

Aloittaminen

Voinko kokeilla peliä ennen kuin annan sen lapsille käyttöön?

Kyllä. Ohjeet kokeiluun löytyvät [tästä](#).

Miten valmistaudun pelin käyttöönottoon luokassani?

Hyviä vinkkejä löydät [täältä](#).

Tarvitaanko pelin pelaamisessa kielitaitoa?

Vain avausnäkyssä on muutama sana. Peli itsessään on kielivapaa.

Paljonko pelin käyttäminen maksaa?

Peli on täysin ilmainen.

Miten kirjaudun peliin?

Jos olet vanhempi ja haluat tehdä yhden tunnuksen lapsellesi, voit luoda sen [täältä](#).

Jos olet opettaja ja haluat hallinnoida useita tunnuksia, tee itsellesi ensin tili [täältä](#). Siellä voit luoda kaikille oppilaillesi omat tunnukset.

Mistä löydän pelin?

iPad-versio löytyy [AppStoresta](#)

Android-versio löytyy [Play Storesta](#)

Harjoittelu

Miksi eri lapsilla on erilaisia harjoitteita?

Harjoitteiden sisällöt riippuvat kahdesta asiasta: (1) Miten lapsi on suoriutunut aiemmissa pelikentissä ja (2) millainen harjoitussuunnitelma on yhdistetty lapsen tunnukseen. Erilaisten harjoitussuunnitelmien avulla tutkimme ja kehitämme peliä eteenpäin. Harjoitussuunnitelmavariaatiot on valittu tässä pelinkehitysvaiheessa satunnaisesti.

Paljonko Vektorilla pitää harjoitella?

Tavoiteohjelmassa harjoittelumäärä on 40 peli-istuntoa. Yhden peli-istunnon kesto on asetettu 30 minuuttiin. Enempää ei päivässä voi pelata. Tavoitteena on päivittäinen pelaaminen 4-5 kertaa viikossa.

Kaikki lapset eivät jaksaa pelata 30 minuuttia. Mitä teen?

Pelaamisen voi jakaa pienempiin tuokioihin.

Mitä teen, jos lapsi haluaa pelata myös kotona?

Pelaamisen jakaminen yhteistyössä kodin ja koulun välillä on usein hyvä ajatus. Lapsen pitää kuitenkin silloinkin pelata samalla tunnuksella. Näin hänen yksilöllinen harjoitusohjelmansa toimii.

Onko lapsella pakko olla kuulokkeet pelatessaan?

Jos pelipaikka on rauhallinen, eivätkä peliäännet häiritse muita, ei kuulokkeita tarvita. Peliäännet antavat lapselle palautetta pelaamisesta, mutta eivät ole välttämättömiä.



Millaisia tuloksia voin odottaa pelaamisharjoittelusta?

Kuusivuotiaainen intensiivinen 8 viikon harjoittelu ruotsalaisessa päiväkodissa tuotti ryhmätasolla vajaan kouluvuoden mittaisen harjoitteluefektin (ks. [Nemmi, F., Helander, E., Helenius, O., Almeida, R., Hassler, M., Räsänen, P., & Klingberg, T. \(2016\). Behavior and neuroimaging at baseline predict individual response to combined mathematical and working memory training in children. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 20, 43-51.](#))

Vaikutukset olivat kuitenkin hyvin yksilöllisiä, joten takeita taitojen paranemisesta ei voida antaa. Kehitämme peliä koko ajan eteenpäin saamiemme tutkimustulosten perusteella varmistaaksemme sitä, että peli auttaisi mahdollisimman monia oppimisessa.

Lapset saavuttavat pelissä harjoittelutason, missä opetellaan sellaisia asioita, joita ei ole vielä opetettu koulussa. Mitä teen?

Vektor on suunniteltu etenemään lapsen suorituksen mukaisesti ilman opettajan antamaa opastusta. Se, että lapsi harjoittelee asioita, joita hänelle ei ole opetettu helpottaa asioiden harjoittelua jatkossa myös koulussa.

