

Vietos nustatymu grįstas žaidimas kaip šiuolaikinis, originalus ir novatoriškas senjorų mokymo(si) metodas

Ewa Jurczyk-Romanowska, Marta Koszczyc,
Luba Jakubowska, Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk,
Jacek Gulanowski, Michał Kabát, Magdaléna Švecová,
Tijana Milenkovic Jankovic, Paola Barone,
Charoula Giannelaki, Irena Žemaitaitytė,
Agata Katkonienė, Asta Januškevičiūtė,
Valdonė Indrašienė

Wrocław 2019

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Autoriai: Ewa Jurczyk-Romanowska (Vroclavo Universitetas, Lenkija), Marta Koszczyc (Universiteto Kūno Kultūros, Vroclave, Lenkija), Luba Jakubowska (Vroclavo Medicinos Universitetas, Lenkija), Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk (Vroclavo Universitetas, Lenkija), Jacek Gulanowski (Vroclavo Universitetas, Lenkija), Michal Kabat (Širilo ir Metodijaus universitetas Trnavoje, Slovakija), Magdaléna Švecová (Širolo ir Metodijaus universitetas Trnavoje, Slovakija), Tijana Milenkovic Jankovic (Kairos Europe iš Londono, JK), Paola Barone (Kairos Europe iš Londono, JK), Charoula Giannelaki (Kairos Europe iš Londono, JK), Irena Žemaitaitytė (Mykolo Romeiro universitetas, Vilnius, Lietuva), Agata Katkonienė (Mykolo Romerio universitetas, Vilnius, Lietuva), Asta Januškevičiūtė (Mykolo Romerio universitetas, Vilnius, Lietuva), Valdonė Indrašienė (Mykolo Romerio universitetas, Vilnius, Lietuva)

Recenzantai: Profesorius Paolo Di Sia, Paduvos Universitetas, Italija
Profesorius Miguel Ángel Mañas Rodríguez, Almerijos Universitetas, Ispanija

Akademiniis redaktorius: Ewa Jurczyk-Romanowska
Statistikos redaktorius: Piotr Kwiatkowski
Knygų viršelio dizainas: Artur Busz

Scenarijų koncepcijos autoriai: Ewa Jurczyk-Romanowska, Marta Koszczyc, Luba Jakubowska, Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk, Jacek Gulanowski. Šalių partnerių duomenų rinkimą ir analizę, taip pat scenarijų pritaikymą prie vietos sąlygų įgyvendino projekto vykdytojai: Michal Kabát, Magdaléna Švecová (slovakų kalba), Tijana Milenkovic Jankovic, Paola Barone, Charoula Giannelaki (anglų kalba), Irena Žemaitaitytė, Agata Katkonienė, Asta Januškevičiūtė, Valdonė Indrašienė (lietuvių kalba).

Knyga yra paskelbta pagal CC-BY-SA 3.0 licenciją.

Elektroninė versija: http://logaset.eu/wp-content/uploads/logaset_LT_20190430.pdf

ISBN 978-83-953451-1-1

Leidykla: Fundacja Pro Scientia Publica

Data: 2019

Turinys

Išvadas	5
<i>I Skyrius – Senjorų informacinių kompetencijų (IKT) ugdymas užsienio partnerių šalyse.....</i>	7
Senjorų informacinių kompetencijų (IKT) ugdymas užsienio partnerių šalyse	7
Lenkija.....	8
Slovakija.....	11
Jungtinė Karalystė	13
Lietuva.....	15
Senjorų švietimas IKT srityje šalyse partnerėse.....	16
Lenkija.....	16
Slovakija.....	17
Jungtinė Karalystė	19
Lietuva.....	22
Išvados	23
IKT naudojimas tarp senjorų.....	23
Senjorų švietimas	24
<i>II Skyrius - Vietos nustatymu grįstas žaidimas - sėkmingo mokymo metodas. Tyrimai atlikti LoGaSET projekto metu</i>	26
Pasirengimas	28
Bandomieji tyrimai	30
Pagrindinės veiklos dalis	32
Vertinimo dalis	34
LoGaSET projekto vertinimas	34
Kursų privalumai ir trūkumai	58
<i>III Skyrius - Scenarijai</i>	82
Išvadas	82
Žaidimų scenarijai	85
Scenarijus 1 – GooglePlay/AppStore	86
Scenarijus 2 – QR code scanner / QR kodų skanavimas	130
Scenarijų 3 – Camera	148
Scenarijų 4 – Audio–video	180
Scenarijų 5 – WhatsApp	192
Scenarijų 6 – Google Maps	208
Scenarijų 7 – Google Maps – viešasis transportas.....	220
Scenarijų 8 – Google Translate.....	235
Scenarijų 9 – Trip Advisor.....	257
Scenarijų 10 – Vertinimą.....	270
Klasės scenarijai	282
Scenarijų 1 – GooglePlay/AppStore	283
Scenarijų 2 – QR code scanner / kodų skanavimas	319
Scenarijų 3 – Kamera	330
Scenarijų 4 – Audio-video	350
Scenarijų 5 – WhatsApp	359
Scenarijų 6 – Google Maps	369
Scenarijų 7 – Google Maps – viešasis transportas.....	375
Scenarijų 8 – Google Translate.....	381

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Scenarijų 9 – Trip Advisor.....	402
Scenarijų 10 – Vertinimą.....	407
Pabaigos žodis	416
Literatūros sąrašas	419

Įvadas

Svarbus dabarties pasaulio bruožas – visuotinė kompiuterizacija, vis didėjanti žmogaus veiklos dalis perkeliama į virtualią erdvę. Informacinės visuomenės tyrėjai pastebi reikšmingus pokyčius ekonomikos srityje ir konstruojant darbo pasiūlą (Bell, 1999), kultūrą (Castells, 2007; Melosik, 2000), pačias naujausias technologijas bei žiniatinklio tinklinę plėtrą (Castells, 2003, 2007; Forester, 1990). Dėl šių pokyčių su IKT siejamos kompetencijos tampa ne tik pageidautinos, bet, tiesiog, būtinos. Didžioji dalis socialinių ir institucinių veiksmų dokumentuojama elektroninėse svetainėse, ir dažnai tam tikrų veiklų pradžia randasi kompiuterinių programų, programinių įrangų ir kitokio naujų technologijų taikymo dėka. Internetas palengvina ir paspartina planuojamą apsilankymą pas gydytoją, taksi iškvietimą, sąskaitų apmokėjimą, registravimąsi eilėje, problemų sprendimą, kelio paieškas, ar pasiūlo taupesnę kelionę. Ewa Frąckiewicz atkreipia mūsų dėmesį į tai, kad mes naudojames ne tik e-pramogomis, bet ir e-finansais, e-vyriausybe, e-mokymu, e-sveikatos paslaugomis, e-priežiūra ir e-pirkimu (Frąckiewicz, 2009, p. 41). Net, jei planuojame nukakti kažkokį kelią tramvajumi, autobusu ar traukiniu privalome pasirinkti banko kortelę ir automatizuotu bilietu įsigijimu. Kita vertus, nesuformuotos IKT kompetencijos išdava – žmonių išstūmimas iš pilnaverčio funkcionavimo visuomenėje.

Informacinės visuomenės tyrėjai pastebėjo, jog kibernetinė erdvė tapo dar viena socialinio bendravimo dimensija, kurioje individui privalu išmokti pasireikšti. Ryškūs kartų skirtumai formuojasi be kitų darančių įtaką faktorių dar ir dėl to, koks vyrauja kartos požiūris į virtualų pasaulį. Markas Prenskis vardija ryškius skirtumus suformuotus ryšiais su naujosiomis technologijomis. Jaunoji karta – tai asmenys išaugę kompiuterių ir kitų skaitmeninio amžiaus įrankių apsuptyje, todėl jie tapo jų gyvenimo dalimi, jų pasaulio savastimi. Jie taip integruotai įsikomponavo į virtualią tikrovę, kad ji tapo prasminga (kartais net prasmingesnė) jų tikrovės dalimi. Jie – kibernetinės erdvės vietiniai skaitmeniniai gyventojai. O vyresnė karta, savo ruožtu, pateko į kibernetinę erdvę iš realaus pasaulio. Jie tik mokosi joje elgtis, imituoja tinklo autochtonų elgseną, stengiasi ją įsisavinti – jie skaitmeniniai imigrantai, kurie taip ir liks svetimšaliais su nauja erdve susiję didesne ar mažesne savo gyvenimo dalimi (Presnsky, 2001). Svarbiausia šioje situacijoje tai, kad jiems netrūksta drąsos ir motyvacijos nugalėti baimes, ir kad jie imasi savarankiškų pastangų įsisavinant virtualią erdvę. Trečioji karta – atėjūnai į skaitmeninę planetą, kurie žvalgosi kibernetinėje erdvėje kaip turistai po egzotinės šalies: vedini smalsumo, trumpalaikiam pasibuvimui ir iš tolimos perspektyvos. Jų pasaulis – tikrovė, ir jiems nėra poreikio (veikiau jie neapmąsto savo nekompetentingumo) integruojant realumą ir virtualumą į savo gyvenimus (Thomas & Thomas, 2006).

Tokioje situacijoje menkėja atėjūnų į skaitmeninį pasaulį ir skaitmeninių imigrantų atskirtis pamažu įsisavinant naujų technologijų pasaulio diktuojamas kompetencijas. Tačiau klausimas lieka be atsako, o kas ištiks kartą, kuri taip ir nesiorientuoja kibernetinėse erdvėse? Tą, kuriai jos tėra nepažįstami, tolimi, egzotiški ir gąsdinantys pasauliai? Kaip bus su ta karta, kuri virtualiame pasaulyje jaučiasi tarsi jie kitoje planetoje? (Jurczyk-Romanowska, 2015). Skaitmeniniai atėjūnai – grupė žmonių, kurie be kompetencijos elgtis su naujosiomis technologijomis išstumiami į užribius, į siaurą kasdienybės tarpą, nesiejami nei su jokia veikla, kuri nors kiek priartėja prie

šiuolaikinių informacinių ir komunikacijų technologijų taikymo (Jurczyk-Romanowska, 2019). Reikia atsižvelgti ir į tai, kad pažangios visuomenės susiduria su gyventojų senėjimo problema. Vyresni asmenys sudaro stipriai pažeidžiamas skaitmeninės atskirties grupes ir būtent tarp senjorų randame skaitmeninių imigrantų ir atėjūnų. Augančio pasaulinio kompiuterizavimo akivaizdoje vyresnių asmenų nekompetencija šioje srityje – labai aštri problema. Ir skaitmeninius imigrantus, ir skaitmeninius atėjūnus būtina lavinti, kad jie galėtų pilnavertiškai gyventi informacinėje visuomenėje. Reikia tęsti naujų technologijų naujų taikymo būdų paieškas, ir siekti komfortabilių, natūralios kibernetinės erdvės patirties būdų.

Atsižvelgdami į šiuos klausimus, šios publikacijos autoriai siekė savaip atremti tokius iššūkius kaip kompiuterizacijos plėtra ir augantis senyvo amžiaus gyventojų kiekis. Taip gimė mintis parengti bendrą mokomąją programą skirtą vyresnio amžiaus žmonėms. Šios programos siekis buvo ne tik parengti vyresnio amžiaus žmones naudoti naujas technologijas, bet ją pateikti įdomiai ir sėkmingai mokyti žmones. Todėl buvo nuspręsta išbandyti vietos nustatymu grįstų žaidimų sėkmingumą. Svarbu atminti, kad pramoginio švietimo požiūriu (Abt, 1987; Singhal, Cody, Rogers, & Sabido, 2004; Tkaczyk, 2012), veiklos tikslas – ją pamėgti, o mokymasis tampa lyg ir „šalutiniu poveikiu“. Atsisakant susitelkti ties mokymusi, kuris suvokiamas kaip tam tikrų pastangų investavimas į žinių ar gebėjimų, ar rezultato įsigijimą ir perkeliant jį į žaidimą, asocijuojamą su malonia ir lengva veikla ir atskleidžia vyresnio amžiaus žmonių mokymo naujumą. Todėl buvo nuspręsta, kad vietos nustatymu grįsti žaidimai yra sėkmingas mokymosi būdas ir jie gali būti taikomi vietoje tradicinio klasės tipo mokymo. Taip atsirado vietos nustatymu grįstų žaidimų, kurių metu vyresnio amžiaus asmenys išmokyti naudotis išmaniaisiais telefonais idėja. Šių pastangų išdava LoGaSET projektas įgyvendintas keturių partnerių: Lenkijos, Lietuvos, Slovakijos ir Jungtinės Karalystės Erasmus+ programos rėmuose. Projektas parengė užsiėmimus vyresnio amžiaus asmenims mokant juos naudotis išmaniaisiais telefonais, užsiėmimus galima organizuoti ir klasės aplinkoje, ir taikant vietos nustatymu grįstus žaidimus.

Mokymo vadovas susideda iš trijų dalių. Pirmoje dalyje pateikiama vyresnio amžiaus asmenų ir jų technologinių kompetencijų diagnostika. Šioje dalyje taip pat aprašomos vyresnio amžiaus asmenų IKT mokymo programos, kurios šiuo metu yra taikomos partnerių šalyse. Kitoje dalyje pateikiamas pedagoginio eksperimento lyginant vyresnio amžiaus asmenų mokymo naudoti išmaniuosius telefonus metodų sėkmingumo aprašymas ir rezultatai. Eksperimento metu buvo lyginami paskaitų, pamokų metodai, kurie dominavo vyresniojo amžiaus asmenų mokymo paslaugų pasiūlose, ir pramoginio švietimo strategija – vietos nustatymu grįstų žaidimų strategija. Paskutinėje dalyje sudėti miesto žaidimų metodo scenarijai, užsiėmimai klasėse ir klasėje žaidžiami žaidimai.

Skaitytojui siūlomas užsiėmimų vadovas gali sėkmingai pasitarnauti andragogams praktikams, dirbantiems su vyresnio amžiaus asmenų mokymu taikant IKT, nes čia pateikiamos išbaigtos mokymo programos, kurias galima taikyti savo praktikoje mokant vyresnio amžiaus asmenis. Reikia pabrėžti, kad atlikto tyrimo rezultatai ženkliai praturtina andragogikos ir didaktikos sritis, atskleisdami vietos nustatymu grįstų žaidimų metodo kaip sėkmingo mokymosi metodo potencialą.

I Skyrius – Senjorų informacinių kompetencijų (IKT) ugdymas užsienio partnerių šalyse

Senjorų informacinių kompetencijų (IKT) ugdymas užsienio partnerių šalyse

Prenskio teigimu, senjorai yra skaitmeniniai imigrantai, nes naujosios technologijos jiems dažnai yra svetimos ir keliančios reikalavimus išsilavinimui šioje srityje (2001, p. 20-26). Skaitmeninis imigrantas taip pat reiškia baimę naudotis naujomis technologijomis ir kontroliuoti jas. Senjorai paprastai renkasi ne skaitmeninį pasaulį, tačiau klasikinius bendravimo būdus. Šią situaciją gali teigiamai paveikti skaitmeninio raštingumo lygis tam tikroje šalyje, kurią daugiausia sudaro interneto aprėptis ir namų ūkių, prijungtų prie interneto, skaičius; privačios ar viešosios erdvės skaitmeninimas ir kt. Taip pat svarbu paminėti teigiamą poveikį socialinės grupės švietimo, socialinės įtraukties lygį ir pan.

Tolesniame skyriuje apžvelgiama bendra statistika, susijusi su vyresnio amžiaus žmonėmis Lenkijoje, Slovakijoje, Jungtinėje Karalystėje ir Lietuvoje: faktinė sudėtis, jos vystymasis, atsižvelgiant į bendrą šalies gyventojų skaičių. Taip pat nagrinėjami vyresnio amžiaus žmonių IKT įgūdžiai tam, kad būtų nustatytas jų gebėjimo dirbti su išmaniaisiais telefonais lygis. Antroje dalyje nagrinėjamos galimybės plėtoti IKT įgūdžius kiekvienoje šalyje, analizuojant jų strateginių dokumentų ir kitų švietimo priemonių įgyvendinimą.

Šalių partnerių skaičius pateikiamas 1 lentelėje:

1 lentelė. LoGaSET partnerių skaičius

	Lenkija	Slovakija	Jungtinė Karalystė	Lietuva
Gyventojų skaičius	38,433,000	5,443,120	66,729,728	2,871,611
Vidutinis amžius	40.2	40.6	40.1	39.4
Vyresnių nei 65 metų žmonių procentinė dalis	16.4 proc.	15.5 proc.	18 proc.	16 proc.
Gimstamumas	1.36	1.37	1.8	1.7
Plotas	311 888 km ²	49 035 km ²	209 331 km ²	65 300 km ²
Kalba	lenkų	slovakų	anglų	lietuvių
Religija	Katalikai	Romos katalikai	Krikščionys	Katalikai
BVP (mlrd. USD)	524.5	95.77	2,622	47.17
BVP/ vienas	12,315	16,496	39, 720	16, 680

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

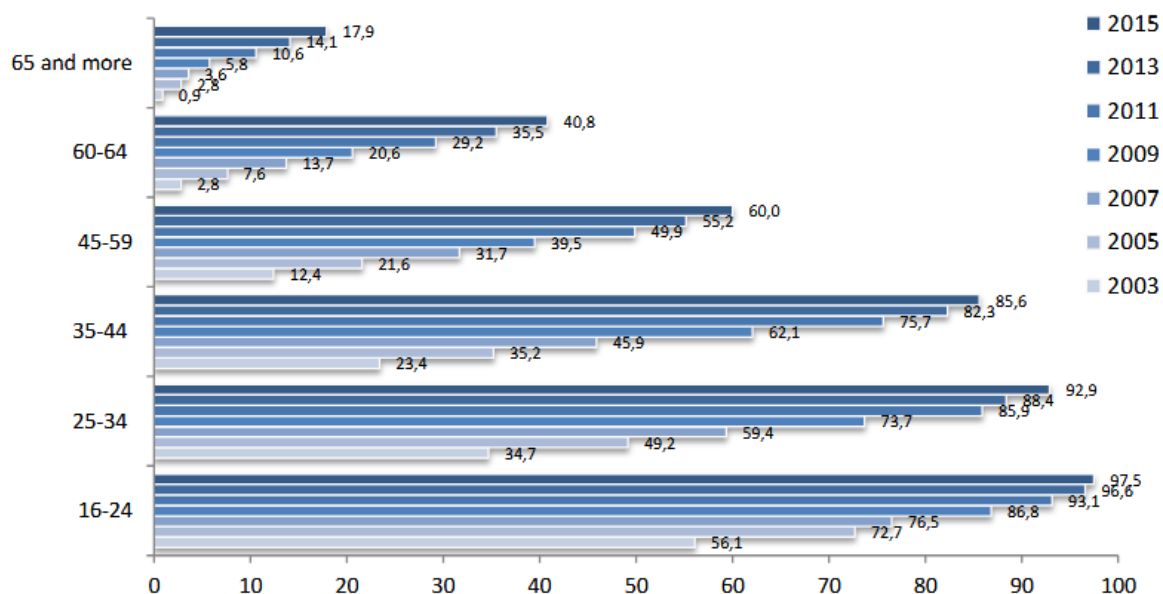
gyventojui (USD)				
---------------------	--	--	--	--

Šaltinis: sudaryta autoriaus remiantis Google

Lenkija

Lenkijoje per pastaruosius 10 metų internetu besinaudojančių žmonių skaičius padvigubėjo. Amžius ir švietimas yra pagrindiniai veiksniai, turintys įtakos naudojimuisi internetu. Tarp pagyvenusių žmonių tik 18 proc. naudojami internetu (Batorski, 2015, p. 378).

1 diagrama. Interneto naudojimo procentais, atsižvelgiant į skirtingą amžių nuo 2003 iki 2015 m.



Šaltinis: Czapiński ir Panek, 2015, p. 378.

Toliau pateikiami interneto vartotojų gyventojų struktūros pokyčiai 2003–2015 m., skirtingų amžiaus grupių informacinių technologijų naudojimas. Galima stebėti vis didesnę interneto vartotojų skaičių tarp pagyvenusių žmonių, tačiau vis dar negalime kalbėti apie visišką vyresnio amžiaus žmonių dalyvavimą skaitmeninėje visuomenėje.

2 lentelė

Interneto naudotojų struktūros pokyčiai 2003–2015 m.
Interneto naudotojų skaičius

	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nenaudojo 2013
Vyrai	49.9	50.4	46.3	49.4	46.8	49.1	48.2	44.1
Moterys	50.1	49.6	53.7	50.6	53.2	50.9	51.8	55.9
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nenaudojo

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

16-24 m.	40.1	37.6	32.5	28.3	19.1	20.6	18.4	0.9
25-34 m.	27.6	26.7	27.0	27.9	23.8	27.5	26.7	3.9
35-44 m.	15.9	16.2	17.1	18.8	21.5	21.9	22.8	7.4
45-59 m.	15.0	17.4	20.6	20.9	27.1	21.8	21.9	28.3
60-64 m.	0.6	1.0	1.5	2.3	4.8	4.4	5.2	14.7
65+ m.	0.8	1.2	1.3	1.8	3.6	3.8	5	44.7
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nenaudoja
Viešasis	24.2	24.0	23.2	20.2	19.4	18.0	17.5	4
Privatus	24.3	23.6	28.5	30.2	29.7	34.0	36.2	14.3
Privatūs	7.2	6.6	7.2	6.6	6.0	6.3	6.5	1.4
Ūkininkai	0.4	1.7	1.6	2.1	2.8	3.5	4	7.6
Pensinio	3.2	3.3	3.2	3.1	3.0	3.0	3.2	13
Pensininkas	1.5	2.9	4.3	5.4	9.1	7.3	8	46.2
Mokyklos ir universitetai	30.0	26.0	21.9	19.7	14.7	13.1	11.6	0.3
Bedarbiai	6.2	6.2	4.5	4.8	6.8	8.1	5.7	5
Neaktyvūs darbo rinkoje	2.9	5.8	5.5	7.9	8.4	6.7	7.3	8.2
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nenaudoja
Pradinis ir ikimokyklinis	2.0	2.0	1.5	2.3	2.9	2.6	3	33.4
Pagrindinis	7.5	12.0	12.1	16.4	19.2	19.8	19.9	39.4
Progimnaziniai	27.7	29.1	30.0	30.1	31.8	32.4	30.9	21.3
Vidurinis ir gimnazinis	32.9	31.7	34.4	31.4	31.5	32.1	34.6	5.6
Studentai	29.9	25.3	21.9	19.7	14.5	13.1	11.6	0.3
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nenaudoja
Miestai 500 + tūks. gyventojų	19.6	15.3	16.1	16.2	15.6	15.4	14.2	5.9
200-500 tūks.	14.3	13.6	14.5	14.1	11.6	11.0	10.9	6.7
100-200	10.9	11.1	10.5	8.4	8.5	8.6	8.6	6.2
20-100 tūks.	21.3	22.4	23.5	20.7	21.1	20.1	19.6	19.1
Mažiau nei 20 tūks.	12.8	14.4	12.6	12.8	11.9	11.9	11.8	11.8
Kaimo vietovės	21.1	23.3	22.8	27.9	31.4	33.1	34.9	50.3

Šaltinis: Czapiński ir Panek, 2015, p. 382

Įdomu stebėti technologijų ir žiniasklaidos naudojimosi metodus 65 metų amžiaus senjorų grupėje, kur senjorai ženkliai dažniau naudojasi spaudos ir televizijos paslaugomis negu kompiuteriu, internetu ar išmaniuoju telefonu.

3 lentelė.

Technologijų ir žiniasklaidos naudojimas įvairiose grupėse 2015 m.

GRUPĖ		Kompiuteris	Internetas	Mobilusis telefonas	Išmanusis telefonas	Mobilusis internetas	Spauda, daugiau nei 1 val./savaitė	Televizija, daugiau nei 2 val./diena
Iš viso		66.00	66.0	90.4	44.7	17.5	54.8	56.5
Lytis	Vyrai	67.8	67.9	91.6	45.6	19.7	49.7	55.3
	Moterys	64.3	64.2	89.4	43.9	15.5	59.4	57.5
Amžius	16-24	97.2	97.5	99.1	79.4	35.9	41.2	46.1
	25-34	92.5	92.9	98.5	73.9	32.6	50.2	46.2
	35-44	85.2	85.6	98.2	60.2	23.5	55.4	48.3
	45-59	60.3	60	93.9	30.6	8.7	56.4	56.6
	60-64	41.3	40.8	88.0	19.4	5.0	63.6	68.5
	35+	18.6	17.9	65.8	6.9	1.2	62.2	75.8
Socialinis ir profesinis statusas	Viešojo sektoriaus darbuotojai	89.4	89.4	99.2	59.9	23.3	64.9	43.2
	Privataus sektoriaus darbuotojai	82.4	83.1	98.8	61.3	25.6	51.0	48.5
	Privataus sektoriaus verslininkai	90.2	89.6	99.3	63.3	32.4	58.2	37.9
	Ūkininkai	51.0	50.5	87.5	21.4	4.0	45.5	49.0
	Pensinio	32.9	32.6	78.0	18.7	5.4	56.7	73.3
	Pensininka	25.9	25.2	72.6	10.3	2.1	63.1	74.6
	Studentai	98.8	98.8	99.1	79.8	36.2	42.8	43.4
	Bedarbiai	68.4	68.9	93.9	45.1	14.7	46.9	64.5
	Neaktyvūs darbo rinkoje	63.2	63.2	89.0	41.8	12.9	50.5	68.1
Išsilavinimo lygis	Pradinis ir ikimokyklinis	15.1	14.7	61.1	9.3	1.7	43.2	72.5
	Pagrindinis	49.0	49.4	90.4	29.2	8.2	48.7	61.3
	Progimnaz.	74.1	73.8	95.4	46.9	15.8	58.6	58.5
	Vidurinis ir gimnazijos	92.3	92.3	98.1	67.0	32.0	67.2	44.5
	Studentai	98.8	98.8	99.1	79.8	36.2	42.8	43.4

Gyvenamosios vietos dydis	Miestai 500 + tūks.	82.1	82.4	96.2	61.9	33.7	66.7	53.1
	200-500 tūks.	76.0	75.9	93.6	56.5	24.0	61.0	56.8
	100-200 tūks.	72.6	73	94.4	52.7	23.3	57.5	58.9
	20-100	66.8	66.6	93.1	43.7	15.7	57.9	58.9
	Mažiau nei	66.3	65.9	91.5	44.3	15.9	56.0	60.7
	Kaimo	57.3	57.3	85.7	36.1	11.6	47.8	54.5
Namų ūkio pajamos vienam gyventojui	Pirmas	50.9	51.2	83.8	32.0	9.2	43.8	60.7
	Antras	56.4	56.8	87.2	35.1	12.2	53.1	59.9
	Trečias	70.3	70.5	93.3	48.3	18.4	57.8	55.5
	Ketvirtas kvartilis	84	84.2	96.6	60.2	28.9	66.3	51.3

Šaltinis: Batorski, 2015, p. 377.

D. Batorski, periodiniame pranešime apie skaitmeninimą Lenkijoje teigia, kad „pagrindinės naujų technologijų trūkumo namų ūkiuose priežastys yra motyvacinės ir psichologinės, finansinės ar technologinės“ (Batorski, 2015, p. 372). Be to, priežastis, dėl kurios internetas nenaudojamas daugelio žmonių (daugiau kaip 40 proc.), turinčių prieigą, yra būtinybės ir reikiamų kompetencijų stoka. Taip pat reikėtų pažymėti, kad šie žmonės nėra „atjungti“ nuo interneto. Jie tam tikru mastu palaiko ryšį su kitais namų ūkio nariais, prašydami surasti jiems reikalingą informaciją arba nusiųsti pranešimą ir pan. (Batorski, 2015, p. 372-73).

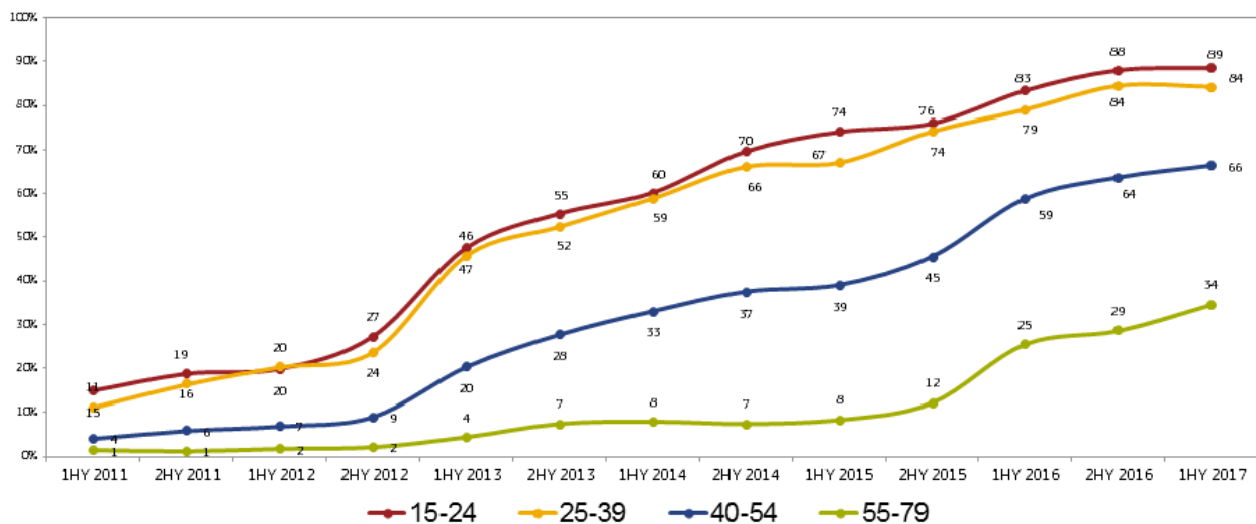
Slovakija

Siekiant sužinoti, kaip senjorai naudojami internetu, Slovakijoje buvo atlikta keletą apklausų. 2013 m. atliktos apklausos metu, paaiškėjo, kad dauguma respondentų (84,2 proc.) niekada nenaudojo interneto mobiliajame telefone ir tik 5,6 proc. senjorų kasdien naudojami internetu savo mobiliuosiuose telefonuose. 3,1 proc. apklaustųjų naudoja kartą per savaitę ir 3,7 proc. rečiau nei kartą per savaitę (Petranová, 2013, p.115). Daroma prielaida, kad dauguma senjorų turi tradicinius mobiliuosius telefonus arba neturi interneto ryšio namuose. Senjorų taip pat buvo klausiama ar jie kada nors naudojami internetu, bet ne išmaniuoju telefonu, jie patvirtino, kad taip. Tyrimo duomenimis, 62,7 proc. respondentų niekada nesinaudojo internetu, 17,1 proc. kasdien prisijungdavo prie interneto naudodamiesi kompiuteriu, 8,5 proc. prisijungdavo vieną kartą per savaitę ir 8 proc. mažiau nei kartą per savaitę (Petranová, 2013, p.118). Galima daryti prielaidą, kad interneto svarba nuo 2013 m. išaugo dėl mažėjančių išmaniųjų telefonų kainų ir bendro kasdienės veiklos plitimo. Jei vyresnio amžiaus žmonės naudojami internetu, jie bendrauja su artimaisiais ir elektroniniu paštu (84,4 proc.). Be to, 77,6 proc. vyresnio amžiaus žmonių internetu naudojami informacija apie prekes ir paslaugas, tačiau tik 22 proc. respondentų taip pat domina kūrybinė veikla, pvz., dienoraščiai, vaizdo įrašų įkėlimas ir nuotraukos (Petranová, 2013, p. 110-23).

Išmaniųjų telefonų skvarba/paplitimas Slovakijoje

2017 m. GFK agentūra paskelbė apklausos tyrimų duomenis dėl išmaniųjų telefonų svarbos įvairiose amžiaus grupėse Slovakijoje nuo 2011 m. Remdamiesi atliktų tyrimų duomenimis, daroma išvada, kad kiekvienas trečiasis asmuo, vyresnis nei 55 metų, turi išmanųjį telefoną, o tai reiškia 34 proc. skverbtį. „Kaina nėra pagrindinė priežastis, dėl kurios nenaudojami išmanieji telefonai. Daugeliui senjorų nėra poreikio naudotis telefonu kitomis funkcijomis nei skambinimas kitam ir tam yra taip pat keletas priežasčių susijusių su pagyvenusių žmonių fiziniais apribojimais, pvz.: regėjimo blogėjimas, netinkamas pirštų atspaudų naudojimas jutikliniam ekranui valdyti“ (Kočan, 2017).

2 diagrama. Išmaniųjų telefonų skverbtis Slovakijoje pagal amžių.



Šaltinis: GFK Slovakija / trend.sk, 2017

2012 m. buvo paskelbtas mobiliojo prietaiso funkcionalumo tyrimas, kaip projekto „How To Be Mobile“ dalis, kurio metu senjorai įvertino mobiliųjų telefonų naudotojų lygį. Iki 82 proc. vyresnio amžiaus žmonių naudojami telefonai, kad palaikytų ryšį su šeima ir draugais, 94 proc. senjorų vis dar renkasi vadinamuosius „dumbphones“ (pagrindinis mobilusis telefonas, kuriame trūksta pažangiosios išmaniojo telefono funkcijos). Antroji, dažniausiai naudojama funkcija po skambučio yra laiko patikrinimas (24,5 proc.), toliau seka siunčiami SMS pranešimai (20,9 proc.). Dažniausiai naudojamos funkcijos yra žadintuvas, kalendorius, navigacija, MMS pranešimų siuntimas arba orų prognozė. Sudėtingas fotoaparato naudojimas (mechaninio mygtuko nebuvimas) yra kliūtis senjorams fotografuoti mobiliuoju telefonu. Jį naudoja tik 15 proc. apklaustų senjorų. Tik 3,5 proc. senjorų naudojami mobiliuoju internetu, todėl jis tapo mažiausiai telefone naudojama funkcija. Remiantis šiuo tyrimu, senjorams nepatinka šie išmaniųjų telefonų naudojimo(-si) aspektai:

1. mažas, neįskaitomas ekranas - 56,2 proc.;
2. sunkus ir sudėtingas valdymas - 47,3 proc.,
3. maži mygtukai - 45,5 proc.,
4. per daug funkcijų - 96,4 proc.;
5. trumpas akumuliatoriaus tarnavimo laikas - 39,2 proc. (TASR, 2012).

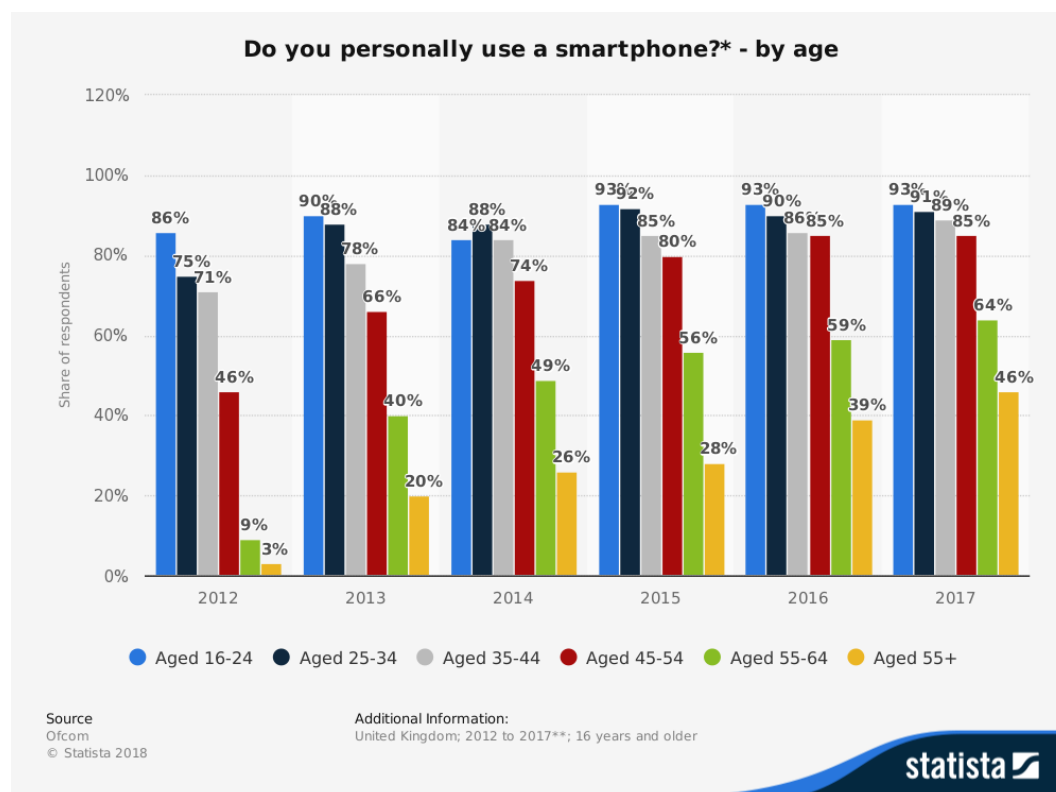
Jungtinė Karalystė

Tyrimas atskleidė, kad 17 proc. namų ūkių, turinčių vieną vyresnį kaip 60 metų asmenį turi prieigą prie interneto. Taip pat tik 8 proc. vyresnių nei 55 metų žmonių Jungtinėse Karalystėse turi asmeninį profilį socialiniuose tinkluose. Taip pat vyresnio amžiaus žmonės Jungtinėje Karalystėje nėra dažni internetinių parduotuvių naudotojai.

Svarbu paminėti, kad vyresnio amžiaus moterų ir vyrų atsakymai skiriasi. Vyrų dažniausiai būna labiau susiję su technologijomis nei moterys. Apskritai senjorai naudoja internetu įvairioms reikmėms, daugelis jų įsigyja išmanųjį telefoną ar iPhone'ą. Keletas populiariausių senjorų programų yra „Kindeo“, „Lumosity“, „Gyvenimo grojaraštis“, „Replay Sporting Memories“, „Skype“ ir internetinės knygos „Bookshare“, „TheyWorkForYou“ bei „Kas?“.

Toliau pateiktoje diagramoje matyti, kad vyresnio amžiaus žmonės Jungtinėje Karalystėje mažiau naudoja kitomis IKT priemonėmis, pavyzdžiui, išmaniaisiais telefonais, ir socialiniais tinklais.

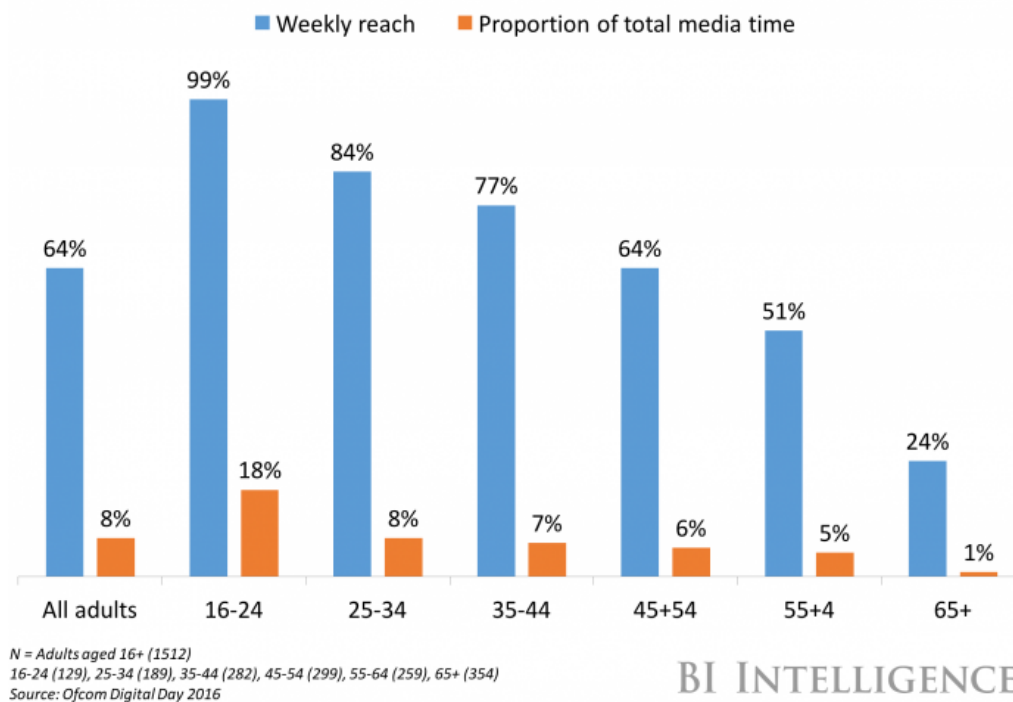
3 diagrama. Išmaniojo telefono naudojimas pagal amžių, Jungtinė Karalystė.



Šaltinis: Ofcom - suaugusiųjų žiniasklaidos naudojimo ir požiūrio ataskaita, 2018 m.

Remiantis 2016 m. Ofcom ataskaita, 64 proc. visų suaugusiųjų Jungtinėje Karalystėje kas savaitę naudoja socialines žiniasklaidos priemones. Viena skalės pusė yra jauni žmonės nuo 16 iki 24 metų amžiaus (99 proc.), o kitoje – vyresni nei 65 metų asmenys (24 proc.).

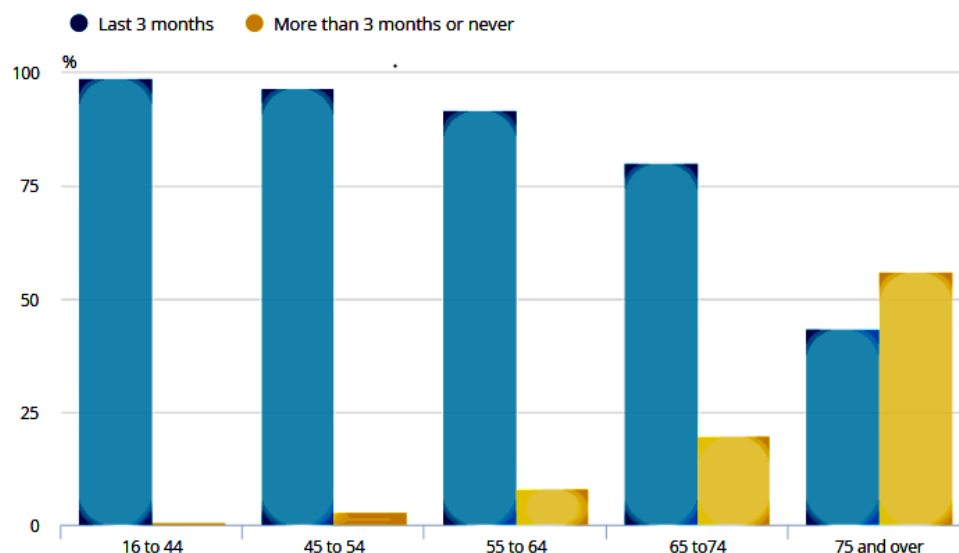
4 diagrama. Socialinės žiniasklaidos naudojimas pagal amžiaus grupes.



Šaltinis: Nacionalinės statistikos biuras, 2018 m.

Suaugusiųjų, sulaukusių daugiau nei 75 metų, procentas, naudojant interneto ryšį, padidėjo iki 44 proc. Interneto naudojimo tarp vyresnio amžiaus ir jaunesnių amžiaus grupių atotrūkis metų pabaigoje.

5 diagrama: Interneto vartotojai pagal amžiaus grupes, 2018 m.



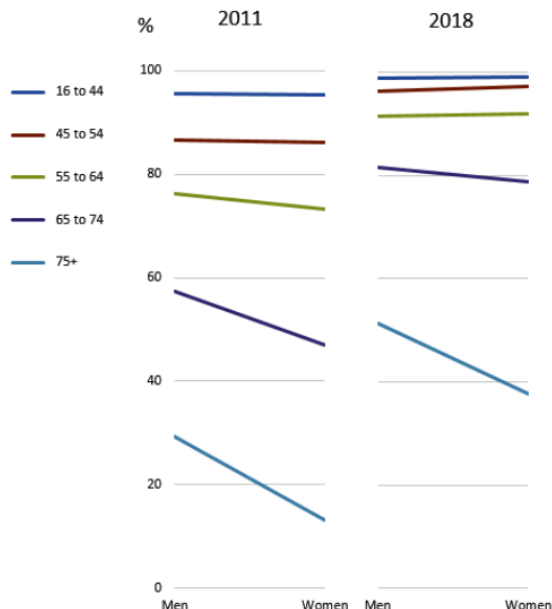
Šaltinis: Nacionalinės statistikos biuras, 2018 m

Kaip minėta, vyrai lyginant su moterimis dažniau naudojami internetu. Ši dalis didėja su amžiumi. Tačiau, nors yra daugiau moterų, kurios niekada nepasinaudojo internetu,

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

didžiausią pastarųjų interneto vartotojų skaičių padidino 75 metų ir vyresnės moterys. Šis skaičius išaugo nuo 0,3 mln. 2011 m. iki šiek tiek daugiau nei 1 mln.

6 diagrama. Vyrų ir moterų naudojimosi internetu skirtumas.

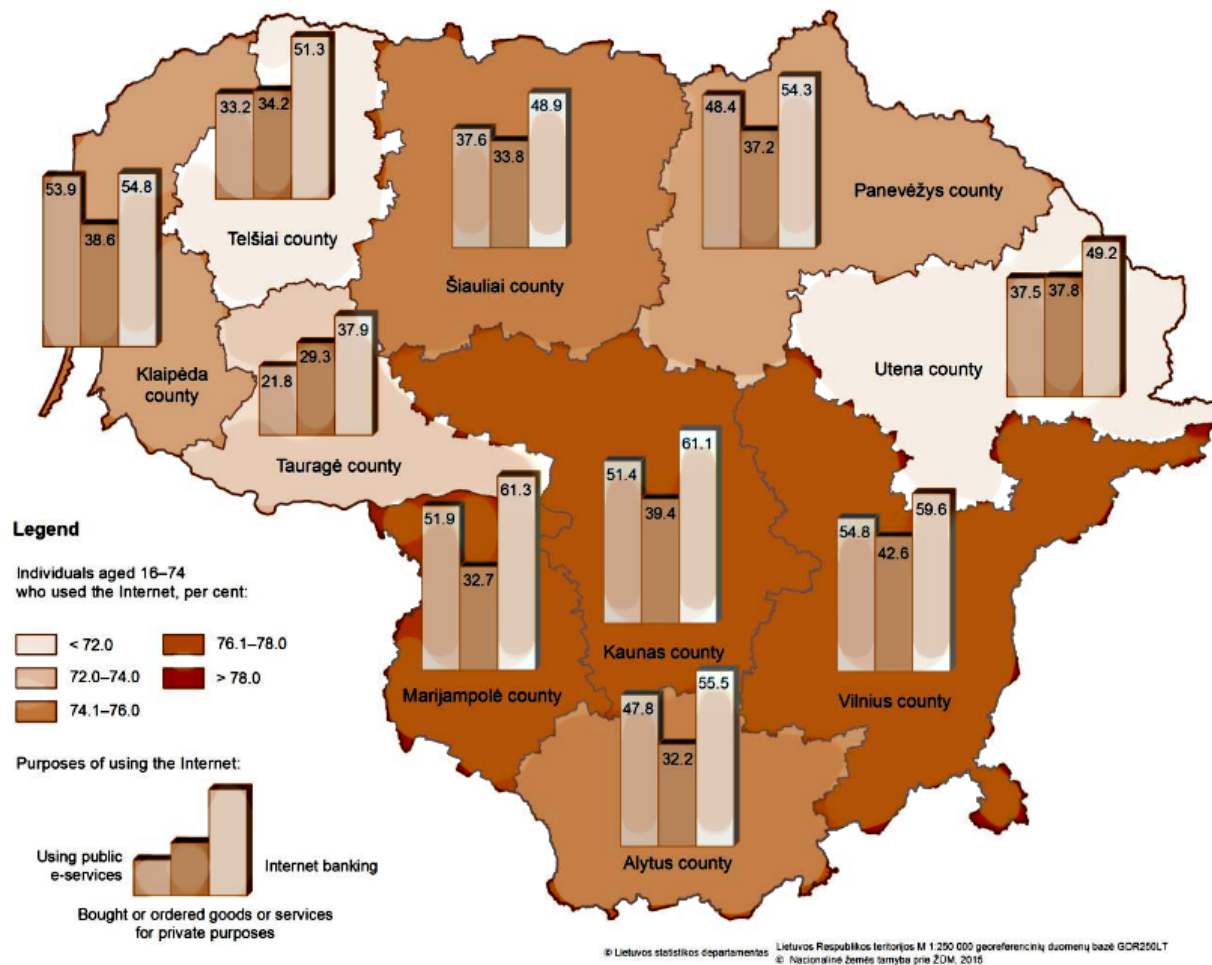


Šaltinis: Nacionalinės statistikos biuras, 2018 m.

Lietuva

SEB bankas ir informacinių ir ryšių technologijų kompanija TEO (Telia, 2016) informuoja, kad vis daugiau ir daugiau 65 metų ir vyresnių žmonių atranda internetą ir pažangias technologijas, skirtas valdyti finansus, bendrauti su artimaisiais ir praleisti laisvalaikį. Senyvų žmonių, naudojančių internetą bent kartą per savaitę Lietuvoje, dalis (2016 m.) yra 23 proc. (Telia, 2016). Remiantis apklausos duomenimis (Lietuvos statistika, 2017 m.), 2017 m. pirmąjį ketvirtį 76 proc. 16–74 metų amžiaus asmenų naudojo kompiuteriu. Didelė dalis kompiuterių vartotojų buvo jauni žmonės: 97 proc. 16–24 metų amžiaus žmonių, 94 proc. 25–34 metų amžiaus žmonių. 2017 m. pirmąjį ketvirtį iš visų 65–74 metų asmenų 34 proc. naudojo kompiuteriais, o 61 proc. jų niekada nenaudojo. 2017 m. pirmąjį ketvirtį internetu naudojo 78 proc. 16–74 metų amžiaus asmenų (2016 m. - 74 proc.). Iš viso 16–24 metų amžiaus asmenų 98 proc. naudojo internetu, o 65–74 m. – 34 proc. 82 proc. interneto vartotojų ją naudojo kasdien (arba beveik kasdien), 15 proc. - bent kartą per savaitę. Taigi asmenys, reguliariai (bent kartą per savaitę) naudoja internetu, sudarė 97 proc. visų interneto vartotojų, arba 75 proc. visų 16–74 metų amžiaus asmenų. 62 proc. 16–74 metų amžiaus tarnautojų, arba 48 proc. Visų šios amžiaus grupės gyventojų, bent kartą per metus naudojo valdžios institucijų ir kitų viešųjų paslaugų įstaigų elektronines paslaugas (e- paslaugas).

1 pav. Interneto naudojimo tikslai Lietuvoje, 2017 m.



Šaltinis: Lietuvos statistika, 2015 m.

Statistikos duomenimis, internetinis interneto vartotojų skaičius Lietuvoje 2017 m. apklausos laikotarpiu nustatyta, kad 74 proc. 55 metų amžiaus interneto vartotojų prisijungė prie interneto kiekvieną dieną (Statistika, 2017), naudodamiesi internetu iš bet kurio įrenginio, ir daugiau nei 90 proc. vyresni nei 55 metų naudojo nuosavus telefonus (Statistika, 2017).

Senjorų švietimas IKT srityje šalyse partnerėse

Lenkija

Senjorai gali pasinaudoti daugybe pasiūlymų švietimo, tobulinimo ir žinių įgijimo įvairiose srityse. Pastaruoju metu Trečiojo amžiaus universitetai įtraukia vyresnio amžiaus žmones į visą gyvenimą trunkančio mokymosi sistemą, plečiant jų žinias, aktyvuojant juos intelektualiai, psichiškai ir fiziškai bei skatinant jų smalsumą. Šiuo metu Lenkijoje yra apie 400 Trečiojo amžiaus universitetų ir nuolat kuriami nauji. Šios institucijos naudojasi keliais pavadinimais: Trečiojo amžiaus universitetas, Aukso amžiaus akademija, Pilno gyvenimo akademija, Trečiojo amžiaus akademija, Trečiojo amžiaus meno akademija, Aukso amžiaus universitetas, Atvirasis universitetas,

Kiekvieno amžiaus universitetas, Atviras Trečiojo amžiaus universitetas. Kai kurie iš jų yra pavaldūs tarptautinei UTA federacijai (AiUTA), kai kurie turi teisinį TAU draugijos statusą, kiti veikia kaip pagrindiniai subjektai (Szarota, 2009, p. 83). Jie veikia sistemingai visus akademinius metus kaip tam tikrų klasių ir semestrų dalis arba atvirų susirinkimų forma. Pagrindinė veikla yra plačiai suprantamas senjorų ugdymas. Iškelti klausimai yra susiję su gerontologine profilaktika, aktyvaus senėjimo modelių sklaida, įskaitant dalyvavimą socialiniame ir pilietiniame gyvenime. Mokslas ir technologijos populiarėja, intelektualinė, pažintinė ir fizinė veikla stiprinama.

Platus veiklos spektras. Senjorai gali pasinaudoti plataus spektro veikla. Pagrindinės formos apima paskaitas kartu su diskusijomis, kurios gali būti monografinės, ciklinės, tarpdisciplininės, pvz.: įvadas į meną ar mokslą (Czerniawska, 2009, p. 101). Humanitarinių mokslų srityje senjorai taip pat gali rinktis kultūros studijas ir įgyti žinių apie literatūrą, kino, teatro, muzikos, istorijos ir vietos tradicijas. Universitetai taip pat siūlo kalbų mokymąsi ir kompiuterinius kursus, kuriuose senjorai gali išmokti naršyti internete ir naudotis elektroniniu paštu. Jie taip pat gali plėsti savo žinias taikomosios teisės, medicinos ir ekologijos srityse, dalyvauti akademinėse paskaitose, užsienio kalbų kursuose ir seminaruose. Taigi jie gali plėtoti savo interesus iš skirtingų veiklos rūšių.

Mokymo metodas. Dažnai naudojamos vietos intelektualinės ir socialinės elito atstovų paskaitomis. Taip pat organizuojamos socialinės kelionės, išvykos ir susitikimai. Formalaus švietimo tendencija apima praktinių įgūdžių kursus, pavyzdžiui, užsienio kalbų kursus. Kai kurių kursų metu senjorai supažindinami su pažangiomis šiuolaikinėmis technologijomis, su kuriomis susiduriama kasdieniame gyvenime. Trečiojo amžiaus kompiuterių akademijos siūlo kompiuterių naudojimo kursus. Trečiojo amžiaus įgūdžių akademija siūlo meno ir amatų dirbtuves, verslumo ir kūrybiškumo seminarus ir t.t. (Pikuła, 133 psl.)

Slovakija

Senjorai Slovakijoje lavinasi Trečiojo amžiaus universitetuose, taip pat ne pelno organizacijų, privačių įmonių ir vietos savivaldos institucijų organizuojamose mokymuose. Juose daugiausia dėmesio skiriama aktyviems senjorams (kurie dažniausiai siejasi su Slovakijos pensininkų sąjungų klubais, nors nebūtinai). Mokymai paprastai apima IKT mokymą, įvairias sveikatos pratybas, užsienio kalbas, amatus ir pan. Ugdymo ir didaktikos metodas yra panašus į Lenkijos modelį.

Senjorų IKT mokymą vykdo skirtingų lygmenų organizacijos. Pirmasis institucinis lygmuo parengtas remiantis Nacionalinio aktyvaus senėjimo instituto parengtu 2014–2020 m. veiksmų planu. Šis planas apima pagyvenusių žmonių IKT įgūdžių ugdymą, kuris taip pat yra aktyvaus senėjimo rodiklis. Jame nustatyti šie tikslai:

1. Pagrindinis IKT mokymo tikslas yra siekis išlaikyti 50-mečių galimybes įsidiarbinti;
2. Sisteminga vyresnio amžiaus žmonių parama aktyviam informacijos išteklių naudojimui (internetas, e-paslaugos), taip pat vyresnio amžiaus žmonių parengimas naudoti šiuolaikines technologijas, ypatingą dėmesį skiriant tolesniam švietimui;

3. Skaitmeninio raštingumo gerinimas didinant informuotumą, mažinant IKT naudojimo baimę. Parama IKT naudojimui bankininkystės, mobiliųjų telefonų srityje;
4. Galimybė naudotis IKT technologijomis socialinių paslaugų infrastruktūroje (internetas ir kt.);
5. IKT plėtra socialinių paslaugų humanizavimo kontekste;
6. IKT mokymas vyresnio amžiaus žmonėms, dirbantiems žemės ūkyje (kursai orientuoti į dabartinius rinkos poreikius) (Národný program aktívneho starnutia SR, 2014).

Trečiojo amžiaus universitetai (TAU). Senjorų mokymas taip pat priklauso Trečiojo amžiaus universitetams (TAU), kurie yra savarankiškos institucijos. Tačiau ne visi jie taip pat nagrinėja skaitmenines technologijas ar IKT, nors daugelis programų dėstomos atsižvelgiant į senjorų interesus. Mokslas TAU yra mokamas, tačiau taikomas tik simbolinis mokestis (nuo 30 iki 120 eurų per akademinius metus). Pabaigoje studentai gauna diplomą, yra organizuojama studijų baigimo ceremonija. Daugelis universitetų moko IKT, pavyzdžiui, skaitmeninio raštingumo, kuris apima: socialinius tinklus, fotografiją, vaizdo redagavimą, kompiuterio pagrindus, tinklalapių kūrimą, MS Office, nešiojamojo kompiuterio valdymą, kompiuterių praktišką naudojimą netgi darbą su „Android“ operacine sistema. Mokymo metodai ir stilius nėra viešai skelbiami. Remiantis TAU patirtimi Trnavoje galima teigti, kad tai yra paskaitų ir seminarų derinys, priklausomai nuo temos.

Ne pelno organizacijos ir privačios įmonės. Slovakijoje senjorų mokymų srityje veikia keletas privačių ir ne pelno organizacijų. Viena iš jų yra AkSenr, kuri, kaip ne pelno organizacija, rengia užsienio kalbų kursus, meno dirbtuves ir atminties mokymus, tačiau jų pasiūlyme nėra IKT mokymų. Ne pelno siekianti organizacija „Memory“, esanti Slovakijos sostinėje Bratislavoje, susijusi su Alzheimerio ligos prevencija, moko pagyvenusius žmones, sergančius demencija. Organizacija, vadinama „IT mokymasis“, yra vienintelė, kuri siūlo mokymą IKT sektoriuje. Už šiuos mokymus senjorai privalo susimokėti. Pamokos susideda iš įvairių paketų, tokių kaip kompiuterinio darbo pagrindai, interneto pagrindai, „Microsoft Office“ įvairiais lygmenimis, „YouTube“ rinkodara. Trūkumas yra tas, kad kursai vyksta tik Bratislavoje. Interneto, televizijos ir telefono paslaugų teikėjas „Telekom“ reguliariai vykdo kursus senjorams, ne tik kompiuterio, bet ir planšečių bei išmaniųjų telefonų valdymo temomis. „Savo žinias, kurias gavau kursų metu galiu panaudoti kasdieniame gyvenime, dirbant išmaniuoju telefonu ir planšete. Jų valdymo principai yra labai panašūs, visada galiu žiūrėti televiziją tiesiai mano planšetėje. Pasaulis sparčiai virsta skaitmeniniu ir pažangiu, o pagyvenusiems žmonėms labai malonu, jei jauni žmonės sugeba suteikti naujausias žinias, ypač kai jie gali tai padaryti tinkamu būdu. Tai buvo puiku, kai dėstytojai sėdėjo prie mūsų ir viską mums aiškino. Aš žaviuosi, kad domimasi ir kitomis vartotojų grupėmis, ne vien tik pagrindine tiksline grupe“, sakė vienas dalyvių (Eduworld, 2017).

Mokymasis vietos lygmeniu. Senjorai taip pat turi galimybę mokytis miestuose, kuriuose jie gyvena. Tai savivaldybės programų dalis, siekiant pagerinti jų gyvenimo kokybę. Šie kursai teikiami daugelyje mažesnių ir didesnių miestų bei rajonų, juose daug dėmesio skiriama IKT įgūdžių ugdymui. Jie finansuojami iš savo biudžeto, taip

pat iš ES fondų, ypač iš projekto „Active Seniors“. Pavyzdžiui, Slovakijos mieste Michalovce, šis projektas buvo įgyvendintas nuo 2013 iki 2015 m., tačiau dėl didelio senjorų susidomėjimo IKT kursuose, Michalovce planuoja tęsti projektą. Dalis kursų yra skirta „Windows“, „Office“, spausdintuvams, elektroniniam paštui, internetui ir duomenų perdavimui į USB arba į mobiliuosius telefonus įgūdžių lavinimui. „Man labai malonu būti pakviestai į senjorų IKT kursus. Dėkoju, kad leidote man dalyvauti projekte ir gauti naujų žinių. Jūs sukūrėte mums labai geras sąlygas gražioje aplinkoje...“, teigė viena iš dalyvių (Ciganocová, Machová, 2015, p. 1). Kai kurie miestai netgi siūlo mobiliųjų telefonų naudojimosi mokymus, pavyzdžiui, Stropkovo mieste. Senjorų IKT mokymas vietos lygiu yra idealus būdas pasiekti didžiausią tikslinę grupę.

Jungtinė Karalystė

Visoje Jungtinėje Karalystėje 50+ senjorams yra daug internetinių ir tiesioginių mokymosi galimybių. Dauguma švietimo programų taiko mokesť už mokslą. Vietos skaitmeninės bendruomenės paramos grupės organizuoja IKT paramos kursus, kuriuose siūlomi įvadiniai mokymai, taip pat yra informuojama apie būsimas galimybes ir kitur. Deja, IKT mokymosi galimybių senjorams yra nedaug, jų egzistavimas nėra paplitęs, dėl to senjorų dalyvauja mažai. Daugeliu atvejų paslaugų teikėjas organizuoja įvadinis ir tarpinius kursus, jie yra prieinami internete arba bendruomenės centruose bei kitose vietose. Paprastai mokymai organizuojami sesijų forma, kur reikalingas individualus požiūris į besimokančius ir paprastai apima paramą kompiuteriais, planšetėmis ir (arba) išmaniaisiais telefonais.

Veikla Didžiojoje Britanijoje, yra plačiai žinoma ir siūloma nacionaliniu mastu, o daug realių galimybių teikiama vietos ir regionų lygmenimis. Be to, susidomėję senjorai taip pat turi galimybę susipažinti su internetiniais šaltiniais ir platformomis ir mokytis internetu žemiau pateiktų iniciatyvų pagalba. Žinomiausi paslaugų teikėjai, teikiantys vyresnio amžiaus žmonėms IKT kursus ir mokymosi galimybes, yra šie:

- 50+ forumai;
- Trečiojo amžiaus universitetas (TAU);
- AGE UK;
- Tolimesnio švietimo kolegijos (eng. Further Education Colleges);
- Nacionalinė karjeros tarnyba (eng. National Careers Service);
- Atviro universiteto atviras mokymasis (eng. Open Learn by the Open University);
- Vyriausybės finansuojamos agentūros (tokios kaip „Learn direct“ bei „UK Online Centres“);
- Svetainės, pvz.: Digital Unite, BBC, WebWise, Learn My Way, First Click and Alison;
- „Care Online“ projektas;
- Get Digital, Digital Unite (2010-2012).

Mokymo metodas. Tyrimai, atliekami įvairiuose miestuose visoje Jungtinėje Karalystėje, parodė, kad senjorai atskleidė keletą mokymosi mechanizmų ir praktikų, kurių metu jie įgijo IKT įgūdžių ir gebėjimų. Keletas pavyzdžių:

- savarankiškas mokymasis;
- skirtingų kartų bendras mokymasis;
- tarpusavio mokymasis (eng. peer-to-peer learning);
- mokymasis klasėse;
- tiesioginis mokymasis (klasės ir (arba) pasirinktinai lankomi (eng. drop-in)) - daugeliu atvejų bibliotekos ir bendruomeninės organizacijos (pvz., 50 + forumai; Trečiojo amžiaus universitetas (TAU) ir AGE UK);
- "Learndirect";
- JK internetiniai centrai;
- Visų amžiaus grupių bendruomenės mokymosi klasės.

Kitas svarbus dalykas, kurį pabrėžė senjorai tai, kad daugelis senjorų pasitiki šeima ir draugais, kurie padeda ir palaiko, kai yra mokomasi IKT įgūdžių (Sandhu, J., Damodaran, L., ir Ramondt, L., 2013).

Dalyvavimo šiuose kursuose lygis. Daugeliu atvejų dalyvavimo kursuose ir kitose iniciatyvose lygis yra žemas dėl daugelio veiksnių, tokių kaip nepakankamas kursų ar renginio viešumas, prieinamumas ir pagrindinių IKT įgūdžių trūkumas. 9 proc. senjorų nesijaučia patogiai dalyvaudami IKT kursuose, nes jie visiškai nežino, kaip naudotis IKT priemonėmis. 66 proc. vyresnio amžiaus žmonių Jungtinėje Karalystėje negeba ieškoti informacijos internete, taip sumažėja jų galimybės susipažinti su mokymų pasiūla ir kitomis iniciatyvomis. 79 proc. vyresnio amžiaus žmonių taip pat jaučiasi nesaugūs naudodami internetą. Jungtinėje Karalystėje atlikto tyrimo metu senjorų, dalyvavusių vietos lygiu siūlomuose IKT mokymuose, ataskaitos buvo įvairios. Pasitenkinimo lygį galima lengvai atpažinti analizuojant žmonių pasisakymus dėl procedūrų bei iš grįžtamojo ryšio duoto tyrėjams.

Daugelis senjorų pranešė, kad jie jaučiasi vieni visame procese, o jiems reikėjo, kad mokytojas būtų šalia jų ir paaiškintų ar netgi parodytų keletą pavyzdžių. Kita problema buvo žargono ir dviprasmiškos kalbos vartojimas, kuris nebuvo paaiškintas pagyvenusiems dalyviams. Šis faktas sukėlė nesusipratimų ir sumažino galimybę laikytis grupės tempo.

Be to, senjorai teigia, kad nori paprasto ir lengvai suprantamo mokymosi stiliaus, lėto tempo ir dažnų pakartojimų. Kai kurių kursų kaina taip pat buvo pateikta neigiamai, ypač, kai mokymo kurse buvo daug savarankiško mokymosi. Kai kurie senyvo amžiaus žmonės išreiškė norą pakartoti kursą mokymosi labui ir geriau integruoti žinias, tačiau tam jiems trūksta finansinių priemonių. Senjorai dažnai skundžiasi „bloga atmintimi“, dėl ko jie negali prisiminti ir vykdyti procedūrų, reikalingų IKT kursuose.

Kai kada senjorai nėra patenkinti IKT kursais, nes jie naudoja kitą įrenginį ir operacinę sistemą, ir jie neturi prieigos prie išmokytų ir pažįstamų programų. Daugeliu atvejų jie turi prietaisą, kuris yra senesnis nei kurso metu naudojamas, todėl negali praktikuoti savo įgytų įgūdžių realiame gyvenime (Sandhu, J., Damodaran, L., ir Ramondt, L., 2013).

Inovacijos. Didžiojoje Britanijoje dauguma IKT ugdymo pasiūlymų pristatomi

internete.

„AGE Concern Hampshire“ yra puikus senjorų IKT mokymų pavyzdys. Tai labdaros organizacija, padedanti senjorams būti aktyviems ir įgyti mokymosi visą gyvenimą patirtį. Organizacija siūlo atvirus kompiuterių centrus įvairiose vietose visoje Jungtinėje Karalystėje kviečianti senjorus prisijungti prie mokymų ir sužinoti, kaip valdyti kompiuterio programas (Age Concern Hampshire).

ACE IT: iniciatyvą įkvėpė „AGE Concern“ Edinburge. Programa siūlo bendruomeninį kompiuterinį mokymą Edinburgo regione ir už jo ribų. IT mokytojai taip pat yra prieinami internete, kad padėtų bet kuriai suinteresuotajai grupei tobulinti ar įgyti IKT įgūdžių konkrečiose srityse („Ace It“, „Computer Training“).

Technologijos vėlesniame gyvenime projektas TILL (eng. Technology in Later Life Project), Atvirasis universitetas Milton Keynes. Tai yra tarptautinis projektas, kurio tikslas yra ištirti technologijų naudojimą tarp 70 metų amžiaus suaugusių, gyvenančių kaimo ir miesto aplinkose. Projektas buvo vykdomas Jungtinėje Karalystėje ir Kanadoje (Age UK).

„Learn My Way“ yra svetainė, kurioje siūlomi nemokami kursai pradedantiesiems, kaip naudotis kompiuteriu, telefonu ar planšete. Senjorai gali išmokyti pagrindinių įgūdžių, susijusių su kompiuterio ar mobiliojo prietaiso naudojimu, pvz., telefonu ar planšete, interneto pagrindai, internetinė sauga, sveikatos gerinimas internete, pinigų valdymas internete ir viešosios paslaugos internete (People First, Computers Skills).

Trečiojo amžiaus fondas vykdo reguliarius kursus žmonėms, vyresniems nei 40 metų. Fondo tikslas yra kovoti su senų žmonių diskriminacija. Fondas padeda savo klientams įgyti kompiuterio įgūdžius, siekdamas pagerinti jų asmeninio ir profesinio gyvenimo kokybę (ten pat, 4 pastraipa).

„Barclays Bank Digital Eagles“ sistema remia žmonių pasitikėjimą kompiuteriais ir internetu. Jie vykdo veiklą savo filialuose, bibliotekose ar vietiniuose bendruomenių centruose visoje Jungtinėje Karalystėje. Sesijos yra interaktyvios, ypatingą dėmesį skiriant interneto saugumui, išskylantiems skelbimams ir sukčiavimui (ten pat, 7 dalis).

„Open Age“ yra labdaros organizacija, veikianti Londono Kensington & Chelsea bei Westminster rajonuose ir remia pagyvenusius žmones, palaikant jų fizinę ir psichinę būklę, išlaikant aktyvų gyvenimo būdą ir kuriant bei skatinant naujus interesus. Jie siūlo kompiuterių, planšečių ir išmaniųjų telefonų įgūdžių mokymus (ten pat, 8 pastraipa).

„New Horizons“ valdo fondai RBKC“, „NHS Kensington & Chelsea“, „Adult and Community Learning“ ir kt. Jie turi reguliarius užsiėmimus pradedantiesiems ir pažengusiems vyresniems nei 50 metų klausytojams.

„Net Worx“ yra „Peabody“ projektas, skirtas padėti vyresnio amžiaus žmonėms Londone sužinoti, kaip naudotis internetu. Jie teikia nemokamus „vienas su vienu“ užsiėmimus neformalioje aplinkoje. Juose daugiausia dėmesio skiriama internetinei

prekybai ir bankininkystei, taip pat internetinei komunikacijai (ten pat, 10 pastraipa).

„**Westminster Digital Champions**“ tai paslauga, kuria siekiama didinti skaitmeninės įtraukties lygį rajone, plėtoti (išskyrus kitus pagrindinius kompiuterinius įgūdžius) pinigų valdymą ir internetinį saugumą. Daug kitų prieinamų iniciatyvų galima rasti vietos ar nacionaliniu lygmeniu (ten pat, 11 pastraipa).

Lietuva

Lietuva turi gerai išvystytą mokymosi visa gyvenimą teisinį pagrindą. Suaugusiųjų švietimo politika formuojama pagal veikiančius įstatymus ir strategijas:

Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (2011 m.), kuriame numatyta, kad švietimo tikslas yra užtikrinti sąlygas, leidžiančias asmenims įgyti pilietinės ir politinės kultūros pagrindus, kurie įkūnija demokratines tradicijas, ugdo asmens gebėjimus ir patirtį, reikalingas kompetencijas tarp Lietuvos piliečių, kurie yra Europos ir pasaulio bendruomenės nariai, taip pat ir daugiakultūrine visuomene.

Nacionalinės švietimo strategijos 2013–2022 m. gairės (2013 m.), kurioje pabrėžiama švietimo misija padėti asmenims įgyti profesinę kvalifikaciją, atitinkančią šiuolaikinių technologijų, kultūros ir individualių gebėjimų standartus, ir užtikrinti mokymąsi visą gyvenimą, atitinkantį jų pažinimo poreikius; ieškoti naujų kompetencijų ir kvalifikacijų, padedančių siekti asmens karjeros ir realizuoti prasmingą gyvenimą.

Mokymosi visą gyvenimą strategija (2008 m.), kuria siekiama numatyti ir apibrėžti mokymosi visą gyvenimą plėtros sritis ir priemones šių tikslų įgyvendinimui, ypatingą dėmesį skiriant profesiniam mokymui ir suaugusiųjų tęstiniam mokymuisi.

2008 m., atsakant į Europos Komisijos pranešimą „**Suaugusiųjų mokymasis: niekada nevėlu mokytis**“ (2008 m.), buvo patvirtinta Mokymosi visą gyvenimą strategija, kuri atspindėjo strateginius Lietuvos valstybės ilgalaikės plėtros strategijos prioritetus iki 2020 m. Kuriant ekonominę politiką dėmesys skiriamas užimtumo kokybei ir investicijoms į žmogiškojo kapitalo augimą, fizinės, finansinės ir socialinės infrastruktūros augimą, mokslo, technologijų ir inovacijų plėtrą bei šalies makroekonominį stabilumą. Mokymosi visą gyvenimą strategija numato, kad konkurencingos ekonomikos ir žinių visuomenės augimas bei socialinės atskirties prevencija ne tik sudaro būtinybę įgyti būtinų kvalifikacijų darbo rinkos poreikiams, bet ir sudaro galimybes tobulinti įgūdžius, suteikti mokymą ar persikvalifikuoti pagal poreikį. Personalo kokybė tampa vis svarbesniu darbo pasiūlos aprašymo kriterijumi. Pažymėtina, kad strategija pirmą kartą pabrėžė kitą svarbų suaugusiųjų švietimo funkciją, neformalųjį suaugusiųjų profesinį mokymą, kuris yra svarbus ne tik užimtumo ar ekonominės gerovės tikslais bet ir siekiant socialinės sanglaudos. aktyvų pilietiškumą ir asmens gerovę. (Žemaitaitytė, 2011, p. 322-329).

