



fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

Manual

FORDYSVAR

VR

Italian

<https://fordysvar.eu/es/>



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

AR
SOFT



EM
EUGENIO MEDA

Hveloce I+D+i
LOS GRANDES DEL ANALISIS ORGANIZATIVO

MANUALE D'USO - FORDYSVAR VR

Oscar Alonso Plaza

Posta: oscar.alonso@arsoft-company.com

Telefono: 637 09 86 85

Sommario

CONTENUTI

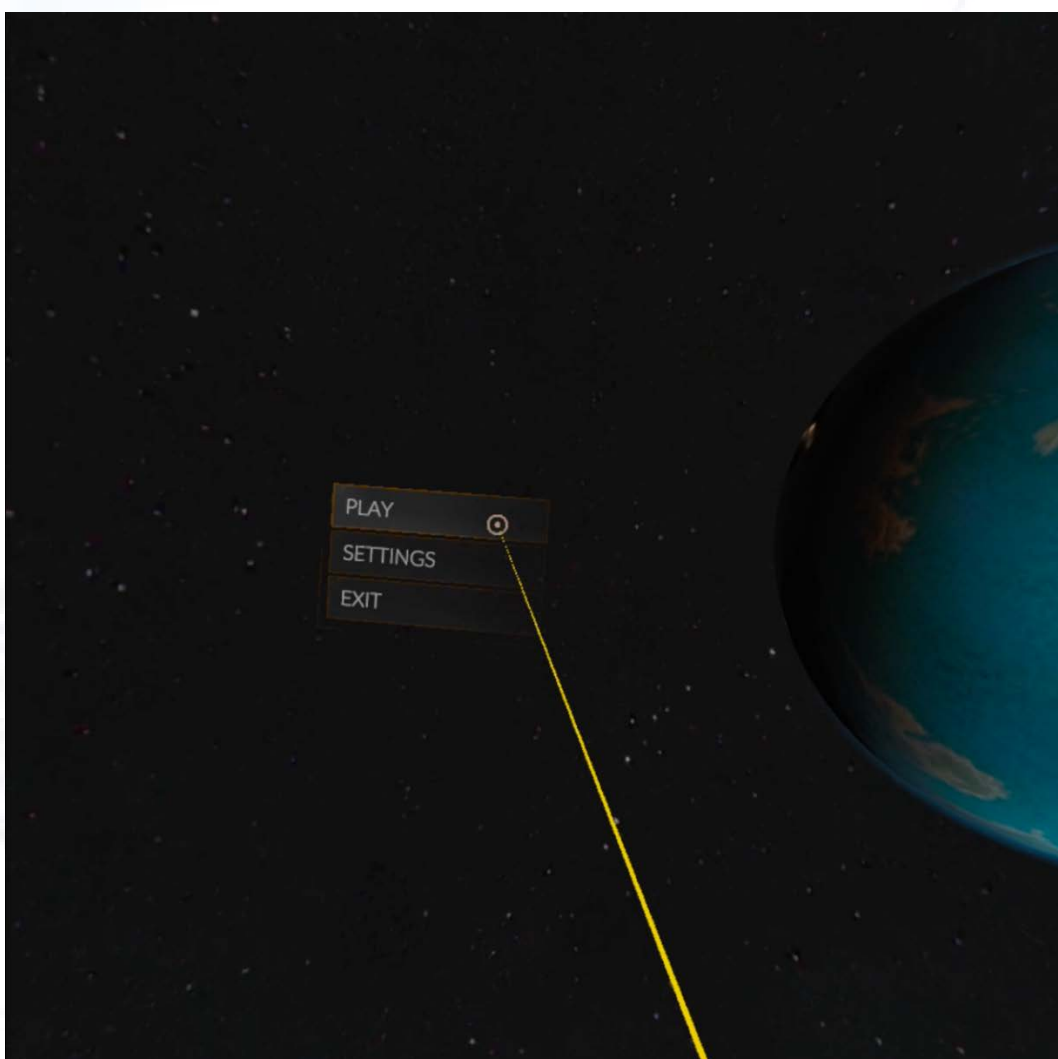
MENÙ	4
MADONNA	8
ESAME DI GUIDA	undici
VIAGGIO NEL PRIMO PIANETA	quindici
ATTIVITÀ: CARRIERA	2. 3
ATTIVITÀ: EVITARE OSTACOLI	32
ATTIVITÀ: SCOPRI LA FORMULA	38
ATTIVITÀ: MAGIC SQUARES	52
ATTIVITÀ: LATITUDINE	60
ATTIVITÀ FINALE: TEMPIO	67
OTTENERE UN CRISTALLO	74

MENÙ

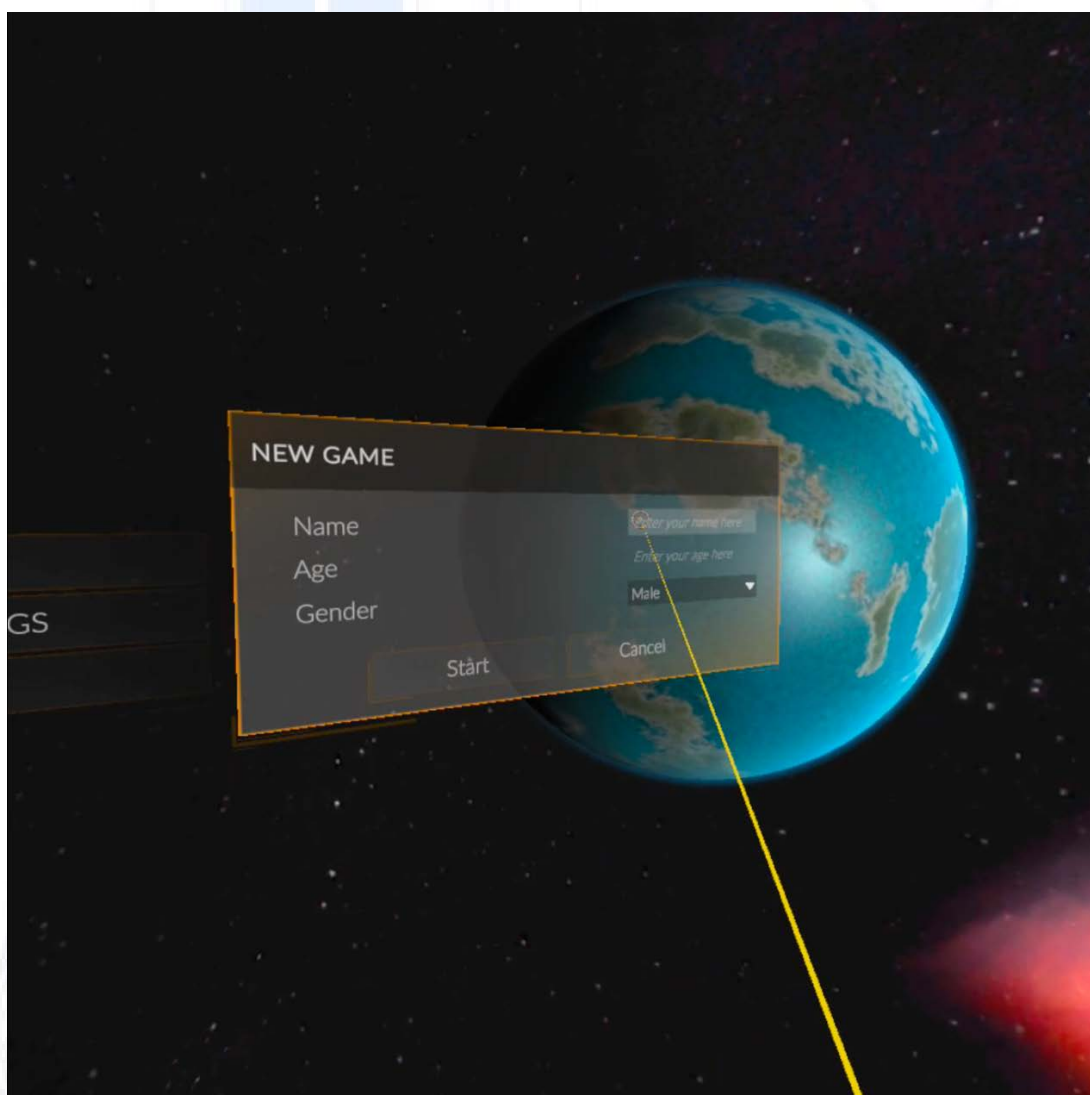
Dal *MENÙ* Possiamo creare un nuovo gioco, caricare un gioco attuale o cambiare la lingua e le impostazioni dei sottotitoli. Finestra *AMBIENTAZIONE* Si apre facendo clic sul pulsante "Impostazioni".

Per creare un nuovo gioco seguiamo la seguente procedura:

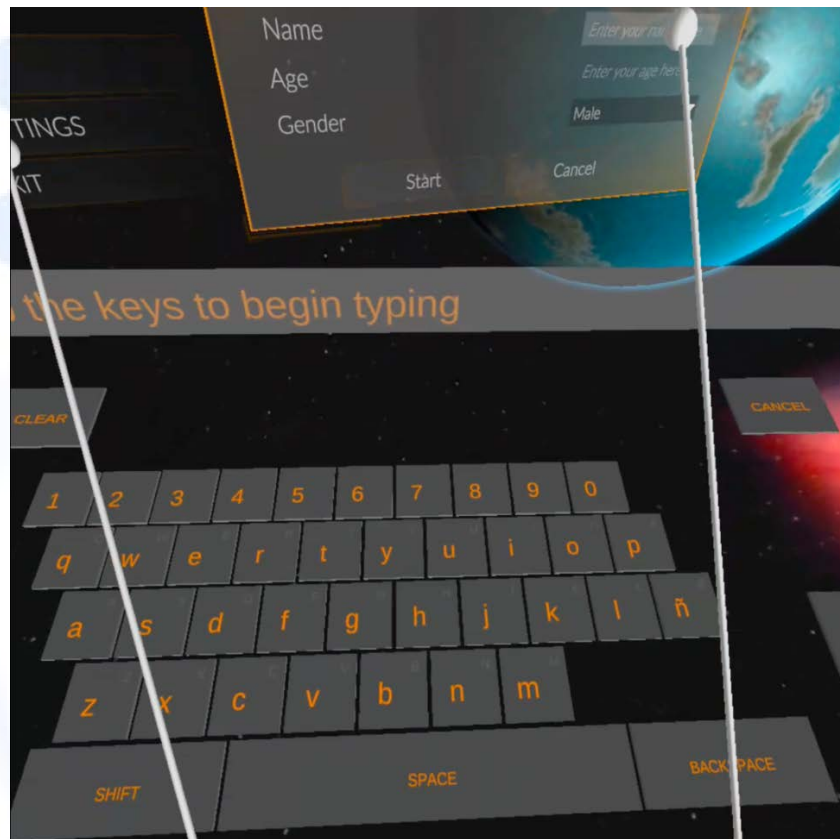
- Premiamo il pulsante "Gioca", questo aprirà il sottomenu in cui sceglieremo se creare un nuovo gioco o caricarne uno esistente



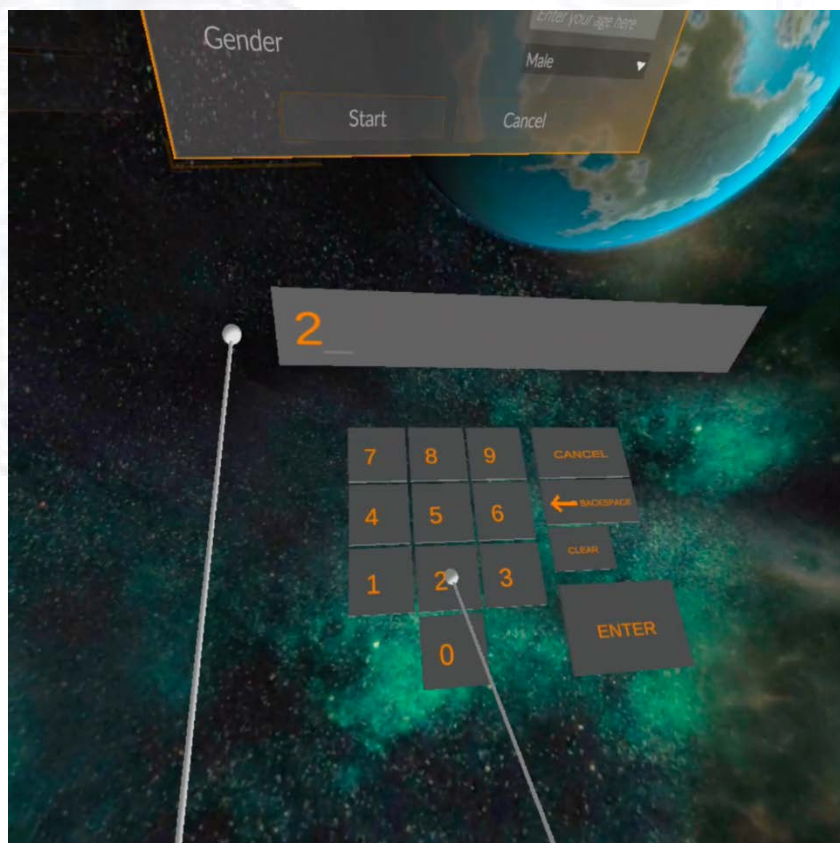
- Nella finestra *NUOVO GIOCO* Inseriamo il nome e l'età del giocatore, cliccando sulla casella di testo si aprirà la tastiera per l'inserimento dei dati



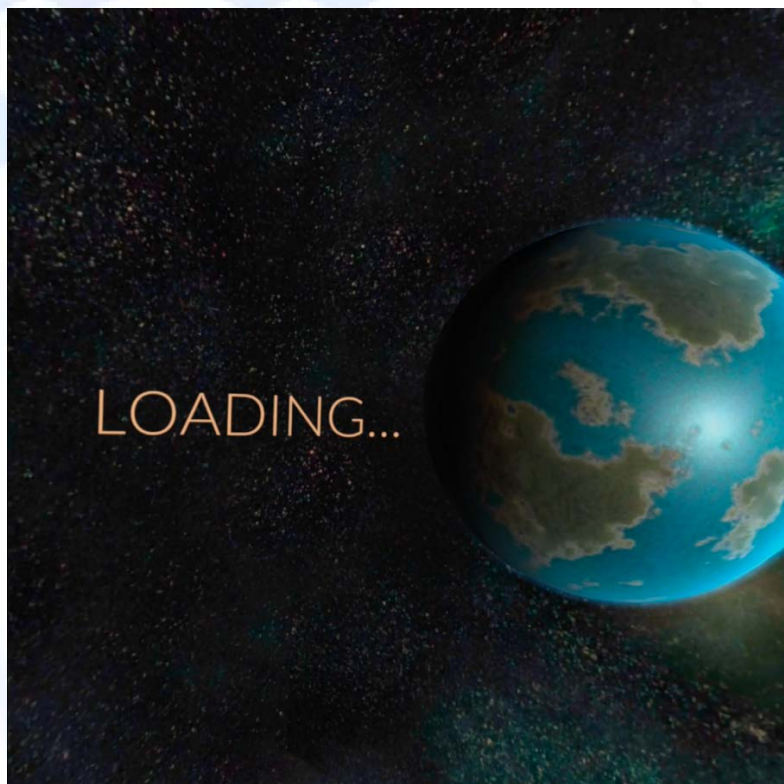
- La tastiera ci permetterà di inserire il nome e i dati di età utilizzando alcuni stick. Sarà scritto come se fosse uno xilofono



- La tastiera per inserire l'età sarà solo numerica e limiterà l'inserimento



- Una volta premuto il pulsante "Start", il gioco inizierà a caricarsi. Ci vorranno alcuni secondi.



MADONNA

- Una volta caricato il gioco, appariremo sulla nave madre. Apparirà un messaggio che ci dirà come muoverci sulla nave

Il bastone di movimento verrà utilizzato durante il gioco per spostarsi attraverso i mondi e quindi trovare i pannelli delle attività.



- Una volta toccato il pallino con il telecomando, si sveglierà. WIBU spiegherà un'introduzione al gioco e alla nave



- WIBU ci mostra la schermata principale da cui sceglieremo il pianeta su cui viaggiare e dove consulteremo i punteggi.



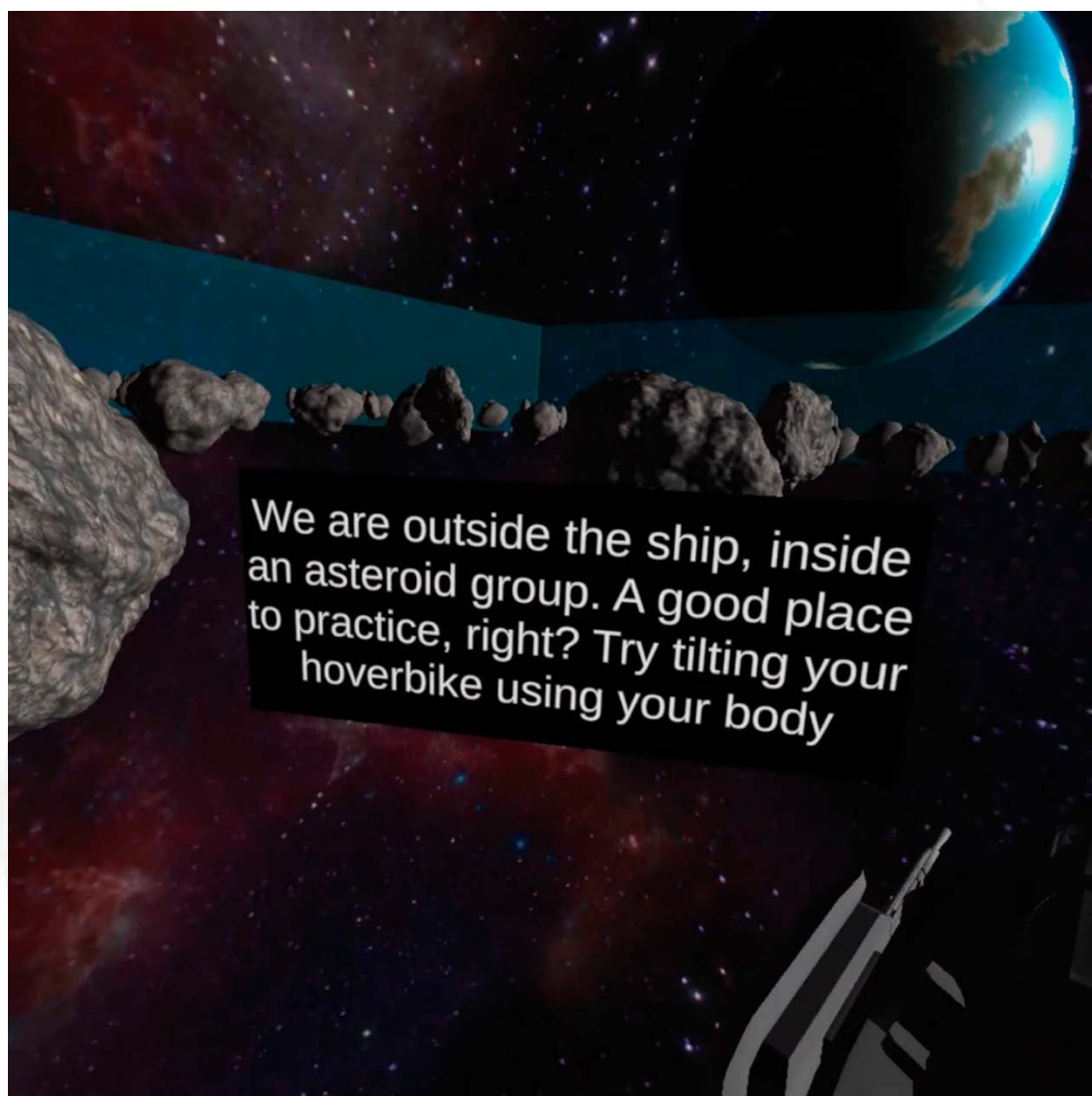
- Una volta che WIBU ci invita a prendere la patente del motociclo volante dovremo toccarlo nuovamente con il telecomando per trasportarci all'area di guida



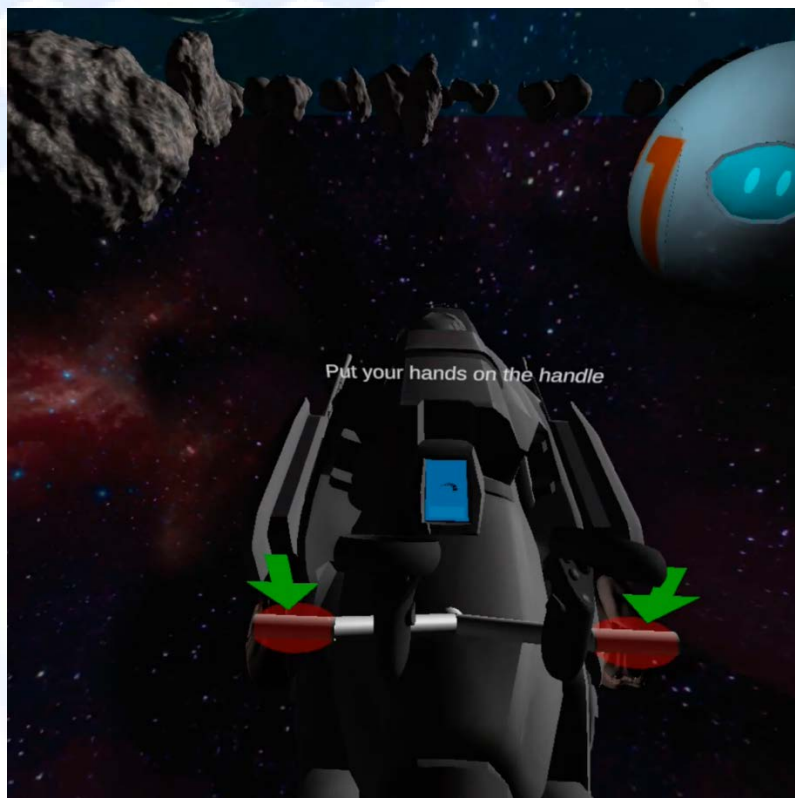
ESAME DI GUIDA

- Una volta trasportati all'area di guida, WIBU ci spiegherà passo passo in modo guidato tutto il necessario per controllare la moto volante

