



Ekapeli

Ekapeli-Kaksi

Käyttöohje

Sisällysluettelo

1. Pikaohje	2
2. Ekapelin lataaminen	3
2.1. Ekapelin lataaminen Internet Explorer -selaimella	3
2.2. Pelaajien lisäys	13
2.2.1. Pelaajan oikeuksien lisäys.....	13
2.2.2. Uusi pelaaja luodaan seuraavasti:	14
3. Ekapelin pelaamisohje	16
3.1. Pelin käynnistäminen	16
3.2. Pelaaminen	19
3.3. Pelikentät	20
3.3.1. Arviointikentät	20
3.3.2. Pelikentät	21
3.3.3. Peli ja tutkimus	22
4. Äänitysohje	22
4.1. Äänityksen tarvikkeet.....	22
4.2. Äänityksen testaus	22
4.2.1. Ääniasetukset.....	24
4.2.1.1. Mute pois päältä	24
4.2.1.2. Mikrofonin vahvistus	25
4.2.2. Uusi kokeilu	25
4.2.3. Toimii!	25
4.3. Äänitys varsinaisessa mittauksessa, eli lapsen kanssa	25
4.3.1. Huomioitavaa, ennen lapsen saapumista.....	25
4.3.2. Lapsen kanssa	26
5. Apua	27

1. Pikaohje

Tässä käyttöohjeessa saat ohjeet Ekapelin pelaamiseen ja ennen pelaamista tehtäviin lasten mittauksiin. Peliohje on tehty erityistä Ekapeli -tutkimusta varten. Tutkimus suoritetaan maaliskuu-huhtikuussa 2008.

Tässä pikaohje alkuun pääsyyn ja siihen, mitä tämä käyttöohje sisältää.

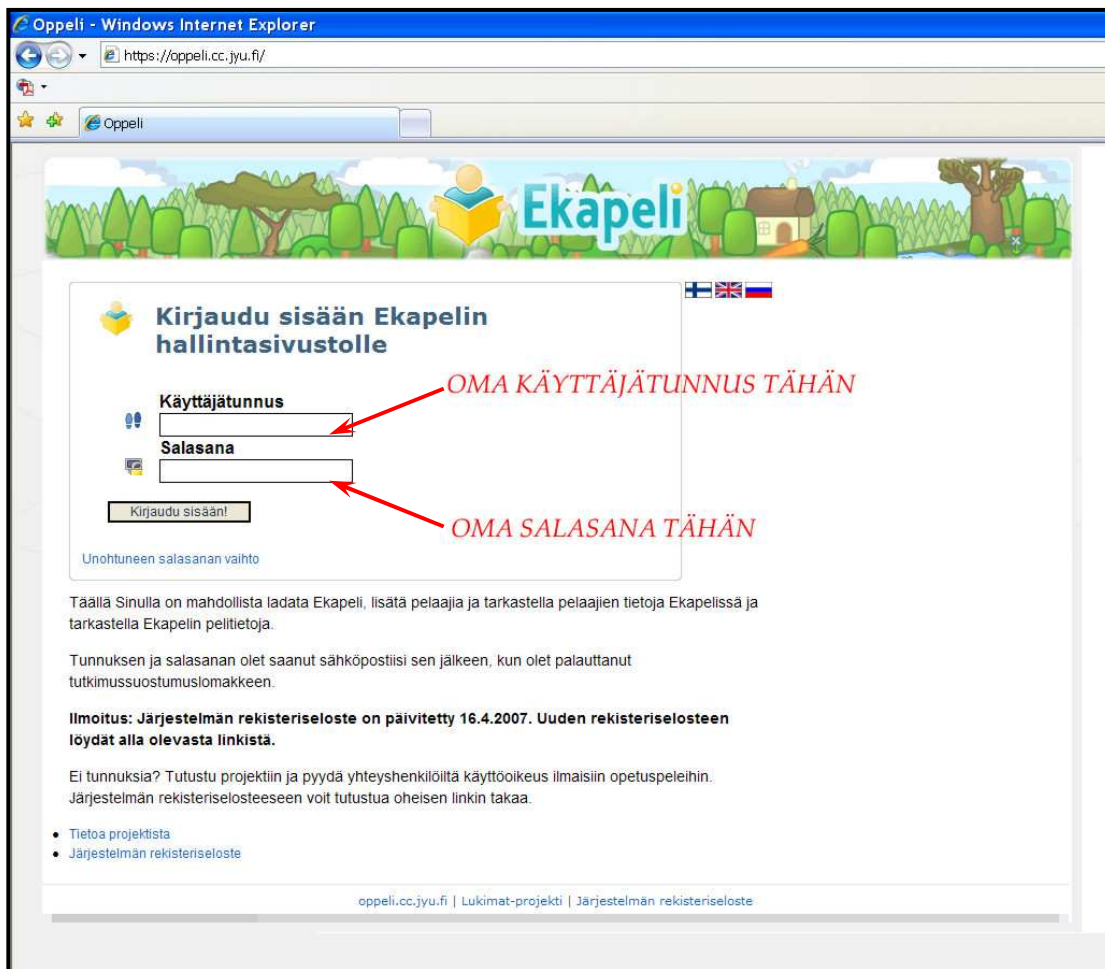
1. Lataa Ekapeli-kaksi hallintasivustolta (<https://ekapeli.lukimat.fi>).
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 2. Ekapelin lataaminen.
2. Lisää pelaaja Ekapeliin. Voit lisätä pelaajan joko hallintasivustolla (<https://ekapeli.lukimat.fi>) tai pelistä. Peli arpoo automaattisesti jokaiselle lapselle oman pelisisällön.
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 2.2. Pelaajien lisäys.
3. Testaa mittauksen tekemisessä tarvittavaa äänitystä.
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 4. Äänitysohje.
4. Tee alkumittaus lapsen kanssa. Muista kuitenkin testata äänitystä myös erikseen jokaisen lapsen kanssa.
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 4.3. Äänitys varsinaisessa mittauksessa, eli lapsen kanssa.
5. Lapsi pelaa peliä. Peliä on yhteensä 12 kenttää.
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 3. Ekapelin pelaamisohje.
6. Tee loppumittaus lapsen kanssa. Muista taas testata nauhoitusta jokaisen lapsen kanssa ennen mittauksen aloittamista.
✖ Tämän käyttöohjeen kappale 4.3. Äänitys varsinaisessa mittauksessa, eli lapsen kanssa.

2. Ekapelin lataaminen

Ekapeli on peli, joka ladataan jokaisen käyttäjän omalle koneelle. Peli tarvitsee ladata vain kerran. Peli ladataan internetistä, joten sen lataamiseen tarvitaan internet-selain. Tässä latausohje Internet Explorer –selaimelle.

2.1. Ekapelin lataaminen Internet Explorer –selaimella

1. Käynnistä Internet Explorer.
2. Kirjoita osoitteeksi sähköpostissa saamasi osoite <https://ekapeli.lukimat.fi/>
3. Kirjaudu sisään palveluun saamallasi tunnuksella ja salasanalla (Kuva 1).
Tunnuksen sait rekisteröitymisviestin yhteydessä ja salasanan asetit itsellesi, kun kirjauduit sivustolle rekisteröitymisviestissä olevan linkin kautta. Jos sinulla on jo aiemmin ollut joku Ekapeli, samat tunnukset toimivat edelleen.



Kuva 1. Hallintasivustolle sisäänkirjautuminen.

4. Kun sisäänkirjautuminen onnistuu, pääset Ekapelin hallintasivustolle. Ensimmäisellä kerralla täydennä omat tietosi (Kuva 2) ja vaihda salasanasi (Kuva 3). **Jatkossa tulet aina Ekapelin kanssa käyttämään tätä nyt tallettamaasi salasanaa**, joten muista se. Onnistumisen jälkeen hallintasivusto ilmoittaa siitä (Kuva 4). Jos salasanassa on ongelmia, niistäkin tulee ilmoitus (Kuva 5). Silloin pitää muistaa, että salasanassa on oltava vähintään 8 merkkiä. Salasanassa pitää olla pieniä ja isoja kirjaimia sekä numeroita.

Oppeli - Windows Internet Explorer

https://appeli.cc.jyu.fi/gbproto/gbproto2/

Käyttäjä: Esimerkki

Ekapeli

Ulos

Käyttäjän tiedot

Ole hyvä ja tarkasta, että käyttäjän tiedot ovat oikein. Tarvittaessa voit muuttaa niitä. Muista lopuksi valita tallennus.

