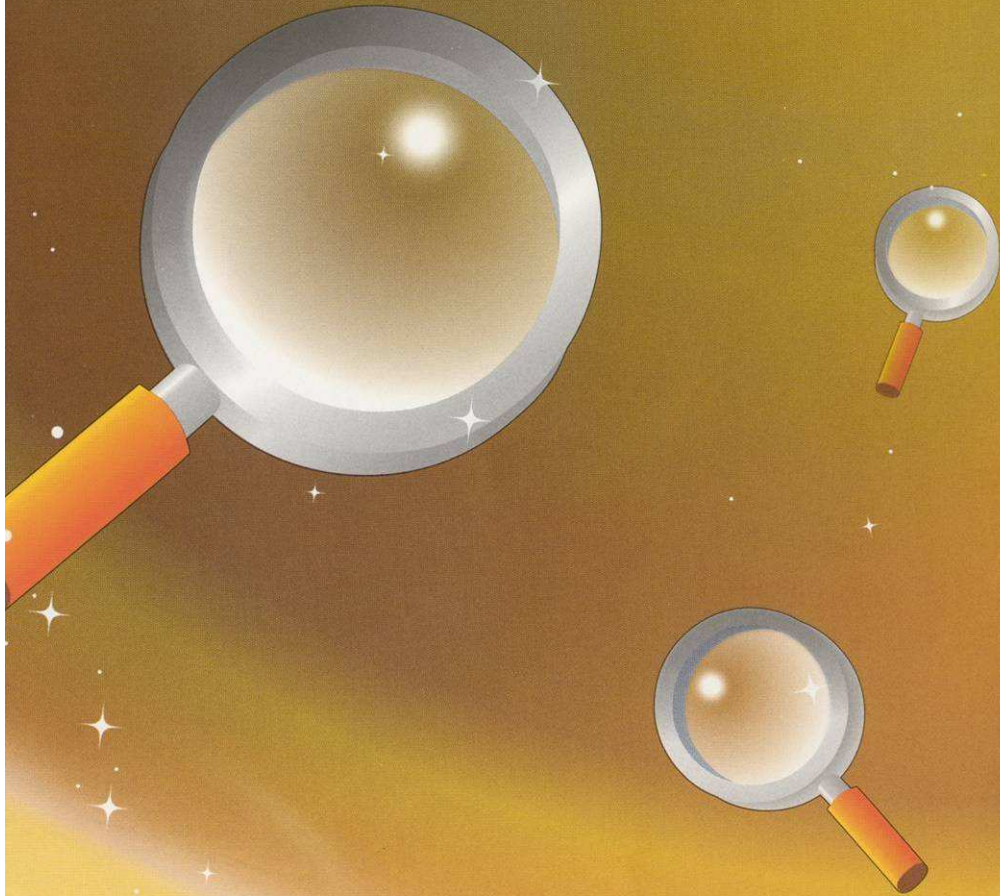


小偵探動感學園

感知訓練學習軟件



©2006版權所有 才俊學校 三水同鄉會劉本章學校 新怡互動創作有限公司 優質教育基金

統籌及內容設計：才俊學校 <http://www.choijun.edu.hk> 三水同鄉會劉本章學校 <http://www.lpc.edu.hk>

製作：新怡互動創作有限公司 <http://www.sunnyinteractive.com>

資助：優質教育基金

使用手冊



目錄

啟動指示	P2
故事介紹	P4
遊戲理念	P6
遊戲流程	P7
人物介紹	P11
遊戲介紹	P13
小偵探裝備	P19
特別任務遊戲圖片	P20

啟動小偵探動感學園

將小偵探動感學園的光碟放入電腦中，遊戲程式會自動啟動，無需任何安裝。

如果小偵探動感學園沒有自動啟動，可能是因為你的電腦取消了光碟自動功能，你可以打開「檔案總管」，然後瀏覽光碟機的內容，並開啟start.exe即可。



用戶管理員

小偵探動感學園只可在獨立的電腦上運行，並不可以放到伺服器上於內聯網或互聯網上分享。小偵探動感學園在同一電腦上可對應多個使用者。請於第一次登入時輸入預設的用戶管理員資料，用戶名稱admin，密碼為detective。這個管理員的角色可使用系統中的所有功能。登入系統後在地圖內你可以進入教官室，只有用戶管理員才可進入這個地方。在教官室你可以管理使用者，包括登記使用者，更改或刪除使用者資料及刪除所有紀錄。你必須為每一個使用者逐一建立新的戶口，他們才能使用戶口登入。