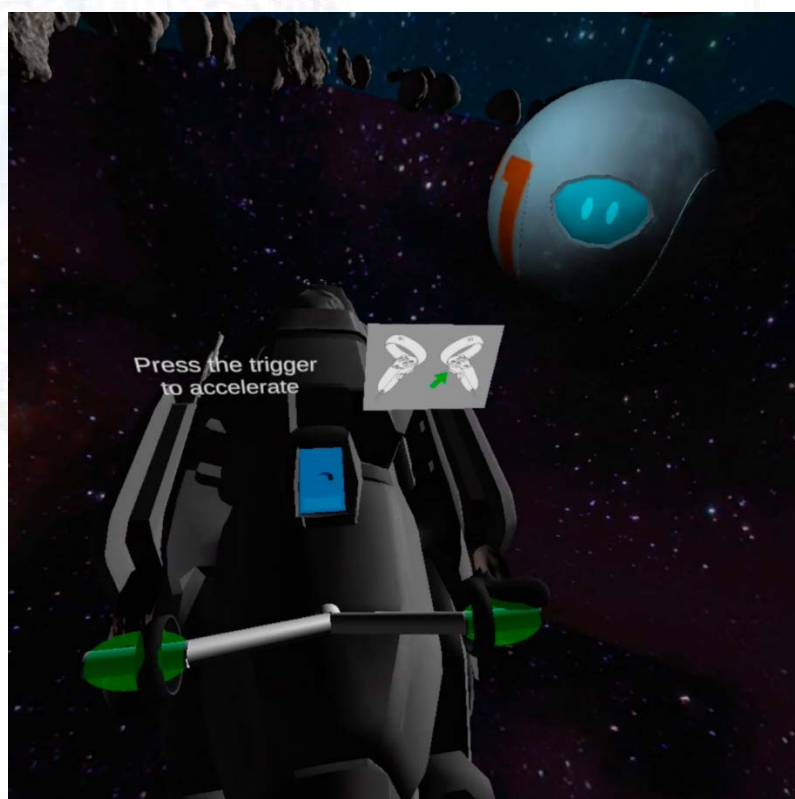
Il palco è una cintura di asteroidi che ci aiuterà a praticare la guida utilizzando ostacoli come



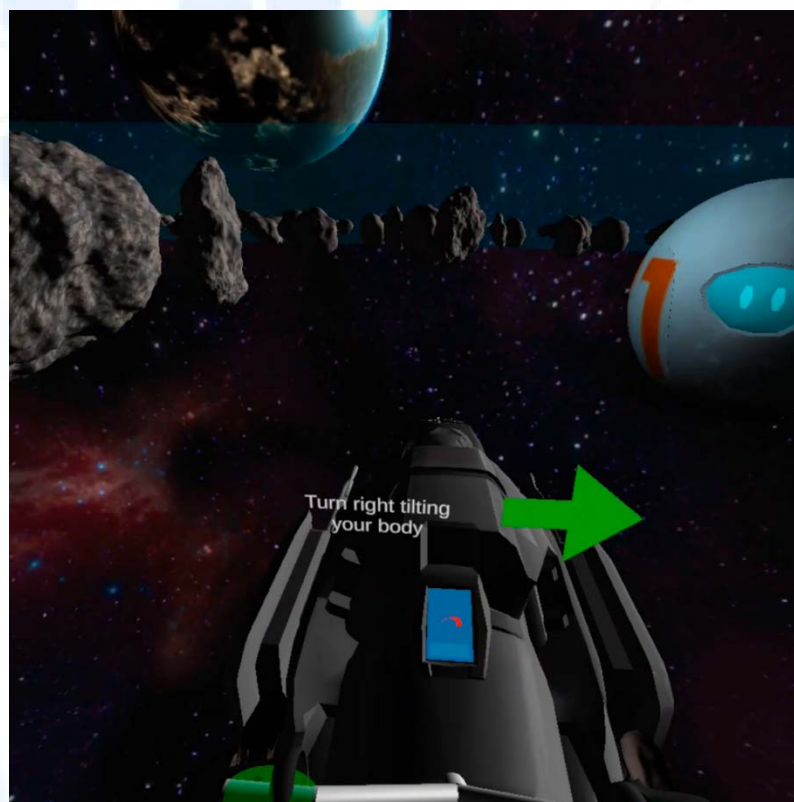
- WIBU indicherà uno ad uno i passaggi graficamente e in modo udibile come segue: Le mani dovrebbero essere messe sul manubrio per non perdere il controllo



- Useremo il grilletto del comando giusto per accelerare la moto



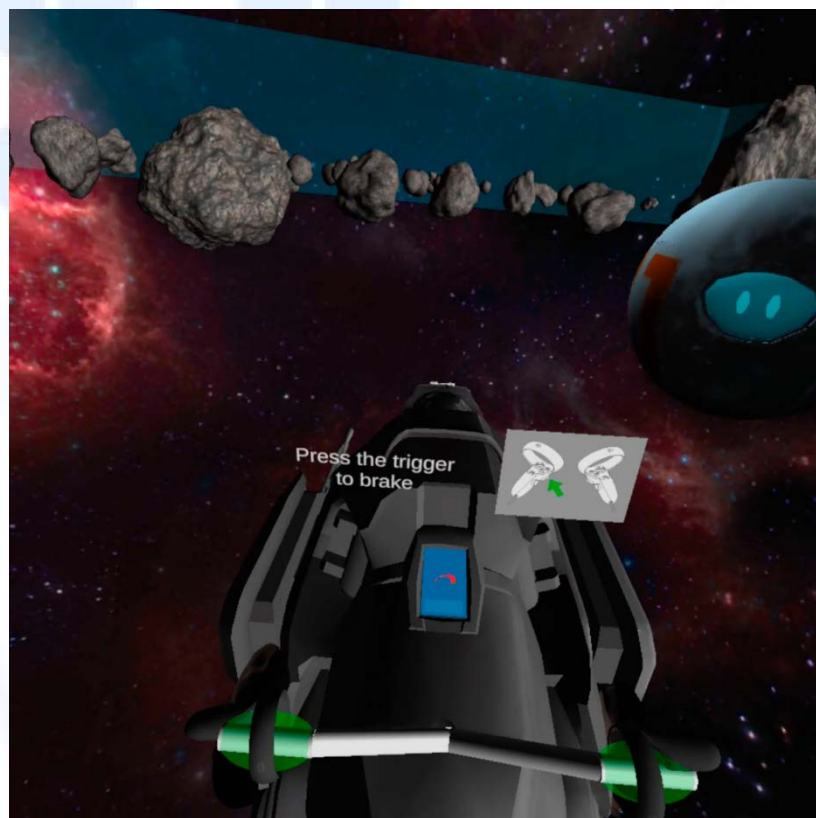
- Girando la nostra testa a destra la moto girerà a destra



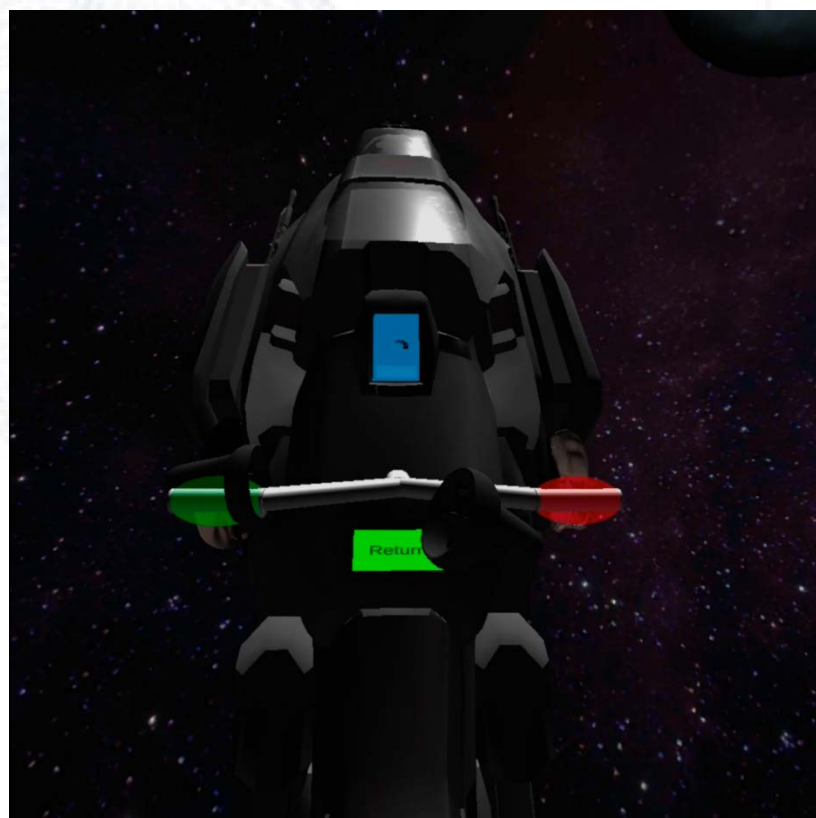
- Girando la nostra testa a sinistra la moto girerà a sinistra



- Il grilletto di comando sinistro verrà utilizzato per frenare la motocicletta



- Quando finiremo il test, il pulsante tornerà sulla nave da premere



VIAGGIO NEL PRIMO PIANETA

- Una volta ottenuta la patente di guida per la moto, WIBU indicherà che possiamo viaggiare sul primo pianeta dalla schermata principale

Fluridium sarà sbloccato su questa schermata e dovremo sceglierlo per iniziare il viaggio, possiamo anche scegliere un avatar.



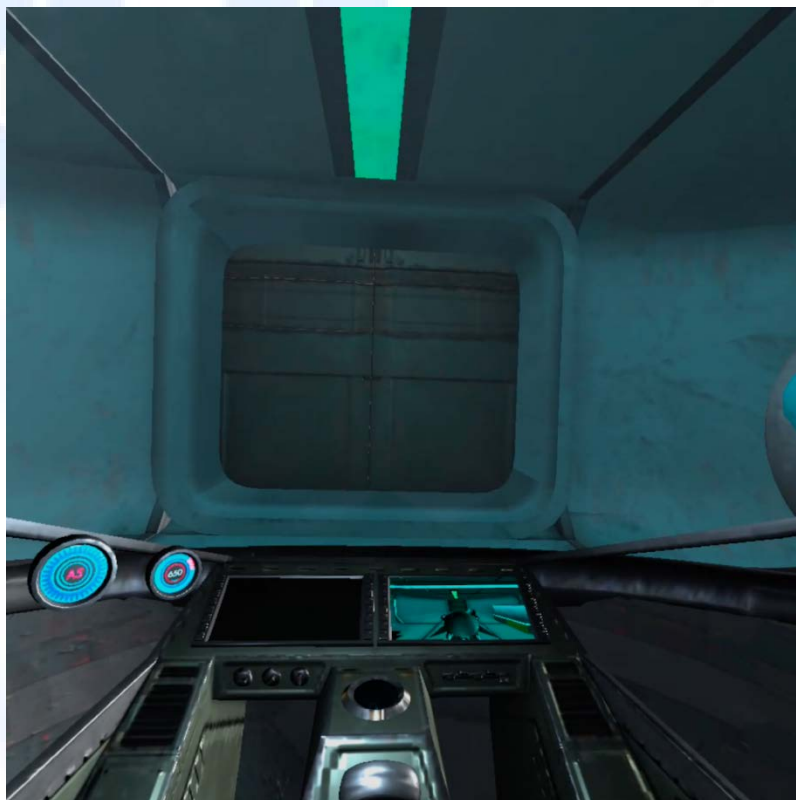
- Gli altri pianeti appariranno bloccati e questi verranno sbloccati quando completeremo il pianeta precedente



- Cliccando sul pianeta, apparirà una finestra che inizierà il viaggio verso il pianeta e non ci sarà ritorno finché non torni sulla nave madre.



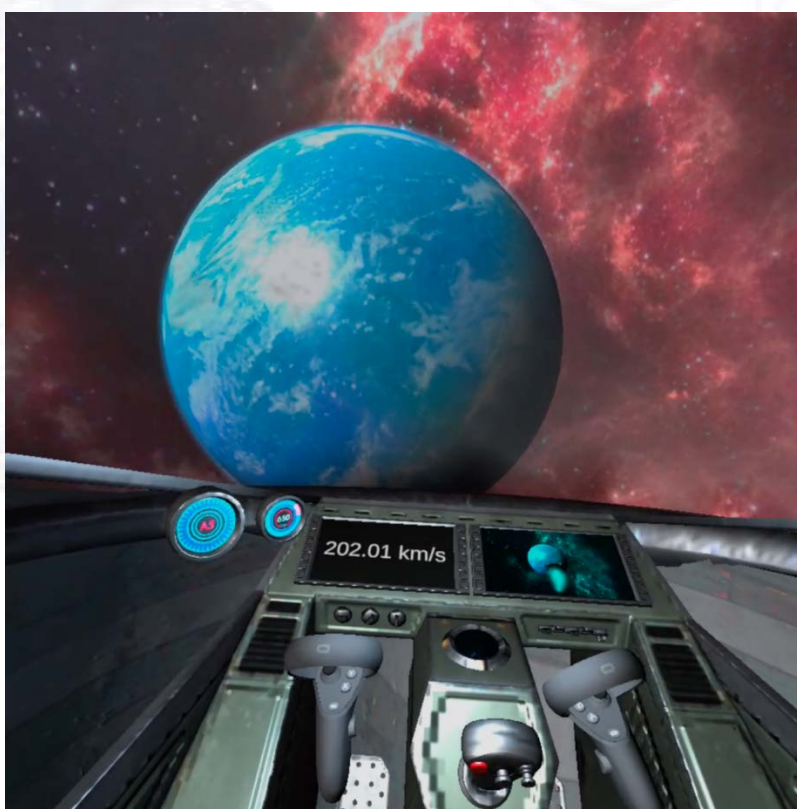
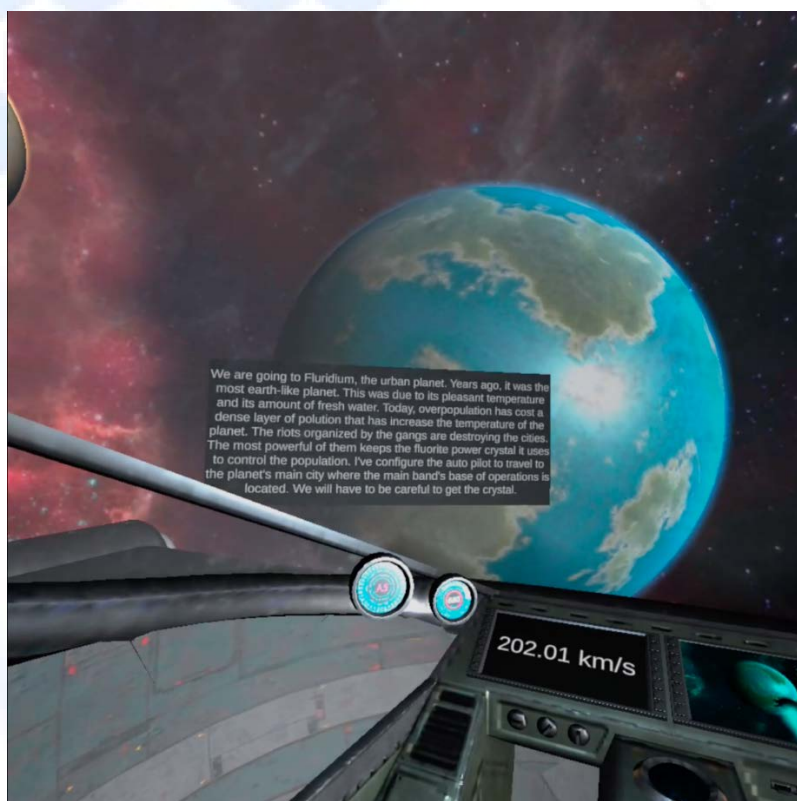
- Verremo trasportati sulla piccola nave che ci porterà sui diversi pianeti



- Per iniziare il viaggio spingeremo la leva di avviamento alla nostra destra



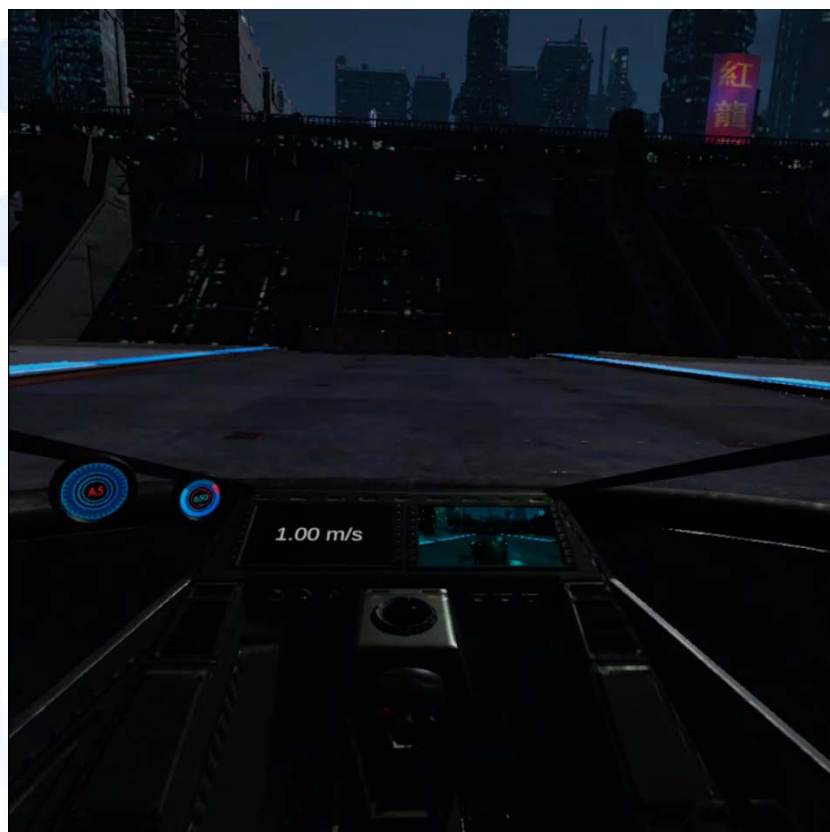
- Durante il viaggio sul pianeta WIBU ci racconterà una breve introduzione su quel pianeta. Alcuni dati saranno utili per alcune attività su quel pianeta





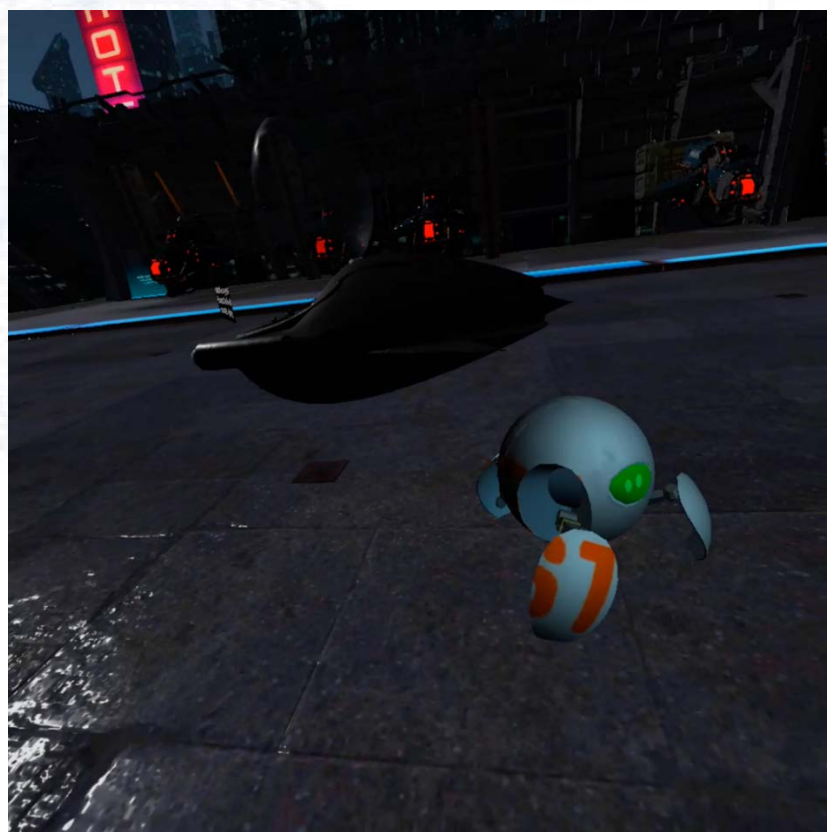
- Una volta entrati nel pianeta, inizierà l'atterraggio







- Una volta sbarcati, WIBU ci guiderà alla prima attività, il resto dovremo trovare da soli cercando i pannelli delle attività



