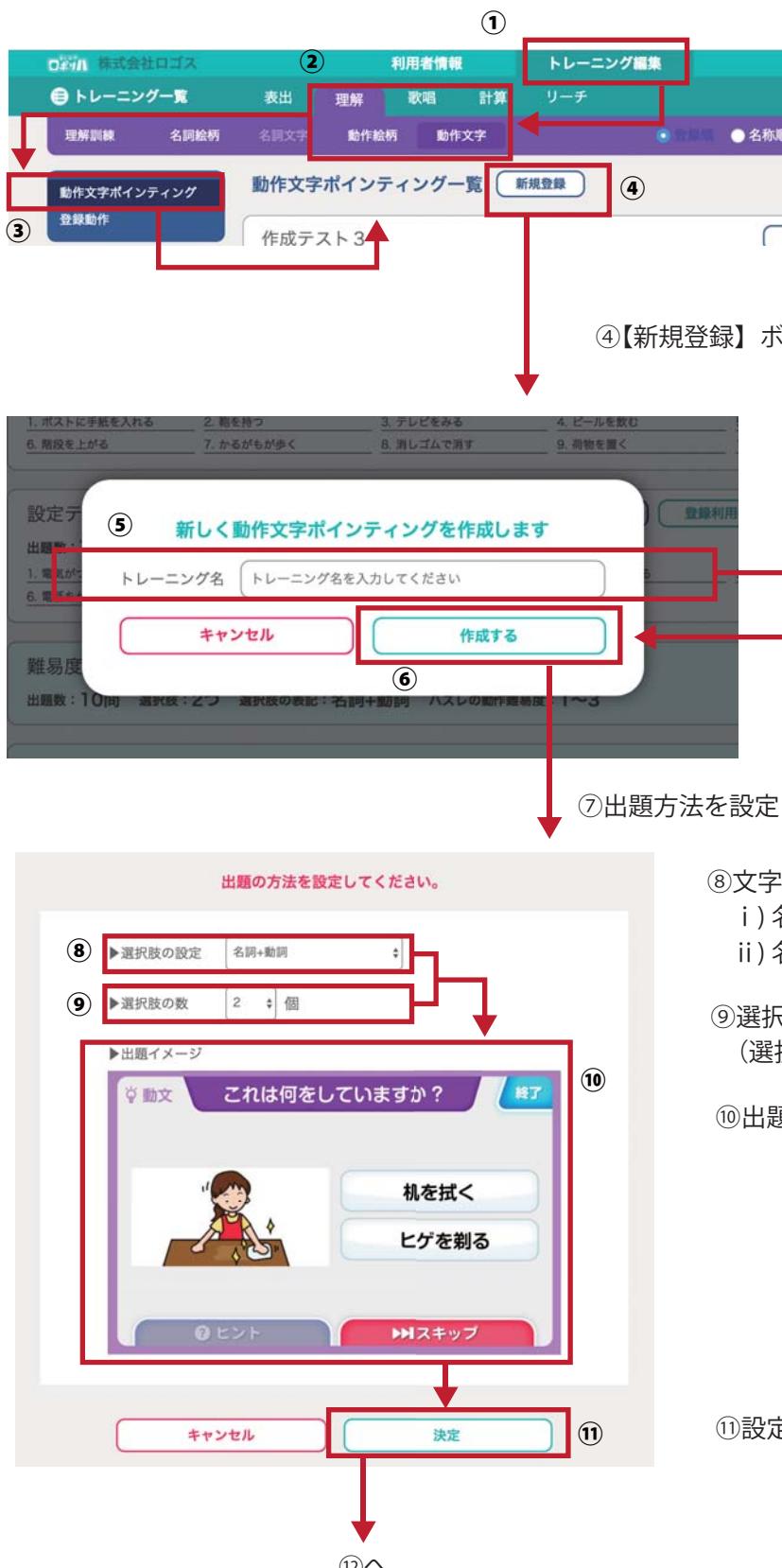
選択肢の数: 4

選択肢の表記: 動詞のみ

動作難易度: 1~5



# 1 オリジナルトレーニングの作り方



①【トレーニング編集】をクリックします。

②【理解】の【動作文字】が選択されていることを確認します。

③【動作文字ポインティング】が選択されていることを確認します。

④【新規登録】ボタンをクリックします。

⑤トレーニング名を入力します。

⑥【作成する】ボタンをクリックします

⑦出題方法を設定します。

⑧文字の選択肢を出すルールを選択します。

- i) 名詞 + 動詞 (例: 机を拭く)
- ii) 名詞のみ (例: 拭く)

⑨選択肢の数を設定します。

(選択肢が多いほど何度は高くなります。)

⑩出題イメージが表示されます。

⑪設定できましたら、【決定】を押します。



⑫動作一覧から動作を選んで【追加】をクリック、またはドラック＆ドロップで追加します。

A) 難易度で動作を探します。

⑬1つのトレーニングに登録できる動作は、**100動作**までです。

B) 動作を削除する場合は【-】ボタンで削除します。

C) 動作の順番を入れ替える場合はドラック＆ドロップで入れ替えます。

⑭利用者を登録します。(詳しい登録方法は「3. トレーニング作成」をご確認ください。)

⑮作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



### 3 動作文字ポインティングルール

動作の画像を見て、文字の選択肢から正解の文字を押します。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



#### 【ヒント】

i) 名詞 + 動詞の場合

選択肢を一つ削ります。

ii) 動詞のみの場合

①問題の名詞部分が表示されます。

②選択肢を一つ削ります。

#### 【スキップ】

出題中の問題を飛ばして次の問題を表示します。

トレーニングが終了すると、結果画面が表示されます。



#### 【正解した動作総数】

今まで正解した動作の総数が表示されます。

総数に応じて画面の Pepper が進みます。

#### 【結果の詳細】

グラフによる詳細画面が表示されます。

### 4 結果の見方

顔認証をして動作文字ポインティングを行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、動作文字ポインティングの【詳しく見る】をクリックし動作文字ポインティングの結果画面を表示します。

詳細画面へ

設定されているトレーニング

難易度1 (10問)

実施状況 今月の実施回数: 0 回 総利用回数: 5 回 正解済み動作: 4/20

設定内容 出題数: 10 問 選択肢: 2つ 選択肢の表記: 名詞+動詞 ハズレの動作難易度: 1~3

トレーニング推移

表示期間: 2018/05/24 ~ 2018/05/29

動作の正解状況

登録動作: 100 個 正解済み動作: 19 個 考えられなかった動作: 16 個 未出題の動作: 65 個

動作難易度

難易度2

難易度3

難易度4

難易度5

設定以外で行ったリハビリ

リハビリ名	実施回数	最終実施日	登録動作数	実施済み	操作
筋収縮3 (10問)	結果計算	300	2018/05/29	20回	2回
筋収縮2 (10問)	結果計算	200	2018/05/28	20回	6回
					4回