Käyttäjän tiedot

Etunimi
Esimerkki

Sukunimi
Käyttäjä

Sähköpostiosoite
esimerkki.kayttaja@jotain.fi

Puhelinnumero

Katuosoite

Postinumero

Postitoimipaikka

Käyttäjän kuvaus

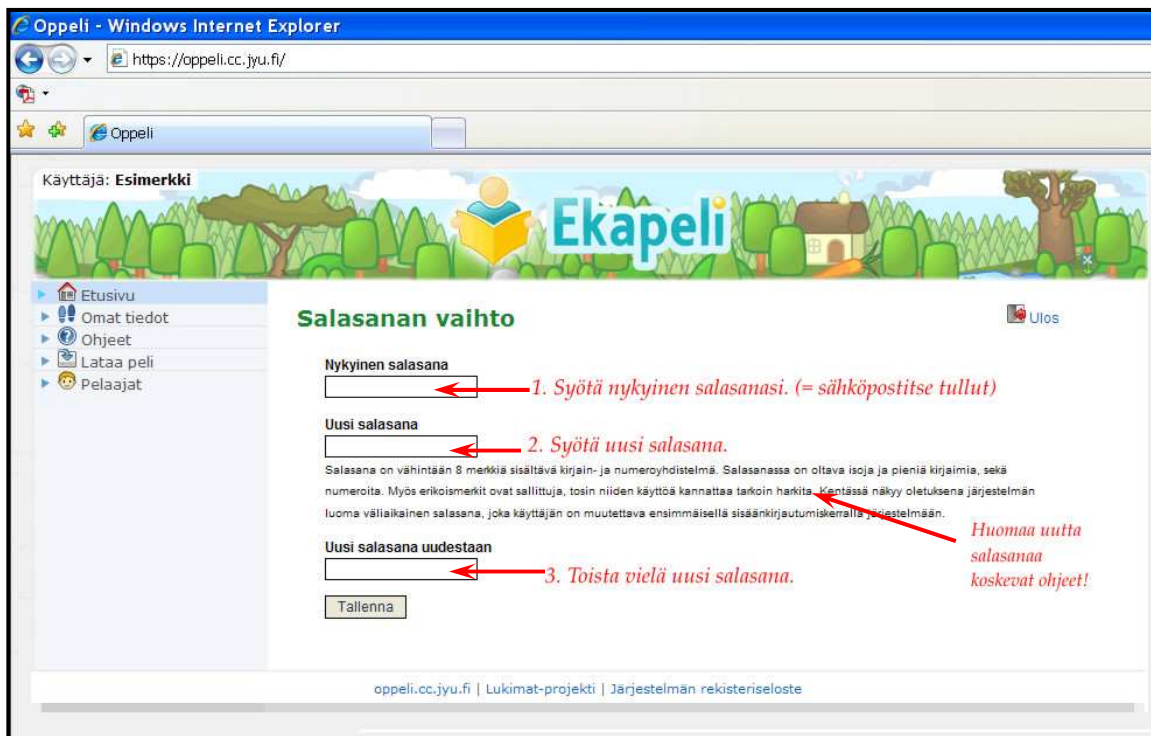
Jatka

1. Täydennä omat tietosi ja tarkista että ne ovat oikein.

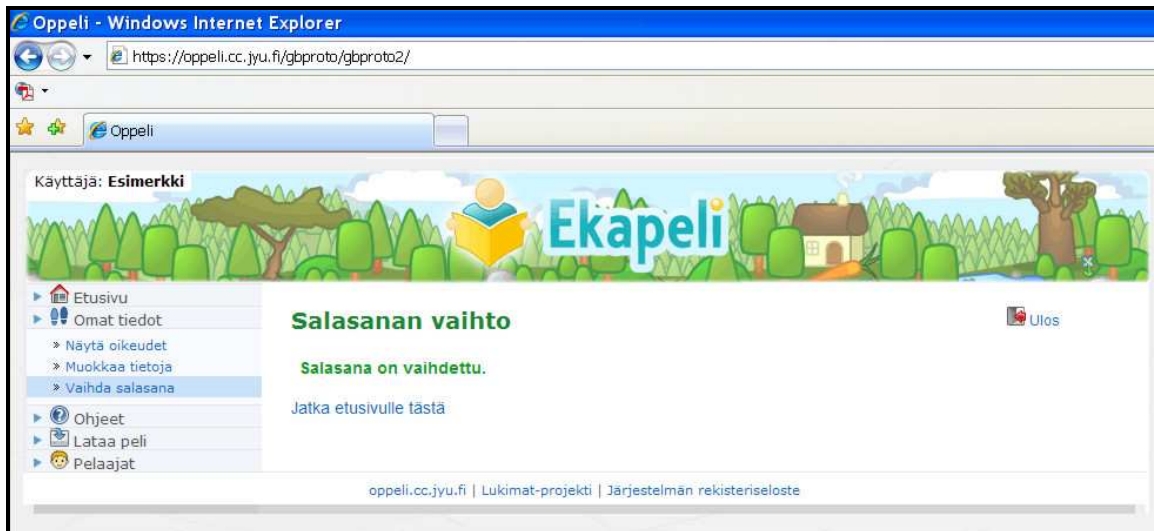
2. Valitse jatka.

appeli.cc.jyu.fi | Lukimat-projekti | Järjestelmän rekisteriseloste

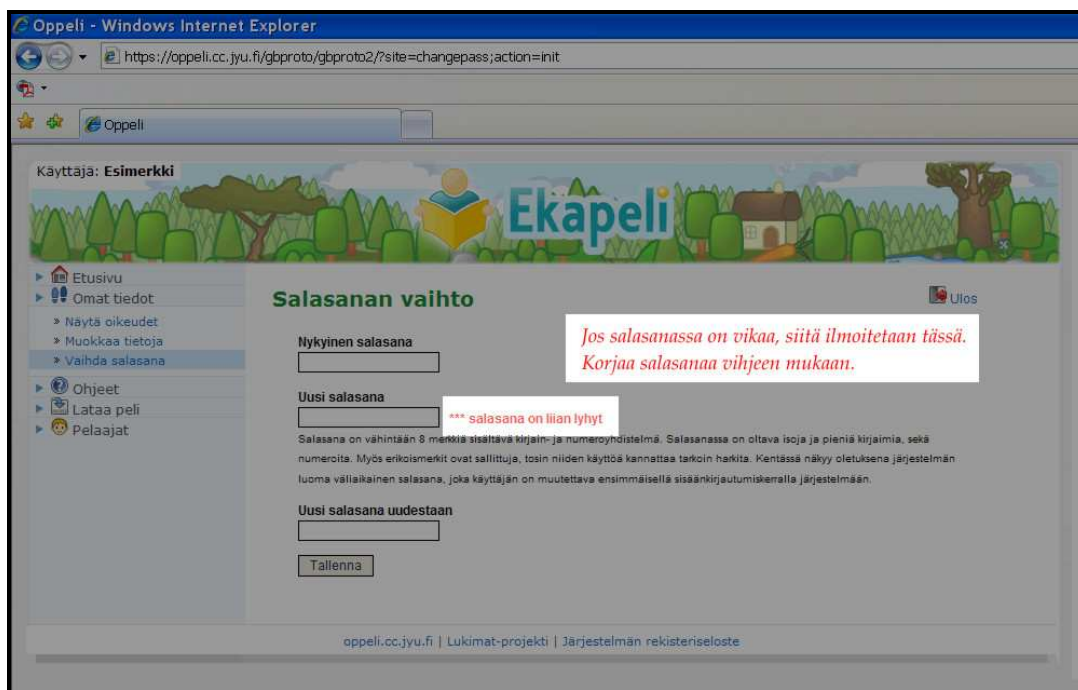
Kuva 2 Omien tietojen täydennys ja tarkistus.



Kuva 3. Salasanan vaihto.

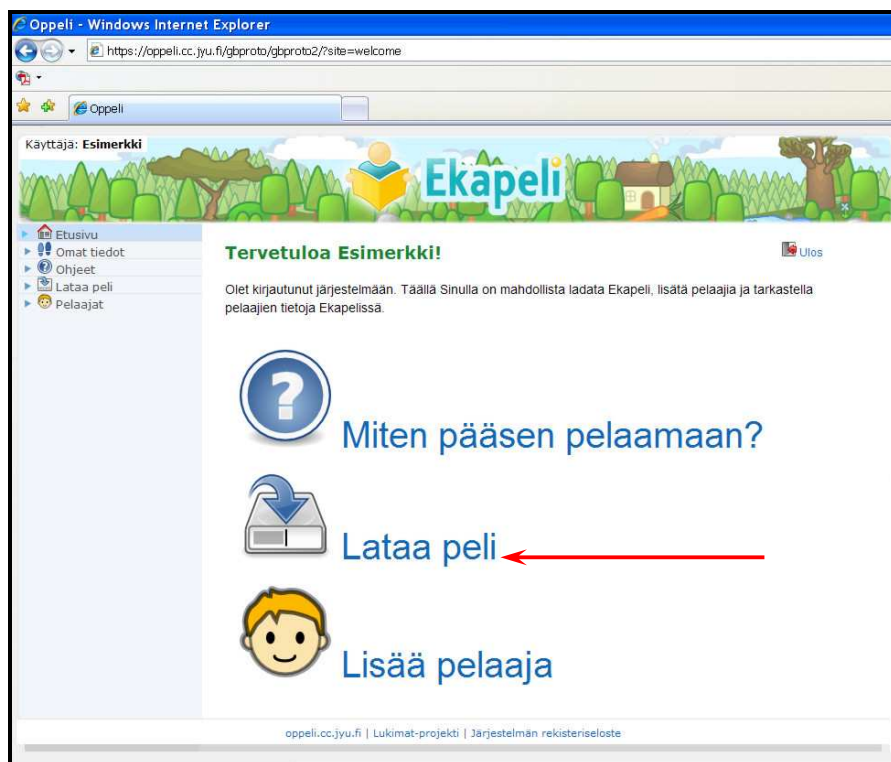


Kuva 4. Salasanan vaihto onnistui.



