



OmiVista Interaktiivinen Pinta Käyttöohje

v. 23072019



--	--	--

Järjestelmän käynnistys ja sammutus	2
OmiVista Install - Interaktiivinen pinta, kattoasennus	2
OmiVista Mobii - Interaktiivinen pinta, liikuteltava laite	3
Kaukosäädin	4
Valikossa liikkuminen	4
Äänenvoimakkuuden säätö	5
Poista vuorovaikutus käytöstä / Virransäästö	5
Päävalikko	6
Aktiviteettien selaaminen	6
Kaukosäätimen käyttö aktiviteettien aikana	7
Äänenvoimakkuus	7
Poista vuorovaikutus käytöstä	7
Vasen ja oikea nuolipainike	7
Aktiviteettityypit	8
Pyyhkäisy	9
Hajautus	9
Kohteen kiinniotto	9
Vyöhykkeet	9
Vesi	10
Kysely	10

--	--	--

Järjestelmän käynnistys ja sammutus

OmiVista Install - Interaktiivinen pinta, kattoasennus

Käynnistys

Laite on suunniteltu olemaan käynnissä jatkuvasti ja on näin aina valmis käyttöön.



Paina kahdesti kaukosäätimen päässä olevaa punaista nappia.

Projektori käynnistyy ja aloitusvalikko ilmestyy näkyviin 30 sekunnin kuluessa.

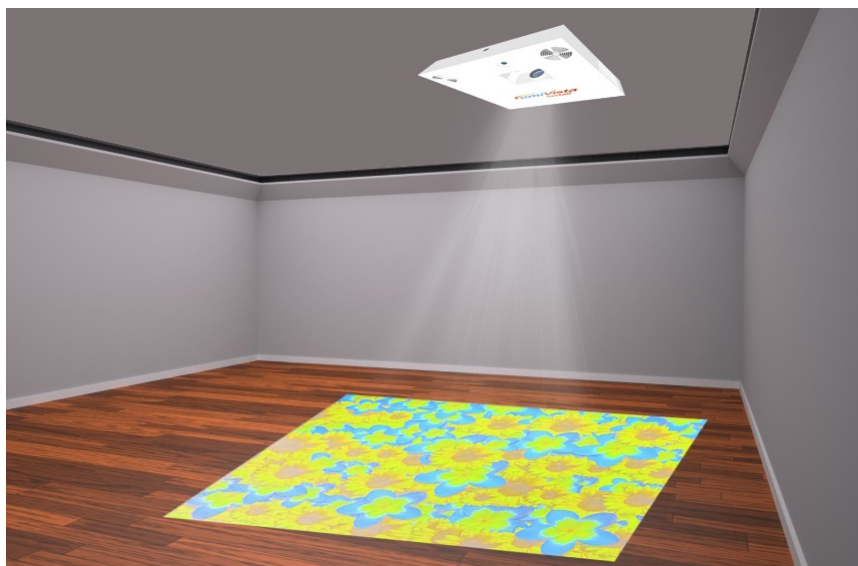
Järjestelmä on nyt valmis käyttöön. Liiku valikossa käyttäen kaukosäädintä.

Sammutus

Paina kahdesti kaukosäätimen punaista nappia.

Projektori sammuu ja menee valmiustilaan.

Älä yritä käynnistää järjestelmää uudelleen ainakaan kahteen minuuttiin.

