

タブレット型視機能検査訓練器

ORTe Occlu-pad オクルパッド®

最新のホワイトスクリーン技術により、周辺視野と手の動きは両眼視を保ったまま、訓練眼にのみ映像刺激を与えることができるオクルパッド。遮閉を行わない、誰もが楽しみながらできる新しい訓練のかたちを実現しました。



付属品：

偏光メガネ 両眼用
偏光メガネ 右眼用
偏光メガネ 左眼用
タンジブル・ブロック

仕様：タブレット端末 9.7inch

電氣的定格：
入力定格電圧 /5V DC
入力電流 /2A
使用温度範囲 /15℃～35℃
使用湿度範囲 /25%～80%

主な特徴

■片眼遮閉を行わない 両眼開放（両眼視）下の弱視訓練

- ・日常視に近い条件で訓練できます
- ・遮閉による瞳孔散大がありません
- ・両眼視発達の妨げ、皮膚のかぶれ、遮蔽弱視といった片眼遮蔽に伴う心配がありません
- ・両眼で認識できるタブレットの枠により周辺視野を確保できます

■ゲーム性を取り入れた訓練（タッチ and タンジブル）

- ・楽しんでゲームをすることが訓練につながります
- ・複数のゲームを組み合わせ、視機能訓練プログラムを作成できます

■固視及び追従運動を自然に促す有効な刺激

- ・画面をタッチする指やブロックを両眼で認識しながら、患眼のみ見える画像を追従する眼球運動を行います

■訓練時間の記録と効果の確認

- ・訓練効果の検証が出来る使用履歴（訓練日、訓練時間）が確認できます
- ・Vis nuts LEVEL（両眼開放下における視力同等簡易検査）により家庭でも訓練効果を確認できます

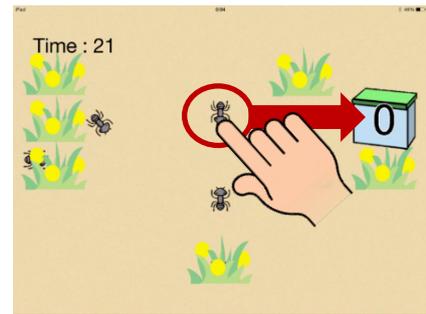
■視機能発達支援

- ・視機能の発達を支援します

*指を使ってゲームをします

◇ありゲーム (固視及び追従運動訓練)

画面の「あり」をタッチ&ドラックしてカゴに入れます。
 時間内に捕まえることができた数を競います。
 ターゲットが小さいことに加え、指の動きも必要になるため、
 シンプルですが難易度の高いゲームです。



◇ふうせんゲーム (固視訓練)

画面の「ふうせん」をタッチして、割った数を競います。
 ドラックする必要がないため、比較的簡単に操作することができます。



◆ 履歴(ログ)

「日付」をタッチすると、その日に行ったトレーニングについての詳細履歴が表示されます。

戻る						
2015/07/15 15:25:09						計測開始
2015/07/15 15:25:52	name:user	7/15	Time:30	scene:1	Speed:3	game:ありゲーム
2015/07/15 15:27:07	name:user	7/15	Time:30	scene:1	Speed:3	game:ふうせんゲーム
2015/07/15 15:26:22	name:user	7/15	Time:30	scene:1	Speed:3	game:ふうせんゲーム

◆ ビズナッツ (Vis nuts LEVEL)

ドーナッツのどちら側が食べられているか答えることで、視力同等
 簡易検査をすることができます。
 家庭での訓練効果の確認や、ランドルト環の練習に使用することが
 できます。



※その他、タブレット対応アプリケーションの追加や、動画の視聴を行うことも可能です



オクルパッド訓練用 「視能くんれん手帳」

訓練を受けられる患者様にお持ちいただく手帳です。

- 訓練眼や時間の指示を記入し患者様にお渡しすることができます。
- 患者様の訓練眼間違い防止、通院日確認に。
- 視力の経過や毎日の訓練の管理に。
- 通院訓練の指示・記録・管理にもご使用下さい。