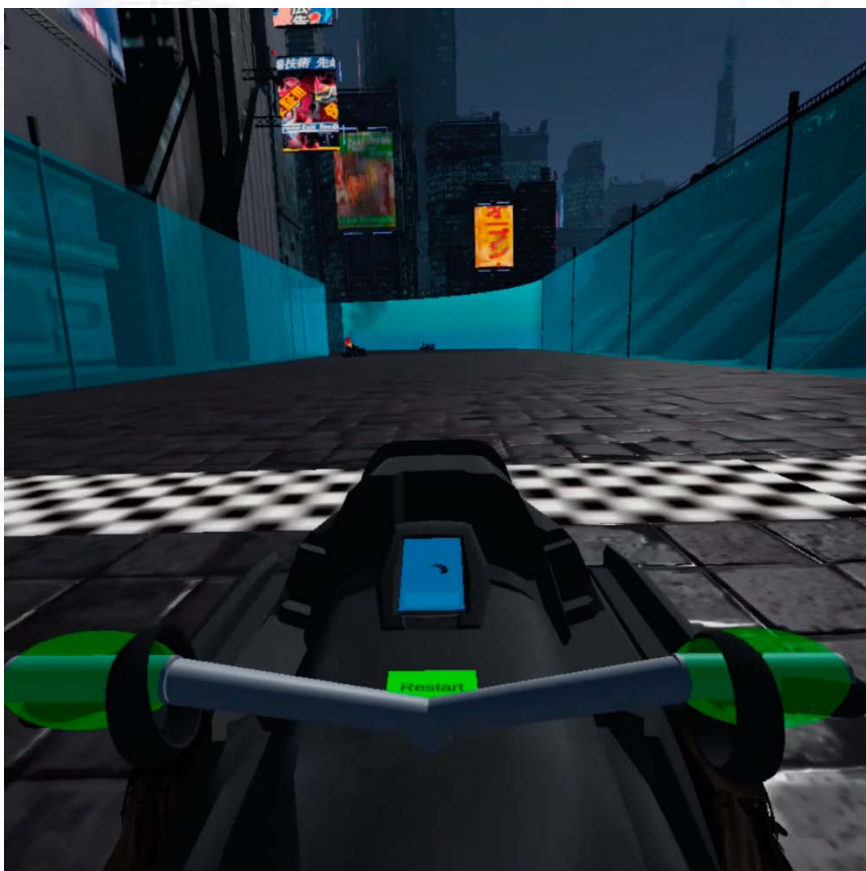
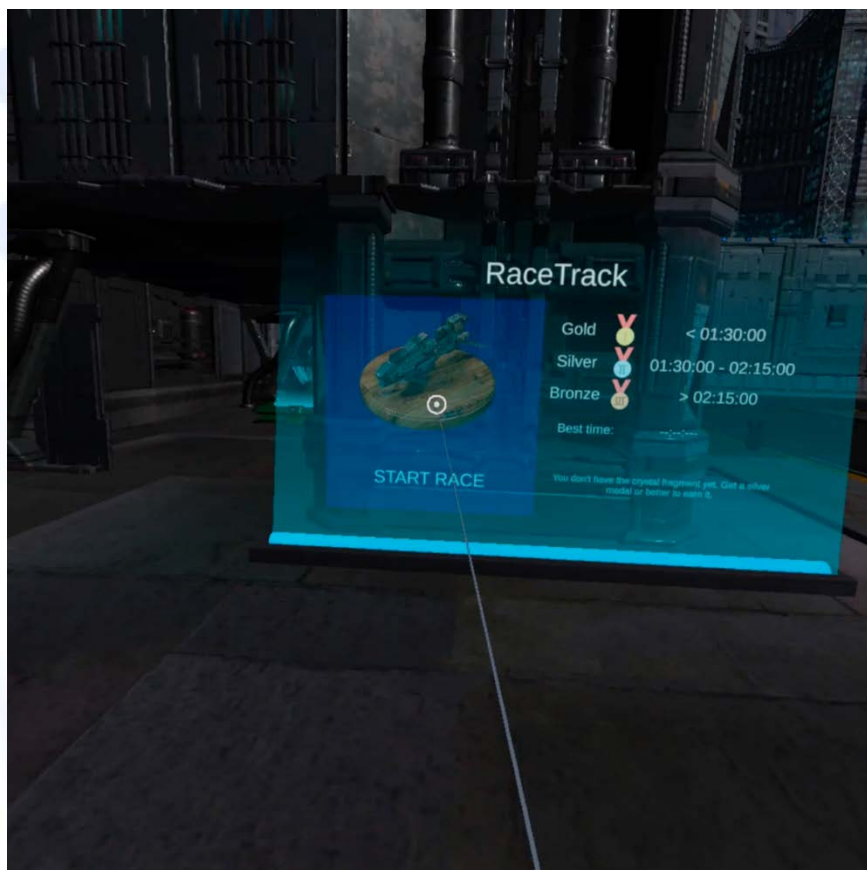


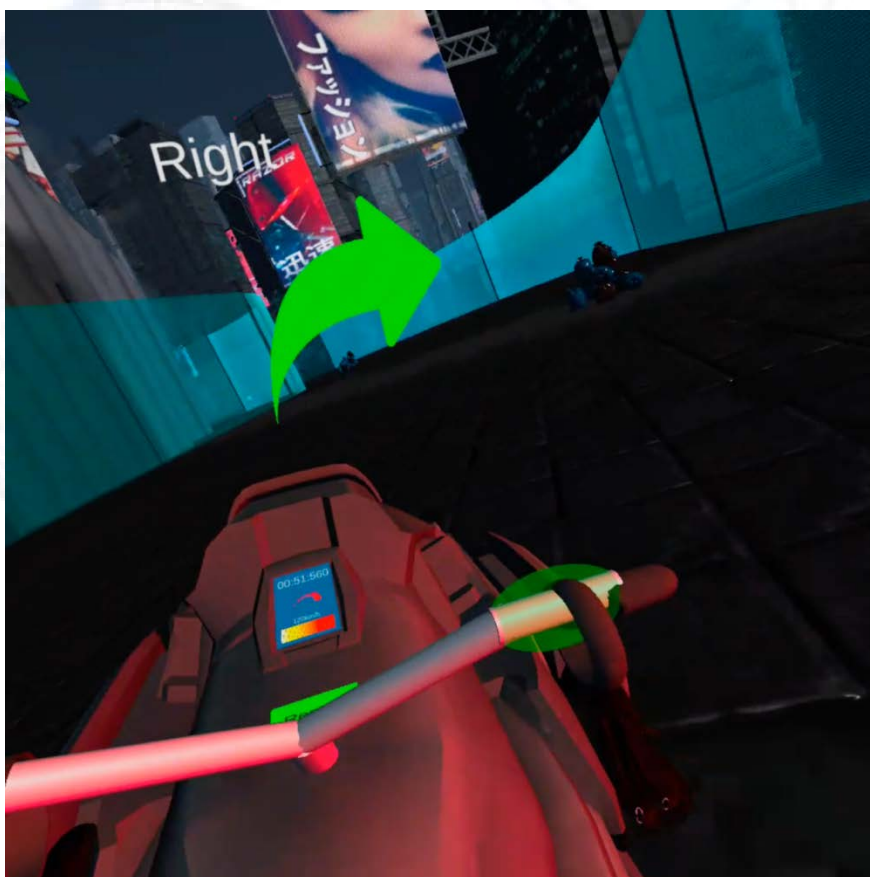
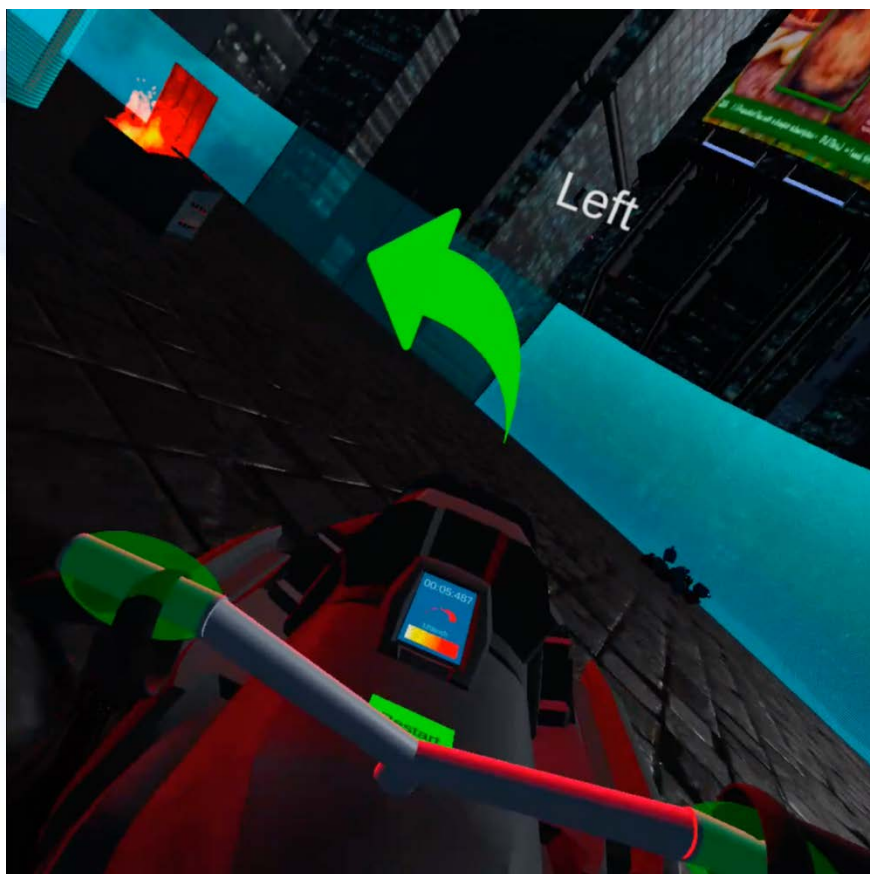
ATTIVITÀ: CARRIERA

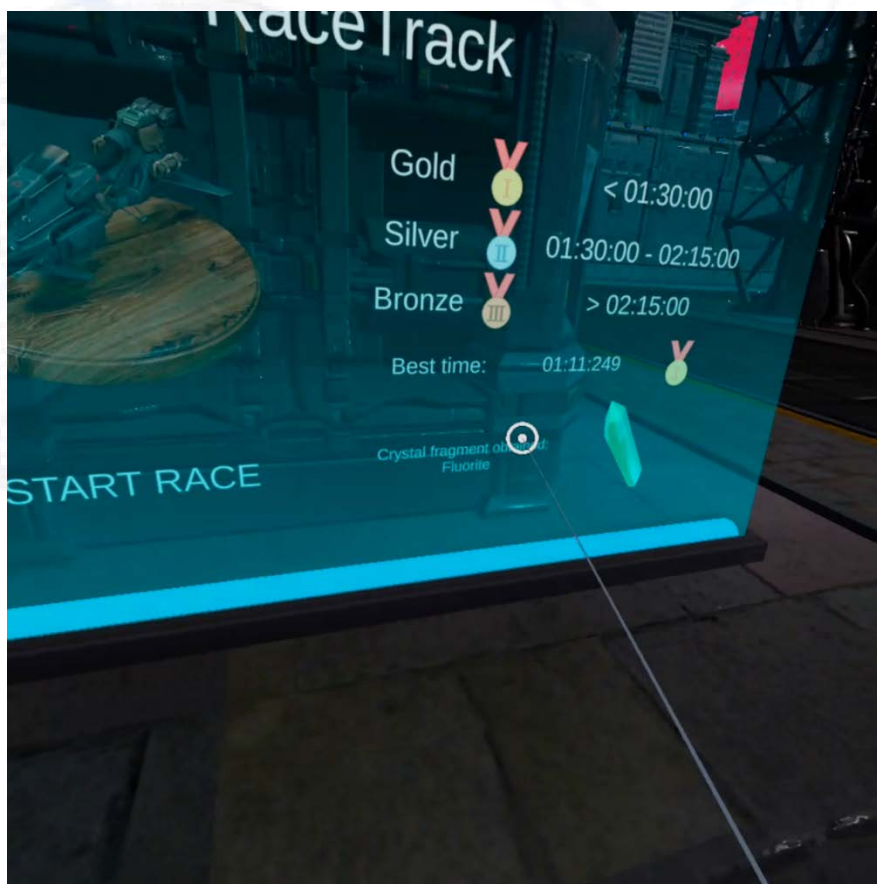
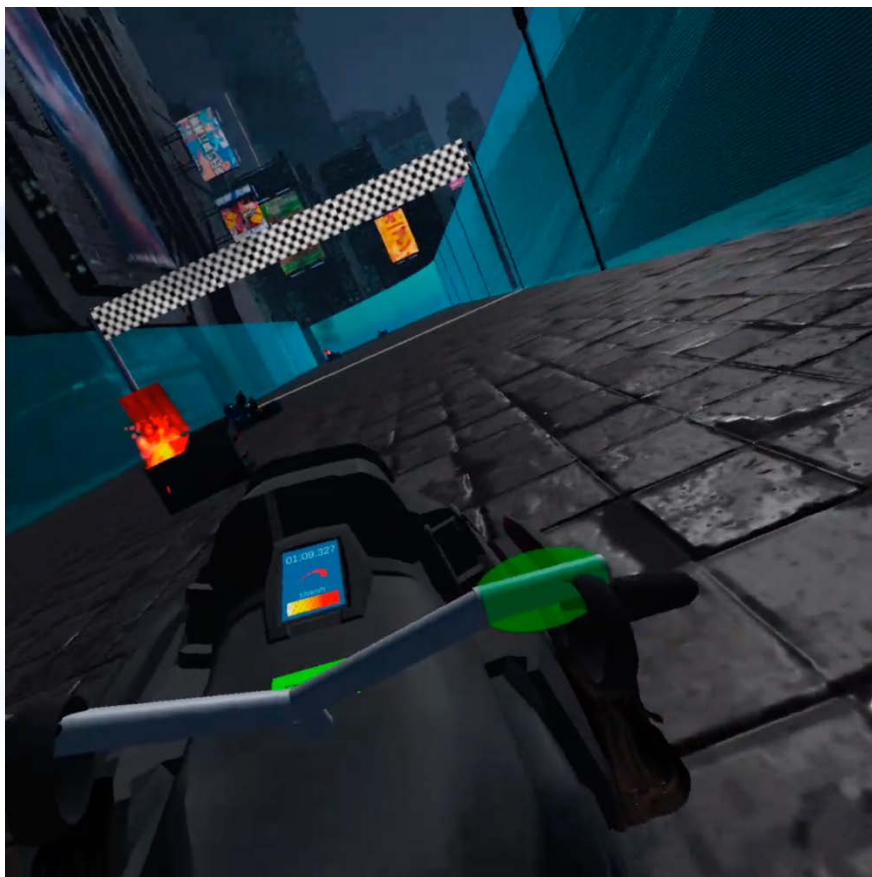
- Il carattere di quel pianeta spiegherà la storia dietro quell'attività. In generale, dovremo battere un certo tempo in un percorso ad ostacoli con guide audiovisive.
- La schermata da cui inizieremo l'attività *GARA* è quasi sempre vicino al carattere di quel pianeta.
- Di seguito sono riportate le immagini di questa attività per i pianeti Fluridium, Kowat e Atimolod.

FLURIDIO:



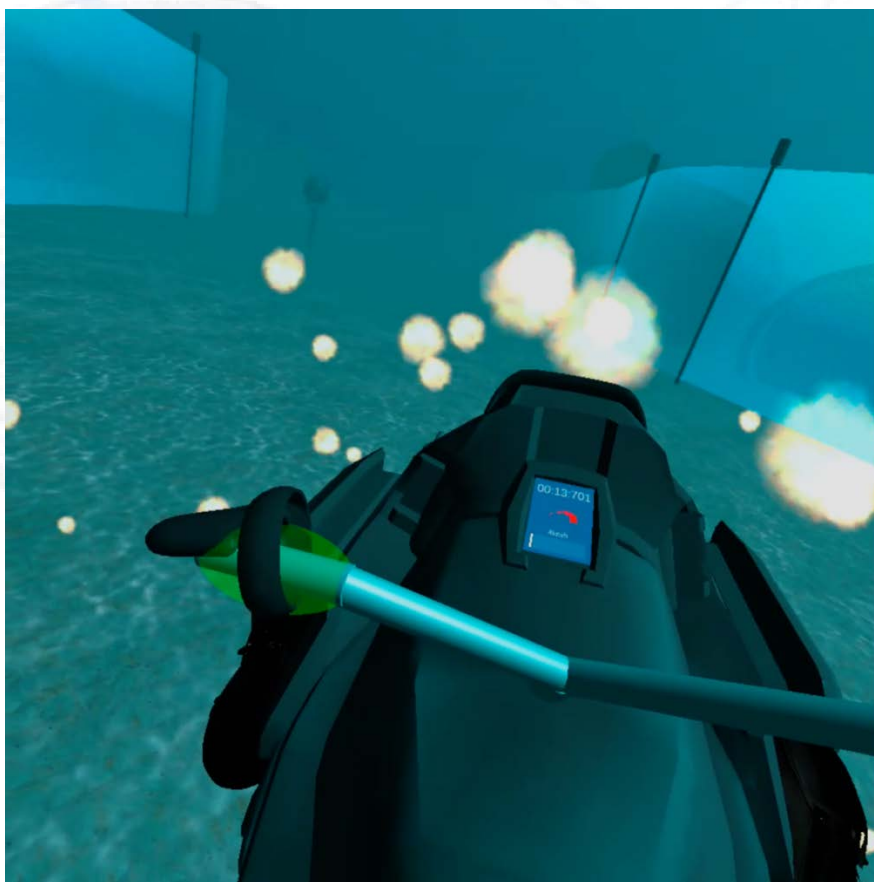


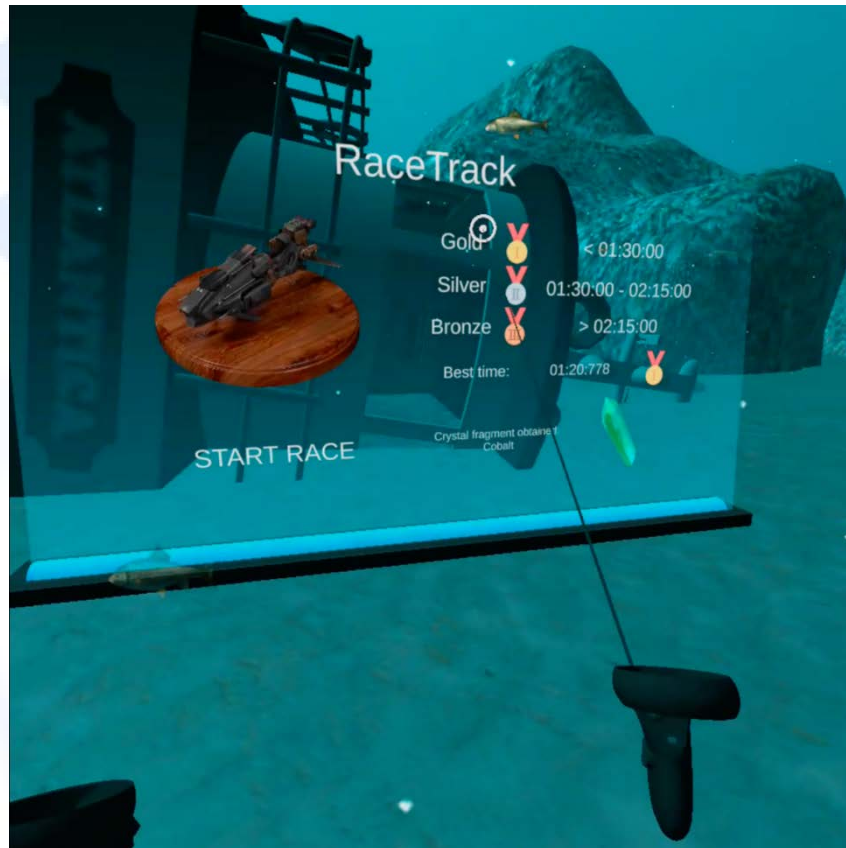




KOWAT:

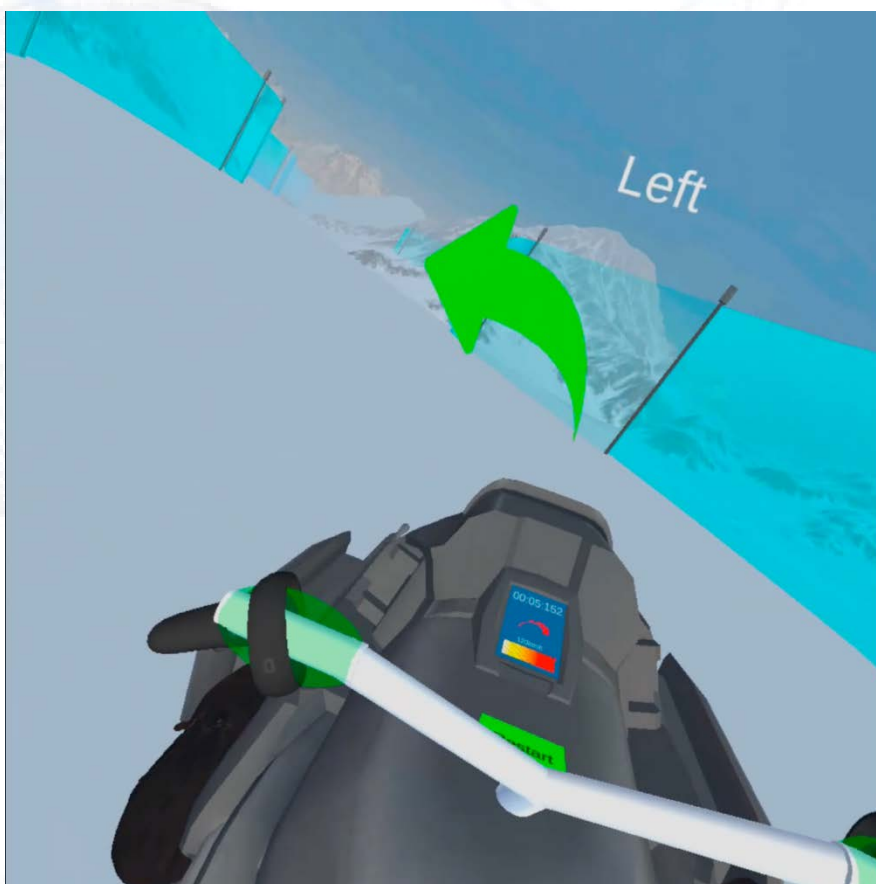






ATIMOLOD:

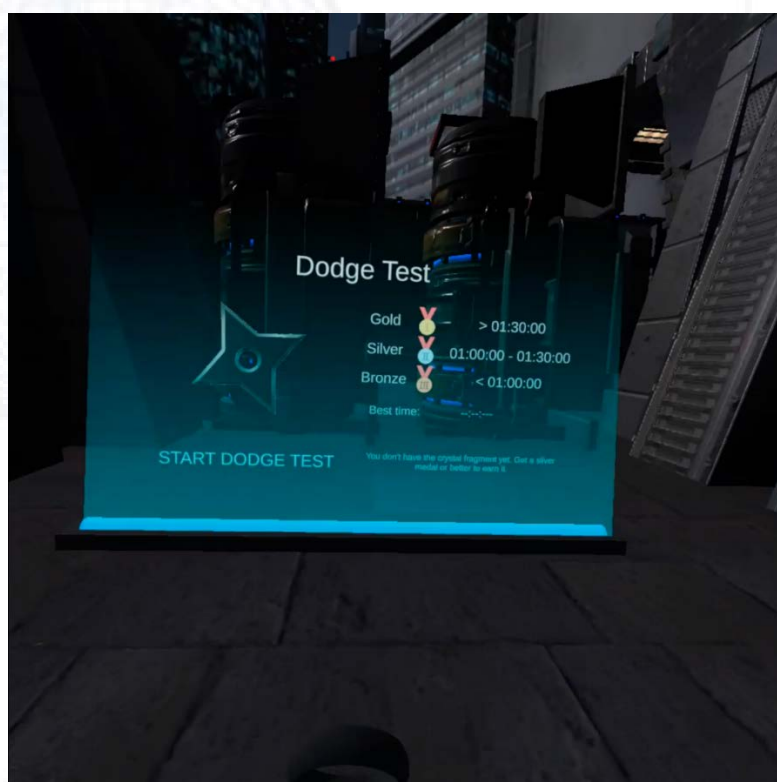
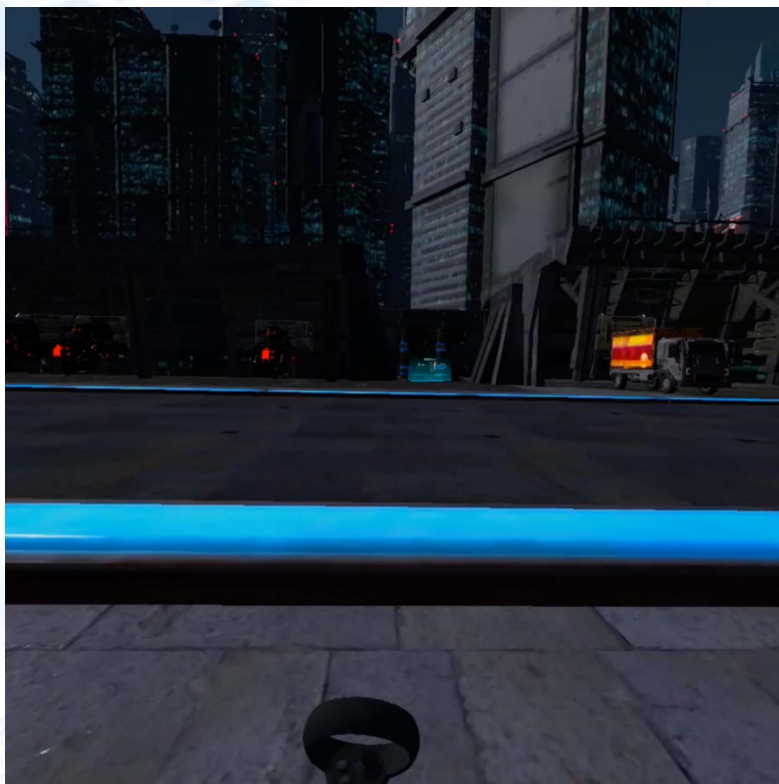






ATTIVITÀ: EVITARE GLI OSTACOLI

- Una volta completata la gara dovremo trovare l'attività successiva, per questo dovremo cercare il suo pannello. Il pannello sarà stato attivato al termine della gara.