資料記錄

系統以多元化而獨立紀錄的遊戲模式運作，具有追蹤學習表現的功能，用戶(學生)無須單次完成個別的學習遊戲。遊戲的資料會自動記錄在該電腦中，每位用戶的資料將會獨立記錄。即學生可以循序漸進式進行不同的感知訓練，而學習成績能紀錄於系統內。因此老師可瞭解學生對感知訓練內容的學習情況，並作出適當的學習支援。用戶管理員只可管理戶口的基本個人資料，並不可以更改自己或其他用戶的遊戲資料。



刪除所有紀錄

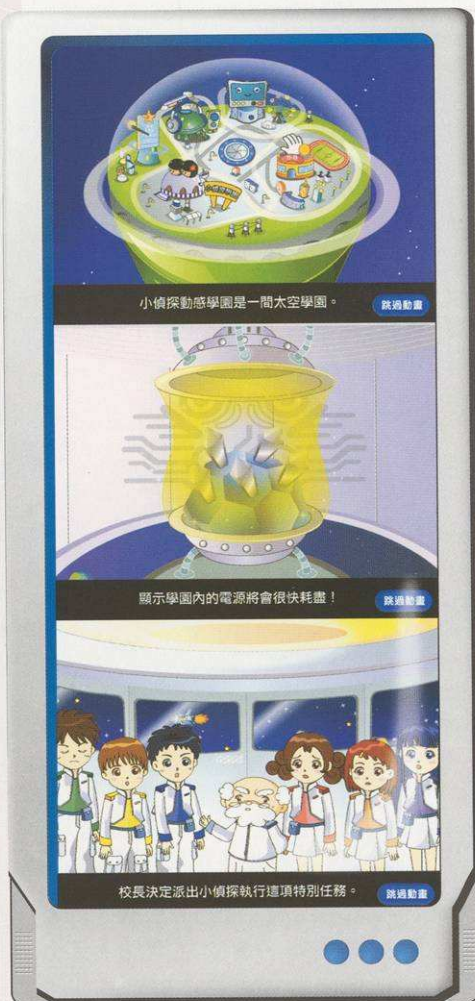
用戶管理員可在教官室中使用「刪除所有紀錄」，這會刪除所有使用者戶口及其遊戲資料，請小心使用這個功能。



教師示範戶口

另一個系統預設的戶口名稱是demo，密碼是demo。這個戶口是給教師在課堂上進行電腦輔助教學之用的，因此可以隨意使用任何遊戲及關數，但不可進入教官室，以及龍虎榜中不會有這個戶口的排名。





小偵探動感學園

小偵探動感學園是一間太空學園。學園專門訓練能夠應付任何環境的小偵探。所以學員需接受一系列的視覺及聽覺訓練。當學員完成各種訓練，會按訓練的完成程度而考獲十個不同級別的徽章，最後會成為「動感小偵探」，並獲頒發畢業證書。

有一天，學園內的電源系統發出緊急訊號，顯示學園內的電源將會很快耗盡！為了發掘新能源，校長決定派出小偵探執行這項特別任務。小偵探需要從中央入口進入學園的底部，克服不同地方的環境，並收集該處的能量水晶，以作為學園的新能源。小朋友，你有信心參加拯救小偵探學園的任務嗎？

達成指標

小偵探達成指定的目標後，以及在便利店購買所有綠色標籤的裝備，即可進入學園的底部，嘗試運用以往訓練的技能去執行特別任務，收集能量水晶作為學園的新能源。

- 初級組：小學一至二年級，每個遊戲需完成首四關；
- 中級組：小學三至四年級，每個遊戲需完成首五關；
- 高級組：小學五至六年級，每個遊戲需完成所有七關；
- 中學組：中學一至六年級，已設定為已達成指標。
(年級可以在用戶管理中的教官室中設定)