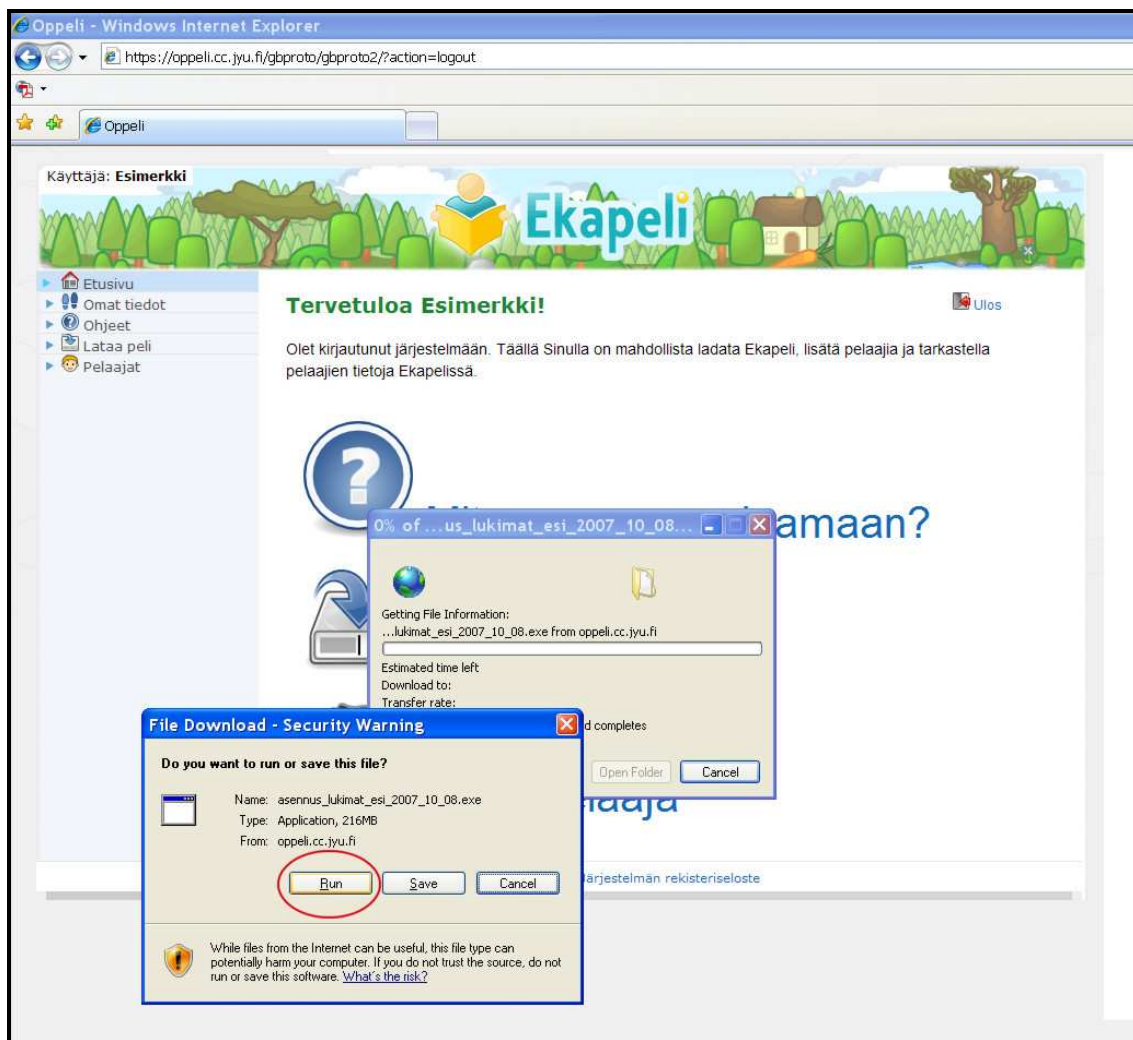
Kuva 5. Virhe uudessa salasanasassa.

5. Salasananvaihdon jälkeen pääset takaisin Etusivu -ikkunaan. (Kuva 6)



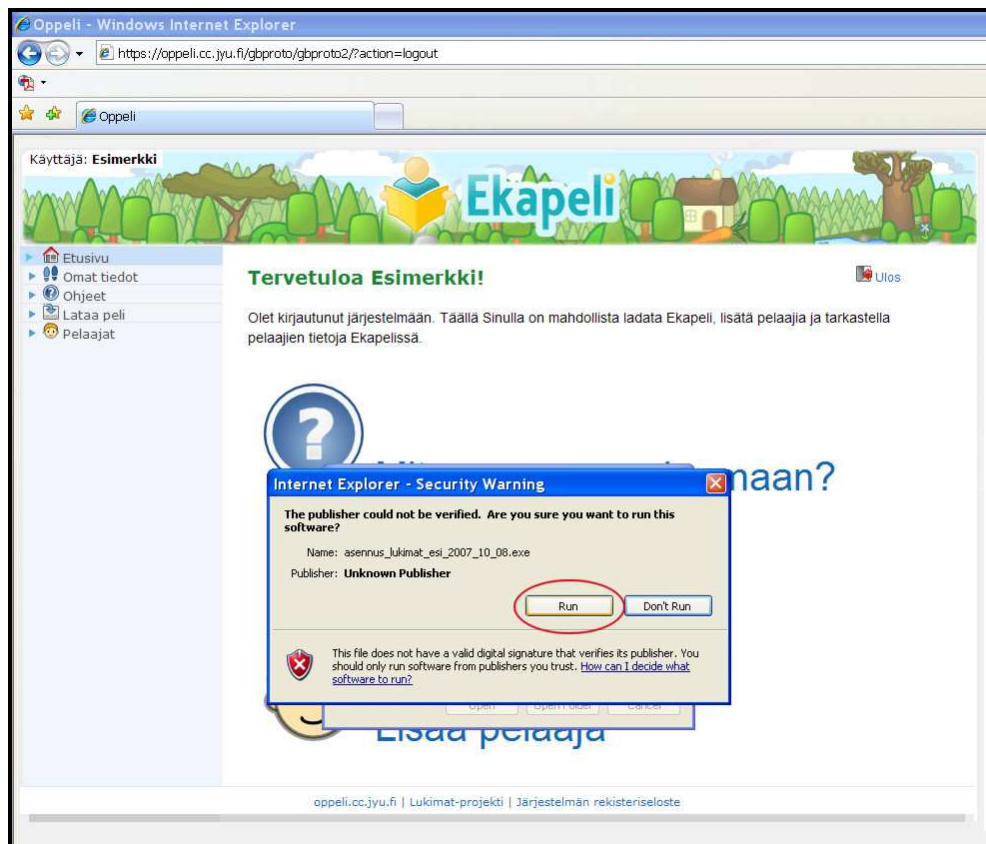
Kuva 6. Etusivu.

6. Valitse **Lataa peli**. Jos sinulla on oikeudet useampaan peliin, valitse listasta Ekapeli Kaksi.
7. Seuraavaksi tietokone kysyy, mitä tehdään (Kuva 7). Valitse Run / Suorita. Nyt ensin tallennetaan Ekapelin asennuspaketti tietokoneelle. Tämä vaihe kestää luultavasti pisimpään Ekapelin asennuksessa. Tällä välin voit vaikka syöttää pelaajien tietoja peliin (Pelaajien lisääminen neuvottu tässä ohjeessa).



Kuva 7. Tiedoston lataaminen.

8. Jos tietokone varoittaa tässä kohdassa Julkaisijasta (Publisher), valitse Suorita (Run) (Kuva 8). Tätä kysymystä ei välttämättä tule kaikille.



Kuva 8. Julkaisijan varmentaminen.

