

Fostering Inclusive Learning for Children with Dyslexia

Manual FORDYSVAR VR

Romanian

https://fordysvar.eu/es/



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea











MANUAL DE UTILIZARE - FORDYSVAR VR

Oscar Alonso Plaza

Po•tă: oscar.alonso@arsoft-company.com

Telefon: 637 09 86 85



CUPRINS

MENIUL	4
NAVA MAMĂ	
TEST DE CONDUCERE	unsprezece
CĂLĂTORIE LA PRIMA PLANETĂ	cincisprezece
ACTIVITATE: CARIERĂ	2. 3
ACTIVITATE: EVITĂ OBSTACLELE	32
ACTIVITATE: DESCOPERĂ FORMULA	
ACTIVITATE: PIA•E MAGICE	52
ACTIVITATE: LATITUDINE	60
ACTIVITATE FINALĂ: TEMPLU	67
OB-INEREA UNUI CRISTAL	74





MENIUL

De la *MENIUL* Putem crea un joc nou, încărca un joc curent sau schimba setările de limbă •i subtitrare. Fereastră *SETARE* Se deschide făcând clic pe butonul "Setări".

Pentru a crea un joc nou urmăm următorul proces:

 - Apăsăm butonul "Joacă", acesta va deschide submeniul în care vom alege dacă să creăm un joc nou sau să încărcăm unul existent







- La fereastră *JOC NOU* Introducem numele •i vârsta jucătorului, făcând clic pe caseta de text se va deschide tastatura pentru introducerea datelor



- Tastatura ne va permite să introducem numele •i datele de vârstă folosind ni•te batoane. Va fi scris ca •i cum ar fi un xilofon







- Tastatura pentru introducerea vârstei va fi doar numerică •i va limita intrarea





- Odată apăsat butonul "Start", jocul va începe să se încarce. Va dura câteva secunde.







NAVA MAMĂ

 Odată ce jocul este încărcat, vom apărea în nava mamă. Va apărea un mesaj care ne va spune cum să ne deplasăm în jurul navei

Stick-ul de mi•care va fi folosit pe tot parcursul jocului pentru a vă deplasa prin lumi •i a găsi astfel panourile de activitate.



8



 Odată ce atingem mingea cu telecomandă, aceasta se va trezi. WIBU va explica o introducere a jocului •i a navei



- WIBU ne arată ecranul principal de unde vom alege planeta pe care să călătorim •i unde vom consulta scorurile.





 Odată ce WIBU ne invită să ob•inem permisul motocicletei zburătoare va trebui să o atingem din nou cu telecomanda pentru a ne transporta în zona de conducere





TEST DE CONDUCERE

- Odată ce suntem transporta•i la zona de conducere, WIBU ne va explica pas cu pas într-un mod ghidat tot ce este necesar pentru a controla motocicleta care zboară.

Scena este o centură de asteroizi care ne va ajuta să exersăm conducerea folosind obstacole





- WIBU va indica pa•ii unul câte unul grafic •i audibil în felul următor: Mâinile trebuie a•ezate pe ghidon pentru a nu pierde controlul



- Vom folosi declan•atorul comenzii potrivite pentru a accelera motocicleta





⁻ Întorcându-ne capul spre dreapta motocicleta se va întoarce spre dreapta



- Întorcându-ne capul spre stânga motocicleta se va întoarce spre stânga





- Declan•atorul de comandă din stânga va fi folosit pentru a frâna motocicleta



- Când terminăm testul, butonul va reveni la navă pentru a apăsa





CĂLĂTORIE LA PRIMA PLANETĂ

 După ob•inerea permisului de conducere pentru motocicletă, WIBU va indica faptul că putem călători pe prima planetă de pe ecranul principal

Fluridium va fi deblocat pe acest ecran •i va trebui să îl alegem pentru a începe călătoria, putem alege •i un avatar.



cincisprezece



- Celelalte planete vor apărea blocate •i acestea vor fi deblocate atunci când vom finaliza planeta anterioară



 Făcând clic pe planetă, va apărea o fereastră care va începe călătoria pe planetă •i nu va mai exista întoarcere până când nu vă întoarce•i pe nava mamă.





- Vom fi transporta•i la mica navă care ne va duce pe diferite planete



- Pentru a începe călătoria vom împinge maneta de pornire din dreapta noastră





 - În timpul călătoriei pe planeta WIBU ne va spune o scurtă introducere despre acea planetă. Unele date vor fi utile pentru unele activită•i de pe planeta respectivă







- Odată ce intrăm pe planetă, debarcarea va începe



19









 Odată debarcat, WIBU ne va ghida către prima activitate, restul va trebui să-l găsim pe cont propriu, căutând panourile de activitate









ACTIVITATE: CARIERĂ

- Caracterul planetei respective va explica istoria din spatele acelei activită•i. În linii mari, va trebui să depă•im un anumit timp într-o cursă de obstacole cu ghiduri audiovizuale.
- Ecranul de pe care vom începe activitatea RASĂ este aproape întotdeauna aproape de caracterul planetei respective.
- Mai jos sunt imagini ale acestei activită•i pentru planetele Fluridium, Kowat •i Atimolod.