## I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

## II【トレーニングの推移】

動作文字ポインティングの推移が表示されます。

## III【動作の正解状況】

全ての動作の正解状況、出題状況を難易度ごとに確認できます。

## IV【設定以外で行ったリハビリ】

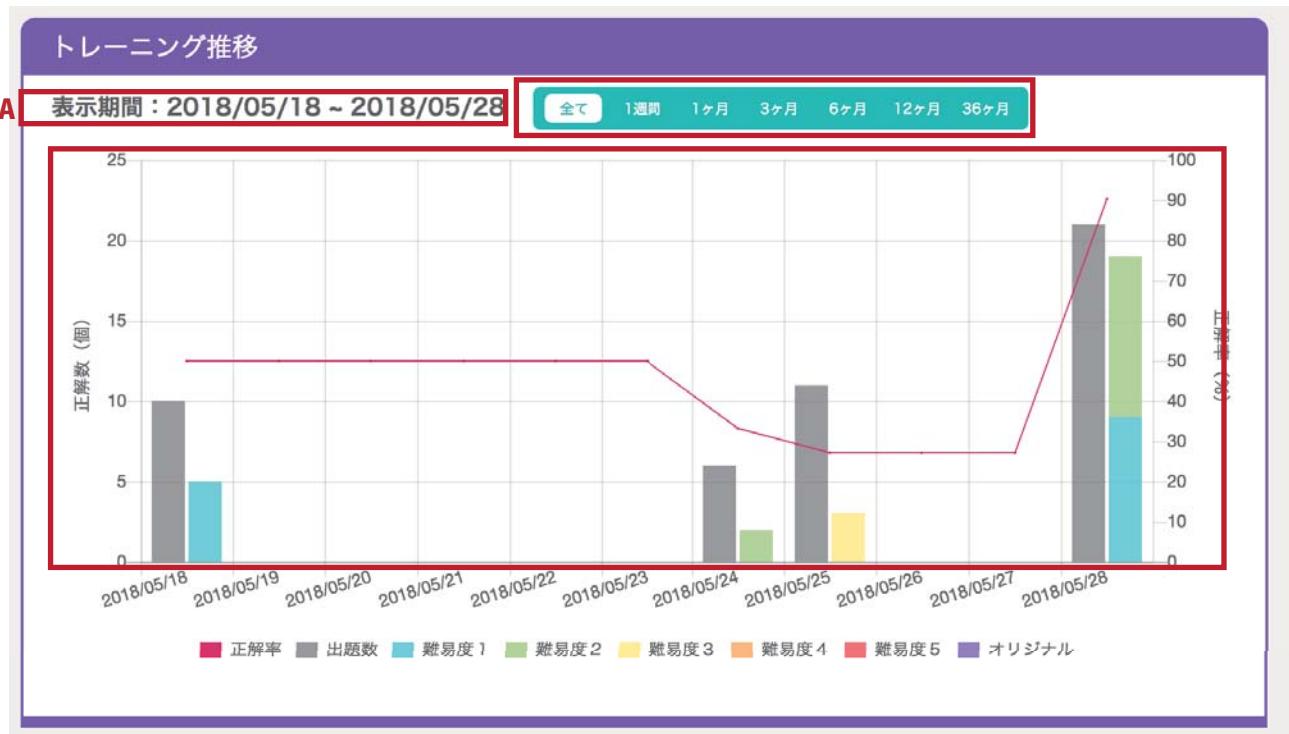
設定以外で利用者様が任意で選んで行ったリハビリです。

## < I 設定トレーニングの内容 >

The screenshot shows a mobile application interface for setting training. At the top, it says '設定されているトレーニング' (Training set). Below that, a card displays '難易度1 (10問) A' (Difficulty 1 (10 questions)). The card includes sections for '実施状況' (Implementation status) with '今月の実施回数: 0回' (Number of implementations this month: 0), '総利用回数: 5回' (Total usage: 5 times), and '正解済み動作: 4/20' (Correct actions: 4/20). Another section for '設定内容' (Setting content) shows '出題数: 10問' (Number of questions: 10), '選択肢: 2つ' (Number of options: 2), '選択肢の表記: 名詞+動詞' (Representation of options: Noun + Verb), and 'ハズレの動作難易度: 1~3' (Difficulty of wrong actions: 1~3). The entire card is labeled with a red box and letter A, with other parts labeled B through G.

- A) 設定している動作文字ポインティングの訓練名が表示されます。
- B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます
- C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。
- D) 登録しているリハビリ内の動作で正解した数が表示されます。
- E) 1回に出題される問題数です。
- F) 出題時の選択肢の数と選択肢の表記内容です。
- G) ハズレの動作の難易度です。

## < II トレーニングの推移 >



- A) グラフが表示されている期間です。
- B) グラフで表示する期間を選択します。
- C) 動作文字ポインティングの推移を確認できるグラフです。
  - ◆折れ線グラフ…リハビリでの正解率です。
  - ◆棒グラフ / 灰…リハビリでの出題数です。
  - ◆棒グラフ / 青…難易度 1 の正解数です。
  - ◆棒グラフ / 緑…難易度 2 の正解数です。
  - ◆棒グラフ / 黄…難易度 3 の正解数です。
  - ◆棒グラフ / 橙…難易度 4 の正解数です。
  - ◆棒グラフ / 赤…難易度 5 の正解数です。
  - ◆棒グラフ / 紫…オリジナルで作成したリハビリの正解数です

## &lt;III動作の正解状況&gt;

動作の正解状況

A 登録動作：100 個 B 正解済み動作：19 個 C 答えられなかった動作：16 個 D 未出題の動作：65 個

F 動作の出題設定

青…正解済み動作 赤…答えられなかった動作 灰…出題しない動作 ○○ / ○○…正解数 / 出題数

難易度1 E

1. 電気がつく	0 / 1	2. 部屋に入る	1 / 1	3. お風呂に入る	0 / 0
4. ポストに手紙を入れる	0 / 0	5. お化けが出る	0 / 0	6. 相撲を取る	0 / 0
7. ボタンが取れる	0 / 2	8. 鞠を持つ	0 / 0	9. 字を書く	0 / 0
10. 花を植える	0 / 1	11. りんごが落ちる	0 / 0	12. テレビを見る	1 / 1
13. 雨が降る	0 / 0	14. りんごを食べる	0 / 0	15. 子供がもちを食べる	0 / 0
16. ご飯を食べる	0 / 0	17. 弁当を食べる	0 / 0	18. 水を飲む	0 / 0
19. ビールを飲む	0 / 0	20. 薬を飲む	0 / 0		

難易度2

1. アイロンをかける	0 / 0	2. 電話をかける	1 / 1	3. 階段を上がる	0 / 0
-------------	-------	-----------	-------	-----------	-------