Lietuvos Respublikos neformaliojo suaugusiųjų švietimo ir tęstinio mokymosi įstatymas, kuris įsigaliojo 2014 m., buvo sutelktas į teisinių garantijų, susijusių su kiekvienam asmeniui suteikiama teise į asmenybės tobulėjimą, įgyvendinimą; sukurti

asmeniui galimybes įgyti žinių ir įgūdžių; siekti naujų gyvenimo prasmės apibrėžimų, stiprinti, kartu su profesiniais įgūdžiais, laisvalaikio veiklos kokybę ir įgyti aktyvų pilietiškumą. Įstatymas įtvirtina suaugusiųjų švietimą nacionaliniu ir savivaldybių lygmenimis, sukuria naują suaugusiųjų švietimo koordinatoriaus pareigas savivaldybėse ir sukuria suaugusiųjų pedagogo ir andragogo profesinį statusą. Sklaidos ir konsultavimo plačiam visuomenei funkcija neabejotinai turėtų paskatinti aktyvesnį institutų ir asmenų dalyvavimą organizuojant ir vykdant neformalųjį suaugusiųjų švietimą.

Nors ne visi uždaviniai, kurie buvo suplanuoti, buvo įgyvendinti iki galo, siekiant užtikrinti proceso tęstinumą, 2016 m. buvo priimta Neformaliojo suaugusiųjų švietimo ir tęstinio mokymosi plėtros programa 2016–2023 m. formuoti ir plėtoti neformalųjį suaugusiųjų švietimą ir tęstinio mokymosi sistemą Lietuvoje, kuri yra prieinama ir socialiai lygi, derinant asmens socialinius poreikius sėkmingai veikiant atviroje pilietinėje visuomenėje ir darbo rinkoje. Pažymėtina, kad Lietuvos švietimo srities strateginiuose dokumentuose ir toliau pabrėžiama būtinybė plėtoti mokymosi visą gyvenimą sistemas, didinti suaugusiųjų mokymosi galimybių prieinamumą ir skatinti mokymosi visą gyvenimą įvairovę. (Dromantienė, Žemaitaitytė, 2017).

2011 m. Socialinės informacijos ir mokymo agentūra atliko taikomąjį suaugusiųjų švietimo tyrimą, kuriame analizuojamas pagyvenusių žmonių dalyvavimas mokymuose. Tyrimo metu apklausti 479 vyresnio amžiaus asmenys. Tyrimo duomenys parodė, kad apie penktadalis (21%) vyresnio amžiaus žmonių (55–74 m.) dalyvavo mokymuose per pastaruosius 3 metus, kai jie bandė praturtinti savo žinias ir įgyti naujų įgūdžių. (Socialinės informacijos ir mokymo agentūra. *Taikomasis suaugusiųjų švietimo tyrimas*, 2011).

Išvados

IKT naudojimas tarp senjorų

Apibendrinus, galima daryti prielaidą, kad interneto ar išmaniųjų telefonų naudojimas tarp senjorų partnerių šalyse auga, nors ir ne sparčiai. Senjorai pageidauja gauti informacijos apie klasikinės žiniasklaidos priemones, pvz., televiziją, radiją ar laikraščius. Kita vertus, yra aktyvių senjorų grupė, kurie nebijo pabandyti naudotis naujomis technologijomis. Taip pat galime pasakyti, kad vyresnio amžiaus žmonės dažniau naudojami kompiuterio naudojimui, bet ne išmaniųjų telefonų žiniomis.

Nors išmaniųjų telefonų, kompiuterių ir interneto kainos mažėja, baimė ir maža motyvacija juos naudoti yra pagrindinė mažų skaitmeninių technologijų skverbties priežastis tarp senjorų. Jie dažniausiai naudojami mobiliaisiais telefonais skambindami, siusdami žinutes, matydami laiką arba fotografuodami. Išmanieji telefonai gali būti sudėtingi: jie turi sunkų valdymą, mažas raides ir bendrai yra sudėtingi.

Šiame poskyryje palyginsime senjorus apibūdinančius duomenis pagal statistiką, vadinamą „Žvilgsnis į pagyvenusių žmonių gyvenimą ES“ (Eurostatas, 2017). Matome skirtumus tarp Europos vidurkio ir partnerių šalių.

Vyresnio amžiaus žmonių, vyresnių nei 65 metų, dalis Europos Sąjungoje yra 19,2%, o artimiausia šiam vidurkiui – Lietuva ir Jungtinė Karalystė. Priešingai, jaunesnių gyventojų populiacija didžiausia yra Slovakijoje.

- Lietuva: 19.0 %
- Lenkija: 16.0 %
- Slovakija: 14.4 %
- Jungtinė Karalystė: 17.9 %

Kalbant apie gyvenimo trukmę po 65 metų amžiaus, Europos moterys gyvena 21,2 metų ir vyrai - 17,9 metų po 65 metų. Paprastai moterys gyvena ilgiau nei vyrai, o Jungtinės Karalystės gyvenimo trukmė yra labiausiai išsiskirianti iš mūsų keturių šalių. Žinoma, sveikų metų skaičius yra mažesnis. Virš 65 metų amžiaus Europos vidurkis yra 9,4 metai (vyrai ir moterys).

4 lentelė. Tikėtina gyvenimo trukmė po 65 metų amžiaus šalyse partnerėse.

	Kiek metų jie gali tikėtis po 65 metų?		Kiek sveikų metų jie gali tikėtis po 65 metų?	
Šalis	Moterys	Vyrai	Moterys	Vyrai
Lietuva	19.2	14.1	5.5	5.0
Lenkija	20.1	15.7	8.4	7.6
Slovakija	18.8	15.0	3.8	4.1
Jungtinė Karalystė	20.8	18.6	10.4	10.2

Šaltinis: Remiantis Eurostato tyrimu „Žvilgsnis į pagyvenusių žmonių gyvenimą ES“ (2017 m.)

Žinoma, pagyvenusių žmonių socializacija šiandien yra problema, nes daugelis senjorų gyvena vieni, be šeimos. IKT technologijos tikrai gali padėti išspręsti šią problemą. Vidutinis ES vienišų žmonių skaičius yra 32,1 proc., Lietuvoje jis siekia 45,9 proc., Lenkijoje - 28,2 proc., Slovakijoje 30,4 proc., o Jungtinėje Karalystėje – 32 proc. Anksčiau vaikai dažniausiai gyveno su tėvais kelių kartų namuose, tačiau šiandien jie keliauja į darbą užsienyje ar regionuose, dėl didesnių darbo galimybių, todėl senjorai tampa priklausomi nuo savęs ar socialinių paslaugų.

28 Europos Sąjungos šalyse 45 proc. vyresnio amžiaus žmonių internetu naudojami bent kartą per savaitę. Lietuva ir Lenkija pasiekė tik pusę šio rodiklio (23 proc.). Slovakijoje 35 proc. vyresnio amžiaus žmonių naudojami internetu, o Jungtinėje Karalystėje – 73 proc. visų senjorų.

Senjorų švietimas

Visose partnerių šalyse IKT srityje egzistuoja įvairios mokymų formos. Dauguma

švietimo veiklų vyksta pagal Trečiojo amžiaus universitetuose mokymų formas, apimant įvairias studijų programas, įskaitant IKT įgūdžių ugdymą. Išmaniojo telefono naudojimas nėra toks įprastas dalykas, koks turėtų būti. Be Trečiojo amžiaus universitetų, senjorams yra organizuojamos įvairios veiklos vietos lygmeniu arba nevyriausybinų organizacijų. Kai kurie iš jų yra nemokami ir kai kurie mokami. Siekiant padėti senjorams bendrauti ir įsitraukti į visuomenę, vyriausybės taip pat rengia daugelį veiklų, įvairius ilgalaikius planus, kad padėtų pagyvenusiems žmonėms aktyviai dalyvauti skaitmeninėje visuomenėje.

Galima daryti prielaidą, kad senjorams reikia IKT įgūdžių ugdymo. Yra tik nedidelė dalis vyresnio amžiaus žmonių, kurie gali valdyti išmanųjį telefoną ir naudotis internetu, nors šios žinios įvairiais būdais gali padidinti senjorų gyvenimo kokybę ir komfortą, ypač bendraujant su likusiu pasauliu ir organizuojant tokias veiklas kaip apsipirkimas, bankininkyste ir kt.

II Skyrius - Vietos nustatymu grįstas žaidimas - sėkmingo mokymo metodas. Tyrimai atlikti LoGaSET projekto metu

Vyresnio amžiaus asmenų mokymo tyrimai – tai nuolat auganti švietimo studijų dalis (Wandke, Sengpiel, Sönksen, 2012; Hernández-Encuentra, Pousada, Gómez-Zúñiga, 2009; Pangbourne, Aditjandra, Nelson 2011; Bjering, Curry, Maeder 2014). Tačiau nūdienos tyrėjai pabrėžia, kad tyrimus būtina tęsti, nes šios srities tyrimų apimtis plati, be to, nenutrūkstamai vyksta socialinis ir civilizacinis virsmas. Beje, šie tyrimai retai kada remiasi eksperimentais. Švietimo studijos, pasitelkiant eksperimento metodą, šiuolaikinėje Lenkijos pedagogikoje apleistos. Psichologijoje eksperimentinis modelis užima svarbiausią tyrimo metodų vietą (Brzeziński, 2007, p. 431). Tačiau pedagogikos vadovėliuose toks pat metodas aptariamas kitaip: “koks bebūtų požiūris į pedagogus, eksperimentą tenka laikyti pedagoginių tyrimų metodu” (Pilch, Bauman, 2001, p. 72).

LoGaSET projektas suformuotas pramoginio mokymo principu – tai vertingo mokymo turinio derinys su pramogos elementais, kuris pasirodo besąs vienas sėkmingiausių žinių perteikimo, gebėjimų įsigijimo, ir socialinės pozicijos formavimo principų. Šio metodo sėkmė didžia dalimi kyla iš neformalaus mokymosi būdo. Mokomasis turinys dažniausiai slypi turinio gavėjui patraukioje pakuotėje ir taip gavėjas neįtardamas įsitraukia į mokymą, naujų žinių įsisavinimą ir naujų gebėjimų ugdymą (Richardson, Jasmine, Hancock, Tellier, 2014). Pramoginio mokymo (vietos nustatymu grįstas žaidimas – irgi yra mokymo metodas) principas įrodo, kad toks mokymo metodas įgauna vis daugiau šalininkų (Tsai, Wen, Chang, Kang 2014; Ebner, Holzinger 2007; Inclezan 2013; Michael, Chen 2006). Tačiau, tyrimų patvirtinančių šio metodo taikymo sėkmingumą – nedaug. Labai svarbu pabrėžti, kad vietos nustatymu grįstas žaidimas sukurtas jaunesniojo mokyklinio amžiaus vaikams. Be to, jis netaikomas lavinant IKT gebėjimus. Preliminarūs moksliniai tyrimai apibūdintys šio projekto reikmes numatė ir vietos nustatymu grįsto žaidimo taikymą vyresnio amžiaus asmenų praktinių IKT gebėjimų formavimui (Jurczyk-Romanowska, Gulanowski, Marcinkiewicz, 2014). Taip pat vis daugėja tyrimų analizuojančių vyresnio amžiaus asmenų žaidimų ir kompiuterinių žaidimų gebėjimus (De Schutter, 2011; De Schutter 2012; Gerling, Livingston, Nacke, Mandryk 2012).

Pagrindinė LoGaSET idėja buvo parengti kursą išmokantį vyresnio amžiaus asmenis naudotis išmaniaisiais telefonais. Kursas buvo įgyvendintas dviem būdais: užsiėmimų organizavimo būdu ir vietos nustatymu grįstu žaidimo būdu. Šio projekto reikmės tyrėjai sutarė dėl dviejų naudojamų metodų apibūdinimo: (1) vietos nustatymu grįstas žaidimas susideda iš tokių parametrų: laimėjimas (t.y. aiškiai įsisąmonintas momentas, kada žaidimas laimėtas); tikslas (t.y. kokias sąlygas tenka įgyvendinti žaidėjui, kad laimėtų žaidimą – kiekviename žaidime yra keletas tikslų ir sąlygų, kurias tektų įgyvendinti siekiant laimėjimo); ėjimai (t.y. aiškiai aprašyti ėjimai, kuriuos žaidėjas atlieka žaidimo metu); kliūtys (t.y. visi sunkumai, kuriuos žaidėjui tektų įveikti siekiant tikslo - tai ir yra žaidimo metu vykstančių varžybų esmė teikianti žaidimui džiaugsmą); taisyklės (t.y. įvairūs draudimai, kurių žaidimo metu reikia paisyti, bet jie sustiprina laimėjimo džiugesį). (Tkaczyk, 2012, p. 102). Vietos nustatymu grįstas žaidimas, kaip taisyklė, žaidžiamas miesto aplinkoje. (2) Užsiėmimų organizavimo metodas pradedamas nuo studentų paskirstymo į atskiras klases. Kiekvienoje klasėje studentai

grupuojami pagal amžių ir pagal panašų pasirengimą, o mokymo tikslas – suteikti jiems tam tikrą žinių, gebėjimų kiekį, ir suformuoti įpročius patvirtintus tam skirtą dalyko programoje. Kiekvieno dalyko programa susideda iš atskirų dalių, o šios susmulkinamos į pamokas. Kiekvieno dalyko pamokos organizuojamos pagal griežtą tvarkaraštį kasdien arba kas kelias dienas." (Okoń, 1965, p. 168). Vietos nustatymu grįstas žaidimas dar buvo vadinamas novatorišku metodu, o užsiėmimų organizavimo metodas – tradiciniu metodu.

Kad būtų parankiau sistemaiškai atskirti abu mokymo metodus, buvo sudaryta ši veiklų schema:

5 lentelė

Tradicio ir novatoriško metodų veiklų schema

Novatoriškas metodas (vietos nustatymu grįstas žaidimas)	Tradicioninis metodas (užsiėmimų, pamokų metodas)
Laimėjimas	Nei laimėjimo, nei pralaimėjimo statuso
Kliūtys (specialūs trukdžiai)	Kliūtys, trukdžių panaikinimas
Žaidimo taisyklės	Standartizuotos elgsenos taisyklės
Žaidimo istorija (užsiėmimas vyko pagal iš anksto sukurtą scenarijų)	Pamokos mokymas (pamokos buvo mokomos atsižvelgiant į iš anksto pateiktas aprašus)
Užsiėmimai vyksta miesto aplinkoje	Užsiėmimai vyksta klasėje
Dalyviai (studentai) sudaro žaidimo ir mokymo proceso centro branduolį. Mokytojas – pagalbininkas	Mokymo proceso centre – mokytojas. Mokytojas – moko.
Programa ir mokymo tikslas – paslėpti, nerodomi	Didaktinė programa – neslepama ir pabrėžtina
Studentai/dalyviai įsijungia į žaidimo scenarijų	Studentai/dalyviai prisiima savo socialinius vaidmenis

Šaltinis: originalūs tyrimai remiantis Malewski 2006, Dębska 2010.

Pasitelkdami šiuos aprašymus, tyrėjai sukūrė dviejų kursų projektą: kursų temos sutapo, kursų tikslai buvo suformuoti vienodus gebėjimus abiejose mokymo grupėse, užsiėmimai buvo rengiami remiantis tokia pat mokomąja medžiaga, vyko tuo pat metu, buvo sudaryti iš nelyginio vienodos trukmės susitikimų skaičiaus, ir organizuojami tokio pat mokytojų skaičiaus, bet pasitelkiami du skirtingi mokymo metodai. Pirmasis kursas buvo vadinamas tradicinis kursas (organizuojamų klasėje pamokų metodas), kitas kursas – novatoriškas kursas (vietos nustatymu grįstas žaidimas).

Projektas susidėjo iš penkių pakopų:

1. Pasirengimas – šiuo metu tyrėjai rašė žaidimų scenarijus ir kūrė privalomus priedus ir papildymus; taip pat buvo rengiami tyrėjai, mokytojai ir stebėtojai, atstovaujantys visoms partnerių institucijoms.
2. Bandomoji dalis – bandomojoje dalyje buvo testuojami abu mokymo metodai ir į scenarijus bei priedus įrašomi tinkami patikslinimai.
3. Pagrindinės veiklos dalis – šiuo metu buvo organizuojami ir teikiami tradicinis, ir novatoriškas mokymo metodai bei atliekami metodų sėkmingumą matuojantys tyrimai.
4. Vertinimas – analizuojami tyrimo rezultatai. Vienas iš šio tyrimo rezultatų – ši

publikacija.

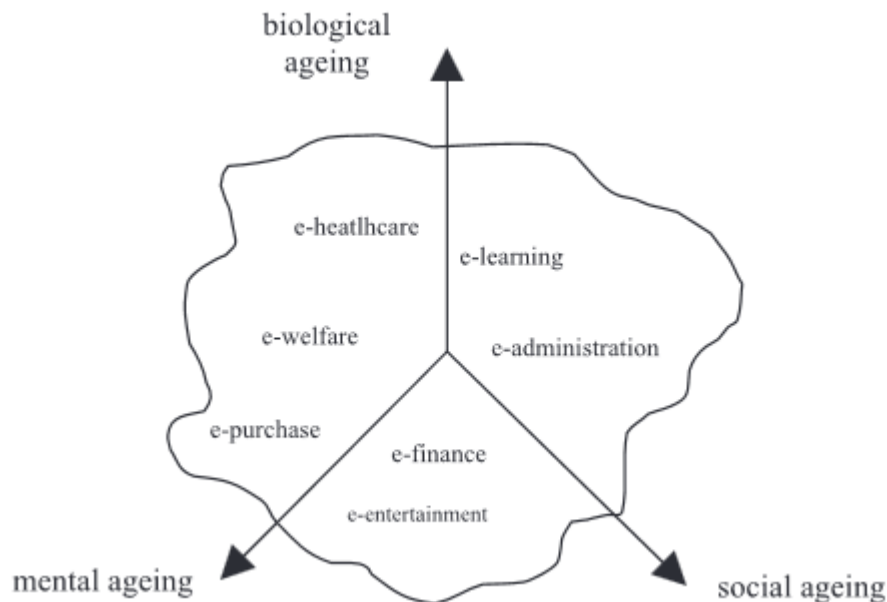
5. Išvadų ir projekto metodologijos sklaida. Ši pakopa bus įgyvendinama užbaigus darbus su rengiama publikacija. Kadangi sklaida vyks ateityje, autoriai ją čia tik pamini.

Šioje knygos dalyje autoriai aprašo nuoseklią projekto pakopų seką. Taip pat pateikiamos tyrimų išvados. Šio skyriaus pabaigoje būsimiesiems mokytojams pateikiamos įžvalgos, kurios atspindi abiejų kursų tradicinio ir novatoriško mokymo patirtis.

Pasirengimas

Pasirengimas LoGaSET projektui truko nuo 2017 m. lapkričio 1 d. iki 2018 m. kovo 28 d. Didžiausiu šios projekto dalies iššūkiu tapo pirmos kurso, skirtos vyresnio amžiaus asmenų mokymui naudotis išmaniaisiais telefonais, scenarijaus versijos parašymas. Projekto tikslas buvo dviejų mokymo metodų palyginimas: tradicinio (užsiėmimų–auditorinio) ir novatoriško (vietos nustatymu grįsto žaidimo). Reikia pažymėti, kad tikru išbandymu tapo mėginimas suderinti IKT gebėjimų ugdymo tikslą su vietos nustatymu grįstu žaidimu, ypač dėl to, kad nebuvo jokių panašių pavyzdžių skirtų vyresnio amžiaus asmenų mokymui. Vietos nustatymu grįsti žaidimai vis labiau populiarėja, jie derina pramogą su socialiniu bendravimu ir mokymu. Tačiau šis metodas anksčiau buvo skiriamas tik jaunesniojo mokyklinio amžiaus vaikams, todėl kilo klausimų dėl galimų sveikatos apribojimų vyresnio amžiaus asmenims. Kurti žaidimus žmonėms, kuriems būtų daugiau nei 65 metų ir tektų daug judėti nebuvo lengva ir teko atsižvelgti į daugybę socialinių, psichologinių ir fizinių faktorių, kurie galėjo kelti rimtų trukdžių šio metodo taikymui vyresnio amžiaus asmenų mokymui. Todėl itin reikšminga buvo įvairus mokymo veiklų testavimas ir būtiniausi šių veiklų koregavimai. Šioms veikloms suformuoti į projektą buvo pakviesti specialistai pedagogai (andragogai), psichologai, ir fizinės kultūros specialistai. Dėl visų jau išvardintų priežasčių reikėjo atrinkti tinkamus mokytojus, kurie galėtų savanoriauti dirbdami su vyresnio amžiaus asmenimis, būti stebėtojais, kuriems numatoma stebėti visus užsiėmimus. Jų rašomi stebėjimo dokumentai padėjo greitai atsižvelgti į užsiėmimuose aptinkamus trūkumus ir įvertinti kiekvieno mokymo pasirinkimo sėkmingumą.

Visi šie klausimai buvo aptariami pirmojo projekto partnerių susitikimo metu, kuris įvyko Vroclave 2017 m. gruodžio 4–5 d. Šio susitikimo išdava tai, jog lenkų tyrėjai ėmėsi atsakomybės sukurti žaidimų ir susitikimo metu partnerių paminėtų mobiliųjų telefonų programėlių mokymo scenarijus. Mobiliųjų telefonų programėlių atranka vyko iš anksto. Remiantis Ewa Frąckiewicz rekomendacijoms knygoje: *Three dimensions of aging and the possibility of using new technologies* (Frąckiewicz, 2009, p. 41) buvo sudarytas temų sąrašas. Rinkdamiesi dokumentą, kuriuo galėtų pasiremti kompiliuodami temų sąrašą tyrėjai atsižvelgė į E. Frąckiewicz tyrimų Europinę aprėptį, tyrimų atliktų gavus nacionalinę stipendiją vasaros studijoms iš Europinių fondų. Šios tyrėjos nubrėžtos senėjimo dimensijos ir naujų technologijų naudojimo galimybės atliepia Lenkijos vyresnio amžiaus asmenų situaciją, jie ir buvo pasirinkti tikslinė projekto grupė, o taip pat šios grupės tyrimas suponavo Europinį standartą, kuriuo galima vadovautis.



8 pav. Trys senėjimo dimensijos ir naujų technologijų taikymo galimybės (Frąckiewicz, 2009, p. 41).

Kitas kurso konstravimo žingsnis tapo vyresniojo amžiaus asmenų apklausa, siekiant apčiuopti sritis, kuriose jiems trūksta prieigos prie virtualios tikrovės ir tai suvokiama kaip kliuvinys jų kasdienėje veikloje, stumia juos į skaitmeninę atskirtį ir prisideda prie jų socialinės vyresnio amžiaus asmenų atskirties. Pasiremdami šia apklausa tyrėjai sudarė senjorų poreikių, kuriuos galima numalšinti išmaniųjų telefonų programėlių pagalba katalogą. Buvo atsižvelgta tik į nemokamas programėles, kurios buvo verstos į visų partnerių šalių kalbas:

- Google Parduotuvė/AppStore
- QR Skaneris
- Kamera
- Diktofonas (ang. Voice Recorder)
- WhatsApp
- Google Žemėlapis
- Google Vertėjas
- TripAdvisor

Kursų didaktikos tikslas buvo išmokyti vyresnio amžiaus asmenis naudotis visomis šiomis programėlėmis. Kiekvienas užsiėmimas buvo skirtas vis naujai programėlei, Google Žemėlapis, dėl savo sudėtingumo buvo mokoma per du užsiėmimus; pirmas užsiėmimas mokė planuoti kelionę ir naudotis žemėlapių funkcijomis, antras – kelionė viešuoju transportu. Viso kurso baigiamasis užsiėmimas skirtas pasikartoti ir sutvirtinti jau įgytus gebėjimus.

Kitas žingsnis buvo parengti programą mokytojų rengimui. Užsiėmimų organizavimas

pedagoginio eksperimento būdu pritraukė dideles pajėgas savanorių, mokančių dirbti su vyresnio amžiaus asmenimis bei turinčių didaktinį ir žaidybinių įdirbį. Tai reiškė, kad visos partnerių institucijos turėjo specialiai apmokyti mokytojus išdėstant šias temas:

- Suaugusių mokymas
- Vyresnio amžiaus asmenų fizinė sveikata
- Didaktinės sėkmingo mokymo sąlygos
- Žaidimai kaip mokymo priemonė suaugusių mokyme
- Žaidimų suaugusiems planavimas
- Kiekybinio tyrimo stebėtojo vaidmuo. Programinis vyresnio amžiaus asmenų pasiekimų matavimas.

Partneriai iš Lenkijos (Pro Scientia Publica), Slovakijos (Trnavos universitetas) ir Lietuvos (Mykolo Romerio universitetas) jau disponavo gerais žmogiškųjų resursų ištekliais. Tačiau, Jungtinės Karalystės partneris (Kairos Europe) disponavo menkesniais žmogiškaisiais ištekliais, nes šis partneris – privati organizacija, nesusijusi su jokia universitetu, tačiau turinti plačią suaugusiųjų mokymo patirtį. Be to, pirmasis scenarijų testavimas, bandomojo tyrimo pakopos dalis, į kurį turėjo atvykti visi projekto partneriai turėjo vykti Londone ir buvo organizuojamas Kairos Europe. Partneriai nusprendė, jog neverta pritraukti daugiau mokytojų į Kairos Europe, lyginant su kitų partnerių mokytojų skaitlingumu. Galiausiai kaip matome iš 6-os lentelės buvo pakviesti mokyti 64 mokytojai ir stebėtojai, ir 12 tyrėjų.

6 lentelė

Tyrėjų, mokytojų, ir stebėtojų dirbusių LoGaSET projekte skaičius

	Lenkija	Lietuva	Slovakija	Jungtinė Karalystė
Tyrėjai	5	3	2	2
Mokytojai ir stebėtojai	18	17	26	3

Šaltinis: projektiniai tyrimai

Pasirengimo metu Lenkijos tyrėjai surašė tradicinių užsiėmimų ir žaidimų novatoriškiems užsiėmimams, mokant vyresnio amžiaus asmenis išmaniojo telefono programų scenarijų pirmąsias versijas ir abu scenarijų tipai buvo išbandyti Londone bandomųjų projekto tyrimų metu.

Bandomieji tyrimai

Bandomieji LoGaSET projekto tyrimai vyko nuo 2018 m. gegužės 1 d. iki gegužės 31 d. Pagrindinė partnerių užduotis šios projekto eigos metu buvo:

- Scenarijų vertimas į šalių kalbas
- Žemėlapių ir taisyklių pritaikymas prie vietos nustatymu grįsto žaidimo ir aplinkos kiekvienoje partnerių šalyje
- Scenarijų testavimas partnerių miestuose
- Kurso stebėjimo metodų testavimas.

Pirmasis scenarijų testavimas vyko partnerių susitikime Londone 2018 m. kovo 22-23 d. Kairos Europe atstovai surengė žaidimus ir užsiėmimus kitų šalių partnerių atstovams. Bandomoji dalis leido atlikti tinkamus pataisymus scenarijuose, didžioji dalis pataisymų teko veikloms su WhatsApp ir TripAdvisor programėlėmis. Pirmu atveju dalyviams buvo pateikta užduotis sukurti nedidelius muliažus, bet paaiškėjo,

kad dalyviai labai susitelkė į estetinį produkcijos aspektą ir žaidimo metu visai nebuvo generuojamos bendravimą skatinančios situacijos. Todėl muliažus pakeitė paprasti piešiniai. TripAdvisor žaidimas atskleidė, kad jo taisyklės buvo per sudėtingos dalyvavusiems, kurie planavo keliones atsitiktine tvarka parinktiems populiariems literatūriniais personažams. Todėl žaidimo tikslą teko supaprastinti ir kitoje žaidimo versijoje senjorai planavo savo pačių keliones. Kiekvieną scenarijų detalčiai aptarėme su žaidimų dalyviais, tada dar įrašėme daug smulkių pakeitimų – dažniausiai siekdami palengvinti scenarijus. Susitikime Londone partneriai sutarė, kad ir bandomoji projekto dalis ir mokytojų mokymai pirmiausia vyks Lenkijoje. Šį sprendimą priėmėme dėl dviejų priežasčių. Pirmą, Lenkijos tyrėjų grupė, kuri buvo ir scenarijų rašytojų grupė disponavo geriausiomis savybėmis įžvelgti klaidas ir jas tuoj pat vietoje pataisyti. Be to, Lenkijos komanda (esant skubiam reikalui radikaliai keisti scenarijus) susidėjo iš didžiausio dalyvių skaičiaus ir galėjo susisiekti su plačiu spektru institucijų, dirbančių su vyresniojo amžiaus asmenimis, todėl galėjo skubos tvarka organizuoti kitą mokytojų apmokymą, kad visose partnerių institucijose dalyviai būtų vienodai instruktuoti.

Po Londono susitikimo, Lenkijos partneriai atliko visus būtinus pakeitimus scenarijuose ir instrukcijose, o kiti partneriai įtraukė juos į savo verstus dokumentus. Partneriai iš Slovakijos sukūrė specialią programą kursų stebėjimui (Stopwatch), kuri pasiteisino tradicinių užsiėmimų metu, bet jos pritaikomumas vietos nustatymu grįstuose žaidimuose buvo keblus. Todėl partneriai priėmė sprendimą vykdyti kursų stebėjimą tradiciniu būdu ir spausdinti suvestus duomenis ant popieriaus.

Pirma grupė dirbusi su senjorais – Lenkijos ir Lietuvos tyrėjai. Lenkijoje bandomasis kursas vyko 2018 m. balandžio 9–20 d. Vroclave. Dalyvavo 14 senjorų (7 lankė tradicinį kursą, o 7 novatorišką kursą), amžiaus grupė nuo 63 iki 79. Lietuvoje bandomasis kursas vyko 2018 m. balandžio 9–30 d. Vilniuje, dalyvavo 26 senjorai (15 lankė tradicinį kursą, o 12 novatorišką kursą), amžiaus grupė nuo 64 iki 78. Paskutinis bandomąją pakopą organizavo Slovakijos partneris. Slovakijoje kursai jau buvo konsoliduoti ir organizuoti Trnavoje 2018 m. gegužės 28–31 d., dalyvavo 12 senjorų (6 lankė tradicinį kursą, o 6 novatorišką kursą), amžiaus grupė nuo 63 iki 78. Partneriai kasdien siuntė savo pastabas scenarijų rašytojams ir šie nuolat koregavo turinį ir dar prieš sutartą galutinę datą parengė baigiamąjį variantą.

7 lentelė

Bandomosios dalies palyginimas partnerių institucijose

	Jungtinė Karalystė	Lenkija	Lietuva	Slovakija
Datos	2018-03-22- 23	2018-04-9-20	9-30.04.2018	28-31.05.2018
Miestai	Londonas	Vroclavas	Vilnius	Trnava
Dalyvių skaičius	10 (partnerių)	14 (senjorų)	27 (senjorai)	12 (senjorų)

Šaltinis: projektinis tyrimas

Svarbiausias bandomojo periodo pastebėjimas užbaigus pirminius darbus keturiose skirtingose vietose – tai, kad scenarijų nereikėjo keisti iš esmės. Žaidimų logika buvo gana lanksti, kad taptų lengvai pritaikoma kiekvienos vietovės sąlygoms. Be to, visose šalyse mokymai vyko įtraukiant panašaus amžiaus, bet įvairios socialinės, kultūrinės

ir akademinės patirties asmenis savanorius. Tačiau visose partnerių šalyse į mokymus įsitraukta su dideliu entuziazmu. Kita išdava, jog senjorai, dalyvavę vietos nustatymu grįstuose žaidimuose, atlikdavo baigiamąsias užduotis daug greičiau nei senjorai, lankę užsiėmimus tradicinėse klasėse, todėl mus tai paskatino giliau patirti kiekvieno metodo sėkmingumą. Netikėtu bandomosios dalies rezultatu tapo labai teigiamas senjorų požiūris į projektą – daug senjorų susisiektė su tyrėjais ir pareiškė norą dalyvauti kursuose net nepaskelbus atrankos į tiriamąją dalį, siūlė savo kandidatūras. Dėl šios priežasties ir Lenkijoje, ir Slovakijoje išaugo dalyvių skaičius, dalyvaujančių tiriamojoje projekto dalyje. Kaip jau buvo minėta, tyrėjams teko supaprastinti stebėjimų metu renkamų duomenų rinkimo metodus, nes sukurta programėlė vietos nustatymu grįstuose žaidimuose vaikstant po miestą neveikė. Šio aspekto pakeitimas tiriamojoje dalyje galėjo reikšti dalies duomenų praradimą, todėl buvo nutarta tiriamąją dalį pradėti 2018 birželio mėnesį, jei pasitaikytų dar atlikti naujų pakeitimų ir vėl mokyti stebėtojus tęsiant šią projekto dalį.

Pagrindinės veiklos dalis

Pagrindinė projekto LoGaSET dalis truko nuo 2018 m. liepos 1 d. iki 2018 m. lapkričio 31 d. Šioje dalyje svarbiausios partnerių veiklos:

- Galutinės scenarijų versijos vertimas į partnerių kalbas
- Tradicinio kurso (pamokos metodo) ir novatoriško kurso (vietos nustatymu grįsto žaidimo metodo), kaip švietimo eksperimento, užsiėmimų organizavimas
- Duomenų rinkimas, vertinant abiejų mokymo kursų sėkmingumą.

Tik pasibaigus bandomiesiems tyrimams ir pataisius scenarijus, pagrindiniai kursai prasidėjo Lenkijoje, Vroclave 2018 m. birželio 4–15 d. siekiant papildomai ištirti stebėjimo įrankius, skirtus ir auditoriniams, ir žaidimų pagrindu organizuojamiems užsiėmimams. Dalyvavo 32 dalyviai (16 tradiciniuose užsiėmimuose ir 16 novatoriškuose), amžiaus grupė nuo 65 iki 76 metų. Prieš kursų pradžią su kiekvienu senjoru įvyko pokalbis, kad patikslintume, koks jų išmaniųjų telefonų naudojimo įgūdis (pirminis testavimas). Kursų pabaigoje visus dalyvius kvietėme užpildyti baigiamojo vertinimo anketą, kuri leido pamatuoti kiekvienos mokytojos programėlės naudojimo gebėjimo pokytį. Kursų metu vyko stebėjimas, o pabaigoje kursų dalyvių prašėme atsakyti į vertinimo anketos klausimus ir skirti laiko tikslinės grupės pokalbiui.

Pasitelkiant duomenis iš pagrindinės veiklos metu atliekamų mokymų Lenkijoje, projekto partneriai nusprendė, kad tiriamosios prieigos ir įrankiai, kurie buvo suplanuoti pradžioje ir vėliau tobulinami, tiko ir deramai matavo abiejų metodų sėkmingumą. Tai reiškė, kad jau nereikėjo atlikti kitų pataisymų ir visi partneriai savo šalyse galėjo imtis kursų organizavimo.

Lenkijoje organizuotų kursų išvados buvo pristatytos 2018 m. rugpjūčio 25–26 d. Vilniuje, partnerių susitikime. Buvo susitarta dėl visiems partneriams privalomų kursų organizavimo detalių ir sąlygų. Buvo sutarta dėl šių sąlygų:

- Dalyvių išskirstymas į grupes, lankančias tradicinius ir novatoriškus kursus atsitiktine tvarka;
- Abiejų tipų kursų rengimas tuo pat dienos metu, siekiant visiškai sumažinti dienos meto įtaką mokymo sėkmingumui;

- Trumpi tarpai tarp kursų užsiėmimų – buvo nuspręsta kursus rengti kasdien;
- Kursams numatyta priskirti lygius skaičius tyrėjų, mokytojų ir stebėtojų – buvo nuspręsta skirti po 1 tyrėją, 2 mokytojus ir 2 stebėtojus kiekvienam klasėje vykstančiam užsiėmimui ar žaidimui;
- Aiškus užduočių pasiskirstymas kursų metu – tyrėjas vadovauja eksperimento eigai, mokytojai veda užsiėmimus ar žaidimus ir atsako į dalyvių klausimus, o stebėtojai tik stebi. Senjorus būtina informuoti, jog jie negali kreiptis jokiais klausimais į stebėtojus;
- Senjorams negalima pereiti į kitą kursą, kol vyksta mokymai (t.y. negalima pereiti iš tradicinio kurso į novatorišką ir atvirkščiai);
- Mokytojai privalo atidžiai skaityti kursų scenarijus. Jokių pakeitimų dėl grupės veiklos daryti negalima;
- Organizuojant novatoriškus užsiėmimus negalima pradėti žaidimo nuo aiškinamosios paskaitos – senjorams teikiamos instrukcijos ir jie sprendžia visas užduotis instrukcijų pagalba;
- Abiejų grupių senjorai gauna vienodas instrukcijas kaip naudotis programėlėmis (scenarijų prieduose);
- Novatoriškame kurse senjorus už kiekvieną įveiktą užduotį skatina lipdukais su besišypsančiais veideliais. Lipdukai teikiami tuoj pat atlikus užduotį. Kiekvieno žaidimo pabaigoje mokytojai suskaičiuoja atskirų žaidėjų ir komandų lipdukus. Užbaigus žaidimą mokytojai kiekvieną kartą paskelbia surinktų lipdukų skaičių;
- Tradiciniuose užsiėmimuose senjorai gauna lipdukus užsiėmimo pabaigoje už užsiėmimo metu pateiktos užduoties išnarpiojimą;
- Žinių kartojimas ir konsolidavimas tapo svarbiu veiklos klausimu. Todėl kiekvieno užsiėmimo ar žaidimo pabaigoje senjorai sprendė kontrolinę (vienodą abiem kursams) užduotį iš ankstesnio užsiėmimo ar žaidimo medžiagos. Visiems senjorams buvo teikiama vienoda užduotis, kurią kiekvienas atliko individualiai.

Po Vilniaus susitikimo projekto partneriai ėmėsi vykdyti pagrindinės veiklos dalies kursus. Kursai Trnavoje, Vilniuje, ir Londone vyko beveik vienu metu. Lietuvoje kursai truko nuo 2018 m. rugsėjo 24 d. iki spalio 5 d. Dalyvavo 22 dalyviai (11 tradiciniuose užsiėmimuose, 11 novatoriškuose kursuose) amžiaus grupė nuo 60 iki 80 metų. Slovakijoje kursai vyko 2018 m. spalio 15–26 d. Dalyvavo 21 dalyvis, amžiaus grupė nuo 65 iki 78 metų. Jungtinėje Karalystėje kursai truko nuo 2018 m. spalio 15 d. iki lapkričio 16 d. Dalyvavo 15 dalyvių, amžiaus grupė nuo 64 iki 85. Iš viso pagrindinės veiklos dalyje kursuose mokėsi 90 senjorų, 45 tradiciniuose užsiėmimuose (auditorija – pamoka) ir 45 novatoriškuose užsiėmimuose (vietos nustatymu grįsti žaidimai).

8 lentelė

Visi kursai mokyti pagrindinės projekto veiklos dalyje visose partnerių institucijose

	Jungtinė Karalystė	Lenkija	Lietuva	Slovakija
Laikas	2018–10-15/11-16	2018-06-04/15	2018–09-24/10-15	2018-10-15/26
Miestas	Londonas	Vroclavas	Vilnius	Trnava
Dalyvių skaičius	15 (senjorų)	32 (senjorai)	22 (senjorai)	21 (senjoras)

Šaltinis: projekto tyrimai

Kursų eigos metu neatsitiko jokių rimtesnių kliuvinių, o dalyvių, kurie labai aktyviai dalyvavo pamokose ir noriai žaidė žaidimus, lankomumas buvo pavyzdinis. Po kursų atliktas papildomas testavimas parodė, jog kursų dalyviai įgijo gebėjimų naudotis programėlėmis, apie kurias mokėsi kursų metu ir tik vos kelis kartus keletas pratimų liko neatliktų. Toks rezultatas vertintinas kaip labai teigiamas, ypač, jei atsižvelgsime į tą faktą, jog didžioji dalis senjorų pradėjo kursus iš visų gebėjimų temokėdami atsakyti į telefono skambučius, o kai kuriems tai buvo pirmas bandymas naudotis išmaniaisiais telefonais. Abu mokymo metodai buvo sėkmingi, bet skyrėsi pagal užduočių sprendimo tempą paskutiniame (vertinamajame) užsiėmime ar žaidime. Senjorai, lankę novatoriškus kursus, išsprendė beveik dvigubai daugiau užduočių lyginant su senjorais tuo pat metu lankiusiais tradicinius užsiėmimus.

Po kursų užbaigimo tyrėjai ir mokytojai iš visų partnerinių institucijų perėjo prie vertinimo dalies.

Vertinimo dalis

LoGaSET projekto vertinimo dalis truko nuo 2018 m. gruodžio 1 d. iki 2019 m. sausio 31 d. Pagrindinės šios dalies užduotys tokios:

- Įvykdytų kursų apibendrinimas.
- Vadovo senjorų mokytojams parengimas (remiantis pagrindinės veiklos dalyje išbandytais scenarijais tiek auditorinio, tiek žaidimų metodo mokymais) projektų partnerių kalbomis.
- Vietinių NVO atstovų mokymai senjorų apmokymo būdų naudoti išmaniuosius telefonus abiem mokymo metodais.

Paskutinis projekto vertinimo susitikimas vyko Trnavoje 2018 m. gruodžio 6–7 d. Partneriai aptarė pirmines išvadas iš kursų ir apibendrino tyrimų dokumentaciją.

Žemiau pateikiami vertinimo anketos rezultatai, anketos, kurią pildė patys dalyviai abiejų kursų pabaigoje projekto pagrindinės veiklos dalyje.

LoGaSET projekto vertinimas

Pagrindinis LoGaSET projekto tyrimų tikslas buvo metodų, taikomų kursų metu, sėkmingumo matavimas. Todėl kursų dalyvių anketoje klausėme, kokius išmaniojo telefono naudojimo gebėjimus jie jau turi. Dėl gebėjimų, kuriuos jie deklaravo anketoje, senjorai dar buvo patikrinami pokalbio metu atrenkant senjorus į kursus, senjorų prašėme atlikti tam tikras užduotis, naudojantis išmaniaisiais telefonais. Tyrimo rezultatas parodė, kad dauguma senjorų, siekiančių dalyvauti kursuose, temoka skambinti arba atsakyti į skambučius išmaniaisiais telefonais, gali nusiųsti ar perskaityti žinutę. Senjorai, kurie visai nemokėjo naudotis jutikliniu ekranu taip pat pareiškė norą dalyvauti mokymuose ir išmoko naudotis ekranu visai prieš kursų pradžią ar net per kursus. Senjorų, kurių kompetencijos lenkė vidurkį buvo mažuma.

Bendras senjorų, dalyvavusių projekte, skaičius visose keturiose šalyse kartu - 90. Dalyviai buvo paskirstyti į dvi grupes, kurias mokė dviem būdais: (1) kontrolinė grupė, kuri lankė tradicinius užsiėmimus (auditorijos- pamokos metodas) ir (2)

eksperimentinė grupė, kuri lankė novatoriškus kursus (vietos nustatymu grįsti žaidimai). Kadangi šis vadovėlis skirtas skaitytojams, besidomintiems senjorų mokymu naudotis išmaniaisiais telefonais, taip pat ir edukacinio eksperimento visose keturiose partnerių šalyse, tolesniuose aprašymuose autoriai lygins kursus skirtingose šalyse. Pagrindinis tikslas – kurso suvokimo visose keturiose partnerių šalyse skirtumų išryškinimas ir aptarimas. Taip pat svarbu apžvelgti ir kursų eigos panašumus skirtinguose socialiniuose ir kultūriniuose kontekstuose. Mes priėjome išvados, jog siūlomas mokymo metodas tinkamas skirtingoms šalims ir gali būti pritaikomas skirtingiems socialiniams dariniams, todėl jis yra lankstus. Dėl šių priežasčių autoriai atliko partnerių gautų duomenų statistinę analizę. Tačiau tyrimo metu nebuvo ignoruojami ir kiti faktoriai, tokie kaip taikomi metodai (tradiciniai ar novatoriški), lyties faktorius (vyrai ar moterys), ir amžiaus kategorija (dalyvius suskirstėme pagal vidutinį amžių į dvi grupes: vyresniųjų ir jaunesniųjų senjorų). Šių faktorių koreliacija buvo tiriama visose situacijose kai rezultatas buvo statistiškai reikšmingas arba ties reikšmingumo riba. Pagrindinis kintamųjų analizės metodas – Pirsono chi kvadrato kriterijus, o esant mažesnėms grupėms Fišerio tikslusis kriterijus. Taikyti metodai pažymėti kiekvienos lentelės apraše.

Senjorų lūkesčiai siejami su kursais. Vertinimo anketoje dalyvių prašėme išvardinti savo lūkesčius siejamus su kursais. Atsakymai buvo tam tikros rūšies abstrahavimasis, nes kursų gale prašėme senjorų aprašyti ko jie tikėjosi prieš kursus. Atsakymus sukatalogavome tokia tvarka:

1. Nebijoti išmaniųjų telefonų.
2. Išmokti naudotis savo išmaniuoju.
3. Pagerinti savo gebėjimus naudotis išmaniuoju.
4. Gerai praleisti laiką su draugais.

Senjorams leidome pasirinkti ne vieną atsakymą, todėl kiekviena kategorija buvo interpretuojama atskirai.

Atsakymai apie baimės prieš išmaniuosius mobiliuosius atsikratymą pasiskirstė tolygiai visose partnerių šalyse, kas matoma iš 9 lentelės. Atsakymas „1“ reiškia aptinkamą baimės prieš išmaniuosius atsikratymo lūkestį, atsakymas „0“ reiškia tokio lūkesčio nebuvimą. Partnerių šalys buvo sužymėtos šiais kodais: (1) Lenkija, (2) Lietuva, (3) Slovakija, (4) Jungtinė Karalystė. Tyrimai rodo, kad partnerių šalyse 47.8 proc. senjorų išreiškė viltį, kad jų baimė prieš išmaniuosius telefonus po kursų sumažės. Tokį atsakymą pažymėjo 59.1 proc. senjorų Lietuvoje, 53.1 proc. Lenkijoje, 38.1 proc. Slovakijoje. Mažiausias tokį atsakymą pasirinkusių senjorų skaičius buvo Jungtinėje Karalystėje – tik 33.3 proc..

9 lentelė

Lūkesčiai – sumažėjusi išmaniųjų baimė

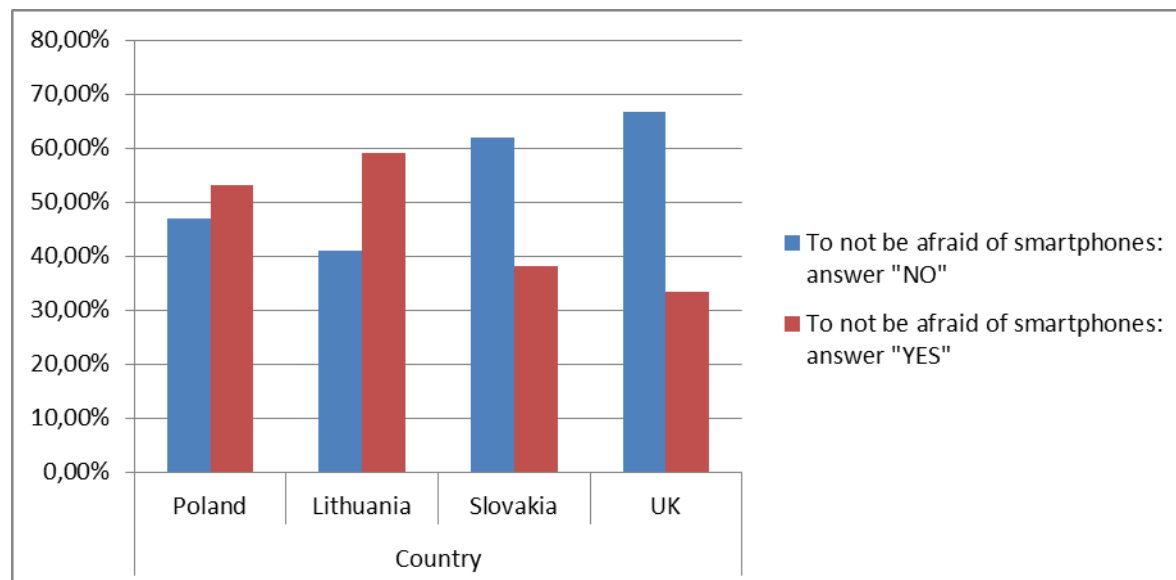
Lauksodis		Samaliojaus romanių šalis		I2	Viso
			0	1	
Šalis	1	Skaičius	15	17	32
		% šalyje	46.9%	53.1%	100.0%
	2	Skaičius	9	13	22
		% šalyje	40.9%	59.1%	100.0%
	3	Skaičius	13	8	21

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

	% šalyje	61.9%	38.1%	100.0%
	Skaičius	10	5	15
4	% šalyje	66.7%	33.3%	100.0%
	Skaičius	47	43	90
Viso	% šalyje	52.2%	47.8%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirson chi kvadrato kriterijus 3,539; df 3; p,316; Kramerio V ,316.

Šaltinis: projekto tyrimai.



9 pav. Išmaniųjų baimė tarp kursų dalyvių

Šaltinis: projekto tyrimai.

Verta paminėti, jog baimės prieš išmaniuosius atsikratymo poreikį daugiausia deklaravo projekto dalyviai vyrai, o ne moterys. Sunku nurodyti statistinį šio fenomeno reikšmingumą, nes projekte dalyvavo tik 19 vyrų, faktas, kurį galima sieti su tuo, jog vyrų gyvenimo vidurkis ne toks ilgas kaip moterų, be to, vyresnio amžiaus vyrai labiau linkę pasitraukti iš socialinio bendravimo. Moterys rodo žymiai didesnę visą gyvenimą trunkančio mokymosi poreikį – 90 proc. studentų Trečiojo amžiaus universitetuose sudaro moterys (Leszczyńska-Reichert, 2005; Szarota, 2004).

10 lentelė

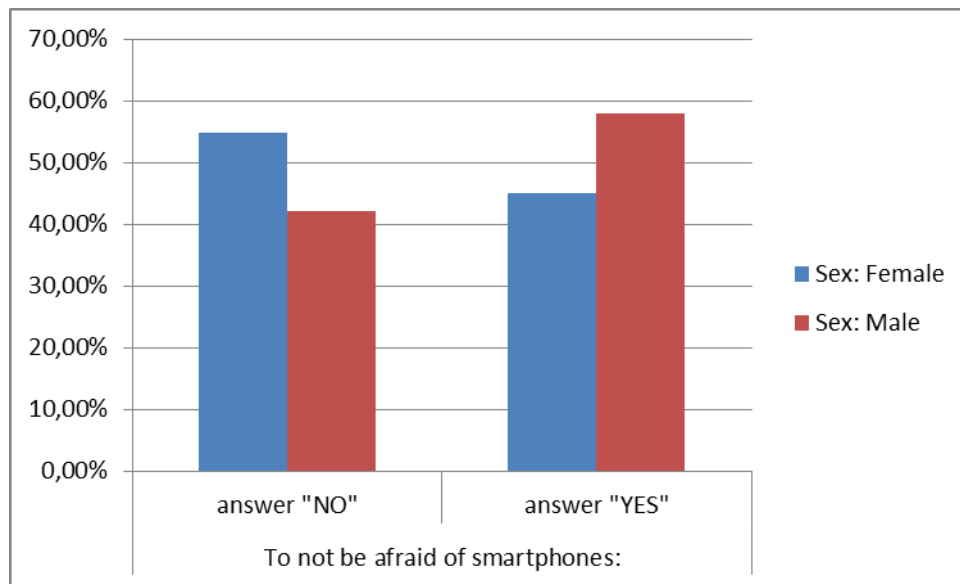
Išmaniųjų telefonų baimė – duomenų pasiskirstymas pagal dalyvių lytį

			I2		Viso
			0	1	
Lytis	1	Skaičius	39	32	71
		% lytis	54.9%	45.1%	100.0%
	2	Skaičius	8	11	19
		% lytis	42.1%	57.9%	100.0%
Viso		Skaičius	47	43	90
		% lytis	52.2%	47.8%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus,988; df 1; p,320; Kramerio V ,105, Fišerio tikslusis kriterijus, ,439.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



10 pav. Išmaniųjų baimė – pasiskirstymas pagal dalyvių lytį

Kitas dalyvių deklaruotas lūkestis buvo mokymasis naudotis išmaniaisiais. Ir vėl atsakymai buvo labai panašūs visose keturiose šalyse. Vidutiniškai 63.3 proc. visų dalyvių laukė tokio rezultato eidami į kursus. Didžiausias taip atsakiusių skaičius buvo Jungtinėje Karalystėje (80.0 proc.) ir mažiausias Lietuvoje (54.5 proc.).

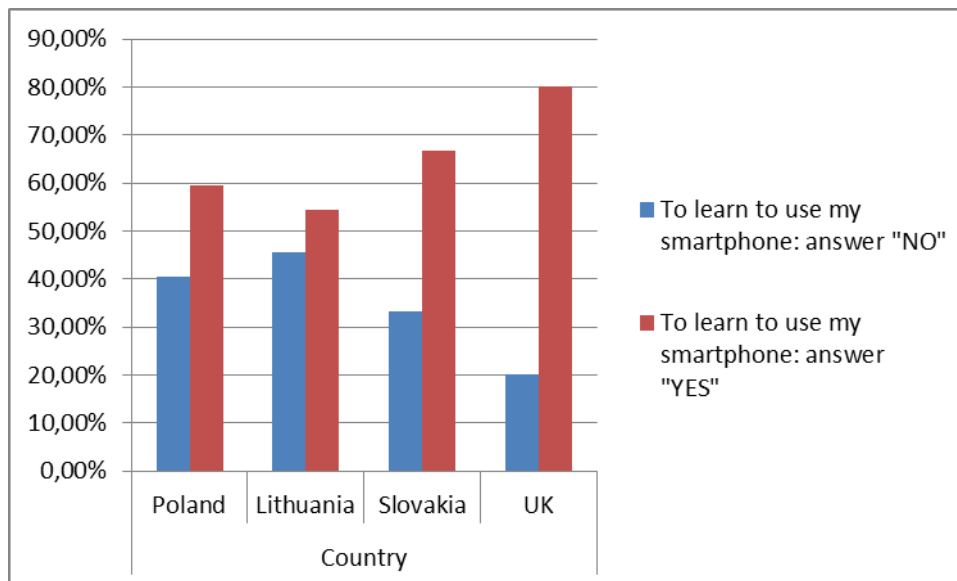
11 lentelė

Lūkesčiai – mokymasis naudotis išmaniaisiais

		Iš		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	13	19	32
	% šalyje	40.6%	59.4%	100.0%
	2 Skaičius	10	12	22
	% šalyje	45.5%	54.5%	100.0%
	3 Skaičius	7	14	21
	% šalyje	33.3%	66.7%	100.0%
	4 Skaičius	3	12	15
	% šalyje	20.0%	80.0%	100.0%
Viso I	Skaičius	33	57	90
	% šalyje	36.7%	63.3%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 2,842; df 3; p,417; Kramerio V,178.

Šaltinis: projekto tyrimai



11 pav. Lūkesčiai – mokymasis naudotis išmaniaisiais

Tiriant lūkesčių pasiskirstymą pagal amžiaus grupes norime pabrėžti svarbų skirtumą. Poreikis išmokti naudotis išmaniaisiais telefonais su amžiumi didėja. Jaunesnėje senjorų grupėje (žemiau dalyvių amžiaus vidurkio), toks poreikis buvo deklaruotas 53,2 proc., visų grupės narių, bet vyresnėje senjorų grupėje (virš dalyvių amžiaus vidurkio) jis siekė 74,4 proc. Matyt, tyrimų dalyviams poreikis išmokti naudotis mobiliuoju telefonu reiškė poreikį susivokti gyvenimo tikrovę, kurią formuoja naujosios technologijos, o gal ir galimybę sutvirtinti savo prestižą jaunosios kartos akyse (Wolfigiel, 2008).

12 lentelė

Lūkesčiai – mokėjimas naudotis išmaniuoju – pasiskirstymas pagal dalyvių amžių

		Iš viso		
		0	1	
Amžius	1			
	Skaičius	22	25	47
	% amžiaus grupė	46.8%	53.2%	100.0%
	2			
	Skaičius	11	32	43
	% amžiaus grupė	25.6%	74.4%	100.0%
Viso	Skaičius	33	57	90
	% amžiaus grupė	36.7%	63.3%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 4,357; df 1; p,037; Kramerio V,220, Fišerio tikslus kriterijus, 049.

Šaltinis: projekto tyrimai.

13 lentelė

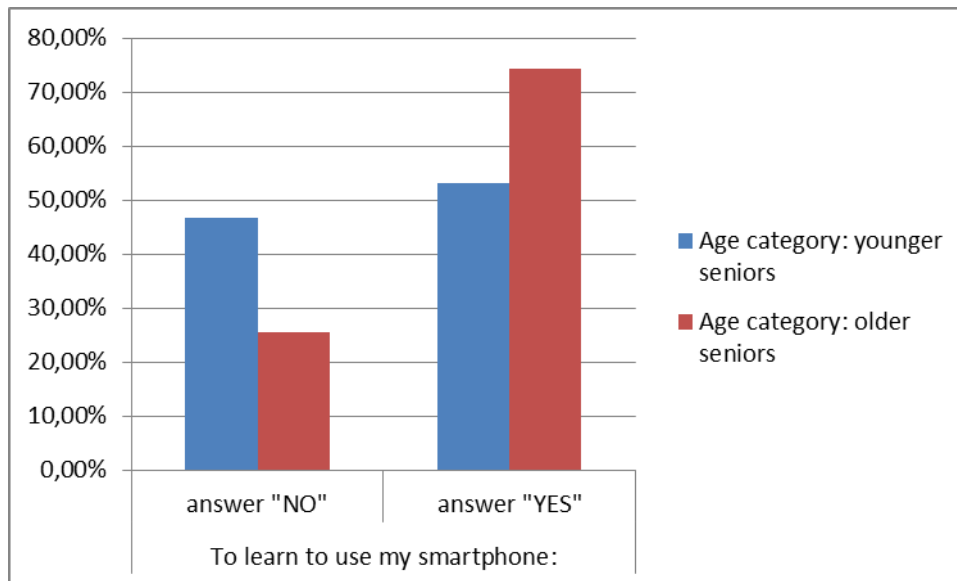
Lūkesčiai – mokėjimas naudotis išmaniuoju – pasiskirstymas pagal dalyvių amžių – statistinis reikšmingumas-Pirsono chi kvadrato kriterijus ir Fišerio tikslus kriterijus

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pirsono chi kvadratas	4.357	1	.037		
Fišerio tikslus kriterijus				.049	.030
N kriterijus atitinkantis skaičius	90				

Pastaba: Kramerio V ,220.

Šaltinis: projekto tyrimai.



12 pav. Lūkesčiai – mokėjimas naudotis išmaniuoju – pasiskirstymas pagal dalyvių amžių

Dauguma dalyvių (75.6 proc.) visose partnerių šalyse siekė patobulinti savo gebėjimus naudotis išmaniaisiais telefonais. Didžiausias tokius lūkesius išreiškusių žmonių procentas buvo Lietuvoje (90.9 proc.), antroje vietoje Lenkijoje (75.0 proc.), ir Jungtinėje Karalystėje bei Slovakijoje 66.7 proc.

14 lentelė

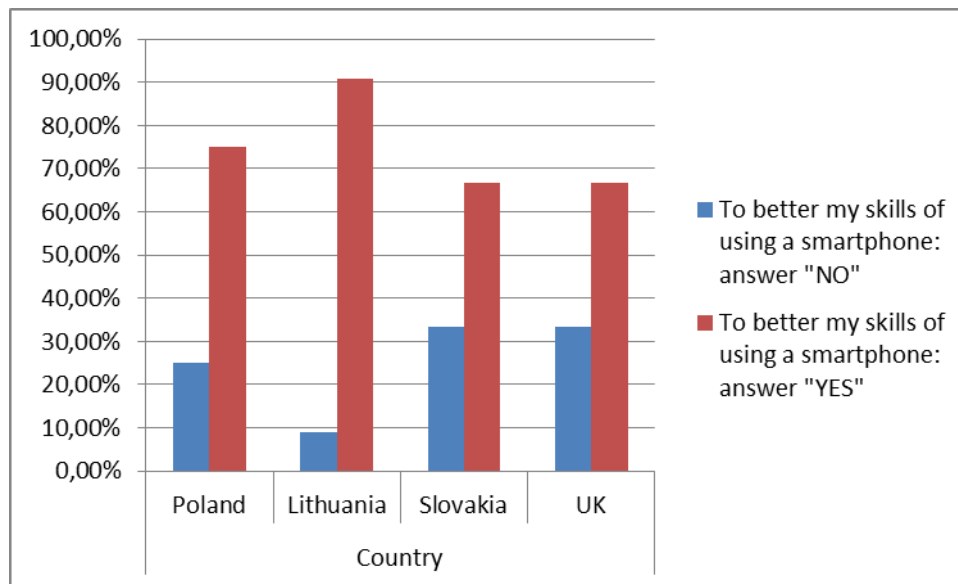
Lūkesčiai – mokėjimas naudotis išmaniuoju

		I4		Viso I
		0	1	
Šalis	1	8	24	32
	% šalyje	25.0%	75.0%	100.0%
	2	2	20	22
	% šalyje	9.1%	90.9%	100.0%
	3	7	14	21
	% šalyje	33.3%	66.7%	100.0%
	4	5	10	15
	% šalyje	33.3%	66.7%	100.0%
Viso	Skaičius	22	68	90
	% šalyje	24.4%	75.6%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 4,353; df 3; p, 226; Kramerio V,220.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



13 pav. Lūkesčiai – mokėjimas naudotis išmaniuoju

Ketvirtas lūkestis – kokybiškas laikas su draugais. Ir šiuo atveju tarp partnerių šalių neišryškėjo didelių skirtumų. 41.1 proc. visų projekto dalyvių išreiškė tokį lūkestį, o didžiausias procentas tokį lūkestį turinčių žmonių buvo Lietuvoje, 50.0 proc.

15 lentelė

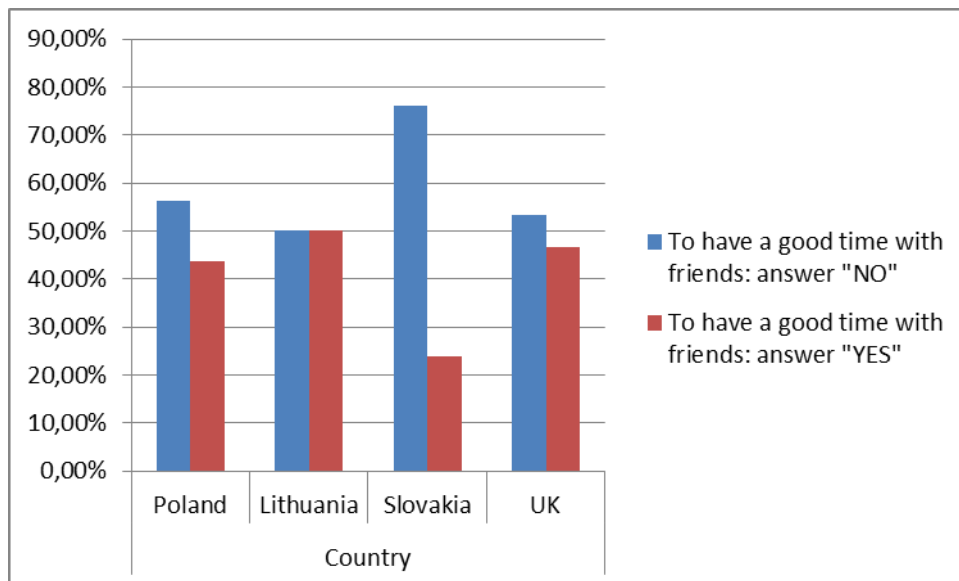
Lūkesčiai – socialiniai dalyvių poreikiai

			Iš		Viso
			0	1	
Skaičius	1	Skaičius	18	14	32
		% šalyje	56.3%	43.8%	100.0%
	2	Skaičius	11	11	22
		% šalyje	50.0%	50.0%	100.0%
	3	Skaičius	16	5	21
		% šalyje	76.2%	23.8%	100.0%
	4	Skaičius	8	7	15
		% šalyje	53.3%	46.7%	100.0%
Viso	Skaičius		53	37	90
	% šalyje		58.9%	41.1%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,598; df 3; p, 308; Kramerio V, 200.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



14 pav. Lūkesčiai – socialiniai dalyvių poreikiai

Socialinio bendravimo aspektu išryškėjo svarbi koreliacija tarp poreikio ir mokymo metodo – šį poreikį išreiškė 53.3 proc. dalyvių novatoriškame kurse, o tradiciniame kurse tokį poreikį išreiškė tik 28.9 proc. Verta prisiminti, kad klausimas apie lūkesčius buvo pateiktas vertinamojoje anketoje, todėl lūkesčiai abstrahuojami. Poreikis leisti laiką kartu su kitais asmenimis gali būti vietos nustatymo grįsto žaidimų metodo pasekmė (Chodzko-Zajko, 2005).

16 lentelė

Lūkesiai – socialumo poreikis– pagal mokymo metodus

			15		Viso
			0	1	
Metodas	1	Skaičius	32	13	45
		% metodas	71.1%	28.9%	100.0%
	2	Skaičius	21	24	45
		%, metodas	46.7%	53.3%	100.0%
Viso	Skaičius		53	37	90
	%, metodas		58.9%	41.1%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 5,553; df 1; p, 018; Kramerio V, 248, Fišerio tikslus kriterijus, 032.

Šaltinis: projekto tyrimai.

17 lentelė

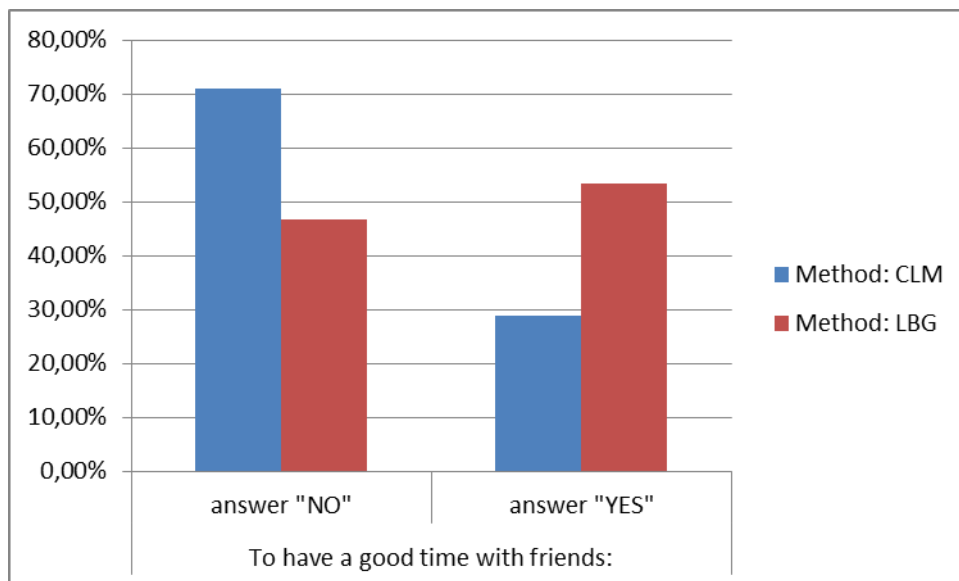
Lūkesčiai – socialumo poreikis – pasiskirstymas pagal mokymo metodą – duomenų statistinis reikšmingumas skaičiuojant Pirsono chi kvadrato kriterijų ir Fišerio tikslų kriterijų

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-pusis)	Exact Sig. (2-pusis)	Exact Sig. (1-pusis)
Pirsono chi kvadratas	5.553 ^a	1	.018		
Fišerio tikslus kriterijus				.032	.016
N kriterijus atitinkantis skaičius	90				

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Pastaba: Kramerio V,248.

Šaltinis: projekto tyrimai.



15 pav. Lūkesčiai – socialumo poreikis – pasiskirstymas pagal mokymo metodus

Taip pat aptinkamas ryšys tarp projekto dalyvių poreikių ir jų amžiaus. Socialumo poreikį daugiausia pareiškė vyresnieji senjorai (51.2 proc.), o iš jaunesniųjų senjorų tokį poreikį pareiškė tik 31.9 proc. Tokia koreliacija balansuoja ties patikimumo riba, tačiau ją galima paaiškinti gilėjančiu su amžiumi senjorų vienatvės jausmu.

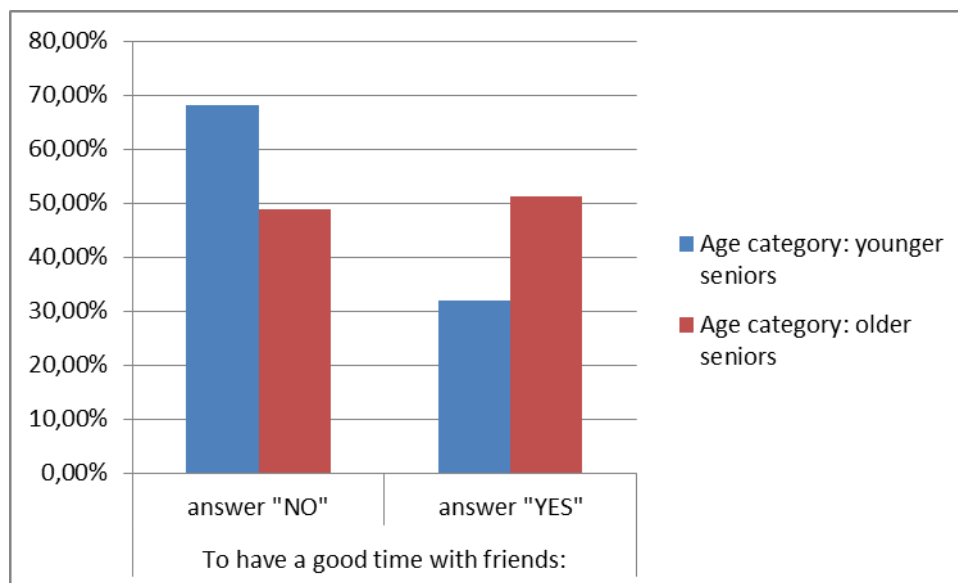
18 lentelė

Lūkesčiai – socialumo poreikis- pasiskirstymas pagal amžių

			Iš		Viso I
			0	1	
Amžiaus grupė	1	Skaičius	32	15	47
		% amžiaus grupėje	68.1%	31.9%	100.0%
	2	Skaičius	21	22	43
		% amžiaus grupėje	48.8%	51.2%	100.0%
Viso	Skaičius		53	37	90
	% amžiaus grupėje		58.9%	41.1%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,436; df 1; p, 064; Kramerio V,195, Fišerio tikslus kriterijus,087.

Šaltinis: projekto tyrimai.



16 pav. Lūkesčiai – socialumo poreikis - pasiskirstymas pagal amžių

Vertinamojoje anketoje palikome paskutinį atviram atsakymui skirtą klausimą, paskutiniu klausimu rinkome papildomus atsakymus. Dalyviai vardijo tokius lūkesčius kaip saugumo pojūčio stiprėjimą naudojant išmaniuosius, dvasinio atsipalaidavimo su draugiškai nusiteikusiais žmonėmis poreikį, smagaus laiko ir naujų pažinčių, arba tiesiog leisti daugiau laiko su žmonėmis. Pasak senjorų, projekto dalyvių, jie ne tik motyvuoti išsiugdyti IKT gebėjimus, bet ir socialinius gebėjimus, kad galėtų atsispirti vienatvei, varginančiai kasdienybei ir stagnacijai.

Programėlių, kurių buvo mokoma kursų metu vertinimas. Vertinamojoje dalyvių anketoje prašėme surašyti gebėjimus (su lyg kiekviena kursų metu mokoma programėle) kuriuos jie jau buvo įgiję prieš projektą. Atsakymai buvo sugraduoti į keturių lygių skalę:

- 0 – Nemokėjau ir nemoku naudotis programėlėmis.
- 1 – Nemokėjau ir nieko nežinojau apie programėlę, bet pradėjau ją naudoti kursų metu.
- 2 – Girdėjau apie šią programėlę, bet nemokėjau ja naudotis ir pradėjau tai daryti kursų metu.
- 3 – Žinojau, kad tokia programėlė yra ir ją naudoju, o kursų metu patobulinau savo gebėjimus.

Vienoda atsakymų skalė buvo pateikiama kiekvienai iš devynių kursuose mokomų programėlių. Žemiau pateikiame dalyvių gebėjimų lygius kursų pradžioje išdalintus pagal šalis partneres: (1) Lenkija, (2) Lietuva, (3) Slovakija, (4) Jungtinė Karalystė. Tyrimas rėmėsi kintamųjų analize, taikomas statistinis Pirsono chi kvadrato kriterijus ir papildomai Fišerio tikslus kriterijus. Senjorams suteikėme galimybę įrašyti ir savo atsakymus – kiekvienos programėlės apklausoje buvo palikta vieta atviram atsakymui.