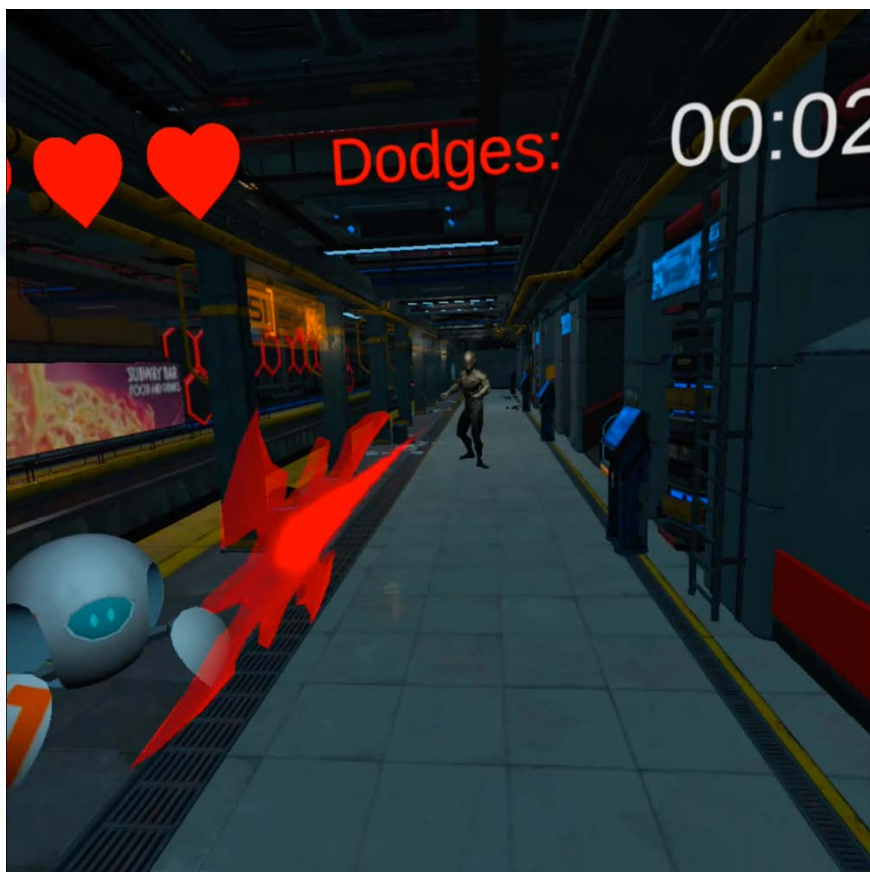


- In questa attività dobbiamo schivare gli oggetti che il personaggio ci lancia. Per questo utilizzeremo le indicazioni audiovisive che ci fornisce WIBU

Di seguito sono riportate le immagini di questa attività sui diversi pianeti

FLURIDIO:

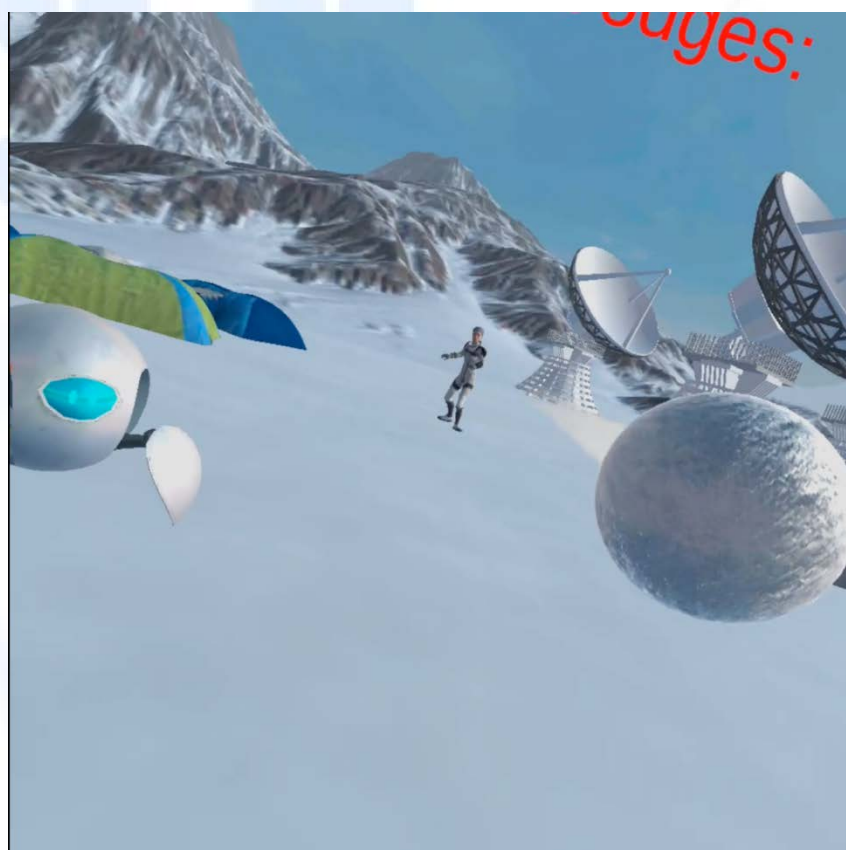




KOWAT:



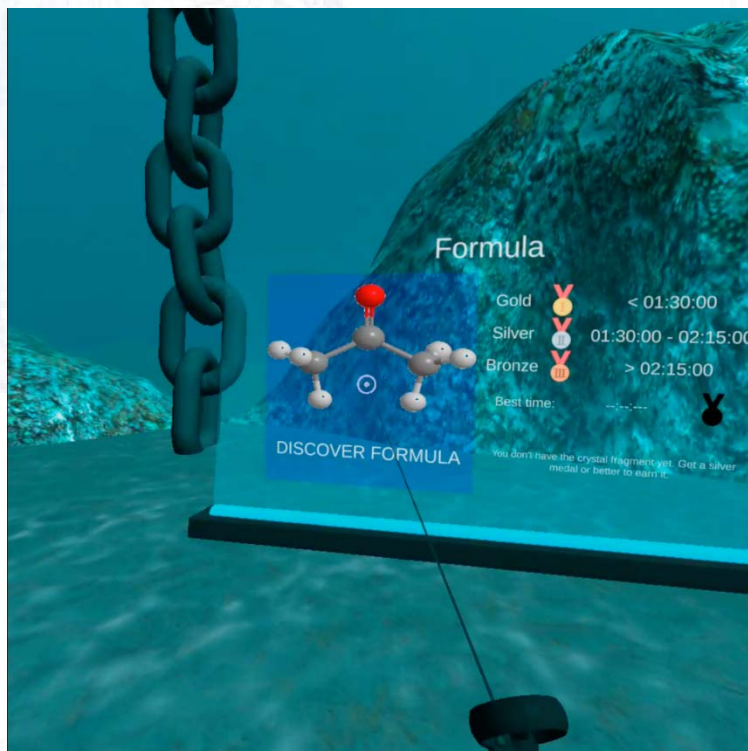
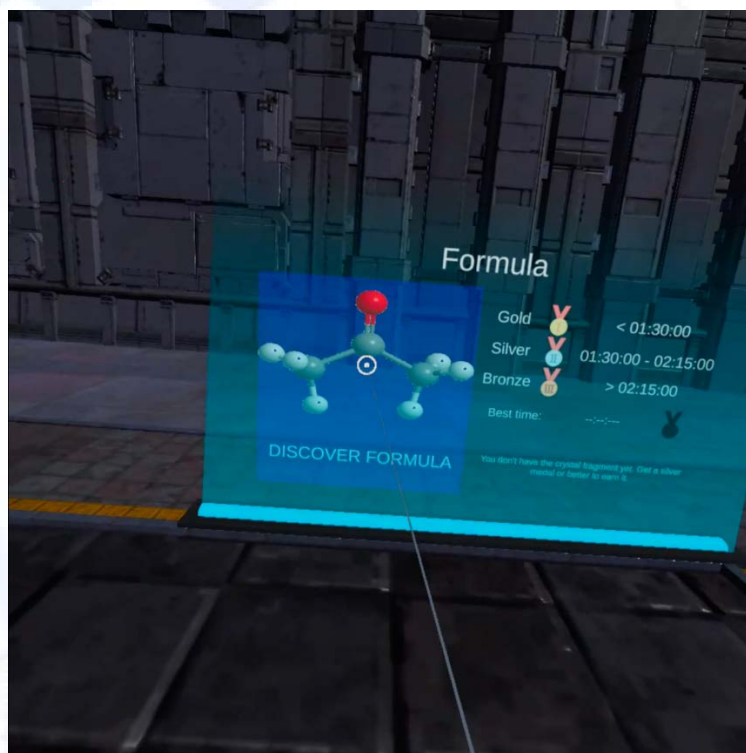
ATIMOLOD:



ATTIVITÀ: SCOPRI LA FORMULA

- Una volta superata l'attività di schivata, dobbiamo trovare il pannello delle attività dell'attività per scoprire la formula chimica dell'elemento di quel pianeta

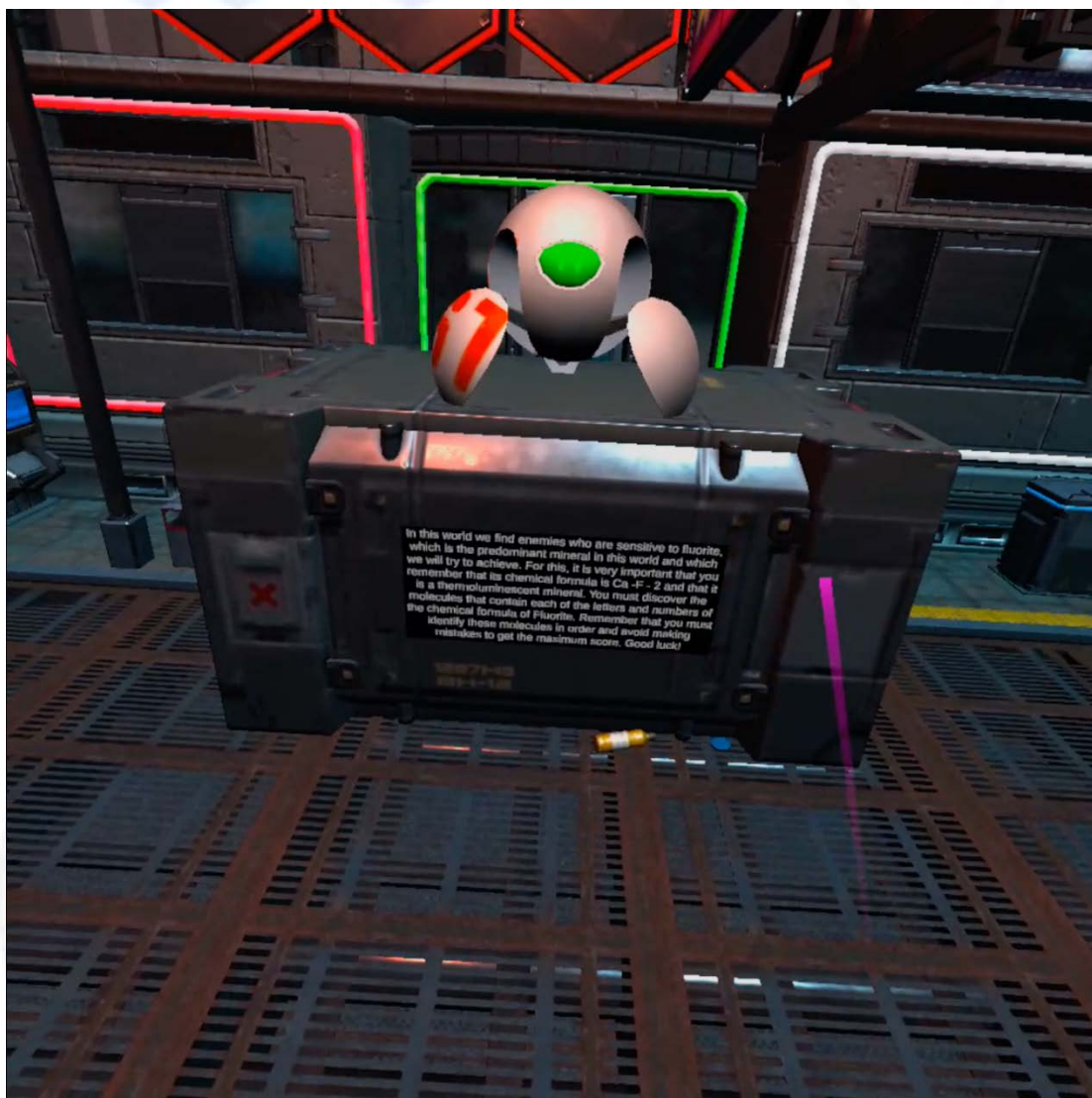
Di seguito è riportato quel pannello su diversi pianeti



- Di seguito è mostrato lo sviluppo di questa attività sui pianeti Fluridium, Kowat e Atimolod.

FLURIDIO:

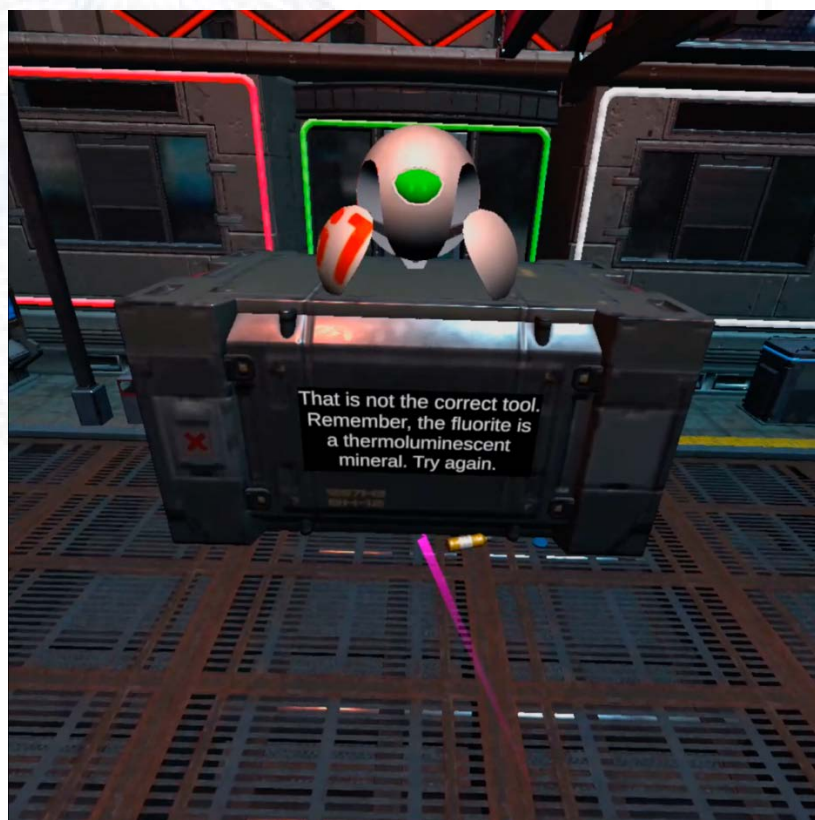
- o WIBU ci fornisce importanti informazioni sul minerale per scegliere lo strumento corretta



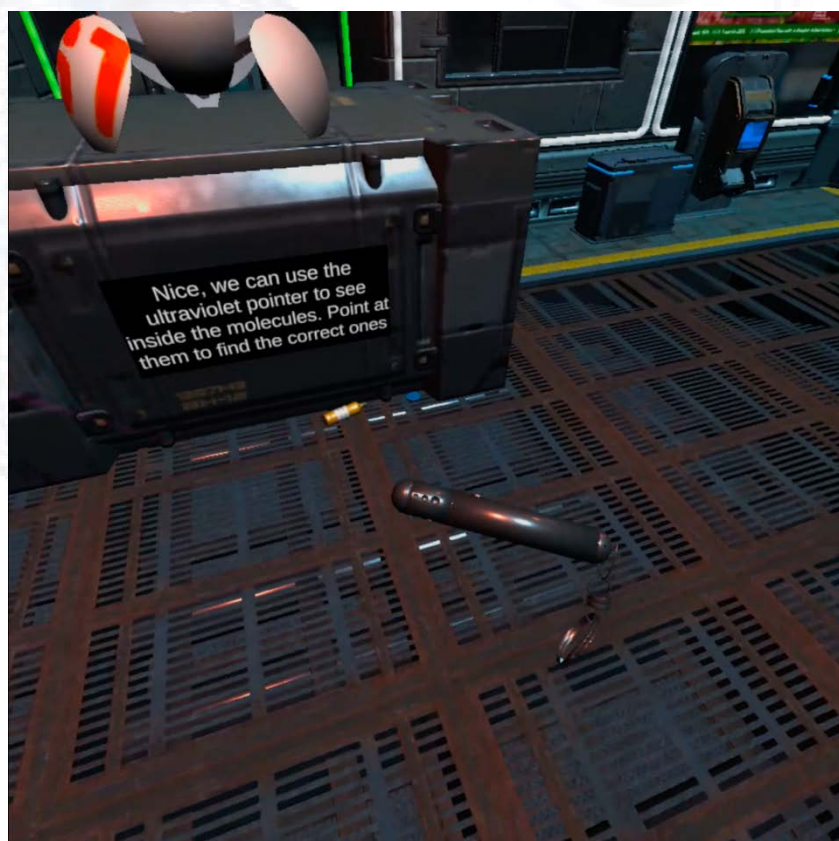
o Viene visualizzato il pannello di selezione degli strumenti



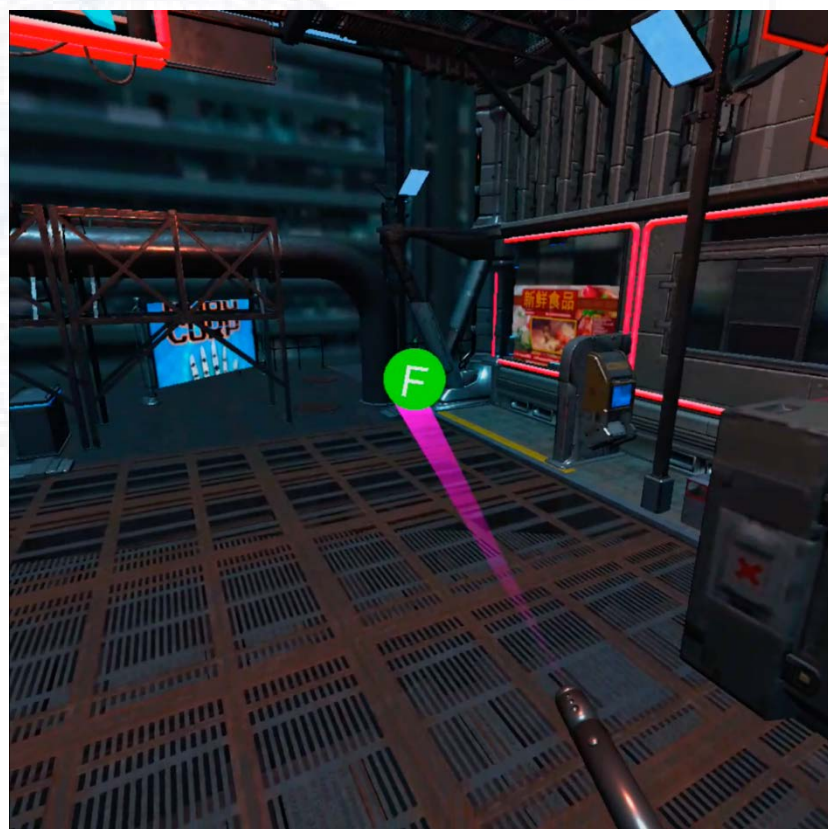
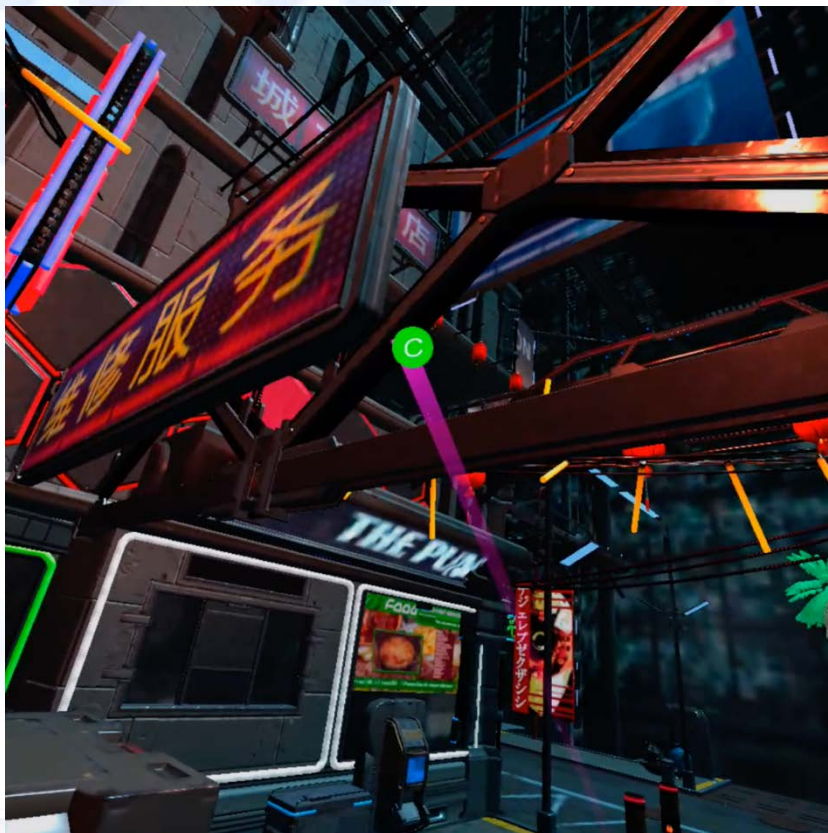
o Se falliamo, otterremo una breve caratteristica del minerale che ci aiuterà



o Ora sceglieremo lo strumento corretto (Laser UV per Fluridium)



o In Fluridium le molecole appariranno dall'alto verso il basso e sarà necessario sceglierli nell'ordine corretto.