A) 現在登録されている**動作の総数**です。

B) **正解済みの動作の数**が表示されます。

C) 出題済みで、**答えられなかった動作の数**が表示されます。

D) まだ**出題していない動作の数**が表示されます。

E) 登録されている**動作の一覧**です。  
(青…言えた動作 赤…言えなかった動作 黒…まだ出題していない動作 灰…出題しない動作)

F) リハビリに**登録されている動作の出題設定**をします。

## &lt;IV設定以外で行ったリハビリ&gt;

設定以外で行ったリハビリ

リハビリ名	実施回数	D 最終実施日	登録動作数	習得済み	x
難易度3 (20回) A	C 結果詳細	C 10回	D 2018/05/31	E 20個	F 0個 G 0個
難易度2 (20回)	結果詳細	10回	2018/05/21	20個	0個
難易度1 (20回)	結果詳細	11回	2018/05/11	21個	0個

A) 設定以外で行った**動作絵柄ポイントティング**の名称です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、**訓練に登録されている動作の一覧**を確認できます。

C) リハビリを**実施した回数**です。

D) リハビリを**最後に実施した日付**です。

E) リハビリに**登録されている動作の数**です。

F) 登録されている動作の中で、**正解した動作の数**です。

G) **間違えた動作の数**です。

## 7. 歌唱訓練



画面に表示される歌詞をみながら、Pepperと一緒に歌を歌います。

### 難易度について

歌うスピードを普通・ゆっくりの2種類から選択可能です。

### デフォルトレーニングについて

デフォルトレーニングは、3種類の曲カテゴリーから、ランダムに3曲再生します。  
※ランダム再生はデフォルトレーニングのみの機能となっております。

#### 【春の歌】



以下の曲から  
ランダムで3曲を再生します。  
◆春の小川 ◆朧月夜 ◆春が来た  
◆早春譜 ◆ちょうどよう ◆夕日  
◆こいのぼり ◆茶摘み◆夏は来ぬ  
◆めだかの学校

#### 【夏の歌】



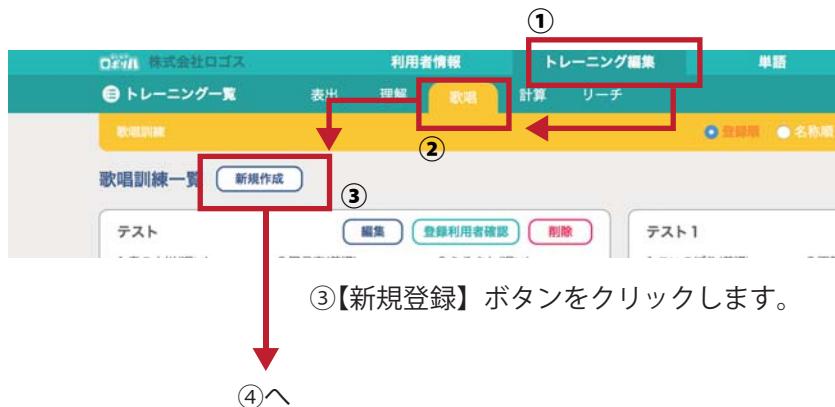
以下の曲から  
ランダムで3曲を再生します。  
◆炭坑節 ◆浜辺の歌 ◆我は海の子  
◆夏は来ぬ ◆かたつむりう  
◆雨降り ◆カエルの合唱  
◆ほたるこい

#### 【全ての歌】



全ての曲からランダムで3曲を  
再生します。

## 1 オリジナルトレーニングの作り方



①【トレーニング編集】を  
クリックします。

②【歌唱】を選択します。



④トレーニング名を入力します。

⑤【作成する】ボタンをクリックします

⑥曲一覧から曲を選んで【追加】をクリック、またはドラック&ドロップで追加します。

A)季節・速さで曲を探します。

⑦1つのトレーニングに登録できる曲は、5曲までです。

B)曲を削除する場合は【-】ボタンで削除します。

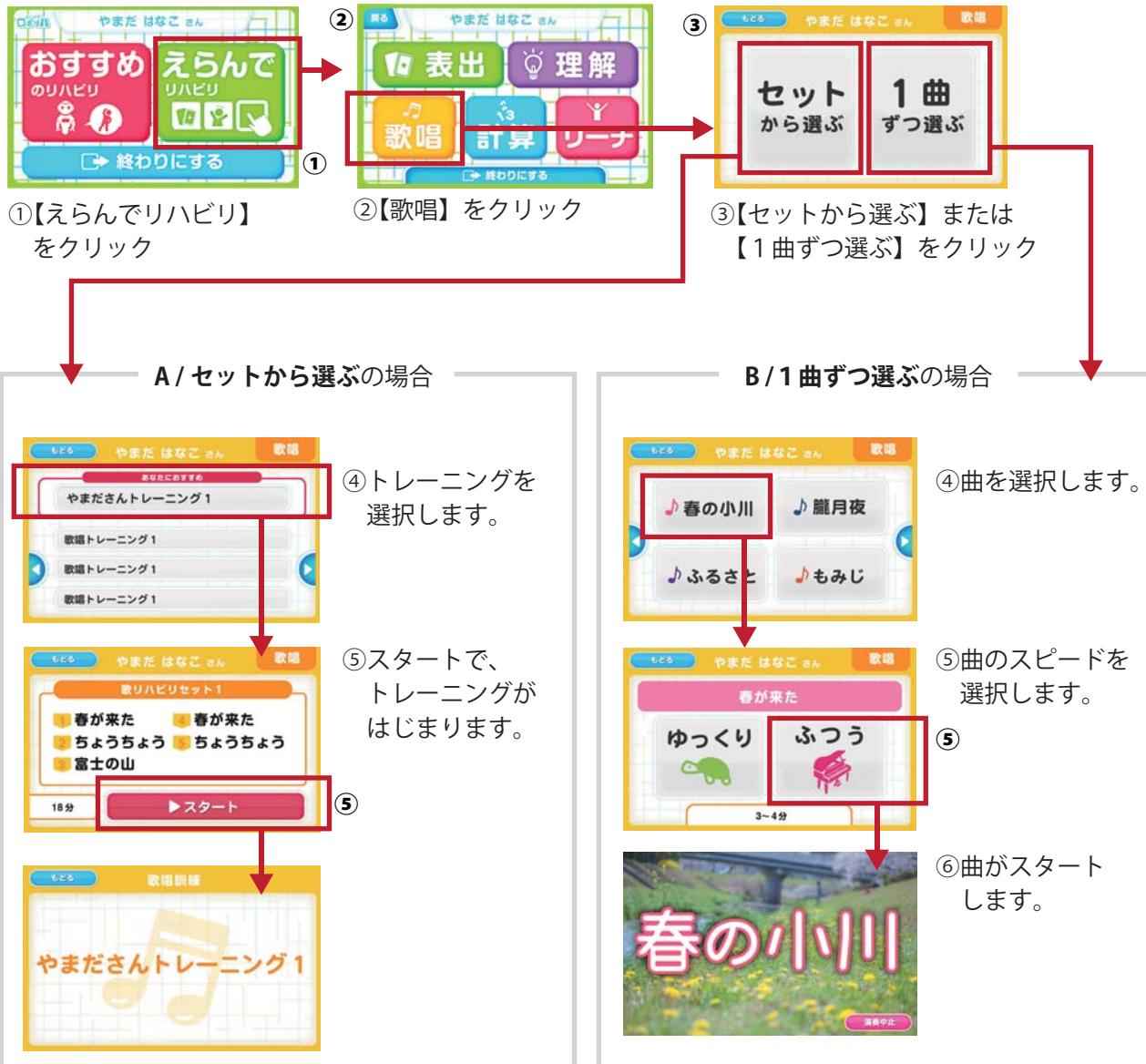
C)曲の順番を入れ替える場合はドラック&ドロップで入れ替えます。

⑧利用者を登録します。(詳しい登録方法は「3. トレーニング作成」をご確認ください。)