Google Play/AppStore. Nuo programėlių GooglePlay arba AppStore pradėjome kursus (pasirinkimas priklausė nuo išmaniojo telefono tipo). 19 lentelėje pateikiami skaičiai ir procentai dalyvių atsakymų pagal šalis partneres. Iš čia matome, kad beveik

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

visose šalyse dominavo toks atsakymas:

19 lentelė

Dalyvių GooglePlay/AppStore programėlės išmanymas

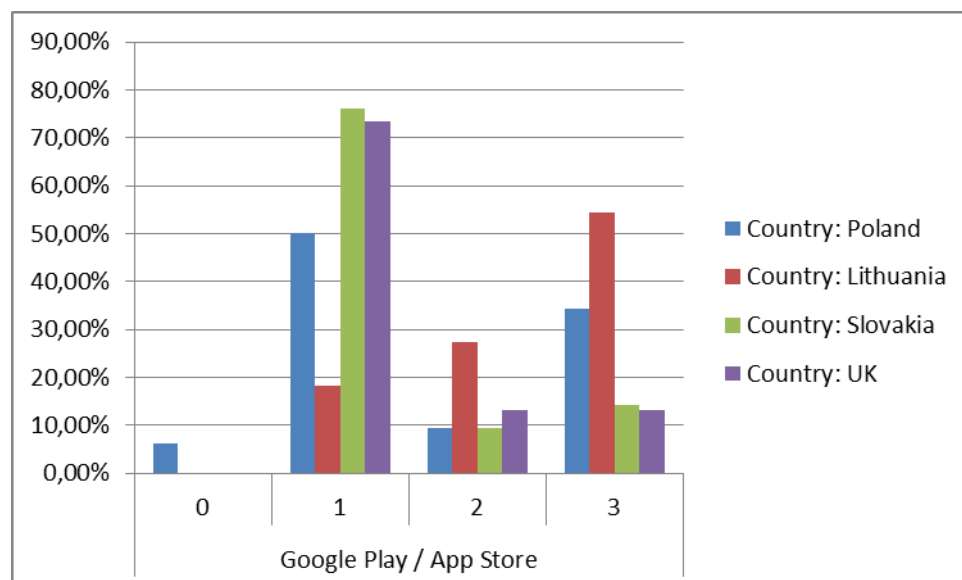
			I9				Viso I
			0	1	2	3	
Šalis	1	Skaičius	2	16	3	11	32
		% šalyje	6.3%	50.0%	9.4%	34.4%	100.0%
	2	Skaičius	0	4	6	12	22
		% šalyje	0.0%	18.2%	27.3%	54.5%	100.0%
	3	Skaičius	0	16	2	3	21
		% šalyje	0.0%	76.2%	9.5%	14.3%	100.0%
	4	Skaičius	0	11	2	2	15
		% šalyje	0.0%	73.3%	13.3%	13.3%	100.0%
Viso	Skaičius	2	47	13	28	90	
	% šalyje	2.2%	52.2%	14.4%	31.1%	100.0%	

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 22,995; df 9; p, 006; Kramerio V, 292.*Šaltinis:* projekto tyrimai.

20 lentelė

Dalyvių GooglePlay/AppStore programėlių išmanymas - statistinis reikšmingumas apskaičiuotas Pirsono chi kvadrato kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi kvadratas	22.995 ^a	9	.006
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 292.*Šaltinis:* projekto tyrimai.

17 pav. Dalyvių GooglePlay/AppStore programėlių išmanymas

Pastaba: Atsakymai: (0) – Nemokėjau ir nemoku naudotis programėlėmis, (1) – Nemokėjau ir nieko nežinojau apie programėlę, bet pradėjau ją naudoti kursų metu, (2) – Girdėjau apie šią programėlę, bet nemokėjau ja naudotis ir pradėjau tai daryti kursų metu, (3) – Žinojau, kad

tokia programėlė yra ir ją naudoju, o kursų metų patobulinau savo gebėjimus¹.

Atsakydami į atvirą klausimą apie GooglePlay/AppStore, dalyviai pozityviai vertino šias programas, tinkamas išmaniojo telefono naudojimosi įgūdžių kursų pradžiai. Programėlės sukėlė daug pozityvių emocijų, tačiau buvo ir dvejonų, kad jos labai sudėtingos ir kad senjorai jų vengia. Tai dažniausiai pasitaikydavo, kai atsirasdavo klausimas dėl kreditinės kortelės numerio instaliuojant kitas programas. Senjorai pajusdavo grėsmę, pasimesdavo ir išsigąsdavo, kad juos ims sekti (prašymas duoti sutikimą dėl vietos nustatymo, prieigą prie dokumentų ar fotokameros). Todėl galime teigti, kad senjorų išmanymas apie saugumą skaitmeniniame pasaulyje menkas, o kursų metu turėtų sustiprėti – virtualiame pasaulyje senjorai – imigrantai (Prensky, 2001), jame jie nesijaučia saugūs, jie nemoka kalbos ženklų (santrumpų ar piktogramų), jie kupini baimių ir mano, kad trūkstant žinių ar gebėjimų naudotis telefonais su jutiminiu ekranu atsitiks kažkas blogo. Todėl apibendrinant suaugusių švietimo ateities galimybes - viena didžiausių prerogatyvų yra būtinybė įvesti kibernetinio saugumo kursą senjorams.

QR kodų skaneris. Pradžioje, kursų kūrėjai norėjo mokytį programėlės maisto apsipirkimui ir maisto produktų sudėties peržiūrai (egzistuoja Lenkiška programėlė “Zdrowe zakupy” ir panašios programėlės kitose šalyse partnerėse). Tačiau paaiškėjo, kad ne visose šalyse tokios programėlės siunčiamos nemokamai. Dar viena priežastis dėl kurios teko pakeisti programėlę – tai QR kodų svarba vietos nustatymu grįžtiems žaidimams. Per juos senjorai lengvai pasiekdavo pasirinktas interneto paskyras ir skaitė ten paliktas instrukcijas. Vertinimo anketoje didžioji dalis senjorų (76.7 proc.) tvirtino niekada negirdėję apie šią programėlę anksčiau. Visose šalyse matėme panašius rezultatus, išskyrus Lietuvą, kur išmanančiųjų procentas pasirodė šiek tiek aukštesnis. Matyt, tai susiję su kultūros reikšmėmis Vilniuje, miesto paminklai pažymėti QR kodais vedančiais į internetines svetaines su informacija apie paminklus. QR kodų viešas platus pritaikymas galėjo taip paveikti žinias. Lietuvoje 54.5 proc. dalyvių nėra susidūrę su šia programėle anksčiau, o 36.4 proc. apie ją jau žinojo, bet pradėjo ją naudoti tik kursų metu.

21lenetlė

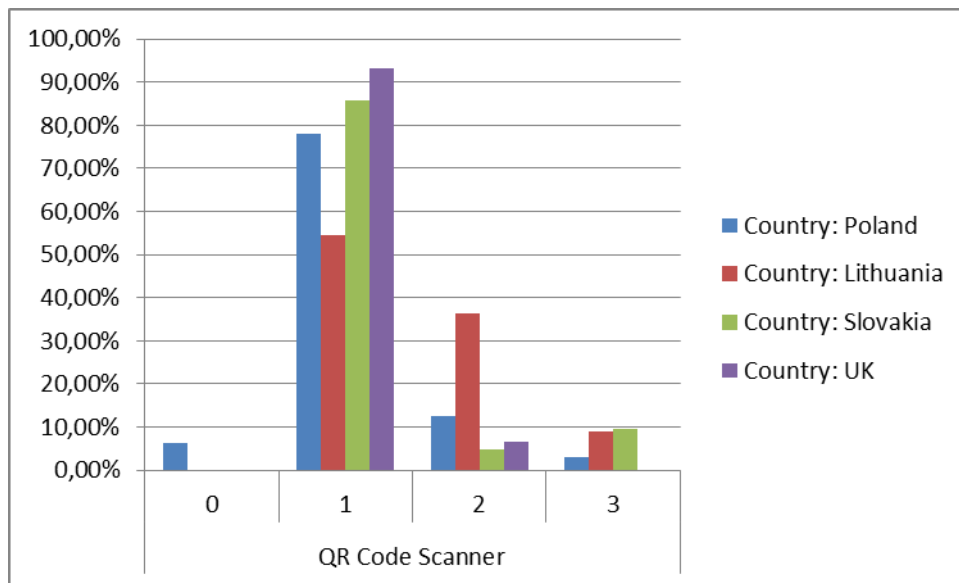
Dalyvių išmanymas apie QR kodų skanavimo programėlę

		I10				Viso
		0	1	2	3	
Šalis	1	Skaičius	2	25	4	32
		% šalyje	6.3%	78.1%	12.5%	3.1%
	2	Skaičius	0	12	8	22
		% šalyje	0.0%	54.5%	36.4%	9.1%
	3	Skaičius	0	18	1	21
		% šalyje	0.0%	85.7%	4.8%	9.5%
	4	Skaičius	0	14	1	15
		% šalyje	0.0%	93.3%	6.7%	0.0%
Viso		Skaičius	2	69	14	90
		% šalyje	2.2%	76.7%	15.6%	5.6%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 16,720; df 9; p, 053; Kramerio V, 249.

Šaltinis: projekto tyrimai.

¹ Ši pastaba skiriama visiems paskaičiavimams programėlių naudojimo statistikoje.



18 pav. Dalyvių išmanymas apie QR kodų skanavimo programėlę

Kadangi QR kodų skanavimas atliko svarbią užduotį žaidimo metu, senjorai, kurie mokėsi tradiciniuose užsiėmimuose juos vertino skirtingai: 4.4 proc. senjorų niekada nebuvo apie juos girdėję ir baigę kursus jų negalėjo naudoti, o 80 proc. buvo niekada negirdėję apie juos anksčiau ir išmoko juos naudoti kursų metu. Novatoriškame kurse 73.3 proc. dalyvių buvo niekada negirdėję apie juos anksčiau ir išmoko juos naudoti kursų metu, 15.6 proc. buvo girdėję apie juos anksčiau ir išmoko juos naudoti kursų metu, o 11.1 proc. jau buvo juos naudoję anksčiau. Būtina prisiminti, jog dalyviai atsakinėjo retrospektyviai ir programėlės nauda kursų metu galėjo įtakoti jų atsakymus apie savo kompetencijas. Tačiau atsakymų skirtumai balansuoja ant reikšmingumo ribos.

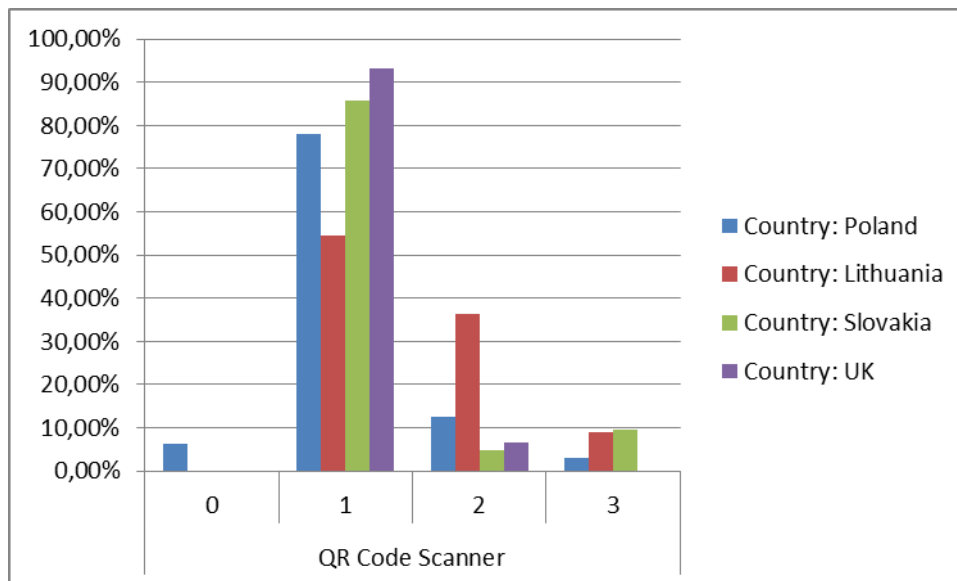
22 lentelė

Dalyvių išmanymas apie QR kodų skanavimo programėlę – pasiskirstymas pagal mokymo metodo tipą

			I10				Viso
			0	1	2	3	
Metodas	1	Skaičius	2	36	7	0	45
		%, metodas	4.4%	80.0%	15.6%	0.0%	100.0%
	2	Skaičius	0	33	7	5	45
		%, metodas	0.0%	73.3%	15.6%	11.1%	100.0%
Viso	Skaičius		2	69	14	5	90
	%, metodas		2.2%	76.7%	15.6%	5.6%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 7,130; df 3; p, 068; Kramerio V, 281.

Šaltinis: projekto tyrimai.



19 pav. Dalyvių išmanymas apie QR kodų skanavimo programėlę – pasiskirstymas pagal mokymo metodo tipą

Kokybiniuose QR kodų skanavimo vertinimuose pasirodė labai skirtingi atsakymai, labai stipriai sietini su mokymo tipu. Tradicinio kurso vertinimo anketoje ši programėlė vertinama neigiamai, dalyviai ją laiko nenaudinga, o laikas praleistas jos įsisavinimui dalyvių nuomone galėjo būti skirtas kitai programėlei. Be to, jie laiko programėlę sunkia, nes reikia tiksliai nuskanuoti kodus, kas jiems tapo kliūtimi dėl sumenkėjusios motorikos funkcijų. Kita vertus novatoriško kurso dalyviai pozityviai vertino programėlę, pabrėždami, kad ji lengva ir naudinga. Dėl šių atsakymų galime teigti, jog IKT kursai senjorams turėtų lavinti gebėjimus, kurie senjorams bus naudingi kasdieniame gyvenime. Pragmatinis senjorų pasirinkimo aspektas kam skirti savo laiką labai svarbus. Senjorai (priešingai nei jauni asmenys) gyvena su mintimi apie savo mirtingumą ir apie laiko ribas, kurias jie išgyvena gyvenimo pabaigos kontekste, todėl jie renka tai, kas nesukelia laiko netekties jausmo, o teikia apčiuopiamų rezultatų.

Kamera. Trečias užsiėmimas/žaidimas buvo skirtas mobiliajame įmontuotos fotografavimo įrangos naudojimui. Reikia pabrėžti, kad iš visų programėlių mokomų kursuose, fotokamera buvo geriausiai pažįstama kursų dalyviams. Per 65.6 proc. dalyvių pareiškė, jog jie susipažinę ir moka naudotis fotokamera dar iki kursų pradžios ir kursu metu tik patobulino savo gebėjimus. Didžiausias procentas fotokameros vartotojų buvo Lietuvoje (86.4 proc.), o mažiausias Jungtinėje Karalystėje (tik 40.0 proc.).

23 lentelė

Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas

		111				Viso
		0	1	2	3	
Šalis	1	1	5	5	21	32
	% šalyje	3.1%	15.6%	15.6%	65.6%	100.0%
	2	1	1	1	19	22
	% šalyje	4.5%	4.5%	4.5%	86.4%	100.0%
	3	0	5	3	13	21
	Skaičius					

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Viso	% šalyje	0.0%	23.8%	14.3%	61.9%	100.0%
	Skaičius	0	8	1	6	15
	% šalyje	0.0%	53.3%	6.7%	40.0%	100.0%
	Skaičius	2	19	10	59	90
	% šalyje	2.2%	21.1%	11.1%	65.6%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 17,105; df 9; p, 047; Kramerio V, 252.

Šaltinis: projekto tyrimai

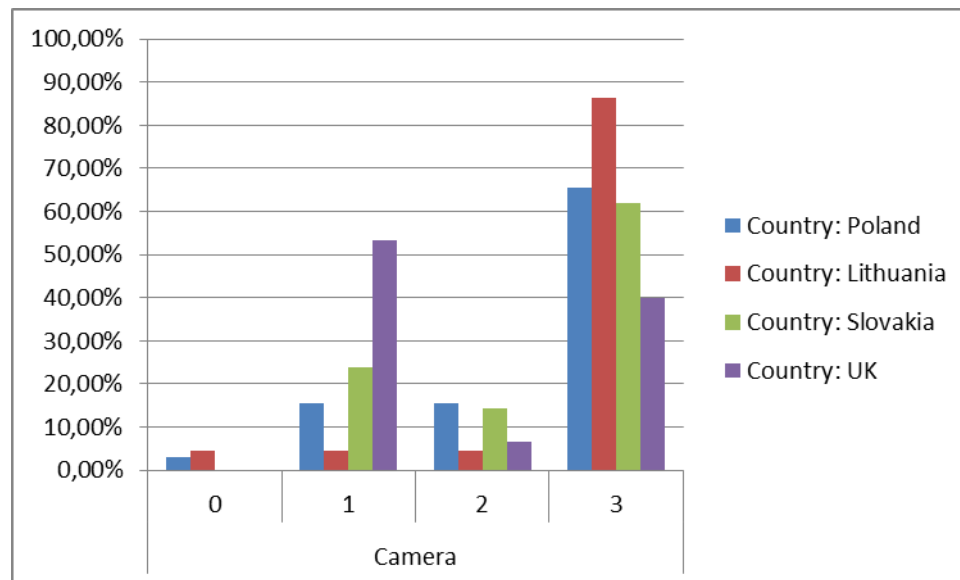
24 lentelė

Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas – statistinio reikšmingumo Pirsono chi kvadrato kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi kvadratas	17.105 ^a	9	.047
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 252.

Šaltinis: projekto tyrimai.



20 pav. Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas

Fotografavimo gebėjimų skirtumai statistiškai reikšmingi amžiaus atžvilgiu. 32.6 proc. vyresniųjų senjorų pirmą kartą naudojo fotokamera išmaniajame telefone, o 78.7 proc. jaunesniųjų senjorų tik patobulino savo gebėjimus. Šį rezultatą galima sieti su didesnėmis baimėmis naudotis išmaniaisiais telefonais, kurias deklaravo vyresnieji senjorai, taip pat su jų motorikos įgūdžiais. Su amžiumi didėja procentinė dalis asmenų, kuriems pasireiškia nežymūs motorikos sutrikimai (pavyzdžiui, dėl Parkinsono ligos). Dėl amžiaus atsiranda nervų sistemos involiucija, charakteringas šio reiškinio požymis rankų virpėjimas, taip atimdamas rankų judesių tikslumą (pvz., tikslus pataikymas į mygtukus išmaniajame ar ATM) (Sebastian, Dąbrowska, Ignasiak, Żurek, 2008). Todėl svarbu stimuliuoti rankos ir akies jungties judesius ir taip palaikyti vyresnio amžiaus asmenų gyvenimo kokybę.

25 lentelė

Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas- pasiskirstymas pagal amžių

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

			I11				Viso
			0	1	2	3	
Amžiaus grupė	1	Skaičius	0	5	5	37	47
		% mažiaus grupėje	0.0%	10.6%	10.6%	78.7%	100.0%
	2	Skaičius	2	14	5	22	43
		% amžiaus grupėje	4.7%	32.6%	11.6%	51.2%	100.0%
Viso		Skaičius	2	19	10	59	90
		% amžiaus grupėje	2.2%	21.1%	11.1%	65.6%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 9,919; df 3; p, 019; Kramerio V, 332.

Šaltinis: projekto tyrimai.

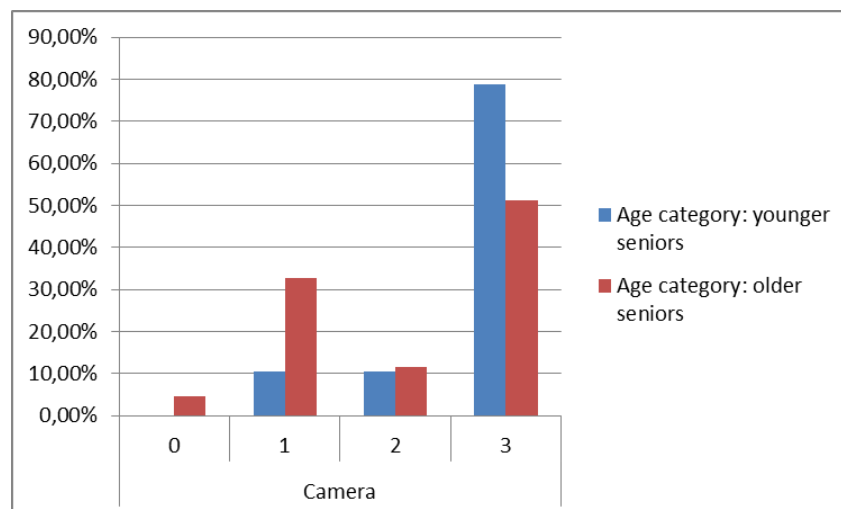
Lentelė 26

Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas – pasiskirstymas amžiaus grupėje – statistinio reikšmingumo matavimas Pirsono chi kvadratas

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi kvadratas	9.919 ^a	3	.019
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 332.

Šaltinis: projekto tyrimai.



21 pav. Dalyvių fotokameros programėlės išmanymas- pasiskirstymas amžiaus grupėje

Atsakydami į atvirą klausimą senjorai vardijo daug pozityvių emocijų, susijusių su fotografavimu. Jiems buvo smagu fotografuoti ir fotografuoti draugus bei siųsti nuotraukas prisegant jas prie žinučių. Jie neminėjo jokių sunkumų naudojant fotokamerą. Šioje kurso dalyje senjorai ėmė kaupti prisiminimus – fotografijas, kai kas pasiskelbė, kad norėtų tapti genealogais, o tokie mokėjimai kaip fotografavimas, nuotraukų redagavimas, kolekcijų tvarkymas, jiems labai svarbus ir naudingas, ir motyvuoja mokytis IKT gebėjimų. Galime sakyti, kad genealogija gali pozityviai motyvuoti sėkmingai mokytis IKT gebėjimų senjorų kursuose.

Audio-video. Ketvirtame užsiėmime/žaidime dalyviai toliau tobulino savo gebėjimus

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

kaip naudotis fotokamera ir kurti audio ir video įrašus. Vertinimo anketoje beveik pusė dalyvių (51.1 proc.) pirmą kartą naudojo šiomis išmaniojo telefono funkcijomis. Didžiausias skaičius buvo Slovakijoje (71.4 proc.), o žemiausias Lietuvoje (31.8 proc.). Lietuvoje 45.5 proc. senjorų pareiškė, kad jau yra įvaldę šiuos gebėjimus, o kursų metu juos tik patobulino.

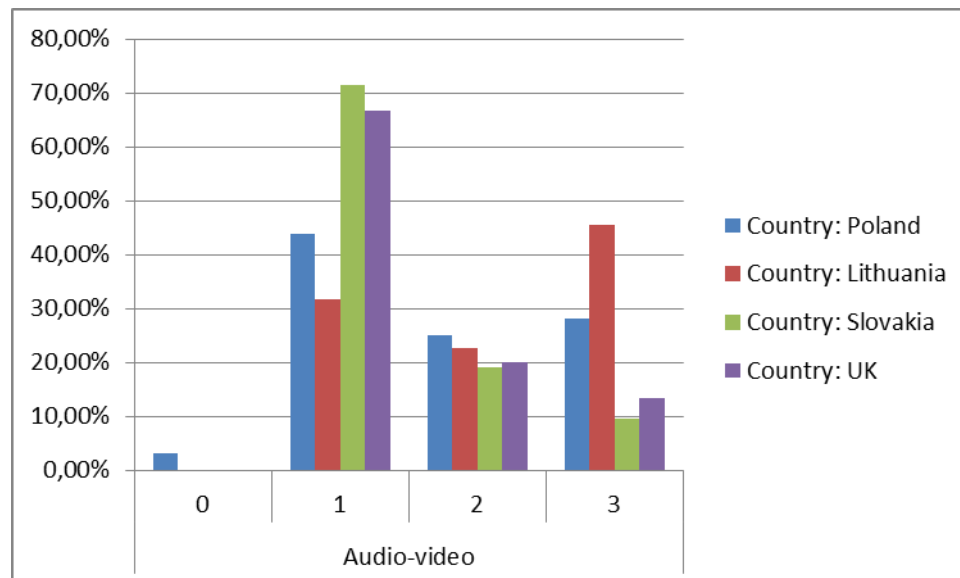
27 lentelė

Kursų dalyvių audio/video įrašų programėlių naudojimas

		I12				Viso I
		0	1	2	3	
Šalis	1					
	Skaičius	1	14	8	9	32
	% šalyje	3.1%	43.8%	25.0%	28.1%	100.0%
	2					
	Skaičius	0	7	5	10	22
	% šalyje	0.0%	31.8%	22.7%	45.5%	100.0%
	3					
	Skaičius	0	15	4	2	21
Viso	% šalyje	0.0%	71.4%	19.0%	9.5%	100.0%
	4					
	Skaičius	0	10	3	2	15
	% šalyje	0.0%	66.7%	20.0%	13.3%	100.0%
	Skaičius	1	46	20	23	90
	% šalyje	1.1%	51.1%	22.2%	25.6%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 12,883; df 9; p, 168; Kramerio V, 218.

Šaltinis: projekto tyrimai.



22 pav. Kursų dalyvių audio/video įrašų programėlių naudojimas

Įdomi moterų ir vyrų savo gebėjimų įsivertinimo skirtumų koreliacijos statistika kursų pradžioje. Kaip jau minėta, tarp vyrų ir moterų skaičiaus buvo didelė disproporcija, todėl šis rezultatas tegali būti interpretuojamas kaip spėjimas, o ne išvada.

28 lentelė

Kursų dalyvių audio/video įrašų programėlių naudojimas – pasiskirstymas pagal lytį

		I12				Viso
		0	1	2	3	
Lytis	1					
	Skaičius	1	30	18	22	71
	% lytis	1.4%	42.3%	25.4%	31.0%	100.0%
	2					
	Skaičius	0	16	2	1	19
	% lytis	0.0%	84.2%	10.5%	5.3%	100.0%

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Viso	Skaičius % lytis	1 1.1%	46 51.1%	20 22.2%	23 25.6%	90 100.0%
------	---------------------	-----------	-------------	-------------	-------------	--------------

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 10,794; df 3; p, 013; Kramerio V, 346.
Šaltinis: projekto tyrimai.

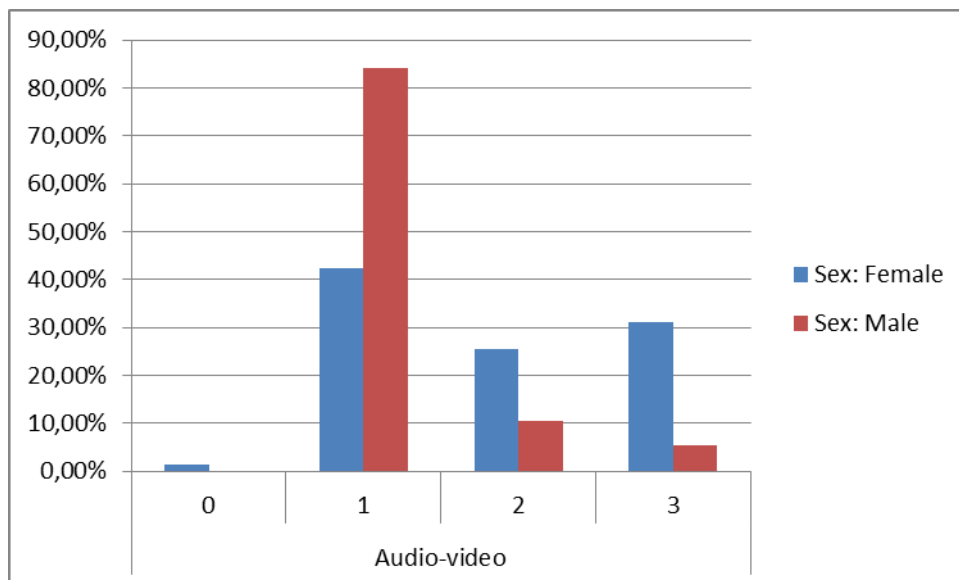
29 lentelė

Kursų dalyvių audio/video įrašų programėlių naudojimas- pasiskirstymas pagal lytį – statistinis reikšmingumas Pirsonos chi-kvadrato kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono Chi kvadratas	10.794 ^a	3	.013
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 346.

Šaltinis: projekto tyrimai.



23 pav. Kursų dalyvių audio/video įrašų programėlių naudojimas – pasiskirstymas pagal lytį

Senjorai vertino šį užsiėmimą/žaidimą kaip labai įtraukiantį ir naudingą, ypač audio įrašus, kurių dauguma nėra darę anksčiau. Garso įrašai ir ypač paieškos balso komandų pagalba vietoje teksto surinkimo ekrane (senjorams toks tekstas smulkus ir sunkiai įžiūrimas) vertinti kaip labai naudingos programėlės ir jos labai paspartino išmaniųjų naudojimo spartą ir komfortą naudojant tokią technologiją.

WhatsApp. Pirmasis kursų ciklas baigiamas WhatsApp programėlės mokymu. Šios programėlės išmanymo lygis buvo labai panašiai deklaruotas visose šalyse. Bendrai apie pusę visų dalyvių (57.8 proc.) susidūrė su šia programėle pirmą kartą kursų metu. Didžiausias procentas deklaruotas Slovakijoje (71.4 proc.), ir žemiausias Lietuvoje (45.5 proc.). Kita vertus Jungtinėje Karalystėje buvo didžiausias dalyvių procentas, kurie jau buvo naudoję anksčiau ir kursų metu tik patobulino savo gebėjimus (33.3 proc.). Tai galima būtų aiškinti tuo, jog Londone kursų dalyviai atstovavo skirtingas etnines mažumas, dalyviais buvo kviečiami imigrantai, kas gerai atspindi šio didmiesčio charakterį. Asmenys, kurių giminės gyvena kitose šalyse, dažnai ne

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Europos Sąjungos šalyse, dažniau linkę pramokti nemokamų programėlių, leidžiančių jiems susisiekti su giminėmis, nedidinant išlaidų.

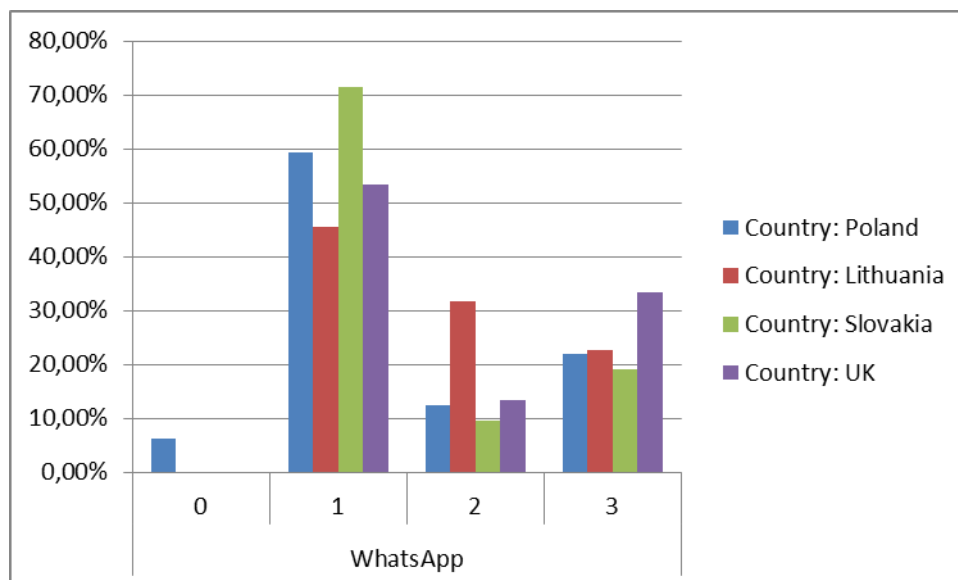
30 lentelė

Kursų dalyvių WhatsApp programėlės išmanymas

		Iš				Viso I
		0	1	2	3	
Šalys	1	Iš 113				
	Skaičius	2	19	4	7	32
	% šalyje	6.3%	59.4%	12.5%	21.9%	100.0%
	2	0	10	7	5	22
	% šalyje	0.0%	45.5%	31.8%	22.7%	100.0%
	3	0	15	2	4	21
	% šalyje	0.0%	71.4%	9.5%	19.0%	100.0%
	4	0	8	2	5	15
Viso	% šalyje	0.0%	53.3%	13.3%	33.3%	100.0%
	Skaičius	2	52	15	21	90
	% šalyje	2.2%	57.8%	16.7%	23.3%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 9,893; df 9; p, 359; Kramerio V, 191.

Šaltinis: projekto tyrimai.



24 pav. Kursų dalyvių WhatsApp programėlės išmanymas

Tarp senjorų WhatsApp sukėlė stipriausią reakciją. Viena vertus – dalyviai labai gerai įvertino jos naudingumą. Dalyvių entuziazmą sukėlė galimybė bendrauti be papildomų išlaidų (išskyrus interneto prieigą). Kita vertus, dalyviams ji pasirodė labai sudėtinga, nes joje labai daug funkcijų ir galimybių. Mokydamiesi WhatsApp senjorai pabrėžė, kad būtina sistemiškai konsoliduoti žinias ir gebėjimus. Gal vertėtų įtraukti daugiau užsiėmimų /žaidimų skirtų tik šiai programėlei.

GoogleMaps. Kita kursų programėlė buvo GoogleMaps. Kadangi ji gana sudėtinga, programėlei buvo skirti du žaidimai/užsiėmimai. Pirmasis mokė pagrindinių funkcijų (maršruto nustatymas pėsčiomis ar automobiliu), o antrasis apie kelionės planavimą, taikant GoogleMaps. Daugiau nei pusė dalyvių šią programėlę naudojo pirmą kartą, didžiausias procentas teko Jungtinei Karalystei (73.3 proc.), mažiausias – Lietuvai (40.9 proc.). Įdomu, kad nežiūrint to, jog šioje šalyje didelė dalis dalyvių programėle

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

naudojosi pirmą kartą (57.1 proc.) pasirodė ir gana didelis skaičius dalyvių, kurie tik tobulino savo gebėjimus (33.3 proc.). Tik nedidelis skaičius asmenų pareiškė girdėję apie šią programėlę, bet jos niekada nenaudojo (9.5 proc.).

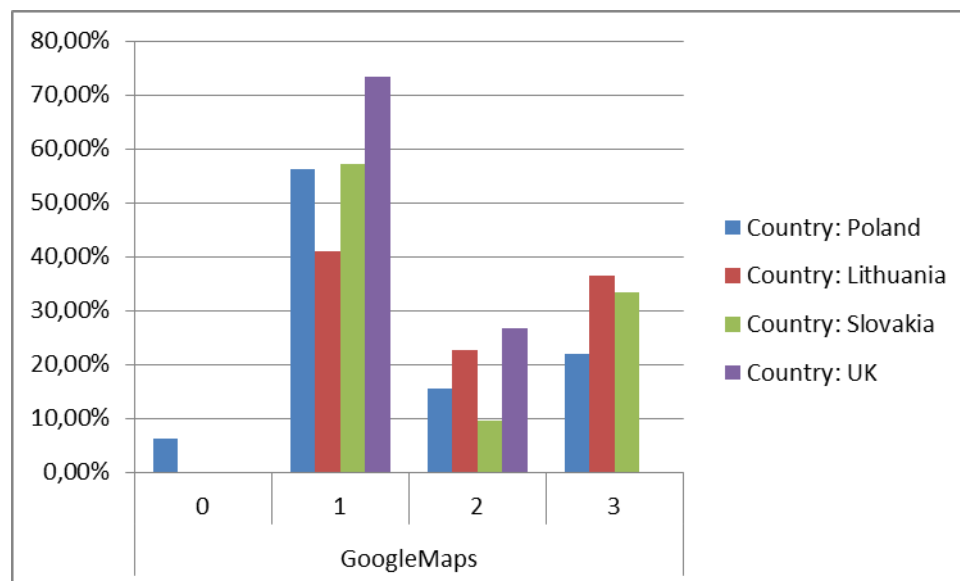
31 lentelė

Dalyvių GoogleMaps programėlės išmanymas

		Iš				Viso
		0	1	2	3	
Šalis	1 Skaičius	2	18	5	7	32
	% šalyje	6.3%	56.3%	15.6%	21.9%	100.0%
	2 Skaičius	0	9	5	8	22
	% šalyje	0.0%	40.9%	22.7%	36.4%	100.0%
	3 Skaičius	0	12	2	7	21
	% šalyje	0.0%	57.1%	9.5%	33.3%	100.0%
	4 Skaičius	0	11	4	0	15
	% šalyje	0.0%	73.3%	26.7%	0.0%	100.0%
Viso	Skaičius	2	50	16	22	90
	% šalyje	2.2%	55.6%	17.8%	24.4%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 12,909; df 9; p, 167; Kramerio V, 219.

Šaltinis: projekto tyrimai.



25 pav. Dalyvių GoogleMaps programėlės išmanymas

GoogleMaps programėlės senjorai labai laukė, kai kurie tiesiai pripažino, kad būtent dėl jos norėjo užsirašyti į išmaniųjų telefonų naudojimo kursus. Užsiėmimų, žaidimų metu dalyviai buvo labai susikaupę, jie teigė, kad šią programėlę išmokti jiems nėra lengva, bet juos motyvavo galimybė tapti nepriklausomais ir būsima judėjimo laisvė.

GoogleMaps – viešasis transportas. Dauguma dalyvių niekada nenaudojo šios programėlės viešajame transporte. Viso 62.2 proc. dalyvių nė nenutuokė, kad programėlę galima taip naudoti. Aukščiausias skaičius buvo Jungtinėje Karalystėje (80.0 proc.), mažiausias vėl Lietuvoje (46.4 proc.). Lenkijoje ir Slovakijoje labai nedaug senjorų buvo girdėję apie šią funkciją (9.4 proc. ir 4.8 proc.). Slovakijoje buvo ir didžiausias skaičius asmenų, kurie tik tobulino naudojimo įgūdžius (28.6 proc.).

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

32 lentelė

Dalyvių viešojo transporto funkcijos naudojimas GoogleMaps programėlėje

		Iš viso				Viso	
		0	1	2	3		
Šalis	1	Skaičius	1	22	3	6	32
		% šalyje	3.1%	68.8%	9.4%	18.8%	100.0%
	2	Skaičius	0	8	9	5	22
		% šalyje	0.0%	36.4%	40.9%	22.7%	100.0%
	3	Skaičius	0	14	1	6	21
		% šalyje	0.0%	66.7%	4.8%	28.6%	100.0%
	4	Skaičius	0	12	3	0	15
		% šalyje	0.0%	80.0%	20.0%	0.0%	100.0%
Viso		Skaičius	1	56	16	17	90
		% šalyje	1.1%	62.2%	17.8%	18.9%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 19,207; df 9; p, 023; Kramerio V, 267.

Šaltinis: projekto tyrimai.

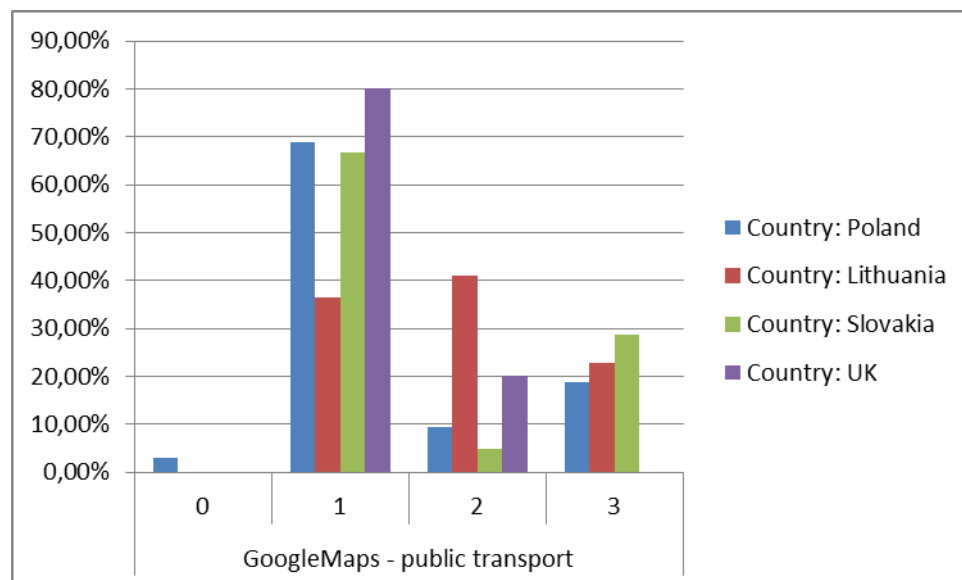
33 lentelė

Dalyvių viešojo transporto funkcijos naudojimas GoogleMaps programėlėje – statistinis reikšmingumas – Pirsono chi kvadrato kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi-kvadratas	19.207 ^a	9	.023
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 267.

Šaltinis: projekto tyrimai.



26 pav. Dalyvių viešojo transporto funkcijos naudojimas GoogleMaps programėlėje

Dalyvius labai nustebino galimybė suplanuoti kelionę GoogleMaps programėlės pagalba ir labai juos pradžiugino. Senjorai noriai mokėsi ir domėjosi viešuoju transportu kitose šalyse. Jie teigė, kad ši funkcija teikia jiems daugiau savarankiškumo ir paprastina keliavimą, ne tik gimtinėje, bet ir svetimose šalyse. Daugelis pareiškė,

kad jie visiškai ar didele dalimi atsikratė baimių keliauti po svetimas šalis ir galų gale suvokė, kad įmanoma leisti kelionėn. Jie aiškiai suprato, kad ši išmaniųjų funkcija – langas į pasaulį.

Google Translate. Paskutinė kursų metu mokoma programėlė – GoogleTranslate. Daugiau nei 65.6 proc. dalyvių ją naudojo pirmą kartą kursų metu. Vėl didžiausias skaičius buvo Jungtinėje Karalystėje (86.7 proc.), o mažiausias Lietuvoje (45.5 proc.). Jungtinėje Karalystėje tai buvo menkiausiai žinoma programėlė, bet ji buvo ir pati populiariausia ir dalyviai išmoko ją naudotis vedini smalsumo ir entuziazmo. Šią situaciją ir vėl galima suprasti analizuojant, socialines ir kultūrines dalyvių ištakas Londone.

34 lentelė

Dalyvių GoogleTranslate programėlės išmanymas

		Iš				Viso
		0	1	2	3	
Šalis	1 Skaičius	1	20	4	7	32
	% šalyje	3.1%	62.5%	12.5%	21.9%	100.0%
	2 Skaičius	0	10	6	6	22
	% šalyje	0.0%	45.5%	27.3%	27.3%	100.0%
	3 Skaičius	0	16	1	4	21
	% šalyje	0.0%	76.2%	4.8%	19.0%	100.0%
	4 Skaičius	0	13	2	0	15
	% šalyje	0.0%	86.7%	13.3%	0.0%	100.0%
Viso	Skaičius	1	59	13	17	90
	% šalyje	1.1%	65.6%	14.4%	18.9%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 12,365; df 9; p, 193; Kramerio V, 214.

Šaltinis: projekto tyrimai.

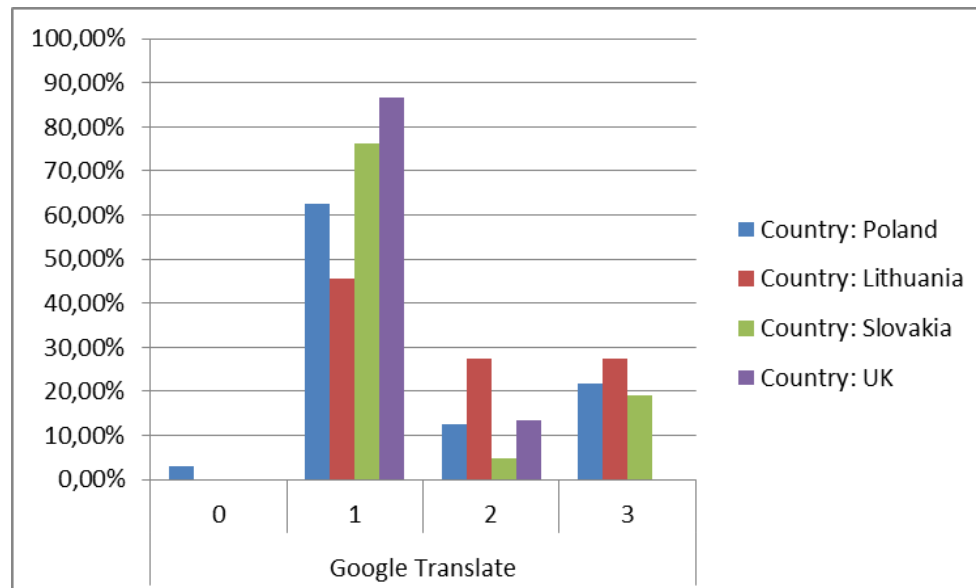


Fig. 27. Dalyvių GoogleTranslate programėlės išmanymas

GoogleTranslate atveju išryškėjo įdomi koreliacija (ties statistinio reikšmingumo riba) tarp dalyvių amžiaus ir šios programėlės išmanymo. 76.7 proc. vyresnių senjorų jau yra susidūrę su šia programėle, ir tik 9.3 proc. galėjo pademonstruoti gebėjimus ją naudotis kursų pradžioje. Tuo tarpu jaunesnėje senjorų grupėje 55.3 proc. susidūrė

su šia programėle pirmą kartą, 17.0 proc. jau girdėjo apie ją anksčiau, bet ją nesinaudojo, 27.7 proc. naudojos šia programėle anksčiau ir kursų eigoje tik patobulino savo įgūdžius.

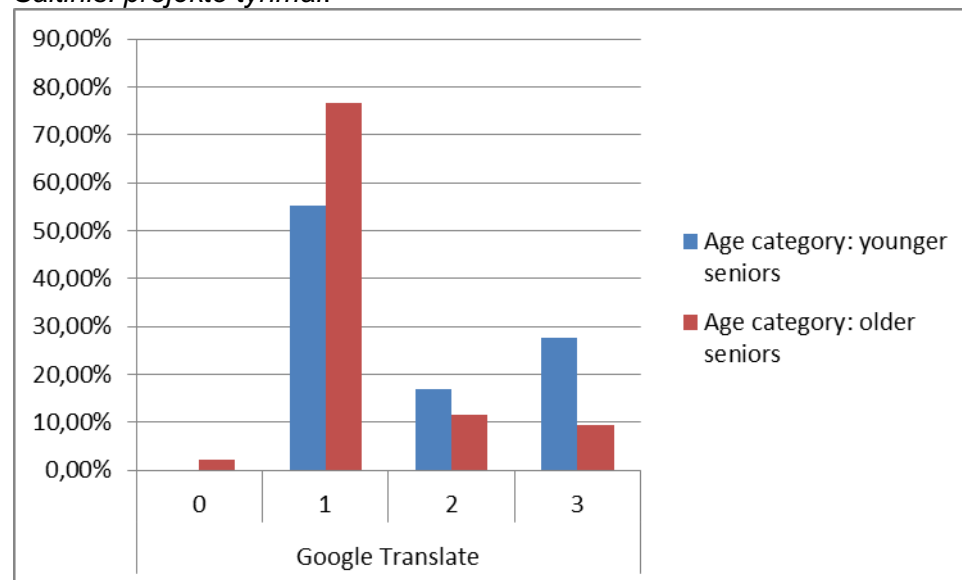
35 lentelė

Dalyvių GoogleTranslate programėlės išmanymas– pasiskirstymas pagal amžių

		Išmanymas				Viso
		0	1	2	3	
Amžius	1	0	26	8	13	47
	% amžiaus kategorijoje	0.0%	55.3%	17.0%	27.7%	100.0%
	2	1	33	5	4	43
	% amžiaus kategorijoje	2.3%	76.7%	11.6%	9.3%	100.0%
Viso	Skaičius	1	59	13	17	90
	% amžiaus kategorijoje	1.1%	65.6%	14.4%	18.9%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 12,365; df 9; p, 193; Kramerio V, 214.

Šaltinis: projekto tyrimai.



28 pav. *Dalyvių GoogleTranslate programėlės išmanymas– pasiskirstymas pagal amžių*

GoogleTranslate programėlė suteikė dalyviams daug pozityvių jausmų. Jie tikėjosi išmokti tik esminių teksto surinkimo ir vertimo funkcijų. Senjorai buvo susiformavę išankstines nuostatas naudodami GoogleTranslate savo asmeniniuose kompiuteriuose. Tačiau galimybė įrašyti balsą, kaip ir skanuoti spausdintą tekstą sukėlė tikrą entuziazmo pliūpsnį. Senjorai su nežymiais motorikos sutrikimais sunkiai valdo jutiminį ekraną ar klaviatūrą. Pasitaiko problemų su rankų ir akių koordinavimu bei problemų, susijusių su silpstančia rega. Todėl balso komandos ar teksto skanavimas senjorų labai mėgstami.

Trip Advisor – paskiausia kurse mokoma programėlė ir ji yra labai menkai žinoma. Per 76.7 proc. dalyvių iš visų šalių pirmą kartą su ja susipažino kursų metu. Tik 7.8 proc. yra tekę ją naudoti anksčiau. Vėl žemiausias pirmo kontakto skaičius rodė Lietuva (54.5 proc.), o didžiausius šį kartą parodė Slovakija (90.5 proc.). Galima teigti,

kad ši programėlė buvo mažiausiai girdėta Slovakijos senjorams. Įdomu, kad iš Jungtinės Karalystės dalyvių nebuvo nei vieno anksčiau naudojusio šią programėlę, nors 20 proc. apie ją yra girdėję.

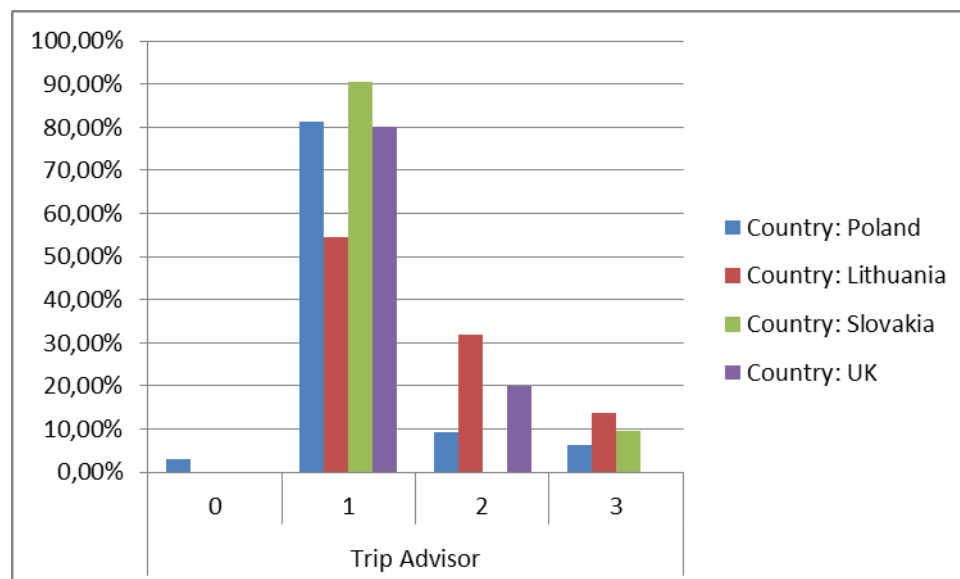
36 lentelė

Dalyvių Trip Advisor programėlės išmanymas

		Išmanymas				Viso
		0	1	2	3	
Šalis	1	Skaičius				32
		1	26	3	2	
		3.1%	81.3%	9.4%	6.3%	100.0%
	2	Skaičius				22
		0	12	7	3	
		0.0%	54.5%	31.8%	13.6%	100.0%
	3	Skaičius				21
		0	19	0	2	
Viso		0.0%	90.5%	0.0%	9.5%	100.0%
	4	Skaičius				15
		0	12	3	0	
		0.0%	80.0%	20.0%	0.0%	100.0%
		Skaičius				90
		1	69	13	7	
		1.1%	76.7%	14.4%	7.8%	100.0%
		Skaičius				90

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 14,685; df 9; p, 100; Kramerio V, 223.

Šaltinis: projekto tyrimai.



29 pav. Dalyvių Trip Advisor programėlės išmanymas

Dalyvių atsiliepimai apie TripAdvisor nevienareikšmiški. Viena vertus senjorams buvo įdomu atsiradus progai perskaityti kitų vartotojų nuomonę apie tam tikras vietas ar surasti arčiausiai esančias įdomybes. Kita vertus, jie kritikavo programėlės funkciją skrydžių paieškai (nėra galimybės ieškoti tik tiesioginių skrydžių). Tačiau, atviruose atsakymuose senjorai pažymėjo, kad jie jautė pasididžiavimą, kad programėlė negali surasti skrydžio, kurį jie surasdavo savarankiškai taikydami kitą anksčiau negirdėtą programėlę, kurią aptikdavo patys. Jie džiaugėsi galį išspręsti šią problemą ir peržengti žaidimo scenarijaus ribas. Kai kurie dalyviai tiesiog konstatavo, kad jie "pasirenę nepriklausomybei".

Vertinamasis užsiėmimas/žaidimas. Baigiamasis užsiėmimas/žaidimas buvo skirtas senjorų gebėjimų vertinimui. Tradiciniame kurse dalyviai 50 minučių prieš užduotis, kurių temos sujungė visas kurso metų išmoktas programėles.

Novatoriškame kurse dalyviai žaidė stalo žaidimą (irgi trunkantį 50 minučių), o bežaisdami senjorai atskirose žaidimo vietose vis sprendė užduotis, pasitelkdami vieną iš išminktų programėlių. Abiejose grupėse užduotys sutapo. Per 50 jiems skirtų minučių novatoriško kurso lankytojai išsprendė dvigubai daugiau užduočių, nei tradicinio kurso lankytojai. Tai įrodymas, kad spartus žaidimo tempas ir juntama konkurencija tarp grupių ženkliai paspartina darbo tempą, ir dar žaidimas atskleidė, jog senjorai labiau linkę siekti efekto, nei vadovautis griežta užduočių atlikimo procedūrų tvarka, taikant programėles žingsnis po žingsnio. Novatoriško kurso dalyviai elgėsi labiau vedini intuicijos ir veiksmus vykdė automatiškai – jie nesistengė atkurti išminktų elgsenos sekų, bet siekė savų sprendimų. Toks elgesys įrodo vietos nustatymu grįsto žaidimo vyresnio amžiaus asmenų IKT gebėjimų mokymui sėkmingumą.

Kursų privalumai ir trūkumai

Dalyvių, atsakinėjančių į vertinimo anketą, prašėme nurodyti kursų privalumus ir trūkumus. Senjorai galėjo atsakyti į kiekvieną klausimą keliais atsakymais. Taigi, kas senjorams labiausiai patiko? O kas jiems buvo sunkiausia?

Naudingos programėlės. Programėlių, kurios buvo mokomos kursų metu, naudingumą senjorai įvertino labai aukštai - 82.2 proc. dalyvių teigiamai vertino programėles. Daugiausia teigiamų įvertinimų buvo Lenkijoje (90.6 proc.), mažiausia teigiamų vertinimų (bet išliko labai aukšti vertinimai) Jungtinėje Karalystėje (73.3 proc.). Senjorai vertino tai ar kursų programa sudaryta atsižvelgiant į jų kasdienes poreikis. Todėl galima daryti išvadą, jog LoGaSET kursai atitiko jų lūkesčius.

37 lentelė

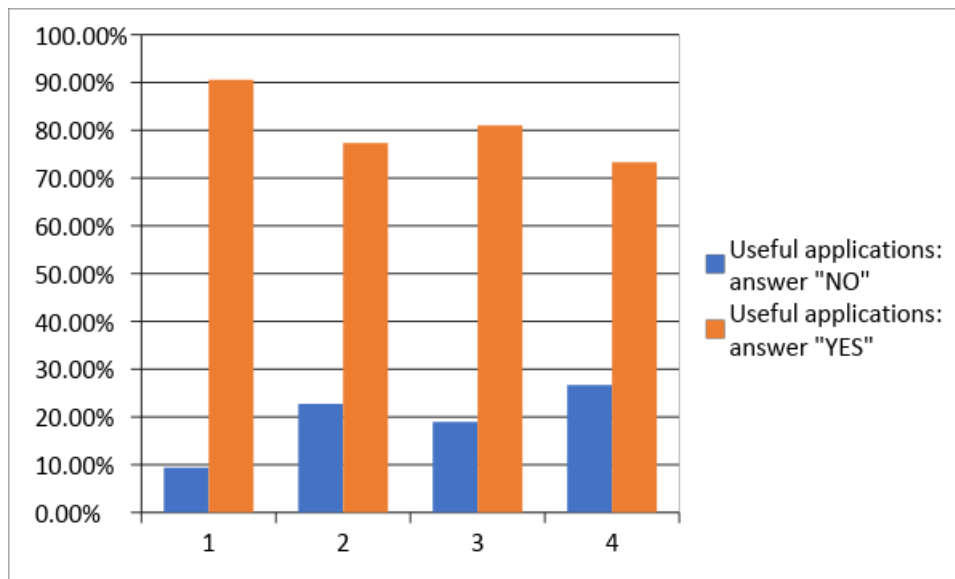
Kursų vertinimas – programėlių naudingumas

		I19		Viso	
		0	1		
Šalis	1	Skaičius	3	29	32
		% šalyje	9.4%	90.6%	100.0%
	2	Skaičius	5	17	22
		% šalyje	22.7%	77.3%	100.0%
	3	Skaičius	4	17	21
		% šalyje	19.0%	81.0%	100.0%
	4	Skaičius	4	11	15
		% šalyje	26.7%	73.3%	100.0%
Viso I		Skaičius	16	74	90
		% šalyje	17.8%	82.2%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 2,748; df 3; p, 432; Kramerio V, 175.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



30 pav. Kursų vertinimas – programėlių naudingumas

Įdomios užduotys. Tiek pratybų, tiek žaidimų metu teikiamos užduotys irgi sulaukė labai gero dalyvių vertinimo. 76.7 proc. dalyvių jas vertino teigiamai. Daugiausia teigiamų vertinimų išreiškė Lietuvos senjorai (90.9 proc.), o mažiausia (nors ir gana daug) (68.8 proc.) senjorai Lenkijoje.

38 lentelė

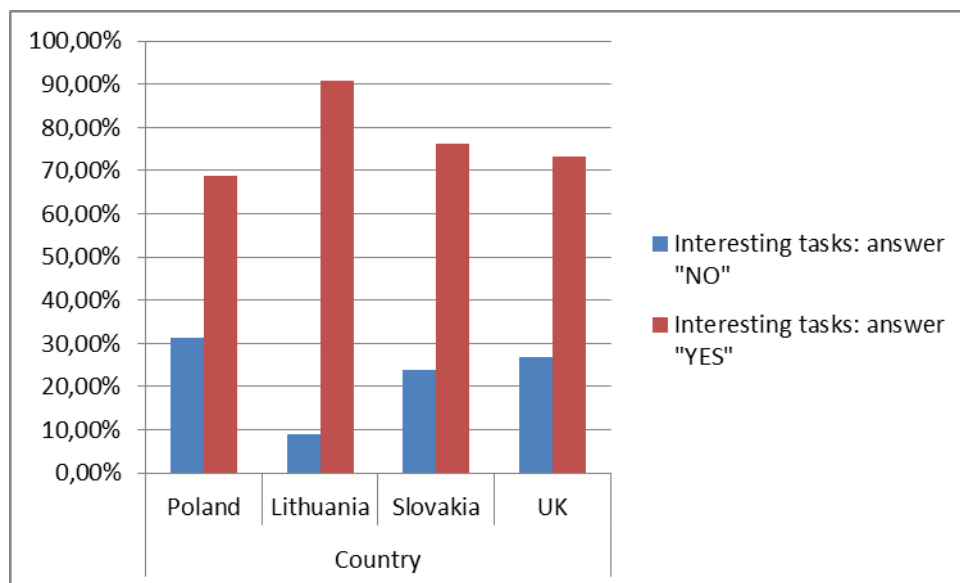
Kursų vertinimas – įdomios užduotys

		I20		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	10	22	32
	% šalyje	31.3%	68.8%	100.0%
	2 Skaičius	2	20	22
	% šalyje	9.1%	90.9%	100.0%
	3 Skaičius	5	16	21
	% šalyje	23.8%	76.2%	100.0%
	4 Skaičius	4	11	15
	% šalyje	26.7%	73.3%	100.0%
Viso I	Skaičius	21	69	90
	% šalyje	23.3%	76.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,712; df 3; p, 294; Kramerio V, 203.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



31 pav. Kursų vertinimas – įdomios užduotys

Galimybė viską išbandyti pačiam. 90 proc. dalyvių pozityviai įvertino galimybę viską išbandyti pačiam. Visose šalyse rezultatai buvo labai panašūs. Savo išmaniųjų pagalba savarankiškai sprenddami užduotis senjorai mokėsi greičiau, pasiklioję savo galimybėmis, savo gebėjimais ir kompetencija, jie virto sąmoningais išmaniųjų vartotojais. Tikslinių grupių pokalbiuose nuolat iškildavo klausimas dėl pasitikėjimo savo jėgomis, jie dažnai lygino kursus, kurie skatino pasitikėjimą savimi su tuo apmokymu, kurį gauna iš jaunesniųjų savo šeimų narių, kai tie, tiesiog, atlikdavo užduotis už savo giminaičius, užuot kantriai išaiškinę kaip tą užduotį derėtų atlikti. Senjorams akivaizdu, jog toks šeimyninis mokymas nesuteikia jiems galimybės savarankiškai spręsti kylančių reikmių. Todėl galimybę viską daryti savarankiškai jie vertino pozityviai.

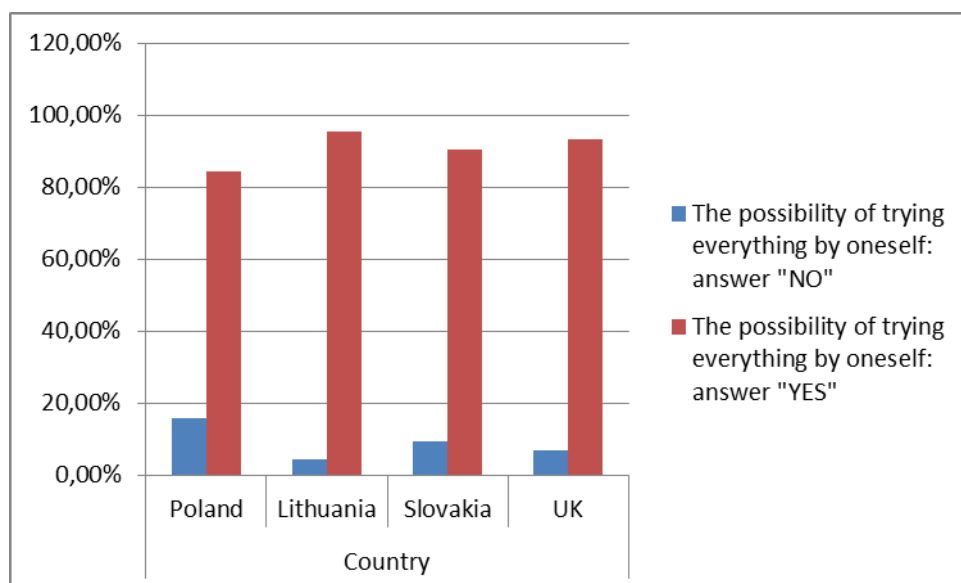
39 lentelė
Kursų vertinimas – galimybė viską atlikti pačiam

		I21		Visol
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	5	27	32
	% šalyje	15.6%	84.4%	100.0%
	2 Skaičius	1	21	22
	% šalyje	4.5%	95.5%	100.0%
	3 Skaičius	2	19	21
	% šalyje	9.5%	90.5%	100.0%
	4 Skaičius	1	14	15
	% šalyje	6.7%	93.3%	100.0%
Viso	Skaičius	9	81	90
	% šalyje	10.0%	90.0%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 2,043; df 3; p, 564; Kramerio V, 151.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



32 pav. 39 lentelė

Kursų vertinimas – galimybė viską atlikti pačiam

Reikia pažymėti, kad su amžiumi didėja poreikis savarankiškai naudoti išmanųjį telefoną. Beveik visi vyresnieji senjorai patvirtina tokį požiūrį (97.7 proc.), tarp jaunesnių senjorų šis poreikis menkesnis ir atsakymų skaičius mažesnis (83.0 proc. %). Skirtumas statistiškai reikšmingas.

40 lentelė

Kursų vertinimas – galimybė viską atlikti pačiam – atsakymų sklaida pagal amžiaus grupes

			I21		Viso
			0	1	
Amžiaus kategorija	1	Skaičius	8	39	47
		% Amžiaus kategorijoje	17.0%	83.0%	100.0%
	2	Skaičius	1	42	43
		% Amžiaus kategorijoje	2.3%	97.7%	100.0%
Viso	Skaičius		9	81	90
	% Amžiaus kategorijoje		10.0%	90.0%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 5,388; df 1; p, 020; Kramerio V, 245, Fišerio tikslus kriterijus, 032.

Šaltinis: projekto tyrimai.

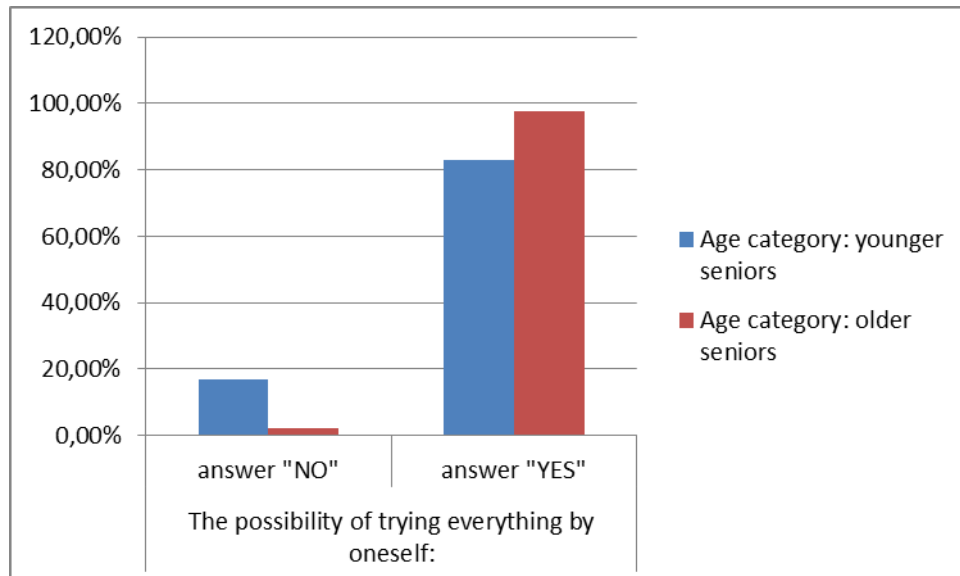
41 lentelė

Kursų vertinimas – galimybė viską atlikti pačiam – atsakymų sklaida pagal amžiaus grupes - statistinis reikšmingumas matuojamas Pirsono chi kvadrato kriterijumi ir Fišerio tikslu kriterijumi

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pirsono chi kvadratas	5.388 ^a	1	.020		
Fišerio tikslus kriterijus				.032	.021
N kriterijus atitinkantis skaičius	90				

Pastaba: Kramerio V, 245.

Šaltinis: projekto tyrimai.



33 pav. Kursų vertinimas – galimybė viską atlikti pačiam – atsakymų sklaida pagal amžiaus grupes

Draugiška aplinka. Labai gerai vertinta kursų atmosfera ir draugiška aplinka. 83.3 proc. senjorų džiaugėsi šiuo kursų aspektu. Ypač draugišką aplinką kaip kursų pranašumą vertino Slovakijos dalyviai– 95.2 proc. dalyvių iš šios šalies pažymėjo šį teiginį.

42 lentelė

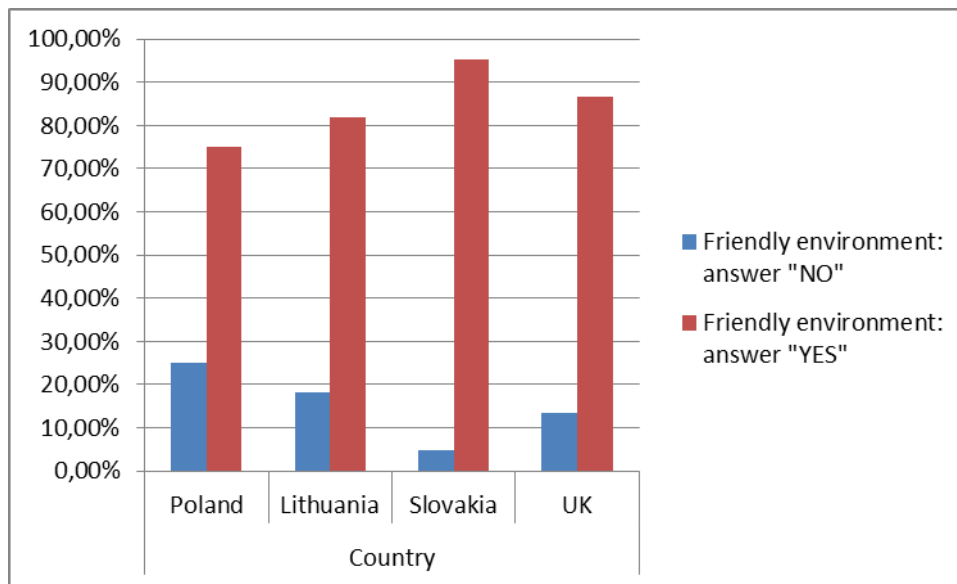
Kursų vertinimas – draugiška aplinka

		I22		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	8	24	32
	% šalyje	25.0%	75.0%	100.0%
	2 Skaičius	4	18	22
	% šalyje	18.2%	81.8%	100.0%
	3 Skaičius	1	20	21
	% šalyje	4.8%	95.2%	100.0%
	4 Skaičius	2	13	15
	% šalyje	13.3%	86.7%	100.0%
Viso	Skaičius	15	75	90
	% šalyje	16.7%	83.3%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3899; df 3; p, 273; Kramerio V, 208.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



34 pav. Kursų vertinimas – draugiška aplinka

Galimybė klausti ir veiklos komentarai (grįžtamasis ryšys) – dar vienas kursų bruožas labai vertintas senjorų. Šį kursų aspektą paminėjo beveik visi dalyviai (91.1 proc.). Ir dar reikia pažymėti, kad Slovakijoje visi dalyviai (100 proc.) pasirinko šį teiginį apie kursus. Tai įrodo, kad bendravimas senjorų mokyme – labai svarbu.

43 lentelė

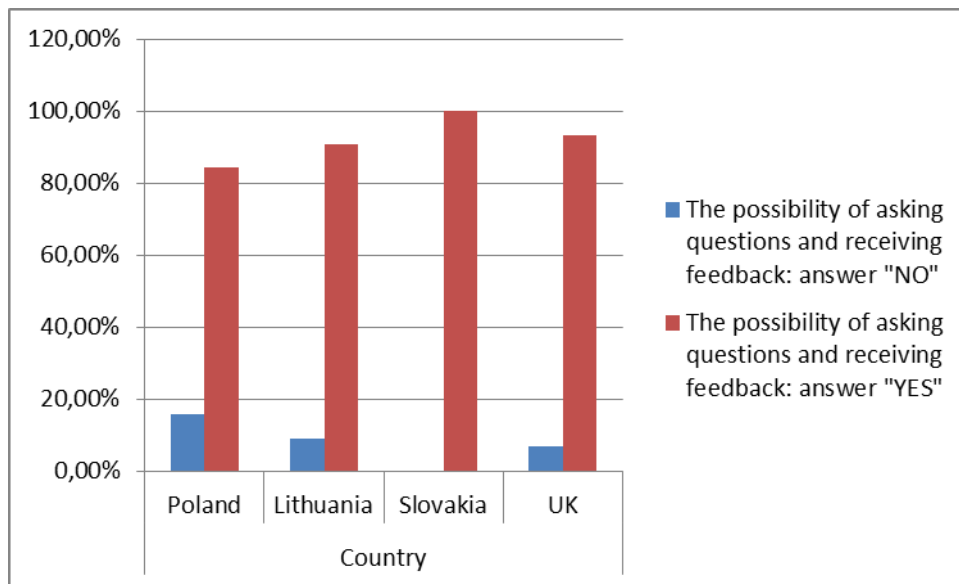
Kursų vertinimas – galimybė klausti ir veiklos komentarai

		I23		Viso
		0	1	
1	Skaičius	5	27	32
	% šalyje	15.6%	84.4%	100.0%
	Skaičius	2	20	22
	% šalyje	9.1%	90.9%	100.0%
Šalis	Skaičius	0	21	21
	% šalyje	0.0%	100.0%	100.0%
4	Skaičius	1	14	15
	% šalyje	6.7%	93.3%	100.0%
Viso	Skaičius	8	82	90
	% šalyje	8.9%	91.1%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,934; df 3; p, 269; Kramerio V, 209.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



35 pav. Kursų vertinimas – galimybė klausti ir veiklos komentarai

Ši studija leidžia daryti išvadą, kad poreikis bendrauti su mokytojais didėja su amžiumi. 97.7 proc. vyresniųjų senjorų teigė, kad galimybė klausti klausimus ir sulaukti veiklos komentario – kursų privalumas. O jaunesnieji senjorai patvirtino šį teiginį 85.1 proc. Verta atsižvelgti į tai, kad naujų technologijų pasaulis daugeliui senjorų – kažkas naujo ir visai nepažįstama, kaip ir skaitmeninio „naujų vietinių“ gyventojų kalba. Todėl labai svarbu, kad į senjorų klausimus būtų atsakoma kalba, kurią jie supranta.

44 lentelė

Kursų vertinimas – galimybė klausti ir veiklos komentarai – sklaida pagal amžių

		I23		Viso
		0	1	
Amžiaus kategorija	1	Skaičius	7	40
		% z Amžiaus kategorijoje	14.9	85.1%
		%		100.0%
	2	Skaičius	1	42
Viso		% z Amžiaus kategorijoje	2.3	97.7%
		%		100.0%
		Skaičius	8	82
		% z Amžiaus kategorijoje	8.9	91.1%
		%		100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 4,380; df 1; p, 036; Kramerio V, 221, Fišerio tikslus kriterijus, 060.

Šaltinis: projekto tyrimai.