本教材是一套配合感知訓練課程的學習系統，目的是提供更切合學校需要的數碼資源。透過學習系統促進有特殊教育需要兒童的感知發展和成長，並運用資訊科技提供感知訓練以加強學生的視覺及聽覺的專注能力，培養學生的思維能力。

感知能力的訓練，在學生的基礎教育佔著很重要的地位。學生對任何事物的學習都必需要先能夠有效地透過感官能力搜集及分析資料，而搜集資料的過程中，就有賴敏銳的感官活動和精確的肌能協調動作技巧的配合。其實凡學生都有需要接受感知訓練，不過大部份學生在日常生活中已自然地學會了這方面的技巧，但對於一些弱能、智能發展及學習方面較同齡學生緩慢的學生來說，他們卻需要透過特別的訓練才能掌握有關技巧。

感知肌能訓練的項目可分為四個學習範疇：(甲)感知訓練、(乙)肌能訓練、(丙)感知和肌能活動的配合、(丁)與空間關係有關的認知概念。而「感知訓練」範疇的取向是讓學生學習從感官得來的概念和基本知識，使學生能掌握控制感官的技巧，並作為其他學習的基礎；同時亦可透過學習，加強學生對安全的認識。由於「感知訓練」對學生的基礎是如此重要，因此在這個「小偵探動感學園」的學習系統中，亦較著重在這方面的訓練，俾能加強學生感知反應和肌能活動的協調發展，並培養他們利用感知肌能能力去探索環境的興趣，以達到各科目對學生在感知和肌能上的基本要求。

故此，本學習系統設計了一系列不同的遊戲，內容涵蓋了「感知訓練」中的視覺運用及聽覺運用的學習單元，並配合其中的學習重點：如集中視線、運用視覺追縱、視覺辨別事物、運用視覺記憶及重整事物、運用聽覺辨別聲音及記憶等作為訓練的內容，並由淺入深，循序漸進地讓學生學習，協助學生發展及發揮感官功能，達到有效的學習。

選擇角色

第一次進入遊戲時，系統會要求你選擇角色，你可以選擇不同的太空人、機械人或外星人作為你的身份，亦可以選擇「自選角色」，為自己揀選性別、服飾和樣子。

視覺訓練區及聽覺訓練區

學習系統主要分為「視覺訓練區」及「聽覺訓練區」兩大區域，一共有十二個遊戲。當你在遊戲中累積一定分數，便可購買不同等級的裝備。能完成指定的遊戲和關數，方可進入「中央入口」的遊戲，參加最後的特別任務。