9. Seuraavaksi kone aloittaa Ekapelin asentamisen koneelle. Valitse seuraava.



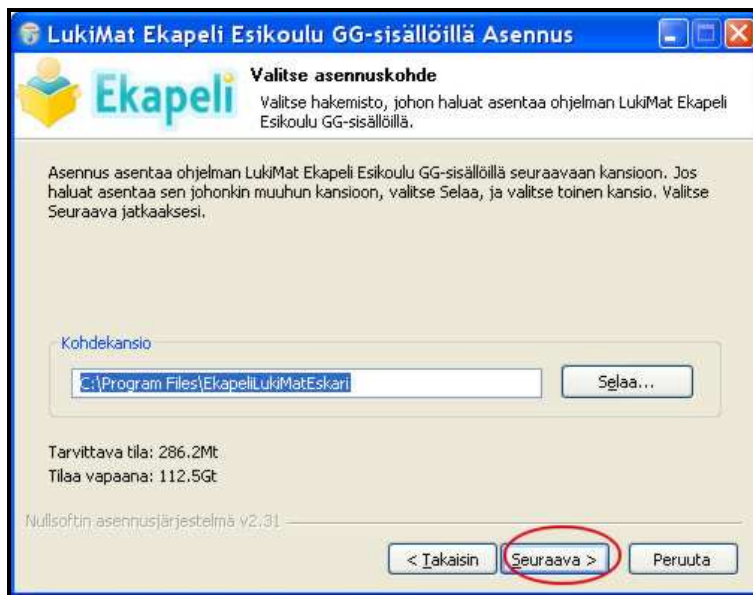
Kuva 9. Lataus alkaa.

10. Jos tässä vaiheessa tulee virheilmoitus, joka ilmoittaa oikeuksista/tallentamisen ongelmista tai vastaavasta, ota yhteys mikrotukeesi. Ongelma on, että Sinulla ei ole tallennus- tai asennusoikeuksia siihen koneeseen, johon Ekapeliä yrität asentaa. Yksi esimerkki virheilmoituksesta on alla olevassa kuvassa. Tässä tilanteessa et voi muuta kuin lopettaa asennuksen, joten valitse hylkää/abort. Jos virheilmoitusta ei tule, jatka kohtaan 11.



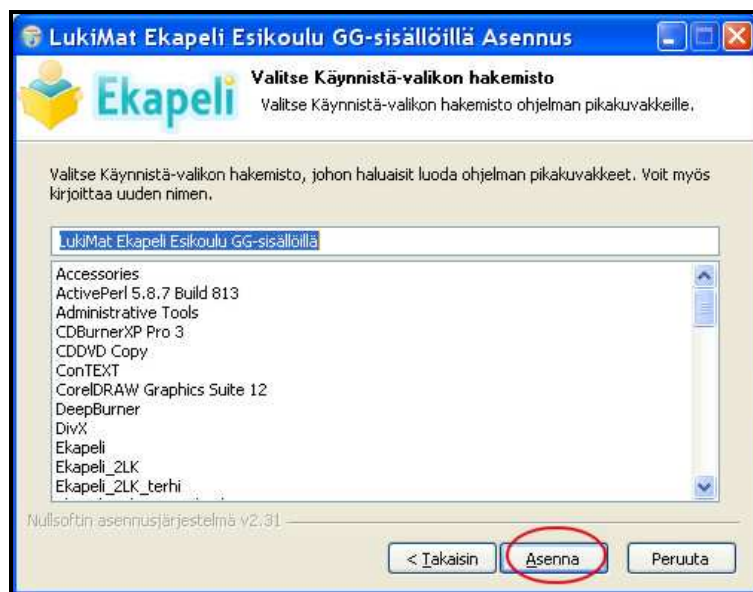
Kuva 10. Ongelma asentajan oikeuksissa.

11. Seuraavaksi pitää valita kansio, johon Ekapeli asennetaan. Oletuksena peli asennetaan kansioon C:/Program Files/Ekapeli. Voit vaihtaa kansiota, jos haluat. Tärkeintä on että kansioon, jonne Ekapelin asennat pitää tietokoneelle ennen pelin pelaamista kirjautuvalla olla tähän kansioon tallennusoikeus. (Kuva 11) Kun olet valinnut kansion, valitse seuraava.



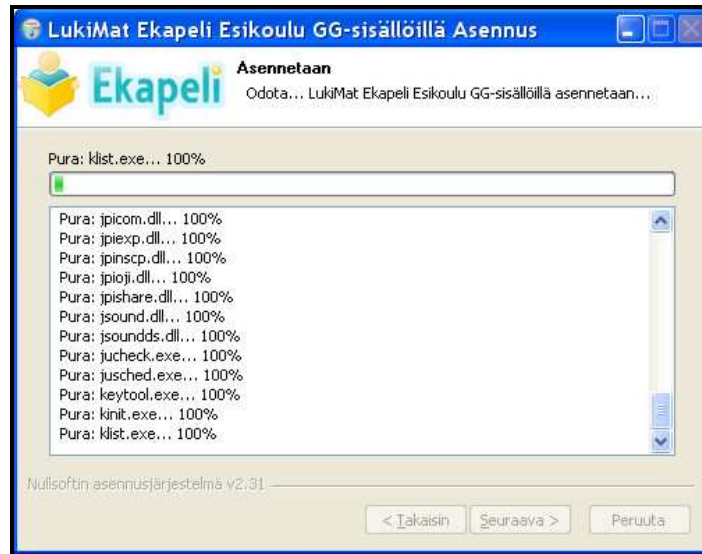
Kuva 11. Tallennushakemiston valinta.

12. Sitten asennusohjelma kysyy Käynnistä-valikon hakemistoa. Tässä tietokone määrittelee, minkä otsikon alla Ekapeli näkyy Windowsin käynnistä-valikossa. Oletuksena Käynnistä-valikkoon tehdään uusi oma kansio Ekapelille. Halutessasi pystyt muuttamaan otsikkoa tai laittamaan Ekapelin jonkun jo olemassa olevan otsikon alle. Kun olet määrittänyt otsikon, valitse Asenna. (Kuva 12)



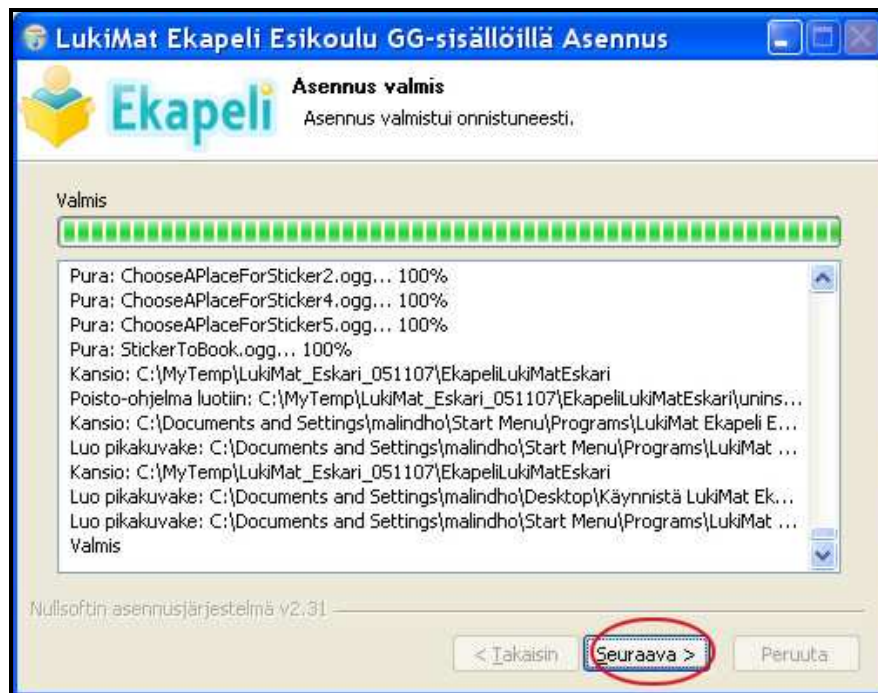
Kuva 12. Käynnistä valikon otsikko.

13. Tämän jälkeen asennus alkaa. (Kuva 13)



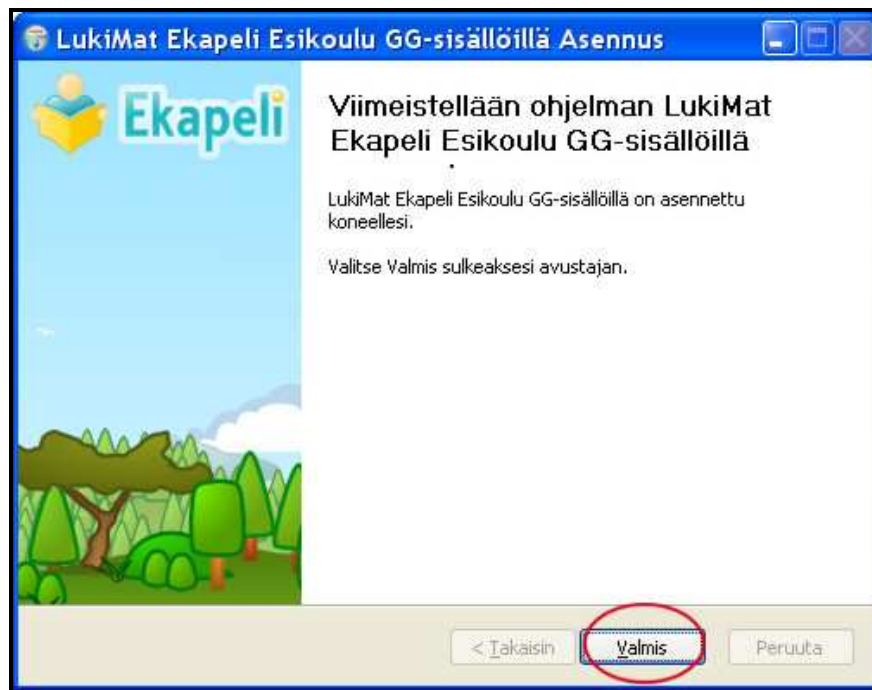
Kuva 13. Asennus menossa.