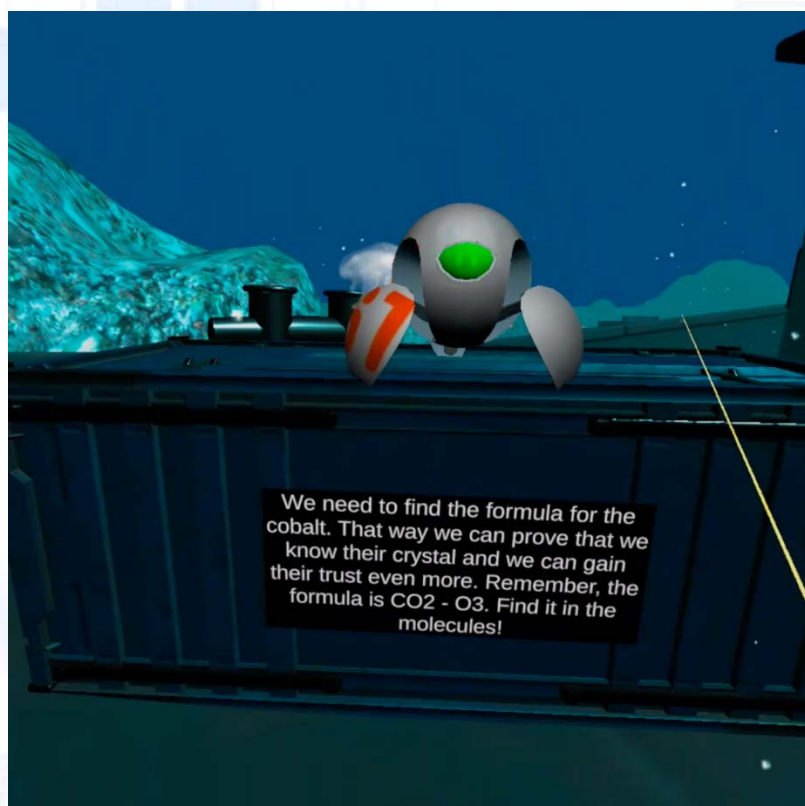


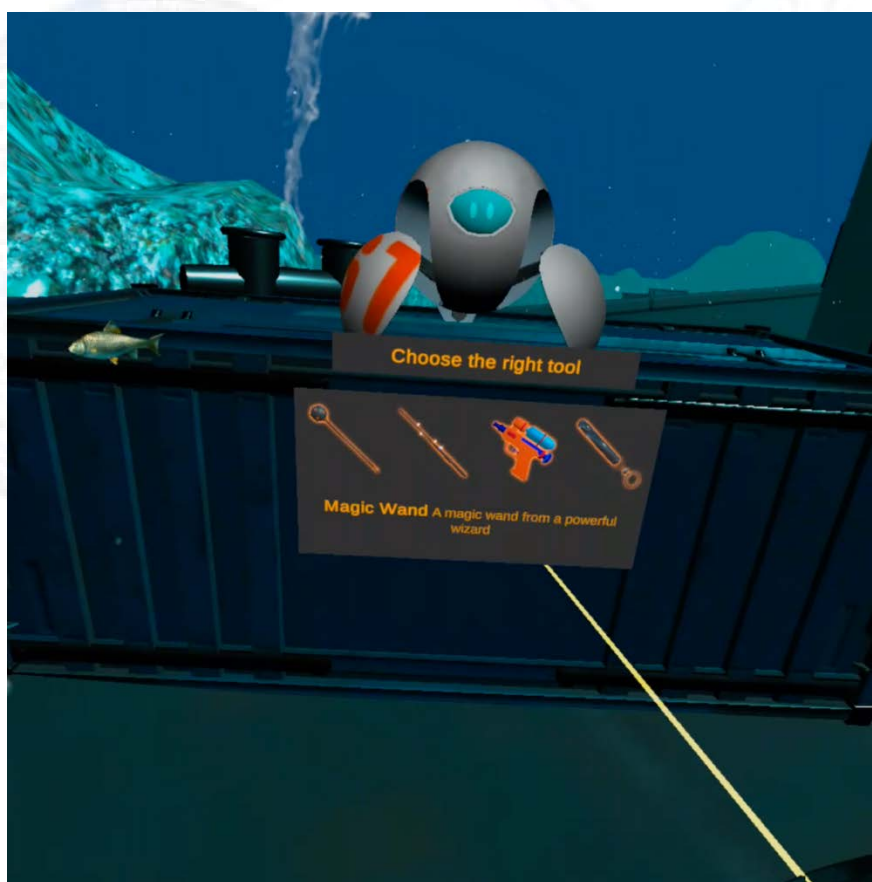
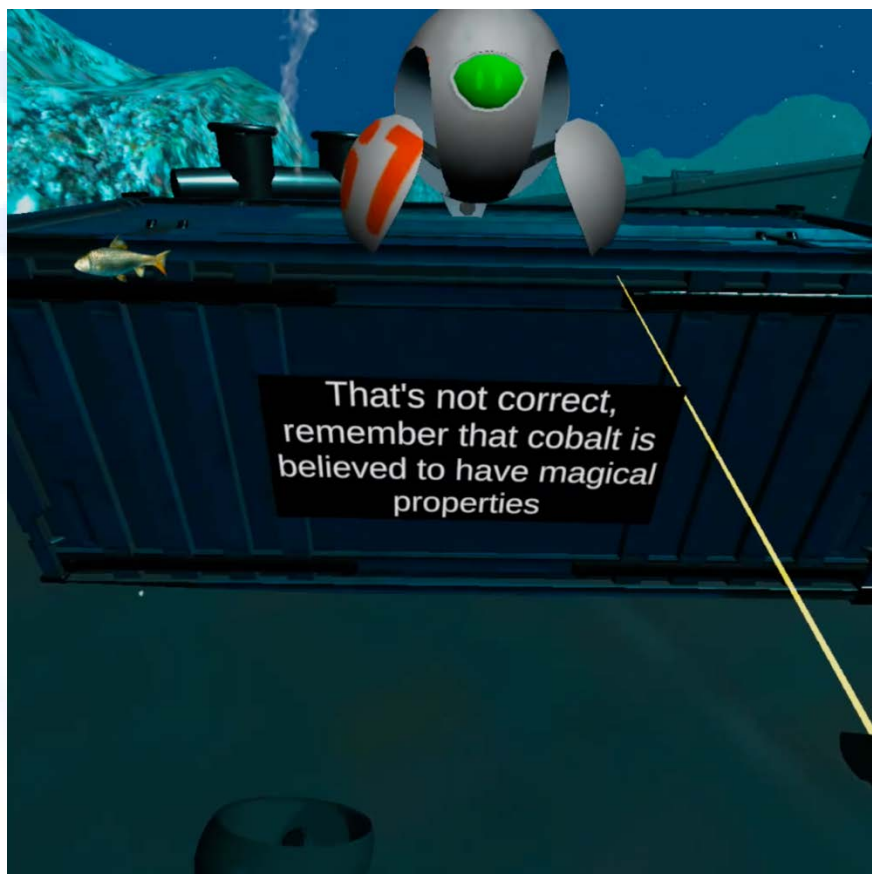
o Una volta completata la formula, otterremo quel frammento di cristallo

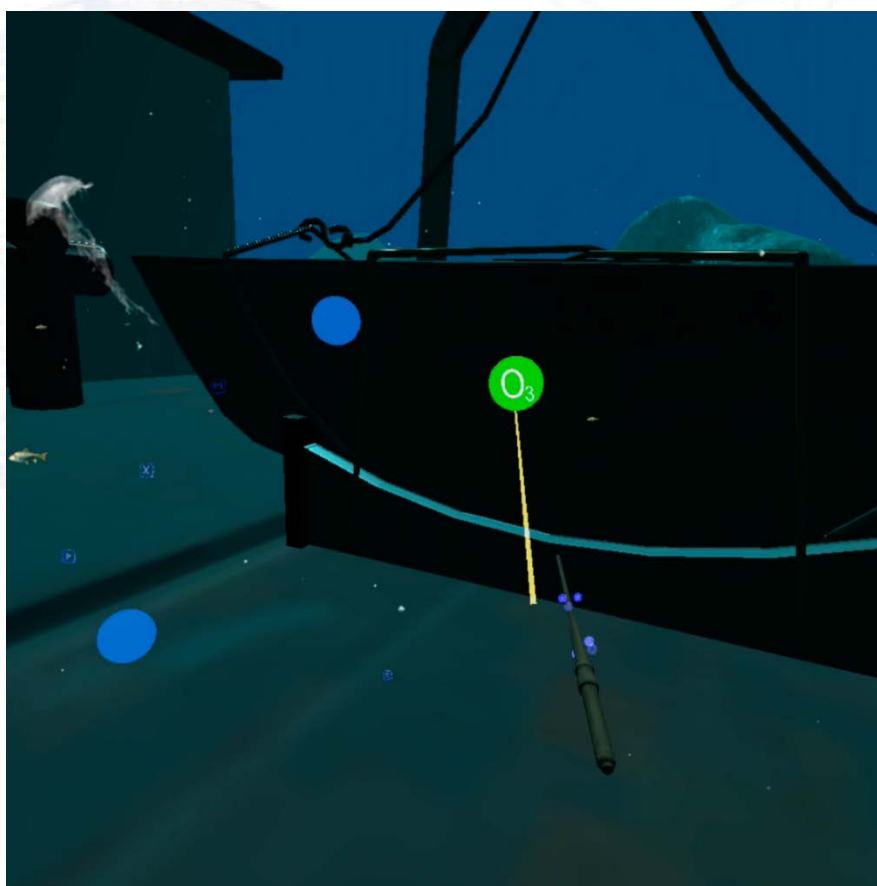
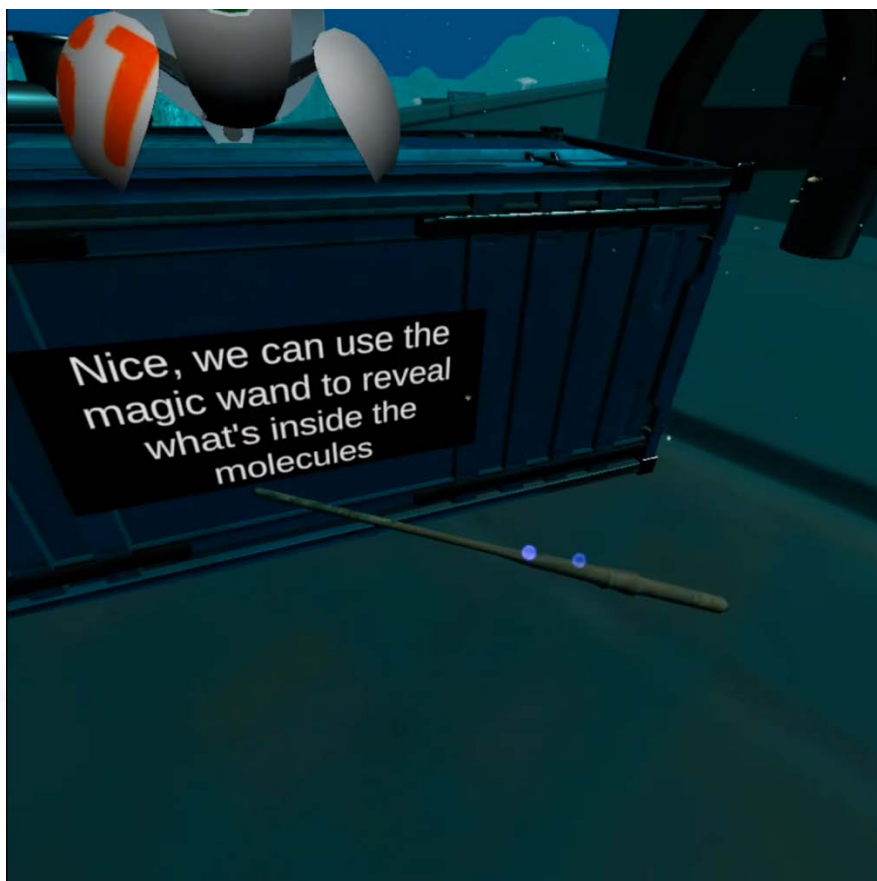


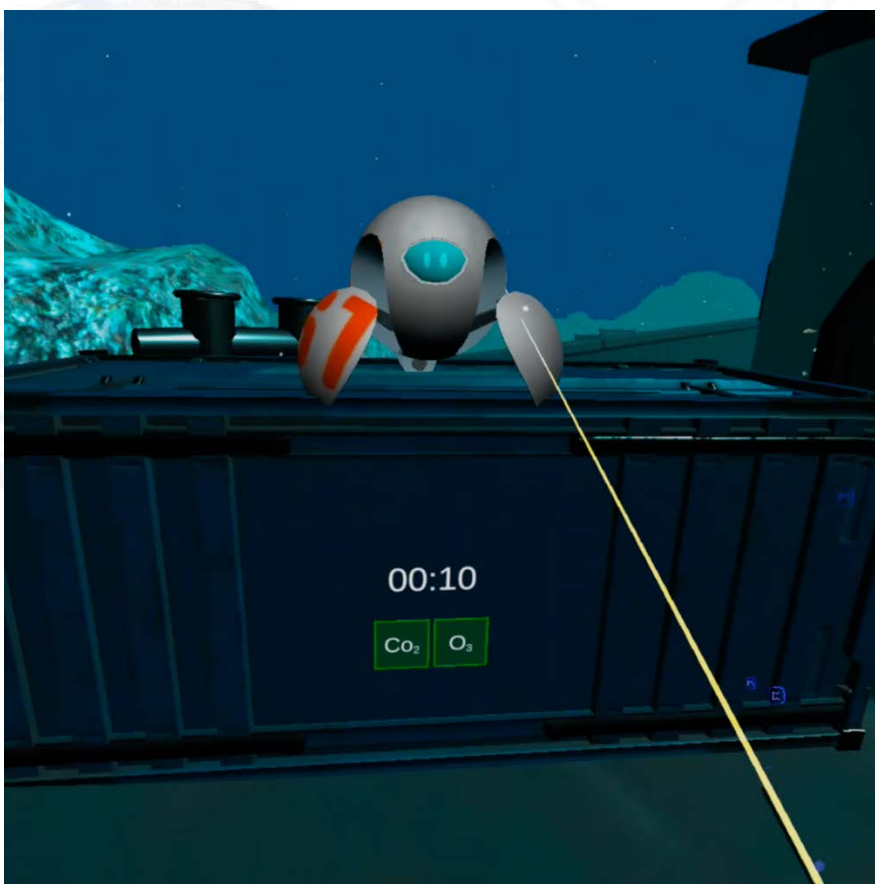
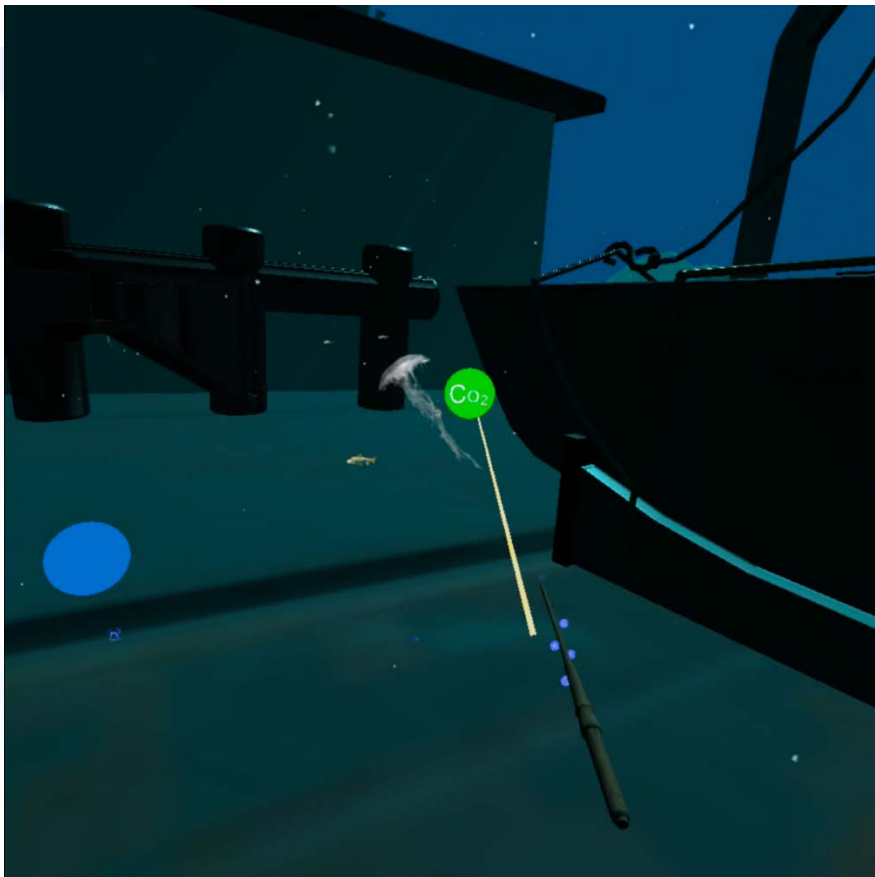
KOWAT:

o Lo stesso processo è seguito come in Fluridium ma le molecole ruotano intorno a noi