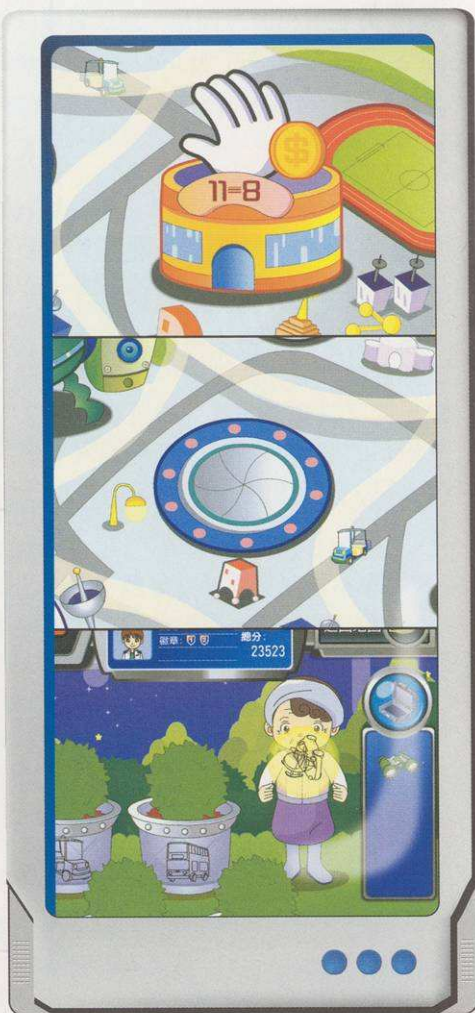


成功指標

每個遊戲有七關，而遊戲的每一關都會計算作答的成功率，你必須達到這個指標才可以進入下一關的遊戲。

便利店及使用裝備

你可使用你的積分在「裝備店」購買裝備。若要進入中央入口執行最後的特別任務，你必須完成每個遊戲指定的關數(詳情請參考故事介紹)，以及最少購買所有綠色標籤的裝備。這些裝備是幫助你完成學園底部的最後遊戲。你亦可以購買其他更強力的裝備，令遊戲進行更為容易。在進行最後遊戲時，你可以在畫面的右上角按小偵探的裝備盒，隨即會出現你已購買而又在這個遊戲能使用的裝備，只需一按，便可立即使用，使用次數無限。每個不同級別裝備的力量也有所不同，你可以自己試用。



成績表及龍虎榜

你可以到「校務處」查看你的「成績表」、「徽章表」及在「龍虎榜」中的排名。在你的個人成績表中，記錄了你在每一個遊戲的每一關的平均成績、最初成績和最高成績，讓自己和家長了解學習進度或困難，進行跟進。

龍虎榜會比較在這部電腦中的用戶的成績，自動排列出積分榜、徽章榜及裝備榜，以增加遊戲的挑戰性。



收集徽章

系統會因應你已完成的遊戲數目及關數，計算你整個遊戲的完成程度。當你完成一定數量的遊戲及關數，即可獲得相關級別的徽章。由於整個學習系統連同視覺訓練區及聽覺訓練區共有12個遊戲，每個遊戲共有7關，即總共有84關，所以大約每完成8~9關(即所有遊戲的百分之十)，便可獲得徽章一個。





電子手帳

畫面的右上方會經常出現一個小偵探的電子手帳。在地圖的畫面上，電子手帳會顯示學生的名稱、所得到的徽章和已購買的裝備等資訊。而且在遊戲進行時亦會顯示該遊戲的玩法。



列印證書

在完成整個遊戲後你可以看到完成的動畫。之後你再次登入，到校務處的成績表中，右上角會出現列印證書的按鈕，你可以列印你的畢業證書，證明你已經歷重重挑戰，成為出色的動感小偵探！



人物介紹



另外用戶也可自製角色:



其他角色



老師們



便利店機械人



校長



神秘婆婆

視覺區

全線大追蹤(視覺追蹤)

玩法：物件會以不同的路徑在畫面中飄過，用方向鍵控制機械臂，以選取正確的物件。

關卡：①動物 ②外星人 ③文具 ④食物
⑤植物 ⑥混合 ⑦混合及背景混亂

目的：提升學生的專注力，訓練學生視覺追蹤能力。學生需要運用視覺追蹤目標，從而辨認在畫面中飄過的物件，並利用方向鍵控制機械臂，加強學生手眼協調能力。



解碼任務(視覺探索)

玩法：按照電子手帳(PDA)上移動的密碼，用滑鼠在鍵盤上順序點選正確的密碼。

關卡：①數字 ②數字 ③英文字
④英文字 ⑤圖案 ⑥太空符號
⑦混合

目的：提升學生的專注力，訓練學生視覺探索能力。



密物解構(辨別主體與背景)

玩法：用滑鼠在輸送帶上點選出現在光環內的物件，並利用左右按鈕移動輸送帶。

關卡：①交通工具 ②動物 ③海洋生物
④文具 ⑤食物 ⑥植物 ⑦太空

目的：訓練學生在一個很複雜的圖畫裡，把一些藏起來的東西找出來，學生透過遊戲可加強區別主體與背景的能力。





移影換形(視覺辨別)

玩法：認出螢幕中影子的原物，並將原物放置在正確的位置上。

關卡：①童話情境 ②童話情境
③童話情境 ④童話情境 ⑤太空
⑥鎖匙、茶杯、文具
⑦植物、鳥類

目的：訓練學生運用視覺辨別事物的能力，從畫面中辨認物品的形狀，並在一堆不同的物體中找尋目的物。

片段重完(視覺辨別)