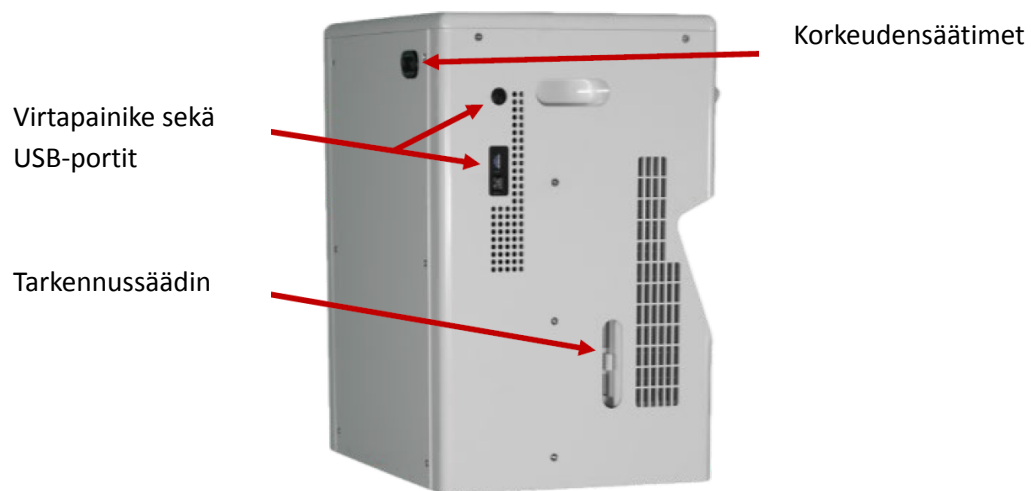


--	--	--

OmiVista Mobii - Interaktiivinen pinta, liikuteltava laite

Käynnistys

1. Varmista, että virtakaapeli on kytketty.
2. Paina virtapainiketta laitteen sivussa (ks. kuva).
3. Sääda laitteen korkeus halutuksi laitteen takana olevista ylös-alas-painikkeista.
4. Jos heijastuskuva on epäselvä, sääda kuvan tarkkuutta tarkennussäätimestä.
5. Laite on nyt valmis käyttöön. Liiku valikossa käyttäen kaukosäädintä.



Sammutus

1. Paina virtapainikkeesta laitteen sivussa.
2. Projektori sammuu ja viilentyy itsestään minuutin ajan.
3. **Älä liikuta laitetta tai yritä käynnistää sitä uudelleen ainakaan kahteen minuuttiin.**

--	--	--



Kaukosäädin



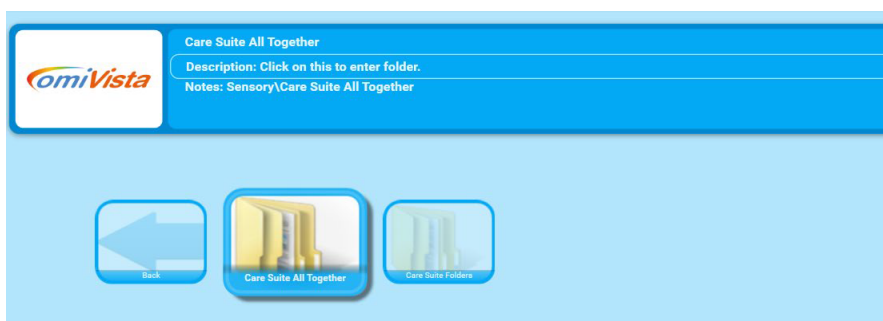
Valikossa liikkuminen

Käytä valikossa liikkumiseen ylös/alas ja vasen/oikea -nuolinäppäimiä.

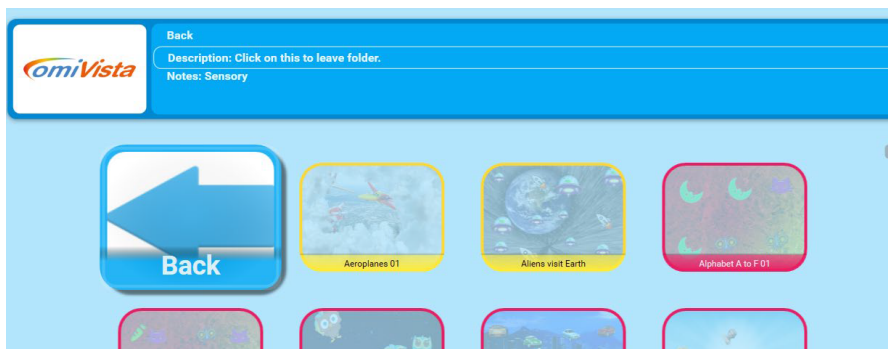
Käytä **OK**-painiketta valitaksesi kohteen.