⑨作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



## 3 歌唱トレーニングルール

Pepper 画面に出る歌詞を見ながら、一緒に歌を歌います。



## 4 結果の見方

顔認証をして歌唱訓練を行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、歌唱訓練の【詳しく見る】をクリックし歌唱訓練の結果画面を表示します。

### I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

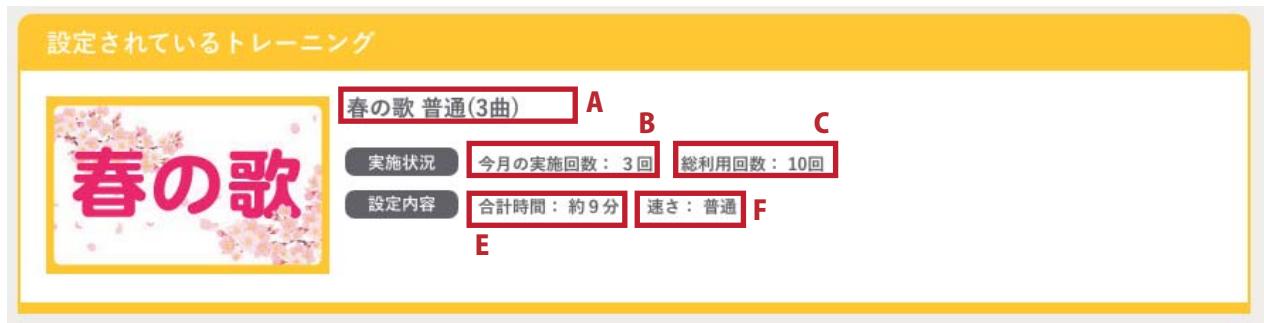
### II【トレーニング実施カレンダー】

歌唱訓練を実施した日と、内容が表示されています。

### III【歌唱実施回数】

歌ごとに、何回実施したか表示されています。

## &lt; I 設定トレーニングの内容 &gt;



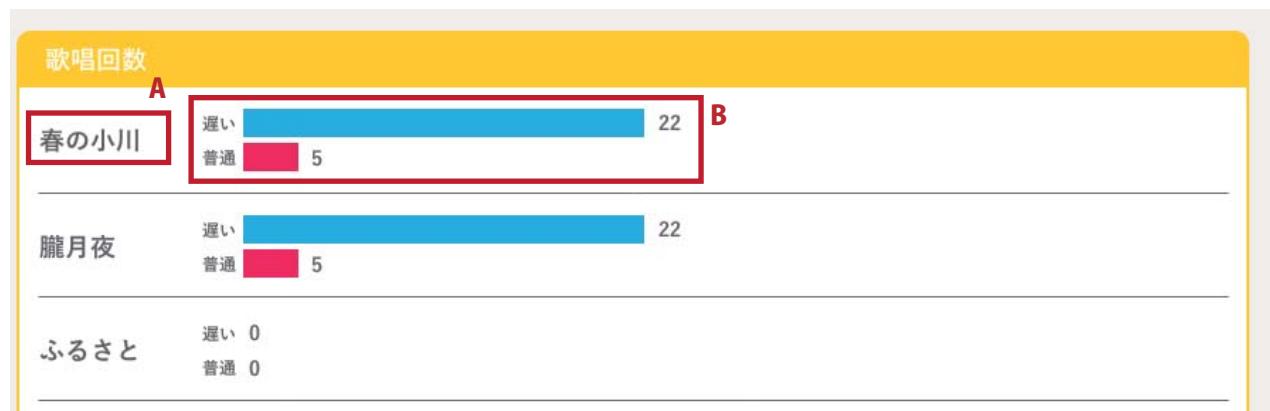
A) 設定している歌唱訓練の**訓練名**が表示されます。  
 B) **今月**、登録しているリハビリを**何回行ったか**が表示されます  
 C) 登録しているリハビリを**全部で何回行ったか**が表示されます。  
 D) 登録しているリハビリ内の動作で**正解した数が表示**されます。  
 E) 1回にの**リハビリ実施の合計時間**です。  
 F) 歌唱の**スピード**です。

## &lt; II トレーニング実施カレンダー &gt;



A) 歌唱訓練を**実施した日**です。**実施内容**が表示されます。  
 B) **現在日**です。実施済みの場合は**実施内容**が表示されます  
 C) 現在表示されている月の**前月または次月へ移動**します。  
 D) **現在の月**のカレンダーへ移動します。

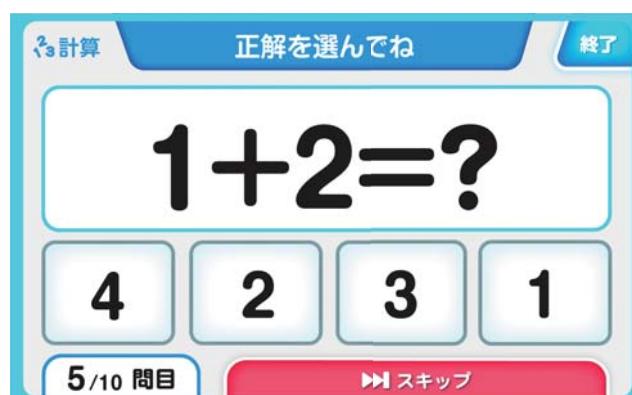
## &lt;III歌唱実施回数&gt;