Occlu-pad Tangible アプリ

*タンジブル・ブロックを使ってゲームをします。低年齢の患児も操作することができます

◇さんばつゲーム (固視訓練)

右上の写真と同じようにひつじの毛を刈ります



◇どうぶつキャッチ (固視訓練)

茂みに隠れている動物をどんどん捕まえていきます。



◇もぐらたたき (固視訓練)

家の下から出てくるもぐらを叩きます



◇おそうじゲーム (固視訓練)

できるだけ多くの窓をキレイにしていきます。



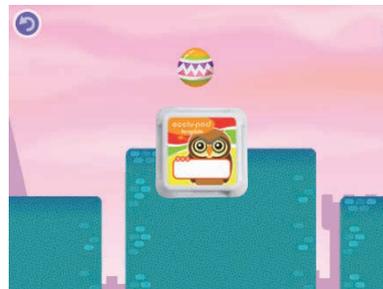
◇リフティング (垂直方向の追従運動訓練)

ブロックを使ってリフティングを行うゲームです。



◇たまごはこび (水平方向の追従運動訓練)

タマゴを落とさないようにゴールまで運ぶゲームです



◆ 履歴(ログ)

ゲームの実施履歴を日時順に表示します。年、月、日、プレイ時間などの詳細な記録ができます。

年	月	日	開始時間	ゲーム種類	プレイ時間
2015年	3月	27日	11:46	さんばつ	00:04:26
2015年	3月	27日	12:06	カプセルトイ	00:00:01
2015年	3月	27日	12:07	カプセルトイ	00:00:02

◆ カプセルトイ(おまけ)

ゲームで貯まるコインを使用してカプセルを購入するとアイテムをゲットできます。アイテムはコレクションすることができます。患児の継続した訓練を促します。

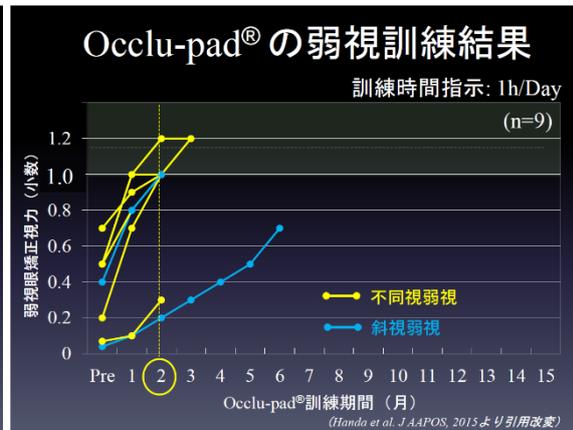
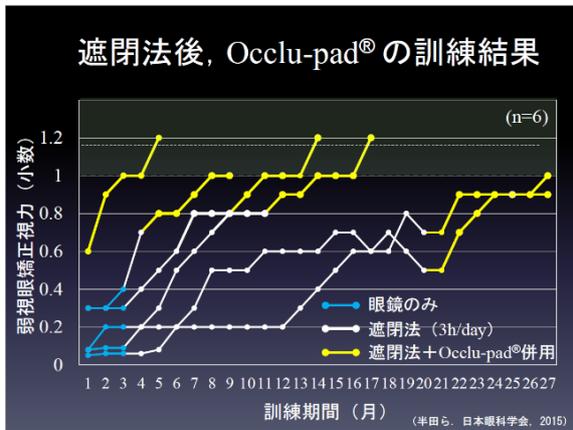
◆ エイリアンハンター(おまけ)