45 lentelė

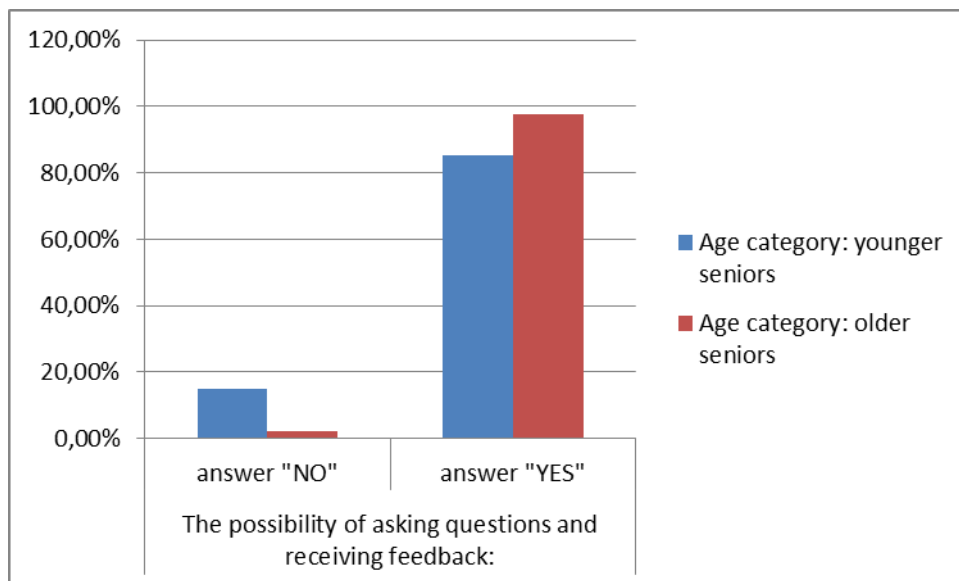
Kursų vertinimas – galimybė klausti ir veiklos komentarai – sklaida pagal amžių

- statistinis reikšmingumas apskaičiuotas Pirsono chi kvadrato kriterijus ir Fišerio tikslus kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pirsono chi kvadratas	4.380 ^a	1	.036		
Fišerio tikslus kriterijus				.060	.039
N kriterijus atitinkantis skaičius	90				

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Pastaba: Kramerio V,221.
Šaltinis: projekto tyrimai.



36 pav. Kursų vertinimas – galimybė klausti ir veiklos komentarai – sklaida pagal amžių

Grupės kolegų pagalba. Galimybė sulaukti pagalbos iš kitų šių kursų dalyvių atliko ir integravimo, ir komunikacinę funkciją. Bendras dalyvių skaičius, kurie manė šią galimybę esant privalumu - 56.7 proc., skirtumai tarp šalių nebuvo statistiškai reikšmingi.

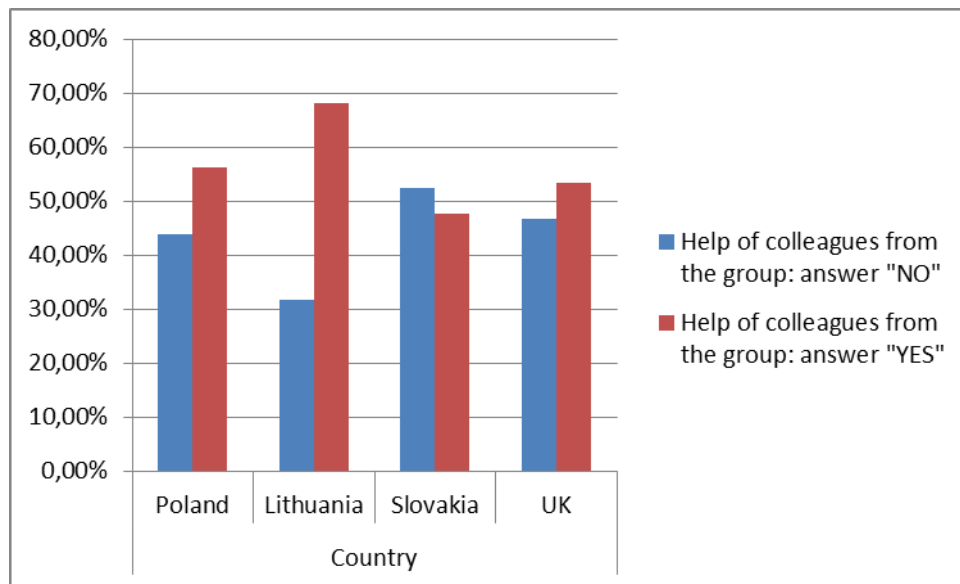
46 lentelė

Kursų vertinimas – Grupės kolegų pagalba

		I24		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	14	18	32
	% šalyje	43.8%	56.3%	100.0%
	2 Skaičius	7	15	22
	% šalyje	31.8%	68.2%	100.0%
	3 Skaičius	11	10	21
	% šalyje	52.4%	47.6%	100.0%
	4 Skaičius	7	8	15
	% šalyje	46.7%	53.3%	100.0%
Viso	Skaičius	39	51	90
	% šalyje	43.3%	56.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 1,958; df 3; p,c581; Kramerio V,141.
Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



37 pav. Kursų vertinimas – Grupės kolegų pagalba

Tačiau kolegų pagalbą gana skirtingai vertino skirtingų tipų kursų dalyviai ir šis vertinimas statistiškai reikšmingas. 46.7 proc. dalyvių iš tradicinių kursų manė kolegų pagalbą esant privalumu, o novatoriškame kurse tokia nuomonė pasitvirtino dar 20 proc. daugiau. Galima daryti išvadą, kad vietos nustatymu grįstas žaidimas tikrai įtraukia žaidėjus ir sudaro sąlygas senjorams atviriau elgtis su bendraamžiais, taip atsiranda daugiau progų bendrai veiklai sprendžiant kylančias problemas. Todėl socialiai šis metodas vertingesnis nei auditorinis metodas.

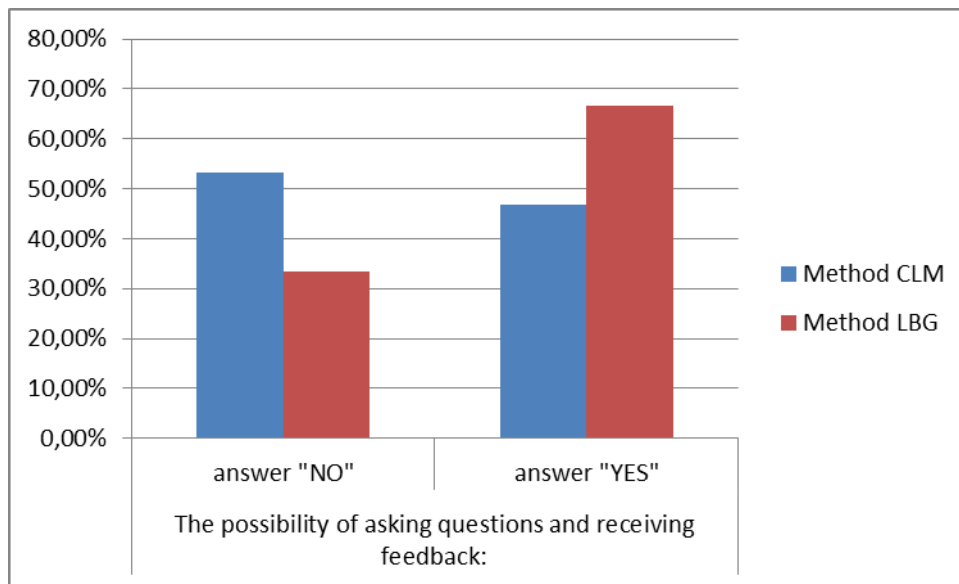
47 lentelė

Kursų vertinimas – grupės kolegų pagalba – sklaida pagal mokymo metodus

			I24		Viso
			0	1	
Metodas	1	Skaičius	24	21	45
		%, metodas	53.3%	46.7%	100.0%
	2	Skaičius	15	30	45
		%, metodas	33.3%	66.7%	100.0%
Viso	Skaičius		39	51	90
	%,metodas		43.3%	56.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,665; df 1; p, 056; Kramerio V, 202, Fišerio tikslus kriterijus ,088. Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



38 pav. Kursų vertinimas – grupės kolegų pagalba – sklaida pagal mokymo metodus

Senjorų buvo klausta ir apie sunkumus, kylančius kursų metu. Tik 26.7 proc. senjorų teigė, kad buvo **sunku nugalėti išmaniųjų baimę**. Toks atsakymas daugiausia aptinkamas Jungtinėje Karalystėje (40.0 proc.), ir tai gali būti susiję su joje buvusiu dideliu skaičiumi dalyvių, niekada nenaudojusių išmaniųjų telefonų.

48 lentelė

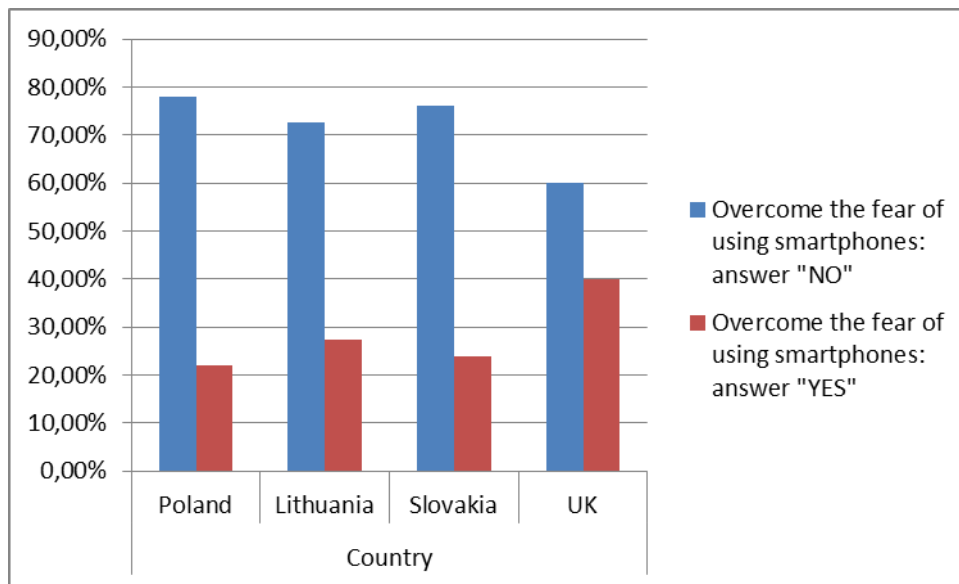
Kursų vertinimas – išmaniųjų baimės įveikimas

		I28		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	25	7	32
	% šalyje	78.1%	21.9%	100.0%
	2 Skaičius	16	6	22
	% šalyje	72.7%	27.3%	100.0%
	3 Skaičius	16	5	21
	% šalyje	76.2%	23.8%	100.0%
	4 Skaičius	9	6	15
	% šalyje	60.0%	40.0%	100.0%
Viso	Skaičius	66	24	90
	% šalyje	73.3%	26.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 1,831; df 3; p,608; Kramerio V,143.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



39 pav. Kursų vertinimas – išmaniųjų baimės įveikimas

Išmaniųjų baimė skiriasi pagal kursų tipą. Toks skirtumas aptinkamas beveik ties statistinio reikšmingumo riba. Po tradicinio kurso 36.5 proc. dalyvių vis dar teigė malšinantis baimę naudotis išmaniuoju telefonu, nes tai labai sudėtinga. Tik 17.8 proc. novatoriškų kursų dalyvių manė, kad išmanieji vis dar sudėtingi. Todėl galima daryti išvadas, kad vietos nustatymu grįstas žaidimas padeda įveikti technologijų baimę.

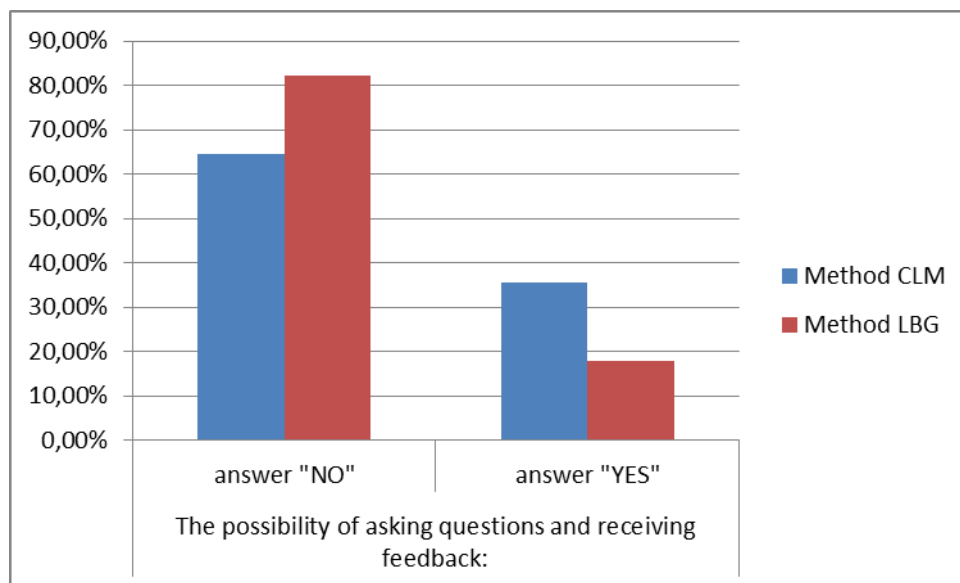
49 lentelė

Kursų vertinimas – išmaniųjų baimės įveikimas –sklaida pagal mokymo metodą

			I28		Viso I
			0	1	
Metodas	1	Skaičius	29	16	45
		% taikant metodą	64.4%	35.6%	100.0%
	2	Skaičius	37	8	45
		% taikant metodą	82.2%	17.8%	100.0%
Viso		Skaičius	66	24	90
		% taikant metodą	73.3%	26.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,636; df 1; p, 057; Kramerio V, 201, Fišerio tikslus kriterijus, 094. *Šaltinis:* projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



40 pav. Kursų vertinimas – išmaniųjų baimės įveikimas –sklaida pagal mokymo metodą

Bendras dalyvių skaičius, kurie manė, jog **naujų programėlių naudojimas kelia nepatogumus** sudarė 56.7proc., ir tarp šalių šie senjorų atsakymų skaičiai nelabai skyrėsi.

50 lentelė

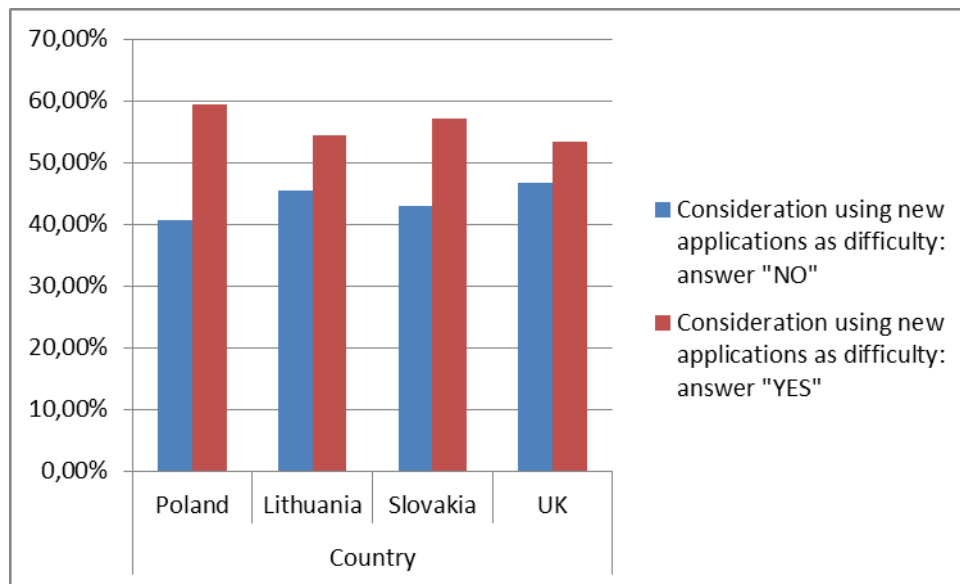
Kursų vertinimas – naujų programėlių naudojimas – sudėtinga

		I29		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	13	19	32
	% šalyje	40.6%	59.4%	100.0%
	2 Skaičius	10	12	22
	% šalyje	45.5%	54.5%	100.0%
	3 Skaičius	9	12	21
	% šalyje	42.9%	57.1%	100.0%
	4 Skaičius	7	8	15
	% šalyje	46.7%	53.3%	100.0%
Viso	Skaičius	39	51	90
	% šalyje	43.3%	56.7%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus, 206; df 3; p, 977; Kramerio V, 048.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



41 pav. Kursų vertinimas – naujų programėlių naudojimas – sudėtinga

Tik 32.2 proc. dalyvių teigė išgyvena dėl to, kad **bijo, jog iš jų juoksis** ir tokią baimę jie jautė kursų metu. Mažiausias skaičius taip atsakiusiųjų lenkų senjorai (18.8 proc.).

51 lentelė

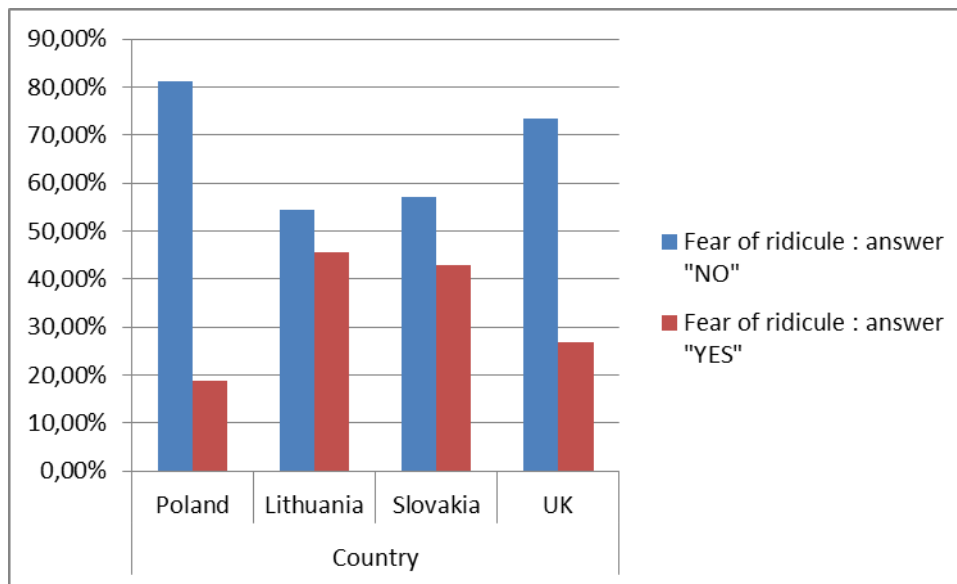
ursų vertinimas – baimė likti išjuoktam

		I30		Viso	
		0	1		
Šalis	1	Skaičius	26	6	32
		% šalyje	81.3%	18.8%	100.0%
	2	Skaičius	12	10	22
		% šalyje	54.5%	45.5%	100.0%
	3	Skaičius	12	9	21
		% šalyje	57.1%	42.9%	100.0%
	4	Skaičius	11	4	15
		% šalyje	73.3%	26.7%	100.0%
Viso		Skaičius	61	29	90
		% šalyje	67.8%	32.2%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 5,723; df 3; p, 12; Kramerio V, 252.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



42 pav. Kursų vertinimas – baimė likti išjuoktam

Baimė likti išjuoktam su amžiumi stiprėja. 41.9 proc. vyresniųjų senjorų jautė tokį diskomfortą kursų metu, o jaunesniųjų senjorų grupėje tokia problema suvokiama 23.4 proc.. Baimė likti išjuoktam gali būti siejama su menkais naujų technologijų taikymo įgūdžiais.

52 lentelė

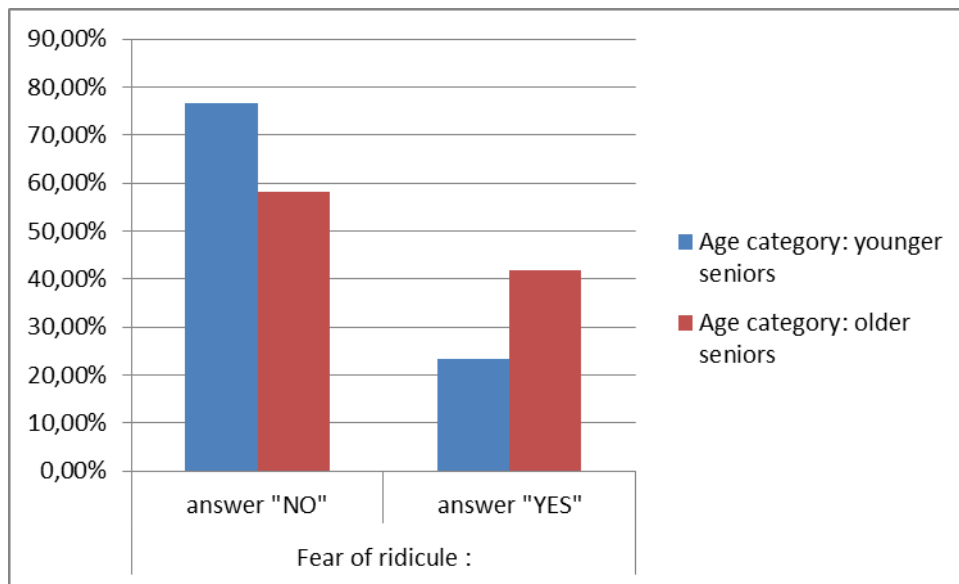
Kursų vertinimas – baimė būti išjuoktam – sklaida pagal amžių

			I30		Viso
			0	1	
Amžiaus kategorija	1	Skaičius	36	11	47
		% pagal amžiaus kategoriją	76.6%	23.4%	100.0%
	2	Skaičius	25	18	43
		% pagal amžiaus kategoriją	58.1%	41.9%	100.0%
Viso		Skaičius	61	29	90
		% pagal amžiaus kategoriją	67.8%	32.2%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,502; df 1; p, 061; Kramerio V, 197, Fišerio tikslus kriterijus, 074.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



43 pav. Kursų vertinimas – baimė būti išjuoktam – sklaida pagal amžių

Greitas kursų tempas 27.8 proc. dalyvių klievo kaip problema, bet tarp šalių išryškėjo reikšmingi skirtumai. Dažniausiai taip atsakantys buvo Jungtinėje Karalystėje (53.3 proc.) ir Lenkijoje (37.5 proc.). Kitose dviejose šalyse atsakymų procentas – labai mažas: Lietuvoje (13,6 proc.) ir Slovakijoje (9,5 proc.). Kursų skubus tempas atsirado dėl tyrimo dizaino. Tačiau būsimuose mokymuose tempą galima lėtinti, o žaidimų ar užsiėmimų nebūtina planuoti kasdien.

53 lentelė

Kursų vertinimas – kursų tempas

		I31		Viso
		0	1	
Šalys	1	20	12	32
	% šalyje	62.5%	37.5%	100.0%
	2	19	3	22
	% šalyje	86.4%	13.6%	100.0%
	3	19	2	21
	% šalyje	90.5%	9.5%	100.0%
	4	7	8	15
	% šalyje	46.7%	53.3%	100.0%
Viso	Skaičius	65	25	90
	% šalyje	72.2%	27.8%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 12,072; df 3; p, 007; Kramerio V, 366.

Šaltinis: projekto tyrimai.

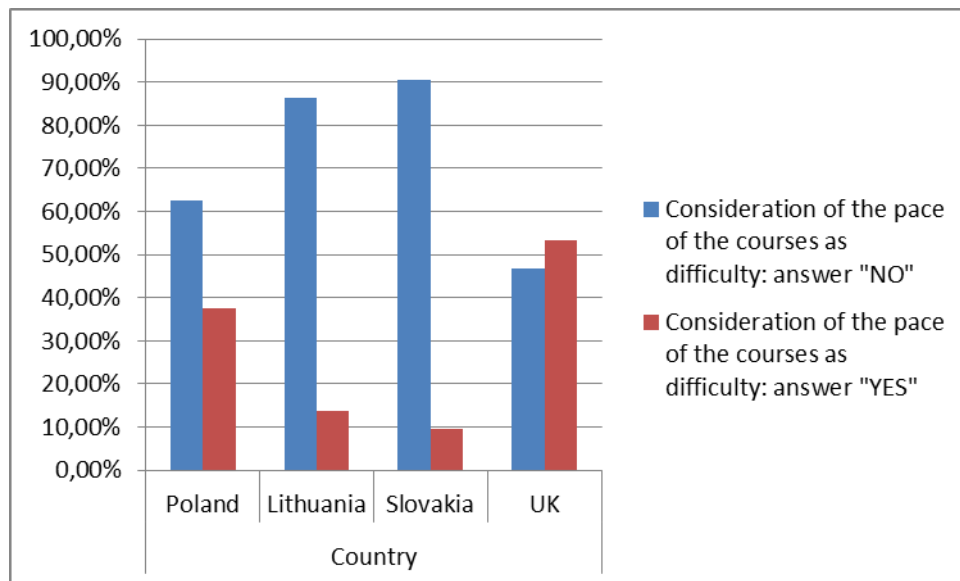
54 lentelė

Kursų vertinimas – kursų tempas – statistinis reikšmingumas matuojamas Pirsono chi kvadrato kriterijumi

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi kvadratas	12.072 ^a	3	.007
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 366.

Šaltinis: projekto tyrimai.



44 pav. Kursų vertinimas – kursų tempas

Kursų tempo problema koreliavo su kursų tipu. Tradicinio kurso dalyviams tik 15.6 proc. kursų tempas atrodė netinkamas, o novatoriškų kursų dalyviams net 40 proc. kursų tempas buvo per greitas. Įdomu, kad abiem kursams – pamokoms ir žaidimams buvo suplanuotas vienoda laiko trukmė. Tačiau, konkuravimo aplinkoje senjorai, besimokantys žaidimų patys spartino tempą, nes veržėsi laimėti. Taip jie pramoko susidoroti su užduotimis išradingiau, automatiškai ir intuityviai. Jų naujų technologijų baimė žymiai sumažėjo, o smalsumas ir drąsa imtis savarankiškų veiksmų išaugo.

55 lentelė

Kursų vertinimas – kursų tempas – sklaida pagal metodą

			Iš viso		Viso
			0	1	
Metodas	1	Skaičius	38	7	45
		%, metodas	84.4%	15.6%	100.0%
	2	Skaičius	27	18	45
		%, metodas	60.0%	40.0%	100.0%
Viso	Skaičius		65	25	90
	%, metodas		72.2%	27.8%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 6,702; df 1; p, 010; Kramerio V, 273. Fišerio tikslus kriterijus, 018.

Šaltinis: projekto tyrimai

56 lentelė

Kursų vertinimas – kursų tempas – sklaida pagal metodą – statistinis reikšmingumas

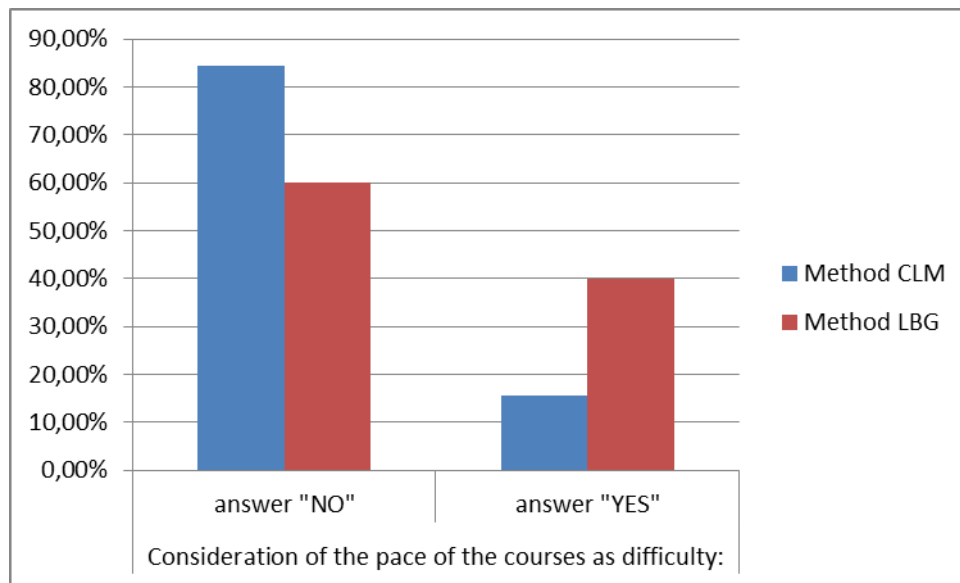
Pirsono chi kvadrato kriterijus ir Fišerio tikslus kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pirsono chi kvadratas	6,702 ^a	1	,010		
Fišerio tikslus kriterijus				,018	,009
N kriterijus atitinkantis skaičius	90				

Pastaba: Kramerio V, 273.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



45 pav. Kursų vertinimas – kursų tempas – sklaida pagal metodą

Į kursų tempą labiau reagavo vyresnieji senjorai – 37.2 proc. dalyvių šioje grupė jautė nepatogų tempą, jaunesniųjų senjorų grupėje tokia problema kilo tik 19.1 proc. Šią koreliaciją (ties statistinio reikšmingumo riba) tarp tempo įvardijimo kaip kursų trūkumo ir dalyvių amžiaus galima lengvai paaiškinti. Dalyvių paskirstymas į skirtingų tipų kursus buvo atsitiktinis, tarp kursų dalyvių dažnai pasitaikydavo amžiaus skirtumas virš dešimt metų. Todėl tempo diskomfortą jautė vyresni dalyviai.

57 lentelė

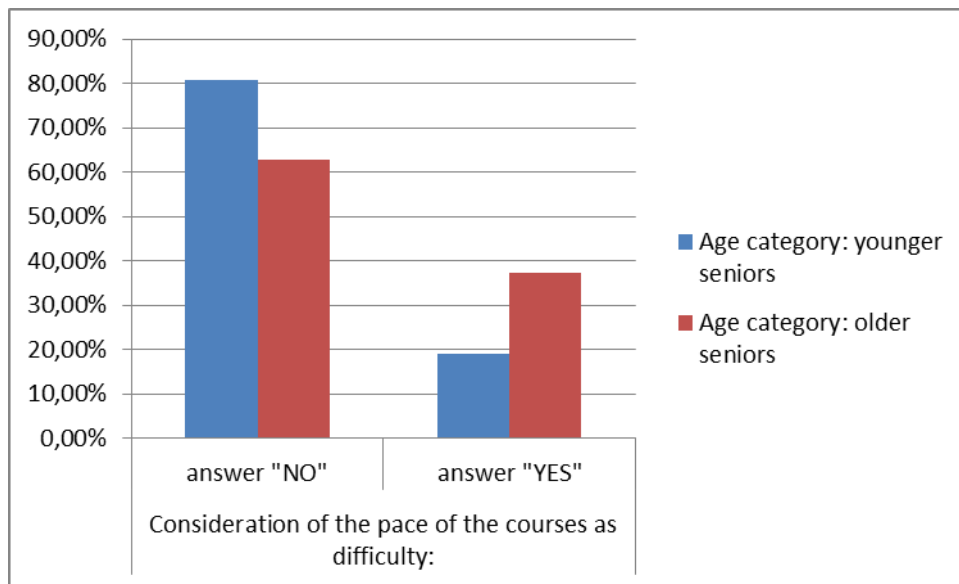
Kursų vertinimas – kursų tempas – sklaida pagal amžių

		I31		Viso
		0	1	
Amžiaus kategorija	1	38	9	47
	Skaičius	80.9%	19.1%	100.0%
	% amžiaus kategorijoje			
Amžiaus kategorija	2	27	16	43
	Skaičius	62.8%	37.2%	100.0%
	% amžiaus kategorijoje			
Total		65	25	90
	Skaičius	72.2%	27.8%	100.0%
	% amžiaus kategorijoje			

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 3,651; df 1; p, 056; Kramerio V, 201, Fišerio tikslus kriterijus, 064.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



46 pav. Kursų vertinimas – kursų tempas – sklaida pagal amžių

Daugeliui senjorų (76,7 proc.) kursų metu sprendžiamos užduotys nepasirodė sudėtingos. Tarp šalių neišryškėjo statistiškai reikšmingų skirtumų, nors pastebima įvairovė. Lenkijoje 34.4 proc. dalyvių manė, jog užduotys sudėtingos, Slovakijoje taip manė 23.8 proc. dalyvių, Jungtinėje Karalystėje 20.0 proc., o Lietuvoje tik 9.1 proc. Galima teigti, kad užduočių sudėtingumo lygmuo buvo nustatytas teisingai – jos nesudarė dalyviams papildomų kliūčių, bet padėjo susiformuoti naujiems gebėjimams.

58 lentelė

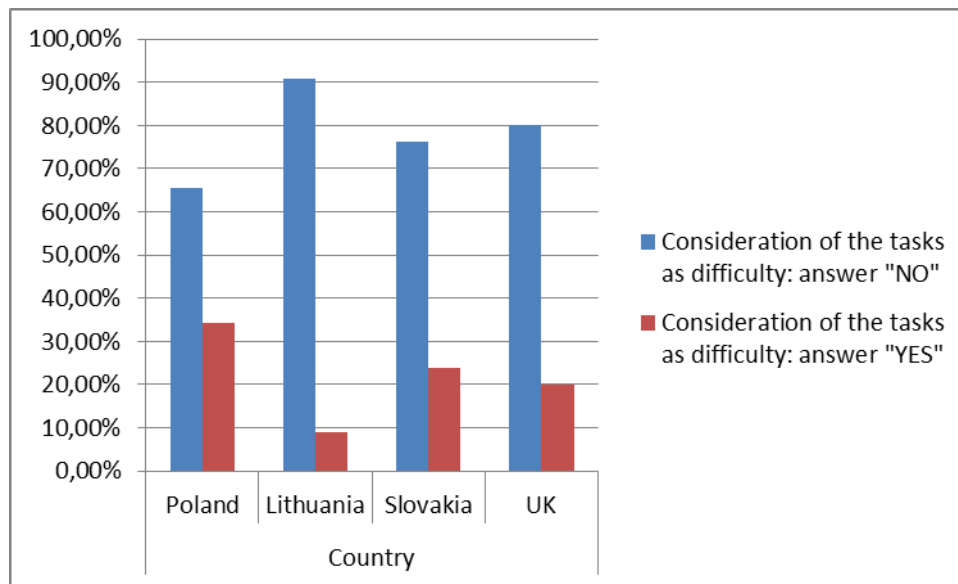
Kursų vertinimas – užduočių sunkumas

		I32		Viso
		0	1	
Šalis	1 Skaičius	21	11	32
	% šalyje	65.6%	34.4%	100.0%
	2 Skaičius	20	2	22
	% šalyje	90.9%	9.1%	100.0%
	3 Skaičius	16	5	21
	% šalyje	76.2%	23.8%	100.0%
	4 Skaičius	12	3	15
	% šalyje	80.0%	20.0%	100.0%
Viso	Skaičius	69	21	90
	% šalyje	76.7%	23.3%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 4,771; df 3; p, c189; Kramerio V, 230.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869



47 pav. Kursų vertinimas – užduočių sunkumas

Paskutinis klausimas, kurio klausėme dalyvių vertinimo anketoje – **ar kursai įgyvendino jų lūkesčius**. Senjorai galėjo rinktis iš trijų atsakymų: (1) taip, (2) iš dalies, (3) ne. Buvo ir ketvirta galimybė – atviras atsakymas, jei netiko nei vienas iš trijų pasiūlytų atsakymų. Dauguma senjorų atsakė, kad kursai jų lūkesčius patiesino. Didžiausias tokių atsakymų skaičius buvo Lietuvoje (95.5 proc.) ir Lenkijoje (90.6 proc.). Slovakija užėmė trečią vietą (81.0 proc.), o mažiausiai savo lūkesčius įgyvendino dalyviai Jungtinėje Karalystėje – 40.0 proc. visų atsakymų, ir dar 40.0 proc. atsakė „iš dalies“. Todėl galime teigti, kad projektas atitiko senjorų, labai reiklių besimokančiųjų, lūkesčius. Mažesnis taškų skaičius surinktas Jungtinėje Karalystėje gali būti dėl tos priežasties, kad visi dalyviai gavo kursų medžiagą anglų kalba, bet, nors ir gyvendami Londone, ne visi jų gerai mokėjo šią kalbą, todėl iškilo sunkumų suvokiant dalį turinio. Visgi, Jungtinėje Karalystėje 80 proc. dalyvių atsakė, kad kursai visai arba iš dalies atitiko jų lūkesčius.

59 lentelė

Kursų vertinimas – įgyvendinti lūkesčiai

		17				Viso	
		1	2	3	4		
Šalis	1	Skaičius	29	2	1	0	32
		% šalyje	90.6%	6.3%	3.1%	0.0%	100.0%
	2	Skaičius	21	1	0	0	22
		% šalyje	95.5%	4.5%	0.0%	0.0%	100.0%
	3	Skaičius	17	4	0	0	21
		% šalyje	81.0%	19.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	4	Skaičius	6	6	1	2	15
		% šalyje	40.0%	40.0%	6.7%	13.3%	100.0%
Viso		Skaičius	73	13	2	2	90
		% šalyje	81.1%	14.4%	2.2%	2.2%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 26,517; df 9; p, 002 Kramerio V, 313.

Šaltinis: projekto tyrimai.

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

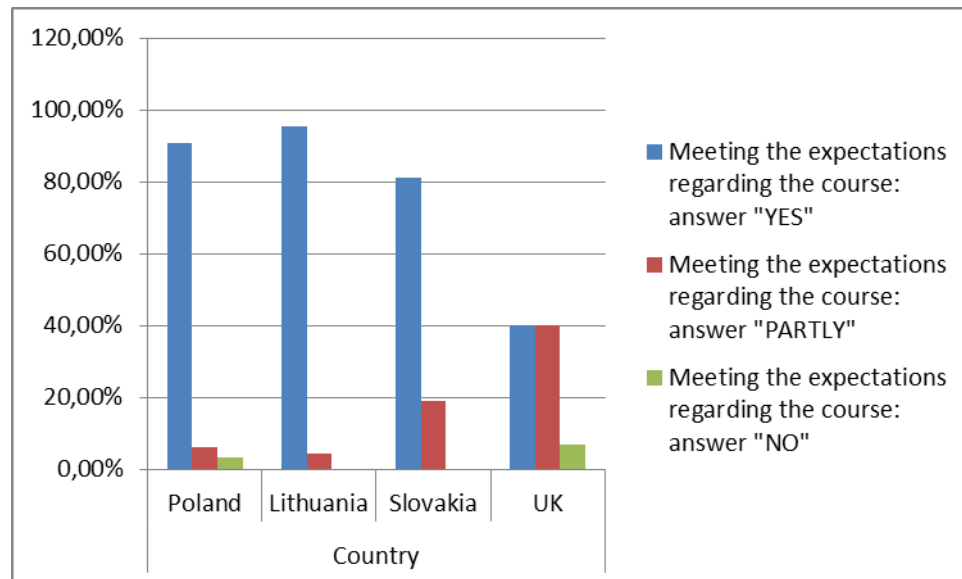
60 lentelė

Kursų vertinimas – lūkesčių įgyvendinimas - statistinis reikšmingumas Pirsono chi kvadrato kriterijus

	Vertė	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pirsono chi kvadratas	26.517 ^a	9	.002
N kriterijus atitinkantis skaičius	90		

Pastaba: Kramerio V, 313.

Šaltinis: projekto tyrimai.



48 pav. Kursų vertinimas – lūkesčių įgyvendinimas

Tarp lūkesčių įgyvendinimo ir kursų mokymo metodų reikšmingų neatitikimų neaptikta. Tai reiškia, kad scenarijų autoriai profesionaliai suplanavo abu kursus (tradicinį ir novatorišką). Įdėta daug pastangų, kad abu kursai senjorams būtų įdomūs, jie atitiktų jų poreikius ir lūkesčius.

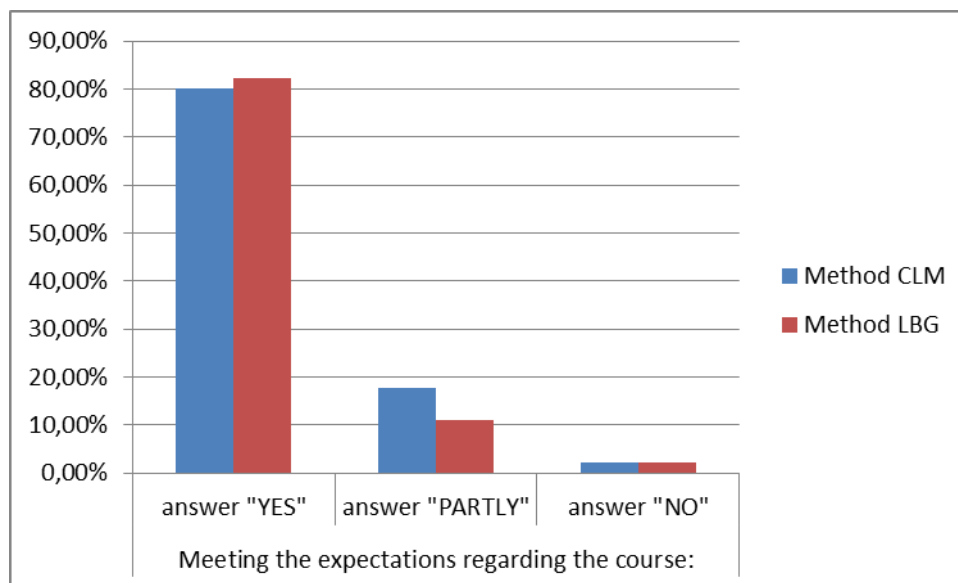
61 lentelė

Kursų vertinimas – lūkesčių įgyvendinimas – sklaida pagal mokymo metodą

			Iš viso				
			1	2	3	4	
Metodas	1	Skaičius	36	8	1	0	45
		% ,metodas	80.0%	17.8%	2.2%	0.0%	100.0%
	2	Skaičius	37	5	1	2	45
		% ,metodas	82.2%	11.1%	2.2%	4.4%	100.0%
Viso	Skaičius		73	13	2	2	90
	% ,metodas		81.1%	14.4%	2.2%	2.2%	100.0%

Pastaba: N 90; Pirsono chi kvadrato kriterijus 2,706; df 3; p, 439; Kramerio V, 173.

Šaltinis: projekto tyrimai.



49 pav. Kursų vertinimas – lūkesčių įgyvendinimas – sklaida pagal mokymo metodą

Apibendrinant dalyvių kursų vertinimus, mes, autoriai norėtume pabrėžti kelis aspektus:

- Abiejų mokymo metodų poveikis visose keturiose šalyse panašus, todėl galime teigti, jog abu metodai gana lankstūs ir gali būti taikomi įvairiose grupėse bet kurioje pasaulio dalyje.
- Kursams atrinktos tinkamos programėlės, senjorai jas vertino pozityviai ir teigė, kad jos naudingos ir įdomios.
- Ir žaidimų, ir pamokų scenarijuose suformuluotos užduotys pasirodė tinkamai parengtos: vertinant jų sudėtingumą – jos nepasirodė per sunkios, taigi, jos senjorams netapo mokymosi kliūtimi. Bet užduotys nebuvo ir per lengvos, nes kursų dalyviai pajuto technologijų iššūkį ir buvo paskatinti lavinti išmaniojo telefono naudojimo gebėjimus patraukliai ir sėkmingai.
- Abiejų kursų metu taikyti mokymų metodai senjorams įdomūs ir sėkmingai veikia. Todėl metodo pasirinkimą reiktų apmąstyti, atsižvelgiant į mokytojų išgales ir į senjorų pageidavimus.
- Visgi, novatoriškas metodas (vietos nustatymu grįstas žaidimas) žymiai pagreitina užduočių atlikimą (senjorai mokėsi dvigubu greičiu) ir sudaro galimybes formuoti elgsenos automatizmui.
- Be mokymo funkcijos, novatoriškas metodas dar atsiskleidė kaip skatinantis integravimą ir komunikaciją. Vietos nustatymu grįstas žaidimas spartina senjorų integraciją naujoje aplinkoje, ir pastūmėja juos link atviresnio draugavimo ir bendravimo su bendraamžiais.
- Novatoriškuose kursuose besimokantys senjorai įgavo daugiau pasitikėjimo savimi, su pasididžiavimu, net viršydami ką tik įgytas naujas galimybes įveikdavo kliūtis.
- Didesnę technologijų baimę tarp senjorų išreiškia vyrai nei moterys.
- Su amžiumi auga išmaniųjų telefonų naudojimo mokymų poreikis.
- Socialiniai senjorų poreikiai irgi su amžiumi auga. Šią visuomenės grupę stipriai motyvuoja mokytis išaugęs poreikis bendrauti su kitais asmenimis.
- Su amžiumi didėja baimė tapti pajuokos objektu.

Patarimai būsimiems kursų mokytojams

Mes manome, kad senjorų IKT mokymai daro teigiamą poveikį ir vyresnio amžiaus asmenims, ir jų mokytojams. Senjorai praturtėja žiniomis, o jaunesni jų mokytojai įgyja naujų įžvalgų į senjorų gyvenimą. Abiem pusėm – tai labai gausi, įdomi ir giliai įsirežianti patirtis.

Ko išmoko senjorai?

Daug senjorų įsijungė į mūsų mokymus su nulinėmis žiniomis, bet, pasak jų pačių, po kursų jie pasijuto patys gali naudoti išmaniuosius ir net programėles. Didžiausia bėda išmaniųjų naudojimo kursuose senjorus persekiojanti baimė, bet šie kursai gali padėti įveikti tokią baimę ir įgyti pasitikėjimo naudojant išmaniuosius ir programėles bei pasijusti labiau savarankiškais gyvenime. Be to, savo naujais gebėjimais senjorai gali nustebinti šeimynas ir draugus. Po kiekvieno užsiėmimo jie išgyvendavo džiaugsmą ir pasididžiavimą. Kitas labai svarbus mokymų rezultatas – senjorų socializacija, bendravimas komandoje, darbas poromis užsiėmimų organizavimo metodo kursuose, gerų santykių su bendraamžiais palaikymas. Vietos nustatymu grįsto žaidimo metu stebėjome dar stipresnį vienas kito palaikymą tarp senjorų. Dalyviai vieni kitiems padėdavo ir labai sėkmingai bendradarbiavo. Taip pat senjorai su malonumu bendravo su mokytojais, ypač jaunesnės kartos mokytojais. Jie buvo patenkinti draugiška atmosfera ir smagiais kursais.

Ką verta žinoti būsimiems kursų mokytojams?

1. Dalyvių skaitmeninis išmanymas ir bendros žinios labai skiriasi. Be to, dar matome ir amžiaus skirtumų, kyla nesutarimai. Kad išvengtumėte problemų, suskirstykite senjorus į dvi ar tris grupes, atsižvelgdami į jų rodomus gebėjimus ir pradinio testo rezultatus, taip kiekviena grupė galės mokytis savo tempu. Senjorai, kurie neturi tinkamų žinių irgi išgyvena, kad stabdo visos grupės darbus, su jais reikia elgtis kitaip, skirti daugiau dėmesio ir smulkiau viską paaiškinti. Kita vertus, greitesni studentai šiek tiek demotyvuoja aplinkinius, o patys pavydi kitiems skiriamo dėmesio.
2. Kursų pradžioje patartina parengti bendrą paskaitą apie išmaniuosius telefonus: kaip jie funkcionuoja, kuo skiriasi išmanieji nuo „neišmanėlių“, supažindinti su telefonų piktogramomis ir simboliais, telefonų nustatymais (WiFi, duomenų naikinimu, ekrano užsklanda, ir t.t.) ir teksto rinkimu.
3. Rekomenduojama kursų trukmė – dešimt dienų (2 valandos kasdien). Būna dalyvių, kurie mielai kasdien mokytųsi ilgiau.
4. Kursų metu gali kilti techninių sutrikimų, dėl jų senjorai stipriai kremtasi, nes nesupranta nei kas, nei kodėl vyksta. Būtina turėti Wi-Fi arba mobilaus interneto ryšį, ypač viešose erdvėse žaidžiant vietos nustatymu grįstus žaidimus. Tačiau daugiausia problemų gali kilti dėl įrangos savybių, ir dėl menkos senjorų patirties ja naudotis. Kai kurių senjorų telefonai labai seni, su išnaudota atminties kortele, nusekusiomis baterijomis, ir mažu ekranu. Visus išmaniuosius reikėtų techniškai suvienodinti, o senjorams rekomenduoti atsinešti įkrovėjus ar papildomą bateriją. Jei įmanoma, geriau senjorams įsigyti naujus telefonus. Technikos patikrinimą verta atlikti prieš užsiėmimus.
5. Mokytojai neprašo iš dalyvių asmeninių jų duomenų, ypač telefonų kodų, banko kodų ar slaptažodžių. Dalyvius reikia perspėti prieš užsiėmimus, kad jie turės

- įsiminti visus savo slaptažodžius.
6. Mokytojų skaičius. Kursų metu 12-os žmonių grupėje dirbo 2 mokytojai ir beveik visa laiką jiems talkino 2 stebėtojai. Esant galimybei, grupėje galėtų būti ir daugiau mokytojų, nes senjorams svarbus individualus aiškinimas.
 7. Dėl smulkaus teksto surinkimo ekrane galima pasitelkti specialų jutiklinį pieštuką, nes daugeliui senjorų sutrinka judesių motorika ir koordinavimas.
 8. Visi išmanieji skiriasi, ypač telefonai, su Android informacine sistema. Svarbu tai laiku prisiminti ir tam pasiruošti.
 9. Visuose išmaniuose reikia įregistruoti Google (g-mail) paskyras, nes yra senjorų, kurie tokių paskyrų neturi. O be jų neįmanoma parsisiųsti naujų programėlių. Išmaniesiems su iOS sistema reikia atidaryti AppStore paskyrą.
 10. Bendraujant su senjorais svarbiausia apsišarvuoti kantrybe. Jie – labai reiklūs mokiniai ir gali užduoti daugybę klausimų, kartais vis kartodami tuos pačius klausimus, bet jie labai vertina mokytojų kantrybę ir atvirą bendravimą. Senjorams nesmagu jaustis neišmanėliais, bet jie nori nesivarždami klausti. Priešingai nei senjorų vaikai ar anūakai, mokytojai skiria ir daugiau laiko, ir geranoriškai aiškina. Dažnai senjorų giminės nesivargina paaiškinti, o, tiesiog, sutvarko išmaniųjų problemas patys nepaaiškinę senjorams, kas atsitiko.
 11. Daugeliui senjorų mokymosi pasiekimai labai siejosi su jų emocine būseną. Kai senjorai pajunta, jog užduotis jiems nesiseka – juos tai demotivuoja ir jie tikisi, kad mokytojas pakartos praeitos pamokos žingsnius.
 12. Nepamirškite, kad senjorai labai pažeidžiami, jų sveikata ir atmintis gali būti jau pašliję, reikia atsižvelgti į šias sąlygas.
 13. Senjorus labai lengva išblaškyti, jie kartais užsikalba apie dalykus, nesusijusius su pamokos užduotimis. Todėl pamokos gale senjorai pavargsta ir mažai kuo besidomi.
 14. Pakartojimai – puikus viso kurso organizavimo metodas, per kontrolines užduotis, per tarpinius testus.
 15. Jei yra galimybė, pasiūlykite senjorams gerti (vandens) ir užkandžių, ypač pavasarį ir vasarą, kai įkaista oras.
 16. Kalbant apie vietos nustatymu grįsto žaidimo metodą, atkreipiame dėmesį, jog yra senjorų, kuriems svetimas „mokymasis žaidžiant“ stilius, jie renkasi tradicinį stilių, nes į kursus eina mokytis, o ne žaisti; labiausiai senjorus motyvuoja galimybė išmokti naudotis išmaniuoju telefonu, o ne laimėjimai. Kai kurie senjorai išreiškė savo susirūpinimą dėl šio metodo. Kita vertus, yra senjorų, kuriems jis patinka net labiau, nes jiems šis metodas atrodo „modernus“ ir „naujoviškas“.
 17. Mokant vietos nustatymu grįstų žaidimų dideliame mieste svarbiausia žaidimą sutelkti vieno rajono ar priemiesčio ribose. Nes gali atsitikti, jog senjorai per ilgai keliauja iki žaidimo vietos. Tai daro įtakos mokymosi procesui ir lankomumui.
 18. Oras nuolat kinta. Visada reikia parengti planą B, jei nepasiseks su oru.
 19. Erdvė. Įvairiems renginiams galima pasirinkti viešą erdvę, bet reikia iš anksto oficialiai susitarti su vietos savivalda dėl viešųjų erdvių naudojimo.
 20. Jei keičiate užsiėmimų vietą, dalyviai gali susipainioti. Nors prieš kiekvieną užsiėmimą primindavome apie pokyčius, yra pasitaikę, kad vienas ar kitas nuvykdavo neteisingu adresu. Auditorinio mokymo kurse išreikštas apgailestavimas, kad programėlės (pvz., Google Maps) neteko išbandyti gyvenimiškoje aplinkoje.

21. Jei kurse dalyvauja užsieniečiai (kai dėstomoji kalba nėra jiems gimtoji), užduotys gali būti sunkiau suvokiamos.
22. Mokymąsi motyvuoja bendras darbas su partneriu (pvz., vyro su žmona).
23. Kursų dalyviai išreiškė pageidavimus, kad ateityje į mokymus būtų traukiama:
 - Video ar TV parsisiuntimas telefonu
 - Žiniatinklio saugumas, duomenų rinkimas, fotokamera ir sutikimas bendrauti
 - Paieška žiniatinklyje
 - E-bankininkystės programėlės
 - Programėlės susijusios su elektroniniu apsipirkimu
 - Fotonuotraukų redagavimas
24. Ne visiems dalyviams mokytojos programėlės pasirodė naudingos, ypač daug kritikos išsakyta QR kodų skaneriams. Kai kurios programėlės (pvz.: WhatsApp) sunkiai valdomos, todėl jas sunku išmokti.
25. Jei yra galimybė, mokytojai turėtų sužaisti visus žaidimus patys ir juos perprasti prieš mokydami senjorus.
26. Dalis mokytojų mano, kad senjorų mokymui vietos nustatymu grįstus žaidimus geriausia derinti su auditorinio tipo užsiėmimais. Senjorai pramoksta programėlių pagrindus tradiciniu būdu, o tada išmėgina jas praktiškai žaisdami.

III Skyrius - Scenarijai

Ivadas

„Vietos nustatymu grįsti žaidimai kaip šiuolaikiško, originalus ir novatoriško vyresnio amžiaus asmenų mokymo ir mokymosi būdas: Metodo aprašymas“ skirtas mokytojams dirbantiems su vyresnio amžiaus asmenimis. Šios knygos dalies tikslas buvo sukurti programą apmokant vyresnio amžiaus asmenis naudotis naujomis technologijomis. Atsižvelgdami į jį autoriai suformavo 10 užsiėmimų skirtų mokyti vyresnio amžiaus asmenis naudotis išmaniais telefonais ir mobiliosiomis programėlėmis praktiškai taikomomis kasdieniame gyvenime. Mokymo metu vyresnio amžiaus asmenys mokytųsi elementarių išmaniojo telefono funkcijų, pvz.: fotografavimo, balso įrašymo, ir video, ir tokių patogių programėlių kaip WhatsApp, Google Translate, QR code scanner, Google Maps, Navigation, ir TripAdvisor. Visos šios funkcijos yra nemokamos visose projekto partnerių šalyse.

Ši knygos dalis susideda iš dviejų skyrių: žaidimų scenarijų ir užsiėmimų aprašymų. Ir žaidimai, ir užsiėmimai skirti tos pačios programos įgyvendinimui dviem skirtingais būdais. Žaidimų skyriuje yra 10 vietos nustatymu grįstų žaidimų ir šių užsiėmimų tikslas buvo apmokyti vyresnio amžiaus asmenis taikant pramoginio mokymo principus. Šis metodas visų pirma siekia pramogos, o ne mokymo. Tačiau pasiekiamas rezultatas įsisavinant žinias ir gebėjimus. Mokytojai įgyvendina programą žaisdami žaidimus, kurie jiems pateikiami su aprašymais, priedais ir kiekvieno žaidimo detalizavimu. Kiekvienas žaidimas susideda iš:

- Žaidimo scenarijaus, su detaliu didaktinių priedų žaidimui išvardijimu, žaidimo ir mokymo tikslų aprašymu, žaidimo tikslais ir lentelėmis su žaidimo, laiko ir patarimų mokytojui nuorodomis,
- Instrukcijos žaidėjams ir žaidimo taisyklės,
- Priedai, kuriuos galima atsispausdinti. Priedai gali būti skirtingų rūšių: instrukcijos, žemėlapiai, užduočių sąrašai ir pildymui skirtos lentelės.

Yra ir atskira žaidimo pradžioje atspausdintina lentelė kiekvienam žaidėjui, kur žymimi individualūs pasiekimai. Šioje lentelėje senjorai renka lipdukus. Žaidimo metodas numato, kad konkurencingumas palaikomas viso žaidimo metu, o kiekvienam žaidėjui nedelsiant žaidimo pabaigoje įteikiamas apdovanojimas – labai vertingi metodo aspektai. Kiekvieno žaidimo pabaigoje suskaičiuojami atskirų asmenų ir komandų rezultatai. Tokio konkuravimo tikslas susitelkti į žaidimo tikslus (įgyti smagios patirties, laimėjimus, fabulą, draugus), o ne į mokymosi tikslus. Visos priemonės parengtos taip, kad jas būtų lengva spausdinti ir naudoti. Mūsų nuomone, šis metodas suteikia vyresnio amžiaus žmonėms daugiau savarankiškumo kasdien naudojant išmaniuosius telefonus ir sudaro galimybes naudojant telefoną formuoti įpročius.

Žaidimus žaidė grupės Londone (angliška šios knygos dalis) ir Vroclave (lenkiška dalis), Vilniuje (lietuviška dalis) ir Trnavoje (slovakiska dalis), o visi žemėlapiai susieti su žaidimų vietomis. Tačiau, tokius žaidimus galima rengti bet kuriame mieste, tokiu atveju reikėtų keisti žemėlapius ir vietas ir pritaikyti juos lokaliai. Patariame patikrinti ir kiekvieną QR kodą prieš žaidžiant žaidimus, nes jie suderinti su URL puslapių

adresais, kurie ateityje gali kisti. QR kodus galima atnaujinti pasitelkiant QR kodų generatorių.

Tokiame žaidime mokytojas tik paspartina mokymosi eigą ir atsako į senjorų klausimus. Jokių paskaitų nereikia organizuoti, nes siekiama ugdyti besimokančiųjų savarankiškumą.

Kita vertus, yra pamokų/užsiėmimų dalis, kuri skirta įgyvendinti programą tradiciniais metodais (auditorinio mokymo metodais). Pamokos turinys toks pat kaip ir žaidimų versijoje, bet mokymo metodas kitas, tai yra mokymosi klasėje metodas. Į programą įeina:

- Užsiėmimo scenarijus, detalus didaktinių priedų būtinų užsiėmimo organizavimui sąrašas, mokymo tikslų aprašymas, ir lentelė su smulkiai nurodytu užsiėmimo laiko planu ir patarimais mokytojui.
- Spausdinimui parengti priedai. Jie gali būti skirtingų tipų: instrukcijos, užduočių sąrašas ir pildymui parengta lentelė.

Mokytojai turi vadovautis šiomis instrukcijomis organizuojant užsiėmimus. Užsiėmimai organizuojami tradiciškai „žingsnis po žingsnio“ būdu, su demonstruojamais mokymo priedais.

Mūsų tikslas buvo parenti tokią medžiagą, kuri yra „paprasta ir lengvai pritaikoma“. Šioje knygos dalyje kai kas kartoja – tai kas taikoma ir žaidimuose, ir tradiciniuose užsiėmimuose. Todėl visi scenarijai tokie kokie šiuo metu pateikti gali būti atspausdinti ir naudojami jiems skirtose pamokose.

Abu mokymo metodus testuota Londone, Vroclave, Vilniuje ir Trnavoje po du kartus. Iš pirmo žvilgsnio tradicinius užsiėmimus lengviau parengti ir tai pasitvirtino praktikoje. Tačiau, žaidimų užsiėmimai sėkmingesni ir jie teikia daug pramogos, o kas itin svarbu, jų pasiekti rezultatai ilgalaikiškesni, nes vyresnio amžiaus asmenys išmoksta naudoti išmaniuosius telefonus natūralioje aplinkoje, kur gausu įvairių trukdžių (kaip ir kasdieniame gyvenime), senjorai tampa jau pasirengę naujoviškesnėms programėlėms ir mobiliesiems. Jie suvokia kaip prisitaikyti prie naujo dizaino ar pasinaudoti programėlėmis, kurių dar visai nežino.

Mokytojas gali pasirinkti koks mokymo metodas labiau tinka jo ar jos mokiniams. Verta pastebėti, kad mokymo metu galima organizuoti užsiėmimus tik vienos metodikos stiliumi, bet šiuos metodus galima ir sujungti. Mes esame įsitikinę, kad šis „Vietos nustatymu grįstas žaidimų metodas kaip šiuolaikiško, originalaus ir novatoriško vyresnio amžiaus asmenų mokymo ir mokymosi metodo vadovas“ taps įdomia alternatyva senjorų mokyme mokant juos naujų technologijų.

Autoriai tikisi, kad abu mokymo metodai bus įdomūs ir sėkmingi mokant vyresnio amžiaus asmenis bet kurioje šalyje. Šis „Vietos nustatymu grįstas žaidimų metodas kaip šiuolaikiško, originalaus ir novatoriško vyresnio amžiaus asmenų mokymo ir mokymosi metodo vadovas“ yra nemokamas ir pasiekiamas laisvoje prieigoje (CC-BY-SA 3.0), prašome tik pažymėti #LoGaSET ženklą internetinius puslapius, kuriuose

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

būsimieji mokytojai dalinsis šios programos taikymo rezultatais. Mus labai domina šio metodo ateitis.

Jei turite klausimų, kviečiame kreiptis į LoGaSET sekėjų puslapį
<https://www.facebook.com/SeniorsICTEdutainmentLoGaSET/>
Sėkmės!

Žaidimų scenarijai

Scenarijus 1 – GooglePlay/AppStore

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- vardo kortelės, juostos, žymekliai,
- telefonai su interneto prieiga,
- priedas 1 – GooglePlay/AppStore naudojimosi instrukcija Google Translate aplikacijos instaliavimui,
- priedas 2 – GooglePlay/AppStore naudojimosi instrukcija TripAdvisor aplikacijos instaliavimui,
- priedas 3 – GooglePlay/AppStore naudojimosi instrukcija QR Scanner aplikacijos instaliavimui,
- priedas 4 – GooglePlay/AppStore naudojimosi instrukcija WhatsApp aplikacijos instaliavimui,
- priedas 5 – pavadinimų derinimas su aplikacijomis,
- priedas 6 – aplikacijų piktogramų atpažinimas,
- priedas 7 – aplikacijų pavadinimų atpažinimas,
- priedas 1-7 – pagrindinių užduočių sąrašas,
- priedas 8-12 – integracinių užduočių sąrašas,
- priedas 13 – vietos, kurioje vyksta žaidimas, žemėlapis,
- žaidimo taisyklės,
- lipdukai (normalios ir didelės šypsenėlės),
- medžiagų sąrašas 8-12 užduoties atlikimui (žirklės, popierius, klijai, rašikliai ir kt.), vokai,
- rezultatų sumavimo lentelė parengta skaitmeninėje versijoje ("excel").

Užsiėmimo tema – mokymų dalyvių integravimas(-is) ir susipažinimas su GooglePlay ir AppStore aplikacijomis

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: susipažinimas su Google Play ir AppStore aplikacijomis, jų atsisiuntimas ir instaliavimas

Mokymų pasiekimai:

- Dalyviai žinos, kaip naudotis GooglePlay ar AppStore aplikacijomis.
- Dalyviai supras aplikacijų naudą kasdieniniame gyvenime bei atvirumo su kitais mokymosi dalyviais svarbą.
- Dalyviai gebės atsisiųsti GooglePlay ar AppStore aplikacijas ir bendradarbiauti grupėse.

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams) – viso maršruto, pažymėto skaičiais žemėlapyje, įveikimas; visų užduočių suradimas ir jų atlikimas.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi komandas traukiant lapelius su skirtingais simboliais pvz. kvadratu ar apskritimu.

Kiekviena komanda eina į vietą, nuo kurios prasidės žaidimas. Komandos gauna šiuos dokumentus: (1) žaidimo instrukcijas, kuriose pateikti: tikslas, taisyklės, laimėjimo sąlygos; (2) žaidimo vietos planas (žemėlapis) su nurodytomis vietomis, kuriose reikės atlikti užduotis; (3) pirmos užduoties instrukcijos (priedas 1: skirtas išmaniajam telefonui su Android sistema ar priedas arba skirtas išmaniajam telefonui su iOS sistema).

Kiekviena komanda, vadovaujantis gautu žemėlapiu, ieško tolimesnių užduočių, išdėstytų skirtingose vietose. Suradus nurodytą vietą, kurioje yra užduotis, komandai pateikiamas vokas su užduotimi ir jos atlikimo instrukcija. Pateikiamos dviejų rūšių užduotys: pagrindinės užduotys (susiję su „GooglePlay“ ar „AppStore“) ir integracijos užduotys. Komanda turi surasti visas, žemėlapyje nurodytas vietas ir atlikti visas užduotis. Dalyviai gauna lipduką (šypsėnėlę) už kiekvieną atliktą užduotį.

Už kiekvieną atliktą užduotį dalyviai gauna lipduką (normalaus dydžio šypsėnėlę). Kiekvienas dalyvis, kuris turi visas instaliuotas programas gauna papildomą lipduką (didesnio dydžio šypsėnėlę).

Laimėjimo sąlygos – kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsėnėlių). Laimi komanda turinti didesnę lipdukų skaičių.

Žaidimo planas:

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	<p>Dalyvių pasveikinimas, ledlaužis</p> <p>Dalyvių skirstymas į dvi komandas</p> <p>Kiekviena komanda eina į vietą, nuo kurios prasidės žaidimas. Kiekviena komanda susipažįsta su žaidimo tikslais ir taisyklėmis.</p>	<p>Diskusija, žaidimas</p> <p>Loterija</p>	<p>10 min.</p> <p>5 min.</p> <p>15 min.</p>	<p>Aprašymas: kiekvienas dalyvis pasako savo vardą pridėdam būdvardį, apibūdinantį jo charakterį ir prasidedantį iš pirmos vardo raidės (pvz.: <i>Agnė aktyvi, Monika miela</i>).</p> <p>Dalyviai suskirstomi į dvi komandas traukiant lapelius su skirtingais simboliais pvz.: kvadratu ar apskritimu. Dalyvių suskirstymas į šias dvi komandas turi būti išlaikytas visų mokymų metu.</p> <p>Kiekviena komanda yra lydimas dėstytojo. Dalyviai gauna instrukcijas su žaidimo tikslais ir laimėjimo sąlygomis. Dėstytojas atsako į iškilius klausimus.</p>
2. Pirma užduotis	<p>Atrasti išmaniajame telefone GooglePlay ar AppStore aplikacijas ir instaliuoti Google Translate aplikaciją</p>	<p>Kvestas</p>	<p>15 min.</p>	<p>Dalyviai gauna pirmą užduotį (kvestą) su instrukcijomis (priedas 1 GooglePlay/AppStore) ir ją išsprendžia. Užduotis (kvestas) sprendžiama vietoje nuo kurios prasideda žaidimas. Užduoties teisingam atlikimui yra reikalingas žaidimo atlikimo vietos žemėlapis, kurį dalyviai gauna tik atlikus pirmąją užduotį. Įvertinama kiekviena atlikta užduotis bei</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				įteikiami lipdukai.
3. Žaidimas	Dalyviai, naudojant žaidimo žemėlapi, ieško pažymėtų kitų užduočių vietų bei jas atradus – išsprendžia kvestą.	Kvestai	50 min.	<p>Žemėlapiuose, kuriuos gauna dalyviai yra pažymėtas maršrutas, kuriame yra pažymėtos užduočių atlikimo vietos. Užduotys yra kelių rūšių: pagrindinės užduotys - aplikacijų instaliavimas naudojant GooglePlay (priedas 2) AppStore (priedas 2): (1) TripAdvisor aplikacija, (2) QR Scanner aplikacija, (3) WhatsApp aplikacija; minėtų aplikacijų piktogramų atpažinimas (priedas 5): (4) atrasti ir susieti aplikacijos piktogramą (priedas 6), (5) viktorina - ką turėtumėm naudoti parsisiunčiant aplikaciją (priedas 7). Integracinės užduotys: (6) pomėgiai (priedas 8), (7) sukurti komandos pavadinimą ir jos simbolį (priedas 9), (8) užduoti klausimą trims nepažįstamiems žmonėms (priedas 10), (9) pastatyti bokštą iš rastų aplinkoje daiktų (priedas 11), (10) sudainuoti draugystės dainą (priedas 12).</p> <p>Komanda savarankiškai ieško užduočių, kurių buvimo vietos yra pažymėtos žemėlapyje. Atradus jas, komanda gauna</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				užduotį su atlikimo instrukcija. Kiekviena užduotis su aprašymu ir jos atlikimo instrukcija turi būti voke ir palikta žemėlapyje pažymėtoje vietoje.
4. Baigiamoji užduotis - įgytų žinių ir įgūdžių patikrinimas	Kiekvienas dalyvis parodo dėstytojui savo išmaniojo telefono ekraną		10 min.	Kiekvienas dalyvis parodo dėstytojui savo išmaniojo telefono ekraną. Dėstytojas skiria kiekvienam komandos dalyviui lipduką už visas instaliuotas aplikacijas (TripAdvisor, QR Scanner, WhatsApp, Google Translate). Komanda, kuri visas užduotis atliko pirma, gauna papildomą lipduką (didesnio dydžio šypsenėlę).
5. Pabaiga	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų komandos paskelbimas		5 min.	Skaiciuojami bei sumuojami lipdukai, paskelbiamas laimėtojas. Rezultatai įkeliami į bendrą rezultatų lentelę. Kiekvienas normalaus dydžio lipdukas įvertinamas 1 tašku, kiekvienas didesnio dydžio lipdukas įvertinamas 3 taškais. Svarbu įvertinti ir suskaičiuoti taškus po kiekvieno žaidimo.
6. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	Pasitenkinimo klausimynas.

Mokymų dalyvių integravimas(is) ir supažindinimas su GooglePlay ir AppStore aplikacijomis – Instrukcija dalyviams

Žaidimo tikslas - viso maršruto pažymėto skaičiais žemėlapyje įveikimas: visų užduočių suradimas ir jų atlikimas.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi komandas traukiant lapelius su skirtingais simboliais, pvz. kvadratas ar apskritimas. Komandoms pradžioje žaidimo pateikiami šie dokumentai: (1) žaidimo instrukcija su žaidimo tikslu, taisyklėmis bei laimėjimo sąlygomis; (2) žaidimo vietos planas (žemėlapis) su nurodytomis stotelėmis, kuriose reikės atlikti užduotis; (3) Pirmos užduoties instrukcijos (priedas 1 skirtas išmaniajam telefonui su AndroidOS arba iOS sistema).

Kiekviena komanda ieško tolimesnių užduočių vadovaujantis gautu žemėlapiu. Suradus užduoties vietą, komanda gauna užduotį kartu su instrukcijomis reikalingomis jos įgyvendinimui. Komanda turi surasti ir atlikti visas užduotis nurodytas žemėlapyje.

Už kiekvieną atliktą užduotį dalyviai gauna lipduką (šypsėnėlę). Jeigu kiekvienas komandos dalyvis aktyviai dalyvauja atliekant užduotį, komanda gauna papildomą lipduką (šypsėnėlę).

Laimėjimo sąlygos – surinkti kiekvienai komandai kuo daugiau lipdukų (šypsėnėlių).

Priedas 1	Jūsų Kvestas yra susipažinti su GooglePlay ("Android" sistema) arba "AppStore" ("iPhone"). Jūs turėtumėte įdiegti "Google Translate" programą pagal pateiktą instrukciją (priedas 1) "GooglePlay" arba "AppStore".
Priedas 2	Jūsų Kvestas yra susipažinti su GooglePlay ("Android" sistema) arba "AppStore" ("iPhone"). Jūs turėtumėte įdiegti "TripAdvisor" programą pagal pateiktą instrukciją (priedas 2) "GooglePlay" arba "AppStore".
Priedas 3	Jūsų Kvestas yra susipažinti su GooglePlay ("Android" sistema) arba "AppStore" ("iPhone"). Jūs turėtumėte įdiegti "Qr Code Scanner" programą pagal pateiktą instrukciją (priedas 3) "GooglePlay" arba "AppStore".
Priedas 4	Jūsų Kvestas yra susipažinti su GooglePlay ("Android" sistema) arba "AppStore" ("iPhone"). Jūs turėtumėte įdiegti "WhatsApp" programą pagal pateiktą instrukciją (priedas 4) "GooglePlay" arba "AppStore".
Priedas 5	Turėtumėte atpažinti programų piktogramas, kad galėtumėte atsisiųsti naują programą.
Priedas 6	Jūs turėtumėte piktogramas paveikslėlių susieti su jos pavadinimu.
Priedas 7	Atsakykite į klausimą: kokią programą turėtumėte naudoti, kad galėtumėte atsisiųsti aplikaciją į savo išmanųjį telefoną? (Teisingi atsakymai yra b ir e).

