

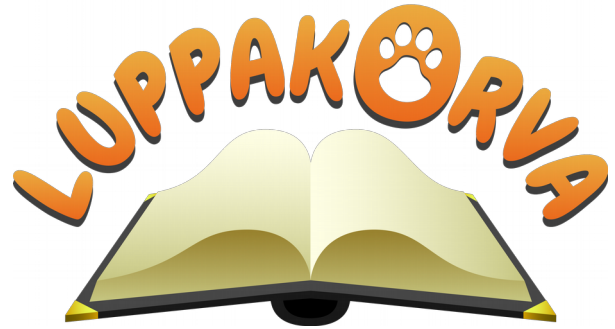
# KÄYTTÖOHJEET

Sovellus on helppokäyttöinen ja opastaa käyttäjää eteenpäin aina tarpeen mukaan. Parhaiten sen käytön oppii kokeilemalla. Tässä kuitenkin jotain perusasioita sovelluksen käytöstä.

## Miten sovellus toimii?

- Sovelluksessa on pieni virtuaalimaailma, jossa asuu virtuaalikoira. Aluksi koiraa voi hoitaa siivoamalla sen kakkoja sekä rapsuttelemalla sitä. Seuraaville tasoille etenemään pääsee vain koiralle lukemalla. Lukemisesta kertyy pisteitä, ja vaaditun pistemäärän täytyessä saa palkinnoksi lisää hoitotarvikkeita, joiden myötä koiralle voi mm. antaa nimen sekä ruokkia ja juottaa sitä.

OUTLOUD



- Luettava materiaali ei tule sovelluksesta, vaan lapsi lukee koiralle opettajan antamaa tai itse valitsemaansa tekstiä. Teksti voi olla mitä tahansa: sanalista, Aapinen, lastenkirja, tietokirja, sanomalehti, lukuläksy tms.
- Lukemisen seuranta ja pisteytys tapahtuu niin, että käyttäjän puhe käännetään ensin puheentunnistusohjelmalla tekstiksi. Mitä enemmän tekstistä tunnistetaan sovelluksen sanalistassa olevia suomenkielisiä sanoja, sitä enemmän käyttäjä saa pisteitä. Sanojen tunnistamisen lisäksi sovellus mittaa myös lukemiseen käytettyä aikaa.

- Sovellus pitää automaattisesti huolen siitä, ettei sillä voi pelkästään pelata ja leikkiä. Jos koiralle ei lue, se rupeaa ensin muistuttamaan lasta lukemisesta ja lopulta sulkemaan muut aktiviteetit pois ja vaatimaan lukemista.
- Koira ei valitettavasti tiedä, koska lukija on saanut kappaleen tai sivun loppuun, vaan se saattaa antaa palkinnon vaikka kesken lauseen pistemäärän täytyessä. Siksi sille kannattaa lukea tekstiä, jossa ajoittaisista keskeytyksistä ei ole haittaa.

### **Pilottiversion rajoitteet**

- Sovelluksessa on tällä hetkellä 15 tasoa, joista viimeistä ei käytännössä enää pysty läpäisemään. Jos tasot loppuvat kesken pilottijakson tai taso menee lapsille liian vaikeaksi, sovelluksen voi poistaa ja asentaa uudelleen ja aloittaa pelaamisen alusta.

### **Muutama käytännön vinkki**

- Kannattaa antaa tilaa ja aikaa lapsen leikille ja kokeilulle sovelluksen kanssa, vaikka aikuisen kärsivällisyys alkuun olisikin vähän koetuksella. Pelimaailmaan uppoutuminen ruokkii lapsen innostusta ja motivaatiota. Jos koiran hoitaminen eli sovelluksen käyttäminen tuntuu lapsesta kivalta ja koukuttavalta, hän tulee kyllä lukeneeksi vaivihkaa siinä sivussa paljon enemmän kuin ilman sovellusta.
- Lapsi saattaa jossain välissä testata tai yrittää "huijata" sovellusta esim. hokemalla sille samaa sanaa tai lausetta monta kertaa peräjälkeen tai keksimällä tarinoita itse ilman kirjaa. Kasvattajana pystyt parhaiten arvoimaan, miten tiukasti lapselta kannattaa vaatia kirjaan ja lukemiseen keskittymistä. Usein lapsi itse hetken kyllästyy hetken päästä hokemiseen ja palaa takaisin lukemisen pariin.

### **Ongelmia sovelluksen toiminnassa?**

- Tarkista, että laite on netissä ja nettiyhteys toimii.
- Sulje sovellus ja käynnistä se uudelleen.

### **Mikäli ongelmat eivät tällä ratkenneet, niin...**

- Kysy ensisijaisesti apua sovelluksen ylläpitäjiltä ja pilotin muilta osallistujilta *Lue Luppakorvalle -yhteisössä*: <https://www.facebook.com/groups/lueluppakorvalle/> - jollakulla muulla saattaa olla täsmälleen sama ongelma tai ratkaisu siihen.
- Ei-kiireellisissä tapauksissa voit myös lähettää sähköpostia pilotin koordinaattorille – [johanna.roihuvuo@outloud.fi](mailto:johanna.roihuvuo@outloud.fi) - joka pyrkii vastaamaan tukipyyntöihin vuorokauden kuluessa. Syyslomaviikolla 15.-19.10.2018 vastausajat voivat olla pidempiä.
- Hätätapauksessa soita tai jätä tekstiviestillä kiireinen soittopyyntö koordinaattorille numeroon 044-5070781.