ブロックで弾をはじくことで、エイリアンにぶつけて捕獲していくアクションゲームです

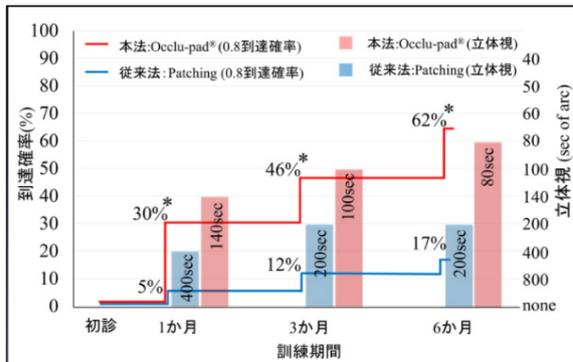


参考資料：

- 「タブレット型視能訓練装置(Occlu-pad®)を用いた弱視訓練報告」(半田知也 他、第119回日本眼科学会総会)より
完全屈折矯正眼鏡装用後、家庭にて毎日1時間 Catch game を行うように指示し、訓練効果を評価した。



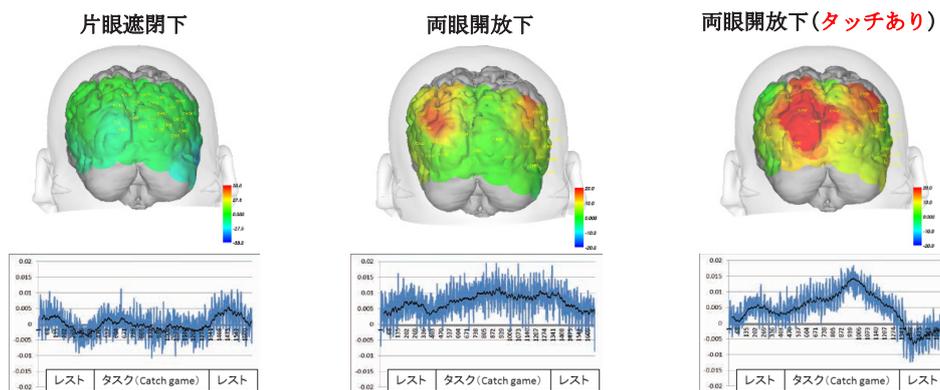
- 「タブレット型視能訓練装置(Occlu-pad®)を用いた弱視訓練効果」(戸塚悟 他、第69回日本臨床眼科学会総会)より



- ・弱視患者 28 名 (年齢 4~9 歳) に対し、完全屈折矯正眼鏡装用後、家庭訓練として健眼遮蔽(3 時間/day)、または Occlu-pad(1 時間/day)を実施し、訓練法による効果を比較した。
- ・訓練開始時点から 1 ヶ月、3 ヶ月、6 ヶ月時点での視力到達率は両群間に統計学的な有意差を認め、立体視についても差がみられた。

● Occlu-pad® の catchGame 時における後頭葉視覚野の酸素化ヘモグロビン動態変化

(「IV. 家庭用タブレット型弱視・斜視訓練装置 Occlu-pad®による弱視訓練」半田知也、眼科臨床紀要 8(5) : 2015)より



*使用機器：fNIRS 計測装置 LABNIRS (島津製作所)

健康青年を対象として、レストとタスクの後頭葉視覚野の酸素化ヘモグロビン濃度変化を示す。カラーマップは MRI 画像に重畳した結果であり、赤く示す部分はタスク時にレストに比較して酸素化ヘモグロビン濃度が上昇したことを示す。片眼遮蔽に比べ両眼開放で、さらに、画面タッチありの場合により高い後頭葉視覚野の反応が認められた。

製造元 ヤグチ電子工業 株式会社

*仕様及び外観は、改良の為予告なしに変更する場合があります。

製造販売元



ジャパン フォーカス株式会社

本社/〒113-0033 東京都文京区本郷4-37-18 (IROHA-JFCビル) ☎03(3815)2611
大阪/〒541-0053 大阪市中央区本町4-6-7 (本町スクエアビル) ☎06(6262)1099
URL: https://www.japanfocus.co.jp/

総発売元

株式会社 JFCセールスプラン

本社/〒113-0033 東京都文京区本郷4-3-4 (明治安田生命本郷ビル) ☎03(5684)8531 (代)
大阪 ☎06(6271)3341 名古屋 ☎052(932)2201 福岡 ☎092(414)7360
URL: https://www.jfcsp.co.jp/