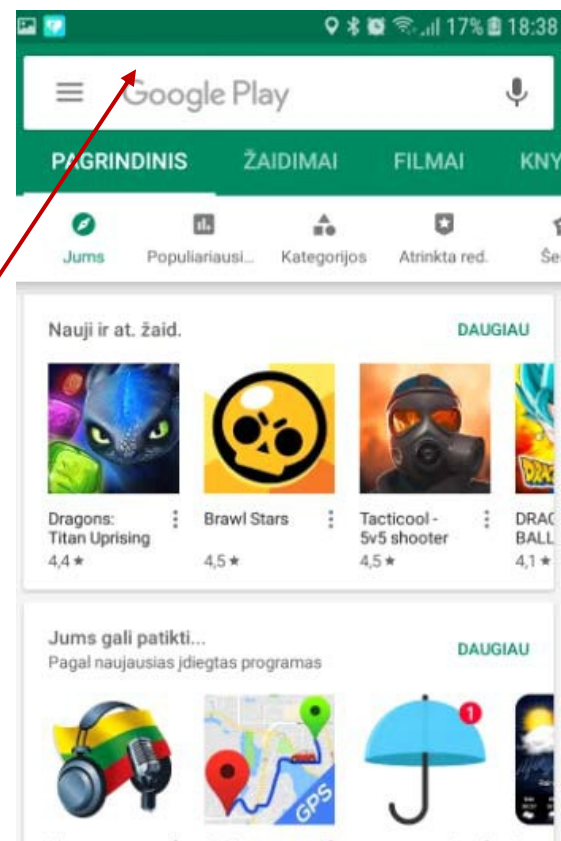
"Google Play" naudojimo instrukcija aplikacijos "Google Translate" instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“.² Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė



„Google Play“
piktograma

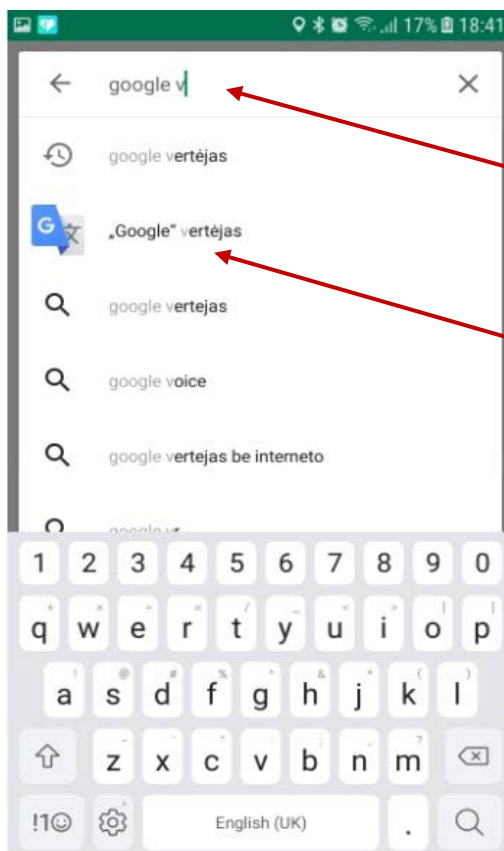
2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą "Google Play".



“Google Play” paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

² iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų "Apple" produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

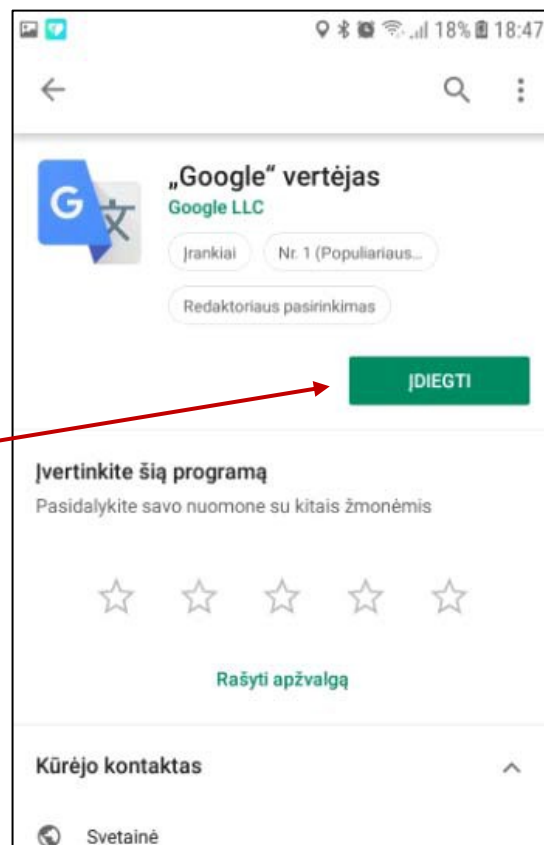
3. Jūs turėtumėte pamatyti "Google Play" pagrindiniame lange, paieškos lauką.



Paspauskite ant sąrašę atsiradusios jums reikiamos programos

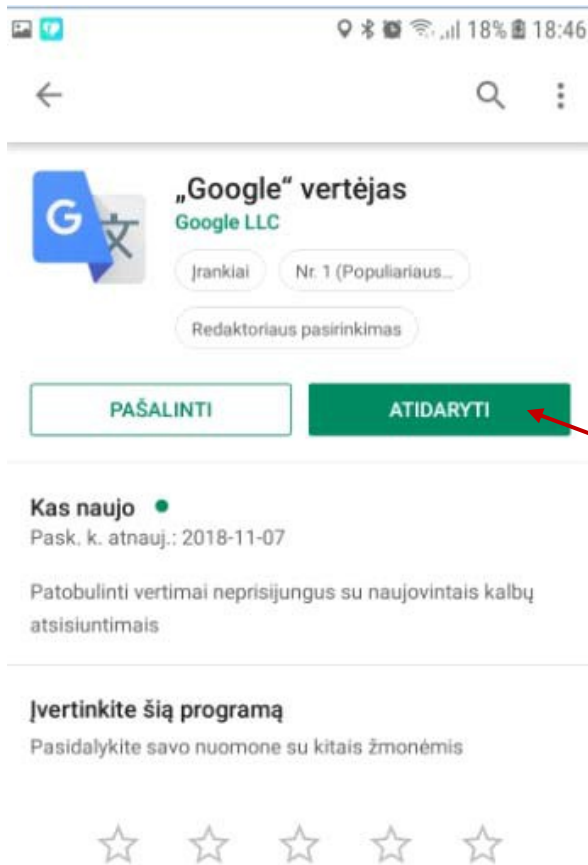
Šioje vietoje įrašykite ieškomos programos pavadinimą

4. Turėtumėte pamatyti ieškomos programos langą. Įdiekite programą.



Paspauskite „Įdiegti“

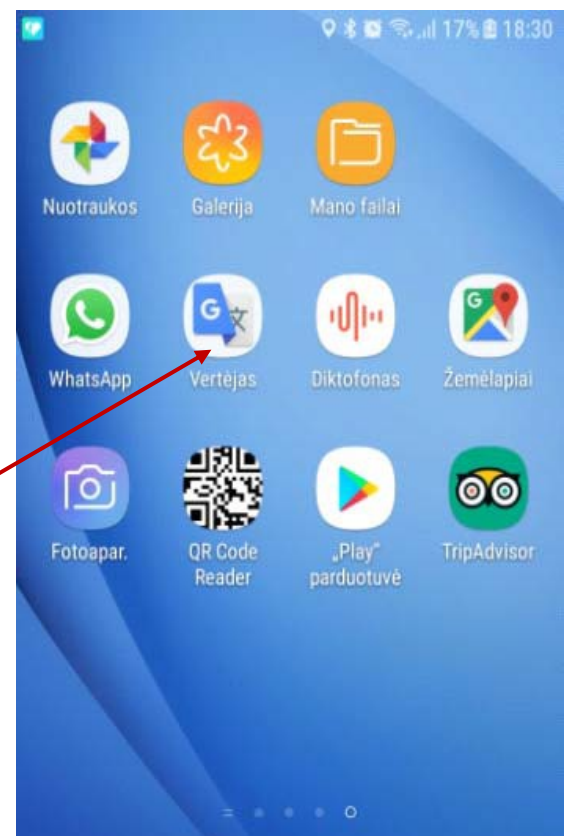
- Kai paspausite „Įdiegti“, aplikacija bus atsisiųsta. Kai programa bus įdiegta, turėtumėte pamatyti piktogramą „Atidaryti“ - paspauskite ją.



Paspauskite „Atidaryti“

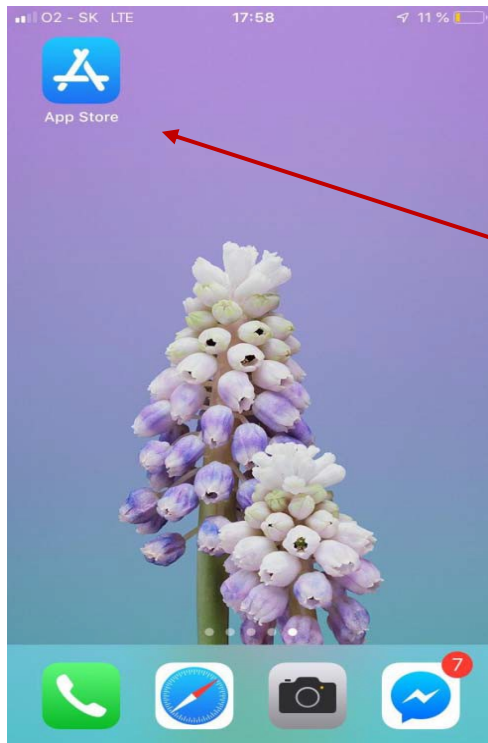
- Išmaniojo telefono ekrane pamatysite įdiegtos Google Vertėjas piktogramą.

Norėdami naudotis programa „Vertėjas“ Paspauskite ant piktogramos



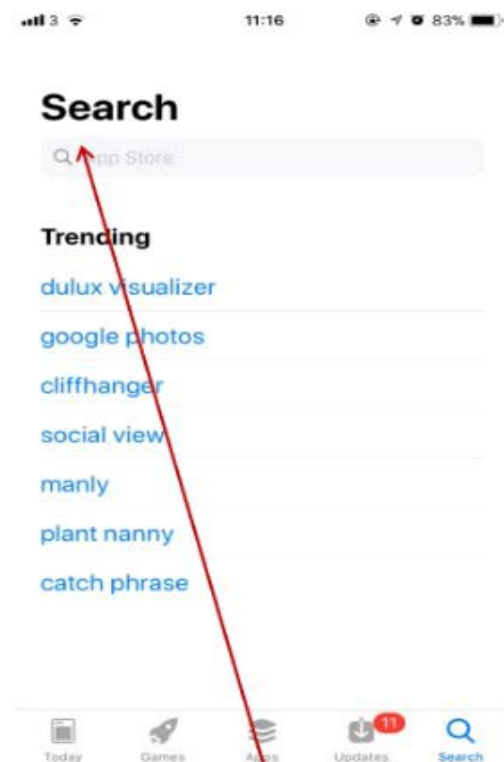
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „Google Translate" instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



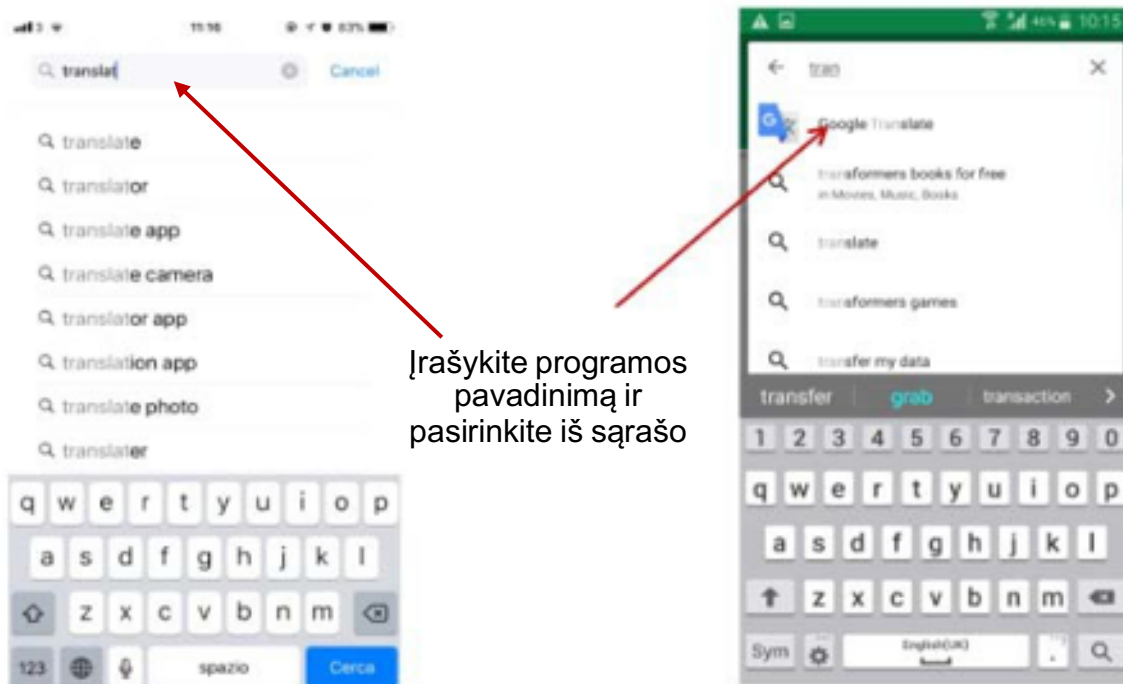
„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore" vaizdą.



Įrašykite ieškomos
programos

3. Programos „Google Translate“ suradimas

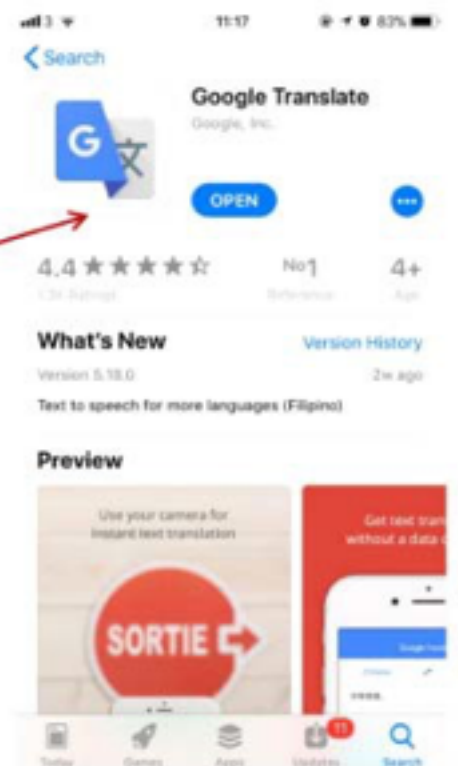


4. Programos atsisiuntimas.

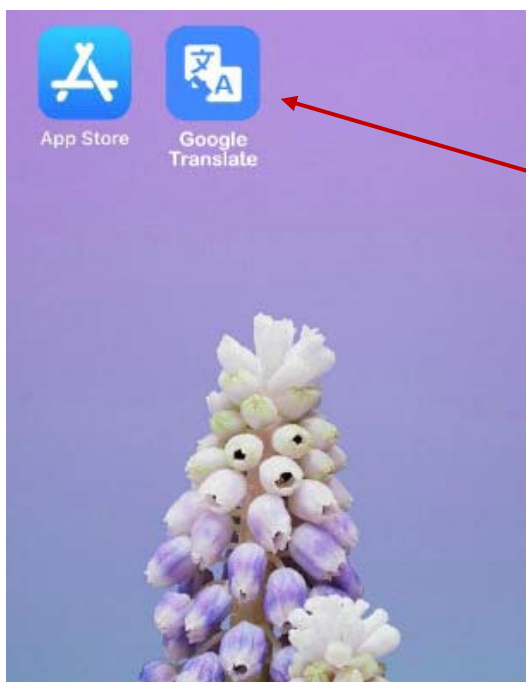


5. „GoogleTranslate“ programos atidarymas. Kai programa bus atsisiųsta ir įdiegta, pamatyti piktogramą „Open“ - paspauskite ją.

Norėdami atidaryti
programą,
paspauskite „Open“



6. Savo išmaniojo telefono ekrane matysite atsisiųstą „Google Translate“ programos piktogramą.



Norėdami naudoti "Google
Translator" programą, paspauskite
ant piktogramos

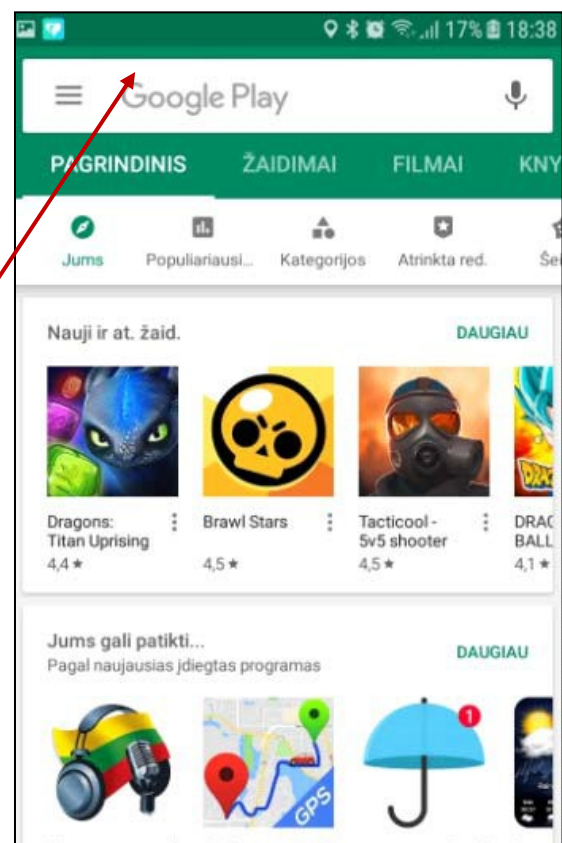
„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos „TripAdvisor“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



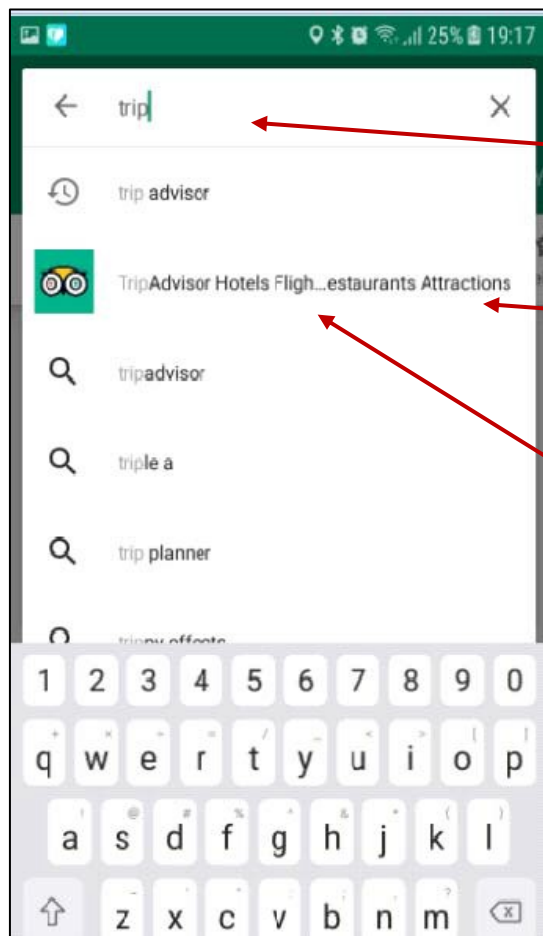
„Google Play“
piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.



„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.



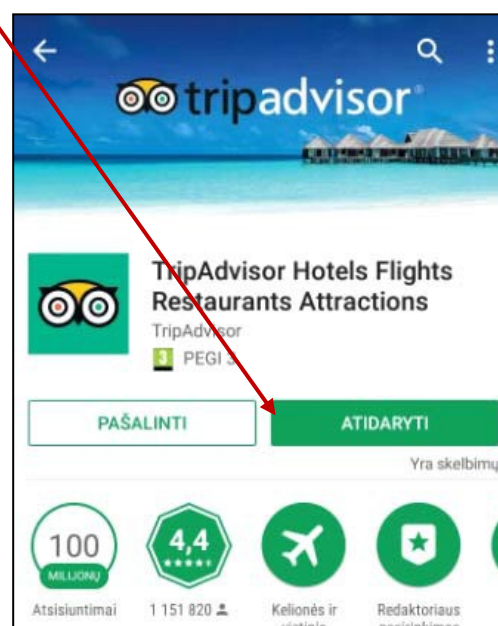
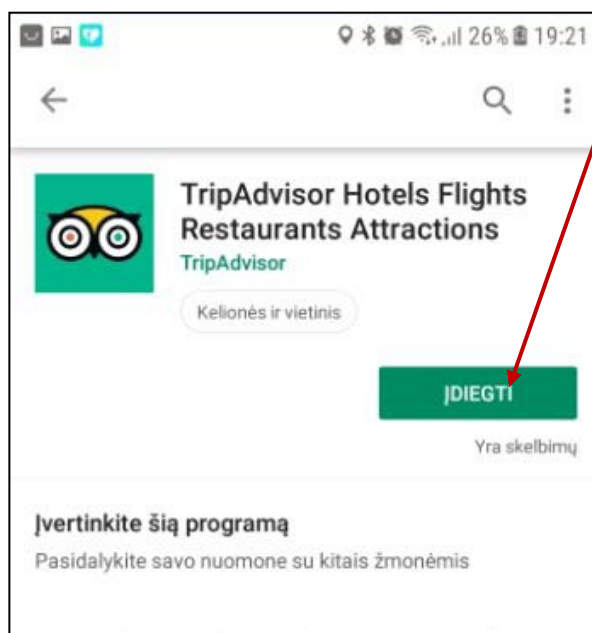
Šioje vietoje įrašykite ieškomos programos pavadinimą

Paspauskite ant sąrašą atsiradusios jums reikiamos

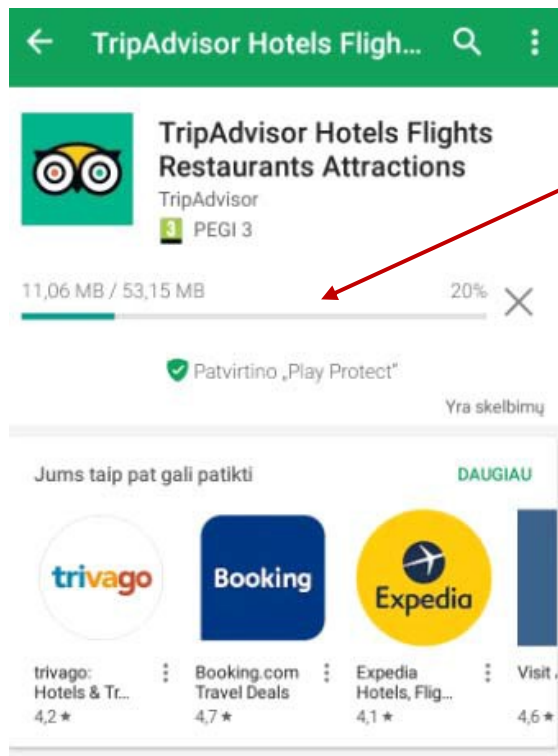
Paspauskite ant Jums reikiamos programos

4. Radę "TripAdvisor" programą, paspauskite "Įdiegti" arba "Atidaryti".

Paspauskite „Įdiegti“ ir/arba „Atidaryti“

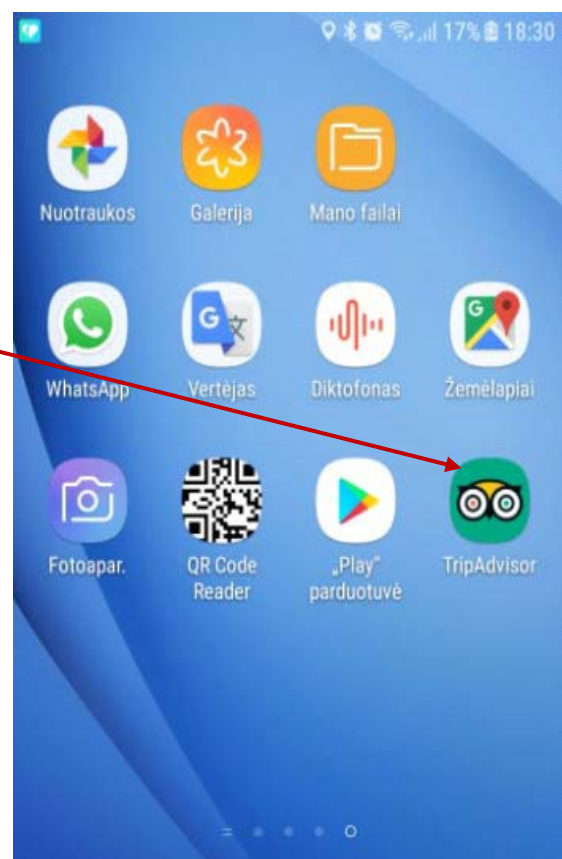


5. Turėtumėte pamatyti liniją, kurioje parodomas programos įdiegimo procesas.



6. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.

„Trip Advisor“ piktograma



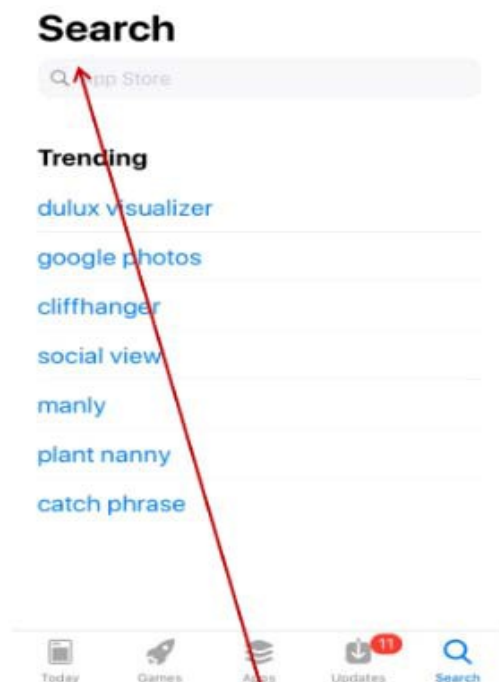
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „TripAdvisor“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį "AppStore" vaizdą.



Įrašykite ieškomos programos

3. Norėdami parsisiųsti „TripAdvisor“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.

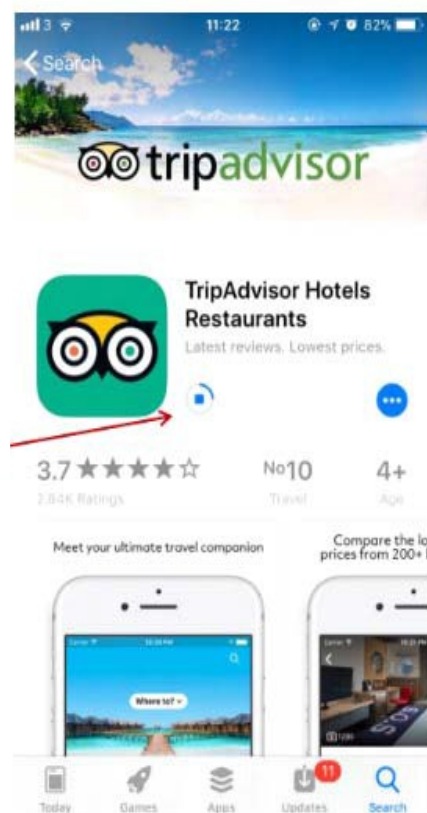


Spausti šį mygtuką



4. Pradėję diegti "Trip Advisor" programą, matysite diegimo procesą.

Diegimo proceso



5. Kai bus įdiegta programa, turėtumėte matyti „Open“ – programos atidarymo užrašą.

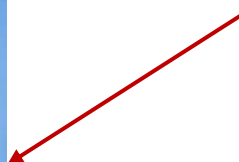
Norėdami atidaryti programą, spauskite



6. Programa turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Šią programą galite rasti savo išmaniojo telefono ekrane.

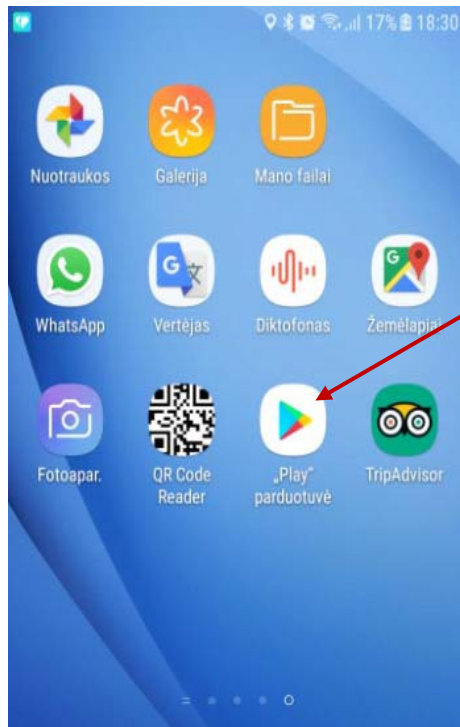


„TripAdvisor“ programos piktograma



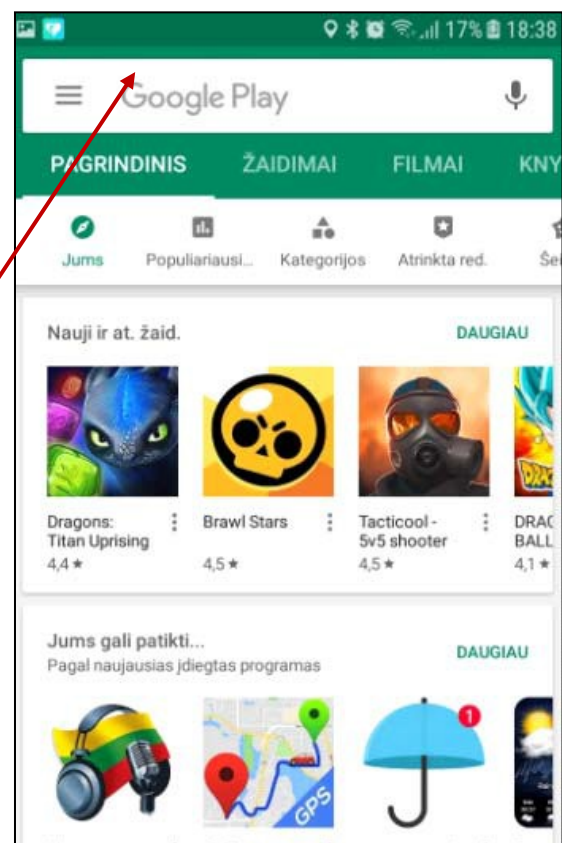
„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos "QR Code Reader" instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



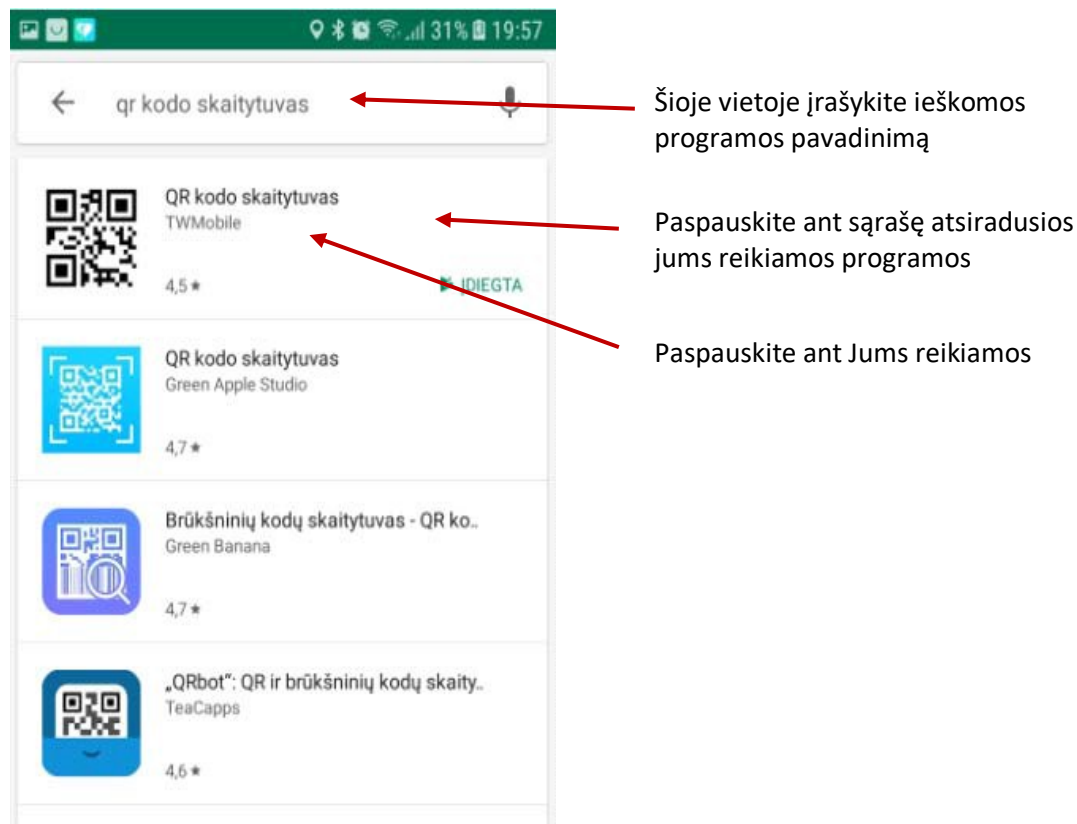
„Google Play“
piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą "Google Play".



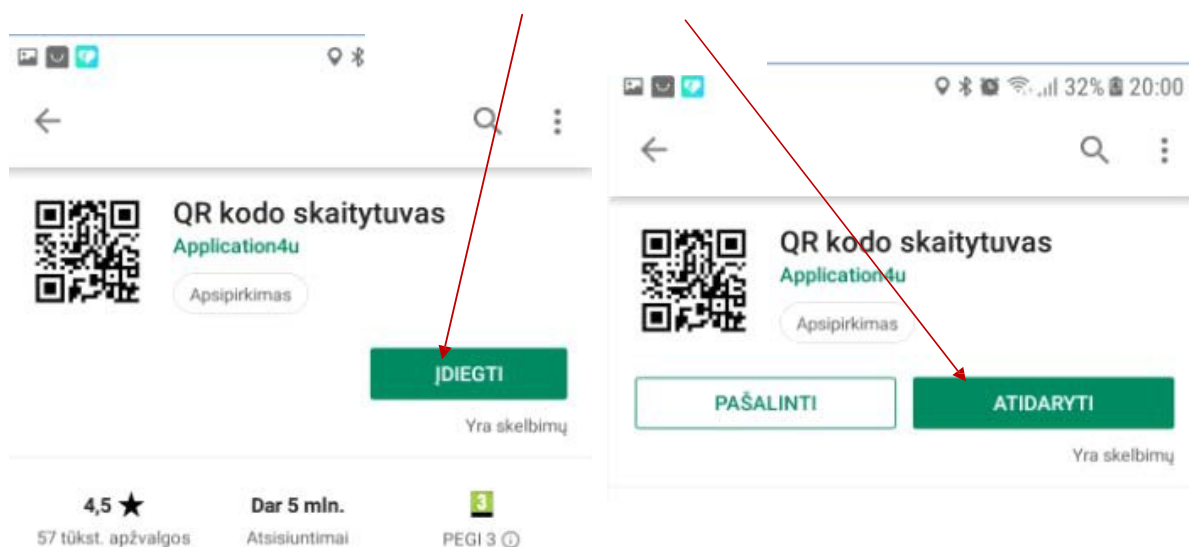
„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti "Google Play" pagrindiniame lange, paieškos lauką.

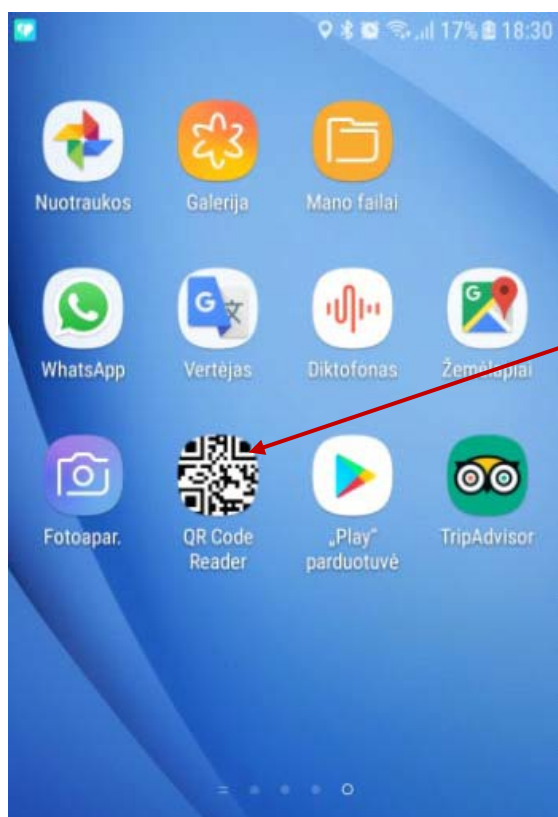


4. Radę "QR Code Reader" programą, paspauskite "Įdiegti" arba "Atidaryti".

Paspauskite „Įdiegti“ ir/arba „Atidaryti“



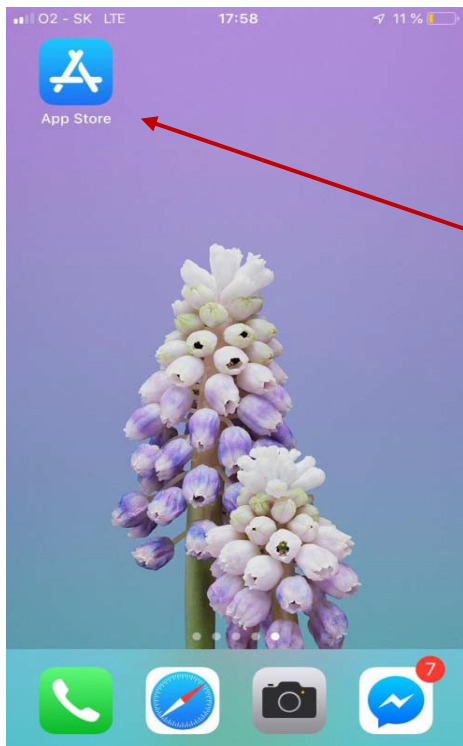
5. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code“
piktograma

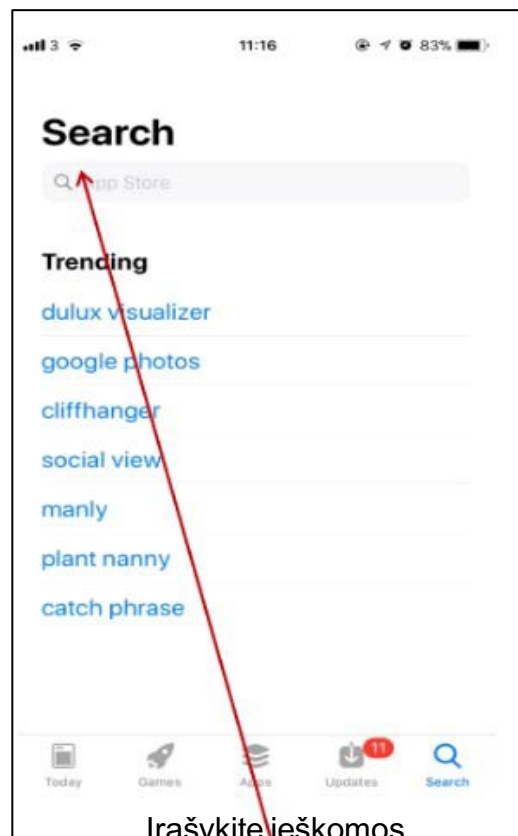
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „QR Code" instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „App Store“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



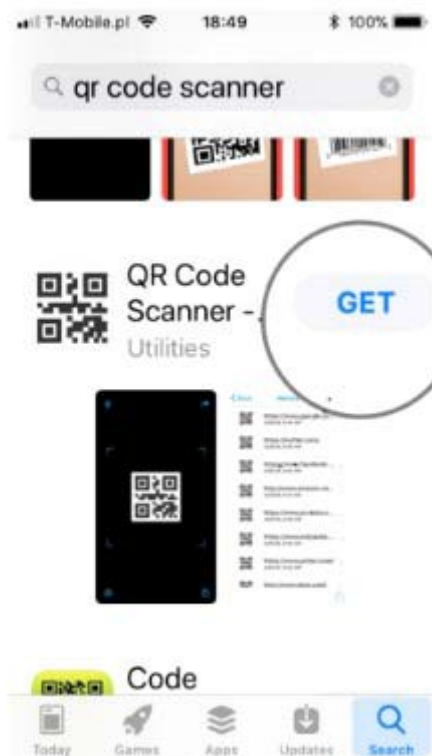
„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore" vaizdą.



Įrašykite ieškomos
programos

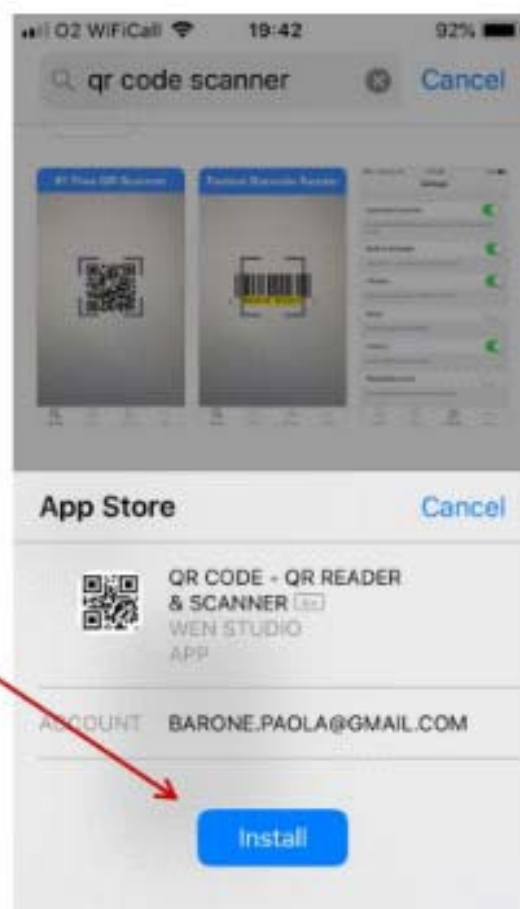
3. Norėdami parsisiųsti „QR Code Reader“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.



Spausti šį mygtuką

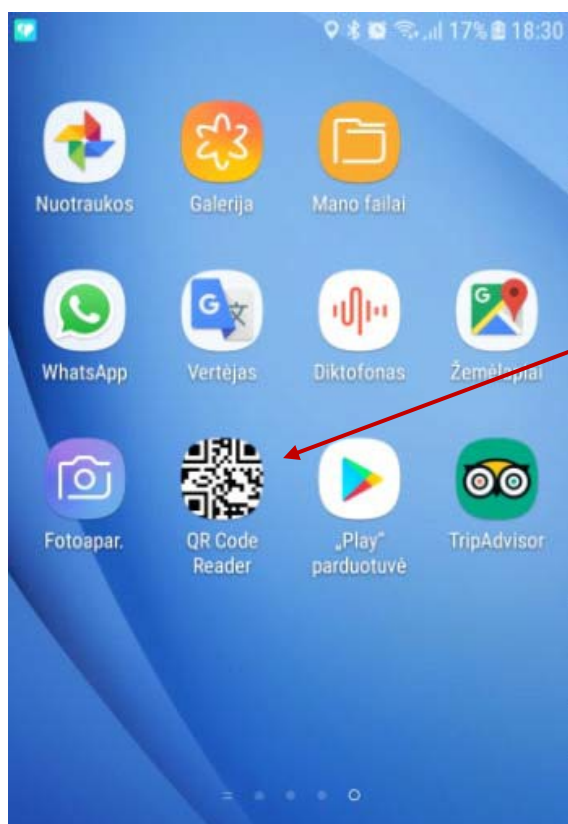


4. Pradėję diegti „QR Code Reader“ programą, matysite diegimo procesą.



Diegimo proceso

5. Programa turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Šią programą galite rasti savo išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code Reader“
programos piktograma

„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos „WhatsApp“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.

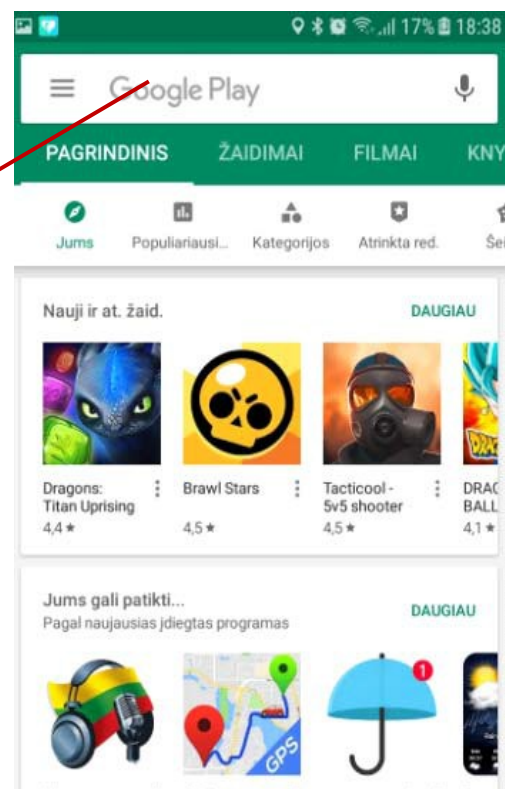


„Google Play“
piktograma

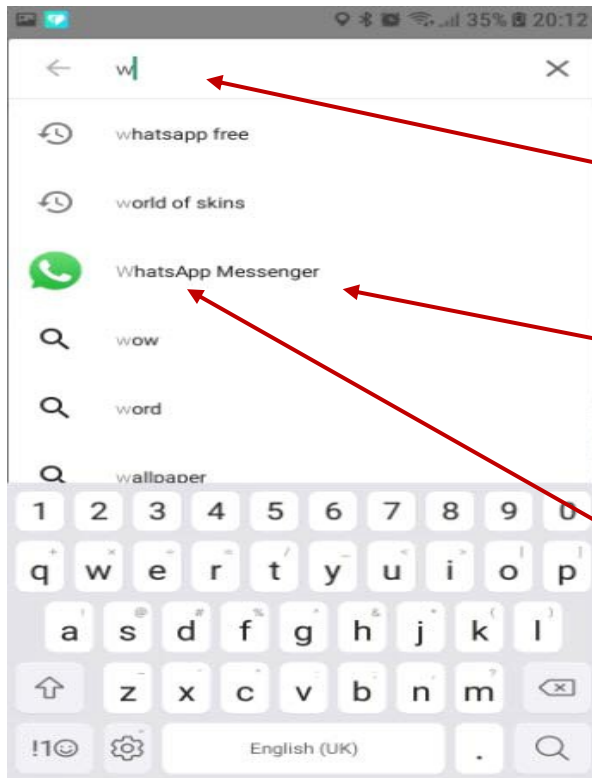
2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.

„Google Play“
paieškos laukas.

Šioje vietoje
įrašykite
ieškomos
programos
pavadinimą



3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.



Šioje vietoje įrašykite
ieškomos programos
pavadinimą

Paspauskite ant
sąrašą atsiradusios
jums reikiamos
programos

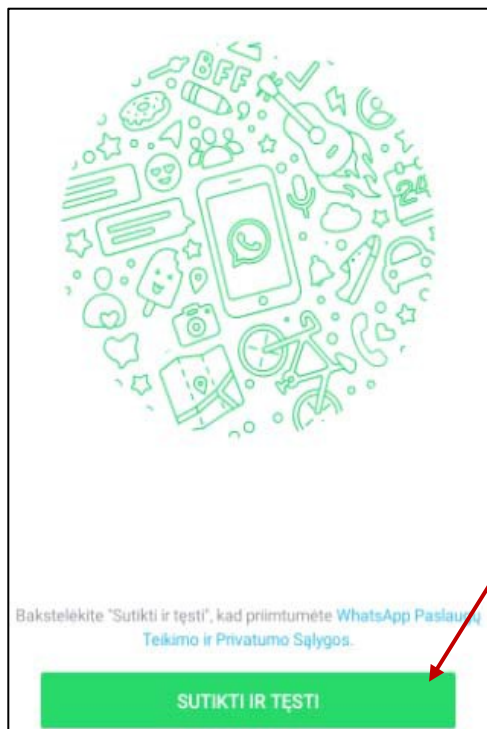
Paspauskite ant
Jums reikiamos
programos

4. Radę „WhatsApp“ programą, paspauskite „Įdiegti“ arba „Atidaryti“.

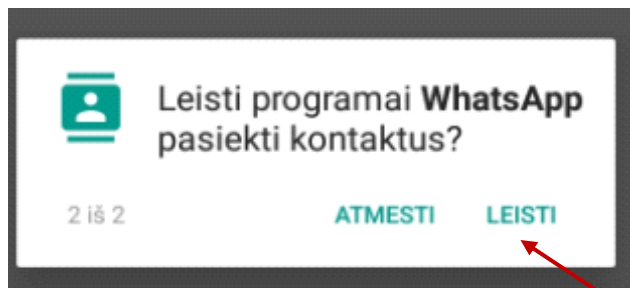
Paspauskite „Įdiegti“
ir/arba „Atidaryti“



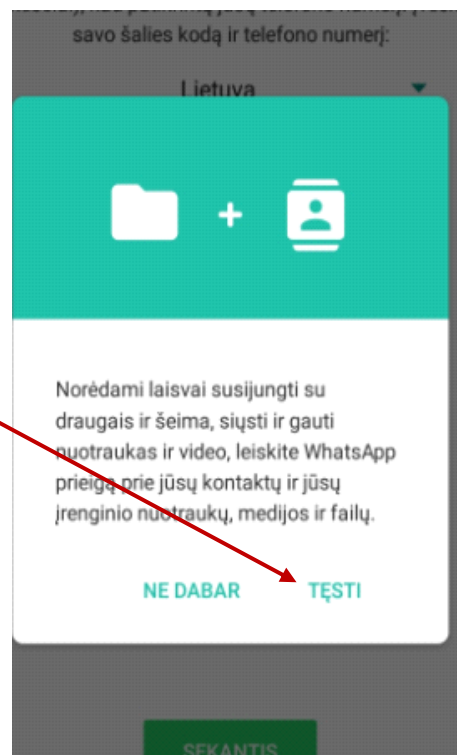
5. Toliau matote „WhatsApp“ informaciją, paspauskite „Sutinku“ ir „Tęsti“.



6. Jūsų klaus apie prieigą prie jūsų kontaktų, nuotraukų ir filmų – paspauskite „Tęsti“.



Paspauskite



7. Jūsų paprašys įvesti savo telefono numerį – įveskite ir paspauskite „Sekantis“.

Patvirtinti telefono numerį

WhatsApp atsiųs SMS žinutę (gali būti taikomi tiekėjo mokesčiai), kad patikrintų jūsų telefono numerį. Įveskite savo šalies kodą ir telefono numerį:

Lietuva

+ 370 618 71859

SEKANTIS

Jums turi būti bent 16 metų, kad galėtumėte registruotis. Sužinokite, kaip WhatsApp veikia su Facebook Kompanijomis.

Įveskite

Paspauskite „Sekantis“

8. Bus rodoma informacija apie numerio patvirtinimą - paspauskite "Gerai" arba „Ok“.

Paspauskite

Mes patikrinsime telefono numerį:

+370 618 71859

Ar tai yra OK, ar norite redaguoti numerį?

REDAGUOTI **OK**

9. Jūsų paklaus apie prieigą prie jūsų pranešimų – spustelėkite „tęsti“, o po to „leisti“

Paspauskite

Norint lengvai patikrinti savo numerį, WhatsApp gali automatiškai atpažinti jūsų patvirtinimo kodą, jeigu leisite WhatsApp peržiūrėti SMS pranešimus.

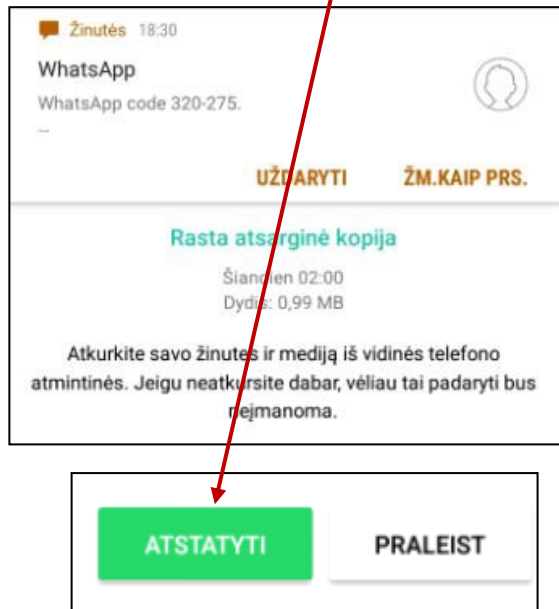
NE DABAR **TĘSTI**

Leisti programai WhatsApp siųsti ir peržiūrėti SMS pranešimus?

ATMESTI **LEISTI**

10. Programa praneš, kad Patvirtinimo kodas buvo išsiųstas. Užrašykite jį (naujesnio modelio telefonai automatiškai suveda atsiųsta kodą)

Paspauskite



Įrašykite atsiųstą kodą



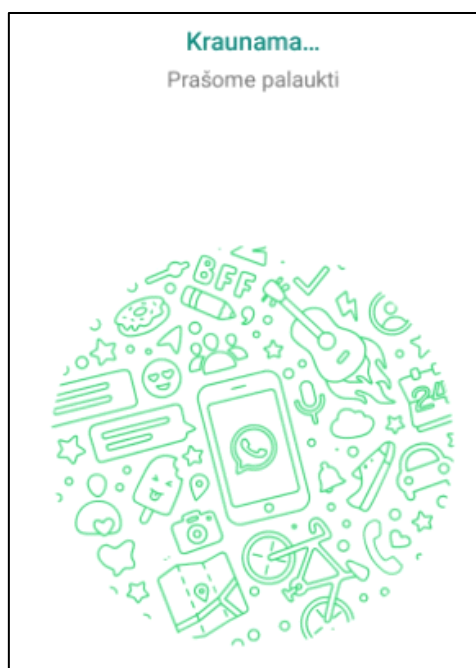
11. Pradėkite pildyti savo profilio informaciją. Parašykite savo vardą (slapyvardį) ir patvirtinkite „Sekantis“ mygtuku.

Paspauskite

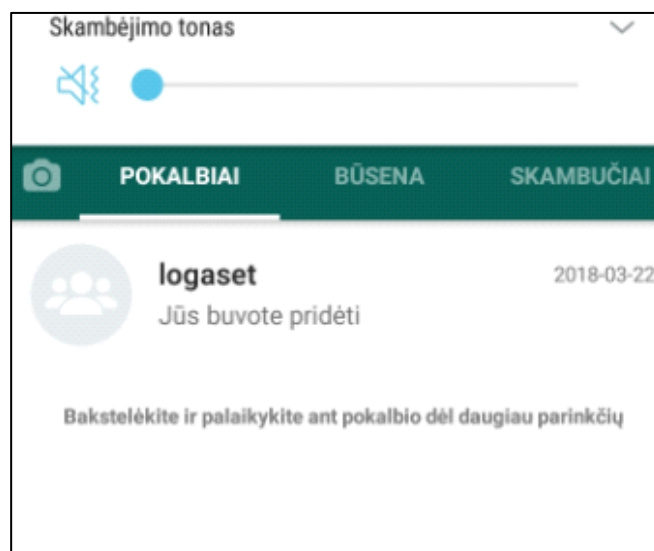


12. Kai paspausite „sekantis“, programa bus ruošiamą atidaryti – palaukite ir jums atidarys „WhatsApp“ programą.

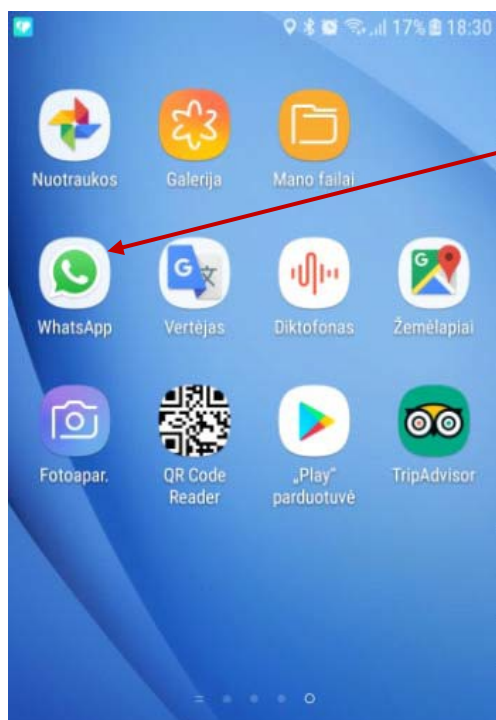
Palaukite



Programa atidaryta



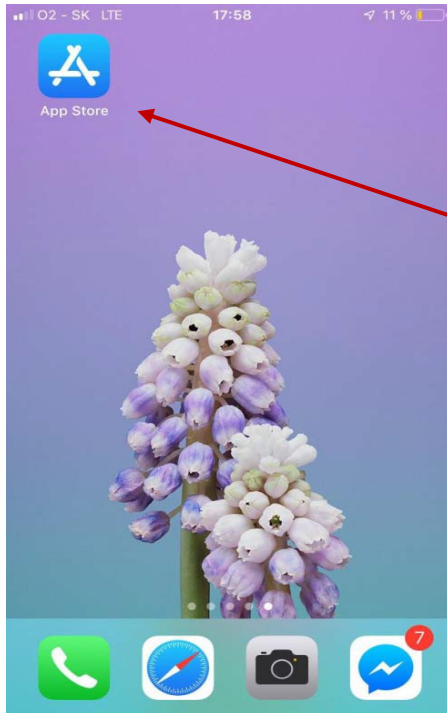
13. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„WhatsApp“
piktograma

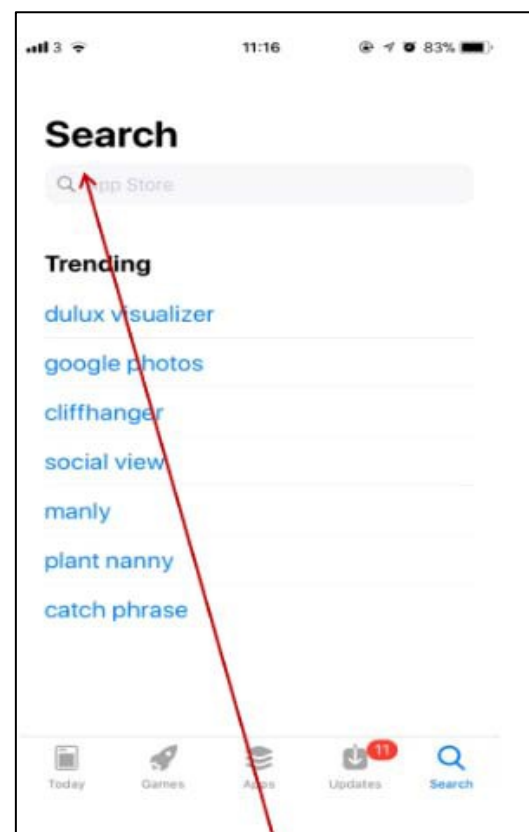
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „WhatsApp“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.

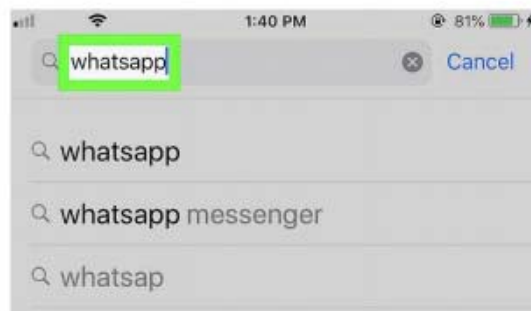


„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.

Įrašykite ieškomos
programos

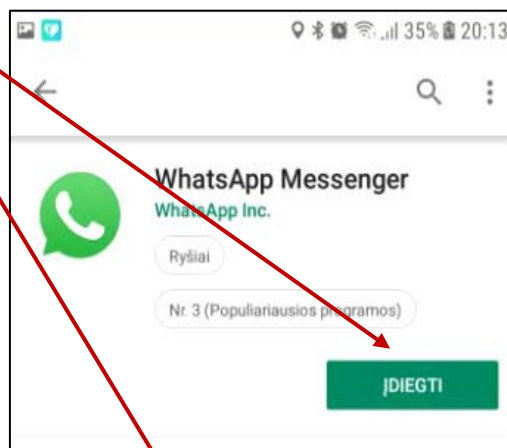
3. Paieškos lauke įrašykite programos „WhatsApp“ pavadinimą.



Įrašykite ieškomos
„WhatsApp“ programos
pavadinimą

4. Norint parsisiųsti programą, spauskite įdiegti/atidaryti.

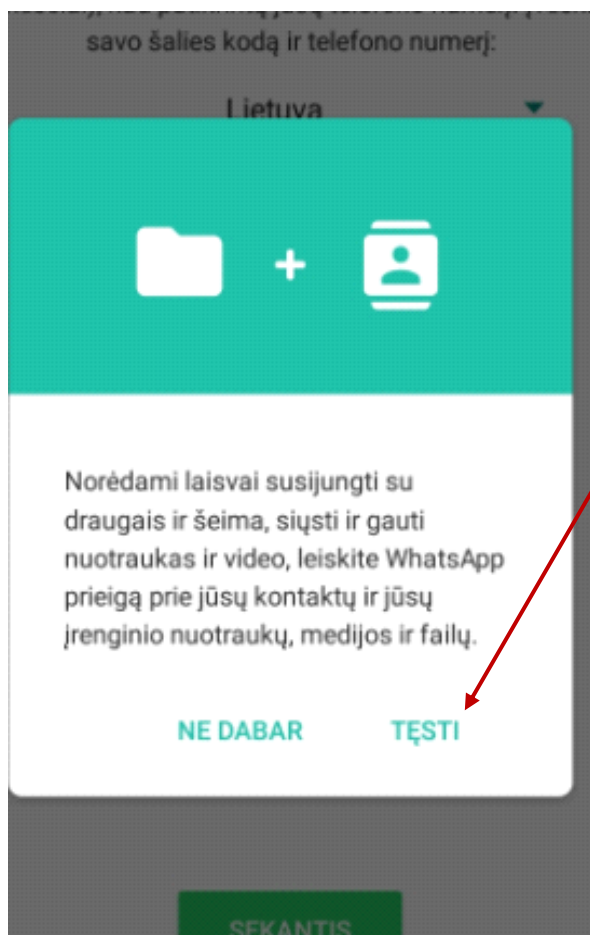
Paspauskite



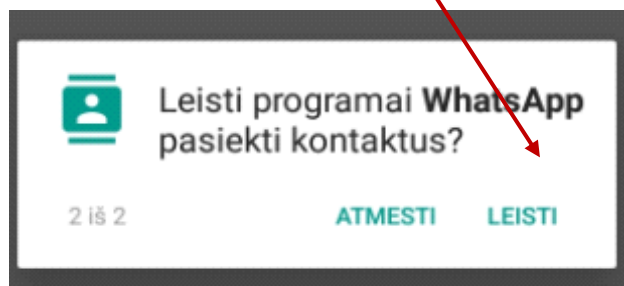
5. Toliau matote „WhatsApp“ informaciją, paspauskite „Sutinku“ ir „Tęsti“.



6. Jūsų klaus apie prieigą prie jūsų kontaktų, nuotraukų ir filmų – paspauskite „Tęsti“.



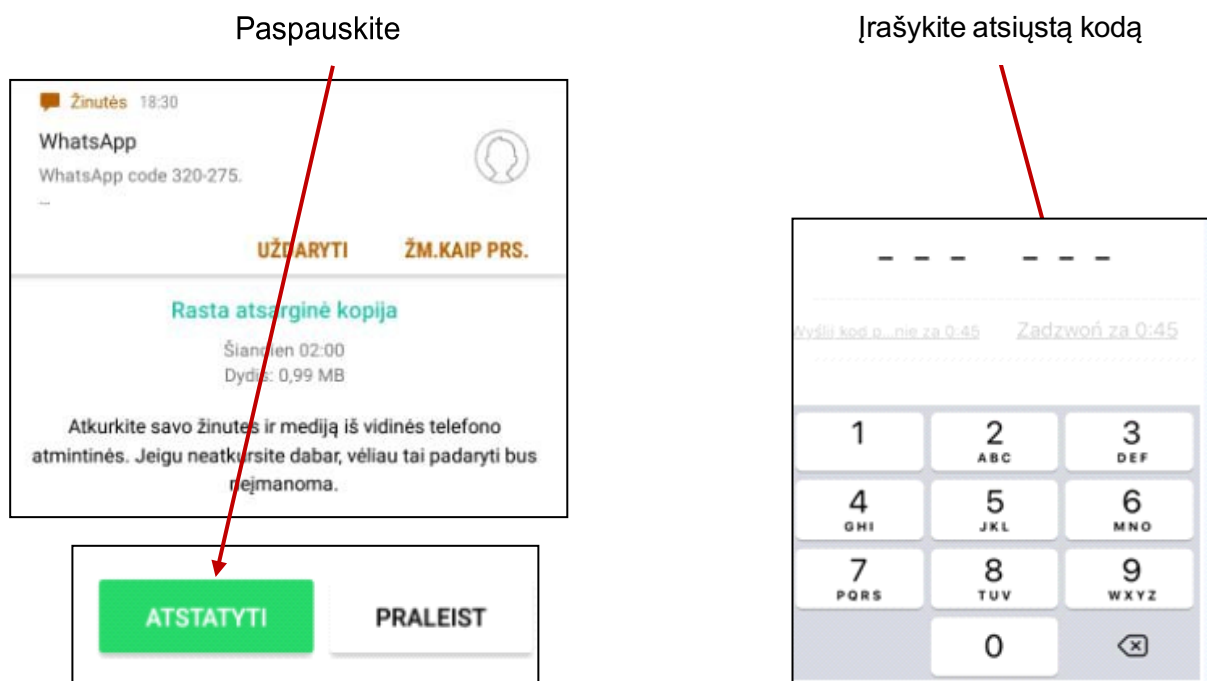
Paspauskite



7. Jūsų paklaus apie prieigą prie jūsų pranešimų – spustelėkite „tęsti“, o po to „leisti“



8. Programa praneš, kad Patvirtinimo kodas buvo išsiųstas. Užrašykite jį (naujesnio modelio telefonai automatiškai suveda atsiųstą kodą)



9. Pradėkite pildyti savo profilio informaciją. Parašykite savo vardą (slapyvardį) ir patvirtinkite „Sekantis“ mygtuką.

Profilio info

Prašome nurodyti savo vardą ir neprivalomą profilio nuotrauką

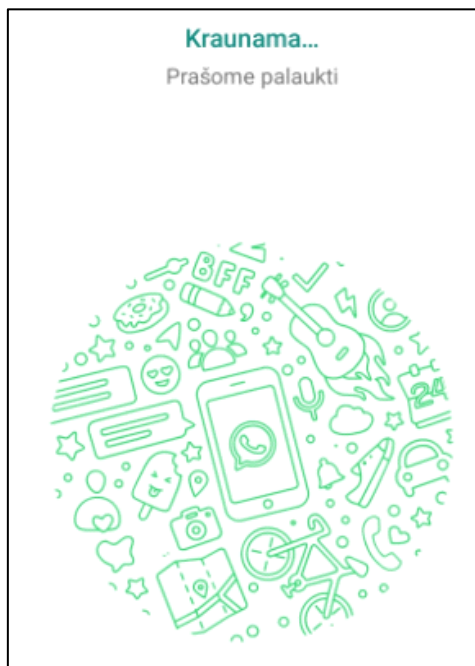
 Asta 21 

SEKANTIS

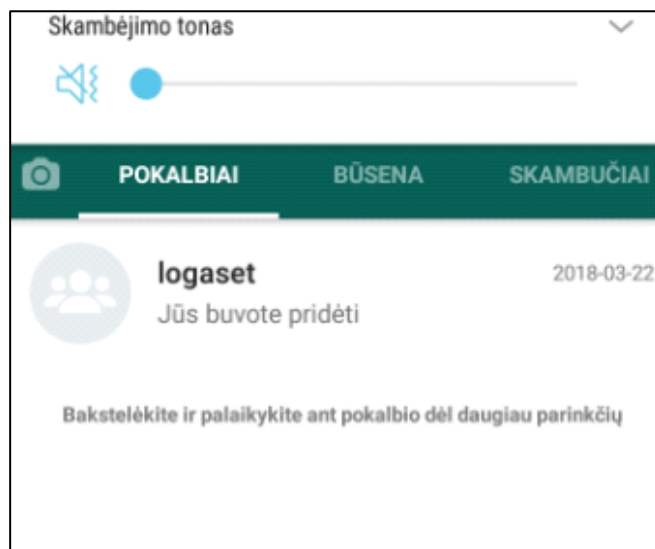
Paspauskite

10. Kai paspausite „sekantis“, programa bus ruošiama atidaryti – palaukite ir jums atidarys „WhatsApp“ programą.

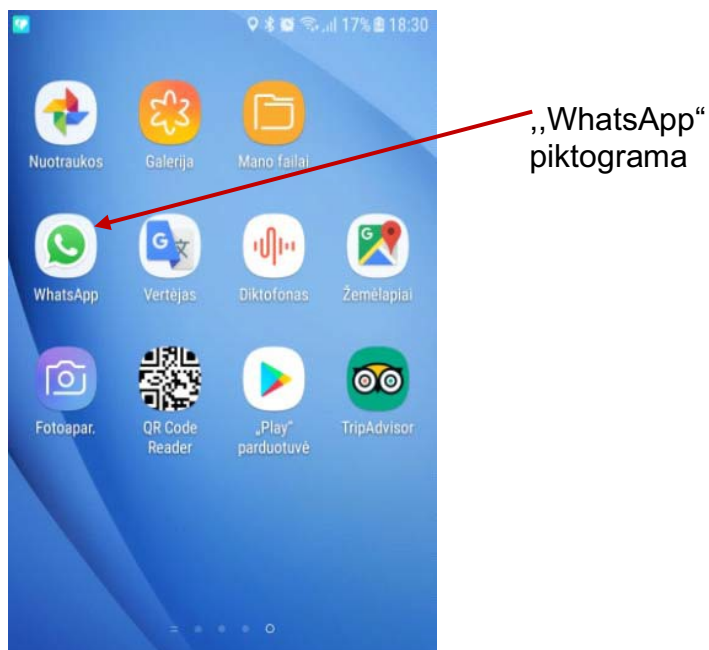
Palaukite



Programa atidaryta



11. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



Susiekite pavadinimus su piktogramomis



Kamera



Trip Advisor



Google Play



Google Maps



Google Translate



QR Skanner



Whats App



Diktofonas

Atpažinkite piktogramas

Turite atpažinti piktogramą, kurią norėtumėte atsisiųsti į savo išmanųjį telefoną. Kurią piktogramą naudotumėte atsisiuntimui?

1.



2.



3.



4.



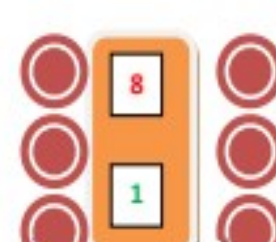
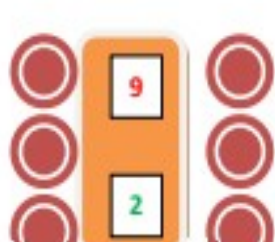
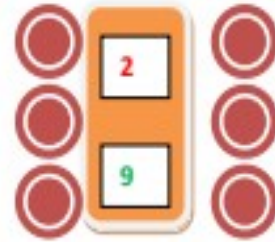
5.



Kokią piktogramą turėtumėte naudoti norėdami rasti ir atsisiųsti naują programą į savo mobiliųjį telefoną?

- a) Google Translate
- b) Google Play
- c) Google Maps
- d) QR Scanner
- e) AppStore

Priedas 8	Kiekvienas komandos narys paeiliui savo komandai turi papasakoti apie savo pomėgį. Komandos nariai įvardintą pomėgį turi įsidėmėti.
Priedas 9	Jūsų užduotis yra sugalvoti komandai pavadinimą ir simbolį. Sugalvotą simbolį turite rasti aplinkoje, kurioje esate.
Priedas 10	Jūsų užduotis yra gauti iš žmonių, kuriuos sutinkate atsitiktinai atliekant šią užduotį 3 skirtingas informacijas (iš 3 žmonių po 1 informaciją). Tai gali būti ir projekto dalyviai).
Priedas 11	Jūsų užduotis yra pastatyti bokštą iš aplinkoje esančių daiktų. Bokštas turi būti 50 cm aukščio, pastatytas iš 3 skirtingų medžiagų/priemonių. Pastatytas bokštas turi išstovėti nenuvirtęs 30 s.
Priedas 12	Padainuokite visi kartu dainą apie draugystę.



Individualių pasiekimų

I lentelė Projekto LoGaSET dalyvių vardai ir pavardės

I																				
II																				
III																				
IV																				
V																				
VI																				
VII																				

VIII																				
IX																				
X																				
XI																				
XII																				

Scenarijus 2 – QR code scanner / QR kodų skanavimas

Igyvendinimo vieta – parkas / miesto erdvė / pastatas – nedidelė erdvė, kurioje galima pakabinti / paslėpti popieriaus lapus.

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga,
- QR skaitytuvo aplikacijos naudojimo instrukcija (priedas 1),
- Parengtas užpildyti kryžiažodis (priedas 2),
- vizitinių kortelių, skirtų pedagogams ir mokslininkams, rinkinys; instrukcija dėstytojams (priedas 3);
- QR kodų rinkinys - kortelėse turėtų būti matomi skaičiai pagal kryžiažodį: bendras svetainės adresas: <http://logaset.eu/project-staff/>;
- užpildytas kryžiažodis dėstytojams (priedas 4);
- instrukcija su žaidimo taisyklėmis ir laimėjimo sąlygomis;
- lipdukai;
- dvi spalvotos juostos.

Užsiėmimo tema – “Malonu tave matyti”

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: įsisavinti ir tobulinti QR kodo skaitytuvo aplikacijos įgūdžius.

Uždaviniai:

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame pateiktos informacijos naudojimą.

- dalyviai žinos QR kodo skaitytuvo aplikaciją;
- dalyviai supras, kaip galima ir reikia naudotis QR kodo skaitytuvo aplikacija kasdieniame gyvenime;
- dalyviai gebės skaityti QR kodais užkoduotą informaciją, bendradarbiaujant grupėje.

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams) – kryžiažodžių sprendimas ir informacijos apie LoGaSET projekto narius suradimas.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai vis dar yra suskirstyti į dvi grupes (lieka tos pačios grupės, jos nesikeičia).

Kiekviena komanda eina į nurodytą žaidimo vietą, kurioje yra šie dokumentai: instrukcija, kaip naudoti QR kodo skaitytuvo aplikaciją (priedas 1); kryžiažodis (priedas Nr.2); instrukcija su žaidimo taisyklėmis ir laimėjimo sąlygomis.

Dalyviai susipažįsta su dokumentuose esančia informacija ir pradeda ieškoti kortelių su QR kodais. Vietų nustatymo tvarka priklauso nuo dalyvių sprendimų.