Valitsemalla **kansion** pääset selaamaan sen sisältöä.

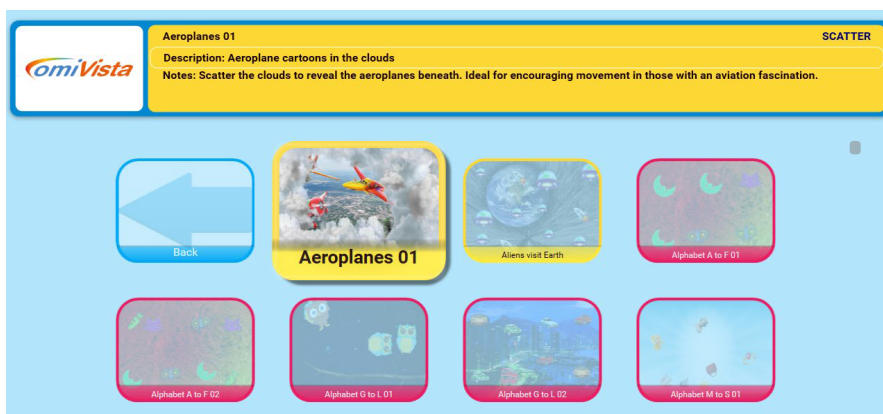
--	--	--



Valitsemalla **nuolipainikkeen** pääset siirtymään pois kansioista.



Valitse **aktiviteetti** käynnistääksesi sen.



Huomaa: Pääset poistumaan aktiviteetista takaisin valikkoon kaukosäätimen OK-painikkeella

Kun aktiviteetti on käynnissä, käytä kaukosäätimen nuolipainikkeita säätääksesi:

- Hajautus- ja Pyyhkäisyaktiviteettien kuvan tai objektien palautumisaikaa
- objektien nopeutta Kohteen kiinniotto-aktiviteetissa
- Kyselyn kysymysten vaihtumisen nopeutta
- kalojen nopeutta Vesi-aktiviteetissa

--	--	--

Äänenvoimakkuuden säätö

Käytä + ja - painikkeita äänenvoimakkuuden säätöön. Äänenvoimakkuus näkyy säädettäessä hetken aikaa heijastettavan pinnan vasemmassa yläkulmassa.

Poista vuorovaikutus käytöstä / Virransäästö

Ollessasi valikossa pääset tämän painikkeen avulla siirtämään järjestelmän virransäästötilaan.

Aktiviteetin ollessa käynnissä tämä painike poistaa vuorovaikutuksen käytöstä tai ottaa sen takaisin käyttöön. *Esimerkiksi Kyselyn aikana vuorovaikutus voidaan hetkeksi poistaa käytöstä, jotta kysymys ehditään lukea ennen vastauksen yrittämistä.*

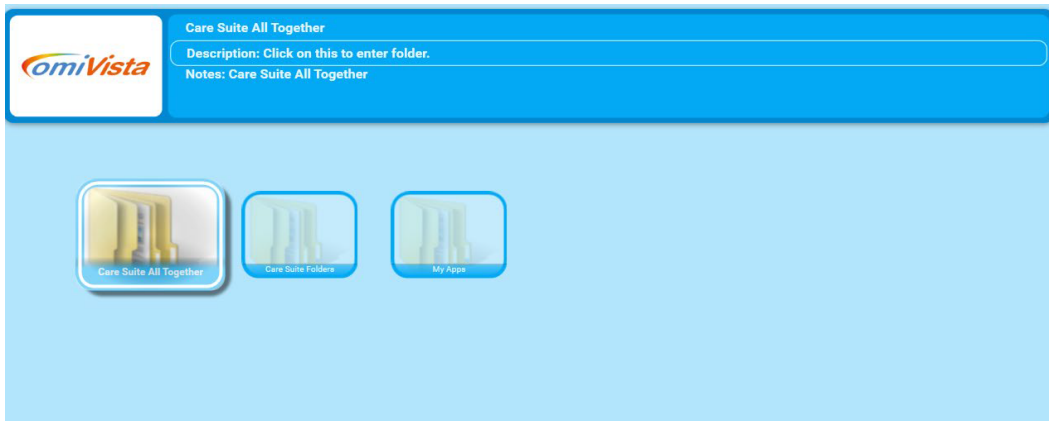
--	--	--

Päävalikko

Päävalikko (ks. alla oleva kuva) tulee näkyviin ensimmäisenä järjestelmän käynnistyksen jälkeen.

