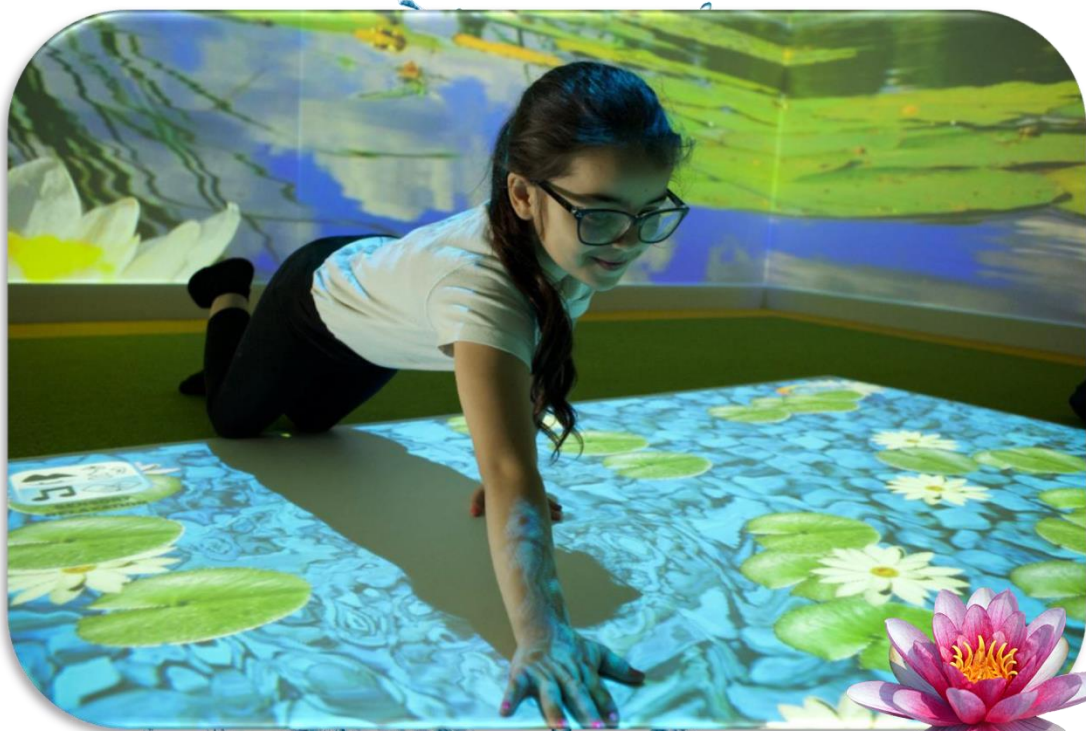


OMI interaktiivinen lattia käyttöohje



Tämä käyttöohje on OMI kattoasennus (OMI Install) , OMI liikuteltava laite (OMI Mobii) sekä OMI pöytämalli (MOBII Table System) malleille.

Laitteiston käynnistys ja sammutus

A. OMI kattoasennus:

1. Paina nopeasti kaksi kertaa **punaista** kaukosäätimen päässä olevaa painiketta.



2. 30 sekunnin päästä kuva tulee näkyviin.
3. Laite on valmiina käyttöön

Sammuttaminen:

1. Paina samaa punaista painiketta kaukosäätimen päässä nopeasti kaksi kertaa.
(Huom. Sammutuksen jälkeen tulee odottaa vähintään 3 minuuttia ennen kuin laitteen käynnistää uudelleen)

B. OMI liikuteltava laite:

1. Käynnistä laite laitteen takana olevasta virtapainikkeesta.



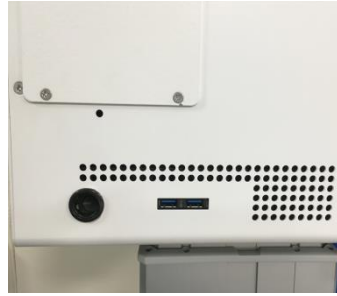
2. Kuva tulee näkyviin 40 sekunnin päästä ja laite on käyttövalmis.

Sammuttaminen;

1. Paina samaa painiketta laitteen takana uudelleen.
(Huom. Sammutuksen jälkeen tulee odottaa vähintään 3 minuuttia ennen kuin laitteen käynnistää uudelleen)

C. OMI pöytämalli:

2. Käynnistääksesi laite painamalla mustaa painiketta laitteen takana.



3. Sääda oikea Omi pöytämallin korkeus käyttäen ylös/alas nuolia. Korkeuden säädöllä saadaan kuva koko pöydän kokoiseksi



Sammuttaminen:

1. Paina virtapainiketta laitteen takana uudelleen.

(Huom. Sammutuksen jälkeen tulee odottaa vähintään 2 minuuttia ennen kuin laitteen käynnistää uudelleen)

Valikko

Aloitussäkäymä:

Sovelluksen nimi



OMI kaukosäädin

Liikkuminen valikossa



Sovelluksen valinta

Kaukosäätimen nuolilla pystyy liikkumaan valikossa ylös, alas, oikealle sekä vasemmalla. OK painikkeella saa valittua halutun sovelluksen.