Suradus korteles, kiekvienas dalyvis turėtų nuskaityti QR kodą ir susipažinti su dėstytojo, stebėtojo ar tyrėjo internetine vizitine kortele. Nurodytame tinklapyje darbuotojas pristato save ir apibūdina tam tikrą veiklą / aistrą / pomėgį, kuriame yra užkoduotas atsakymas į kryžiažodžio lauką (priedas 2). Dalyviai surašo atsakymus į kryžiažodžius. Dalyviai lygiai kryžiažodžio atsakymams surasti naudoja QR kodo skaitytuvo aplikaciją. Svarbu – dalyviai gali ieškoti vietų savarankiškai, tačiau jie gali paimti tik korteles su juostele priskirtą jų komandai.

Svarbu: dalyviams nereikia rasti visų kortelių: anksčiau išsprendus kryžiažodį, jie gali eiti į finišo/pabaigos vietą. galutinę stotelę.

Dėstytojas pateikia lipduką (normalaus dydžio) už kiekvieną teisingai atliktą veiksmą: (1) QR kodo skaitytuvo aplikacijos naudojimą ir (2) kryžiažodžio raktinio žodžio raidės atskleidimą. Kiekvienas laimėtojo komandos narys gauna po didelio dydžio lipduką.

Laimėjimo sąlygos - kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsenėlių). Laimi komanda su didesniu lipdukų skaičiumi.

Žaidimo planas:

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veikla	Dalyvių pasveikinimas. Komandos eina į žaidimo pradinį tašką, pažymėtą žemėlapyje. Kiekviena komanda susipažįsta su žaidimo tikslais ir taisyklėmis.	Diskusija	20 min.	<p>Dalyviai vis dar yra suskirstyti į dvi grupes (lieka tos pačios grupės, jos nesikeičia). Kiekviena komanda turi savo lydimąjį dėstytoją.</p> <p>Kiekviena komanda eina į savo vietą, kur joje yra šie dokumentai: QR kodo skaitytuvo aplikacijos naudojimo instrukcija (priedas 1); kryžiažodis (priedas 2); QR kodų rinkinys su aiškiai matomais kryžiažodyje skaičiais (priedas 3); instrukcija su žaidimo taisyklėmis ir laimėjimo sąlygomis</p> <p>Kiekvienas dėstytojas turi atsarginius dokumentus (jeigu kartais dėl tam tikrų priežasčių, nurodytoje vietoje dalyviai nerastų užduočių): QR kodų rinkinį su aiškiai matomais kryžiažodyje skaičiais (priedas 3).</p> <p>Taip pat dėstytojas turi instrukciją, kurios nerodo dalyviams (priedas 4). Dėstytojas atsako į visus dalyvių klausimus.</p> <p>SVARBU: dėstytojai turėtų anksčiau paruošti žaidimo vietas: korteles su QR kodais, paruošti 2 komandoms skirtingas užduotis pateiktas ant skirtingų spalvotų popieriaus lapų.</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
2. Žaidimas	Dalyviai randa korteles, skaito QR kodus ir rašo žodžius į kryžiažodžius		55 min.	<p>Dalyviai perskaito dokumentus ir pradeda ieškoti kortelių. Vietų nustatymo tvarka priklauso nuo dalyvių sprendimų. Jie gali išsiskirstyti, kad kuo greičiau rastų korteles.</p> <p>Suradus korteles, kiekvienas dalyvis turėtų nuskaityti QR kodą ir susipažinti su dėstytojo, stebėtojo ar tyrėjo internetine vizitine kortele. Nukreiptame tinklapyje darbuotojas pristato save ir apibūdina tam tikrą veiklą / aistrą / pomėgį, kuriame yra užkoduotas atsakymas į kryžiažodžio nurodytą lauką (priedas 2). Dalyviai rašo atsakymus į kryžiažodžius. Visi dalyviai turi naudoti QR kodo skaitytuvą.</p> <p>Dėstytojas pateikia lipduką už kiekvieną teisingai atliktą veiksmą: (1) QR kodo naudojimą ir (2) kryžiažodžio raktinio žodžio raidės atskleidimą. Dėstytojas lydi komandą visą žaidimo laiką.</p>
3. Žaidimo galutinė stotelė	Kryžiažodžio išsprendimas		20 min.	<p>Dalyviai bando išspręsti kryžiažodžius. Svarbu: dalyviams nereikia rasti visų kortelių: jei anksčiau jie sužino/atspėja žodžius, jie gali pereiti prie raktažodžio. Jei dalyviai atsisako ieškoti likusių kortelių, jie negauna lipdukų. Komanda, kuri</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				pirmiausia baigia, už tai gauna papildomus lipdukus.
4. Pabaiga	Apibendrinimas ir laimėjusios komandos paskelbimas		5 min	Dėstytojai skaičiuoja lipdukus ir paskelbia nugalėtoją. Rezultatai surašomi į rezultatų lentelę.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu.	Diskusija	5 min.	Kontrolinė užduotis (instaliuoti sveikatingumo ar apsipirkimo aplikaciją) – kortelės su užduotimis dalyviams paduodamos užverstos. Dalyviai po duoto dėstytojo ženklo korteles atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimo instrukcija dalyviams

Užsiėmimo tema – “Malonu tave matyti”

Žaidimo tikslas: kryžiažodžių sprendimas ir informacijos apie LoGaSET projekto narius suradimas.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai susiskirsto į jau esančias komandas.

Kiekviena komanda eina į nurodytą žaidimo vietą, kurioje yra šie dokumentai: instrukcija, kaip naudoti QR kodo skaitytuvu (priedas 1); kryžiažodis (priedas 2); QR kodų rinkinys - kortelėse turėtų būti matomi skaičiai pagal kryžiažodį (priedas 3); instrukcija su žaidimo taisyklėmis ir laimėjimo sąlygomis.

Dalyviai perskaito dokumentus ir pradeda ieškoti žemėlapyje vietų, kuriose yra išdėliotos užduočių kortelės su QR kodais. Vietų nustatymo tvarka priklauso nuo dalyvių sprendimų.

Suradus korteles, kiekvienas dalyvis turi nuskaityti QR kodą ir susipažinti su dėstytojo, stebėtojo ar tyrėjo internetine vizitine kortele. Nurodytame tinklapyje darbuotojas pristato save ir apibūdina tam tikrą veiklą / aistrą / pomėgį, kuriuose yra užkoduotas atsakymas į kryžiažodžio lauką (priedas 2). Dalyviai surašo atsakymus į kryžiažodžius. Dalyviai užduoties atlikimui naudoja QR kodo skaitytuvą. Svarbu - dalyviai gali ieškoti vietų savarankiškai, tačiau jie gali paimti tik korteles su juostele tos spalvos, kuri yra priskirtą jų komandai..

Svarbu: dalyviams nereikia rasti visų kortelių: jei jie anksčiau išspręstų kryžiažodžius, jie gali eiti į galutinę žaidimo vietą.

Dėstytojas pateikia lipduką už kiekvieną teisingai atliktą veiksmą: (1) QR kodo naudojimą ir (2) kryžiažodžio raktinio žodžio raidės atskleidimą.

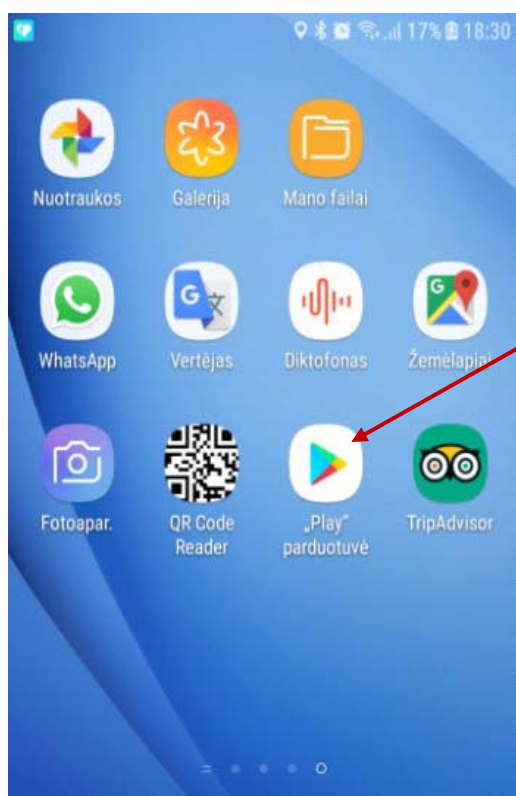
Laimėjimo sąlygos – kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsenėlių). Laimi komanda su didesniu lipdukų skaičiumi.

QR kodų skaitytuvo aplikacijos naudojimo instrukcija

QR kodų skaitytuvo aplikacija naudojama QR kodams nuskaityti, todėl naudotojas tiesiogiai perkeliamas į tam tikrą svetainę. Tokiu būdu galima greitai gauti informacijos apie konkrečius produktus, filmus, straipsnius ir mūsų projekto mįsles bei papildomą informaciją.

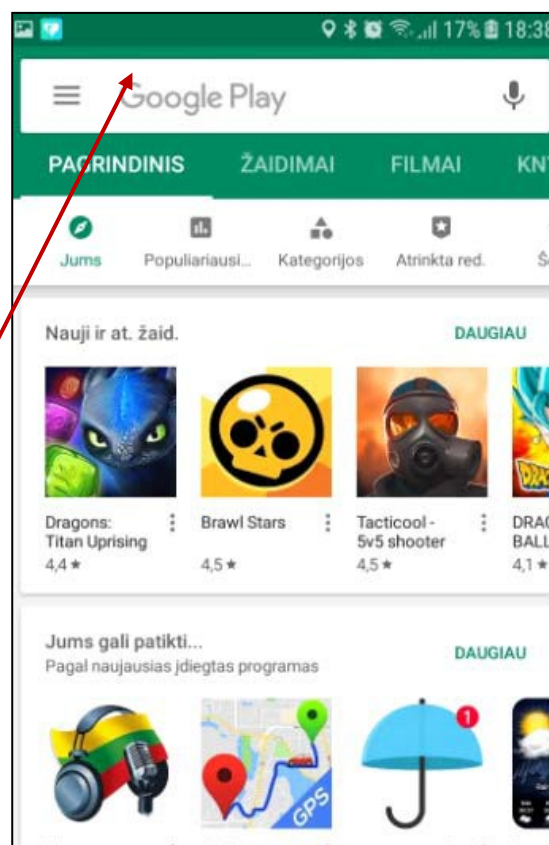
Kaip naudotis aplikacija?

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



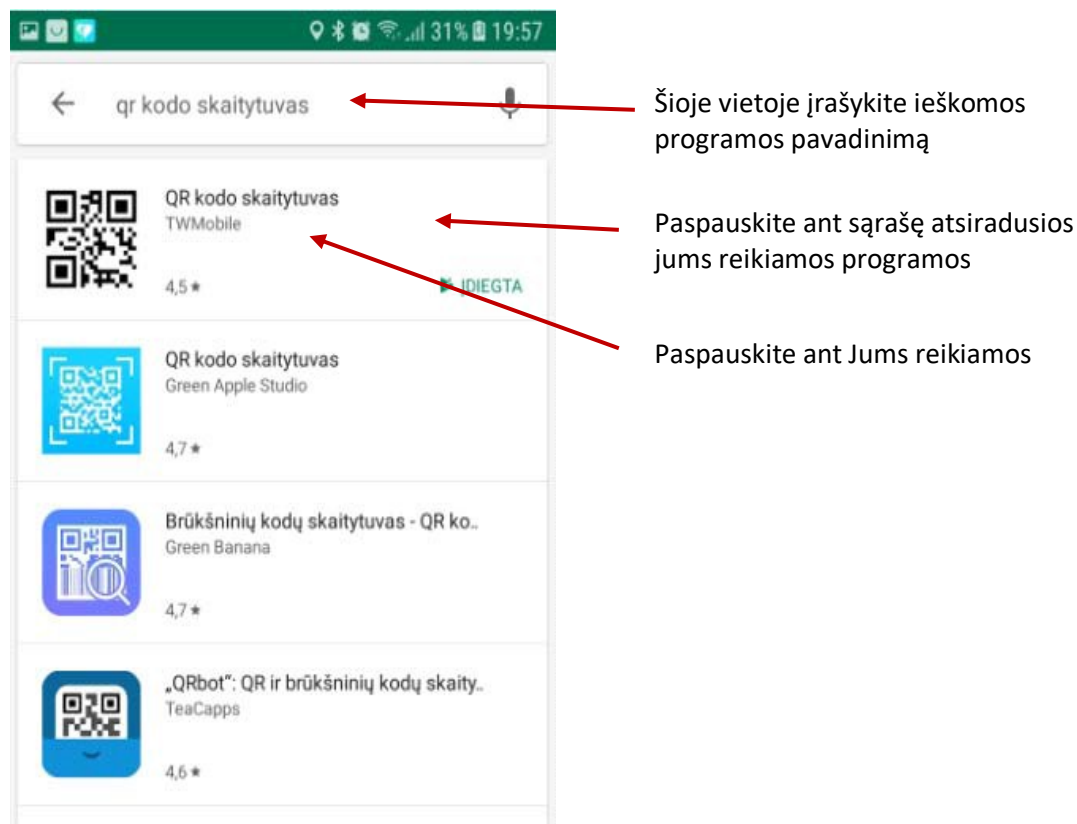
„Google Play“
piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą "Google Play".



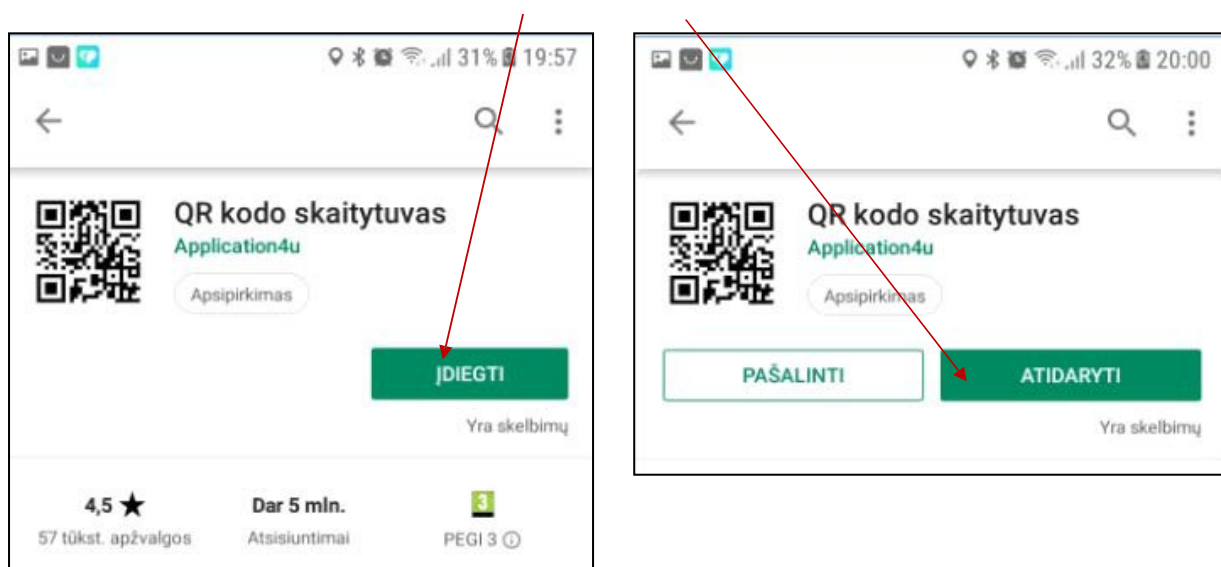
„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.

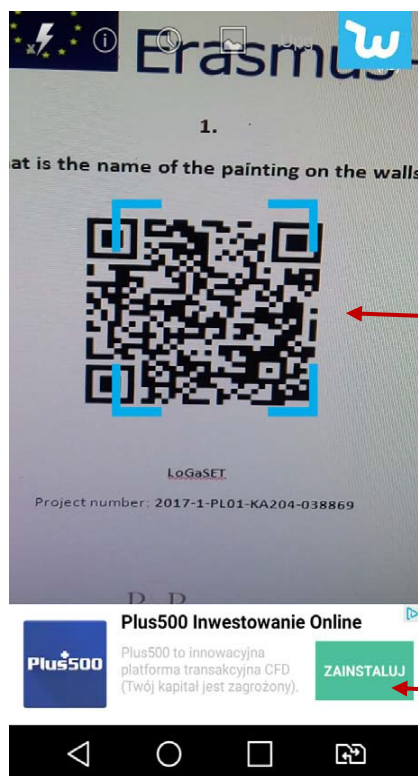


4. Radę "QR Code Reader" programą, paspauskite "Įdiegti" arba "Atidaryti".

Paspauskite „Įdiegti“ ir/arba „Atidaryti“



5. Nutaikykite rėmelį į QR kodą ir palaukite.



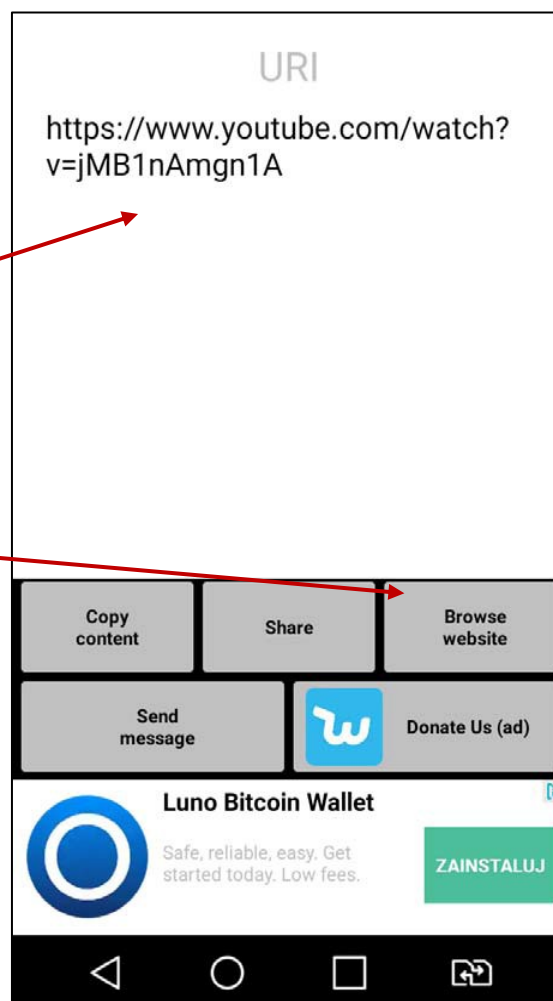
Nutaikykite

Ignoruokite reklamas

6. Aplikacija „QR Code Reader" nukreips jus į informaciją, užkoduotą kodu – palieskite tik "Naršyti svetainę" [ang. „Browse Website" arba „Open Link"]

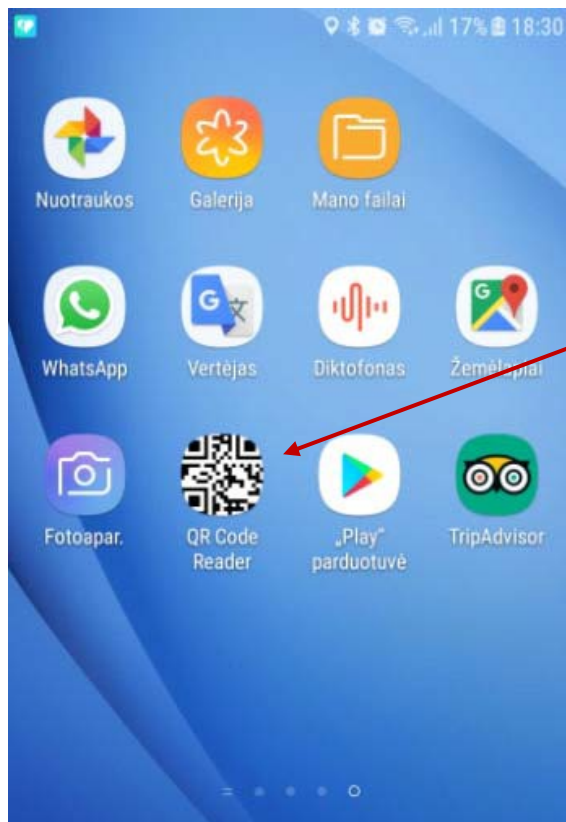
Tinklapio adresas, į kurį

Paspauskite "Browse website" arba



7. Parengta – mėgaukitės svetaine!

8. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code Reader“
programos piktograma

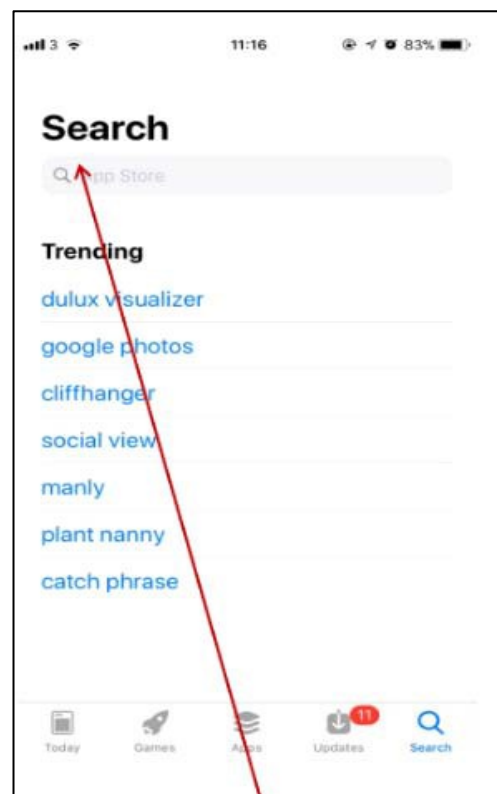
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „QR kodo skaitytuvas“ instaliavimui³

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.



Įrašykite ieškomos
programos

³ 1 iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų "Apple" produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

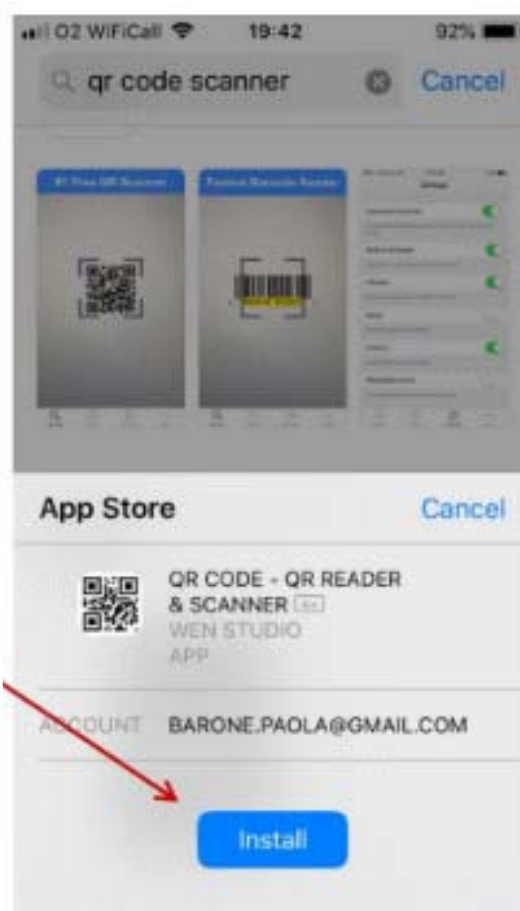
3. Norėdami parsisiųsti „QR Code Reader“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.



Spausiti šį mygtuką

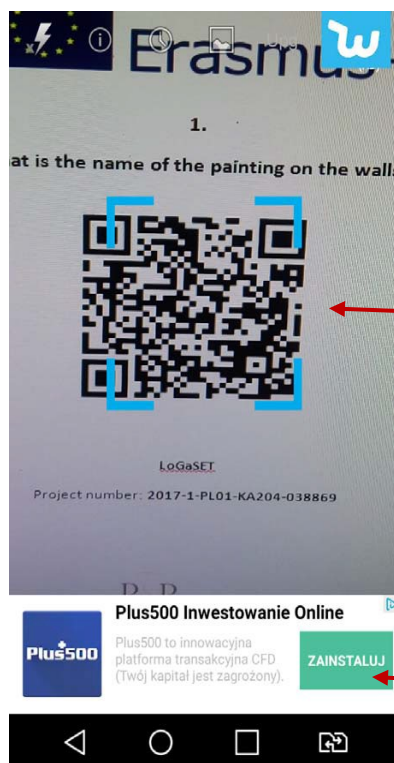


4. Pradėję diegti „QR Code Reader“ programą, matysite diegimo procesą.



Diegimo proceso
laukas

5. Nutaikykite rėmelį į QR kodą ir palaukite.



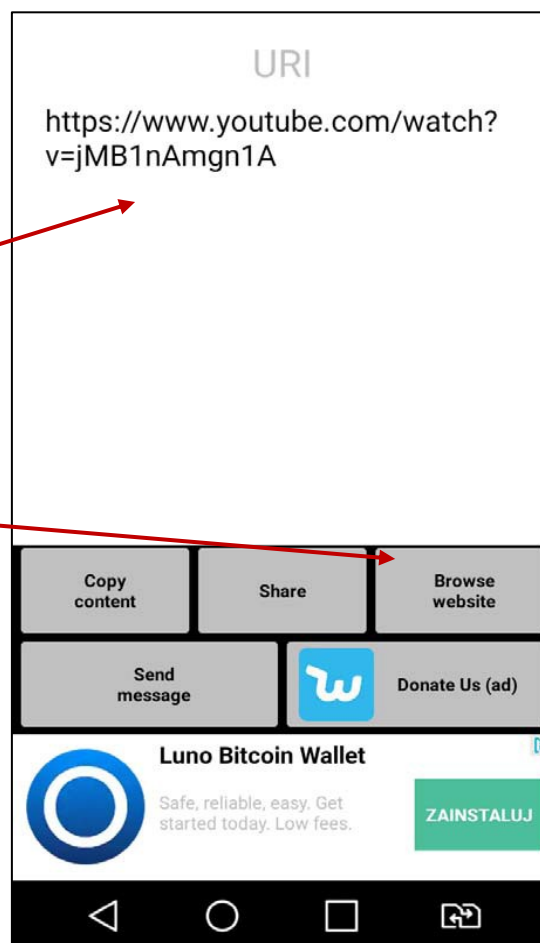
Nutaikykite

Ignoruokite reklamas

6. Aplikacija „QR Code Reader“ nukreips jus į informaciją, užkoduotą kodu – palieskite tik "Naršyti svetainę" [ang. „Browse Website“ arba „Open Link“]

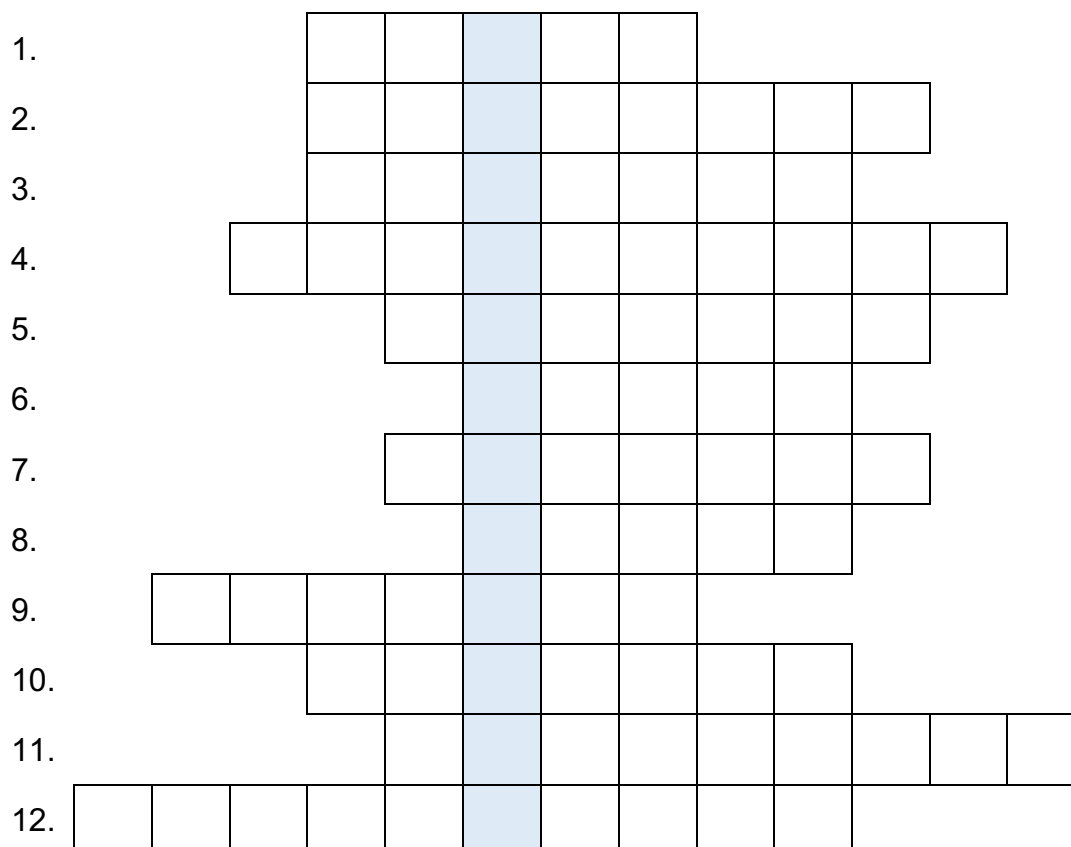
Tinklapio adresas, į kurį

Paspauskite "Browse"



Sveiki atvykę į žaidimą „Malonu Jus matyti“ :)

Žaidimo tikslas yra surasti slaptažodį (pilki langeliai) žemiau esančiame kryžiažodyje:



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



Scenarijų 3 – Camera

Igyvendinimo vieta – pastatas, kuriame dalyviai galėtų dirbti trijuose skirtinguose kabinetuose/erdvėse (privalomi stalai ir kėdės)

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- kortelės su vietos aprašymu (priedas 1);
- kryžiažodžiai (priedas 2);
- rinkinys su QR kodais (priedas 3);
- fotografavimo instrukcija (priedas 4);
- instrukcija, kaip siųsti žinutes, prisegant nuotraukas (priedas 5);
- instrukcija dėstytojams (priedas 6);
- žemėlapis (priedas 7);
- žaidimo taisyklės su laimėjimo sąlygomis;
- lipdukai.

Užsiėmimo tema – Kultūra mieste

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: – tobulinti fotografavimo įgūdžius naudojantis išmaniuoju telefonu.

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai mokės naudotis įvairiomis fotografavimo funkcijomis;
- dalyviai mokės siųsti žinutę su nuotrauka;
- dalyviai supras naudosimasi programomis naudą kasdieniniame gyvenime bei bendradarbiavimo svarbą;
- dalyviai gebės naudotis jį dominančiomis programomis;
- dalyviai gebės bendradarbiauti grupėse.

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams): Kryžiažodžių sprendimas ir nuotraukų, kuriuose yra patys dalyviai fotografavimas.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į tas pačias dvi komandas, kaip ir pirmo susitikimo metu.

Kiekviena komanda eina į pradinę žaidimo vietą, kurioje gauna šiuos dokumentus: kortelės su vietos aprašymu (priedas 1); kryžiažodžius (priedas 2); fotografavimo instrukcija (priedas 4); instrukcija, kaip siųsti žinutes, prisegant nuotraukas (priedas 5); žemėlapi (priedas 7); žaidimo taisykles ir laimėjimo sąlygas.

Kiekviena komanda yra lydimi dėstytojo.

Dalyviai analizuoja pateiktus dokumentus, ieško žemėlapyje pažymėtų vietų. Dalyviai nusprendžia kartu, kaip ir kokios nurodytos vietos ieškos.

Suradus žemėlapyje nurodytą vietą, dalyviai turi surasti kortelę (priedas 1). Visi dalyviai kartu turi pasidaryti nuotrauką vietos suradimo fone bei nusiųsti šią nuotrauką žinute dėstytojui. Dėstytojas atsiunčia žinute QR kodą (priedas 2), reikalingą kryžiažodžio klausimui atsakyti.

Komanda sužino atsakymą.

Po to, kai komanda išsprendžia kryžiažodį, ir žino raktažodžio atsakymą, ji turi sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.

Taigi dalyviai bando išspręsti kryžiažodį.

Svarbu: dalyviai neprivalo surasti visų pažymėtų vietų: jei jie išsprendžia kryžiažodį anksčiau, jie gali keliauti į pabaigos žaidimo vietą. Tačiau jie turi raktažodžio atsakymą sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.

Laimėjimo sąlygos: Laimi surinkusi daugiau taškų nei priešinga komanda.

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas, užsiėmimo tikslų	Diskusija	15 min	Dalyvių suskirstymas į dvi komandas. Dalyviai lieka tose pačiose

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	pristatymas. Dalyviai eina į pradinę žaidimo vietą, pažymėtą žemėlapyje. Kiekviena komanda supažindinama su žaidimo tikslais, taisyklėmis.			<p>komandose, kaip buvo pasiskirstę pirmojo susitikimo metu.</p> <p>Kiekviena komanda eina į žaidimo pradinę vietą, kurioje jiems pateikiami šie dokumentai: išmanieji telefonai su interneto prieiga: kortelės su vietos aprašymu (priedas 1); kryžiažodžiai (priedas 2); fotografavimo instrukcija (priedas 4); instrukcija, kaip siųsti žinutes, prisegant nuotraukas (priedas 5); žemėlapis (priedas 7); žaidimo taisyklės su laimėjimo sąlygomis.</p> <p>Kiekviena komanda yra lydimą dėstytojo.</p> <p>SVARBU: dėstytojas iš anksto turi būti parengęs klausimus skirtus kryžiažodžiui ir QR kodus, kurie siunčiami žinute, tik tada, kai dalyviai nusifotografuoja surastos vietos fone. Dėstytojas turi šiuos papildomus dokumentus: QR kodų rinkinį (priedas 3); instrukcijas dėstytojams (priedas 6).</p> <p>Dalyviai analizuoja instrukcijas, dėstytojai jiems atsako į rūpimus klausimus.</p>
2. Žaidimas	Pažymėtų žemėlapyje vietų suradimas, fotografijos atlikimas ir jos nusiuntimas		45 min.	<p>Dalyviai perskaito instrukcijas ir pradeda ieškoti žemėlapyje pažymėtų vietų. Dalyviai nusprendžia, kurią vietą jie nori</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	Žinute.			<p>surasti.</p> <p>Suradus žemėlapyje nurodytą vietą, dalyviai turi surasti kortelę (priedas 1). Visi dalyviai kartu turi pasidaryti nuotrauką vietos suradimo fone bei nusiųsti šią nuotrauką žinute dėstytojui.</p> <p>Dėstytojas atsiunčia žinute QR kodą (priedas 2), reikalingą kryžiažodžio klausimui atsakyti. Komanda sužino atsakymą.</p> <p>Po to, kai komanda išsprendžia kryžiažodį, ir žino raktažodžio atsakymą, ji turi sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.</p> <p>Svarbu: dalyviai neprivalo surasti visų pažymėtų vietų: jei jie išsprendžia kryžiažodį anksčiau, jie gali keliauti į pabaigos žaidimo vietą. Tačiau jie turi raktažodžio atsakymą sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.</p> <p>Dėstytojai už kiekvieną atliktą užduotį duoda lipduką.</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				Dalyviai gali padėti vieni kitiems, tačiau nedaryti užduočių kolegoms už juos pačius.
3. Žaidimas: paskutinis etapas	Baigiamoji raktažodžio nuotrauka, sudaryta iš dalyvių, kurie simbolizuoja šio raktažodžio raides.		20 min	Dalyviai bando išspręsti kryžiažodį. Svarbu: dalyviai neprivalo surasti visų pažymėtų vietų: jei jie išsprendžia kryžiažodį anksčiau, jie gali keliauti į pabaigos žaidimo vietą. Tačiau jie turi raktažodžio atsakymą sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui. Komanda, kuri užduotį atlieka pirma, gauna papildomą lipduką.
4. Žaidimo pabaiga	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų komandos paskelbimas.		5 min.	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų paskelbimas. Rezultatai surašomi į lentelę.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina. Dalyvių klausimai.	Diskusija	5 min.	2 kontrolinė užduotis nuskaityti QR kodą – kortelės su užduotimis dalyviams paduodamos užverstos. Dalyviai po duoto dėstytojo ženklo kortelės atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimo instrukcija

Užsiėmimo tema – Kultūra mieste

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams): Kryžiažodžių sprendimas ir nuotraukų, kuriuose yra patys dalyviai fotografavimas

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į tas pačias dvi komandas, kaip ir pirmo susitikimo metu.

Kiekviena komanda eina į pradinę žaidimo vietą, kurioje gauna šiuos dokumentus: kortelės su vietos aprašymu (priedas 1); kryžiažodžius (priedas 2); fotografavimo instrukcija (priedas 4); instrukcija, kaip siųsti žinutes, prisegant nuotraukas (priedas 5); žemėlapi (priedas 7); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygas. Kiekviena komanda yra lydimas dėstytojo.

Dalyviai analizuoja pateiktus dokumentus, ieško žemėlapyje pažymėtų vietų. Dalyviai nusprendžia kartu, kaip ir kokios nurodytos vietos ieškos.

Suradus žemėlapyje nurodytą vietą, dalyviai turi surasti kortelę (priedas 1). Visi dalyviai kartu turi pasidaryti nuotrauką vietos suradimo fone bei nusiųsti šią nuotrauką žinute dėstytojui. Dėstytojas atsiunčia žinute QR kodą (priedas 2), reikalingą kryžiažodžio klausimui atsakyti. Komanda sužino atsakymą.

Po to, kai komanda išsprendžia kryžiažodį, ir žino raktažodžio atsakymą, ji turi sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.

Taigi dalyviai bando išspręsti kryžiažodį.

Svarbu: dalyviai neprivalo surasti visų pažymėtų vietų: jei jie išsprendžia kryžiažodį anksčiau, jie gali keliauti į pabaigos žaidimo vietą. Tačiau jie turi raktažodžio atsakymą sudaryti iš komandos dalyvių (kiekvienas dalyvis savo kūnu simbolizuoja raidę), nusifotografuoti ir nusiųsti dėstytojui.

Laimėjimo sąlygos: Laimi surinkusi daugiau taškų nei priešinga komanda.

1. Stotelė 1 grupei.

Čia rasite atsakymus į pirmą kryžiažodžio klausimą



2. Stotelė 1 grupei.

Čia rasite atsakymus į antrą kryžiažodžio klausimą



3. Stotelė 1 grupei.

Čia rasite atsakymus į trečią kryžiažodžio klausimą



4. Stotelė 1 grupei.

Čia rasite atsakymus į ketvirtą
kryžiažodžio klausimą



5. Stotelė 1 grupei

Čia rasite atsakymus į penktą
kryžiažodžio klausimą



1. Stotelė 2 grupei

Čia rasite atsakymus į pirmą
kryžiažodžio klausimą



2. Stotelė 2 grupei

Čia rasite atsakymus į antrą
kryžiažodžio klausimą



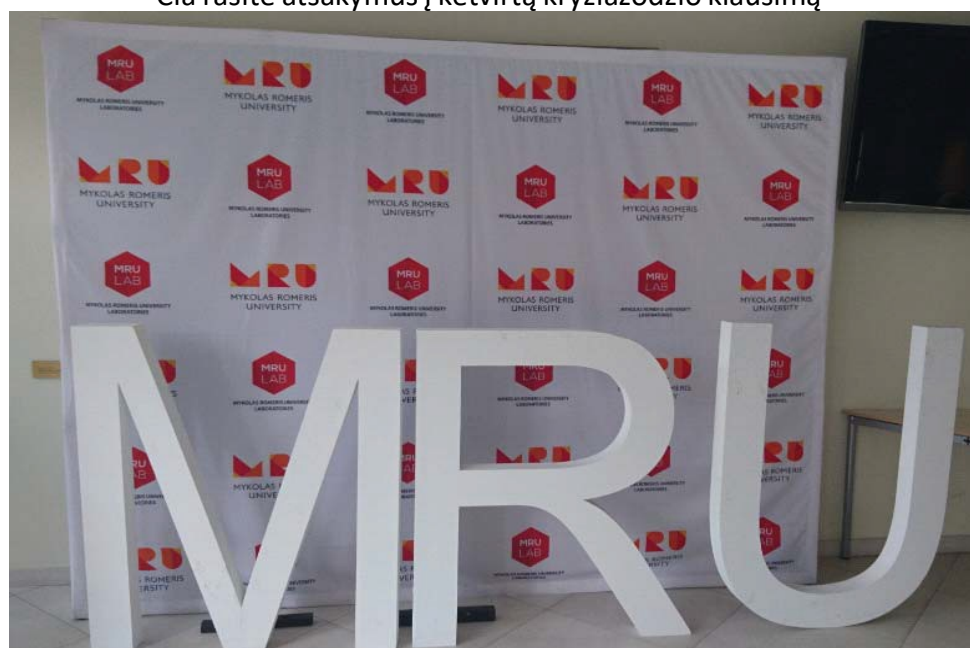
3. Stotelė 2 grupei.

Čia rasite atsakymus į trečią kryžiažodžio klausimą



4. Stotelė 2 grupei.

Čia rasite atsakymus į ketvirtą kryžiažodžio klausimą



5. Stotelė 2 grupei

Čia rasite atsakymus į penktą kryžiažodžio klausimą



Kryžiažodis 1 grupei

Sveiki atvykę į žaidimą :)

Žaidimo tikslas yra išspręsti visą kryžiažodį ir surasti slaptažodį (pilki langeliai) žemiau esančiame kryžiažodyje:

Atsakymai yra užkoduoti QR kodais (žr. kitą lapą) Sėkmės!

1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													

Kryžiažodis 2 grupei

Sveiki atvykę į žaidimą :)

Žaidimo tikslas yra išspręsti visą kryžiažodį ir surasti slaptažodį (pilki langeliai)
žemiau esančiame kryžiažodyje:

Atsakymai yra užkoduoti QR kodais (žr. kitą lapą) Sėkmės!

1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													

KRYŽIAŽODIS DĖSTYTOJAMS (1 GR.)

1.				M	O	C	A	R	T	A	S		
2.	S	I	M	F	O	N	I	J	A				
3.	A	F	R	I	K	A							
4.		R	O	D	Y	L	E	S					
5.	A	T	G	I	M	I	M	A	S				
6.				K	A	T	E	K	I	Z	M	A	S
7.			D	E	I	M	A	N	T	A	I		

KRYŽIAŽODIS DĖSTYTOJAMS (2 GR.)

1.					Š	I	L	A	U	O	G	È	
2.						M	O	K	S	L	A	S	
3.			D	R	A	U	G	Y	S	T	È		
4.						P	A	R	A	M	A		
5.	U	N	I	V	E	R	S	I	T	E	T	A	S
6.	V	I	S	U	O	M	E	N	È				
7.					V	I	T	A	M	I	N	A	I

QR KODŲ RINKINYS DALYVIAMS (1 GR.)

KRYŽIAŽODIS

1. Muzikantas, gimęs Austrijoje ir jau šešerių metų koncertavęs viešai.



2. Išplėtotas muzikos kūrinys, skirtas atlikti dideliame orkestrui.



3. Kontinentas, esantis tarp Atlantos ir Indijos vandenynų, pastarosiomis dienomis skylantis į dvi dalis.



4. Ženkla, padedantys mums orientuotis keliose.



5. 1988 – 1993 m. leistas oficialus Sąjūdžio leidinys



6. Pirmoji spausdinta lietuviška knyga, šiuo metu eksponuojama Vilniaus universitete.



7. Taurasis metalas, kurio daugiausia randama Afrikos žemyne.

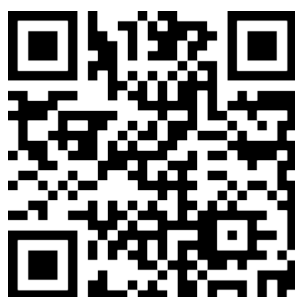


QR KODŲ RINKINYS DALYVIAMS (2 GR.) KRYŽIAŽODIS

1. Uoga, panaši į mėlynę ir turinti labai daug vitaminų.



2. Gavimas objektyvių žinių apie visuomenę ir gamtą.



3. Žmonių tarpusavio santykiai, kuriems būdinga bendra patirtis, panašios vertybės ir artimi tikslai.



4. Galimybė padėti, pagelbėti kitiems.



5. Aukštoji mokykla, kurioje siekiama laisvai dėstyti ir vystyti mokslo šakas.



6. Tam tikroje teritorijoje gyvenančių asmenų visuma, socialinių santykių sankloda.



7. Elementai, kurie yra labai svarbūs žmogaus organizmui ir kurių dažniausiai trūksta pavasarį



QR KODŲ RINKINYS DĖSTYTOJAMS (1 GR.)

1. Muzikantas, gimęs Austrijoje ir jau šešerių metų koncertavęs viešai.

http://projektas-muzika.lmta.lt/media/vadoveliai_2/Vadovelis_3/6.Mocarto_gyvenimo_apzvalga/index6.htm



2. Išplėtotas muzikos kūrinys, skirtas atlikti dideliame orkestrui.

<https://lt.wikipedia.org/wiki/Simfonija>



3. Kontinentas, esantis tarp Atlantos ir Indijos vandenynų, pastarosiomis dienomis skylantis į dvi dalis.

http://www.technologijos.lt/n/mokslas/gamta_ir_biologija/S-67762/straipsnis/Zemeje-formuojasi-dar-vienas-zemynas---Afrika-skyla-tiesiai-pries-musu-akis-Video



4. Ženkla, padedantys mums orientuotis keliose.
<https://automokyklos.lt/ket/kelio-zenklai/informaciniai>



5. 1988 – 1993 m. leistas oficialus Sąjūdžio leidinys
https://lt.wikipedia.org/wiki/S%C4%85j%C5%ABd%C5%BEio_spauda



6. Pirmoji spausdinta lietuviška knyga, šiuo metu eksponuojama Vilniaus universitete.
<https://biblioteka.vu.lt/naujienos/renginiai/vu-bibliotekoje-bus-eksponuojamas-m-mazvydo-katekizmas>



7. Taurusis metalas, kurio daugiausia randama Afrikos žemyne.
<http://indivi.lt/content/37-mistines-deimantu-savybes>



QR KODŲ RINKINYS DĖSTYTOJAMS (2 GR.)

1. Uoga, panaši į mėlynę ir turinti labai daug vitaminų.
<https://www.sodininkyste.lt/silauoges-auginimas-ir-prieziura/>



2. Gavimas objektyvių žinių apie visuomenę ir gamtą.
<https://lt.wikipedia.org/wiki/Mokslas>



3. Žmonių tarpusavio santykiai, kuriems būdinga bendra patirtis, panašios vertybės ir artimi tikslai. <https://jp.lt/20-ikvepianciu-citatu-apie-draugyste/>



4. Galimybė padėti, pagelbėti kitiems. <http://www.idus.lt/>



5. Aukštoji mokykla, kurioje siekiama laisvai dėstyti ir vystyti mokslo šakas.

<http://www.mruni.eu/lt/>



6. Tam tikroje teritorijoje gyvenančių asmenų visuma, socialinių santykių sankloda. <https://lt.wikipedia.org/wiki/Visuomen%C4%97>

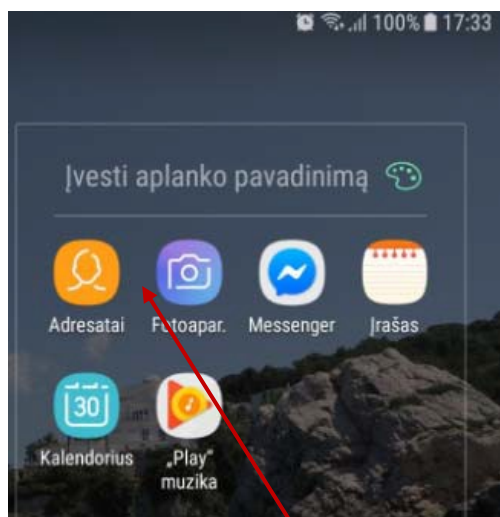


7. Elementai, kurie yra labai svarbūs žmogaus organizmui ir kurių dažniausiai trūksta pavasarį <http://www.asportas.lt/blog/vitaminai/>



Instrukcija kaip fotografuoti naudojant išmanųjį telefoną⁴

1. Rasti ir paspausti kameros piktogramą išmaniojo telefono ekrane



su iOS (iPhone) sistema



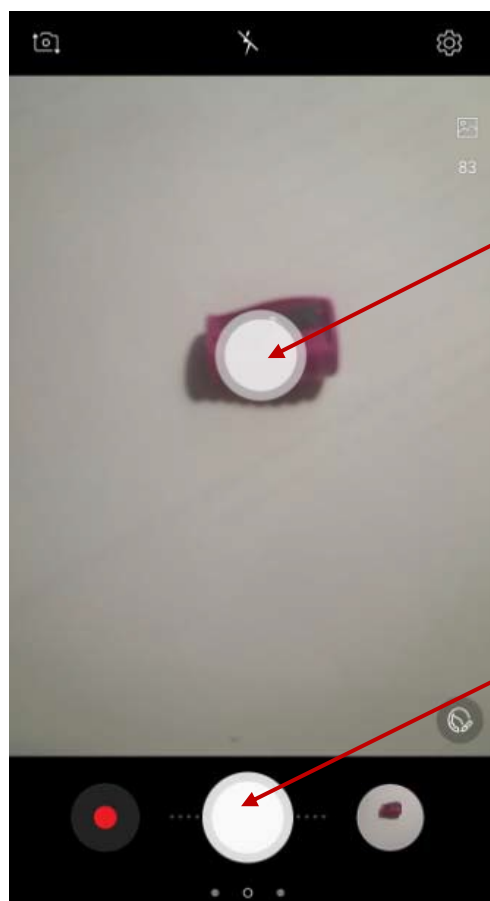
su AndroidOS sistema

⁴ iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų "Apple" produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

2. Nukreipkite kamerą į objektą

2a Spustelėkite ekraną, kad pagerintumėte objekto fokusavimą

2b Spustelėkite piktogramą ekrano apačioje ir fotografuokite.



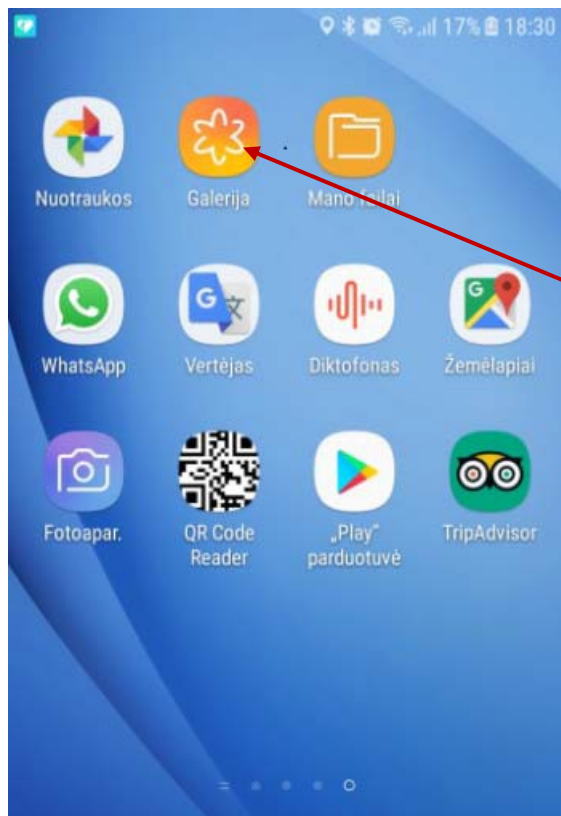
su iOS (iPhone) Sistema



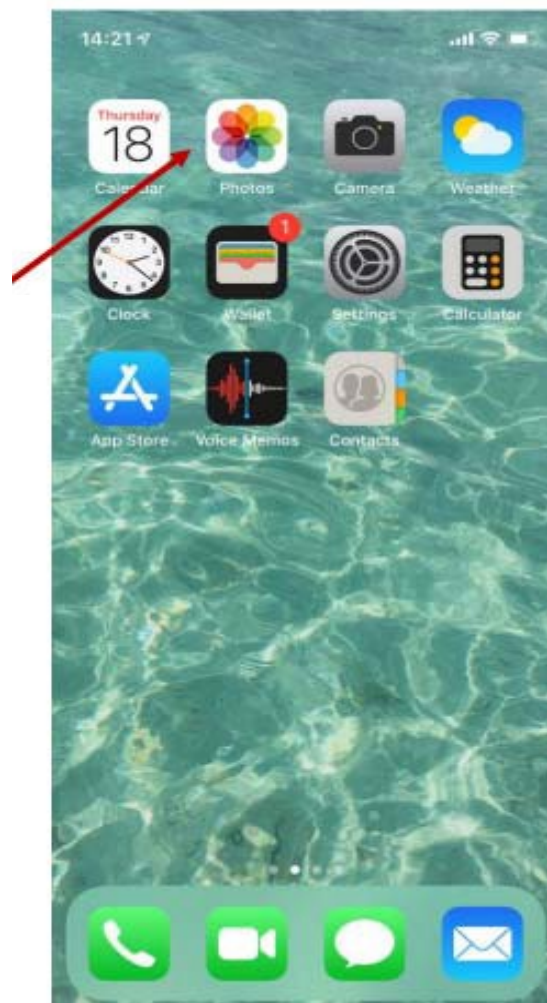
su AndroidOS sistema

Instrukcija kaip nusiųsti žinutę pridedant nuotrauką

1. Suraskite telefono ekrane „Galerija“ ir paspauskite



Galerija



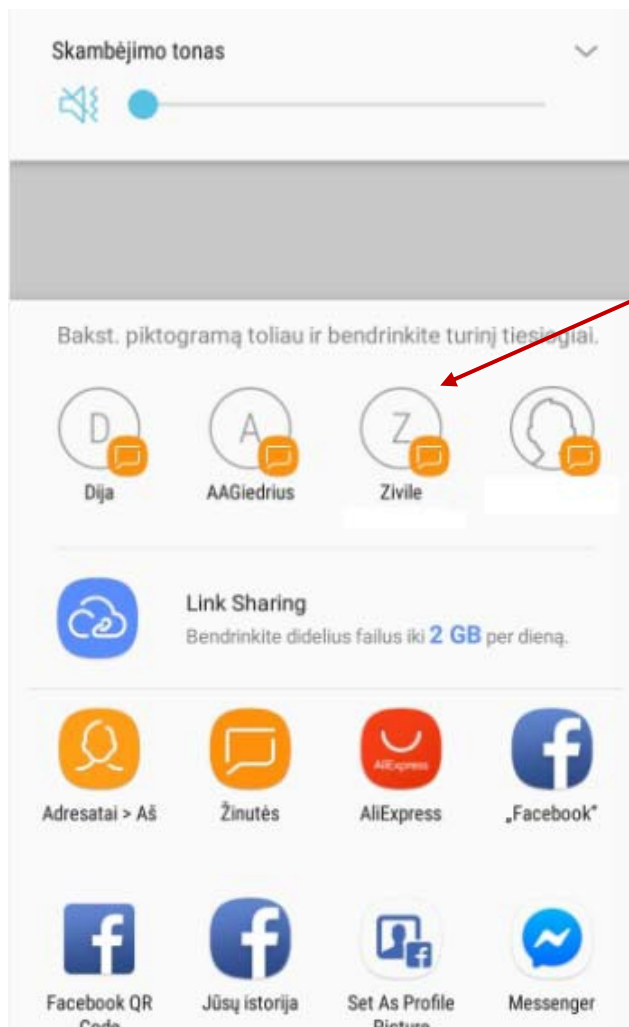
2. Nufotografuokite norimą objektą. Nusiųskite žinutę MMS su nuotrauka



Paspausti
čia

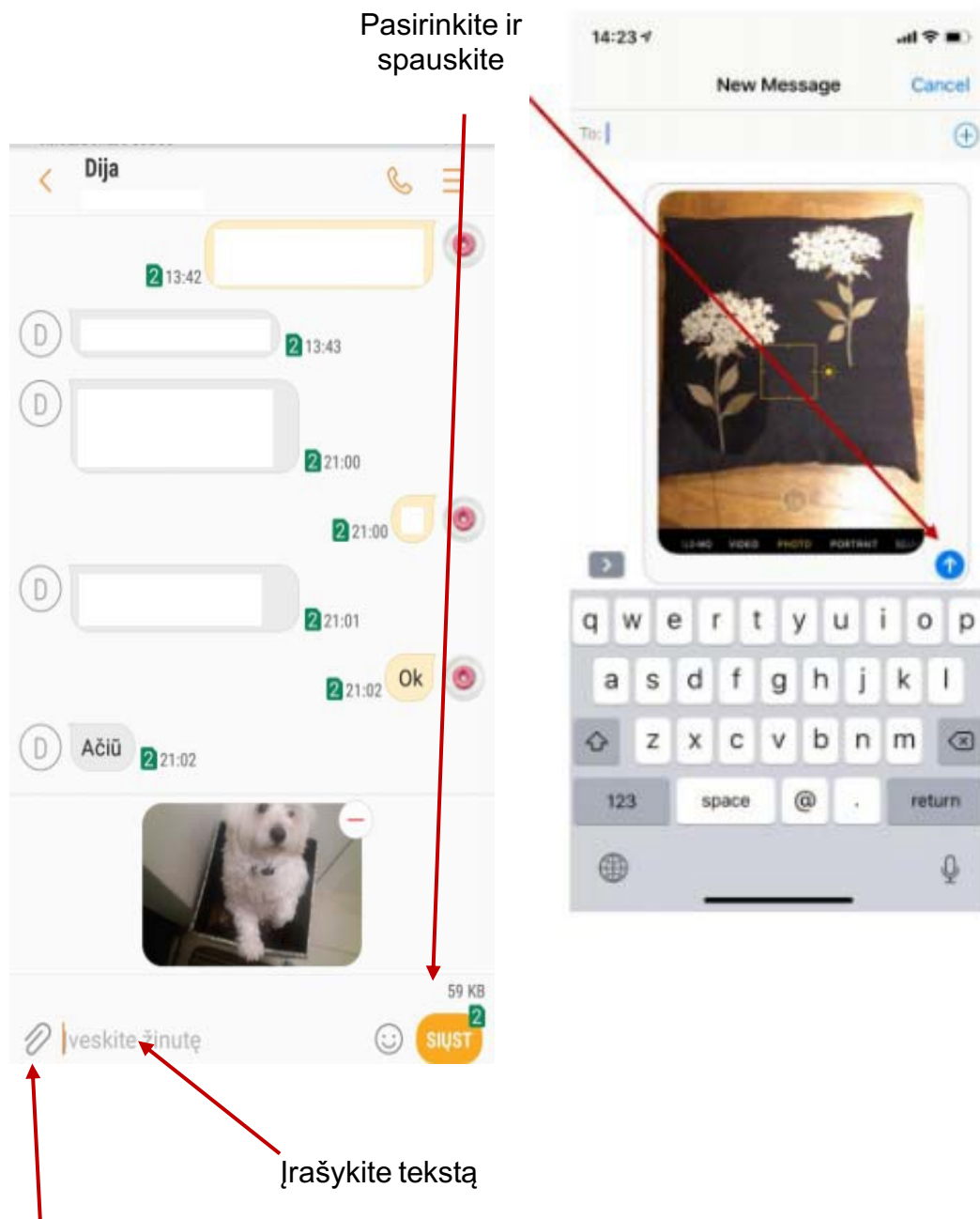


3. Pasirinkite asmenį, kuriam norite siųsti žinutę su nuotrauka (MMS)



Pasirinkite ir
spauskite

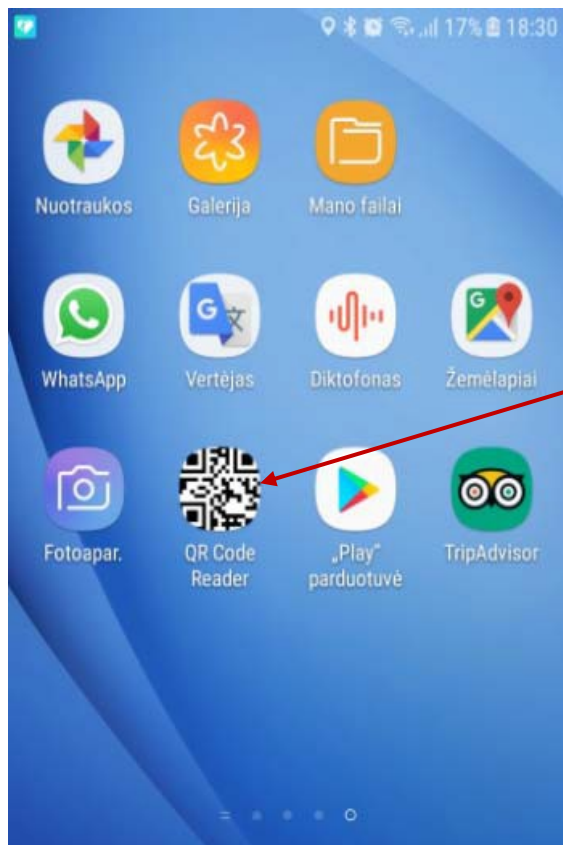
4. Norėdami siųsti žinutę su nuotrauka (MMS), spauskite „Siųsti“



Jeigu norite pridėti dar vieną nuotrauką, spauskite „Pridėti“, kur Jums atidarys „Galeriją“. Joje pažymėkite norimą pridėti nuotrauką ir vėl spauskite mygtuką „Siųsti“

„QR Code Reader“ naudojimosi instrukcija

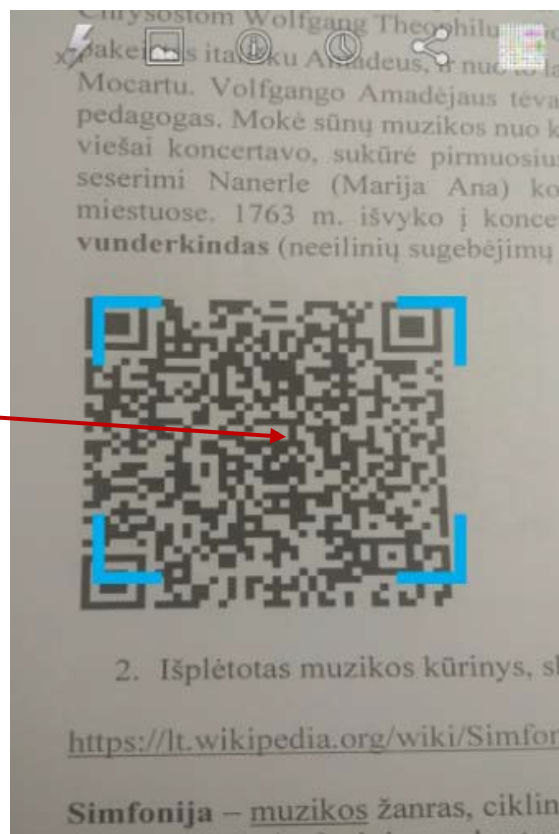
1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „QR skaneris“ Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane.



„QR code reader“ piktograma

2. Sufokusuokite ekraną į kodą ir palaukite, kol bus kodas užfiksuotas.

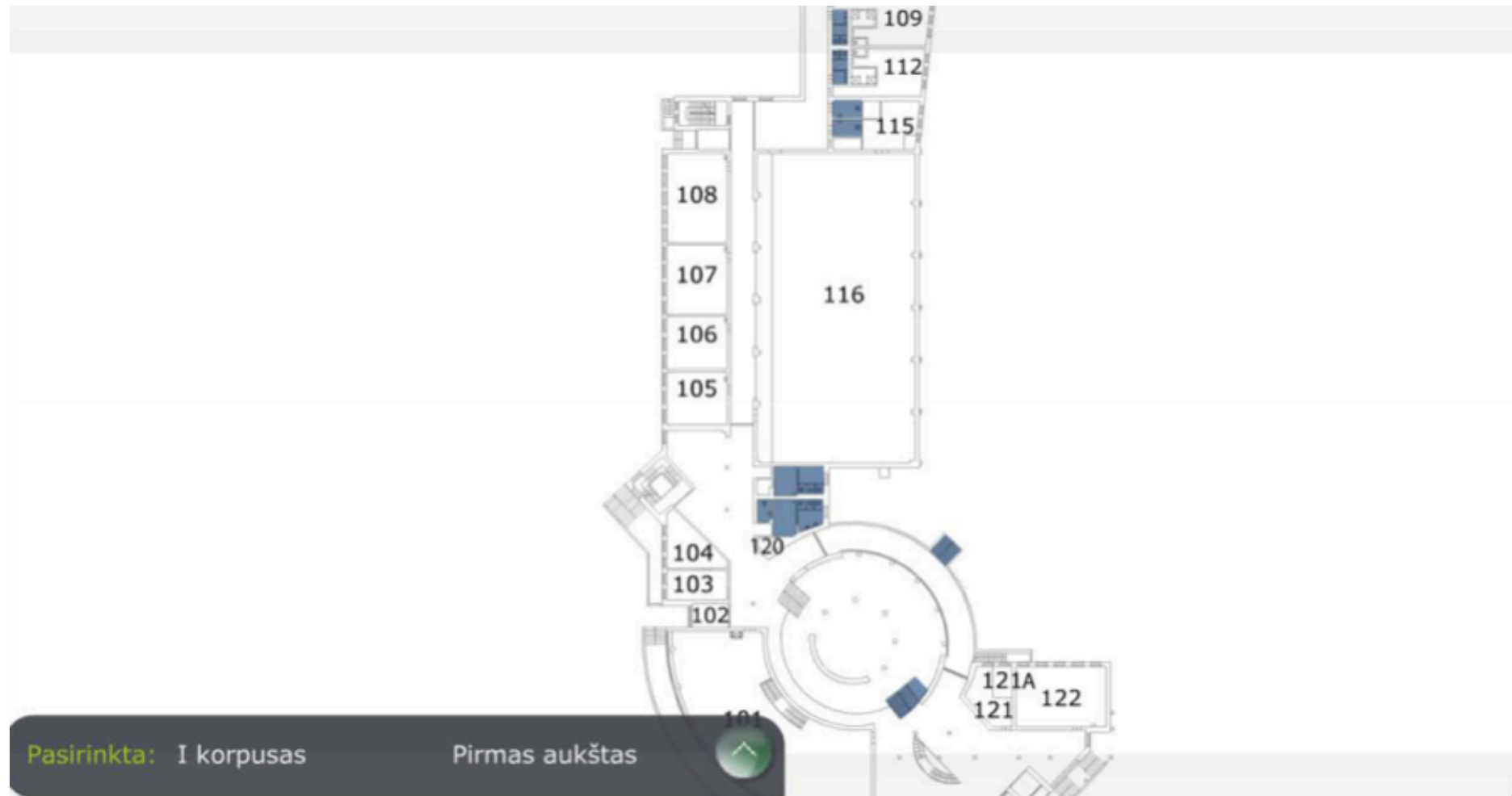
Svarbu, kad kodas neišeitų iš už mėlyna spalva pažymėtų ribų



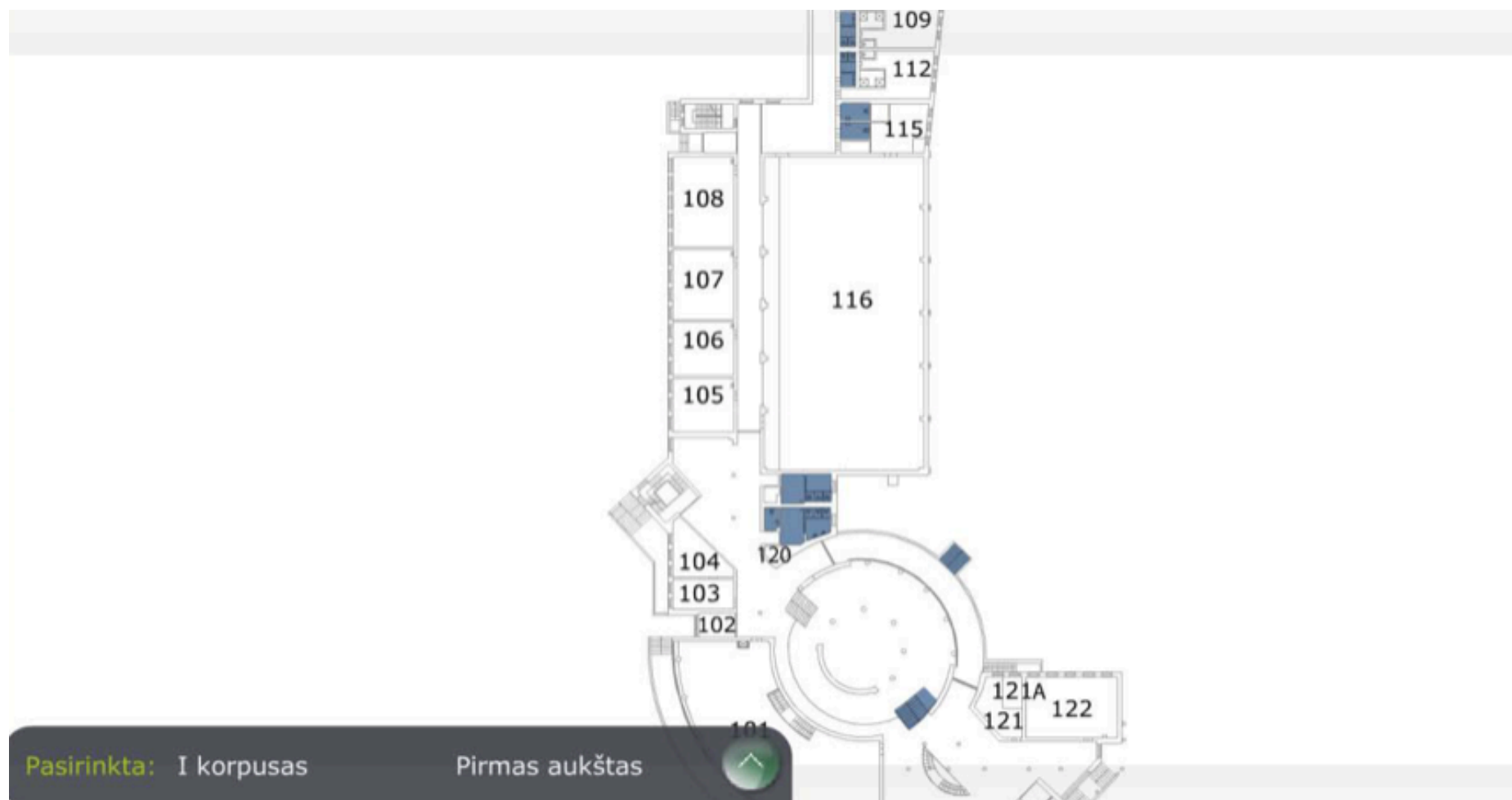
3. Užfiksavus kodą, atsiranda lentelė su nuorodomis. Norėdami atidaryti informaciją, spauskite „Browse website“



ŽEMĖLAPIO PAVYZDYS 1 GRUPEI



ŽEMĖLAPIO PAVYZDYS 2 GRUPEI



Scenarijų 4 – Audio–video

Igyvendinimo vieta – pastatas (biblioteka, kito teatras ir t.t.), kuriame dalyviai galėtų dirbti dvejose skirtingose patalpose/erdvėse (privalomi stalai ir kėdės).

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanusis telefonas su interneto prieiga;
- du žaidimo kauliukų rinkiniai, kuriuos sudaro: 1 žaidimo kauliukas, kuriame nurodyti taškai nuo 1-6, 2 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos temos (gyvūnai, objektai, vieta, emocijos, vardas, maistas), 3 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos užduoties atlikimo funkcijos (fotografavimas, filmavimas, įrašymas).
- video naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- diktofono naudojimo(si) instrukcija (priedas 2);
- žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos;
- lentelė dėstytojams (priedas 3);
- lipdukai, popierius užrašams.

Užsiėmimo tema – istorija, sukurta remiantis atliktomis nuotraukomis, įrašais ir vaizdais.

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: fotografavimo, videoįrašų atlikimo bei garso įrašų darymo naudojimosi įgūdžių tobulinimas.

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos kur išmaniajame telefone rasti kamerą/video kamerą;
- dalyviai žinos kur išmaniajame telefone rasti diktofoną;
- dalyviai gebės naudoti išmanųjį telefoną videofilmo kūrimui;
- dalyviai gebės naudoti išmanųjį telefoną garsų įrašymui.

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams): sukurti istoriją, atliekant fotografavimo, video įrašų atlikimo funkcijas išmaniajame telefone.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į tas pačias dvi komandas, kaip ir pirmo susitikimo metu. Kiekviena komanda eina į paskirtą patalpą, kurioje jiems pateikiami šie dokumentai: du žaidimo kauliukų rinkiniai, kuriuos sudaro: 1 žaidimo kauliukas, kuriame nurodyti taškai nuo 1-6, 2 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos temos (gyvūnai, objektai, vieta, emocijos, vardas, maistas), 3 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos užduoties atlikimo funkcijos (fotografavimas, filmavimas, įrašymas). Video kūrimo naudojimosi instrukcija (priedas 1); įrašo atlikimo naudojimosi instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

I etapas: surinkti informaciją.

Kiekvienas komandos narys ridena tris duotus kauliukus (I), (II) ir (III). Dalyvis turi atlikti visas kauliukuose iškritusias užduotis, nurodytomis funkcijomis. Atlikęs visuose kauliukuose iškritusias užduotis, dalyvis gauna 3 taškus. Kiti dalyviai gali padėti, patarti savo kolegai, tačiau už jį atlikti užduoties negali. Jeigu žaidėjas neatlieka užduočių, taškai yra neskiriami. Žaidėjai gauna po mažą lipduką už kiekvieną iškritusį tašką.

Žaidėjai gali gauti papildomą didelį lipduką, jeigu viso žaidimo eigoje, jam pavyksta atlikti visas kauliukuose pažymėtas užduotis skirtingomis funkcijomis. Žaidimo trukmė 50 min. Kuo daugiau ridenamas kauliukas, tuo didesnė tikimybė surinkti daugiau taškų ir lipdukų.

II etapas: istorijos sukūrimas.