A) 歌名が表示されます。

B) 歌を何回行ったかがスピード別(遅い:水色/普通:ピンク)で表示されます。

## 8. 計算訓練



画面に表示される計算を解いて、正しい答えを選択肢の中から選びます。

### 難易度について

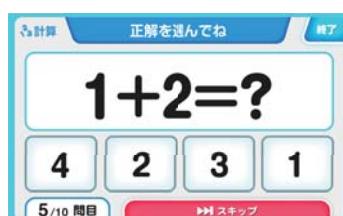
出題する問題の難易度が1~5までの5段階に別れています。

### デフォルトトレーニングについて

デフォルトトレーニングは、5つの難易度に別れています。各難易度ごと80%以上正解ると自動的に難易度が繰り上がります。

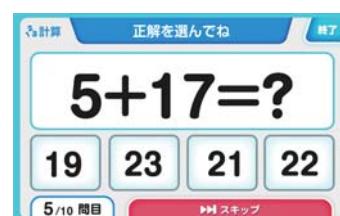
#### 【難易度1】

出題内容:足し算/引き算  
桁数:1桁同士  
両辺の上限:20  
繰り上げ:なし



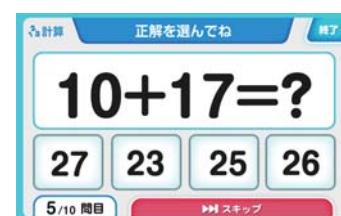
#### 【難易度2】

出題内容:足し算/引き算  
桁数:2桁と1桁  
両辺の上限:20  
繰り上げ:あり



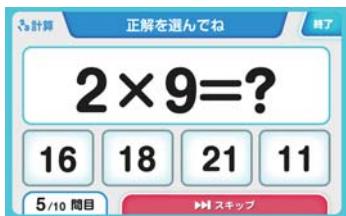
#### 【難易度3】

出題内容:足し算/引き算  
桁数:1~2桁と1~2桁  
両辺の上限:20  
繰り上げ:あり



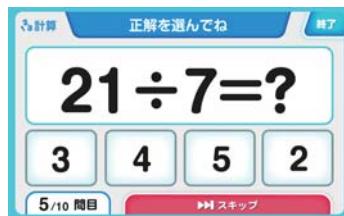
## 【難易度4】

出題内容: 足し算 / 引き算  
掛け算 / 割り算  
桁数: 1桁同士  
両辺の上限: 20  
繰り上げ: あり



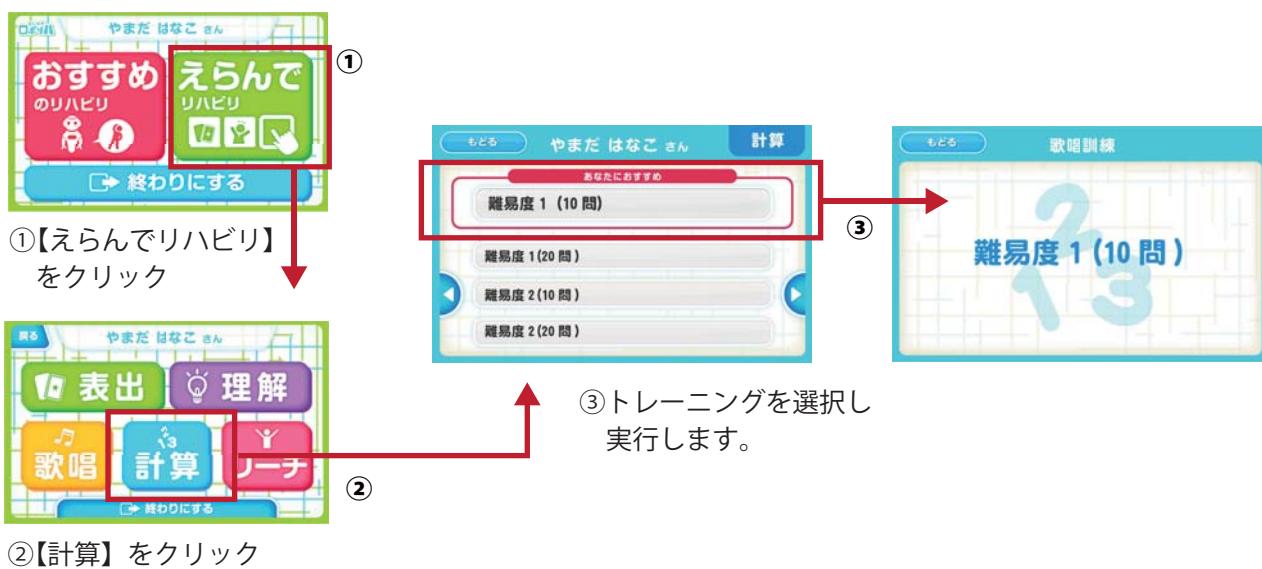
## 【難易度5】

出題内容: 足し算 / 引き算  
掛け算 / 割り算  
桁数: 2桁と1(足・引) 1桁同士(掛) 2桁と1桁(割)  
両辺の上限: 20  
繰り上げ: あり



## 1 リハビリの実行方法

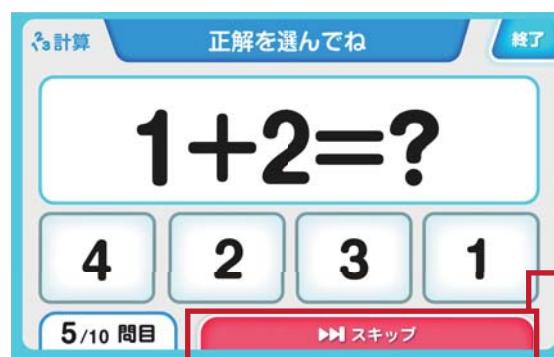
おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



## 2 計算訓練ルール

表示される計算の正しい答えを選択肢から選びます。

利用者様が回答できなかった場合、1問45秒の制限時間でタイムアウトし、自動的に次の問題を出題します。



**【スキップ】**  
出題中の問題を飛ばして次の問題を表示します。

トレーニングが終了すると、結果画面が表示されます。



**【今回の結果】**  
今回の結果が点数で表示されます。

**【結果の詳細】**  
グラフによる詳細画面が表示されます。

## 3 結果の見方

顔認証をして計算訓練を行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、動作文字ポインティングの【詳しく見る】をクリックし動作文字ポインティングの結果画面を表示します。

詳細画面へ

おざわ りょうたろう さん

設定一覧 表出 理解 歌唱 計算 リーチ 利用者情報編集 設定トレーニング編集

動作呼称訓練

基本情報

設定されているトレーニング

難易度2 (10問)

実施状況 今月の実施回数: 0回 総利用回数: 0回

設定内容 問題数: 10問

足し算: あり 枚数: 2桁と1桁 両辺の上限: 20 繰り上げ: あり

引き算: あり 枚数: 2桁と1桁 両辺の上限: 20 繰り上げ: あり

掛け算: なし

割り算: なし

トレーニング推移

表示期間: 全て 1週間 1ヶ月 3ヶ月 6ヶ月 12ヶ月 36ヶ月

正解率 (%)