玩法：利用下方的部份來配對上方遺失的部份，以組成完整的物件。使用鍵盤左右鍵移動位置；鍵盤上鍵射出配合的部份；鍵盤下鍵刪除不適用的部份。

關卡：①動物 ②交通工具 ③海洋生物
④水果 ⑤文具 ⑥魚 ⑦混合

目的：訓練學生運用視覺辨別事物及重整事物的能力，包括辨認常見的物品及憑物件的部份認出原物並重整事物。



中擊標靶(視覺探索)

玩法：依照左上角顯示器的提示，用滑鼠射擊正確的目標。

關卡：①水果 ②動物 ③形狀 ④顏色
⑤飄移物件 ⑥飄移外星人
⑦降落傘

目的：訓練學生運用視覺探索及視覺辨別事物的能力，在畫面中找出指定的圖形。部份關數需要學生憑物件的部份認出原物。



鑑貌辨色(視覺記憶)1-4關

玩法：記著不同物件出現的顏色和位置，然後用滑鼠重新將物品擺回正確的位置。

關卡：①位置 ②位置及數目
③位置及顏色 ④位置、顏色數目

目的：訓練學生運用視覺記憶及重整事物的能力，學生需憑記憶選出剛看過物件的位置、數目及顏色。



鑑貌辨色(視覺記憶)5-7關

玩法：記著兇手的車牌或模樣，然後用滑鼠擺放正確的位置。

關卡：⑤車牌 ⑥兇手的服飾、模樣
⑦面貌

目的：訓練學生運用視覺記憶及重整事物的能力，學生需從記憶中選出物件或人物的外貌或特徵。



聽覺區

聽聲辨形(辨別不同的聲音)

玩法：用滑鼠憑聲音從屏幕上點選正確的物件。

關卡：①動物 ②交通工具
③人聲、情緒聲 ④生活物品
⑤環境 ⑥生活事件 ⑦混合

目的：訓練學生集中聽覺的能力，並運用聽覺辨別不同的聲音。



眾裡尋聲(區別主體聲音及背景聲音)

玩法：運用聽覺，辨別專家所提供的聲音，然後用滑鼠點選正確的物件。

關卡：①數字 ②動物 ③交通工具
④人聲、情緒聲 ⑤生活物品
⑥動作、活動 ⑦混合

目的：訓練學生集中聽覺及區別主體聲音和背景聲音的能力，學生需在不同的音響中尋找一種指定的聲音。

辨聲解碼(聽覺記憶(次序))

玩法：憑聽覺記憶依指示和順序點選正確的答案。

關卡：①拆炸彈 ②套取指模
③設定追蹤器 ④輸入夾萬密碼
⑤方向及圖形 ⑥追蹤路線
⑦顏色梯級

目的：訓練學生聽覺記憶的能力，聆聽由簡單到比較複雜的指示，然後按照指示的步驟，去完成一項工作。





聲聲相適(聽覺記憶)

玩法：利用滑鼠點選配對相同聲音的喇叭。

關卡：①對話 ②動物 ③生活物品
④人聲、情緒聲 ⑤交通工具
⑥音符 ⑦混合

目的：訓練學生聽覺記憶及運用聽覺辨別聲音的能力。

憑聲記序(聽覺記憶)

玩法：按客人的要求，將物品分發。

關卡：①食物 ②文具 ③混合 ④玩具
⑤水果 ⑥衣物 ⑦混合

目的：訓練學生聽覺記憶的能力，並記憶聽過不同的說話。



小偵探若要執行最後的特別任務，用戶最少需要購買所有綠色標籤的裝備，以應付不同的情況。有些裝備的功能可能一樣，但威力卻有所不同。例如機械吸盤及吸塵器的功能一樣，但機械吸盤的威力比吸塵器大。



可供小偵探購買的裝備有：

- 望遠鏡(\$1700)
- 收音機(\$1800)
- 超音波(\$2100)
- 掃把(\$2200)
- 機械鉗(\$6200)
- 超級鏽射槍(\$5900)
- 超級望遠鏡(\$1700)
- 餅乾(\$1900)
- 超級超音波(\$5800)
- 吸塵機(\$6100)
- 機械吸盤(\$9800)
- 極級鏽射槍(\$9900)
- 太陽眼鏡(\$2300)
- 超級太陽眼鏡(\$5700)
- 極級太陽眼鏡(\$10000)

特別任務遊戲圖片