Ylimpänä ikkunassa ovat aktiviteetin/kansion nimi, kuvaus sekä aktiviteetin tarkemmat tiedot.

Valittavana oleva kohde näkyy korostettuna. Paina kaukosäätimen OK-painiketta valitaksesi korostettuna olevan kohteen.



Aktiviteettien selaaminen

Kansioissa olevia aktiviteetteja selataan kaukosäätimen nuolipainikkeilla. Aktiviteetit näkyvät oletuksena aakkosjärjestyksessä.

- Jokaisella aktiviteetilla on nimi ja kuvaus, jotka näkyvät ylimpänä olevassa ikkunassa.
- Valitaksesi aktiviteetin navigoi kaukosäätimen nuolinäppäimillä sen kohdalle ja paina OK-painiketta.
- Latausikkuna ilmestyy ja menee hetki kunnes aktiviteetti käynnistyy.



--	--	--

Näkymän alareunassa vasemmalla lukee auki olevan kansion nimi ja oikealla alareunassa kansiossa olevien aktiviteettien lukumäärä.

--	--	--

Kaukosäätimen käyttö aktiviteettien aikana

Äänenvoimakkuus

Aktiviteetin ollessa käynnissä, käytä äänenvoimakkuus-painikkeita + ja - säätääksesi äänenvoimakkuuden sopivalle tasolle. Heijastettavan pinnan vasempaan yläkulmaan ilmestyy äänenvoimakkuutta säätäessä oheinen äänenvoimakkuuden ilmaiseva kuvake.



Poista vuorovaikutus käytöstä

Tämän painikkeen avulla voit hetkeksi poistaa vuorovaikutuksen käytöstä. Tällöin heijastuspinnalla näkyy käsi, jonka päällä on kieltomerkki. Saat vuorovaikutuksen takaisin käyttöön painamalla samaa painiketta uudelleen.

Pyyhkäisyyn aikana tämä mahdollistaa kuvan palautumisen häiriöttä, jotta voidaan siirtyä järjestyksessä seuraavaan kuvaan. Tämä mahdollistaa myös keskustelun kuvien välillä.

Kohteen kiinniotto -aktiviteetin aikana objekteja ei voi saada kiinni.

Kyselyn aikana estää hetkeksi kysymyksiin vastaamisen.



Vasen ja oikea nuolipainike

Aktiviteetin ollessa käynnissä nuolipainikkeilla voi säätää aktiviteetin toimintaa. **Vasemmalla ja oikealla** nuolipainikkeilla voi vaihtaa kahden eri ominaisuuden välillä ja **ylös ja alas** nuolipainikkeilla voit säätää näiden ominaisuuksien arvoja.

Pyyhkäisy

Fadeback Delay säätää aikaa, jona alkuperäinen kuva palaa näkyviin.

Wipe Radius määrittää kuinka suuri alue yhdellä pyyhkäisyllä paljastuu.

Kohteen kiinniotto

Object speed säätää objektien nopeutta 0-10 välillä.

Hajautus

Move back delay säätää kuinka nopeasti objektit palaavat takaisin lähtöpisteeseensä.

Sensitivity määrittää kuinka nopeasti objektit liikkuvat pois vuorovaikutuksen suunnasta.

Vesi

Base speed säätää kalojen nopeuden 0-20 välillä.

Fish swim away määrittää uivatko kalat vuorovaikutusta kohti (0) vai siitä pois (1).