14. Kun asennus on valmis, valitse seuraava. (Kuva 14)



Kuva 14. Asennus valmis.

15. Ohjelma vielä ilmoittaa, että asennus on suoritettu. Valitse valmis.



Kuva 15. Asennus OK.

16. Tässä vaiheessa ohjelma kysyy käynnistetäänkö Ekapeli, kohta on valmiiksi valittuna. Älä käynnistä peliä vielä. Ota rasti pois kohdasta *Käynnistä Ekapeli* ja paina Valmis. Nyt Työpöydällesi on ilmestynyt pikakuvake, josta voit myöhemmin käynnistää Ekapelin.

2.2. Pelaajien lisäys

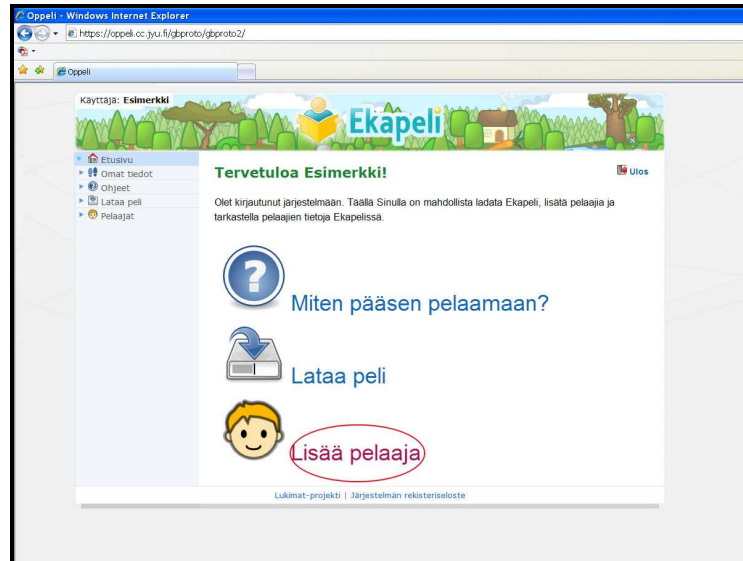
Mikäli ohjauksessasi on pelaaja, joka pelaa jo jotakin Ekapeliä, sinun ei tarvitse luoda uutta pelaajaa vaan voit lisätä jo olemassa olevalle pelaajalle oikeudet Ekapeli Kaksi - peliin.

2.2.1. Pelaajan oikeuksien lisäys

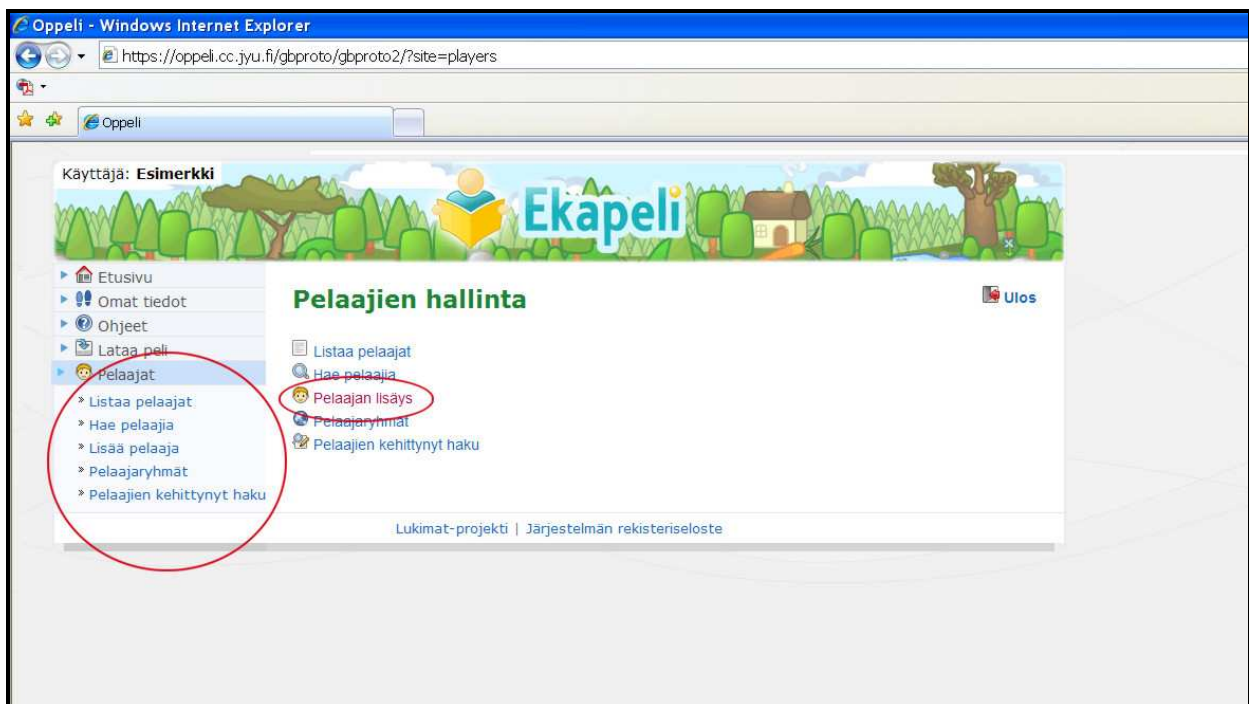
Paina vasemmasta laidasta Omat tiedot. Omat tiedot -sivun toiminnoista paina Näytä pelaajat ja valitse listasta pelaaja, jolle haluat lisätä oikeudet peliin. Pelaajan tiedot -sivun toiminnoista paina Näytä pelaajan oikeudet. Oikeuksien lisäys kohdasta painetaan Jatka. Valitaan listalta Ekapeli Kaksi -peli ja painetaan Valitse pelit ja lopuksi vielä varmistetaan oikeuksien lisääminen painamalla Lisää oikeudet.

2.2.2. Uusi pelaaja luodaan seuraavasti:

1. Valitse palvelimen etusivulla Lisää Pelaaja, (Kuva 16) TAI valitsemalla vasemmasta sivupalkista pelaajat ja sieltä lisää pelaaja. (Kuva 17)

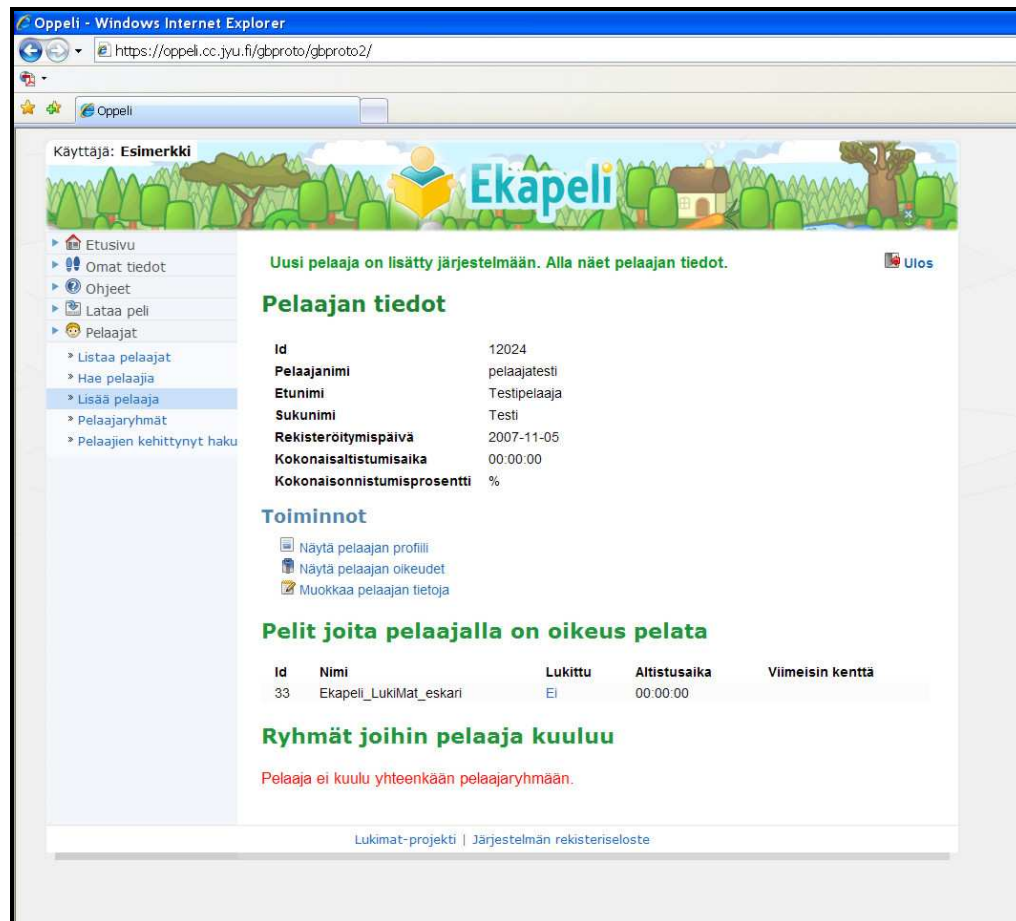


Kuva 16. Pelaajan lisäyksen aloittaminen.