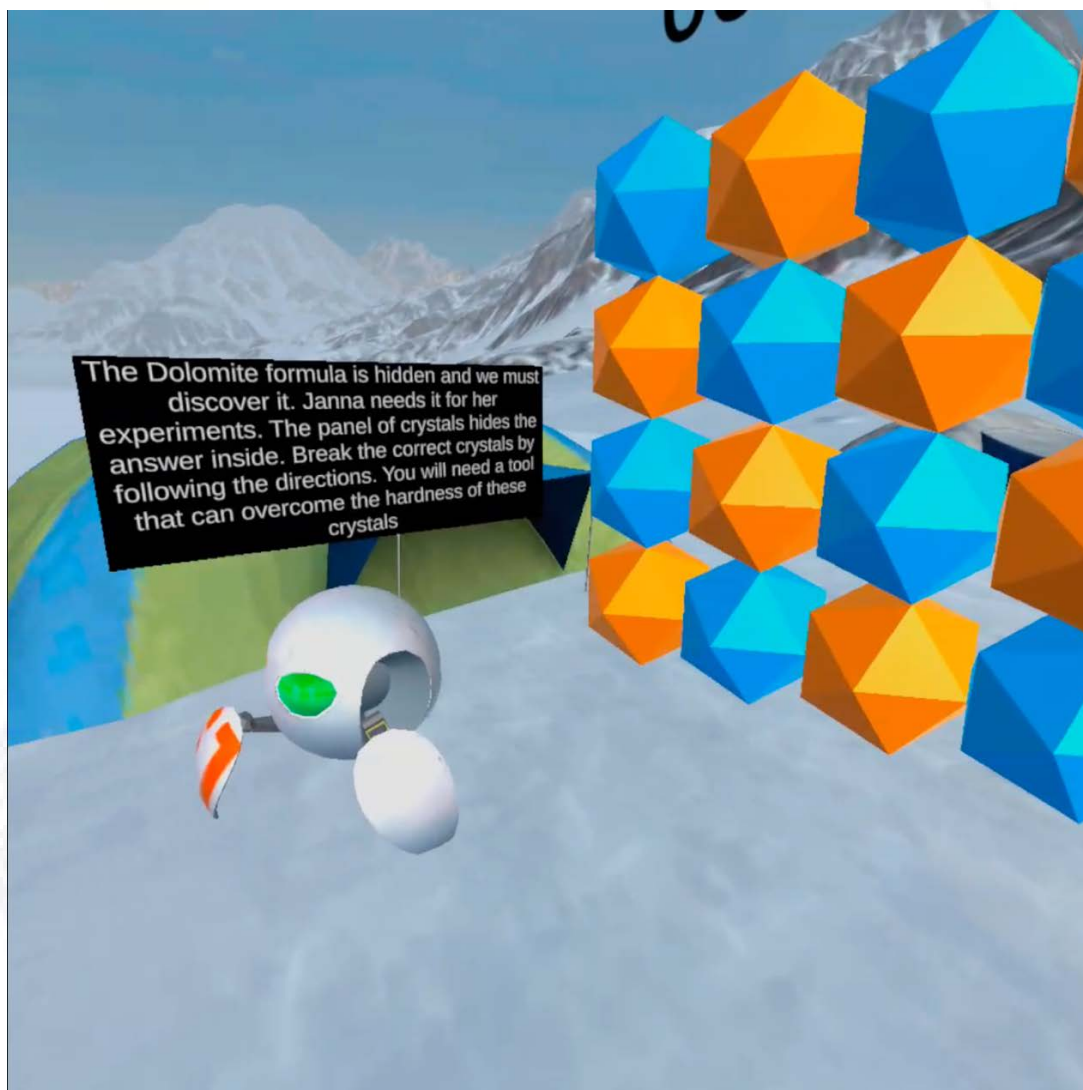


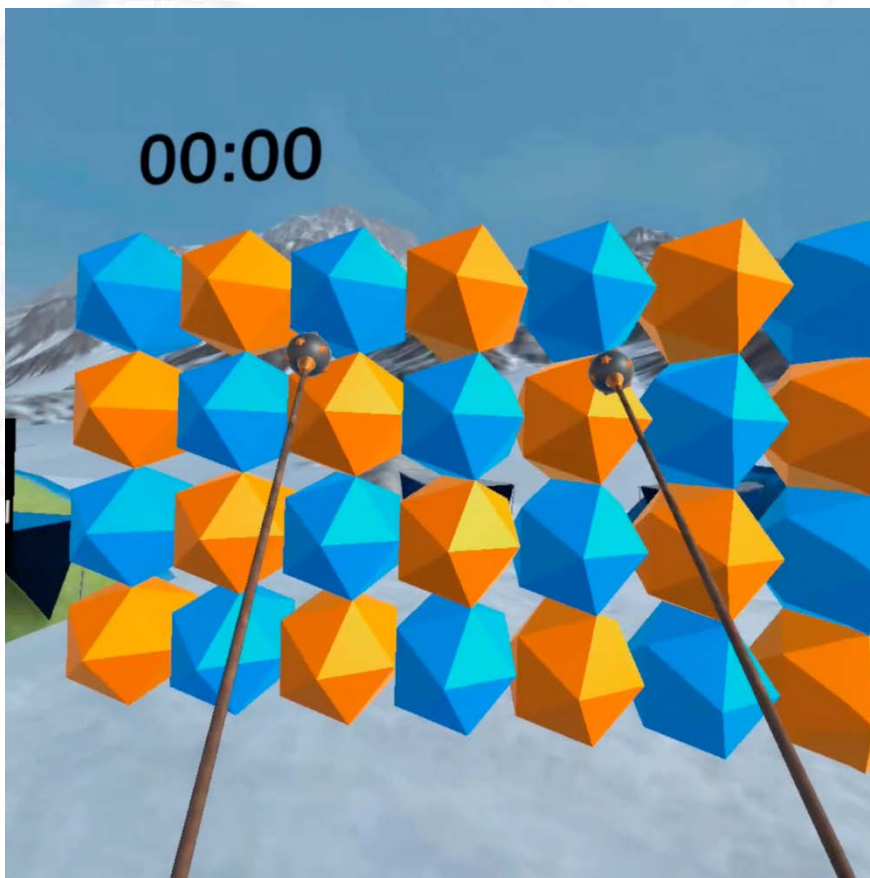


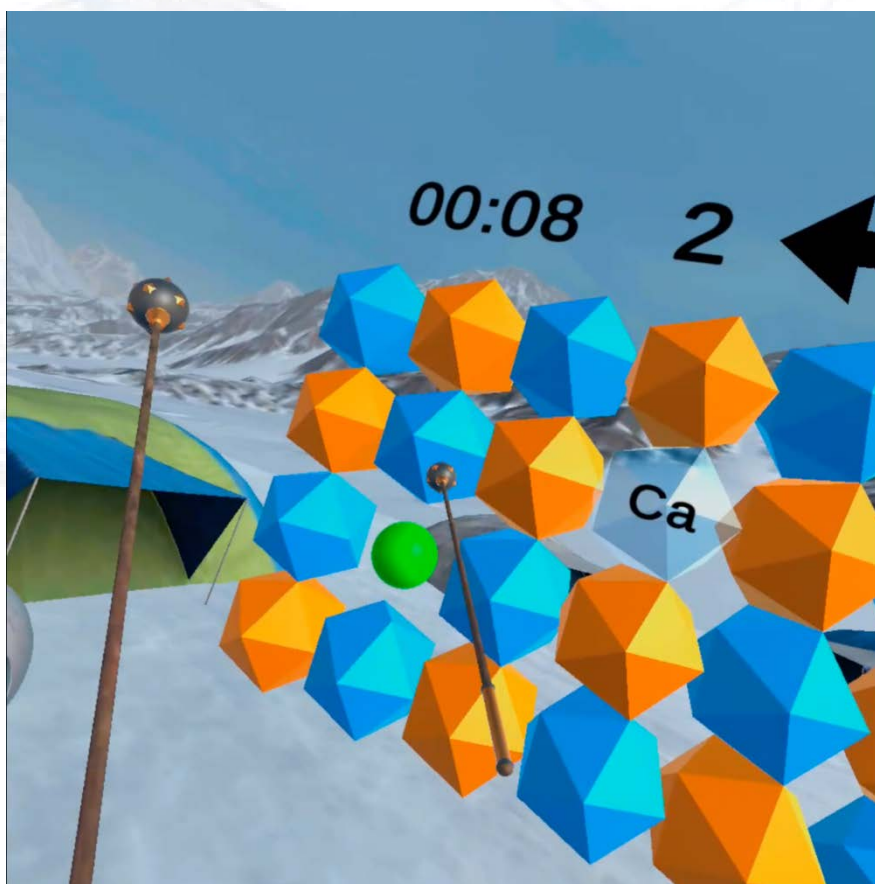
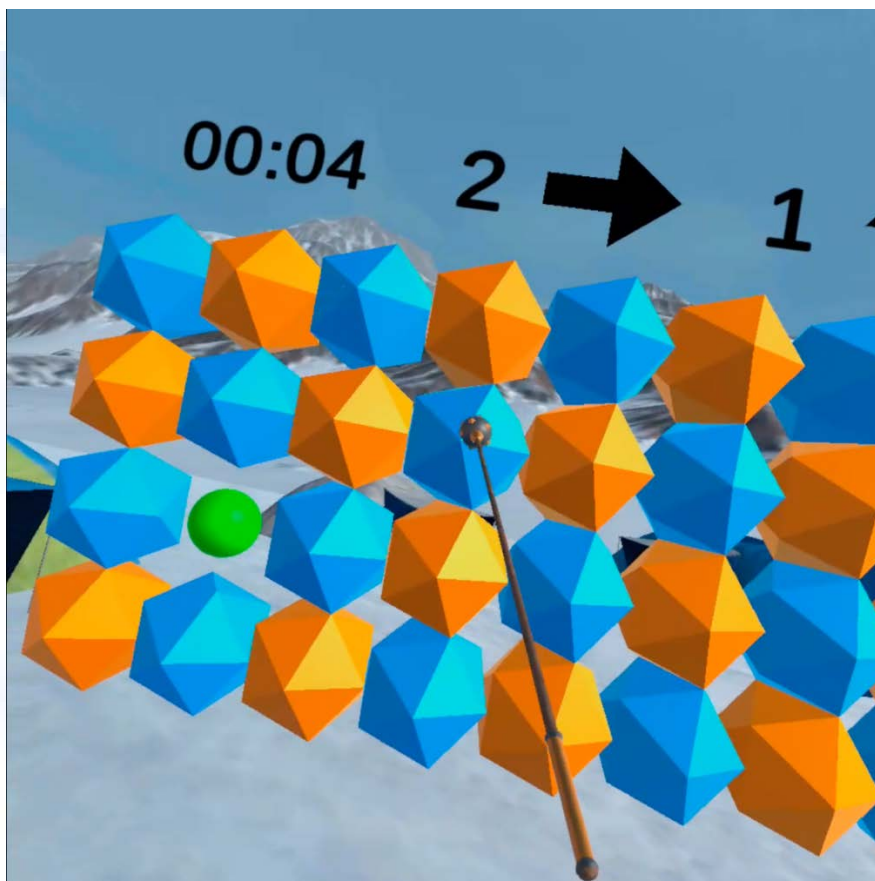
ATIMOLOD:

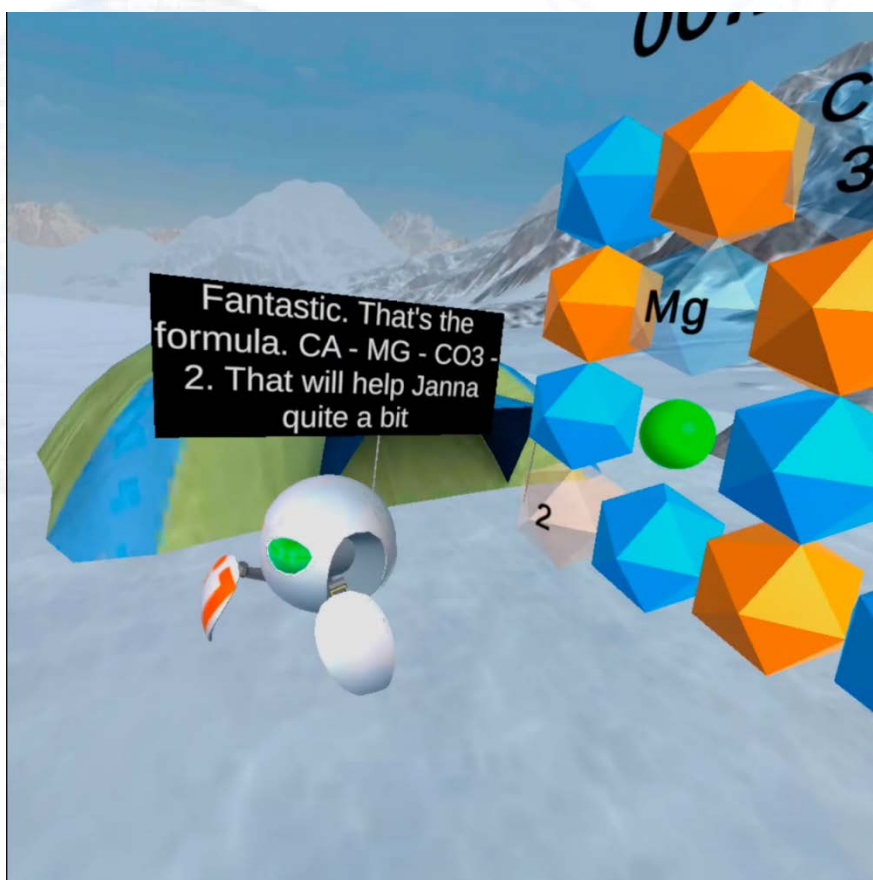
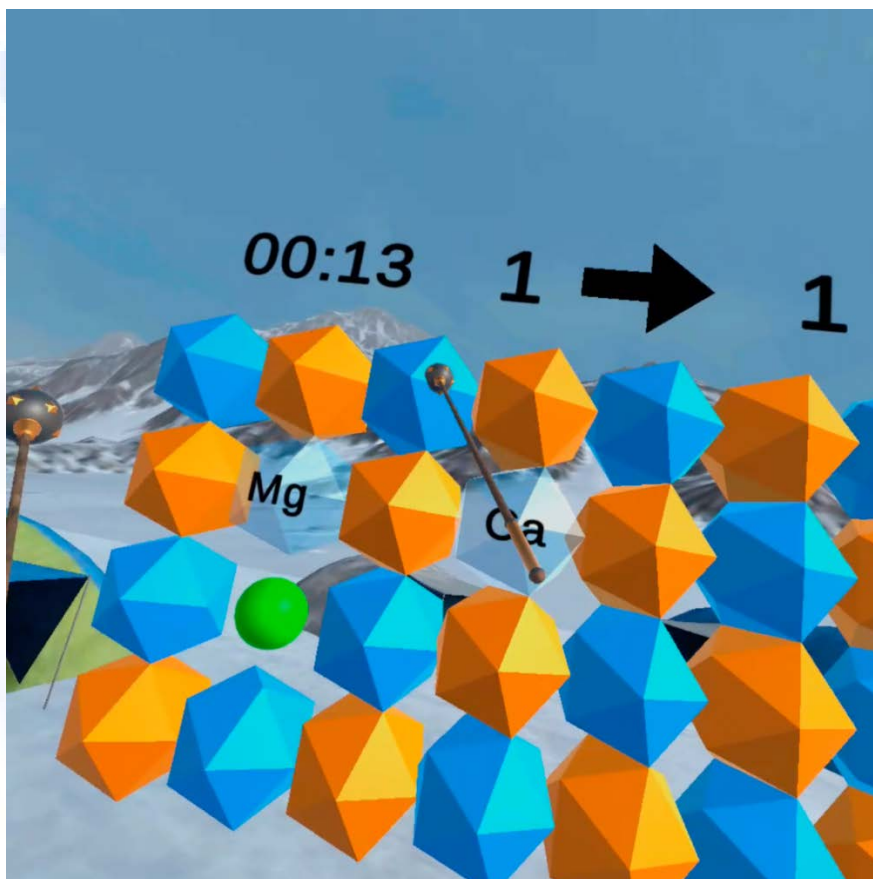
o In Atimolod è molto diverso dai pianeti precedenti. Dovresti cercare il file formulato rompendo i cristalli dalle indicazioni di posizione e seguendo il punto verde nella prima istruzione come riferimento.

Per le seguenti istruzioni, verrà utilizzato come riferimento il precedente vetro rotto.



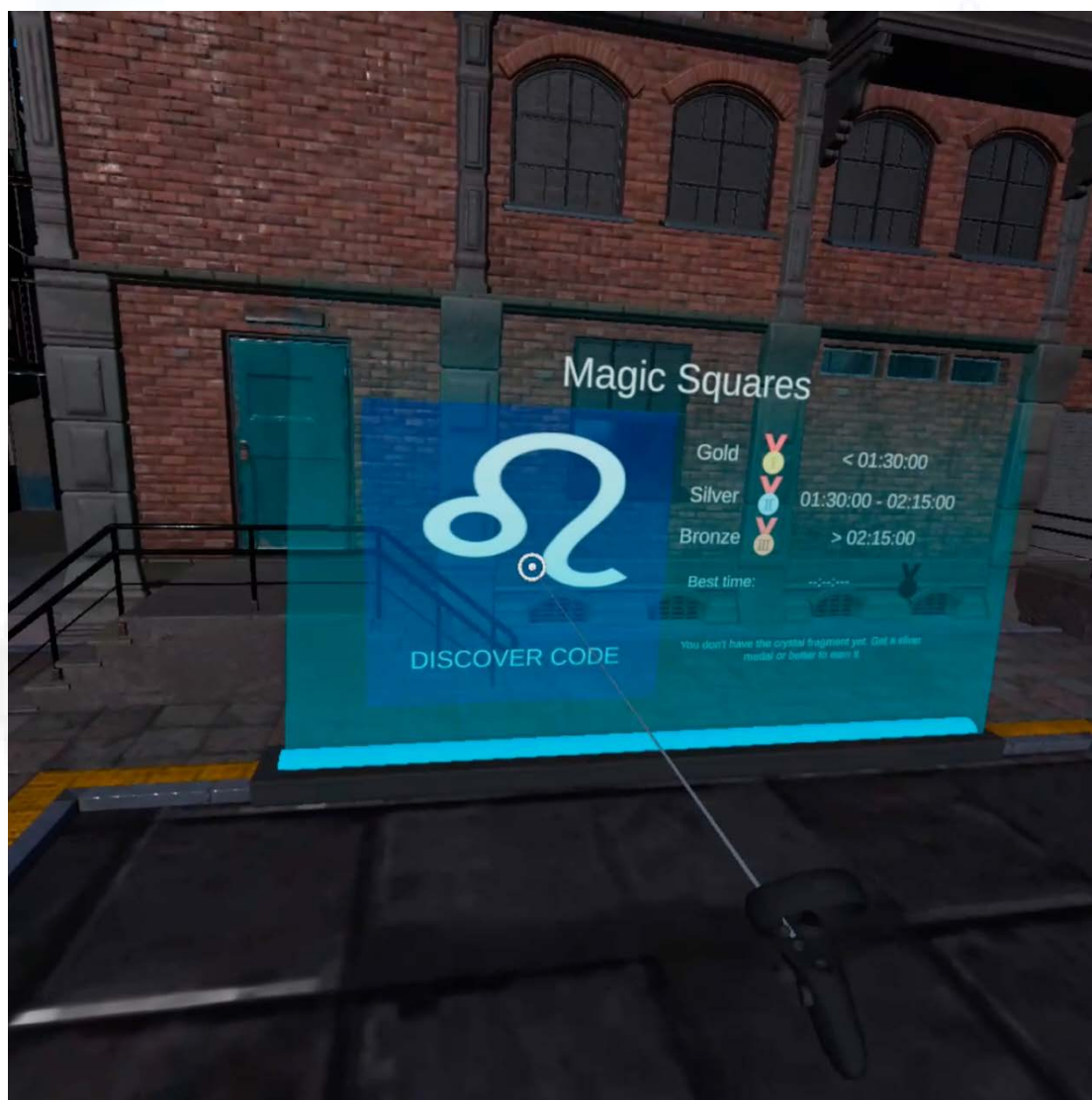


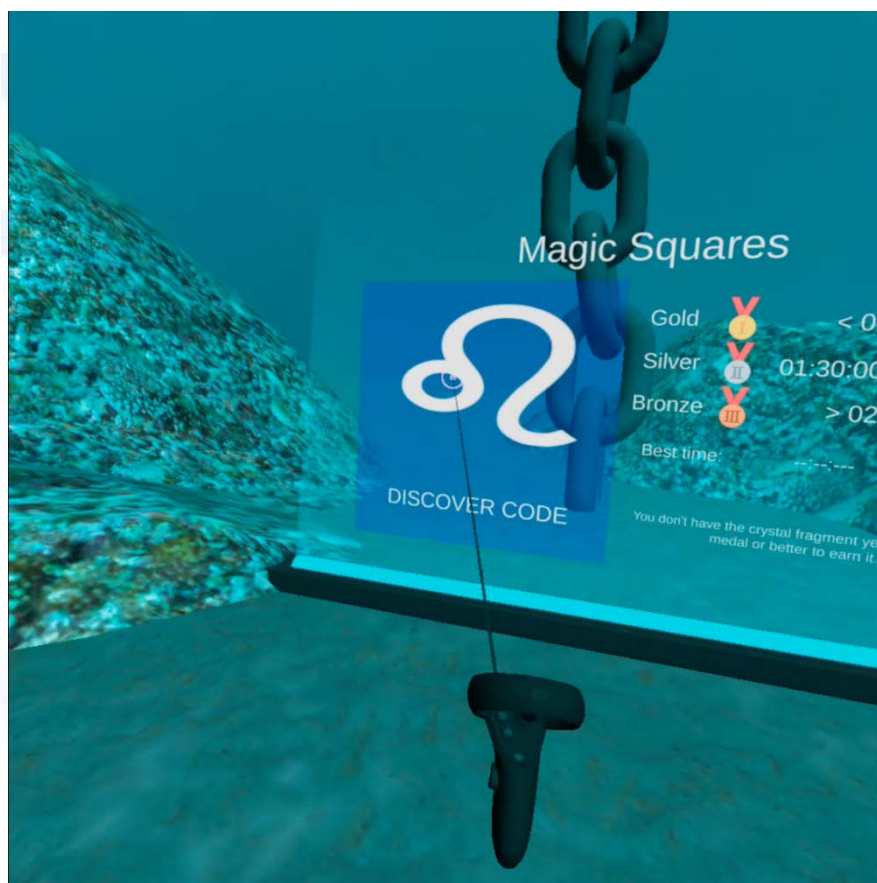




ATTIVITÀ: MAGIC SQUARES

- Una volta ottenuto il frammento della formula su ogni pianeta, dovremo superare l'attività dei quadrati magici.
- L'attività consiste nello scoprire le sillabe e memorizzare l'elemento che contengono per formare la chiave che apparirà sullo schermo in ordine. Per Fluridium questi elementi saranno simboli, per Kowat saranno suoni e per Atimolod saranno immagini
- La posizione di queste schermate di attività su diversi pianeti è mostrata di seguito.