FLURIDIUM:































ATIMOLOD:



29











ACTIVITATE: EVITA•I obstacolele

 După finalizarea cursei, va trebui să găsim următoarea activitate, pentru aceasta va trebui să căutăm panoul său. Panoul va fi activat la finalizarea cursei.















 În această activitate trebuie să evităm obiectele pe care personajul ni le aruncă. Pentru aceasta vom folosi indica•iile audiovizuale pe care ni le oferă WIBU

Mai jos sunt imagini ale acestei activită•i pe diferite planete

FLURIDIUM:











KOWAT:




ATIMOLOD:







ACTIVITATE: DESCOPERĂ FORMULA

 Odată ce am depă•it activitatea de evitare, trebuie să găsim panoul de activitate al activită•ii pentru a descoperi formula chimică a elementului acelei planete



Mai jos este acel panou pe diferite planete





Dezvoltarea acestei activită•i pe planetele Fluridium, Kowat •i Atimolod este prezentată mai jos.

FLURIDIUM:

sau WIBU ne oferă informa•ii importante despre mineral pentru a alege instrumentul corect







sau Apare panoul de selectare a instrumentului



sau Dacă e•uăm, vom ob•ine o scurtă caracteristică a mineralului care să ne ajute





sau Acum vom alege instrumentul corect (laser UV pentru Fluridium)





sau În Fluridium moleculele vor apărea de sus în jos •i va fi necesar alege•i-le în ordinea corectă.







sau Odată ce formula este completată, vom ob•ine acel fragment de cristal





KOWAT:

sau Se urmăre•te acela•i proces ca •i în Fluridium, dar moleculele se vor roti în jurul nostru





















ATIMOLOD:

sau În Atimolod este foarte diferit de planetele anterioare. Ar trebui să căuta•i formulată prin ruperea cristalelor din indica•iile de pozi•ie •i urmărirea punctului verde din prima instruc•iune ca referin•ă.

Pentru următoarele instruc•iuni, geamul spart anterior va fi folosit ca referin•ă.





















ACTIVITATE: PIA•E MAGICE

- Odată ce fragmentul de formulă a fost ob•inut pe fiecare planetă, va trebui să depă•im activitatea pătratelor magice.
- Activitatea constă în descoperirea silabelor •i memorarea elementului pe care îl con•in pentru a forma cheia care va apărea pe ecran în ordine. Pentru Fluridium aceste elemente vor fi simboluri, pentru Kowat vor fi sunete •i pentru Atimolod vor fi imagini
- Loca•ia acestor ecrane de activitate pe diferite planete este prezentată mai jos.











- Dezvoltarea acestei activită•i pentru diferite planete este prezentată mai jos





























ACTIVITATE: LATITUDINE

- În această activitate va trebui să găsim loca•ia templului unde să asamblăm cristalul de putere al acelei planete.
- Pentru Fluridium •i Atimolod vom avea o hartă a planetei •i ni se vor spune câteva loca•ii pe care va trebui să le aruncăm pentru a ob•ine loca•ia finală. Apoi, imaginile acestei activită•i vor fi afi•ate pe aceste două planete

FLURIDIUM:











ATIMOLOD:





 Aceea•i activitate pentru Kowat •i Atimolod este complet diferită. Se bazează pe con•tientizarea dislexiei. Trebuie să răspunde•i la câteva întrebări adevărate / false pentru a dărâma zidul care va dezvălui loca•ia templului acelei planete

În continuare, imaginile acestei activită•i vor fi prezentate pe planeta Kowat















Perfect! There's the location of the crysta Let's go quickly. You'v done a great job.



ACTIVITATE FINALĂ: TEMPLU

 În activitatea finală trebuie să asamblăm cristalul planetei folosind fragmentele de cristal pe care le-am ob•inut prin finalizarea tuturor activită•ilor acelei planete.

- Activitatea constă în ascultarea cuvântului magic care asamblează acel cristal •i reproducerea acestuia pe panou.

- Mai jos sunt imagini ale acestei activită•i pentru diferite planete.

















MOT

NOCK

YES, YES! THERE'S THE GLASS! WE'RE GETTING CLOSER TO GETTING THE EARTH BACK! LET'S CONTINUE WITH THE OTHER CRYSTALS ON OTHER PLANETS. GREAT JOB!

There is the second power crystal. The cobalt crystal has been protected for years by the beings of this planet. They have given us the coordinates of this temple and we can finally assemble it. Listen to the magic word and choose the syllables on the panel. Then we can build it.














YES, YES! THERE'S THE GLASS! WE'RE GETTING CLOSER TO GETTING THE EARTH BACK! LET'S CONTINUE WITH THE OTHER CRYSTALS ON OTHER PLANETS. GREAT JOB!



OB•INEREA UNUI CRISTAL

 Când vom reu•i să finalizăm o planetă, vom fi transporta•i la nava principală de la templul planetei respective. Planeta respectivă va apărea finalizată, iar următoarea planetă va fi deblocată