OMI interaktiivisen lattian aktiviteetit

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

AKTIVITEETTITYYPIT/ VÄRIT

Valikossa näkyy kuva jokaisesta sovelluksesta. Värit kertovat mikä aktiviteettityyppi on kyseessä.



KYSELY

KYSELY/ VIOLETTI VÄRI

Ylhäällä lukee kysymys. Joissakin kysymyksissä on myös kuva. Alhaalla on 2, 3 tai 4 eri vastausvaihtoehtoa.

Käyttäjää rohkaistaan katsomaan eri vaihtoehdot ja sen jälkeen valitsemaan sopivin vaihtoehto.

Oikein merkki ja 'ding' ääni kertovat, kun valittu vastaus on oikea.

Jokainen kyselyaktiviteetti sisältää yleensä vähintään 3 kysymystä ja sen jälkeen näkyviin tulee yhteispistemäärä.



HAJAUTTAMINEN/ KELTAINEN VÄRI

Kohde tai useat kohteet liikkuvat ja loittonevat, kun laitteisto havaitsee liikettä.

Nopeus, kohteiden määrä tai kohteiden palautumisaika vaihtelee, jos saman näköisiä sovelluksia on monta.

Sovelluksien tarkoitus;
Löytää piilotetut kohteet
Paljastaa taustakuva
Laskea/ Lajitella tietynlaisia kohteita
Kuljettaa kohde kuvan läpi



Esimerkkinä lehtiharjoituksessa pyyhitään lehtiä, jotta alla oleva kuva saadaan näkyviin.





KOHTEEN KIINNI OTTAMINEN/ PINKKI VÄRI



Kohde tai useat kohteet liikkuvat kuvassa. Kohde muuttaa muotoaan, kun sen saa kiinni. Esimerkkinä kuplat pokahtavat tai toukasta tulee perhonen. Monissa sovelluksissa saa palkinnon, kun kaikki kohteet on saatu kiinni.

Nämä sovellukset ovat erittäin hyviä joukkue/yhteistyön harjoitteluun. Sovelluksien avulla voidaan oppia vuoron ottamista ja saada yhdessä onnistumisen kokemuksia.



VESI/SININEN VÄRI

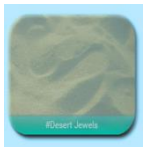
Nämä sovellukset ovat vesiaiheisia ja kuvaavat veden ääntä sekä liikettä. Sovelluksista löytyy erilaisia vesiympäristöjä, rantoja, koralleja, jokia ja lampia missä kalat liikkuvat. Kun laitteisto havaitsee liikkeen kalat loittonevat ja vesi liikehtii. Joissakin harjoituksissa on astumiskiviä tasapaino harjoitteluun ja tarinan kerrontaan. Kaikki siniset vesiharjoitukset ovat hyviä rentoutumiseen.



PYYHKÄISY JA VÄRITYS/ VIHREÄ VÄRI

Näissä sovelluksissa on kaksi kuvaa päällekkäin ja kuvan alta löytyy pyyhkimällä uusi kuva. Esimerkkinä hiekkaa pyyhkimällä paljastuu aarteita, mustavalkoisesta kuvasta tulee värillinen pyyhkimällä, kuvasta löytyy eläimiä pyyhkimällä tai kuvan takaa löytyy video.

Pyyhkäisy sovellukset ovat hyviä kehittämään havainnointikykyä ja syy-seuraus suhteen opetteluun. Aktiviteetteja voidaan tehdä yhdessä kehittäen yhteistyökykyä.



VYÖHYKKEET/ PUNAINEN VÄRI

Näissä sovelluksissa on määritetty eri alueita. Alueet eivät liiku. Kun liike havaitaan kyseisessä alueella niin alue muuttaa muotoaan. Esimerkkinä palapelin pala häviää ja paljastaa palan kuvasta, tähdestä tulee tähdenlento Tai kala hyppää lammesta



Kyseiset sovellukset opettavat kehonhallintaa, motoriikkaa ja ajattelua.

Interaktiivisen lattian käytöstä

OMI Interaktiivinen lattia on tehokas työkalu sosiaalisten taitojen opettamiseen, rohkaisemaan kielellistä ja kognitiivista valmiutta, kommunikaatiota ja fyysistä kordinaatiota sekä liikkuvuutta.

Kehityksen seuraaminen

Monissa sovelluksissa on eri vaikeusasteita. Esimerkiksi Party Popper 1,2 & 3 aktiviteeteissa kohteiden määrä ja nopeus kasvavat. 1. aktiviteetti on helpoin ja 3.aktiviteetti on haastavin. Tämän avulla käyttäjä pystyy asteittain kehittämään omaa reaktioaikaa.

Yhteystiedot:



Koivuhaantie 2-4 D | 01510 Vantaa | Finland | +358 9 7288 330 | info@haltija.fi