Mikä on opettajan rooli harjoittelussa?

Opettajalla on tärkeä rooli. Opettaja järjestää mahdollisuuden harjoitteluun, sekä ennen kaikkea tukee ja kannustaa lasta harjoittelemaan. Osa harjoitteista on vaativia ja monet harjoitteet vaativat lapselta paljon ponnistelua, keskittymiskykyä ja sinnikkyyttä. Näissä tarvitaan opettajan kannustusta.

Mikä on hyvä ryhmäkoko harjoitteluun?

Harjoittelu on yksilöllistä, joten ryhmäkoko on täysin riippuvainen koulun mahdollisuuksista organisoida harjoittelua. Monista opettajista helpointa on, että koko luokka harjoittelee samanaikaisesti. Harjoittelu voi tapahtua myös yksilöllisesti yhden oppilaan kanssa osana tukitoimia.

Lapsesta peli tuntuu pelottavalta. Mitä teen?

Kirjautu tilillesi. Klikkaa lapsen tunnusta ja valitse ”Friendly mode”, joka on vähemmän jännitystä aiheuttava pelimoodi.

Pitääkö peliä pelata joka päivä?

Suosittelemme 4–5 kertaa viikossa 30 minuutin päivittäisellä peliajalla tavoitteena 8-10 viikon harjoitusjakso. Tämä näyttäisi tutkimusten mukaan olevan tarpeellinen intensiteetti harjoitusvaikutusten aikaansaamiseksi.

Korvataanko Vektor-pelillä koulun matematiikan opetus?

Ei. Vektor on tarkoitettu lisäharjoitteluksi, joka tukee lasten oppimista.

Mitä teen, kun oppilas alkaa menettää mielenkiintonsa harjoitteluun?

Hyviä vinkkejä löydät [täältä](#).

Tekninen tuki

Voinko vaihtaa lapsen tunnuksen?

Juridisista syistä emme voi antaa oikeuksia muuttaa tunnuksia toiseksi koneen tuottamista satunnaisista pelinimistä. Emme voi tallentaa mitään sellaisia tietoja lapsesta, jotka voisivat yhdistää hänet johonkin tunnistettavaan (esim. nimi tai lempinimi). Näin toimien turvaamme lapsen yksilönsuojan.

Rekisteröidyin, mutten saanut varmistusviestiä sähköpostiini. Mitä teen?

Tavallisin tilanne on, että viesti kulkeutui roskapostiisi. Tarkista ne ensin.

Toinen tavallinen tilanne on, että kirjoitit vahingossa sähköpostisi väärin. Luo tunnus oikealla sähköpostillasi. Jos kirjoitit sen oikein, palvelin kertoo sinulle, että tunnus on jo olemassa.

Jos olet varma, että viesti jäi matkalle, ota yhteys [tekniseen tukeemme](#). Tukea voimme tarjota ruotsiksi ja englanniksi.

Lapsen saamat palkinnot pelissä ovat kadonneet. Mitä teen?

Jos peliä pelaa ilman internet-yhteyttä jollain koneella, ei tieto palkinnoista ja etenemisestä tallennu palvelimelle. On hyvä varmistaa aina, että peliä pelatessa laite on kytkettynä internetiin, tai että lapsi pelaa aina samalla laitteella.

Lapsi on pelannut, mutta en näe pelituloksia ja suorituksia tililläni?

Tämä tapahtuu kahdesta tavallisimmasta syystä. (1) Lapsi on pelannut eri tunnuksella tai (2) laite ei ole harjoittelun aikana ollut yhteydessä internetiin, eikä peli ole lähettänyt pelitietoja palvelimelle.

Jos pelitietoja on kadoksissa kannattaa lapsen seuraavalla kerralla aloittaessa tehdä se yhdessä ja tarkistaa laitteen verkkoyhteyksien tila.

Millaisilla laitteilla peliä voi pelata?

Tarkista pelin laitevaatimukset [täältä](#).