Kysely

Interaction Delay säätää kuinka pitkä aika kuluu uuden kysymyksen ilmestymiseen.

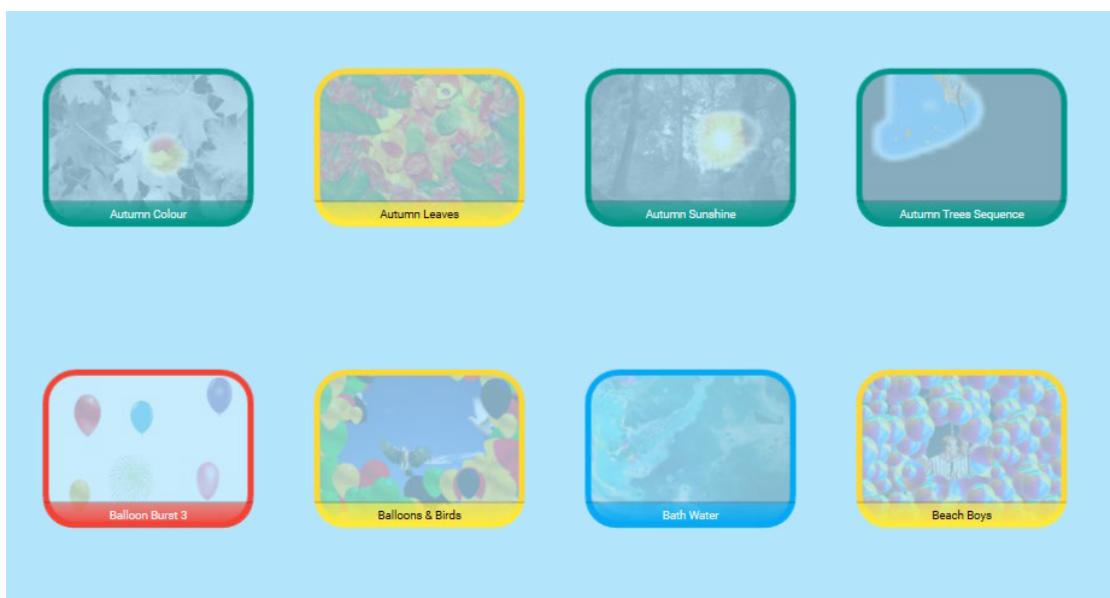
--	--	--

Result Timer määrittää kuinka kauan tulokset näkyvät kyselyn päätyttyä.

Aktiviteettityypit

Interaktiivinen lattia kehittää kommunikaation taitoja, motoriikkaa, ajattelua ja sosiaalisia taitoja. Aktiviteetit tuovat onnistumisen kokemuksia ja sopivat eritasoisille käyttäjille.

Valikossa näet jokaisesta aktiviteetista kuvakaappauksen sekä aktiviteetin nimen. Jokainen aktiviteetti on ympäröity tyyppinsä mukaisen värisellä reunuksella.



Väri kertoo millaisia efektejä aktiviteetissa on ja miten aktiviteetti käyttäytyy, kun siihen kohdistuu vuorovaikutusta.

	Pyyhkäisy (Wipe)
	Hajautus (Scatter)
	Kohteen kiinniotto (Splat)
	Vyöhykkeet (Zones)
	Vesi (Water)

--	--	--



Kysely (Quiz)

--	--	--



Pyyhkäisy

Näissä aktiviteeteissa on kerroksittain kuvia piilossa toistensa takana. Kun päällimmäisenä näkyvään kuvaan kohdistuu vuorovaikutusta, niin alla oleva kuva paljastuu vähitellen.

Esimerkiksi: Hiekan alta voi paljastua jalokiviä, mustavalkoisen kuvan voi värittää värikkääksi, paikallaan olevan kuvan alta voi ilmestyä liikkuvaa kuvaa.