Kuva 17. Toinen tapa aloittaa pelaajan lisäys.

2. Seuraavaksi pelaajasta kysellään tietoja. Tiedot pitää täyttää jokaisesta pelaavasta lapsesta. Ohjelma opastaa tietojen täytössä. Pakolliset kysymykset on merkitty tähdellä. Toivottavaa olisi vastata kaikkiin kysymyksiin. Huomaa, että pelaajan pelinimessä ei saa olla välejä, väliviivaa tai erikoismerkkejä. Se ei myöskään voi olla enempää kuin 10 merkkiä pitkä. Tällä nimellä pelaaja pääsee peliin, joten valitse sellainen nimi, jonka pelaaja varmasti osaa oikein. Huomaa myös että pelinimen on oltava erilainen jokaisella pelaajalla. Jos luokalla on esimerkiksi Antti Pelaaja ja Antti Testaaja, niin heidän pelinimikseen voi laittaa vaikkapa AnttiP ja AnttiT.
3. Kun kaikki kysymykset on käyty läpi, on pelaaja luotu palvelimelle ja siten myös peliin. Lopuksi näet vielä lisätystä lapsesta tietoja (Kuva 18).



Kuva 18. Pelaajan lisäys valmis.

Jos Pelaajan tiedot -sivulla näkyy alla oleva teksti (Kuva 19), joku on jo lisännyt pelaajan täysin samoilla tiedoilla kuin äsken lisäämäsi pelaaja. Näin voi käydä silloin, kun pelaaja aikoo pelata sekä kotona että koulussa, koska jompikumpi taho on jo ehtinyt lisätä pelaajan.

Sinun ei tarvitse tehdä asialle mitään, vaan Sinut yhdistetään automaattisesti kyseisen pelaajan ohjaajaksi ja pelaaja voi nyt pelata peliä ohjauksessasi. Huomaa, että tässä tapauksessa pelaajan pelaajanimenä säilyy se, mikä hänelle asetettiin kun pelaaja lisättiin ensimmäistä kertaa.



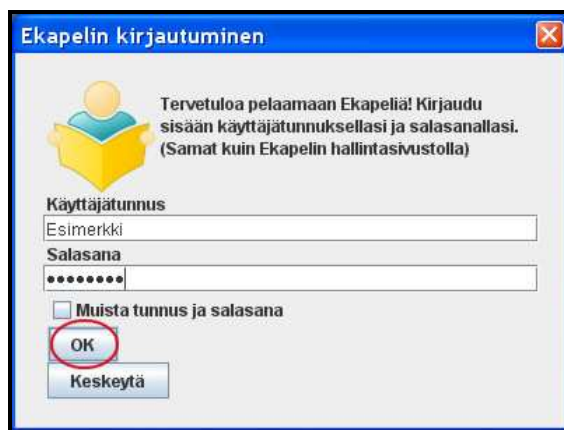
Kuva 19. Pelaaja on jo lisätty samoilla tiedoilla.

3. Ekapelin pelaamisohje

3.1. Pelin käynnistäminen

Peli käynnistyy asennuksen yhteydessä tietokoneen työpöydälle luodusta pikakuvakkeesta. Pikakuvakkeessa on Ekapeli-logo.

1. Ensiksi aukeaa sisäänkirjautumis-ikkuna (Kuva 1). Kirjoita tähän oma tunnuksesi ja salasanasasi ja paina sitten OK. Muistathan, että tunnus ja salasana ovat henkilökohtaisia ja olet itse vastuussa niiden käytöstä. Älä siis anna tunnustasi tai salasanaasi kenellekään muulle.



Kuva 1 Sisäänkirjautuminen

Jos käytät peliä kotona tai sellaisessa paikassa, jossa Ekapeliä ei käytä kukaan muu, voit laittaa ruksin kohtaan *Muista tunnus ja salasana* (Kuva 2). Jos on mahdollista, että joku muukin haluaa käyttää Ekapeliä älä valitse tätä kohtaa. Kun *Muista tunnus ja salasana* on valittuna, ei Ekapeliä seuraavilla kerroilla käynnistettäessä niitä enää kysytä ja silloin kuka tahansa voi kirjautua peliin sisään ja pelata juuri sinun pelaajiesi pelejä.



Kuva 2 Tunnus ja salasana muistetaan. Älä käytä tätä koulussa.

2. Seuraavaksi avautuu pelin käynnistys-valikko, josta Käynnistä -painiketta klikkaamalla pääsee peliin (Kuva 3). Ennen käynnistys-ikkunan avautumista näytöllä saattaa käväistä latausikkuna (Kuva 4), mutta se on ihan normaalia – tätä ikkunaa ei kuitenkaan saa sammuttaa.



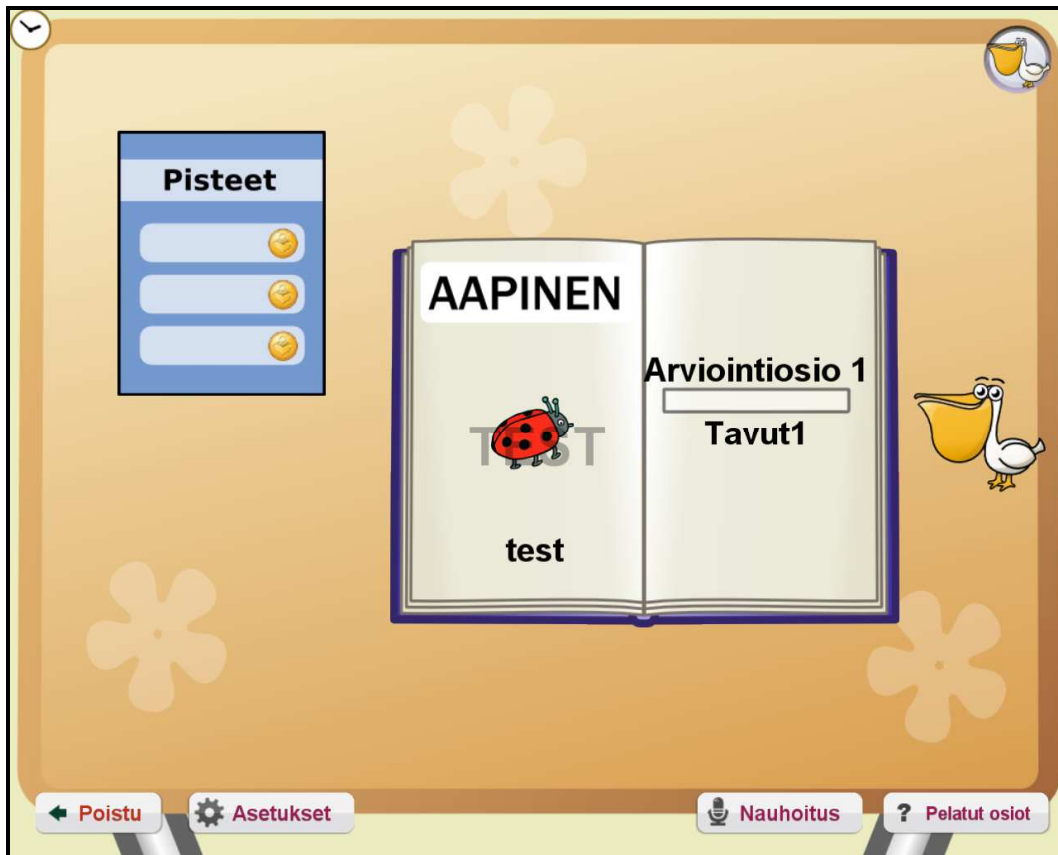
Kuva 3 Ekapelin käynnistys-valikko



Kuva 4 Peli ottaa yhteyttä palvelimeen. Älä sammuta tätä ikkunaa.

3.2. Pelaaminen

(Ennen pelaamista: varmista, että opettaja on tehnyt alkumittauksen.)