Kuomet yra surinkta visa medžiaga, dalyviai komandoje kuria istoriją.

III etapas: istorijų pristatymas.

Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo sukurtą istoriją dėstytojams bei kitiems dalyviams. Slaptu balsavimu yra išrenkama labiausiai patikusi istorija. Jos komandos dalyviai gauna po didesnį lipduką. Mažiau patikusios istorijos komandos dalyviai gauna po mažesnį lipduką.

Laimėjimo sąlygos – kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsėnėlių). Laimi komanda su didesniu lipdukų skaičiumi.

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas.	Diskusija	15 min.	Dalyviai suskirstomi į tas pačias dvi

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	Dalyvių atvykimas į žaidimo vietą. Kiekviena komanda supažindinama su tikslais, žaidimo taisyklėmis.			komandas, kaip ir pirmo susitikimo metu. Žaidimas žaidžiamas dvejose skirtingose patalpose, kuriose dalyviai galėtų fotografuoti, filmuoti bei atlikti įrašus. Kiekviena komanda yra lydimas dėstytojo. Dalyviams pateikiami šie dokumentai: Video medžiagos kūrimo naudojimosi instrukcija (priedas 1); įrašo atlikimo naudojimosi instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos. Dėstytojas atsako į klausimus aktualius dalyviams.
2. Žaidimo I etapas: informacijos surinkimas	Dalyviai žaidžia kauliukais-renka istorijai kurti informaciją		40 min.	Kiekvienas komandos narys ridena tris duotus kauliukus (I), (II) ir (III). Dalyvis turi atlikti visas kauliukuose iškritusias užduotis, nurodytomis funkcijomis. Atlikęs visuose kauliukuose užduotis, dalyvis gauna 3 taškus. Kiti dalyviai gali padėti, patarti savo kolegai, tačiau už jį neatlikti užduoties. Jeigu žaidėjas neatlieka užduočių, taškai yra neskiriami. Žaidėjai gauna po mažą lipduką už kiekvieną tašką. Žaidėjai gali gauti papildomą didelį lipduką, jeigu viso žaidimo eigoje jam pavyksta atlikti visas kauliukuose pažymėtas užduotis skirtingomis funkcijomis.

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				Dėstytojas fiksuoja taškus lentelėje (priedas 3). Žaidimo trukmė 50 min. Kuo daugiau ridenamas kauliukas, tuo didesnė tikimybės surinkti daugiau taškų ir lipdukų.
3. Žaidimo II etapas: Istorijos kūrimas	Istorijos kūrimas panaudojant surinktą informaciją		30 min.	Kuomet yra surinkta visa medžiaga, dalyviai komandoje kuria istoriją.
4. Žaidimo III etapas: istorijų pristatymas	Kiekviena komanda pristato savo istoriją		30 min.	Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo istorijas: dėstytojams bei kitiems dalyviams. Kuri komanda pristatys pirmoji nustatoma burtų keliu. Kiekviena komanda istorijos pristatymui skiriama iki 15 min. Slaptu balsavimu yra išrenkama labiausiai patikusioji istorija. Jos komandos dalyviai gauna po didesnę lipduką. Mažiau patikusios istorijos komandos dalyviai gauna po mažesnę lipduką.
5. Pabaiga	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų komandos paskelbimas		5 min.	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų paskelbimas.
6. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina	Diskusija	10 min.	3 kontrolinė užduotis – asmenukė. Įrašyti trumpą garso įrašą, kuriame dalyviai pareklamuotų įdomias lankytinas vietas senjorams. Dalyviams paduodamos užverstos užduoties kortelės. Po duoto dėstytojo

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				ženklo dalyviai korteles atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Instrukcija žaidėjams

Žaidimo tema - istorija, sukurta remiantis atliktomis nuotraukomis, įrašais ir vaizdais.

Apibūdinamasis tikslas (atskleistas dalyviams): sukurti istoriją, atliekant fotografavimo, video įrašų atlikimo funkcijas išmaniajame telefone.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai yra pasiskirstę į dvi grupes (pirmojo susitikimo metu).

Kiekviena komanda eina į paskirtą patalpą, kurioje jiems pateikiami šie dokumentai: du žaidimo kauliukų rinkiniai, kuriuos sudaro: 1 žaidimo kauliukas, kuriame nurodyti taškai nuo 1-6, 2 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos temos (gyvūnai, objektai, vieta, emocijos, vardas, maistas), 3 žaidimo kauliukas, kuriame nurodytos skirtingos užduoties atlikimo funkcijos (fotografavimas, filmavimas, įrašymas). Video kūrimo naudojimosi instrukcija (priedas 1); įrašo atlikimo naudojimosi instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

I etapas: informacijos surinkimas.

Kiekvienas komandos narys išridena visus tris kauliukus. Kiekvienas komandos narys ridena tris duotus kauliukus (I), (II) ir (III). Dalyvis turi atlikti visas kauliukuose iškritusias užduotis, nurodytomis funkcijomis. Atlikęs visuose kauliukuose iškritusias užduotis, dalyvis gauna 3 taškus. Kiti dalyviai gali padėti, patarti savo kolegai, tačiau už jį atlikti užduoties negali. Jeigu žaidėjas neatlieka užduočių, taškai yra neskiriami. Žaidėjai gauna po mažą lipduką už kiekvieną iškritusį tašką.

Žaidėjai gali gauti papildomą didelį lipduką, jeigu viso žaidimo eigoje jam pavyksta atlikti visas kauliukuose pažymėtas užduotis skirtingomis funkcijomis. Žaidimo trukmė 50 min. Kuo daugiau ridenamas kauliukas, tuo didesnė tikimybė surinkti daugiau taškų ir lipdukų.

II etapas: istorijų kūrimas.

Surinkus medžiagą, kiekvienai komandai reikia sukurti istoriją. Istorijos kūrimui naudojama visą medžiagą, surinkta ankstesniame žaidimo etape (nuotraukos, filmai, garso įrašai).

III etapas: istorijų pristatyti

Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo sukurta istoriją dėstytojams bei kitiems dalyviams. Slaptu balsavimu yra išrenkama labiausiai patikusi istorija. Jos komandos dalyviai gauna po didesnį lipduką. Mažiau patikusios istorijos komandos dalyviai gauna po mažesnį lipduką.

Laimėjimo būklė: surinkti kuo daugiau lipdukų nei priešinga komanda.

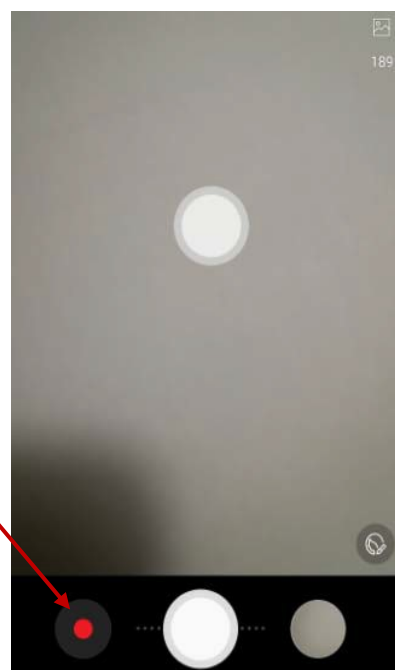
Video įrašymo naudojimo(si) instrukcija

1. Video įrašymui jūs turite rasti kameros piktogramą jūsų išmaniajame telefone (ta pati piktograma kaip ir fotografavimui).



Paspauskite čia

2. Jūsų išmaniajame telefone jūs matote kamerą fotografavimui. Filmavimui turite pasirinkti video kameros piktogramą.



Paspauskite čia

3. Turėtumėte matyti, kad filmas įrašomas. Filmavimo piktograma atsiranda ekrane.



Tai rodo, kad Jūs
filmuojate

Jeigu norite sustabdyti
filmavimą, turite
spausti

Jeigu norite baigti
filmavimą, turite
spausti

4. Norint rasti/peržiūrėti video jūs turite surasti galerijos / nuotraukų piktogramą savo ekrane.

Jeigu norite peržiūrėti
nuotraukas, spauskite
„Galerija“

Jeigu norite peržiūrėti
nuotraukas, spauskite
„Nuotraukos“.



5. Galerijos piktogramą ar nuotrauką galite rasti paspaudę meniu. Tada spauskite „paieška“ ir parašykite „Galerija“ arba „Nuotraukos“ arba „Albumas“.



Norint surasti „Nuotraukos“ ar „Galerija“ naudokite „Paiešką“. Nurodytame lauke, įrašykite ieškomos piktogramos pavadinimą

6. Galerijoje / nuotraukose matysite visas nuotraukas ir filmus. Norėdami pamatyti filmo vietą, spustelėkite ją.

Šis ženklas rodo, kad tai yra video



7. Šaunuoliai, jūs galite sukurti, rasti ir peržiūrėti video įrašą!!

Diktofono naudojimo(si) instrukcija (garsų įrašymas)

1. Norėdami įrašyti garsus, išmaniajame telefone raskite piktogramą „Diktofonas“. Taip pat galite vykdyti paiešką per meniu, įrašę „Diktofonas“.



Paspauskite

2. Prieš pradėdami įrašinėti garsus, nuspauskite „Diktofonas“ piktogramą.

Paspauskite, norėdami atlikti įrašą

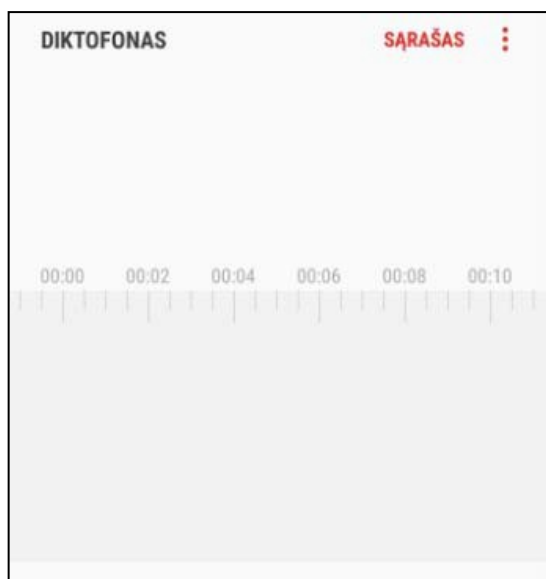


3. Jūs galite matyti, kad atliekamas įrašas.

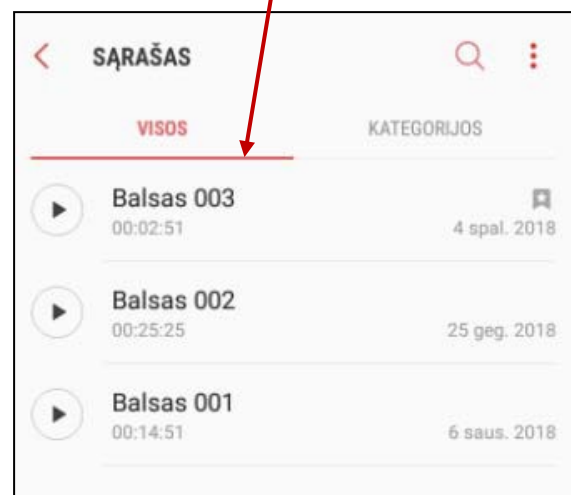


4. Jei norite išklaudyti įrašo, spustelėkite įrašo skirtuką.

Paspauskite norint rasti įrašą



Pasirinkite norimą išklaudyti įrašą



Lentelė dėstytojams

Žaidėjai/veikla	Žaidėjas	Žaidėjas	Žaidėjas	Žaidėjas	Žaidėjas	Žaidėjas
Nuotrauka						
Video						
Audio įrašas						
Rezultatas						

Scenarijų 5 – WhatsApp

Igyvendinimo vieta – pastatas, kuriame dalyviai galėtų dirbti trijuose skirtinguose kabinetuose/erdvėse (privalomi stalai ir kėdės)

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- „Vietos senjorams“ aprašymas su atskirais fragmentais (priedas 1, 2, 3);
- „Vietos senjorams“ detalus ir išbaigtas aprašymas dėstytojams (priedas 5);
- aplikacijos WhatsApp naudotojo instrukcija (priedas 4);
- žaidimo taisyklės su laimėjimo sąlygomis;
- lipdukai;
- spalvoti pieštukai (6 rinkiniai);
- popierius užrašams.

SVARBU: turi būti parengti du dokumentų rinkiniai, kiekvienai komandai atskirai.

Užsiėmimo tema – „Erdvės senjorams“ vietos sukūrimas įveikiant kliūtis Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: WhatsApp aplikacijos naudojimosi įgūdžių tobulinimas

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos, kaip naudotis WhatsApp aplikacija;
- dalyviai mokės susirasti ir atsidaryti WhatsApp aplikaciją savo išmaniajame telefone;
- dalyviai supras naudojimosi WhatsApp aplikacija naudą kasdieniniame gyvenime;
- dalyviai gebės naudojantis WhatsApp aplikacija bei jos funkcijomis susisiekti su draugais, šeima ir kt.;
- dalyviai gebės bendradarbiauti grupėse.

Žaidimo tikslas (atskleistas dalyviams): projekto „Erdvės senjorams“ sukūrimas ir pateikimas investuotojui.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į tas pačias dvi komandas, kaip ir pirmo susitikimo metu.

Kiekviena komanda eina į pradinę žaidimo vietą, kurioje gauna šiuos dokumentus: aplikacijos WhatsApp naudojimosi instrukcija (priedas 4), žaidimo taisyklės, laimėjimo sąlygas.

I etapas: sukurti atskirus patalpų konstravimo elementus bendraujant būnant skirtingose patalpose.

Komandos nariai yra architektai, kurių pagrindinė užduotis pristatyti investuotojams projektą. Deja, dėl geležinkelio gedimo, architektai negali susitikti laiku – kiekviena komanda yra padalinta į tris mažesnes grupes burtų keliu. Kiekviena mažesnė grupelė eina į jiems skirtas patalpas (skirtingas geležinkelio stotis). Kiekviena grupė tuo pačiu metu gauna po dalį informacijos: 1 grupelė gauna pirmą fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvę“ (priedas 1), 2 grupelė gauna antrą fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvę“ (priedas 2), 3 grupelė gauna trečią fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvę“ (priedas 3). Taip pat kiekviena grupelė gauna po rinkinį spalvotų pieštukų.

Kiekvienos grupelės užduotis yra sukurti (piešiant) visą senjorams skirtos vietos projektą „Senjorų erdvė“. Dalyviai turi keistis tarpusavyje informacija naudojant WhatsApp aplikaciją.

II etapas: Projektų sujungimas bendraujant kartu.

Antrame etape visos trys grupelės susitinka vienoje patalpoje ir lygina padarytus projektus „Erdvės senjorams“. Skiriama šiek tiek laiko pasiruošti projektų pristatymui investuotojams.

III etapas: projektų pristatymas.

Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo projektus investuotojams: dėstytojams bei kitiems dalyviams. Kokybė įvertinama remiantis šiais kriterijais: estetika/grožis ir patikimumas. Kiekvienas investuotojas gali skirti didesnę ar mažesnę lipduką už kiekvieną padarytą elementą.

Laimėjimo sąlygos – kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsenėlių). Laimi komanda su didesniu lipdukų skaičiumi.

Planas:

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas. Dalyvių atvykimas į žaidimo vietą. Kiekviena komanda supažindinama su tikslais, žaidimo taisyklėmis.	Diskusija	15 min.	Dalyvių suskirstymas komandomis. Kiekvienai komandai priskiriamas dėstytojas. Kiekviena komanda eina į pradinę žaidimo vietą, kurioje gauna šiuos dokumentus: aplikacijos WhatsApp naudojimosi instrukciją (priedas 4), žaidimo taisyklės, laimėjimo sąlygos. Komandos nariai yra architektai, kurių pagrindinė užduotis pristatyti investuotojams projektą. Deja, dėl geležinkelio gedimo, architektai negali susitikti laiku – kiekviena komanda yra padalinta į tris mažesnes grupes burtų keliu. Kiekviena mažesnė grupelė eina į skirtingas patalpas (skirtingas geležinkelio stotis). Kiekviena grupė tuo pačiu metu gauna po dalį informacijos: 1 grupelė gauna pirmą fragmentą reikalingą sukonstruoti „Senjorų erdvė“ (priedas 1), 2 grupelė gauna antrą fragmentą reikalingą sukonstruoti „Senjorų erdvė“ (priedas 2), 3 grupelė gauna trečią fragmentą reikalingą sukonstruoti „Senjorų erdvė“ (priedas 3). Taip pat kiekviena grupelė gauna po
	Komandų suskirstymas į mažesnes grupes		10 min.	

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				rinkinį spalvotų pieštukų. Grupelės turi būti paskirstytos taip, kad vieni kitų negirdėtų ir nematytų, tačiau visada pagalbą gautų iš savo dėstytojų. Gali būti nustatyta pastovi vieta, į kurią atėję dalyviai visada ras savo dėstytojus.
2. Žaidimo I etapas: sukurti atskirus patalpų konstravimo elementus bendraujant būnant skirtingose patalpose.	Kiekviena grupelė, kuria projektą „Vieta senjorams“ naudojant WhatsApp aplikaciją.		55 min.	Užduotis yra kiekvienai grupei nupiešti vietą skirtą senjorams „Erdvės senjorams“. Visi trys projektai bus sujungti vienas su kitu, todėl grupelės turi pasikeisti informacija naudojant WhatsApp aplikaciją. Už kiekvieną sėkmingą informacijos pasikeitimą, dalyviai gauna po lipduką (dėstytojai patikrina išmaniuosius telefonus). Grupelės vienoje patalpoje sujungia savo projektus. Jie turi mažai laiko, po kurio turės savo projektus pristatyti investuotojams.
3. Žaidimo II etapas: Projektų sujungimas bendraujant vienoje patalpoje	Grupelės grįžta į savo komandas ir sujungia projektą		10 min.	
4. III etapas: projektų pristatymas	Kiekviena komanda pristato savo projektus		15 min.	Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo projektus investuotojams: dėstytojams bei kitiems dalyviams. Kokybė įvertinama remiantis šiais kriterijais: estetika/grožis ir patikimumas.

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				Dėstytojai turi pateikti visą projekto koncepciją (priedas 5).
5. Pabaiga	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų komandos paskelbimas		5 min.	Lipdukų skaičiavimas ir laimėtojų paskelbimas.
6. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina	Diskusija	5 min.	4 kontrolinė užduotis „Lankytinos vietos senjorams“. Įrašyti trumpą garso įrašą, kuriame dalyviai pareklamuoja įdomias lankytinas vietas senjorams. Dalyviams paduodamos užverstos užduoties kortelės. Po duoto dėstytojo ženklo dalyviai korteles atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimo tema – „Erdvės senjorams” – projekto kūrimas įveikiant kliūtis

Tikslas – projekto „Erdvės senjorams” sukūrimas ir pristatymas investuotojams.

Žaidimo taisyklės:

I etapas: Sukurti atskirus patalpų konstravimo elementus bendraujant būnant skirtingose patalpose.

Komandos nariai yra architektai, kurių pagrindinė užduotis pristatyti investuotojams projektą. Deja, dėl geležinkelio gedimo, architektai negali susitikti laiku – kiekviena komanda yra padalinta į tris mažesnes grupes burtų keliu. Kiekviena mažesnė grupelė eina į skirtingas patalpas (skirtingas geležinkelio stotis). Kiekviena grupė tuo pačiu metu gauna po dalį informacijos: 1 grupelė gauna pirmą fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvė” (priedas 1), 2 grupelė gauna antrą fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvė” (priedas 2), 3 grupelė gauna trečią fragmentą reikalingą pastatyti „Senjorų erdvė” (priedas 3). Taip pat kiekviena grupelė gauna po rinkinį spalvotų pieštukų.

Kiekvienos grupelės užduotis yra sukurti (piešiant) visą „Erdvės senjorams” projektą. Dalyviai turi keistis tarpusavyje informacija naudojant WhatsApp aplikaciją.

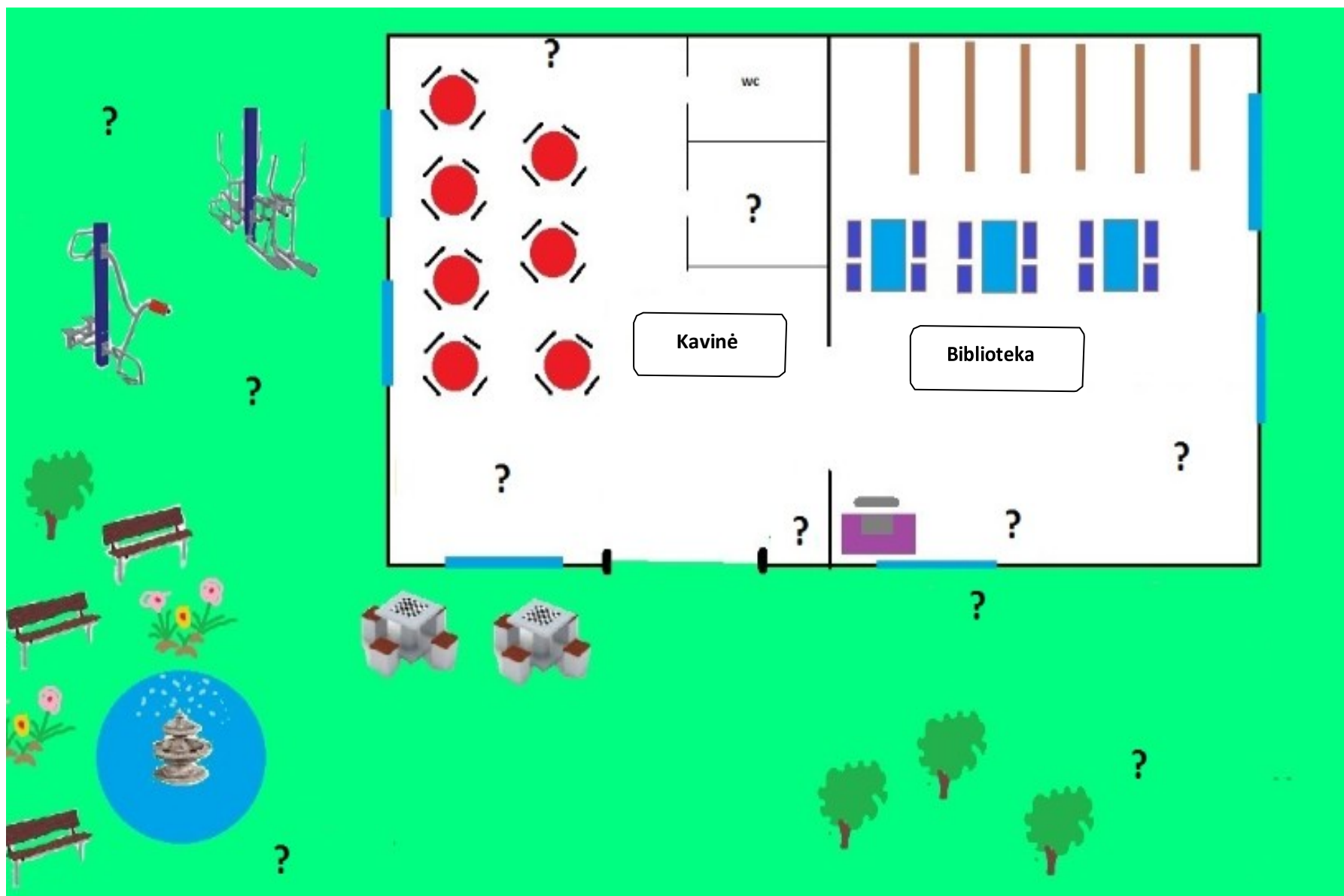
II etapas: Projektų sujungimas bendraujant kartu.

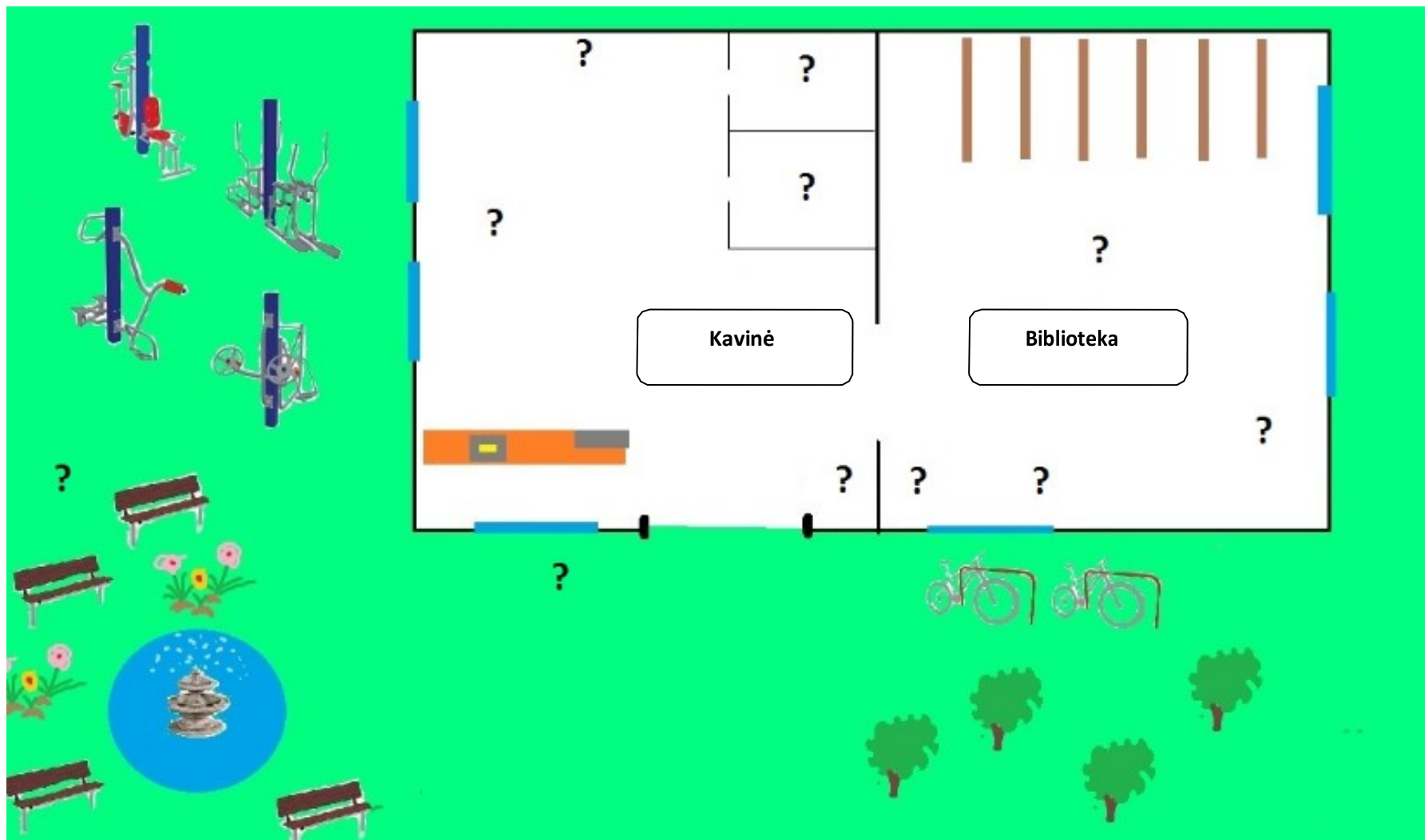
Antrame etape visos trys grupelės susitinka vienoje patalpoje ir lygina padarytus elementus projektui „Erdvės senjorams”. Skiriama šiek tiek laiko pasiruošti projekto pristatymui investuotojams.

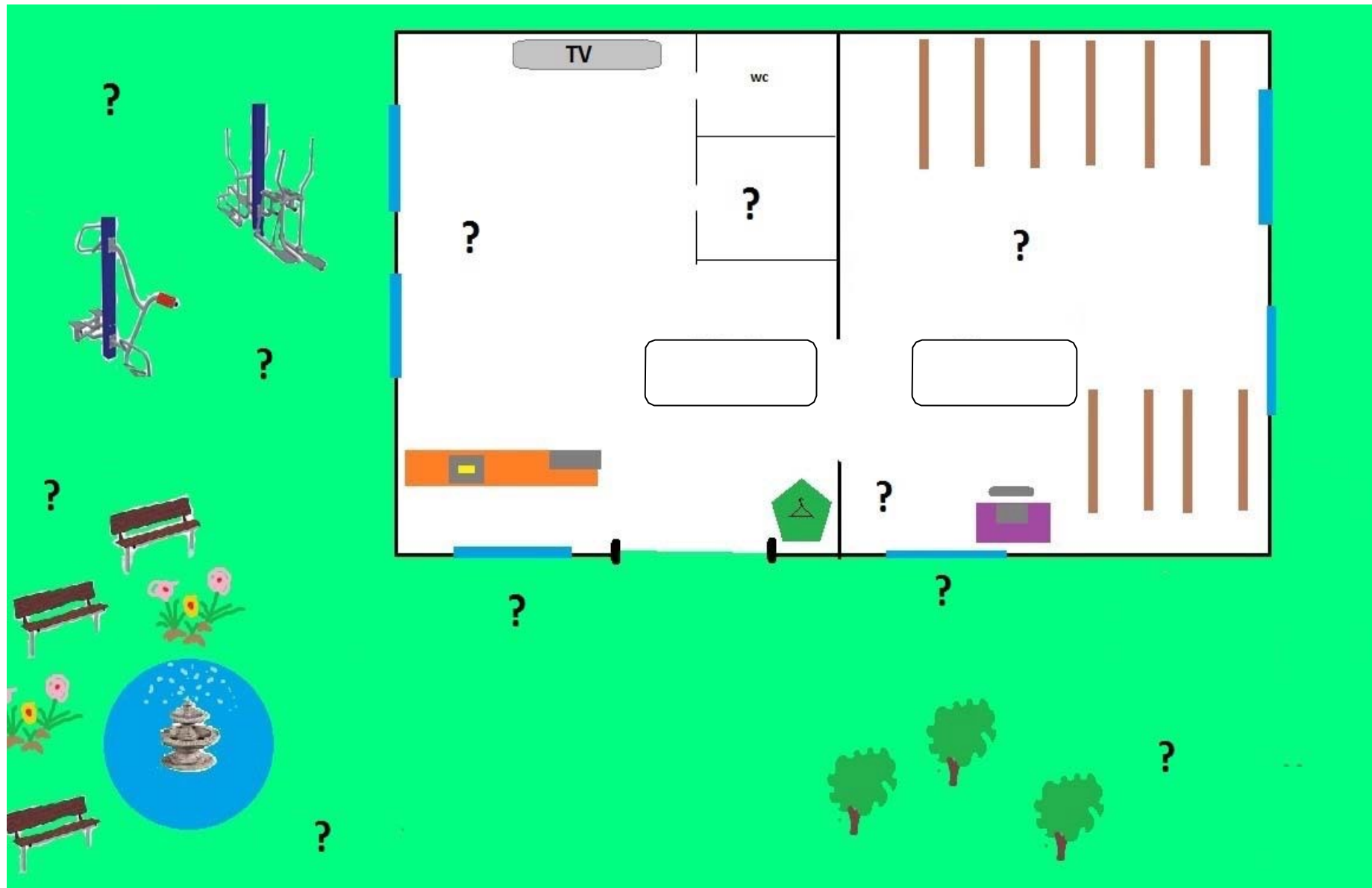
III etapas: Projektų pristatymas.

Pabaigoje kiekviena komanda pristato savo projektus investuotojams: dėstytojams bei kitiems dalyviams. Kokybė įvertinama remiantis šiais kriterijais: estetika/grožis ir patikimumas. Kiekvienas investuotojas gali skirti didesnę ar mažesnę lipduką.

Laimėjimo sąlygos – kiekviena komanda turi surinkti kuo daugiau lipdukų (šypsenėlių). Laimi komanda su didesniu lipdukų skaičiumi.







Aplikacijos WhatsApp naudojimo(si) instrukcija

1. Raskite „WhatsApp“ piktogramą išmaniajame telefone



Paspauskite „WhatsApp“ piktogramą

2. WhatsApp skirtukai Pokalbiai – pasirinkite šį skirtuką, jei norite kam nors paskambinti



Pokalbiai - pasirinkite šį skirtuką, jei norite kam nors paskambinti

Būsena - čia jūs galite padaryti foto arba parašyti ką galvojate

Skambučiai - galite skambinti arba rašyti

3. Pridėti naują kontaktą

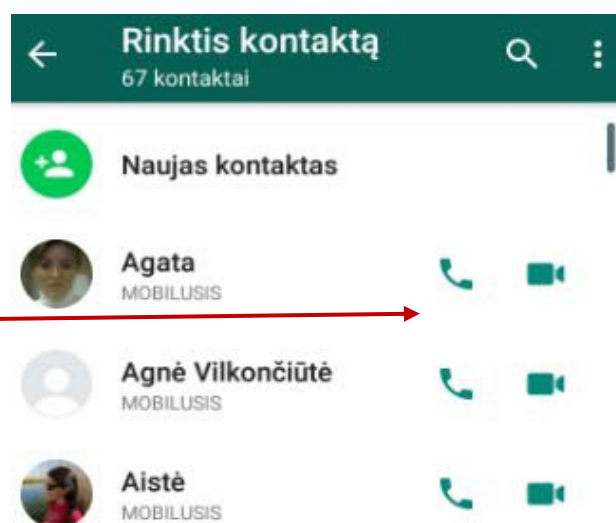
Pasirinkite skirtuką „Skambučiai“ ir paspauskite žalią piktogramą



Paspauskite

4. Kontaktų sąrašas turėtų atsidaryti. Jei norite pridėti naują kontaktą, paspauskite piktogramą

Paspauskite, jei norite pridėti kontaktą



5. Pridėti naują kontaktą. Pirmiau parašykite adresato vardą ir pridėkite naują numerį. Toliau priimkite kontaktą, spustelėję piktogramą „V“.

ATŠAUKTI IŠSAUGOTI

Telefonas ▼

Vardas

Organizacija

Pareigos

Skyrius

Įmonė

Telefonas

El. paštas

Grupės Nepriskirti

Išsaugokite

Įrašykite naujo kontakto varda

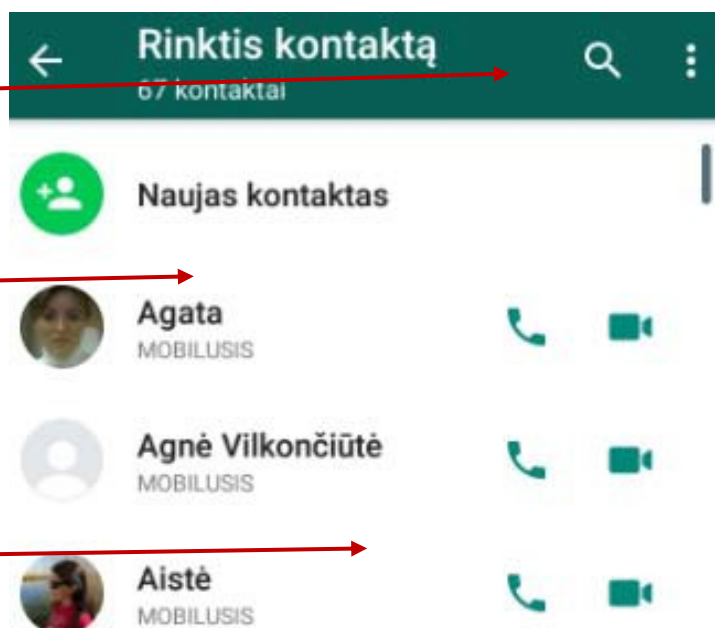
Iveskite naujo kontakto numerį

6. Kaip siųsti žinutes? - parinkite skirtuką „Pokalbiai“.
Paspauskite „Pokalbiai“ ir raskite asmenį (kontaktą), kam norite išsiųsti pranešimą. Didinimo stiklo ženkliukas (paieška) padeda rasti reikiamą asmenį

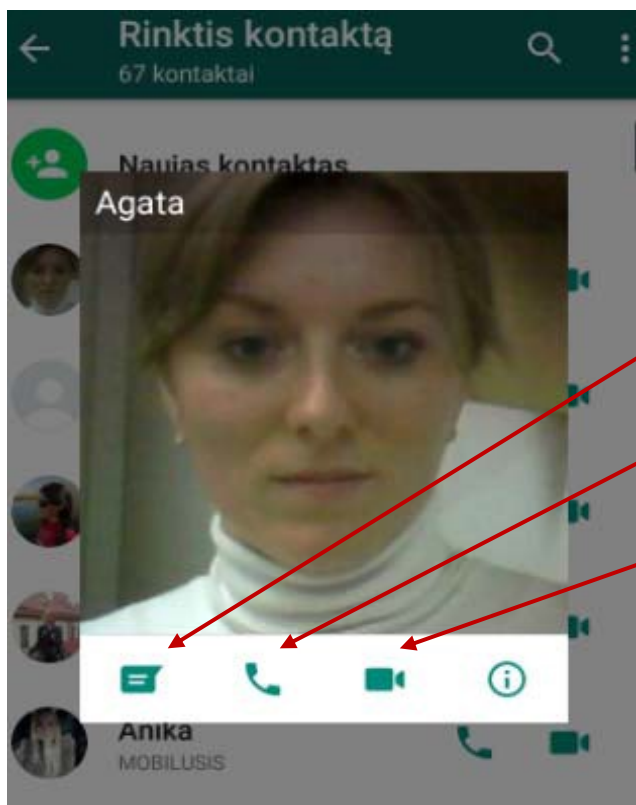
Paspauskite čia, jei norite surasti kontaktą

Paspauskite, jei norite pridėti kontaktą

Galite pasirinkti asmenį iš sąrašo. Paspauskite kontaktą. Būtina atidaryti langą pokalbiui.



7. Pokalbių langas turi būti atidarytas. Kokios galimos funkcijos?



Siųsti žinutes

Skambučiai asmeniui

Skambučiai su video vaizdu

8. Žinučių siuntimas. Žinučių siuntimas su priedais.

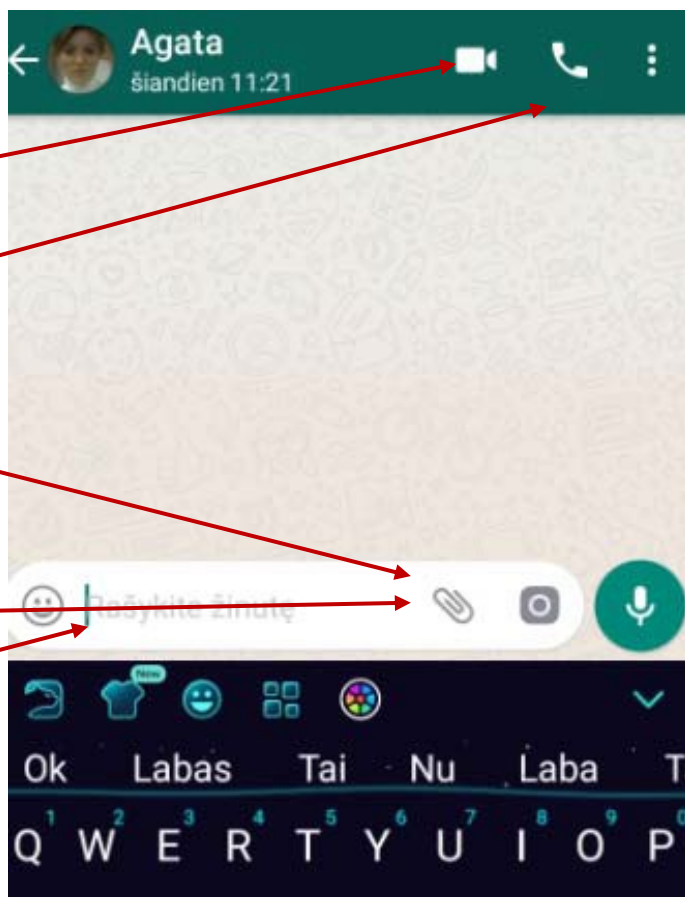
Paspauskite, jeigu norite skambinti su video vaizdu

Paspauskite, jeigu norite skambinti

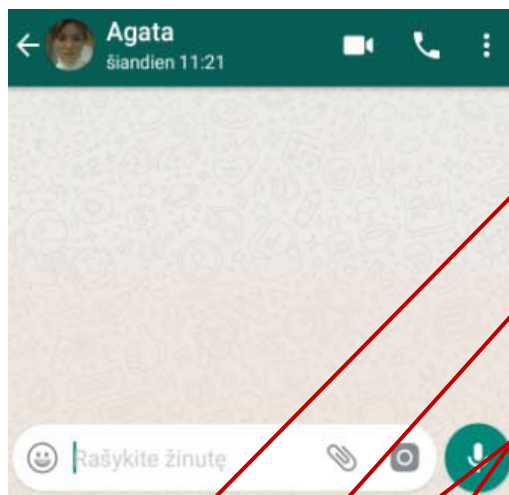
Pridėti nuotraukas, filmus, garsus, kt. dokumentus

Mygtukas, pridėti dokumentus

Įrašykite tekstą



9. Pasirinkite failų šaltinį



Pridėti dokumentus

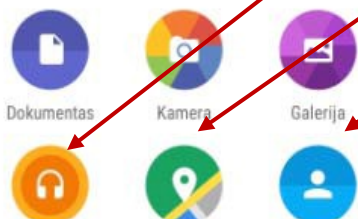
Fotografuoti ar įrašyti filmą

Pridėti nuotraukas

Pridėti balso pranešimą

Pridėti vietą

Pridėti kontaktus

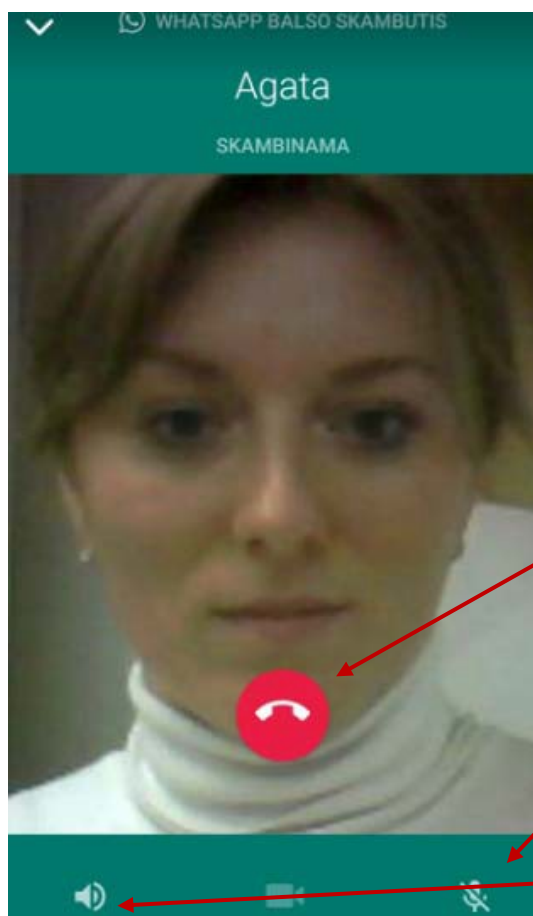


10. Jei pridėsite filmą ar nuotrauką iš galerijos, atidarykite galerijos langą. Pasirinkite tinkamą failą, paspauskite ant nuotraukos ar filmo ir spustelėkite „Siųsti“

Spausti, siųsti



11. Funkcija "A" - skambinti pasirinktam asmeniui



Kontakto vardas

Taip atrodo langas, kai skambinate

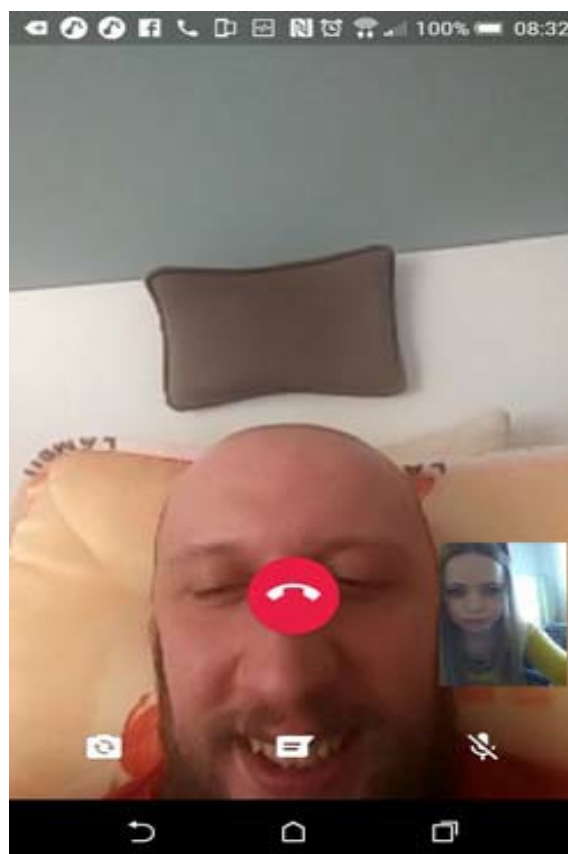
Spauskite čia, jei norite baigti pokalbį

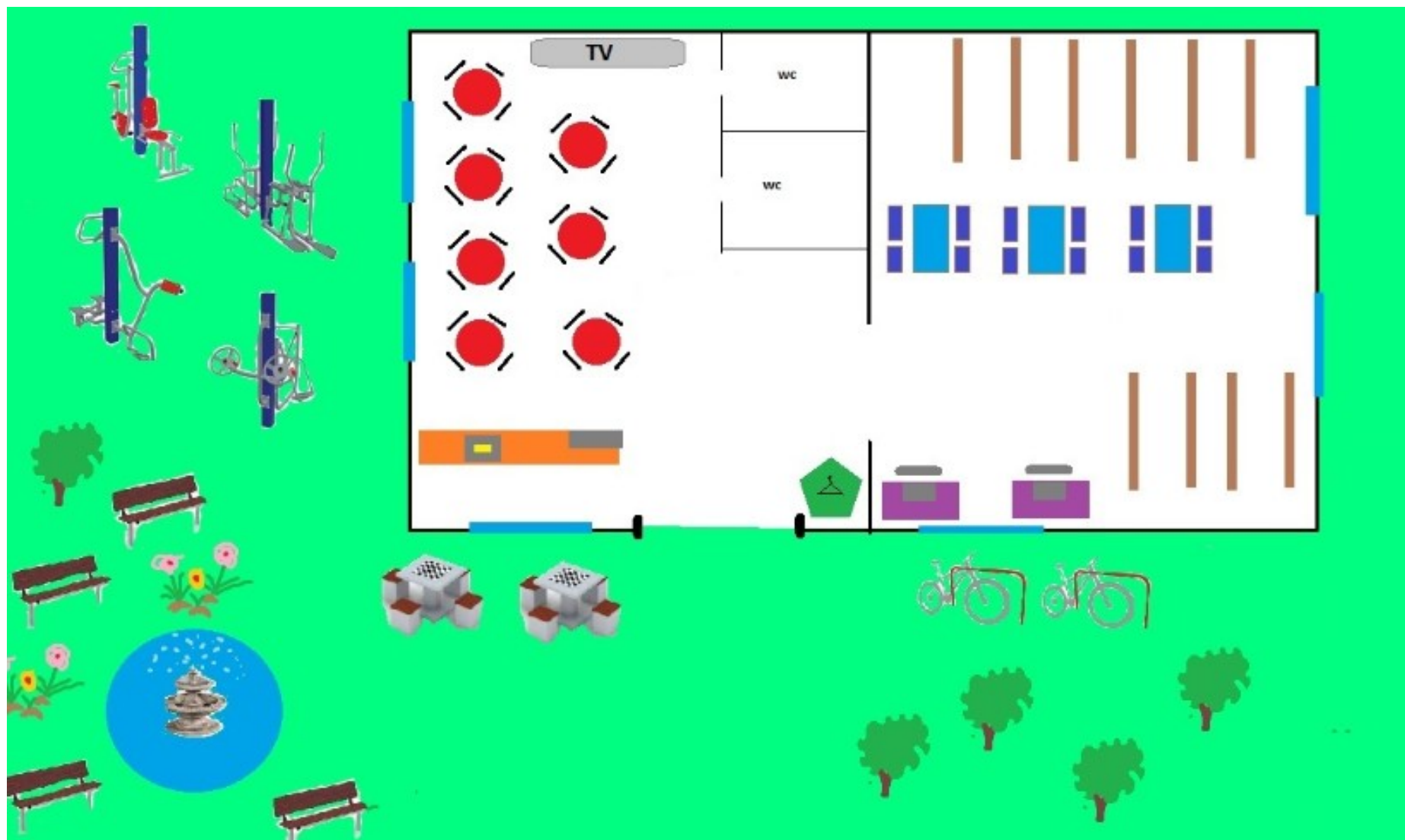
Spauskite čia, norėdami nutildyti garsą

Spauskite čia, norėdami įjungti garsiakalbį

Vaizdo pokalbis

Štai taip atrodo langas, kai kalbate su video vaizdu





Scenarijų 6 – Google Maps

Igyvendinimo vieta — mieste nurodytos vietos (parduotuvės, kavinės ar kitos vietos su bendraujančiais žmonėmis)

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės

- išmanusis telefonas su interneto prieiga;
- Google Maps navigacijos naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- ieškomų adresų sąrašas (priedas 2);
- 15 informacinių kortelių (priedas 3 – parinktų vietų savininkams);
- žaidimo ir laimėjimo sąlygų instrukcija;
- lipdukai.

SVARBU: reikia dviejų priemonių rinkinių, po vieną kiekvienai komandai.

Užsiėmimo tema – Kas nužudė siuvėją? – detektyvų keliai

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas – ugdyti Google Maps navigacijos naudojimosi gebėjimus

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos spausdinto žemėlapių bei Google Maps navigacijos naudojimo(si) panašumus ir skirtumus;
- dalyviai supras navigacijos naudą kasdieniniame gyvenime; dalyviai gebės skaityti informaciją Google Maps navigacijoje planuoti maršrutą bendradarbiaujant grupėje.

Tikslas: rasti atsakymą į klausimą „Kas nužudė siuvėją? Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes (taip, kaip buvo susiskirstę pirmo susitikimo metu).

Kiekviena komanda eina į nurodytą žaidimo pradžios vietą, kurioje pateikiami šie dokumentai: realių adresų sąrašas (pradinis taškas, 5 vietos su patarimais ir galutinis taškas), kurį galima rasti Google Maps navigacijoje (priedas 1); Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

I etapas: kortelių su informacija/patarimais rinkimas

Kiekviena komanda įsijaučia į detektyvų vaidmenį, kurių pagrindinė užduotis rasti atsakymą į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“. Siekiant atrasti atsakymą, kiekviena komanda turi ištirti sąraše nurodytų vietovių savininkų parodymus (kiekviena komanda turi surinkti 15 parodymų, po 3 iš kiekvienos vietos savininko).

Kiekviena komanda turi rasti nurodytą vietą naudojant Google Maps navigaciją. Kiekvienas dalyvis, kuris nurodytos vietos suradimui naudoja Google Maps navigaciją gauna lipduką. Kiekvienoje nurodytoje atskiroje maršruto dalyje, komanda turi išsirinkti kitą Lyderį. Jeigu komanda tai padaro, gauna papildomą lipduką.

Svarbu: rasti atsakymą įmanoma tik turint visus 15 patarimų.

II etapas: surasti žudiką

Galutinio nurodyto maršruto vietoje komanda analizuoja gautą informaciją ir ieško atsakymo į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“.

Laimėjimo sąlygos: laimi komanda surinkusi daugiau taškų už kitą komandą.

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasisveikinimas, supažindinimas su žaidimo taisyklėmis	Diskusija	15 min	Dalyvių suskirstymas į dvi komandas. Kiekvieną komandą žaidimo metu lydi dėstytojas. Kiekviena komanda eina į žaidimo pradžios vietą, kurioje pateikiami šie dokumentai: realių adresų sąrašas, kuriuos galima rasti naudojantis Google Maps navigacija (žaidimo pradžios taškas, 5 vietos, kuriose galima gauti patarimus ir

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				galutinis taškas) (priedas 1); naudojimosi Google Maps navigacijos instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės; laimėjimo sąlygos. [SVARBU] prieš pradedant žaidimą, dėstytojai turi palikti paruoštus patarimus numatytose vietose savininkams bei juos supažindinti su vaidmeniu.
2. Žaidimo I etapas: patarimų rinkimas	Dalyviai surenka 15 patarimų iš skirtingų vietų		70 min	<p>Kiekviena komanda įsijaučia į detektyvų vaidmenį, kurių pagrindinis tikslas yra surasti atsakymą į klausimą: „Kas nužudė siuvėją?“.</p> <p>Siekiant atrasti atsakymą, kiekviena komanda turi ištirti sąraše nurodytų vietovių savininkų parodymus (priedas 1) ir surinkti 15 parodymų, po 3 iš kiekvieno nurodytos vietos savininko).</p> <p>Kiekviena komanda turi rasti nurodytą vietą naudojant Google Maps navigaciją. Kiekvienas dalyvis, kuris nurodytos vietos suradimui naudoja Google Maps navigaciją gauna lipduką. Kiekvienoje nurodytoje atskiroje maršruto dalyje, komanda turi išsirinkti kitą Lyderį. Jeigu komanda tai padaro, gauna papildomą lipduką.</p> <p>Svarbu: rasti atsakymą įmanoma tik turint visus 15 patarimų. Dėstytojai apdovanoja lipdukais už kiekvieną teisingai atliktą</p>

Eiga	Užduoties aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				veiksmą.
3. Žaidimo II etapas: Surasti žudiką	Komanda sprendžia mįslę: Kas nužudė siuvėją? Sprendimas priimamas atsižvelgiant į patarimus		20 min	Galutinio nurodyto maršruto vietoje komanda analizuoja gautą informaciją ir ieško atsakymo į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“. Dėstytojai pagal taisykles apdovanoja lipdukais dalyvius. Svarbu: tam svarbu pasirinkti kavinę.
4. Žaidimo pabaiga	Taškų apibendrinimas ir laimėjusios komandos paskelbimas		5 min	Skaičiuojami lipdukai ir paskelbiamas nugalėtojas. Rezultatai fiksuojami rezultatų lentelėje.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	5 min	5 kontrolinė užduotis – naudojant WhatsApp aplikaciją, nusiųsti atliktą fotografiją bet kuriam kitam dalyviui. Kortelės su užduotimi pateikiamos apverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduoties korteles ir atlieka užduotį. Dėstytojas nustato užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimas – „Kas nužudė siuvėją?“ – detektyvo maršrutas

Tikslas: Rasti atsakymą į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“ Jūs esate detektyvai

Jūs turite ištirti, kas nužudė siuvėją?

Kaip žaisti?

Turite aplankyti 5 nustatytas vietas (žiūrėti pridėtą žemėlapi) ir pasikalbėti su žmonėmis, kuriuos sutinkate aplankytose vietose. Pokalbio metu žmonės jums pateiks informaciją: kiekvienas asmuo jums pateiks tris informacijas, kurių dvi yra teisingos ir viena klaidinga informacija.

Jūs turite atspėti, kas nužudė siuvėją.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes (taip, kaip buvo susiskirstę pirmo susitikimo metu)

Kiekviena komanda eina į žaidimo pradžios nurodytą vietą, kurioje pateikiami šie dokumentai: realių adresų sąrašas (pradinis taškas ir 5 vietos su patarimais ir galutinis taškas), kurį galima rasti Google Maps navigacijoje (priedas 1); Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

I ETAPAS: KORTELIŲ SU INFORMACIJA/PATARIMAIS RINKIMAS

Kiekviena komanda įsijaučia į detektyvų vaidmenį, kurių pagrindinė užduotis rasti atsakymą į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“ Siekiant atrasti atsakymą, kiekviena komanda turi ištirti sąraše nurodytų vietovių savininkų parodymus (kiekviena komanda turi surinkti 15 parodymų, po 3 iš kiekvieno vietos savininko).

Kiekviena komanda turi rasti nurodytą vietą naudojant Google Maps navigaciją. Kiekvienas dalyvis, kuris nurodytos vietos suradimui naudoja Google Maps navigaciją gauna lipduką. Kiekvienoje nurodytoje atskiroje maršruto dalyje, komanda turi išsirinkti kitą Lyderį. Jeigu komanda tai padaro, gauna papildomą lipduką.

Svarbu: rasti atsakymą įmanoma tik turint visus 15 patarimų.

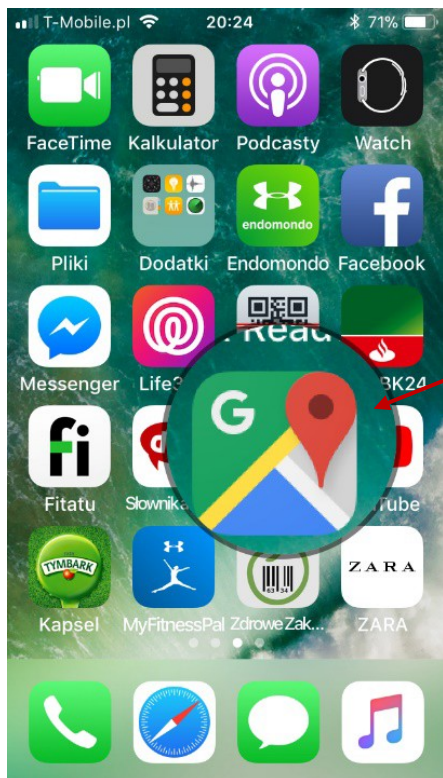
II ETAPAS: SURASTI ŽUDIKA

Galutinio nurodyto maršruto vietoje komanda analizuoja gautą informaciją ir ieško atsakymo į klausimą „Kas nužudė siuvėją?“

Laimėjimo sąlygos: laimi komanda surinkusi daugiau taškų nei priešinga komanda.

Google Maps navigacijos naudojimo(si) instrukcija

1. Suraskite Google Maps piktogramą išmaniajame telefone

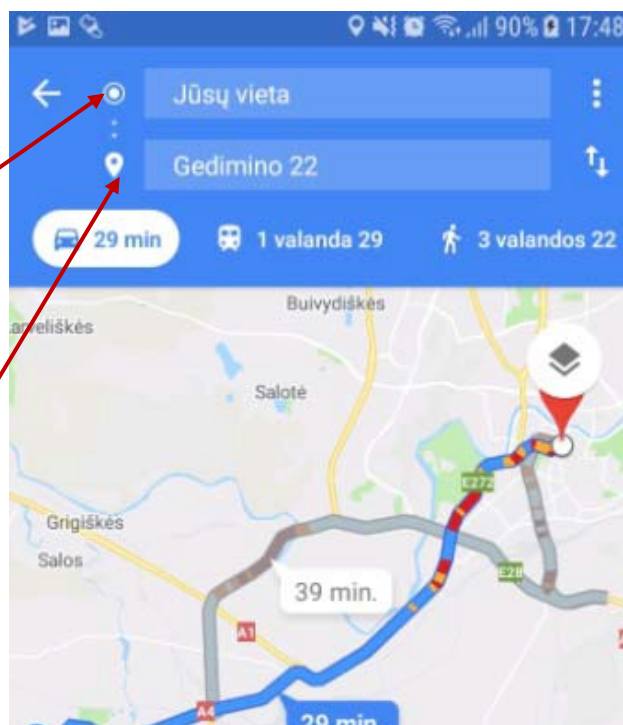


Paspauskite

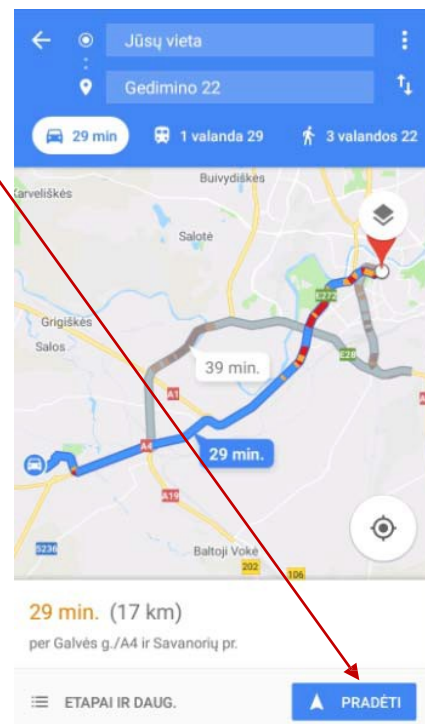
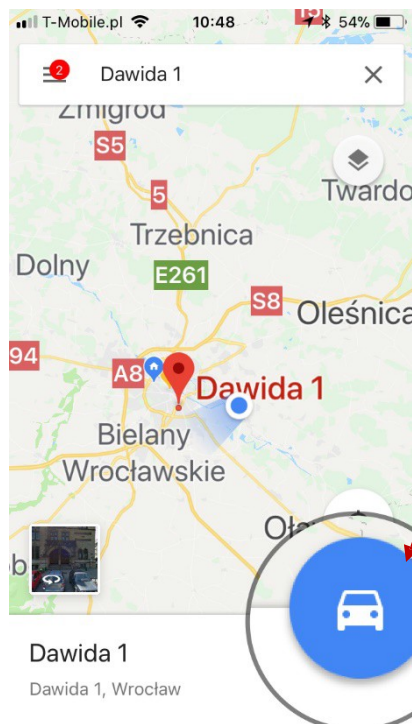
2. Nustatykite kelionės maršrutą

Telefono ekrano viršuje
įveskite buvimo vietą

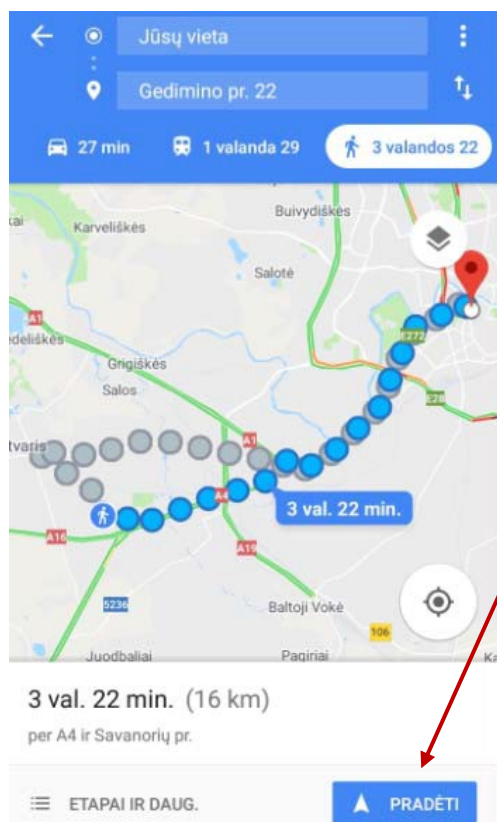
Telefono ekrano viršuje
įveskite norimą vietą
„pvz.: Gedimino 22“



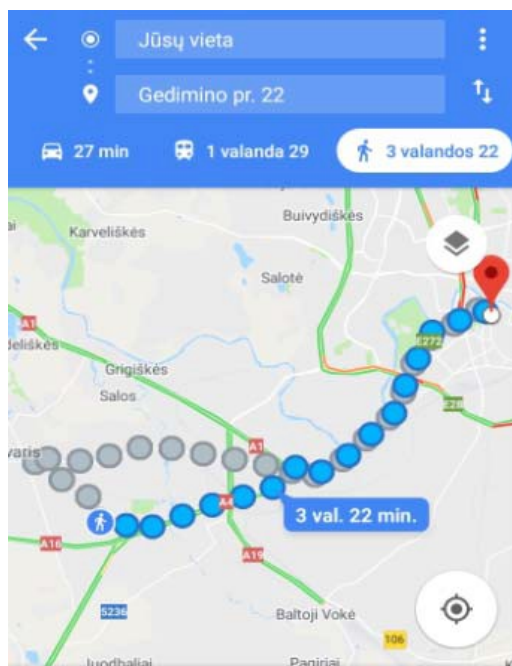
Apatiniame dešiniajame ekrano kampe paspauskite piktogramą, kad pasirinktumėte kelią (iPhone) or PRADĖTI (Android)



Pasirinkite pradėti nuorodos mygtuką apatiniame dešiniajame ekrano kampe

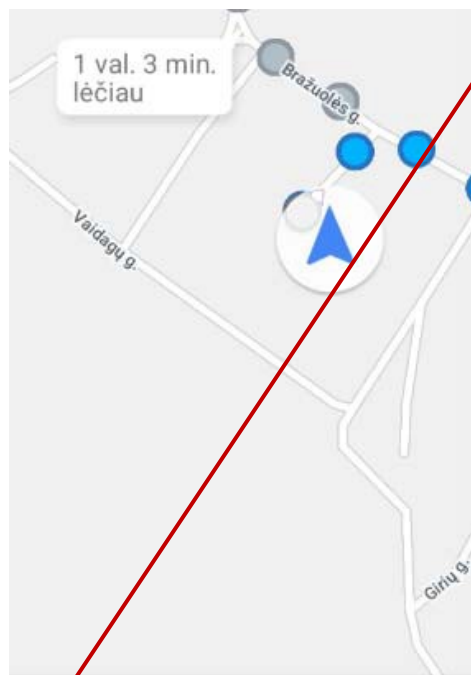


Paspauskite žmogaus nuorodos mygtuką, kad pasirinktumėte maršruto „eiti“ nustatymą



3 val. 22 min. (16 km)
per A4 ir Savanorių pr.

Kai pasiekiate savo tikslą, paspauskite X, kad uždarytumėte piktogramą



✕ **3 val. 22 min.**
16 km • 21:19

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Pirmas asmuo: Aš nežudžiau siuvėjo.



Pirmas asmuo: Penktas asmuo nužudė siuvėją.



Pirmas asmuo: Aš nekaltas.



Antras asmuo: Tai ne aš.



Antras asmuo: Aš čia 27 metus dirbu.



Antras asmuo: Trečias asmuo žino kas tai padarė.

Trečias asmuo: Aš nesu žudikas.



Trečias asmuo: Ketvirtas asmuo gali paliudyti; mes praeitą naktį žaidėme kortomis virtuvėje.



Trečias asmuo: Siuvėją nužudė Antras asmuo.



Ketvirtas asmuo: Aš to nedariau.



Ketvirtas asmuo: Praeitą naktį manęs ten nebuvo.



Ketvirtas asmuo: Penktas asmuo tai padarė.

Penktas asmuo: Pirmas asmuo meluoja sakydamas, kad
aš tai padariau.



Penktas asmuo: Aš nekaltas.



Penktas asmuo: Trečias asmuo yra žudikas.



Scenarijų 7 – Google Maps – viešasis transportas

Igyvendinimo vieta – miesto erdvė (svarbu: dalyviai turi būti informuoti, kad mokymu metu naudosis viešuoju, todėl būtina turėti bilietus)

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcijos (priedas 1);
- sąrašas adresų/vietų, kuriuos galima rasti naudojant Google Maps navigaciją (priedas 2);
- 20 dėlionės detalių (atspausdintos ir sukarpytos);
- 4 mįslės, nurodančios kitą vietą (kiekvienoje komandoje skirtingai (priedas 3);
- žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos;
- lipdukai;
- viešojo transporto bilietai;
- 5 vokai su dėlionės dalimis, tokios spalvos kaip ir voko;
- dėlionės iš skirtingų rinkinių.

SVARBU: Reikia dviejų rinkinių, po vieną kiekvienai komandai.

Užsiėmimo tema – Žingsnis po žingsnio – miesto dėlionė

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti Google Maps naudojimo(si) įgūdžius

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos spausdinto žemėlapių bei Google Maps navigacijos naudojimo(si) panašumus ir skirtumus;

- dalyviai supras, kaip naudotis aplikacija viešajame transporte;
- dalyviai gebės būti atvirtais kitiems seminario dalyviams;
- dalyviai gebės skaityti informaciją Google Maps navigacijoje, nustatyti bei planuoti maršrutą;
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

Tikslas (žinomas dalyviams): sudėlioti dėlionės.

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes (taip, kaip buvo susiskirstę pirmo susitikimo metu).

- Kiekviena komanda eina į savo žaidimo pradžios nurodytą vietą, kuriame pateikiami šie dokumentai: galimų realių adresų sąrašas, kuriuos galima rasti naudojantis Google Maps navigacija (priedas 1); Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcijos (priedas 2); žaidimo taisyklės; laimėjimo sąlygos.

I etapas: surinkti dėlionės dalis nurodytose vietose

Komandos atlieka ieškotojų, kurie ieško dėlionės vaidmenį. Kad tai pasiektų, kiekviena komanda turi surasti 4 vietas, kuriose dėlionė yra paslėpta. Mįslės yra paslėptos tose vietose, kurias galima pasiekti viešuoju transportu, naudojantis Google Maps navigaciją (2 priedas). Dalyviai sprendžia mįsles, kurias susieja su adresais iš sąrašo. Mįslės sprendimas yra slaptažodis, kuris reikalingas, kad dalyviai gautų kitą vietą bei joje esančias dėlionės detales.

Naudojantis Google Maps navigacija, dalyviai mokosi, kaip nustatyti vietą bei nuvykti iki jos. Po to, kai nustatoma vieta, dalyviai pateikia slaptažodį ir gauna dėlionės dalis supakuotas maišeliuose, kurių spalva yra tokia pati, kaip ir ant komandos rankos.

Dalyviai, kurie naudojos teisingai Google Maps navigacija bei išsprendė galvosūkį gauna didelį lipduką.

II etapas: Laimėti dėlionės dalis

Paskutinėje žaidimo vietoje (galutiniame taške) išskyrus tai, kad gaunate maišelį su dėlionės detalėmis, paskutinės dalis reikia taip pat laimėti. Užduotį sudaro LOT. Svarbu: ne visada ištraukta dėlionės dalis tinka prie bendros dėlionės. Kai kada dėlionės dalis priklauso kitam rinkiniui. Už kiekvieną atliktą užduotį, dalyvis apdovanojamas lipdukais. Komanda žaidžia tol, kol surenka visas dėlionės dalis.

Laimėjimo sąlygos: laimi komanda surinkusi daugiau taškų nei priešinga komanda.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasisveikinimas, supažindinimas su žaidimo taisyklėmis	Diskusija	15 min.	<p>Dalyvių suskirstymas į dvi komandas. Kiekvieną komandą žaidimo metu lydi dėstytojas.</p> <p>Kiekviena komanda eina į savo pradinę žaidimo vietą, kurioje pateikiami šie dokumentai: realių adresų sąrašas, kuriuos galima rasti Google Maps navigacijoje (priedas 1); Google Maps navigacijos naudojimo instrukcija (priedas 2); žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.</p> <p>Kiekviena komanda taip pat gauna aprangą.</p> <p>[SVARBU] prieš Pradedant žaidimą, dėstytojai turi palikti paruoštus maišelius su dėlionės detalėmis, patarimus numatytose vietose savininkams bei juos supažindinti su vaidmeniu.</p>
2. Žaidimas: I etapas: Surinkti dėlionės	Dalyviai vyksta į vietas viešuoju transportu, naudojantis Google Maps navigacija		70 min.	<p>Komandos atlieka ieškotojų, kurie ieško dėlionės, vaidmenį. Kad tai pasiektų, kiekviena komanda turi surasti 4 vietas, kuriose dėlionė yra paslėpta.</p> <p>Mįslės paslėpta vietose, kurias</p>

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				<p>galima pasiekti viešuoju transportu naudojantis Google Maps navigaciją (2 priedas). Dalyviai sprendžia mįslės, kurias susieja su adresais iš sąrašo. Norint gauti slaptažodį, kuris reikalingas mįslės įminimui. Mįslės sprendimas yra slaptažodis, kuris reikalingas, kad dalyviai gautų kitą vietą bei joje esančias dėlionės detales. Mįslės sprendimas yra slaptažodis.</p> <p>Naudojantis Google Maps navigacija, dalyviai mokosi, kaip nustatyti vietą bei nuvyki iki jos. Po to, kai nustatoma vieta, dalyviai pateikia slaptažodį ir gauna dėlionės dalis supakuotus maišeliuose, kurių spalva yra tokia pati, kaip ir ant komandos rankos.</p> <p>Taigi kiekviena komanda aplanko tris vietas ir pasiekia galutinę žaidimo vietą.</p> <p>Svarbu: galutinė žaidimo vieta gali būti kavinė, kurioje dalyviai galėtų praleisti šiek tiek laiko. Kavinėje dalyviai gauna maišelį su dėlionėmis, tačiau pasirodo, kad trūksta kai kurių dėlionės dalių.</p>
3. Žaidimas: II etapas:	Kiekviena komanda sprendžia		20 min.	Paskutinėje susitikimo vietoje reikia

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
Laimėtos dėlionės dalys	nesudėtingas užduotis, kad gautų trūkstamas dėlionės dalis			likusias dėlionės dalis laimėti, atliekant nesudėtingą užduotį. Svarbu: ne visada ištraukta dėlionės dalis tinka prie bendros dėlionės. Kai kada dėlionės dalis priklauso kitam rinkiniui. Už kiekvieną atliktą užduotį, dalyvis apdovanojamas lipdukais. Komanda atlieka užduotis, kol surinka visas dėlionės dalis.
4. Žaidimo pabaiga	Taškų apibendrinimas ir laimėjusios komandos paskelbimas		5 min.	Skačiuojami lipdukai ir paskelbiamas nugalėtojas. Rezultatai fiksuojami rezultatų lentelėje.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	5 min.	6 kontrolinė užduotis – patikrinkite, kiek laiko einate nurodytu maršrutu. Užduoties kortelės dalyviams pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo kortelės yra atverčiamos. Dėstytojas skaičiuoja užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Užsiėmimo tema – Žingsnis po žingsnio – miesto dëlionė

Tikslas: sudëlioti dëlionę

Žaidimo taisyklės:

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes (taip, kaip buvo susiskirstę pirmo susitikimo metu).

Kiekviena komanda eina į savo žaidimo pradžios nurodytą vietą, kuriame pateikiami šie dokumentai: galimų realių adresų sąrašas, kuriuos galima rasti naudojantis Google Maps navigacija (priedas 1); Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcijos (priedas 2); žaidimo taisyklės; laimėjimo sąlygos.