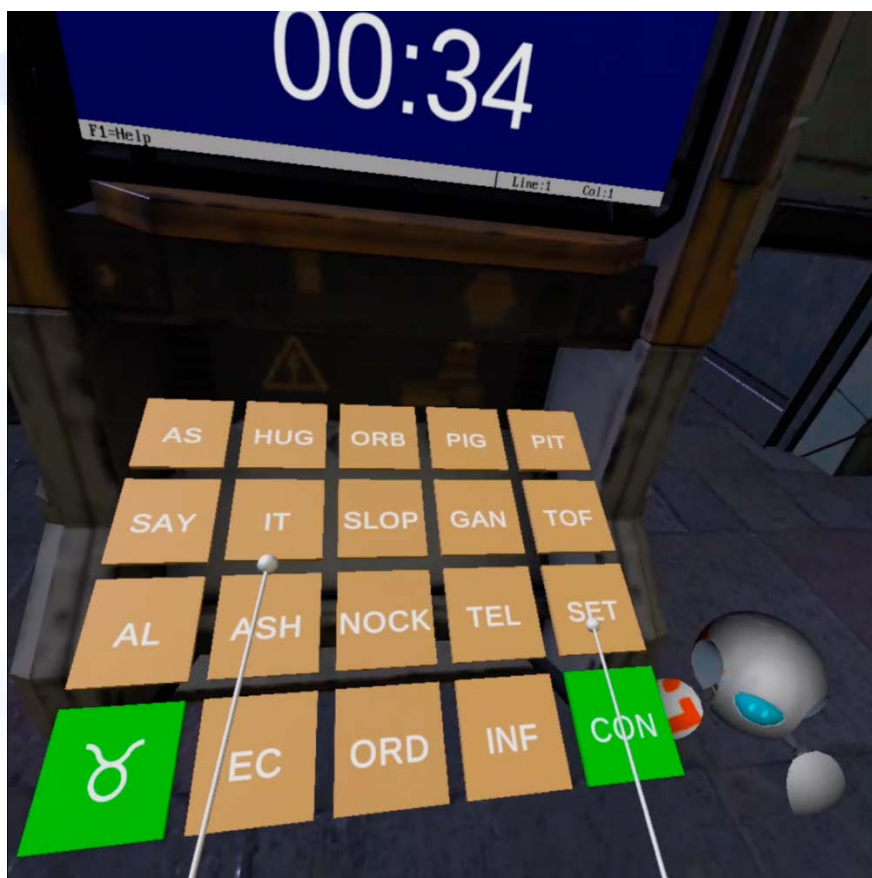




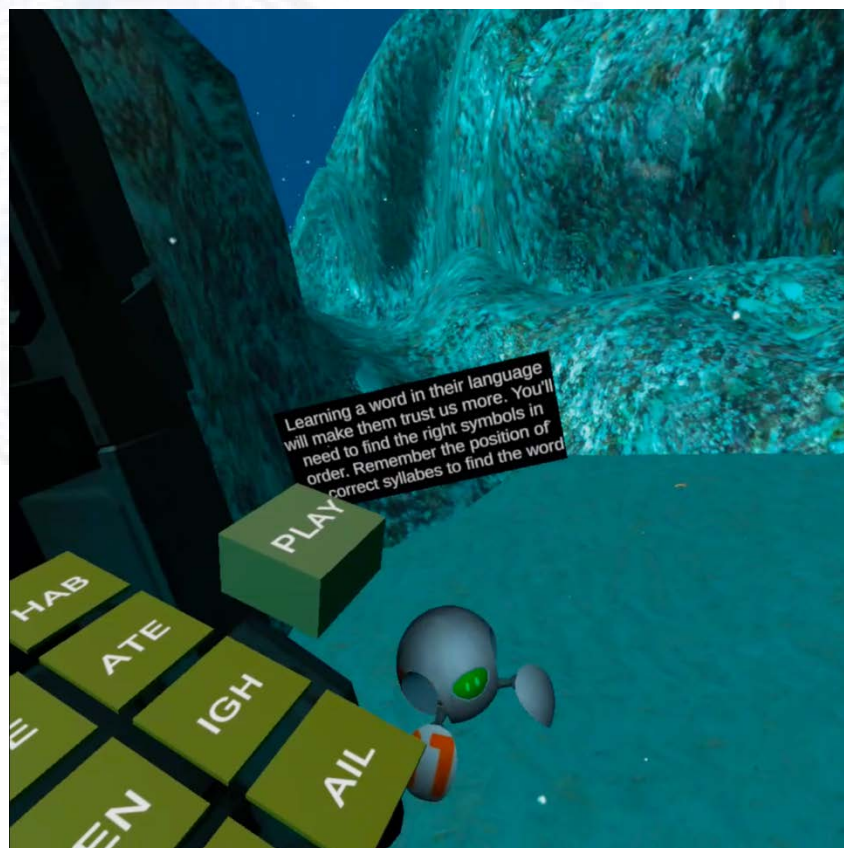
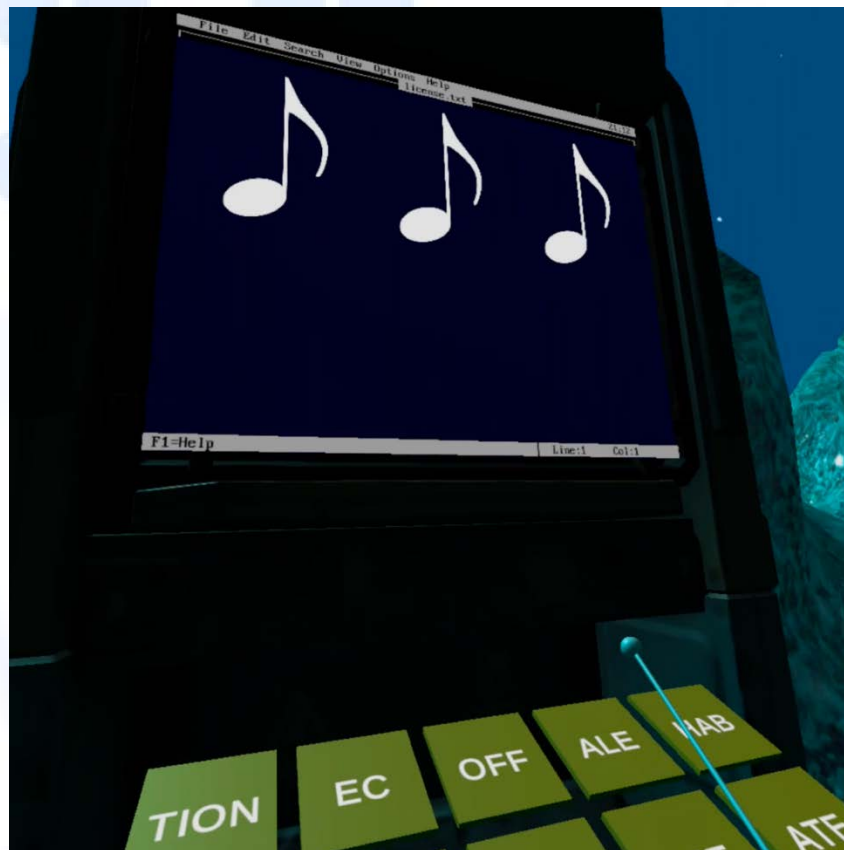
- Di seguito è mostrato lo sviluppo di questa attività per i diversi pianeti

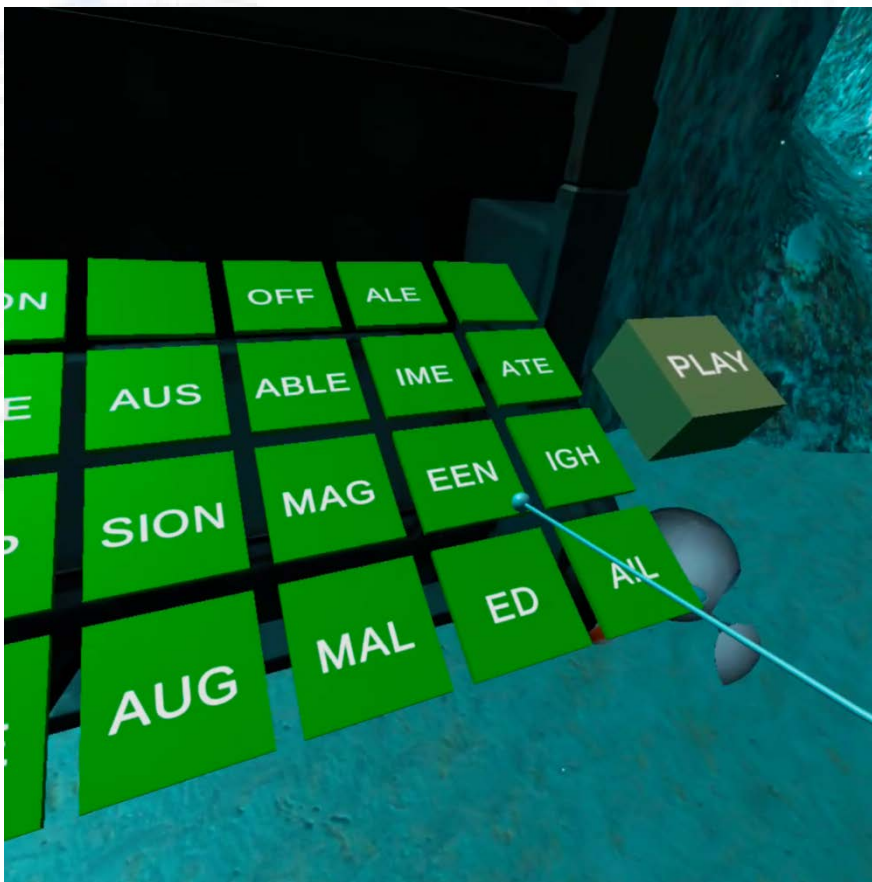
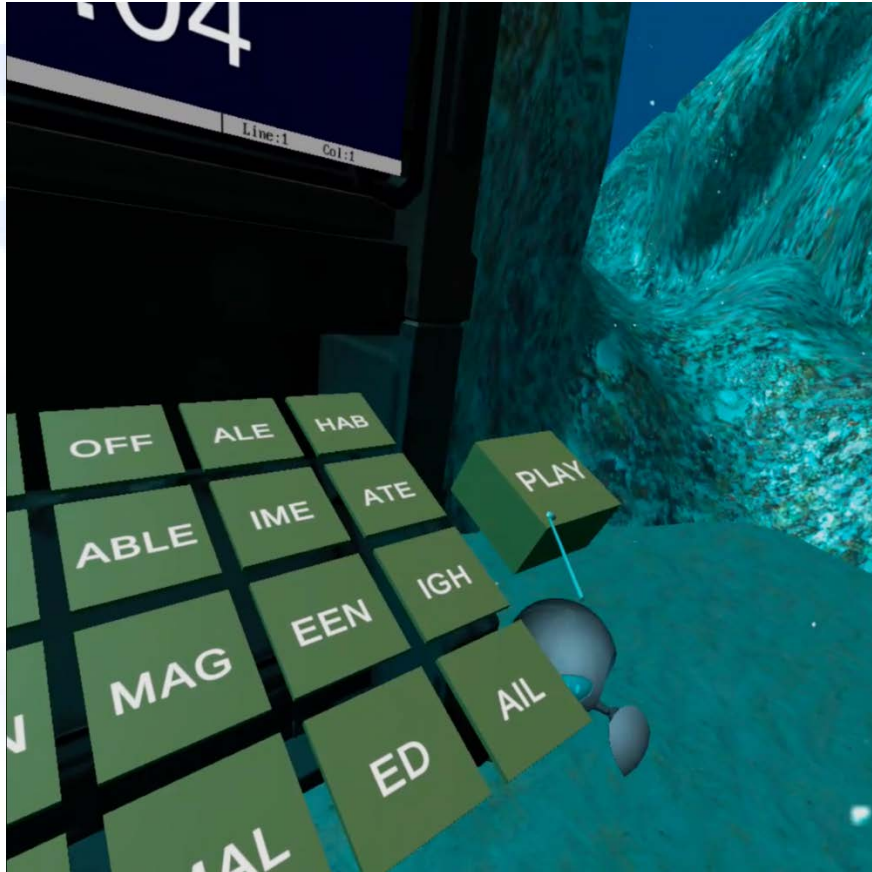
FLURIDIO:



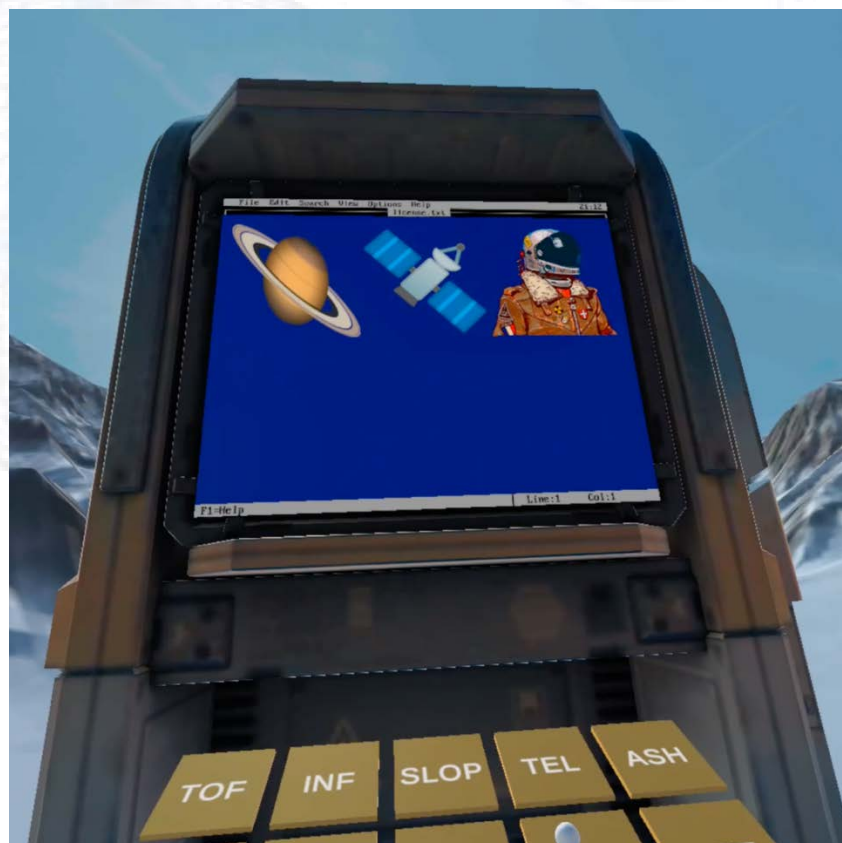


KOWAT:





ATIMOLOD:

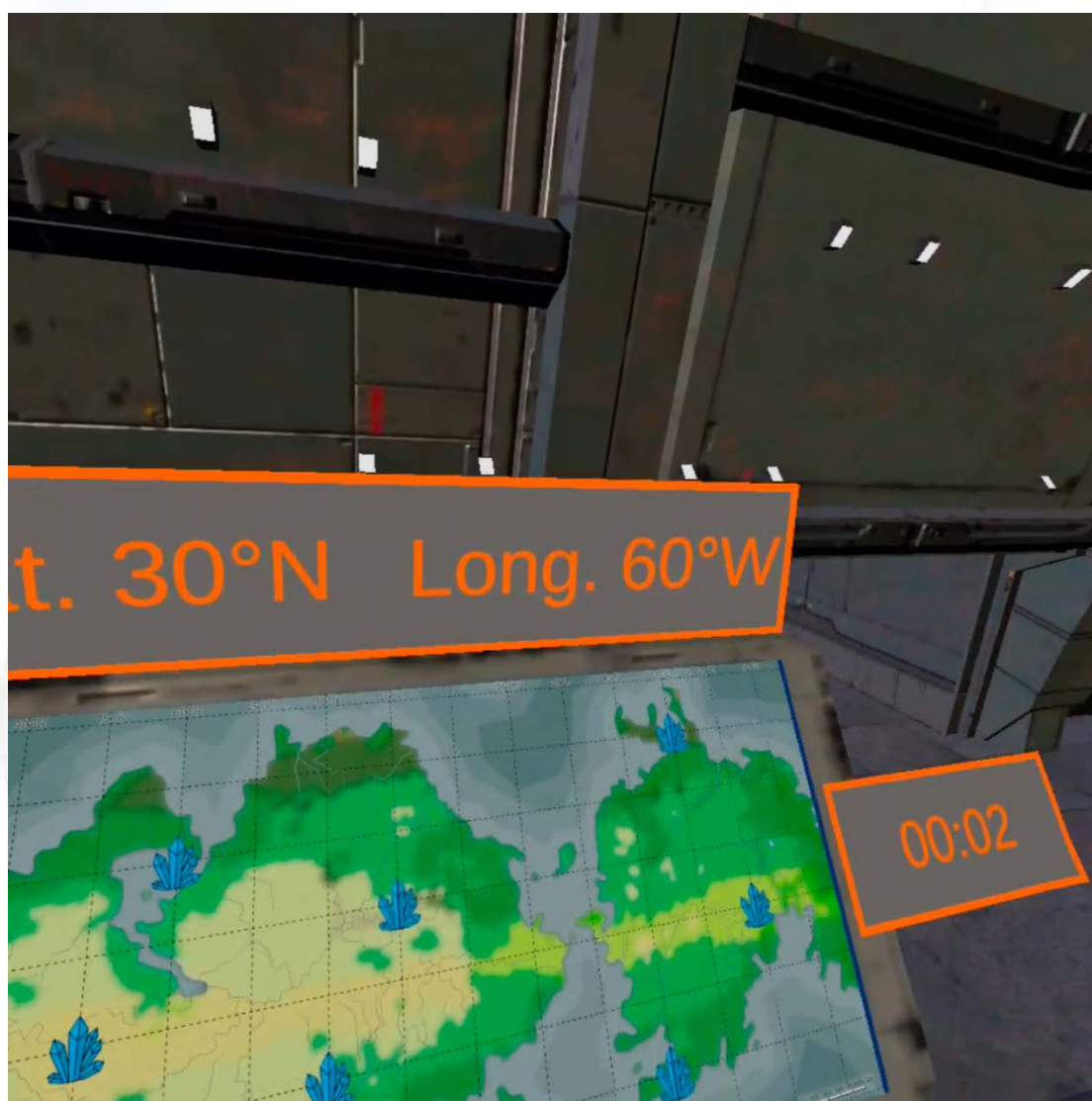


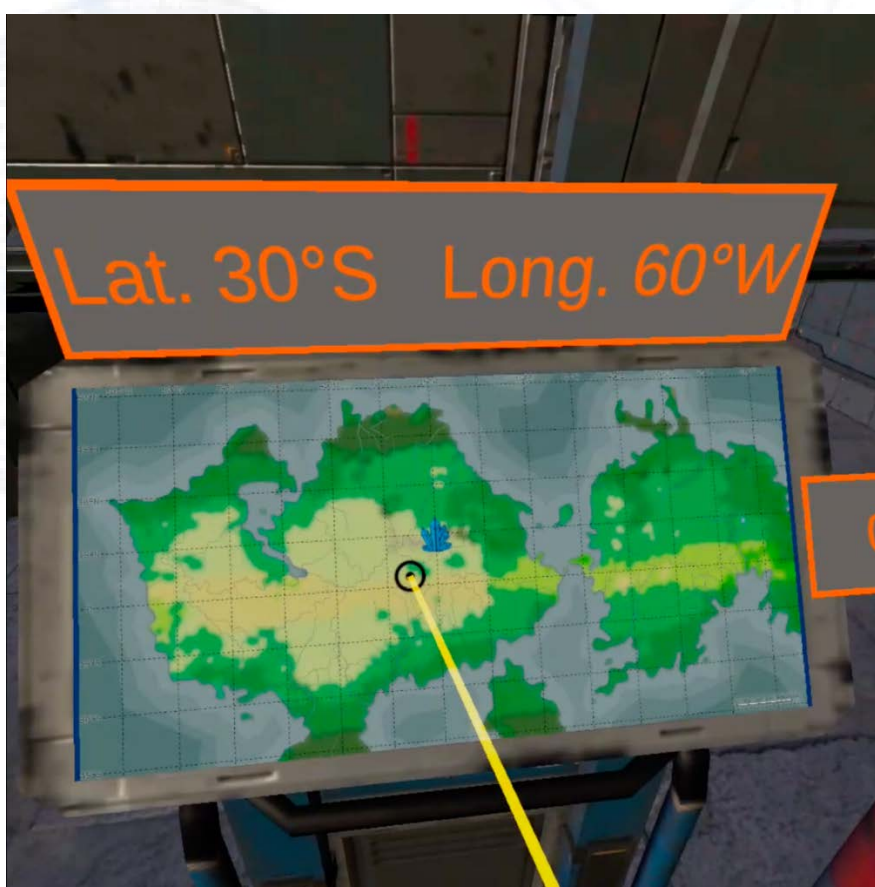


ATTIVITÀ: LATITUDINE

- In questa attività dovremo trovare la posizione del tempio dove assemblare il cristallo di potere di quel pianeta.
- Per Fluridium e Atimolod avremo una mappa del pianeta e ci verranno comunicate alcune località che dovremo scartare per ottenere la posizione finale. Successivamente, le immagini di questa attività verranno mostrate su quei due pianeti

FLURIDIO:





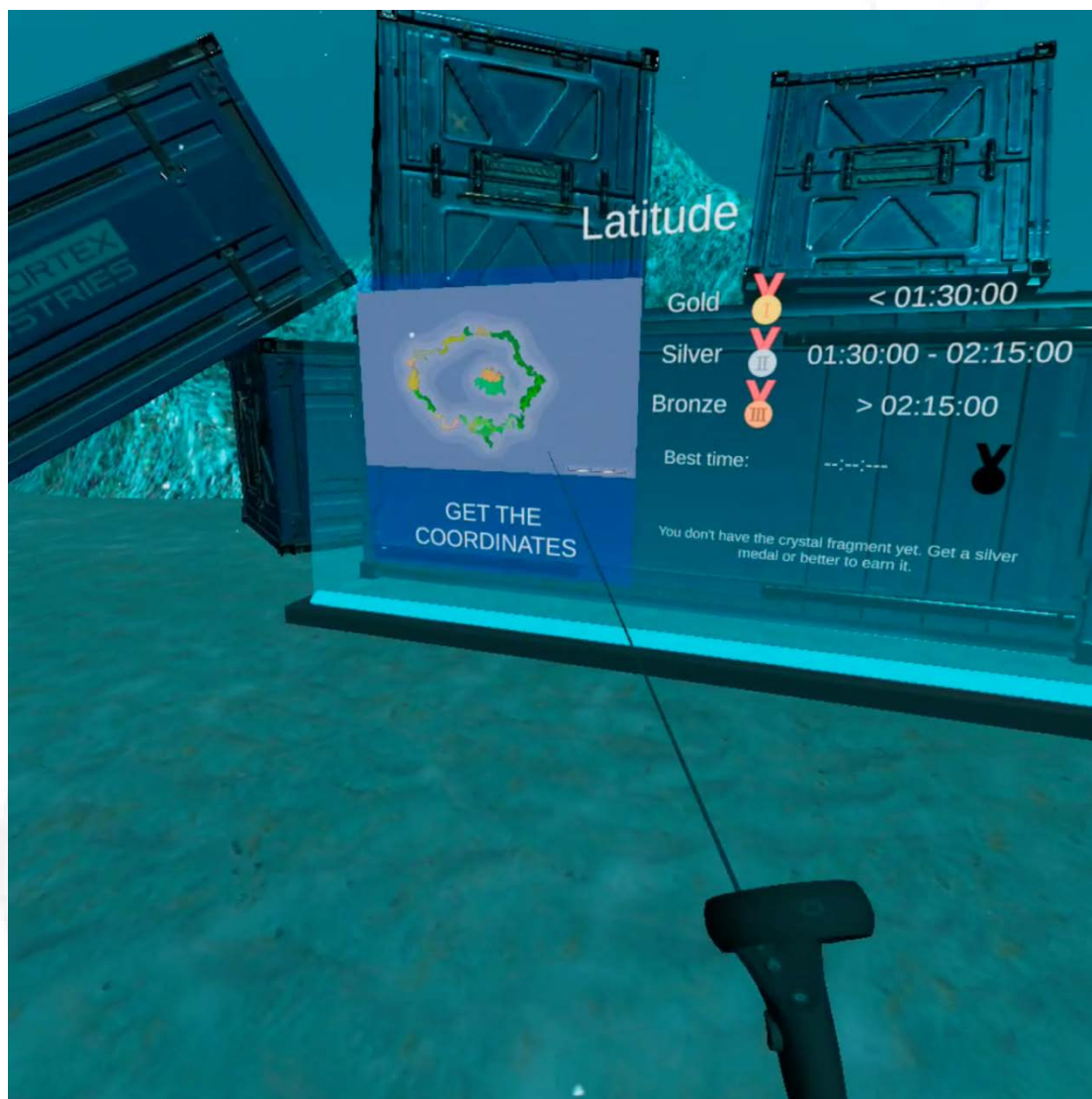


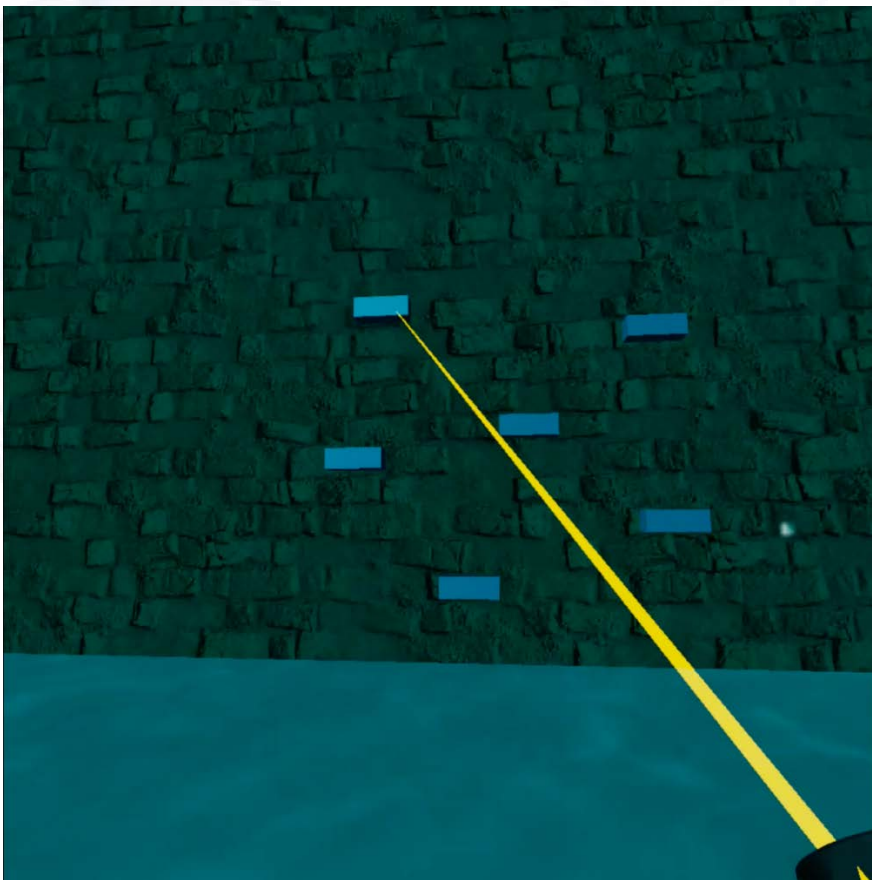
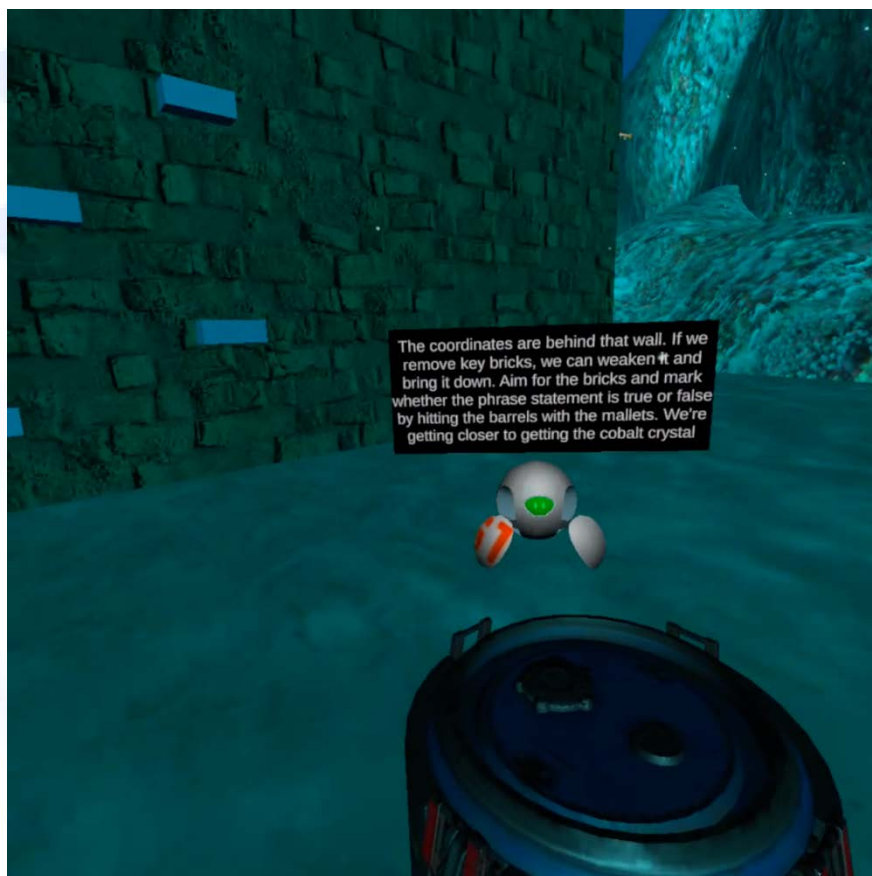
ATIMOLOD:

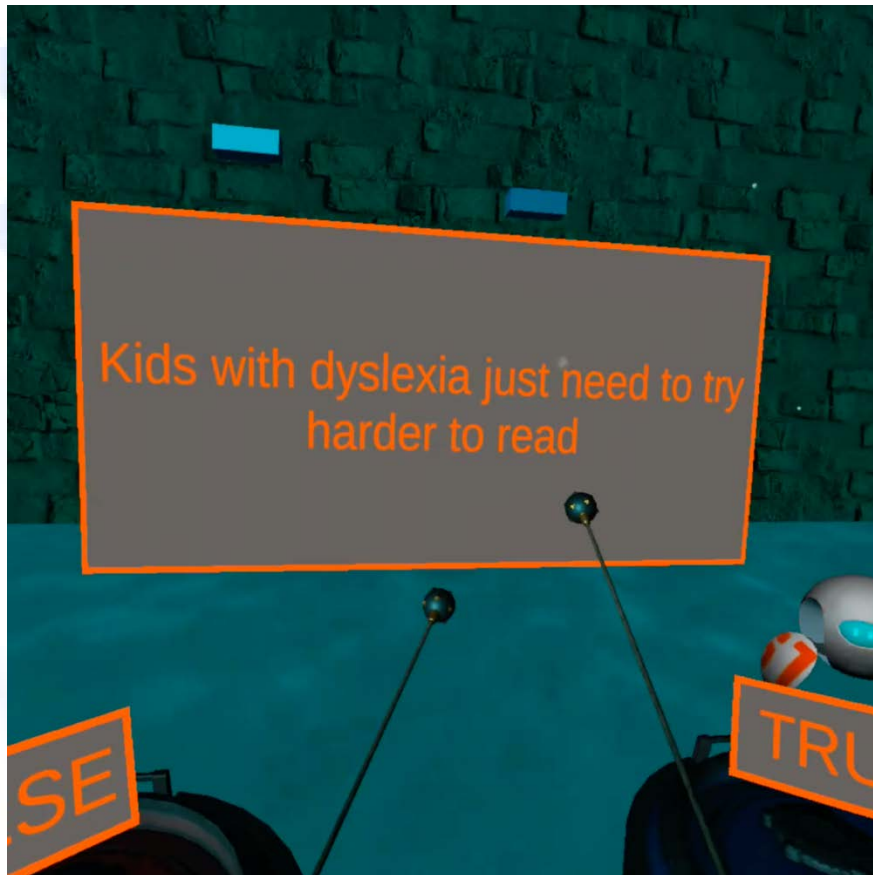


- Questa stessa attività per Kowat e Atimolod è completamente diversa. Si basa sulla consapevolezza della dislessia. Devi rispondere ad alcune domande vero / falso per abbattere il muro che rivelerà la posizione del tempio di quel pianeta

Successivamente, le immagini di questa attività verranno mostrate sul pianeta Kowat







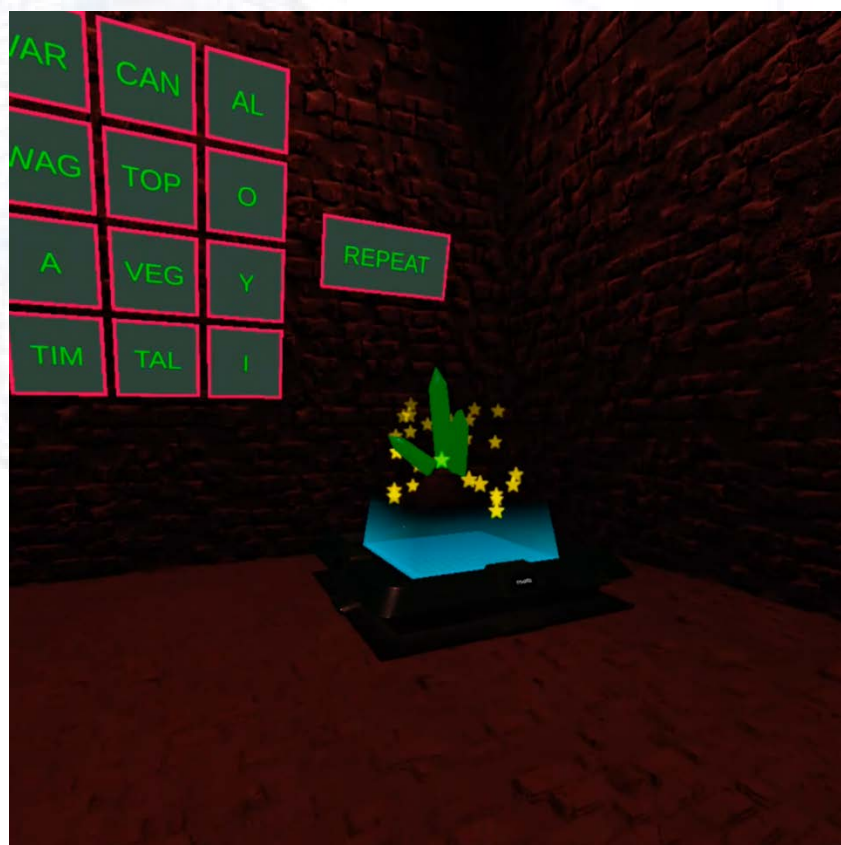
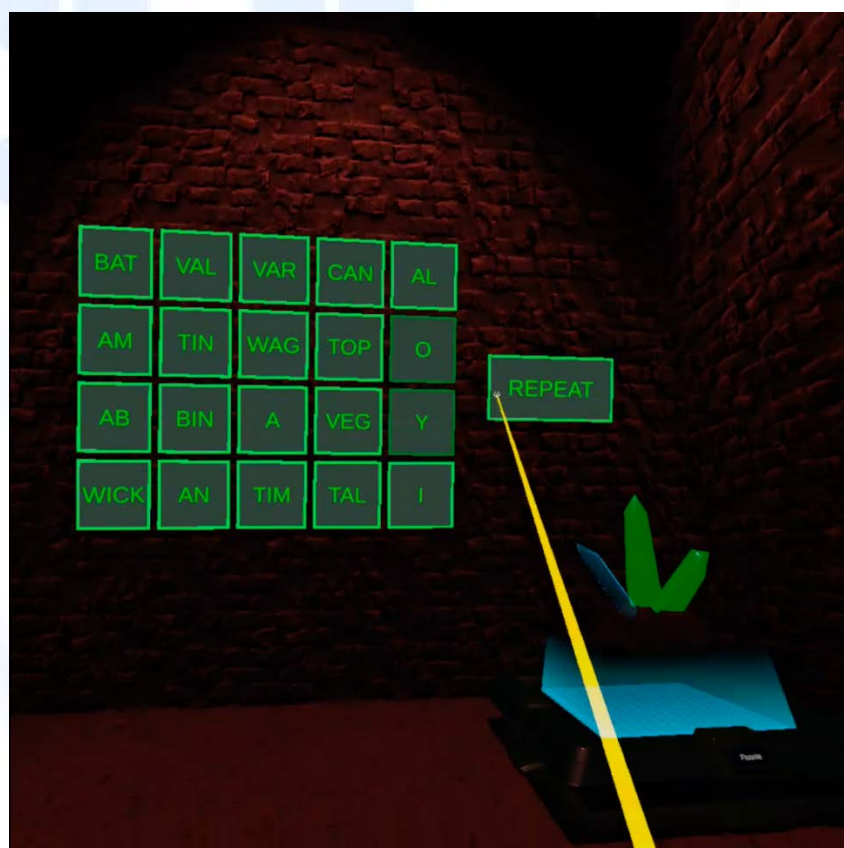


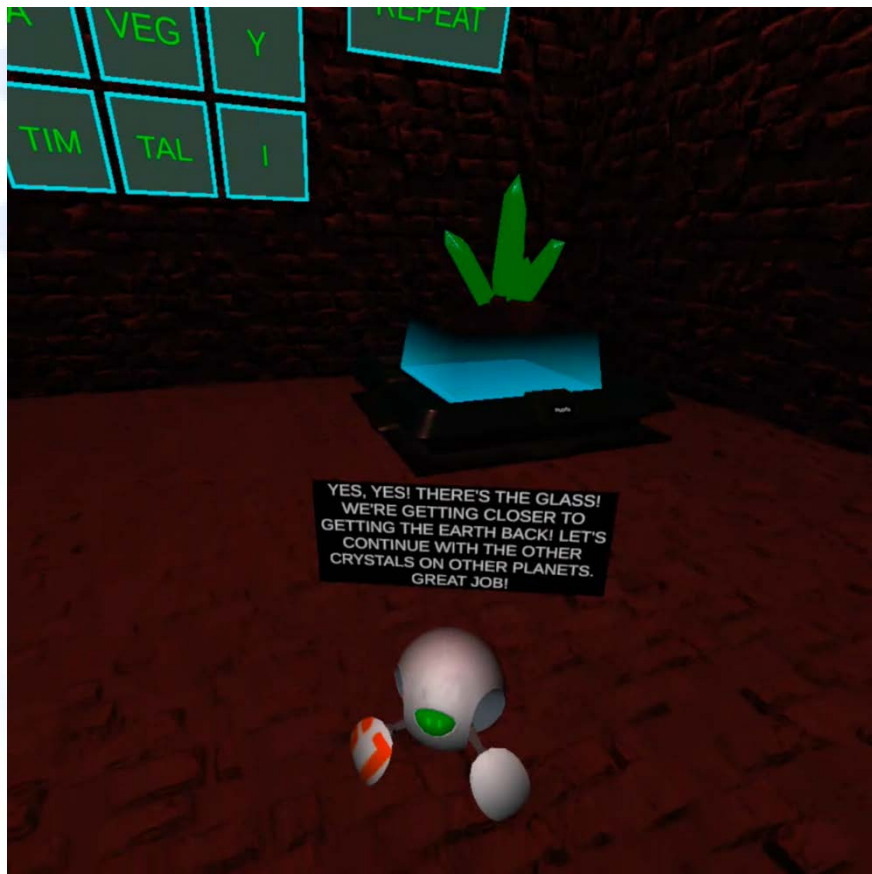
ATTIVITÀ FINALE: TEMPIO

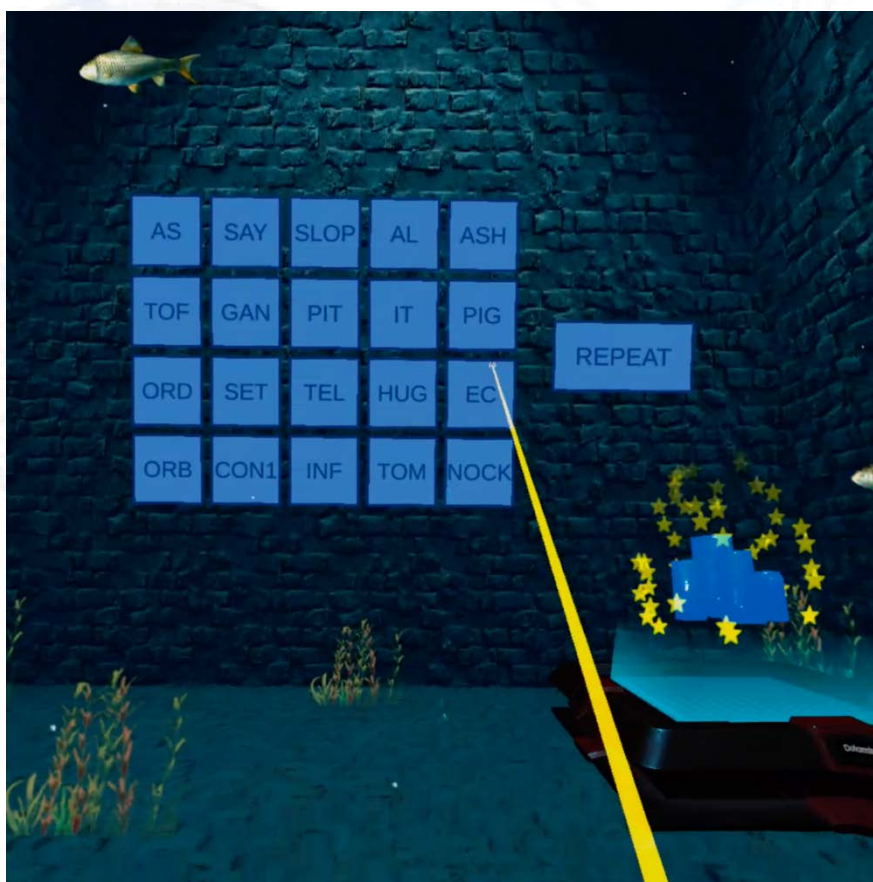
- Nell'attività finale dobbiamo assemblare il cristallo del pianeta utilizzando i frammenti di cristallo che abbiamo ottenuto completando tutte le attività di quel pianeta.
- L'attività consiste nell'ascoltare la parola magica che assembla quel cristallo e replicarla sul pannello.
- Di seguito sono riportate le immagini di questa attività per i diversi pianeti.

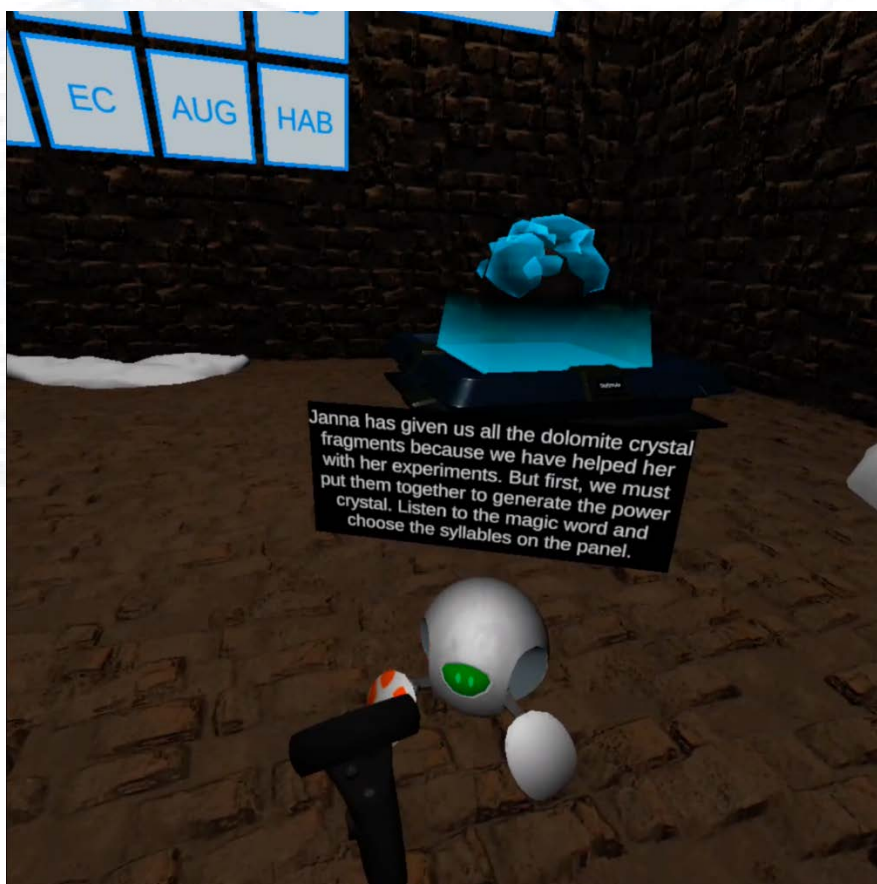


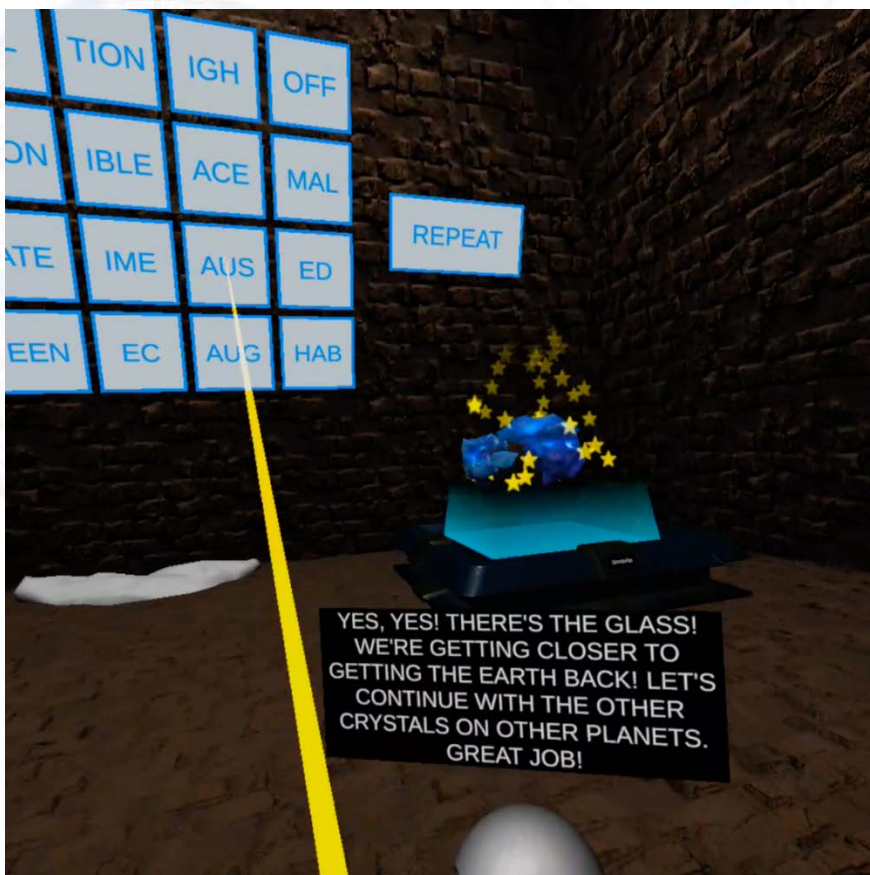












OTTENERE UN CRISTALLO

- Quando riusciremo a completare un pianeta, verremo trasportati sulla nave principale dal tempio di quel pianeta. Quel pianeta apparirà come completato e il prossimo pianeta sarà sbloccato