不正解一覧

足し算 18+15

引き算 17-12 19-8

掛け算 6×8

割り算 18÷6 12÷3 15÷5

### I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

### II【トレーニングの推移】

計算訓練の推移が表示されます。

### III【不正解一覧】

正解できなかった問題の一覧が表示されています。

## &lt; I 設定トレーニングの内容 &gt;

設定されているトレーニング

難易度2 (10問) A

B 実施状況 C

実施回数: 0回 総利用回数: 0回

E 問題数: 10問

足し算: あり 桁数: 2桁と1桁 両辺の上限: 20 繰り上げ: あり F

引き算: あり 桁数: 2桁と1桁 両辺の上限: 20 繰り上げ: あり

掛け算: なし

割り算: なし

A) 設定している計算訓練の**訓練名**が表示されます。

B) 今月、登録しているリハビリを**何回行ったか**が表示されます

C) 登録しているリハビリを**全部で何回行ったか**が表示されます。

D) 登録している**リハビリ内の動作で正解した数が表示**されます。

E) 1回に出題される**問題数**です。

F) 出題時の**問題作成のルール**です。

## &lt; II トレーニングの推移 &gt;



A) グラフで表示する**期間を選択**します。

B) 計算訓練の**推移を確認**できるグラフです。

実施した問題の正解率を表示します。(2問実施で1問正解だった場合 50%)

## &lt;III 不正解一覧 &gt;

不正解一覧

足し算 A  
18+15

引き算 B  
17-12 19-8

掛け算  
6×8

割り算  
18÷6 12÷3 15÷5

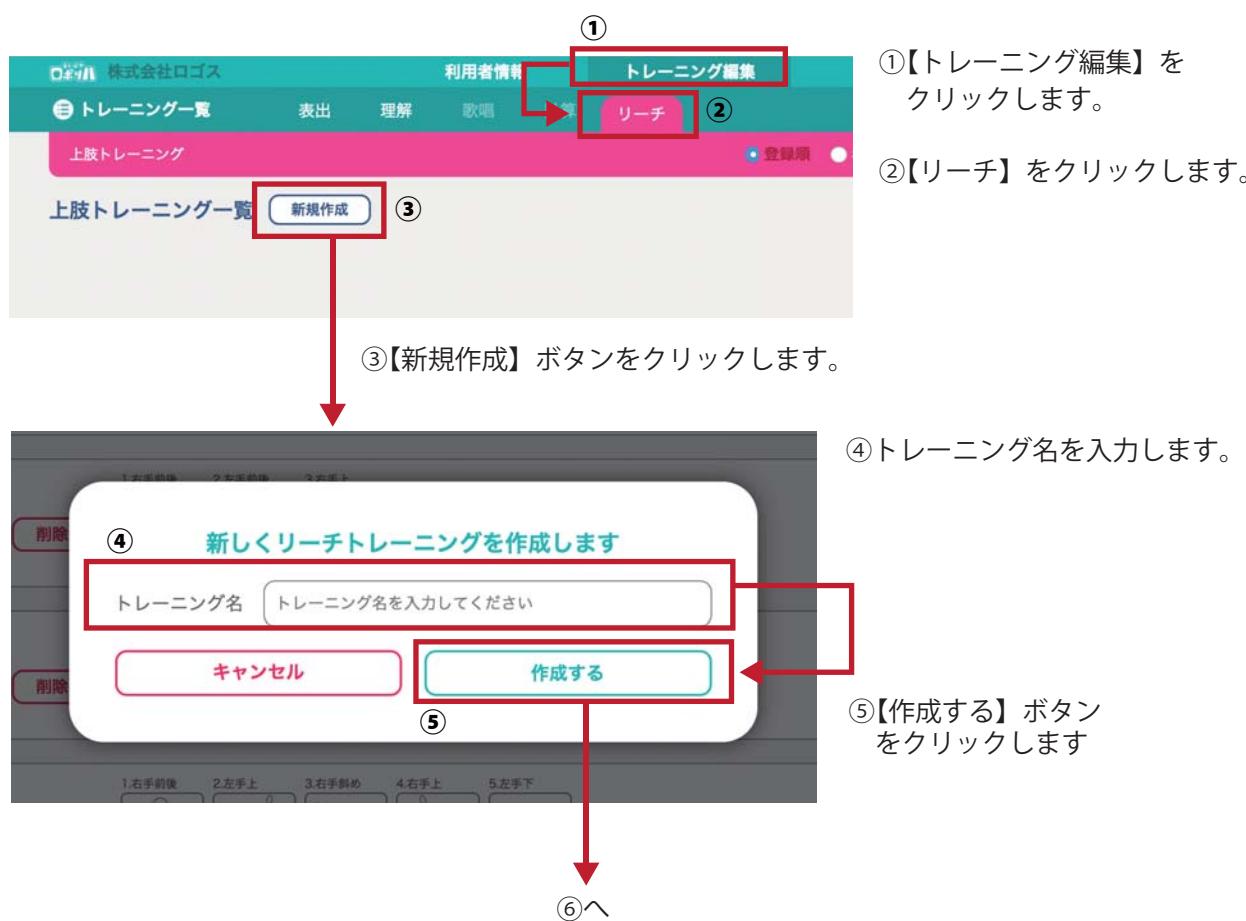
A) 計算の種類が表示されます。  
B) 不正解だった計算問題が表示されます。