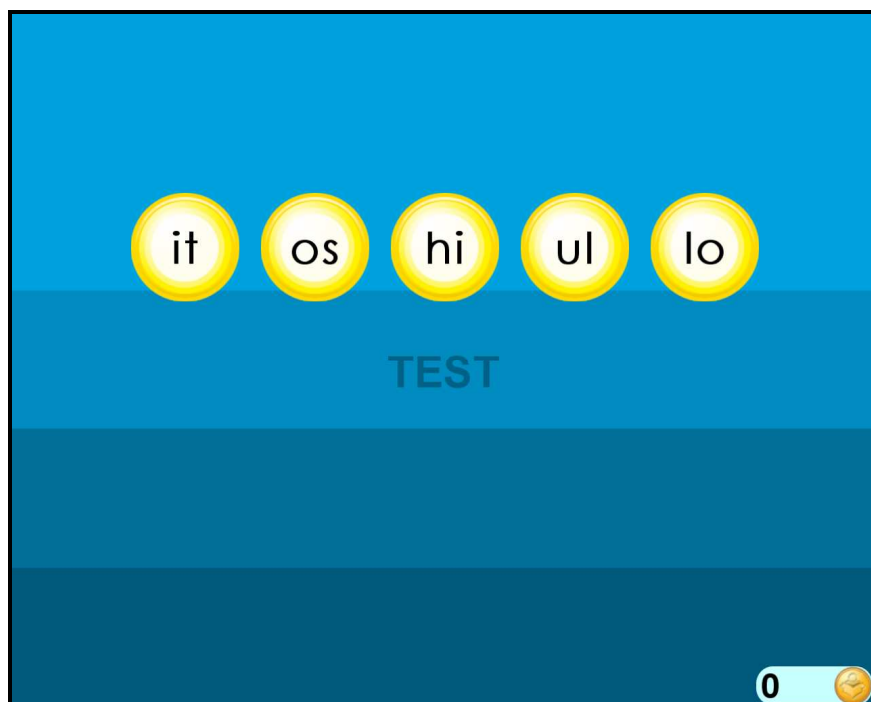
Kuva 5 Pulpetti.

Pulpetilta pelaaja pääsee etenemään pelissä ja voi tarkastella osioissa saamiaan pisteitä. Pulpetilta on myös mahdollisuus seurata peliaikaa ja pelattuja osioita.

Aapista klikkaamalla pelaaja pääsee pelissä aina seuraavaan osioon. Kun osio on pelattu loppuun, pelaajan saamat pisteet tulevat näkyviin pistekirjaan ja siitä peli palaa takaisin pulpetille.

Varsinaisissa pelikentissä pelaaja saa pisteitä sen mukaan, kuinka nopeasti hän vastaa. Pisteet tallentuvat muistiin ja pelaaja voi yrittää parantaa omia suorituksiaan.

Peli toimii siten, että pelaaja kuulee jonkin tavun ja ruudun yläreunasta tippuu tavuja (kuva 6). Pelaajan tehtävänä on valita kuulemansa tavu mahdollisimman nopeasti. Mitä nopeammin pelaaja onnistuu valitsemaan, sitä enemmän hän saa pisteitä.



Kuva 6 Varsinainen pelikenttä.

3.3. Pelikentät

Pelissä on kahdenlaisia kenttiä. Arviointiosioita ja pelikenttiä.

3.3.1. Arviointikentät

Arviointiosiot muodostuvat kolmenlaisista tehtävistä. Ensimmäiset kolme osiota muodostuvat tavuista, seuraavat kolme sanoista. Kolmannessa tehtävätyypissä lapselle esitetään väittämiä, joihin hänen tulee reagoida vastaamalla, oliko väite totta vai ei.

Arviointikentissä peli ei anna pelaajalle palautetta siitä, kuinka hyvin hän menestyy, vaan kenttien tarkoitus on antaa tutkijoille kuva pelaajan osaamisen tasosta ja sen kehittymisestä. Arviointiosiot ovat kaikille samanlaiset.

Kaikki harjoittelevat lapset voivat pelata arvioinnin yhtä aikaa. Tärkeää on kuitenkin huomioida, ettei lapsi tällä kertaa vielä mene varsinaisiin pelikenttiin. Arviointiosio on pelattu loppuun, kun Aapisessa lukee Harjoittelu A ja Harjoituskerta 1.

3.3.2. Pelikentät

Harjoituskentät, eli varsinaiset pelikentät sisältävät alla mainittuja tavuja tai neljänneksi matematiikan harjoituksia.

Sisällöt 1	Sisällöt2	Sisällöt3
äi	laan	punt
re	kans	tyrs
il	suus	hömp
kö	ment	tyyt
lo	kaan	miit
je	kaik	heet
it	keus	noon
as	nous	poot
ym	kiin	raap
os	taan	väär
es	kään	suuk
op	jouk	paar
yl	kein	tääk
em	siel	leet
am	paik	kiik
ul	kaus	kuur
ak	siin	ryyt
äs	tois	jaat
vo	vält	mouk
hu	tuus	nauk
hi	kais	viys
ju	siir	sius
pä	leen	niek
ny	muis	hoip
vu	tään	soun
py	viik	ryöp
ru	keen	nius
lö	muus	teip
nu	naan	nöyr
sö	sein	puik

3.3.3. Peli ja tutkimus

Koko Ekapelin tokaluokan version rakenne on seuraavanlainen:

1. Arviointiosio 1
2. Harjoittelu A: 10 harjoittelukertaa
3. Arviointiosio 2
4. Harjoittelu B: 10 harjoittelukertaa
5. Arviointiosio 3,
6. Harjoittelu C: 10 harjoittelukertaa
7. Arviointiosio 4

Tämän tutkimuksen aikana pelataan vain arviointiosio 1, Harjoittelu A ja Arviointiosio 2. Tämän jälkeen harjoittelua voidaan jatkaa vapaasti ohjaajan parhaaksi katsomalla tavalla. Harjoittelu A, B ja C ovat keskenään erilaisia.

Se, mitä sisältöjä pelaaja harjoittelee tutkimusjakson aikana, arvotaan. Tutkimusjakson jälkeen pelaaja voi joko jatkaa pelin pelaamista tai pyytää käyttöönsä jonkin muun peliversion.

4. Äänitysohje

Ennen pelin pelaamista jokainen tutkimukseen osallistuja pelaaja tekee opettajan kanssa mittaukset. Mittaukset äänitetään.

4.1. Äänityksen tarvikkeet

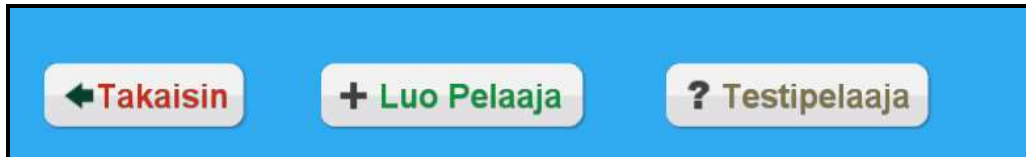
Äänitystä varten tarvitset **mikrofonikuulokkeet tai erillisen mikrofonin**. Varmista, että kuulokkeet ja mikrofoni ovat kytketty tietokoneeseen oikein. [*vihreä liitin (kuulokkeiden liitin) kuulokereikään (vihreä) ja punainen (mikrofonin liitin) mikrofoniin*]

4.2. Äänityksen testaus

Ennen kuin aloitat äänityksen lasten kanssa, testaa nauhoitusta testipelaajalla.

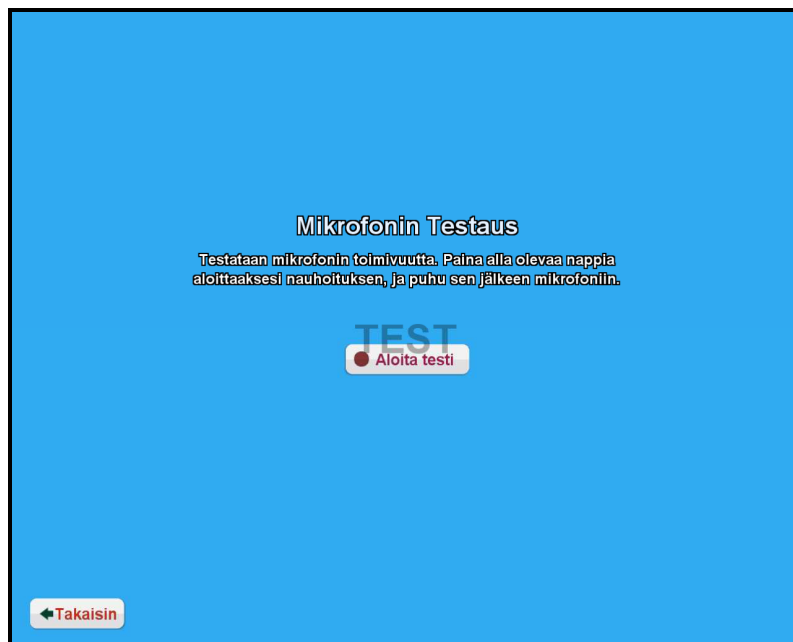
Käynnistä peli ja kirjaudu sisään saamillasi tunnuksilla. Ohjeet löytyvät **Peliohjeista (Pelin käynnistäminen)**.