Pyyhkäisy-aktiviteetit ovat hyviä aktiviteetteja rauhalliseen värittämiseen, huomion kiinnittämisen taitojen harjoitteluun ja rohkaisemaan liikettä, keskustelua ja sosiaalista vuorovaikutusta. Värit ja asioiden ja esineiden löytäminen palkitsevat, kun aktiviteettiin vuorovaikutetaan.



Hajautus

Aktiviteetissa objekti tai lukuisat objektit liikkuvat pinnan poikki, kun niihin kohdistuu vuorovaikutus. Objektit voivat peittää täysin jonkin kohteen näkyvistäään tai niitä voi olla muutama aktiviteetin pinnalla. Objektien nopeutta voi säätää aktiviteetin ollessa käynnissä kaukosäätimen nuolinäppäimillä.

Aktiviteetti rohkaisee:

- etsimään piilotettuja esineitä/asioita
- oman liikkeen tai esineiden avulla tuomaan esiin piilossa olevan kuvan



Kohteen kiinniotto

Kohteen kiinniotto -aktiviteeteissa yksi tai useampi objekti liikkuu heijastetulla pinnalla. Nämä objektit muuttavat muotoaan, kun niihin kohdistuu vuorovaikutus, eli kun ne "saadaan kiinni". Esimerkiksi kupla pokahtaa, kana munii munan, toukasta kuoriutuu perhonen jne. Joissakin aktiviteeteissa kaikkien objektien kiinni saamisen jälkeen voi tulla palkintokuva, jonka jälkeen aktiviteetti on suoritettu.

Kohteen kiinniotto -aktiviteetit ovat erityisen hyviä:

- sosiaaliseen ja yhteistyötä rohkaisevaan toimintaan
- fyysiseen toimeliaisuuden ylläpitämiseen
- hauskaan refleksiä vaativaan itsensä haastamiseen



Vyöhykkeet

--	--	--

Aktiviteeteissa on rajattuja vyöhykkeitä, jotka eivät liiku. Kun vyöhykkeeseen kohdistuu vuorovaikutusta, niin se muuttuu välittömästi. Tätä voidaan hyödyntää esimerkiksi palapelin tapaisissa aktiviteeteissa, joissa palapelin palaan koskemalla paljastuu osa alla olevasta kuvasta. Lisäksi Vyöhykkeet-aktiviteettien avulla voidaan tehdä esimerkiksi soittimia sekä aktiviteetteja, joissa tavoitteena on koskettaa tiettyä kohtaa aktiviteetista, esimerkiksi heittää pallo ympyrän keskelle.

Aktiviteettien avulla voidaan harjoitella tarkkuutta vaativia tehtäviä ja ne rohkaisevat ajattelemaan luovasti.



Vesi

Nämä aktiviteetit simuloivat veden liikettä heijastettavalla pinnalla. Lisäksi aktiviteetteihin saa lumpeita ja kaloja. Aktiviteetteihin vuorovaikuttaessa veden pinta väreilee ja kalat reagoivat liikkeeseen. Vesi-aktiviteettien aiheena ovat meri, koralliriutat, hiekkarannat, lätäköt ja heijastukset.

Veden liikkeen näkeminen ja kuuleminen voi rauhoittaa käyttäjää. Aktiviteetit ovat hyviä rauhallisen aistikokemuksen luomiseen, mutta joillekin veden liike voi olla epämiellyttävää.



Kysely

Kyselyissä kysymys esitetään heijastettavan pinnan yläreunassa ja sen lisänä voi olla kuva. Pinnan alareunassa ovat vastausvaihtoehdot kysymykseen, joita voi olla 2, 3 tai 4.

Käyttäjää rohkaistaan katsomaan kaikkia vastausvaihtoehtoja ennen lopullista valintaa. Kaukosäätimen painike, joka poistaa vuorovaikutuksen käytöstä on hyödyllinen tässä tilanteessa, jotta käyttäjä voi valita oikean vastauksen rauhassa.

Kyselyn päätteeksi näytetään kyselyn tulos. Kyselyt ovat hyviä aktiviteetteja muistin virkistämiseen, yhteiseen keskusteluun, ajattelun aktivointiin jne.

--	--	--