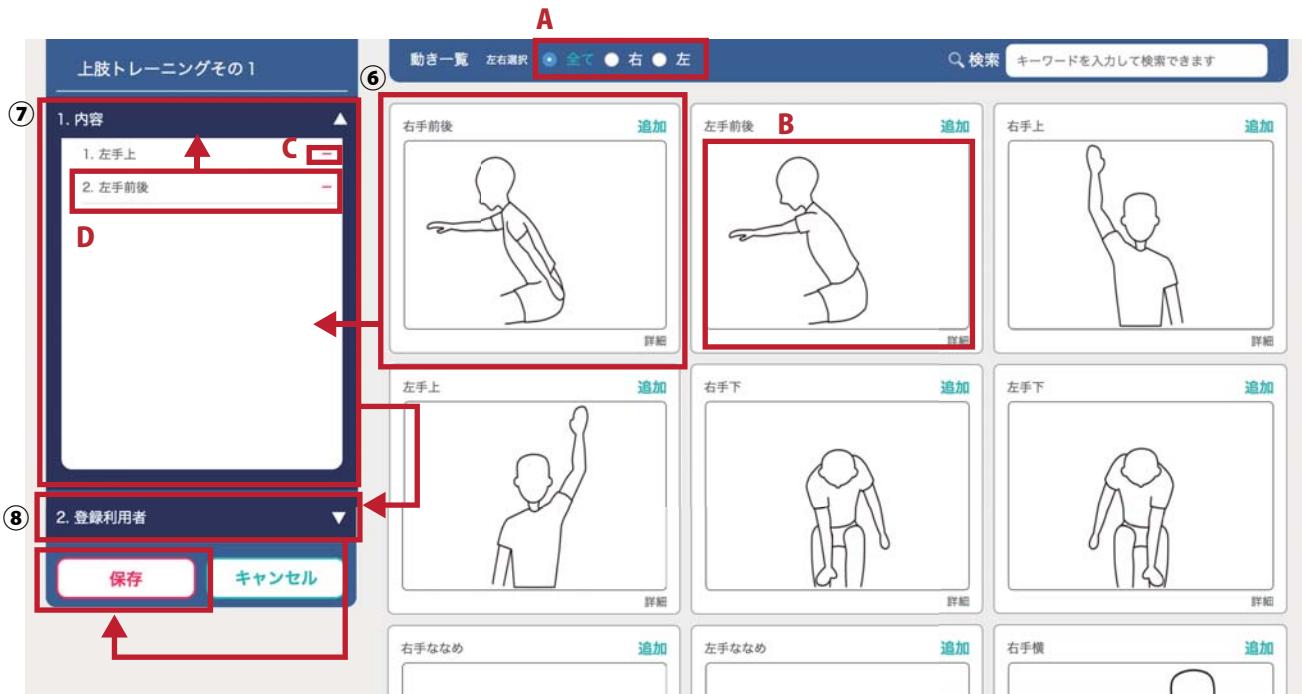
# 9. リーチトレーニング



指定された手で Pepper の手やバンパーをさわり、上肢の運動をするトレーニングです。徐々にさわりづらくなり、難易度が上がっていきます。

## 1 トレーニングの作り方





⑥ 動き一覧から動きを選んで【追加】をクリックで追加します。

**A) 上肢トレーニングをする腕を左右で絞り込み探します。**

**B)【詳細】**、または画像をクリックすると、動きの詳細が確認できます。

⑦1つのトレーニングに登録できる動きは、**10種類**までです。

④ 動きを削除する場合は【-】ボタンで削除します。

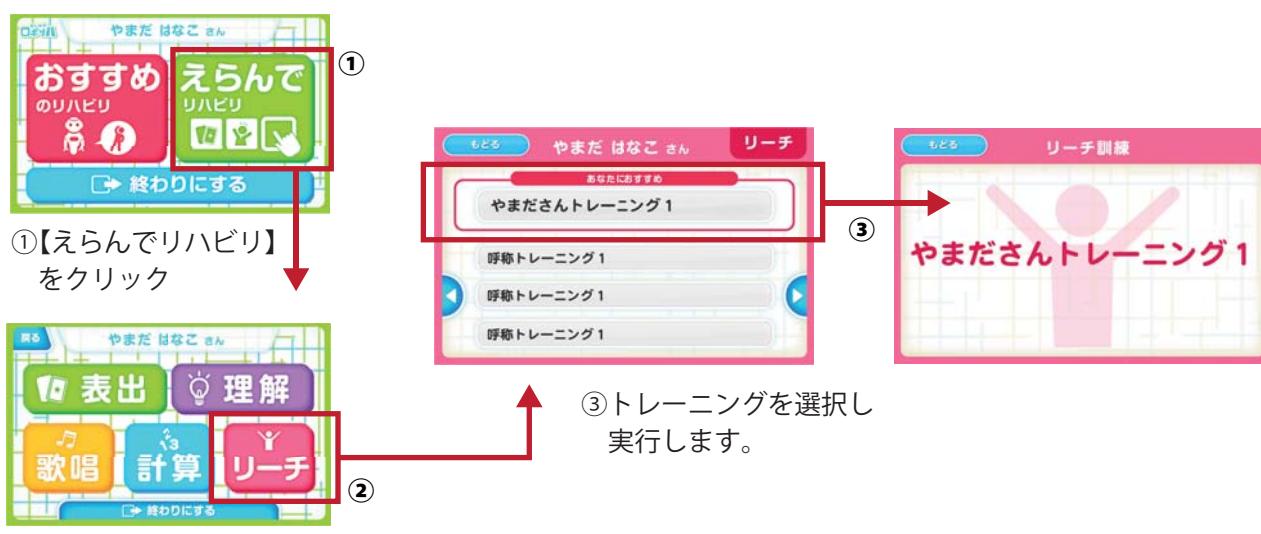
D) 動きの順番を入れ替える場合はドラック & ドロップで入れ替えます。

⑧利用者を登録します。(詳しい登録方法は「3. トレーニング作成」をご確認ください。)

⑨作成したトレーニング内容を【保存】で保存します。

## 2 リハビリの実行方法

おすすめを選択か、以下の手順でトレーニングを選択します。



### 3 リーチトレーニングルール

指定された手で Pepper の手やバンパーをさわります。

徐々にさわりづらくなり、難易度が上がっていきます。(5段階)

利用者様がタッチできなかった場合 30 秒でタイムアウトし、次の動作をはじめます。

**注意!** ※充電をしたままタッチを行った際、タッチが反応しない場合がございます。その場合は、電源を抜いて再度お試しください。

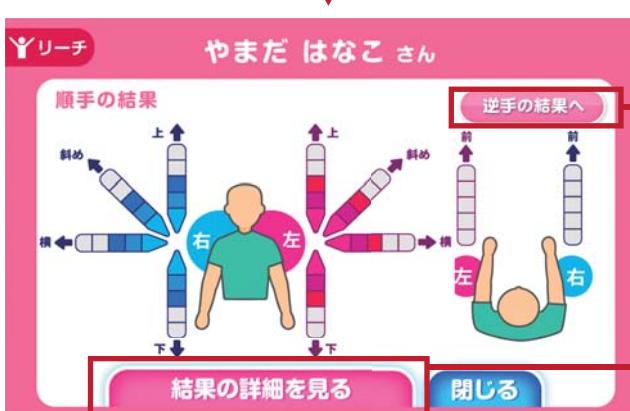


今日のトレーニングの概要が Pepper 胸画面に表示されます。



Pepper が順番に動きを指示し、トレーニングを開始します。

現在の動きを終了し、次の動きをはじめます。



【逆手の結果へ】逆手の結果を確認できます。

【詳細の結果を見る】今回の詳細結果を確認できます。

## 4 結果の見方

顔認証をして上肢トレーニングを行った場合、個人ごとに詳細な結果データを確認できます。



利用者様の詳細画面にて、リーチトレーニングの【詳しく見る】をクリックし  
リーチトレーニングの結果画面を表示します。

### I【設定トレーニングの内容】

現在設定しているトレーニングの内容が表示されています。

### II【動作推移】

全ての動作の推移を確認できます。

### III【設定以外で行ったリハビリ】

設定以外で利用者様が任意で選んで行ったリハビリです。

### < I 設定トレーニングの内容 >

A) 登録している上肢トレーニングの訓練名が表示されます。

B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます

C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。

D) リハビリに登録されている動作の数です。

E) リハビリに登録されている動作です。(画像をクリックすると、動作の詳細を確認できます。)

F) 最新のリハビリ結果です。(数字…5段階でタッチできた段階の数字  
+…前回より可動域がのびたもの -…前回より可動域がせまくなったもの)