Valitse hahmovalintaruudussa oikeasta alareunasta testipelaaja. Valitessasi testipelaajan peli ilmoittaa, että testipelaaja on tarkoitettu vain aikuiselle, pelin testaamista varten ja varmistaa haluatko jatkaa. Paina tässä ”kyllä”.



Kuva 1 Testipelaaja.

Ekapelin aloitusvalikossa (”pulpetilla”) on alalaidassa nappula, jossa lukee ”**nauhoitus**”. Tästä aukeaa nauhoitus-näkymä, jossa tulee ensiksi testinauhoitus (Kuva 2). Paina nappulaa ”Aloita testi”, jolloin nauhoitat ensin omaa ääntäsi ja pääset sitten kuulemaan sen.



Kuva 2 Nauhoitusnäky.

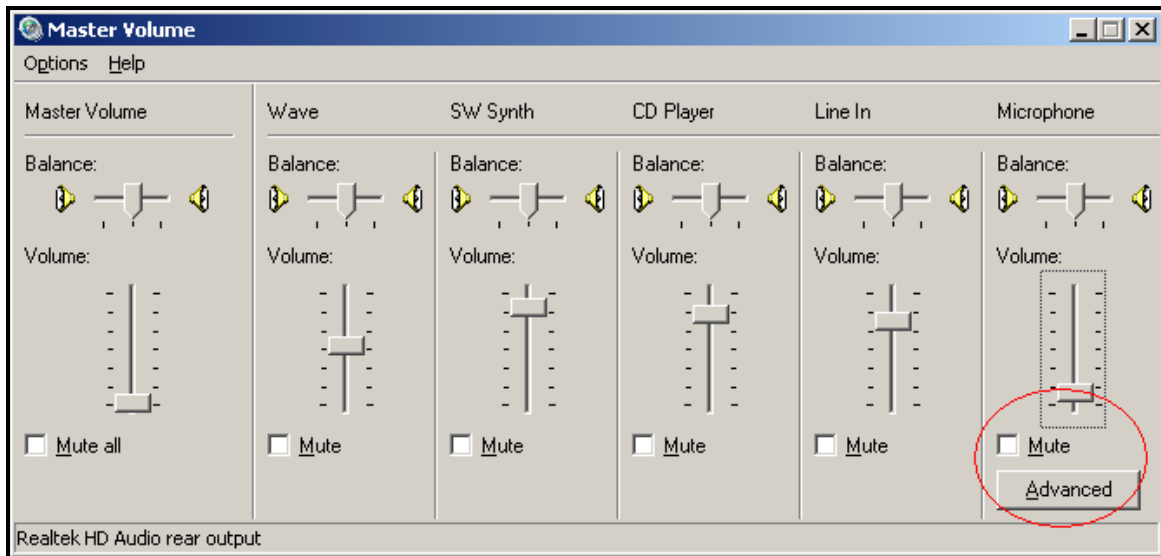
Mikäli ääni ei kuulu testinauhoituksen jälkeen, varmista vielä, että **mikrofonin liitin** on kytketty oikein. Voit myös säätää muutamaa **ääniasetusta**.

4.2.1. Ääniasetukset

Saat ääniasetusvalikon auki joko kaksoisklikkaamalla Windowsin oikeassa alakulmassa olevaa kaiutin-kuvaketta, tai avaamalla ohjauspaneelin käynnistysvalikosta. Ohjauspaneelistä valitse ”äänilaitteet”. Tee/tarkista ainakin seuraavat kaksi asiaa.

4.2.1.1.Mute pois päältä

Mikäli mikrofonin kohdassa on valittuna *vaimenna (mute)*, ota se pois päältä. Paina mikrofonin kohdalta *lisäasetukset (advanced)* (Kuva 1), jos kyseistä kohtaa ei näy valikossa, valitse ikkunan vasemman yläkulman *tiedot (options)* kohdasta *lisäasetukset (advanced controls)*.



Kuva 3 Ääniasetusvalikko.

4.2.1.2. Mikrofonin vahvistus

Mikrofonin lisäasetuksista laita rasti kohtaan *mikrofonin vahvistus (microphone boost)* (Kuva 2).



Kuva 4 Mikrofonin lisäasetukset.

4.2.2. Uusi kokeilu

Jos ensimmäisellä kerralla ei toimi, kokeile asetusten muuttamisen jälkeen testinauhoitusta uudelleen (ks. kappale 4.2). Mikäli et vieläkaan saa testinauhoituksen ääntä kuulumaan, ota yhteyttä yliopistolle (p. 0400-247397).

4.2.3. Toimii!

Jos testiääni kuuluu, nauhoitus toimii suurella todennäköisyydellä. Voit painaa alareunassa näkyvää Takaisin-nappulaa (Kuva 2). Voit poistua pelistä.

4.3. Äänitys varsinaisessa mittauksessa, eli lapsen kanssa

4.3.1. Huomioitavaa, ennen lapsen saapumista

1. Varaa mittaukseen aikaa **jokaista lasta kohden 20-35 minuuttia**.

2. Käy ennen lapsen saapumista lisäämässä lapsen tiedot Ekapelin hallintasivuston kautta (ks. kappale 2.2 Pelaajien lisäys).
3. Valitse mittausta varten **rauhallinen tila**, jossa on mahdollisimman vähän ylimääräisiä ääniä.
4. Ota valmiiksi esille oikeat **tehtävämonisteet** (postissa saamasi nippu, joka alkaa tavujen lukemisella sekä matematiikan tehtävät kullekin lapselle). Alkumittaukselle ja loppumittaukselle on oma tehtäväpakettinsa.
5. Kirjoita **erilliselle paperille** valmiiksi **lapsen nimi, koulu ja päivämäärä sekä sana "alkumittaus"** (loppumittauksessa **"loppumittaus"**). Ota valmiiksi myös sellainen **kello**, jolla saat mitattua ajan sekunnin tarkkuudella.

4.3.2. Lapsen kanssa

1. **Avaa Ekapeli.** Valitkaa ruudun oikeasta reunasta **lapsen pelaajanimi**. Pyydä lasta valitsemaan itselleen **pelihahmo**. On tärkeää, että peliin kirjaudutaan sen lapsen nimellä ja hahmolla, jonka tietoja nauhoitetaan. Näin voimme yhdistää pelaajatiedot ja mittaustiedot toisiinsa.
2. Tee **testinauhoitus** myös lapsen kanssa. Paina "pulpetilla" **Nauhoitus**-nappia. Nauhoitus-näkymässä valitse **"Aloita testi"**. Pyydä lasta puhumaan mikrofoniin (varmistu, että mikrofoni on lapsen suun edessä, mutta ei kiinni suussa). Jos käytätte pöytämikrofonia, sijoita se lähelle lasta. **Kun punainen REC-merkki sammuu, ota kuulokkeet lapselta** ja kuuntele, kuuluuko lapsen ääni oikein. Huomaa, että testiäni kuuluu kuulokkeista heti, kun REC-merkki sammuu, joten ole nopea! Jos käytössä ei ole kuulokkeita, vaan mikki ja kaiuttimet, ei tietenkään tarvitse tehdä muuta kuin kuunnella. *(Voit myös ottaa kuulokkeiden johdon kokonaan irti tietokoneesta testauksen ajaksi (pidä kuitenkin mikrofonin johto kiinni koneessa). Näin voitte kuunnella testinauhoituksen tietokoneen kaiuttimista, jos tietokoneessa on kaiuttimet..)*
3. Jos testinauhoitus ei onnistunut, katso ohjeita kappaleesta 4.2 Äänityksen testaus.

4. **Jos testinauhoitus onnistui** ja lapsen ääni kuuluu kuulokkeista, **voitte aloittaa mittauksen**. Anna kuulokemikrofoni lapselle ja **varmista, että hän kuulee sinun äänesi**. Lapsi voi esimerkiksi pitää kuulokkeita vain toisen korvan päällä. Mittauksissa ei tarvita kuulokkeita, vaan tärkeää on, että mikrofoni nauhoittaa lapsen äänen. Puhu mittausten aikana sen verran lähellä mikrofonia, että nauhalle tallentuu, kun sanot ”NYT”.
5. **Kun testinauhoitus on kunnossa, voit aloittaa lapsen mittaukset**. Seuraa ohjeita, jotka lukevat lapsen tehtävämonisteessa -lukeminen ja nimeäminen.

5. Apua

Jos ongelmiin ei löydy vastauksia tästä ohjekirjasta voit katsoa löytyisikö apua Ekapeli Kaksi keskustelupalstalta osoitteesta <http://www.lukimat.fi/keskustelut>.

Jos sieltäkään ei löydy opastusta voit soittaa Ekapeli tuen puhelinnumeroon 0400-247397. Numeroon voi soittaa koska tahansa, mutta varmasti siihen vastataan soittoaikoina. Soittoaikoja on viikoilla 12, 13 ja 14 ja ne ovat maanantaina klo 12.30-14.30, tiistaina klo 10-12 sekä keskiviikkona ja torstaina klo 8.30-10.30.