A) 登録している上肢トレーニングの訓練名が表示されます。

B) 今月、登録しているリハビリを何回行ったかが表示されます

C) 登録しているリハビリを全部で何回行ったかが表示されます。

D) リハビリに登録されている動作の数です。

E) リハビリに登録されている動作です。(画像をクリックすると、動作の詳細を確認できます。)

F) 最新のリハビリ結果です。(数字…5段階でタッチできた段階の数字  
+…前回より可動域がのびたもの -…前回より可動域がせまくなったもの)

## &lt;II 動作推移 &gt;



A) グラフが表示されている期間です。

B) グラフで表示する期間を選択します。

C) 動作の名称です。

D) 可動域の推移を確認できるグラフです。

◆折れ線グラフ / 青…右手の可動域推移です。

◆折れ線グラフ / 赤…左手の可動域推移です。

## &lt;III 設定以外で行ったリハビリ &gt;

リハビリ名	実施回数	最終実施日	登録動作数	5	4	3	2	1
右手リハビリ A	2回 C	2018/03/29 D	3個 E	1	1	2	2	0



A) 設定以外で行ったリーチトレーニングの名称です。

B) 【結果詳細】をクリックすると、訓練に登録されている動作の一覧と最新の結果を確認できます。

C) リハビリを実施した回数です。

D) リハビリを最後に実施した日付です。

E) リハビリに登録されている動作の数です。

F) トレーニング内で、各段階を何種類の動作でタッチできたかを表示します。

# 9 諸機能

1. アプリの音量を調節する … 107
2. アプリのトップへ戻る …… 107
3. アプリを終了する ………… 107

# 1. アプリの音量を調節する

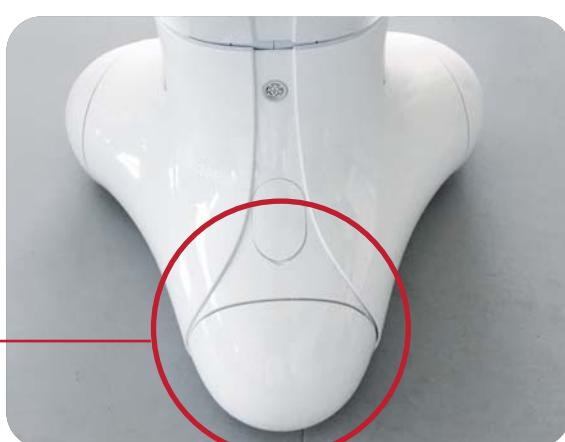
アプリの途中で音量を調整したい場合は、Pepper正面の左右バンパーで調整可能です。

大きくしたい場合は向かって左を  
小さくしたい場合は向かって右を  
押してください。



# 2. アプリのトップへもどる

アプリのトップ（メインメニュー）へもどる場合は、画面の「トップ」ボタンをタッチするか、後ろ足を押すことでトップへ戻ります。



# 3. アプリを終了する



アプリを終了する場合は、トップ（開始画面）へ戻り、終了を押して終了します。

# 10 FAQ

1. よくある質問 ..... 109
2. ログイン ID が不明な場合 ..... 111
3. その他のお問い合わせ ..... 111
4. 各種問い合わせへの回答について ..... 111

# 1. よくある質問

**Q** → 口ボリハは何ができるんですか？

**A** → 1対1でリハビリができます。  
利用者様のリハビリデータを取得し、管理できます。

**Q** → 利用者ごとのリハビリはできますか？

**A** → できます。  
Pepper が顔認証して利用者様ごとリハビリの設定が行えます。

**Q** → 顔データは何人登録できるんですか？

**A** → Pepper1台あたり1000人の登録ができます。

**Q** → どんなリハビリがあるんですか？

**A** → 言語系の訓練と上肢を動かすリハビリがあります。  
今後、理解系や計算系の訓練、また歌唱訓練も追加予定です。

**Q** → リハビリ1回はどのくらい時間がかかりますか？

**A** → 設定リハビリで時間が代わります。  
例)名詞呼称訓練を100問解くと20分程度

**Q** → 管理画面ではどんなデータを管理できるんですか？

**A** → 利用者様の氏名・誕生日などの基本的なデータから、リハビリの内容に関するデータまで管理できます。

- ▶ 基本データ…名前 / 誕生日 / 顔写真 etc
- ▶ リハビリデータ…リハビリの記録 / 利用者様のリハビリ回数 / 最終リハビリ実施日時 etc

**Q** → 利用者のデータはどうやって確認するんですか？

**A** → Webページの管理画面から、確認・修正ができます。  
施設ごとに管理画面を用意します。6ページにリンクの記載がございます。)

**Q** これからも機能は増えるのですか？

**A** リハビリのバリエーション増加や管理画面の改修を行います。

**Q** 複数の Pepper を1つの管理画面で管理できますか？

**A** できます。複数の Pepper を1つの管理画面に紐付けることが可能です。ただし、1台の Pepper に対して複数の管理画面を設定することはできません。

**Q** リーチトレーニングでタッチが反応しません。

**A** 一部機体で、充電をしながらアプリを実行するとタッチセンサーに不具合が出る場合がございます。充電器をはずした状態で再度お試しください。

## 2. ログイン ID が不明な場合

ログイン ID がわからなくなってしまった場合は、以下の問合せフォームより ID の問合せを行なってください。

管理画面リンク [https://logos.co.jp/roboriha\\_kanri/inquiry.php](https://logos.co.jp/roboriha_kanri/inquiry.php)

※詳細については、13 ページでご確認ください。

## 3. その他のお問い合わせ

お問い合わせは、下記アドレスにお問い合わせください。

迷惑メールフィルターなどをかけている場合は、下記アドレスからのメール受信が可能な状態に設定をお願いいたします。

株式会社ロゴス ロボットアプリ開発部

【メール】 [robot@logos.co.jp](mailto:robot@logos.co.jp) 【電話】 026-291-8587

※お電話でのお問い合わせについては、9:30~17:00 となります。(土・日・祝日)を除く

## 4. 各種問い合わせへの回答について

3営業日以内にお問い合わせに対する回答をお送りいたします。

※土曜日、日曜日・祝日など弊社休業日にいただいたお問い合わせにつきましては、翌営業日以降の回答となりますので、ご了承ください。

## まいにちロボリハ ユーザー利用マニュアル

初版 2018年 3月 30日

改定 2018年 11月 21日

発行元 株式会社ロゴス

〒380-0904

長野県長野市鶴賀河原 302-2

<http://www.logos.co.jp/>

**注意** ①本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。

②本書の内容に関しては訂正、改善のため将来予告なしに変更することがあります。

**Copyright 2018 LOGOS,Inc. ALL rights reserved**

※まいにちロボリハは、ソフトバンクロボティクスの Pepper を活用し、当社が独自開発したアプリケーションです。