I etapas: surinkti dëlionės dalis nurodytose vietose

Komandos atlieka ieškotojų, kurie ieško dëlionės vaidmenį. Kad tai pasiektų, kiekviena komanda turi surasti 4 vietas, kuriose dëlionė yra paslėpta. Mįslės yra paslėptos vietose, kurias galima pasiekti viešuoju transportu naudojantis Google Maps navigaciją (2 priedas). Dalyviai sprendžia mįslės, kurias susieja su adresais iš sąrašo. Mįslės sprendimas yra slaptažodis, kuris reikalingas, kad dalyviai gautų kitą vietą bei joje esančias dëlionės detales.

Naudojantis Google Maps navigacija, dalyviai mokosi, kaip nustatyti vietą bei nuvykti iki jos. Po to, kai nustatoma vieta, dalyviai pateikia slaptažodį ir gauna dëlionės dalis supakuotas maišeliuose, kurių spalva yra tokia pati, kaip ir ant komandos rankos.

Dalyviai, kurie naudojo teisingai Google Maps navigaciją bei išsprendė galvosūkį, gauna didelį lipduką.

II etapas: Laimėti dëlionės dalis

Paskutinėje žaidimo vietoje (galutiniame taške) išskyrus tai, kad gaunate maišelį su dëlionės detalėmis, paskutinės dalis reikia taip pat laimėti. Užduotį sudaro LOT. Svarbu: ne visada ištraukta dëlionės dalis tinka prie bendros dëlionės. Kai kada dëlionės dalis priklauso kitam rinkiniui. Už kiekvieną atliktą užduotį, dalyvis apdovanojamas lipdukais. Komanda žaidžia tol, kol surenka visas dëlionės dalis.

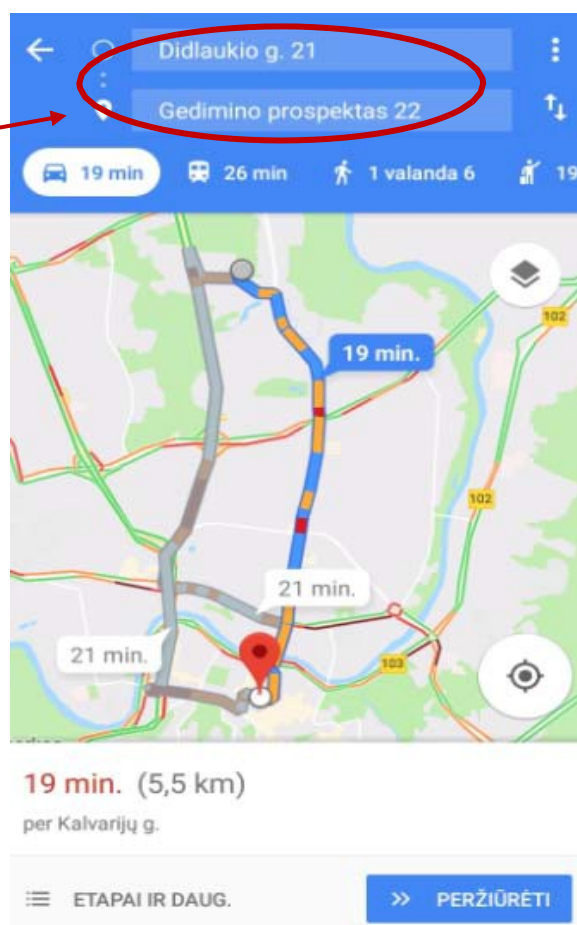
Laimėjimo sąlygos: surinkti kuo daugiau lipdukų, nei priešininkų komanda.

Google Maps naudojimo(si) instrukcija

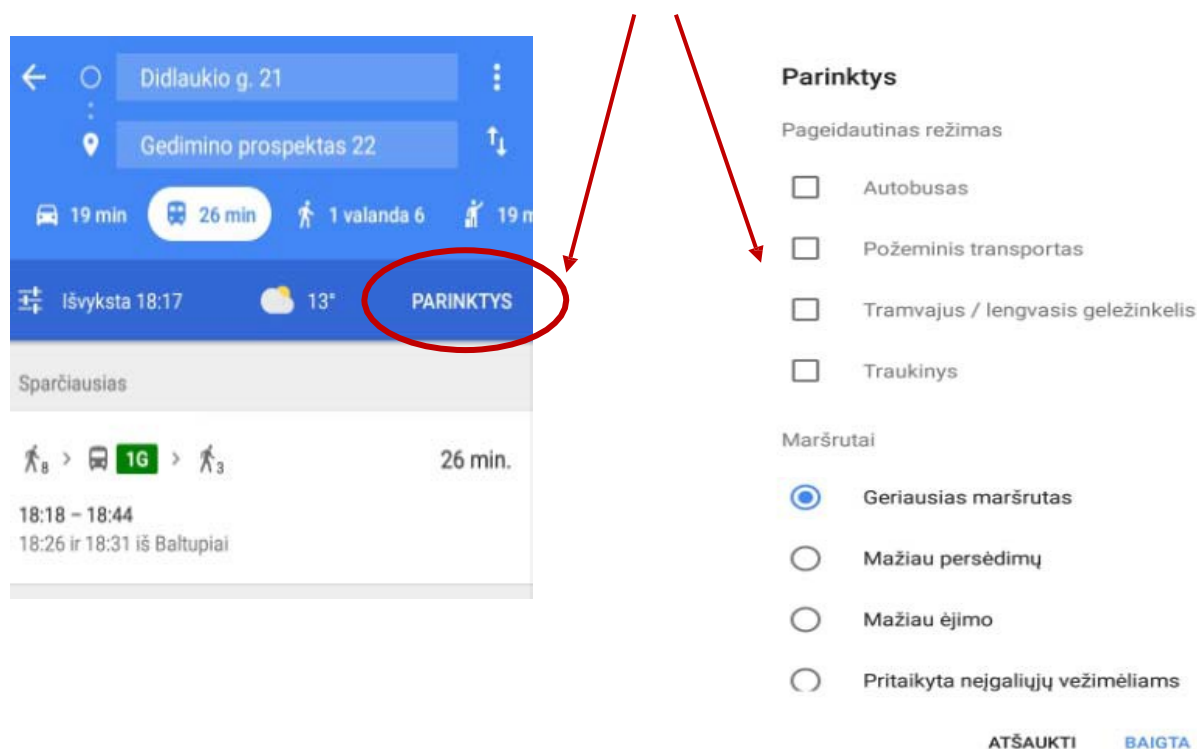
1. Telefono ekrane suraskite Google Maps piktogramą ir ją paspauskite



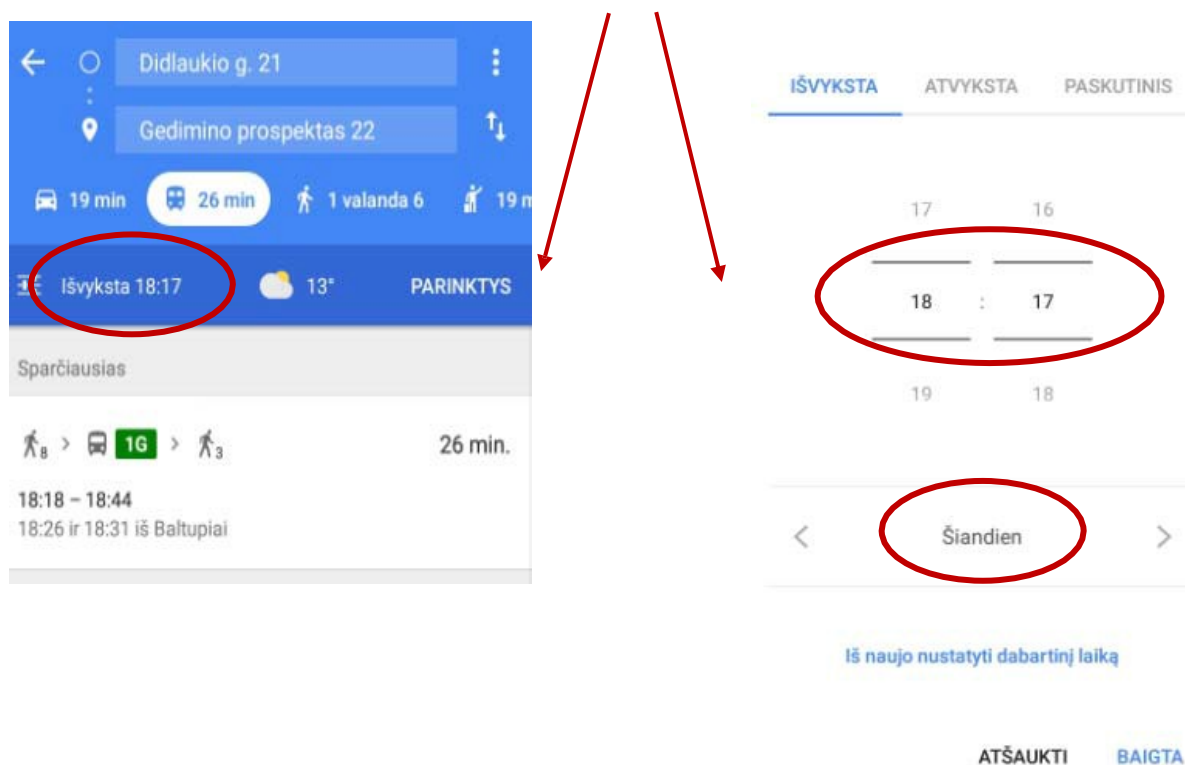
2. Telefono ekrano viršuje lauke užrašykite pradinį kelionės tašką (adresą), kitame lauke nurodykite kelionės pabaigos adresą.



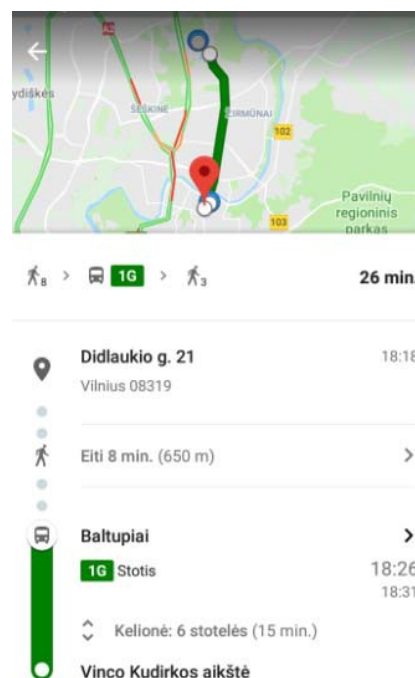
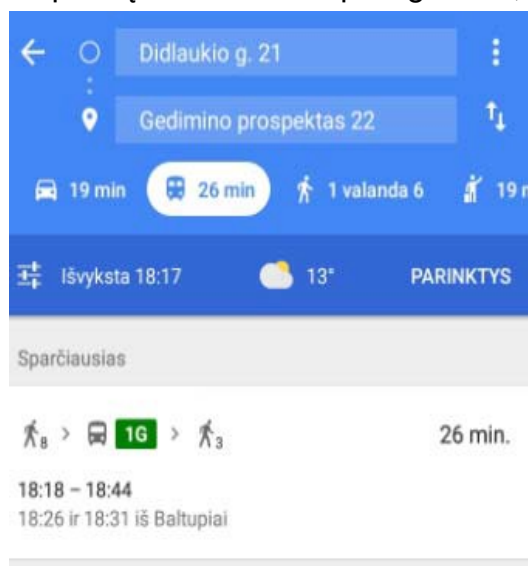
3. Paspauskite piktogramą Parinktys ir nustatykite pageidaujamus pasirinkimus, pvz.: autobusas, troleibusas



4. Norint nustatyti kelionės dieną ir valandą, pažymėkite atitinkamus pasirinkimus



5. Paspaudę ant autobuso piktogramos, pamatysite maršrutus



Vietų sąrašas

1 – priedas 3 A

Barbora Radvilaitė – skulptūra, Vokiečių gatvės pradžia, Vilnius

2 – priedas 3B

Franko Zappos skulptūra, Kalinausko g. 1, Vilnius

3 – priedas 3C

Miesto vartų sargybinis skulptūra, Trakų g. 2/24, Vilnius

4 – priedas 3D

Kristijonas Donelaitis – skulptūra, Universiteto g. 3, Vilnius

Užduotis

1. Nuskenaukite skulptūros QR kodą
2. Išklausykite informaciją. Būkite pasiruošę papasakoti įdomių faktų kitai grupei apie asmenybę
3. Padarykite paminklo nuotrauką „kitu kampu“ ir uždėkite bet kokį filtrą
4. Suraskite adresą Vokiečių g. pradžia, Vilnius (Barboros paminklas). Nukeliaukite prie jo vedami navigacijos
5. Suradę vietą prašykite instrukcijų

Užduotis

1. Susipažinkite su aplikacijų Google Maps ir Navigacija instrukcijomis (instrukcijų lapai pas dėstytojus)
2. Susipažinus, raskite žemėlapyje adresą: Kalinausko g. 1. Vilnius (Franko Zappos skulptūra)
3. Nukeliaukite į nurodytą vietą viešuoju transportu
4. Suradę skulptūrą prašykite tolimesnių instrukcijų

Užduotis

1. Susipažinkite su Aplikacijų Google Maps ir Navigacija instrukcijomis (instrukcijų lapai pas dėstytoją)
2. Susipažinus raskite žemėlapyje adresą: Trakų g. 2/24, Vilnius (miesto vartų sargybinio skulptūra)
3. Nukeliaukite ten viešuoju transportu vedami navigacijos
4. Suradę skulptūrą prašykite tolimesnių instrukcijų

Užduotis

1. Nuskenaukite skulptūros QR kodą
2. Išklauskite informaciją. Būkite pasiruošę papasakoti įdomių faktų kitai grupei apie asmenybę.
3. Padarykite paminklo nuotrauka „kitu kampu“ ir uždėkite bet kokį filtrą
4. Išsiųskite dėstytojui per WhatsApp aplikaciją
5. Keliaukite adresu: Universiteto g. 3, Vilnius vedami navigacijos
6. Suradę skulptūrą prašykite tolimesnių instrukcijų

Išraukite galvosūkio lapus ir ištirkite „Kas nužudė siuvėją?“ Sąlygos: 5 asmenys yra įtariamieji.

Apklaustos metu kiekvienas jų pasako 3 sakinius, iš kurių 1 yra teisingas, 2 yra melagingi

Loginė užduotis Jums – išspręsti, kas nužudė siuvėją, remiantis įtariamųjų pasisakymais



Scenarijų 8 – Google Translate

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- užduočių kortelės (priedas 2);
- instrukcijos dėstytojams (priedas 3);
- užduočių lentelė dalyviams (priedas 4).

Užsiėmimo tema – Google Translate

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti gebėjimą naudotis Google Translate aplikacija

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos Google Translate ikoną bei gebės ją atidaryti išmaniajame telefone;
- dalyviai supras aplikacijos Google Translate naudą;
- dalyviai gebės naudotis Google Translate bei jos funkcijomis, kas padės suprasti informaciją įvairiomis kalbomis.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Dėstytojas pristato ir paaiškina pagrindines Google Translate aplikacijos funkcijas: Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono klaviatūra Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono kamera Kaip atlikti žodžio/sakinio vertimus naudojantis kalbėjimo funkcija Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono rašymo ranka funkcija	Diskusija, pristatymas	30 min.	Google naudojimo(si) instrukcija (priedas 1)
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Kiekvienas dalyvis vertimui naudojami aplikacijos funkcijomis, tokiomis kaip: <ul style="list-style-type: none"> - naudojantis išmaniojo telefono klaviatūra - naudojantis išmaniojo telefono kamera - naudojantis kalbėjimo funkcija - naudojantis išmaniojo 	Praktiniai pratimai	40 min.	Google naudojimo(si) instrukcija (priedas 1)

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	telefono rašymo ranka funkcija			
4. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant naujose situacijose	Dalyviai porose gauna 20 mokomųjų kortelių rinkinį ir parengtą lentelę įrašyti išverstiems tekstams. Dalyviai turi dirbti komandose bei užpildyti lentelę. Jie gali naudotis Google Translate naudojimo(si) instrukcija.	Praktiniai pratimai	40 min.	Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1) Užduočių kortelės (priedas 2) Užduočių lentelė dalyviams (priedas 4)
5. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Dalyviai gražina užpildytas lenteles dėstytojui, kuris patikrina atsakymus	Diskusija	10 min.	Instrukcijos dėstytojams (priedas 3)
6. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	7 kontrolinė užduotis – kaip naudojantis viešuoju transportu nuvykti iki nurodytos vietos. Dalyviams užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduočių korteles ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties

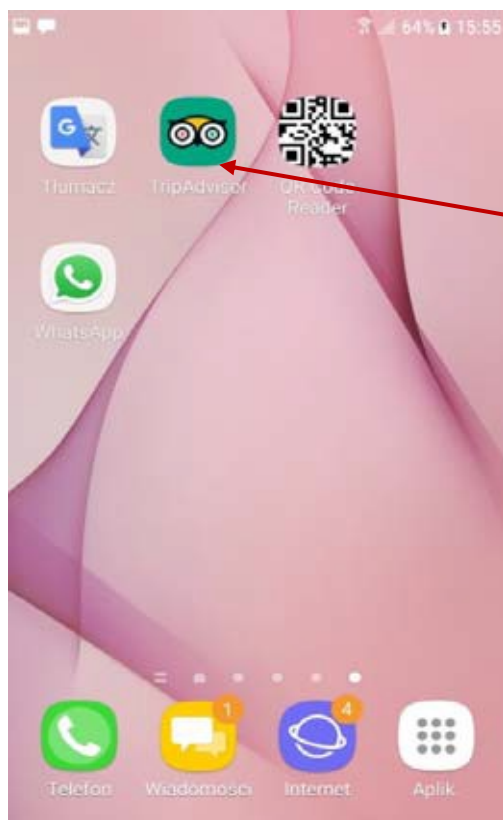
Scenarijų numeriai: 8

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

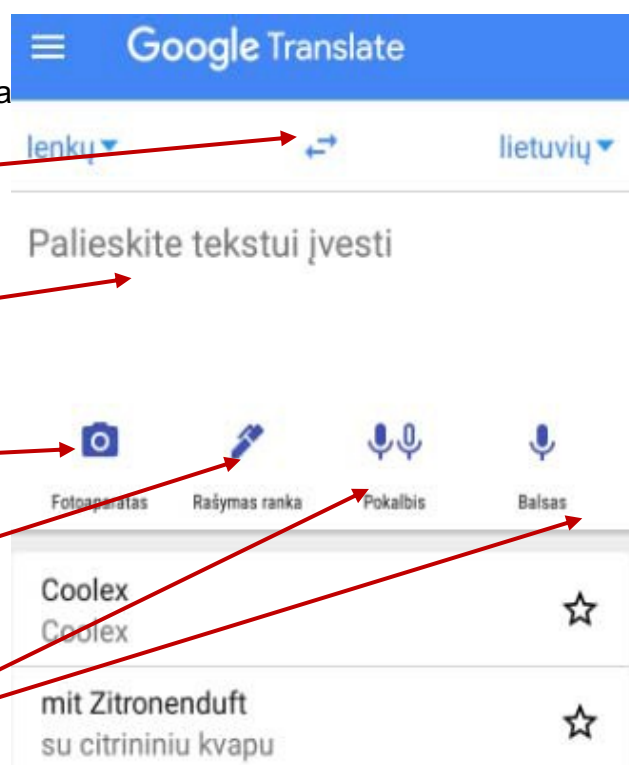
Naudojimo(si) Google Translate instrukcija

1. Suraskite išmaniojo telefono ekrane arba meniu Google Translate piktogramą.



Paspauskite Google Translate piktogramą

2. Google Translator langas turi būti atidarytas



Pasirinkite kalbas

Įrašykite žodžius ar sakinius

Vertimo atlikimas, fotografuojant

Vertimas, taikant įrašą ranka

Vertimo klausymas abiem kalbom

3. Vertimas naudojant išmaniaus telefono klaviatūrą

Įrašyti žodžius ar sakinius, naudojantis telefono klaviatūra

Galima pakeisti kalbas

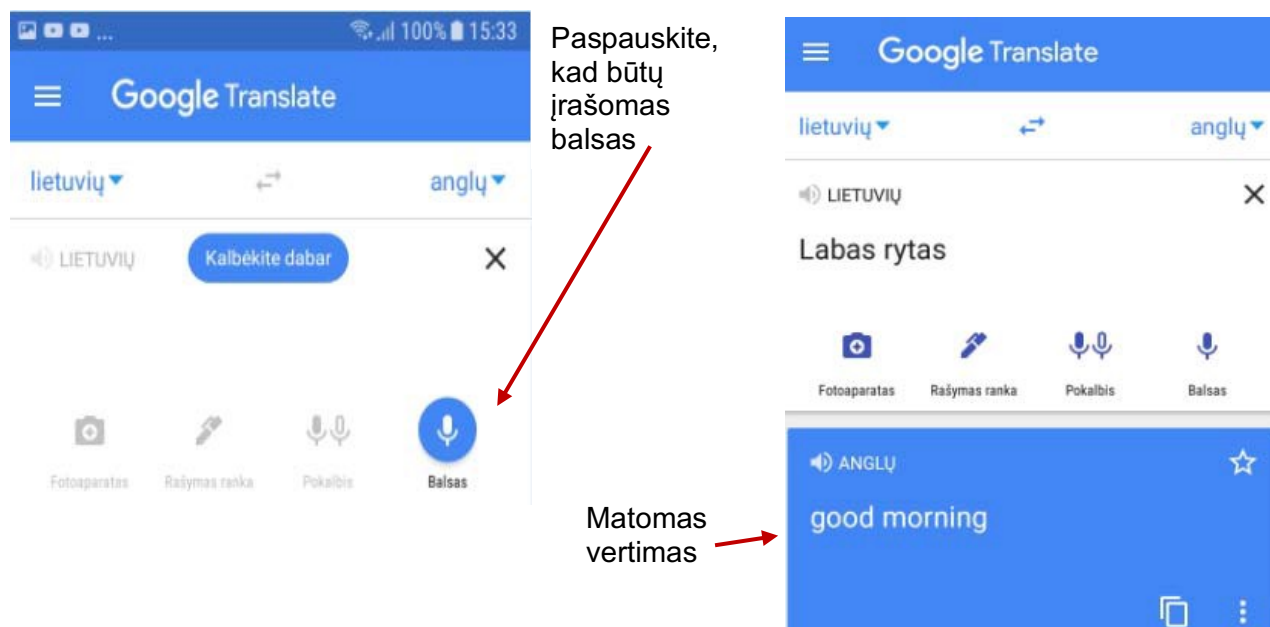
Paspauskite šį mygtuką, kad išgirstumėte tarimą užsienio ar gimtąja kalba

4. Rašymas ranka - vertimas žodžių rašant ranka

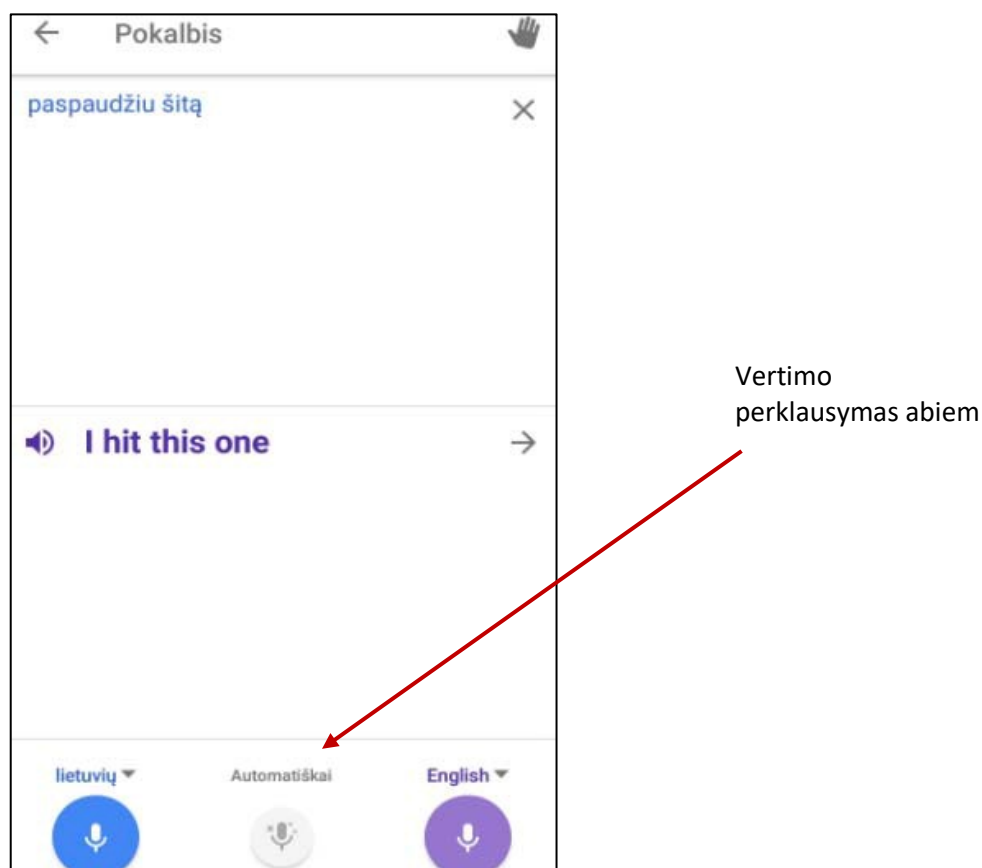
Spauskite šį mygtuką

Rašykite

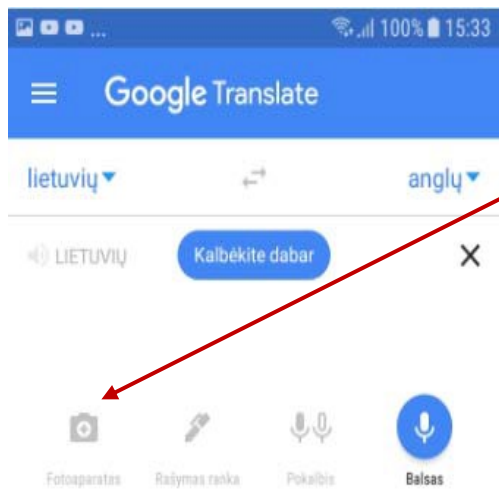
5. Vertimas, atliekant balso įrašą



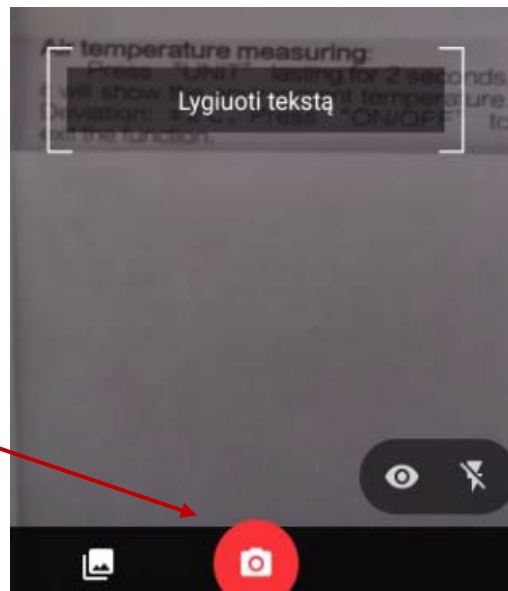
6. Vertimo atlikimas balsu bei jo perklausymas abiem kalbom



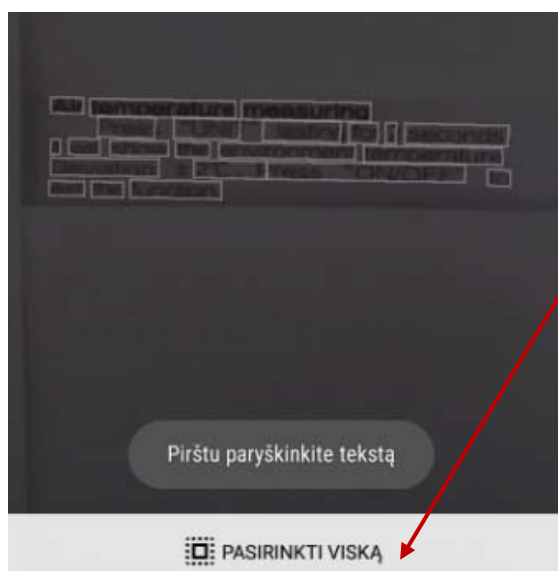
7. Vertimas fotografuojant



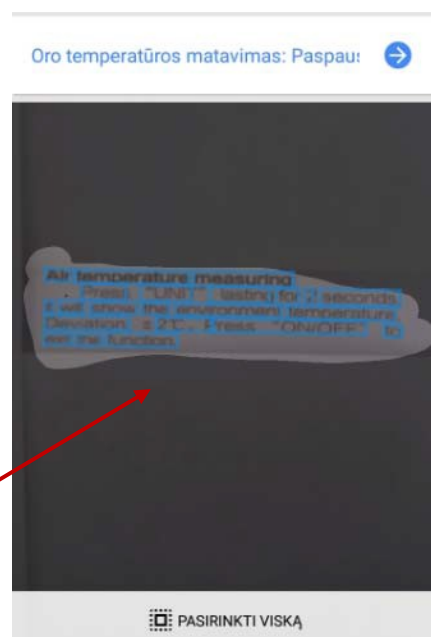
Paspauskite,
kad vertimas
fotografuojant



Paspauskite
fotografuoti



Pasirinkite
te versti
viską



Pažymėkite
pirštu norimą
versti vietą



Vertimas atliktas

Užduočių kortelės

Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



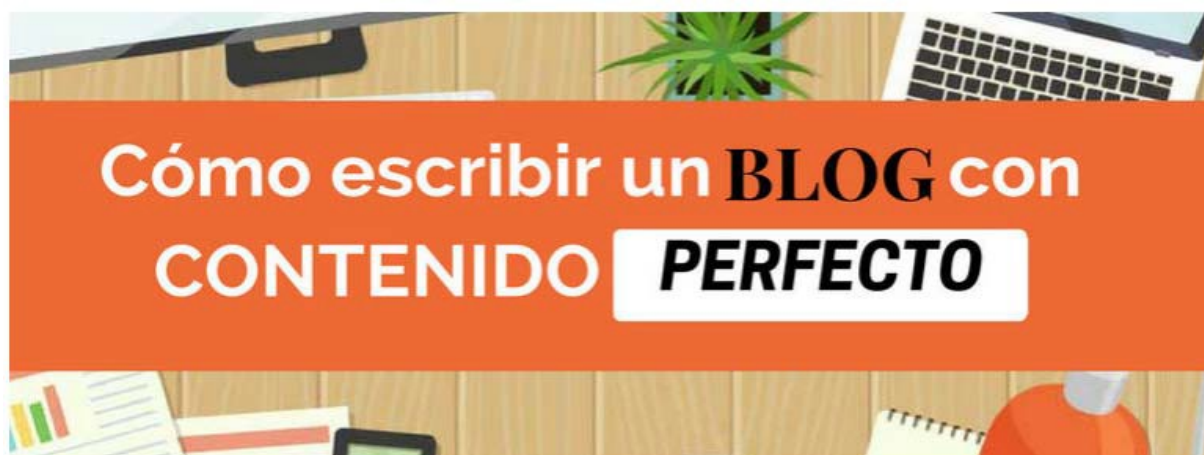
Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją

**„Gdzie jest najbliższy
przystanek autobusowy?...“**

Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



Cómo escribir un blog de turismo y viajes con
contenido perfecto para tus post

Išverskite į Ispanų kalbą, naudodami klaviatūra funkciją

„Kur yra muziejus?....“

Išverskite į Ispanų kalbą naudodami klaviatūra funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą naudodami funkciją balsu

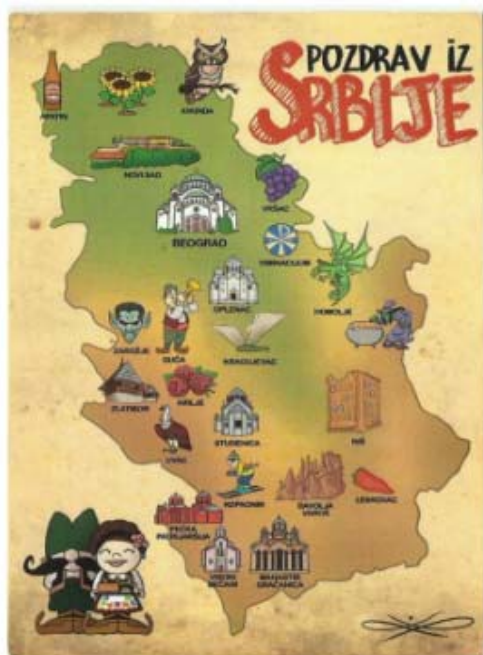
A napkin



**Naudokite funkciją
vertimas balsu ir iš
lietuvių kalbos
išverskite į anglų**



Naudokite fotografavimo funkciją ir išverskite atviruko antraštę



Naudokite fotografavimo funkciją ir išverskite atviruko antraštę



Naudokite funkciją vertimas balsu ir išverskite iš lietuvių kalbos į prancūzų kalbą



Naudodamiesi fotografavimo funkcija išverskite

Profiter du cœur de la ville

Une adresse idéale pour profiter pleinement de sa beauté et de toutes ses commodités. Elle vous situe à 300 m* de l'Église Saint-Nicolas - Saint-Marc, remarquable monument néo-classique du 18^e siècle, autour duquel vous trouverez tous les commerçants nécessaires à la vie de tous les jours. Les mardis, vendredis et dimanches, le marché et ses étals de fraîcheur vous attendent place Charles-de-Gaulle. La proximité de l'école et du collège permet aux enfants de se rendre en classe à pied, les plus grands empruntant le bus pour se rendre au lycée de Sèvres. Paris se rejoint facilement en voiture via Sèvres et Boulogne ou bien par le Transilien que vous prendrez gare de "Sèvres - Ville-d'Avray" à 650 m*.

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją

JESENNÉ HODY:

Tekvicová polievka z hokaido tekvice so slnečnicovými semiačkami
Pumpkin cream soup with sunflower seeds
Zupka dyniowa z nasion słonecznika
2,90 €

Zemiaková lokša s vykŕmenou husacou pečeňou s brandy
Potato pancake filled with fatted goat liver
Nalesnik ziemniaczany wedzony z watrobka z gesi
4,40 €

Konfitovaná kačka, dusená červená kapusta karamelizovaná s jablčkami, domáca žemľová knedľa, zemiaková lokša
Confited duck, stewed red caramelized cabbage, home made dumplings, potato pancake
Kaczka pieczona z czerwona kapusta, knedle drożdżowe i naleśnik ziemniaczany
8,80€

Konfitovaná hus, dusená biela kapusta so sušenými paradajkami, domáca žemľová knedľa, zemiaková lokša
Confited goose, stewed red caramelized cabbage, home made dumplings, potato pancake
Ges pieczona z czerwona kapusta, knedle drożdżowe i naleśnik ziemniaczany
12,80€

Hovädzí guláš špeciál s domácou žemľovou knedľou
Bovine goulash with homemade dumplings.
Gulasz wołowy i knedle domowe
8,80€

Kysnutý ovocný koláč s posýpkou a vanilkovým krémom
Homemade fruit cake with crumble dough and vanilla cream
Ciasto owocowe domowe z kremem waniliowym
2,00€

KOMPLET MENU: 11,80 € (s kačkou alebo jeleňom) **14,80€** (s husou)
(polievka alebo predjedlo + hlavné jedlo + dezert)

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



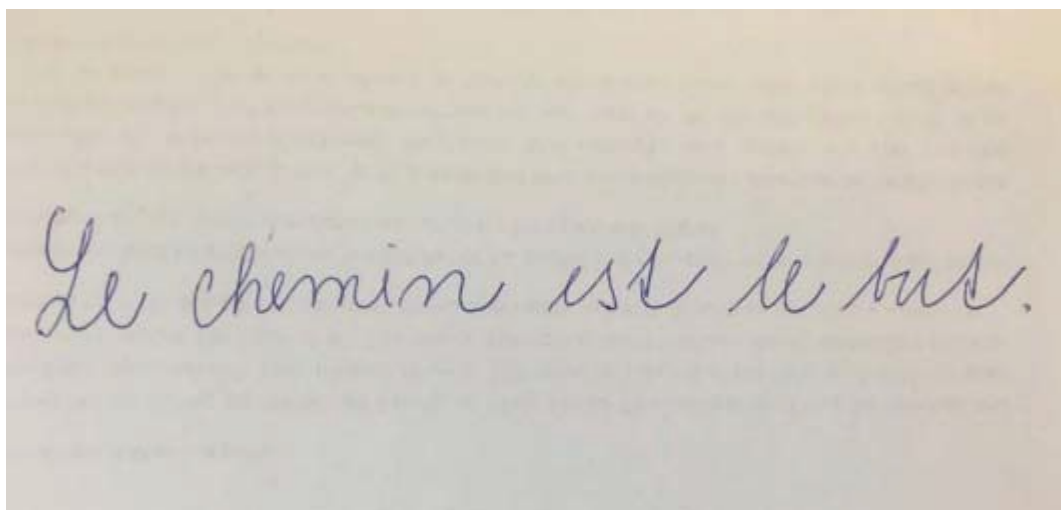
Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami rašymo klaviatūros funkciją

le lait

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami rašymo klaviatūros funkciją

le chou fleur

Išverskite į lietuvių kalbą



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkcija



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Background information



- A metro or rapid transit is an underground train which transports passengers.
- It is undoubtedly the best way to transport large numbers of people over short distances quickly and with little land use within most cities.
- At first these systems used steam locomotives. Nowadays they generally use electric systems.

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūrą

Post card

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūra

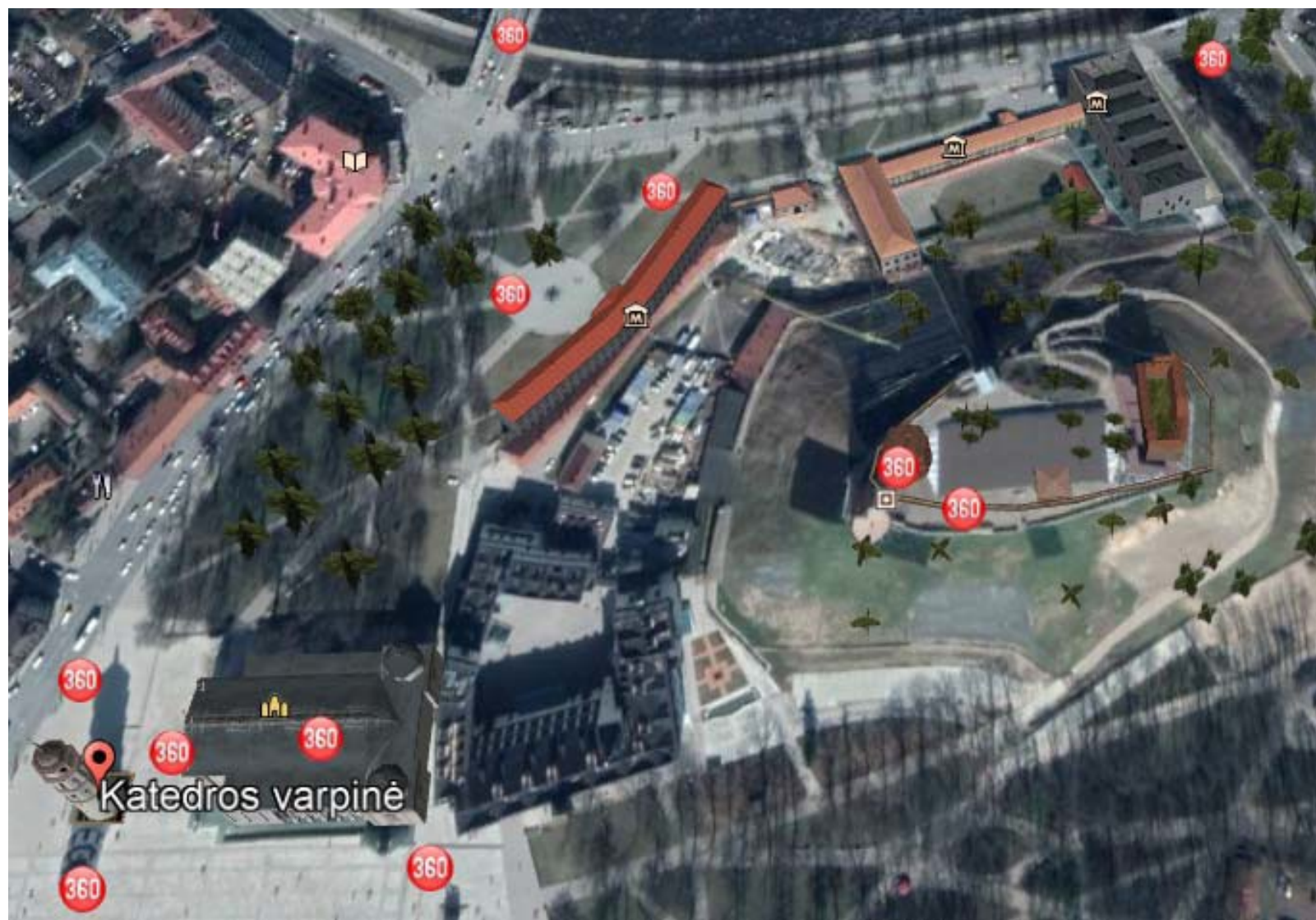
Where is a train station?

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūra

Coffee with milk

Lentelėje įrašykite išverstą tekstą	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	

Lentelėje įrašykite išverstą tekstą	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	



Scenarijų 9 – Trip Advisor

Igyvendinimo vieta – pastatas su stalais ir kėdėmis

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė – 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- TripAdvisor aplikacijos naudojimosi instrukcija (priedas 1);
- Eurų banknotai; SVARBU: turi būti 2000 EUR skirtingų kupiūrų paveikslėliai;
- turistų poreikiai (priedas 2);
- žemėlapis, kuriame dalyviai žymisi savaitgalio planą (priedas 5);
- popieriaus lapai užsirašyti mintims, markeriai;
- žaidimo taisyklės bei laimėjimo sąlygos;
- lipdukai.

Žaidimas: Savaitgalis dideliame mieste Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti gebėjimą naudotis TripAdvisor aplikacija

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos, kaip veikia programa neprisijungus prie interneto;
- dalyviai supras aplikacijos TripAdvisor naudą planuojant kelionę;
- dalyviai gebės perskaityti/susieti informaciją esančią TripAdvisor aplikacijoje;
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

Tikslas (neatskleistas dalyviams): suplanuoti komandoje savaitgalį jų svajonių šalyje

Žaidimo taisyklės:

Žaidimas žaidžiamas dviejose komandose (taip, kaip esate susiskirstę pirmojo susitikimo metu).

Žaidimas pradedamas žaisti visiems vienoje sutartoje vietoje, kurioje dalyviams pateikiami šie dokumentai: TripAdvisor aplikacijos naudojimosi instrukcija (priedas 1), žemėlapis, kuriame dalyviai žymisi savaitgalio planą (priedas 5), popieriaus lapai pasižymėti idėjoms, markeriai; 2000 Eur., žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

Kiekviena komanda bendru sutarimu nusprendžia į kokią šalį jie nori keliauti. Komanda turi suplanuoti savaitgalį pasirinktoje šalyje. Planuojant komanda turėtų atsižvelgti į komandos narių poreikius (maitinimą, apgyvendinimą) bei žaidimo metu atsiradusiu norus.

Etapas I: savaitgalio planavimas

Komandos užduotis suplanuoti savaitgalį 6 asmenų grupei. Savaitgalis prasideda šeštadienį 8.00 val. ryte ir baigiasi sekmadienį 20.00 val. Vilniaus oro uoste. Kelionės planavimui dalyviai naudoja TripAdvisor aplikaciją bei jos funkcijas. Planuojant pramogas komandos nariai turi nepamiršti transporto logistikos, racionaliai panaudoti pinigus, įtraukti kiekvieną dalyvį bei siekti jo pasitenkinimo.

Kiekvienam suplanuotam įvykiui/elementui dalyviai moka tam tikrą sumą pinigų (pradžioje komandai duodama visa pinigų suma). Žaidėjai gali taip pat pasididinti pinigus pagal papildomų poreikių įgyvendinimą (komanda gauna už kiekvieną išpildytą pageidavimą po 100 eurų)

Kiekvienas komandos dalyvis turi specializuotis tam tikroje planavimo funkcijoje: viešbučiai, restoranai, pramogos, t.t. – priklausomai nuo pasirinktos vietos.

Dėstytojai apdovanoja dalyvius už kiekvieną suplanuotą vietą, viešbutį, restoraną, pramogą ir t.t.

Etapas II: pristatyti savaitgalio planą.

Kiekviena komanda pristato savaitgalio planą (žemėlapij/plakatą) kitai komandai, kurie atlieka klientų vaidmenį (priešingos komandos dalyviai, dėstytojai). Klientai vertina slapto balsavimu apdovanodami mažesniais ar didesniais lipdukais, atitinkamai kaip jiems patiko pristatymas.

Laimėjimo sąlygos: surinkta daugiau taškų nei priešininkų komandos.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas Supažindinimas su žaidimo taisyklėmis	Diskusija	20 min	<p>Dalyvių suskirstymas į dvi komandas. Kiekvieną komandą žaidimo metu lydi dėstytojas.</p> <p>Žaidimas pradedamas žaisti visiems vienoje sutartoje vietoje, kurioje dalyviams pateikiami šie dokumentai: TripAdvisor aplikacijos naudojimosi instrukcija (priedas 1), žemėlapis, kuriame dalyviai žymisi savaitgalio planą (priedas 2), popieriaus lapai pasižymėti idėjoms, markeriai; 2000 eurų, žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.</p> <p>Kiekviena komanda bendru sutarimu nusprendžia į kokią šalį jie nori keliauti. Komanda turi suplanuoti savaitgalį pasirinktoje šalyje. Planuojant komanda turėtų atsižvelgti į komandos narių poreikius (maitinimą, apgyvendinimą) bei žaidimo metu atsiradusiu norus.</p>
2. Žaidimo I etapas: planas savaitgaliui	Savaitgalio plano parengimas 6 turistams naudojant TripAdvisor aplikaciją		60 min	<p>Komandos užduotis suplanuoti savaitgalį 6 asmenų grupei. Savaitgalis prasideda šeštadienį 8.00 val. ryte ir baigiasi sekmadienį 20.00 val. Vilniaus oro uoste. Kelionės planavimui dalyviai naudoja TripAdvisor aplikaciją bei jos funkcijas. Planuojant pramogas</p>

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				<p>komandos nariai turi nepamiršti transporto logistikos, racionaliai panaudoti pinigus, įtraukti kiekvieną dalyvį bei siekti jo pasitenkinimo.</p> <p>Kiekvienam suplanuotam įvykiui/elementui dalyviai moka tam tikrą sumą pinigų (pradžioje komandai duodama visa pinigų suma). Žaidėjai gali taip pat pasididinti pinigus pagal papildomų poreikių įgyvendinimą (komanda gauna už kiekvieną išpildytą pageidavimą po 100 eurų) Kiekvienas komandos dalyvis turi specializuotis tam tikroje planavimo funkcijoje: viešbučiai, restoranai, pramogos, t.t. – priklausomai nuo pasirinktos vietos. Dėstytojai apdovanoja dalyvius už kiekvieną suplanuotą vietą, viešbutį, restoraną, pramogą ir t.t.</p>
3. Žaidimo II etapas: Pristatymas suplanuoto savaitgalio	Parengto dalyvių plano pristatymas	Pristatymas	25	<p>Kiekviena komanda pristato savaitgalio planą (žemėlapi/plakatą) kitai komandai, kurie atlieka klientų vaidmenį (priešingos komandos dalyviai, dėstytojai). Klientai vertina slaptu balsavimu apdovanodami mažesniais ar didesniais lipdukais, atitinkamai kaip jiems patiko pristatymas. Laimėjimo sąlygos: surinkta daugiau taškų nei priešininkų komandos.</p>
4. Žaidimo pabaiga	Rezultatų sumavimas bei		5 min	Dėstytojas susumuoja lipdukus ir

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	laimėtojų paskelbimas			paskelbia laimėtoją.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	5 min	8 kontrolinė užduotis – susitikimas su užsieniečiu. Naudojant Google Translate pakomentuokite savo kelionę pasirinkta jums nežinoma užsienio kalba. Dalyviams užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduočių korteles ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimas: Savaitgalis dideliame mieste

Tikslas: dirbant komandoje suplanuokite savaitgalį savo svajonių šalyje

Žaidimo taisyklės:

Žaidimas žaidžiamas dviejose komandose (taip, kaip esate susiskirstę pirmojo susitikimo metu).

Žaidimas pradedamas žaisti visiems vienoje sutartoje vietoje, kurioje dalyviams pateikiami šie dokumentai: TripAdvisor aplikacijos naudojimosi instrukcija (priedas 1), žemėlapis, kuriame dalyviai žymisi savaitgalio planą (priedas 5), popieriaus lapai pasižymėti idėjoms, markeriai; 2000 eurų., žaidimo taisyklės ir laimėjimo sąlygos.

Kiekviena komanda bendru sutarimu nusprendžia į kokią šalį jie nori keliauti. Komanda turi suplanuoti savaitgalį pasirinktoje šalyje. Planuojant komanda turėtų atsižvelgti į komandos narių poreikius (maitinimą, apgyvendinimą) bei žaidimo metu atsiradusius norus.

Etapas I: Savaitgalio planavimas

Komandos užduotis suplanuoti savaitgalį 6 asmenų grupei. Savaitgalis prasideda šeštadienį 8.1 val. ryte ir baigiasi sekmadienį 20.00 val. Vilniaus oro uoste. Kelionės planavimui dalyviai naudoja TripAdvisor aplikaciją bei jos funkcijas. Planuojant pramogas komandos nariai turi nepamiršti transporto logistikos, racionaliai panaudoti pinigus, įtraukti kiekvieną dalyvį bei siekti jo pasitenkinimo.

Kiekvienam suplanuotam įvykiui/elementui dalyviai moka tam tikrą sumą pinigų.

Kiekvienas komandos dalyvis turi specializuotis tam tikroje planavimo srityje: viešbučiai, restoranai, pramogos, t.t. – priklausomai nuo pasirinktos vietos. Dėstytojai apdovanoja dalyvius už kiekvieną suplanuotą vietą, viešbutį, restoraną, pramogą ir t.t.

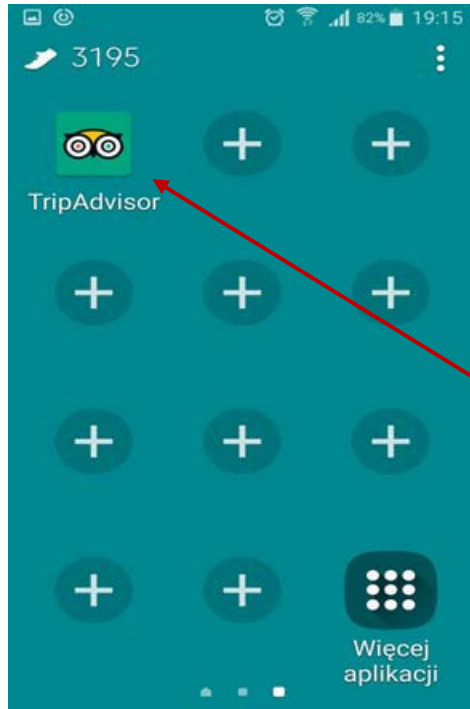
Etapas II: pristatyti planą

Kiekviena komanda pristato savaitgalio planą (žemėlapi/plakatą) kitai komandai, kurie atlieka klientų vaidmenį (priešingos komandos dalyviai, dėstytojai). Klientai vertina slapto balsavimu apdovanodami mažesniais ar didesniais lipdukais, atitinkamai kaip jiems patiko pristatymas.

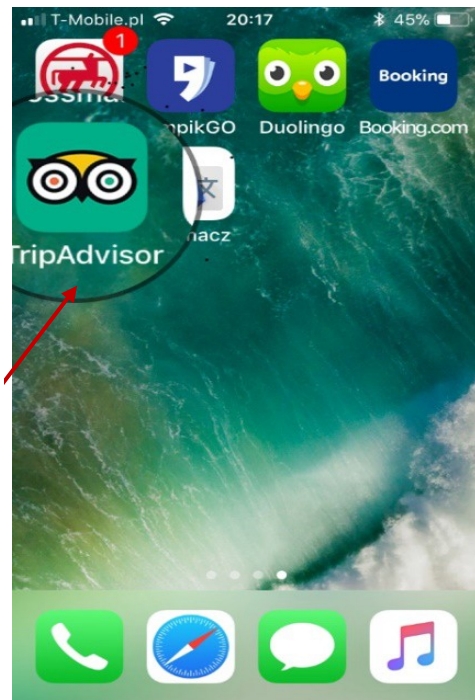
Laimėjimo sąlygos: surinkta daugiau taškų nei priešininkų komandos.

TripAdvisor naudojimosi instrukcija

1. Suraskite TripAdvisor aplikaciją savo išmaniajame telefone



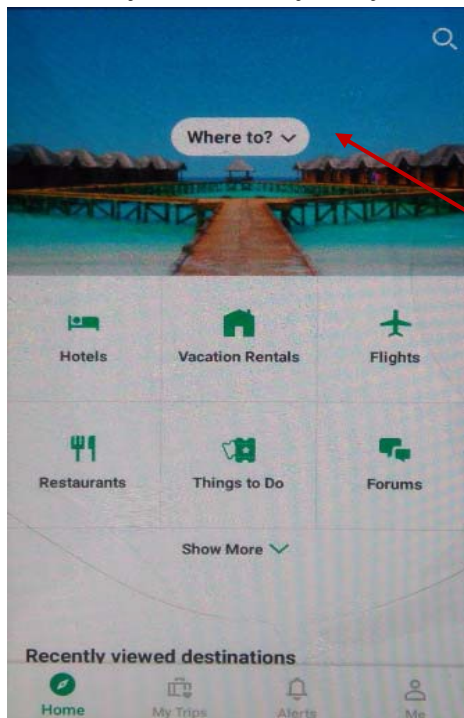
AndroidOS



iOS

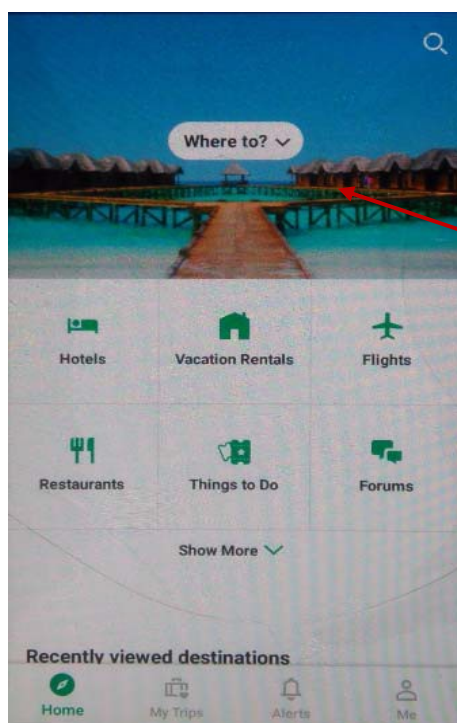
Paspauskite
e
TripAdvisor

2. Turite matyti užrašą ekrano lange „Kur?“. Paspauskite ant šio užrašo ir nurodykite norimą vietą.



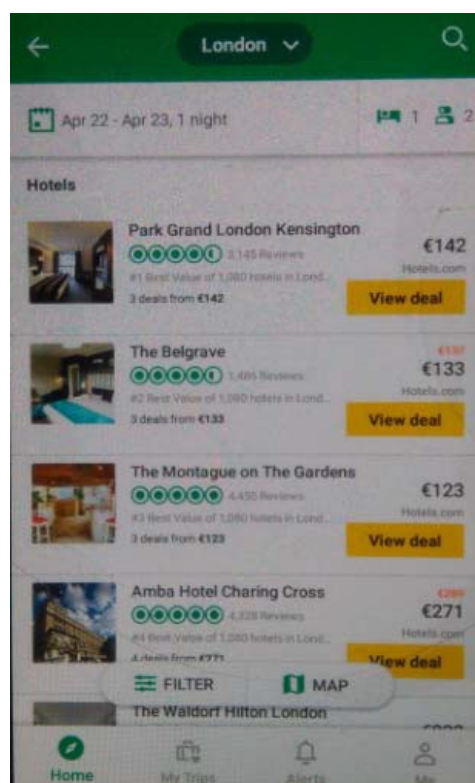
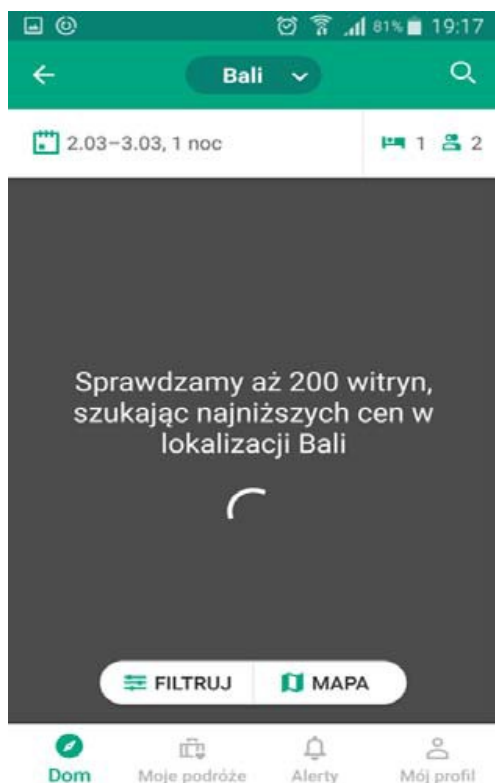
Paspauskite
„Where to?“

3. Spaudžiant skirtingas nuorodas, atsidarys skirtingi ekrano langai, kurių pagalba galėsite suplanuoti savo kelionę: „viešbučiai“, „skrydžiai“, „restoranai“, „pramogos“.



Paspauskite čia

4. Kuomet paspaudžiate „Viešbučiai“, jums atidaro langą, kuriame programa pradeda ieškoti viešbučių pasiūlymų



Poreikiai:



Nėra interneto ryšio
Motociklo laikymo vieta
4 apsaugos darbuotojai, saugantys persirengimo kambarį
Kvepianti patalynė
Konsultacijos su dietos specialistu
Asmeninis treneris sportui Fotosesija
su profesionaliu fotografu
Teleskopas
Gyvūnų SPA ir kirpykla
Sūkurinė vonia
Mineralinis vanduo stikliniuose buteliuose ir saldainiai
Dubuo šviežių vaisių ir maišytuvas kokteilių gamybai
Akvariumas su karpiu
Kambaryje 25 laipsnių temperatūra
Brangiausias kambarys Vroclavo mieste, Lenkijoje

Lova su satino patalyne šviesiai rausvos spalvos
Gėlės permatomose vazose
Gyva muzika pusryčių metu
Patiekalai pagaminti naudojant produktus iš ekologinių ūkių
Naudojama saulės kolektorius, kaip vienintelis elektros šaltinis
Tualetinis popierius ir kiti minkšti audiniai pagamintas iš perdirbto popieriaus
Natūralus muilas
Veganiška virtuvė
Baldai negali būti padengti natūralia oda
Kambario aptarnavimas du kartus per dieną
Kasdieną patalynės ir rankšluosčių keitimas
Natūralus muilas su sidabru
Patiekalų gaminimas remiantis kultūrinio paveldo receptais
Atskiras liftas naudojimuisi
Konferencijų salė
Apartamentai su mini konferencijų sale
Nuolatinis bendradarbiavimas su 5 žvaigždučių restoranu
24 valandos aptarnavimo paslaugos – žmogus, kuris rūpinasi viskuo visą parą,

siekiant išpildyti kliento pageidavimus
Internetinė prieiga prie mokslinių tarptautinių duomenų bazių
Kompiuteris, spausdintuvas ir skeneris
Viešbutis su galimybe patekti į uostą
Dalyvauti buriavimo kursuose
Vakarėlis laive
Susitikimas su laivo kapitonu
Kambarys su vandens lova ir mėlynais rankšluosčiais su mėlynomis juostelėmis
Papuošta vaikų lova
Oro drėkintuvas
Elektros lizdai su apsauginiais dangteliais
Butelio šildytuvas
Knygų ir DVD pasakų biblioteka
Vaikiškas SPA – plaukiojimo pamokos
Vaikiškas meniu
Gydytojo paslauga
Kambarys ne daugiau nei už 25 EUR nakčiai
Daugiausiai 3 asmenys kambaryje

Nemokamas Wi-Fi ryšis
Miesto žemėlapis
Išsiregistravimas vėlai vakare
Kambarys nerūkantiems
Viešbutis netoli Vandens parko ar zoologijos sodo
Rami gamtos aplinka
Patogus susisiekimas su miestu ir parkais
Gyvos gėlės ir vaisiai kiekvieną dieną
Kvapni maudymosi kosmetika
Viešbutis netoli bibliotekos ar mokslo centro
Viešbutis tyliame rajone
Kambarys rūkantiems su vaizdu į parką iš balkono
Galimybė prisijungti internetu prie tarptautinės mokslinių žurnalų duomenų bazės
Galimybė naudotis kompiuteriu, spausdintuvu ir skeneriu
Brangiausias numeris mieste
Raudonas limuzinas su vairuotoju
Viešbučio aptarnaujantis personalas besilaikantis juodojo aprangos kodo
Patiekalai serviruojami juoduose induose auksiniais papuošimais

Saldumynų rinkinys: guminiai meškiukai, obuoliai ir karamelė
Garų inhaliatorius
Juodas tualetinis popierius
Baldai neturi būti padengti natūralia oda
Viešbutis įsikūręs istoriniame pastate
Aliejinių dažų, teptukų ir molberto rinkinys
Rankų darbo ledų kubeliai
Saldintas migdolų pienas ir ekologiškas kokoso vanduo
Vaivorykštės spalvų rankšluosčių rinkinys
Galima apgyvendinti gyvūnus
Vyriškas aptarnaujantis personalas
Vieta miegoti gyvūnams
Gyvūnų kosmetika
4 rankšluosčiai gyvūnui
Gyvūnų maistas be glitimo
Veterinaro paslaugos



Scenarijų 10 – Vertinimą

Igyvendinimo laikotarpis – 2018 m. balandis - spalį

Igyvendinimo vieta – pastatas su stalais ir kėdėmis

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė – 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- kortelės su užduotimis, kurios išdėliotos ir pateiktos kaip žaidimo lenta (priedas 1);
- modelis, kaip paruošti žaidimų lentą (priedas 2);
- K6 žaidimo kauliukai arba aprašymas su žaidimo kauliukais;
- didelės figūrėlės (pvz.: buteliukai mineralinio vandens su dalyvių vardais);
- lipnūs padeliai priklijuoti lentai prie žemės;
- žaidimo taisyklės bei laimėjimo sąlygos;
- lipdukai.

Žaidimas: Įgūdžių kelias

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: įvertinti dalyvių naudojimo(si) tam tikromis aplikacijomis bei programomis, skirtoms išmaniesiems telefonams gebėjimus.

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos konkrečias aplikacijas, skirtas išmaniesiems telefonams;
- dalyviai supras aplikacijų naudojimo(si) naudą kasdieniame gyvenime;
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

Tikslas (neatskleistas dalyviams): atliekant parengtas užduotis, pabaigti žaisti žaidimą „lgūdžių kelias“

Žaidimo taisyklės:

Žaidimas žaidžiamas dviejose komandose (taip, kaip esate susiskirstę pirmojo susitikimo metu). Visi dalyviai žaidžia ant tos pačios žaidimo lentos.

Žaidimo tikslas, praeiti visą žaidimo lentą. Žaidimo metu atliekamos užduotys naudojantis išmaniojo telefono aplikacijomis, su kuriomis dalyviai buvo supažindinti ankstesniuose užsiėmimuose.

Visi dalyviai meta žaidimo kauliukus. Komanda, kuri išridena didesnę skaičių (sumuojami visos komandos išmestų kauliukų taškai) pradeda pirmoji. Tada komandos nariai nusprendžia dėl žaidimo kauliukų metimo tvarkos.

Visi komandos nariai žaidimo kauliukus meta pasikeisdami. Po kiekvieno metimo žaidėjas perkelia savo figūrą per tiek laukelių, kiek iškrito taškų. Žaidėjas turi atlikti užduotį, kuri buvo padėta tame laukelyje, kuriame atsistojo žaidėjas. Komandos nariai gali padėti atlikti užduotį. Jeigu žaidėjas atlieka užduotį, jam skiriamas lipdukas. Jeigu užduoties dalyvis neatlieka, jis turi grįžti į laukelį, iš kurio jis paėjo.

Laimi komanda, kuri pirma praeina visą žaidimo „lgūdžių kelias“ lentą. Nelaimėjusi komanda, gali pabaigti žaidimą, kad gautų tiek lipdukų, kiek bus atlikta užduočių.

Dėstytojas už kiekvieną teisingai atliktą užduotį duoda po lipduką.

Laimėjimo sąlygos: surinkta daugiau taškų nei priešininkų komandos.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas Supažindinimas su žaidimo taisyklėmis	Diskusija	10 min.	<p>Žaidimas žaidžiamas dviejose komandose (taip, kaip esate susiskirstę pirmojo susitikimo metu). Visi dalyviai žaidžia ant tos pačios žaidimo lentos.</p> <p>Žaidimo tikslas, praeiti visą žaidimo lentą. Žaidimo metu atliekamos užduotys naudojantis išmaniojo telefono aplikacijomis, su kuriomis dalyviai buvo supažindinti ankstesniuose užsiėmimuose.</p> <p>Visi dalyviai meta žaidimo kauliukus. Komanda, kuri išridena didesnį taškų skaičių (sumuojami visos komandos išmestų kauliukų taškai) pradeda pirmoji. Tada komandos nariai nusprendžia dėl žaidimo kauliukų metimo tvarkos.</p> <p>Kiekviena komanda yra lydimą dėstytojo. Dalyviams pateikiam žaidimo bei laimėjimo sąlygos, taisyklės. Dėstytojas atsako į visus aktualius dalyviams klausimus.</p>
2. Žaidimas	Žaidimas, panaudojant žaidimo lentą	Žaidimas	60 min	<p>Visi komandos nariai žaidimo kauliukus meta pasikeisdami. Po kiekvieno metimo žaidėjas perkelia savo figūrą per tiek laukelių, kiek iškrito taškų. Žaidėjas turi atlikti užduotį, kuri buvo padėta tame laukelyje, kuriame atsistojo žaidėjas. Komandos nariai gali padėti atlikti užduotį.</p>

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				Jeigu žaidėjas atlieka užduotį, jam skiriamas lipdukas. Jeigu užduoties dalyvis neatlieka, jis turi grįžti į laukelį, iš kurio jis paėjo. Laimi komanda, kuri pirma praeina visą žaidimo „lgūdžių kelias“ lentą. Nelaimėjusi komanda, gali pabaigti žaidimą, kad gautų tiek lipdukų, kiek bus atlikta užduočių.
3. Žaidimo pabaiga	Rezultatų sumavimas bei laimėtojų paskelbimas		10 min.	Dėstytojas susumuoja lipdukus ir paskelbia laimėtoją.
4. Žaidimo užbaigimas	Visų žaidimų rezultatų sumavimas bei laimėtojų paskelbimas viso žaidimo (10 žaidimų ciklo)		15 min.	Dėstytojas susumuoja lipdukus esančius lipdukų sumavimo lentoje (10 žaidimų ciklą) ir paskelbia laimėtoją. Abi komandos nusifotografuoja.
5. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	9 kontrolinė užduotis – esate taip įsitraukę į žaidimą, kad apie tai norite pratęsti pokalbį su komandos nariais. Suraskite gerą restoraną Vilniuje, kuriame, prie pietų stalo, norėtumėte pratęsti pokalbį su komandos nariais. Užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduočių korteles ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Žaidimas: Įgūdžių kelias

Instrukcija žaidėjams

Tikslas: įvertinti dalyvių naudojimo(si) tam tikromis aplikacijomis bei programomis, skirtoms išmaniesiems telefonams gebėjimus.

Žaidimo taisyklės:

Žaidimas žaidžiamas dviejose komandose (taip, kaip esate susiskirstę pirmojo susitikimo metu). Visi dalyviai žaidžia ant tos pačios žaidimo lentos.

Žaidimo tikslas, praeiti visą žaidimo lentą. Žaidimo metu atliekamos užduotys naudojantis išmaniojo telefono aplikacijomis, su kuriomis dalyviai buvo supažindinti ankstesniuose užsiėmimuose.

Visi dalyviai meta žaidimo kauliukus. Komanda, kuri išridena didesnį skaičių (sumuojami visos komandos išmestų kauliukų taškai) pradeda pirmoji. Tada komandos nariai nusprendžia dėl žaidimo kauliukų metimo tvarkos.

Visi komandos nariai žaidimo kauliukus meta pasikeisdami. Po kiekvieno metimo žaidėjas perkelia savo figūrą per tiek laukelių, kiek iškrito taškų. Žaidėjas turi atlikti užduotį, kuri buvo padėta tame laukelyje, kuriame atsistojo žaidėjas. Komandos nariai gali padėti atlikti užduotį. Jeigu žaidėjas atlieka užduotį, jam skiriamas lipdukas. Jeigu užduoties dalyvis neatlieka, jis turi grįžti į laukelį, iš kurio jis paėjo.

Laimi komanda, kuri pirma praeina visą žaidimo „Įgūdžių kelias“ lentą. Nelaimėjusi komanda, gali pabaigti žaidimą, kad gautų tiek lipdukų, kiek bus atlikta užduočių.

Dėstytojas už kiekvieną teisingai atliktą užduotį duoda po lipduką.

Laimėjimo sąlygos: surinkta daugiau taškų nei priešininkų komandos.



Irašykite (garso įrašas) ištrauką iš poemos
Porose įrašykite (garso įrašas) citatą iš jums labiausiai patikusio filmo
Nufilmuokite savęs pristatymą
Irašykite labiausiai Jums patinkančio gyvūno garsą
Irašykite pirminių sąrašą, kurį Jums diktuoja komandos nariai
Irašykite šį tekstą „Zur, zur zur, - zirzena zirzia. Zvimbuolytė bitė zirzia ”
Irašykite sveikinimą
Irašykite trumpą pokalbį su pasirinktu asmeniu: - Prašau pasakyti, ką studijujete? - Ar turite naminių gyvūnėlių? - Ar norėtumėte praleisti laiką mieste ar už jo ribų?
Sukurkite filmą, kuriame kiekvienas Jūsų komandos narys pristato savo įdomiausios knygos pavadinimą
Sukurkite filmą, kuriame Jūs sveikinatės su kiekvienu savo komandos nariu
Nufilmuokite savo komandos pasveikinimą „Duok penkis“
Nufilmuokite savo komandos pasveikinimo kalbą
Nufilmuokite dviejų žmonių pokalbį
Nufilmuokite, kaip komandos narys supažindina kitus su filmavimo išmaniuoju telefonu funkcijomis
Nufotografuokite visus lipdukus, kuriuos surinkote visų mokymų metu
Nusiųskite žinutę „asmenukę“
Padarykite kurio nors komandos nario fotoportretą
Nufotografuokite savo grupę
Nufotografuokite save ir savo grupę. Šią nuotrauką nusiųskite penkiems draugams, naudojantis WhatsApp aplikacija
Pagal abėcėlę pažymėkite kelią tarp penkių didžiausių šalies miestų

Pažymėkite kelią nuo esamos vietos iki Onos bažnyčios Vilniuje
Išsiaiškinkite, kiek užimtų laiko keliaujant dviračiu nuo Vilniaus iki Romos
Naudojantis Google Maps aplikacija, išsiaiškinkite, kiek užtruktumėte keliaujant mašina nuo Barselonos iki Paryžiaus
Instaliuokite į savo išmanųjį telefoną Booking.com aplikaciją
Instaliuokite į savo išmanųjį telefoną aplikaciją, kuri padėtų naudotis viešuoju transportu
Suraskite aplikaciją, kuri padėtų stebėti Jūsų aktyvumą bei sveikatos būklę
Suraskite aplikaciją, kuri padėtų stebėti orus. Instaliuokite ją į savo išmanųjį telefoną ir išsiaiškinkite kitos savaitės orus
Suraskite aplikaciją, kuri padėtų redaguoti nuotraukas
Suraskite ir instaliuokite aplikaciją, kuri pateikia restoranų nuolaidas bei patikrinkite juos
Instaliuokite į išmanųjį telefoną „Noriunoriunoriu“ aplikaciją ir raskite geriausią pasiūlymą masažui
Nustatykite kelią nuo dabartinės vietos iki namų (pėsčiomis)
Nustatykite kelią nuo artimiausio oro uosto iki traukinių stoties (viešuoju transportu)
Naudodami Google Maps, įveskite savo namų adresą ir raskite savo gyvenamąją vietą
Naudodami Google Maps, suraskite Jums labiausiai patinkantį restoraną, įvesdami jo pavadinimą paieškos lauke
Suplanuokite kelią viešuoju transportu nuo dabartinės jūsų vietos iki namų
Suplanuokite kelią viešuoju transportu nuo namų iki komandos susitikimo vietos
Naudodami savo telefono fotoaparatu, nufotografuokite vaizdą naudodami priekinę ir galinę kamerą. Palyginkite nuotraukų kokybę.
Nufotografuokite savo komandos dešiniąsias rankas
Naudodami QR kodo skaitytuvu, atsakykite į klausimą: Koks šio pastato pavadinimas?



Nuskenaukite kodą ir atsakykite į klausimą



Nuskenaukite kodus ir nuspręskite, kuriame įvykyje norėtumėte sudalyvauti



Nuskenaukite QR kodus. Pasiteiraukite kolegų ar jie norėtų aplankyti šias vietas



Praneškite padavėjui Rumunijoje, kad jūs nevalgote maisto su glitimu

Kada už skrydžius lėktuvu iš Londono į Romą mokėsite mažiau: birželį ar spalį?

Suraskite artimiausią viešbutį netoli zoologijos sodo Vroclave

Naudodami TripAdvisor, suraskite tris muziejus Krokuvoje

Naudodami TripAdvisor, suraskite tris nemokamas pramogas Romoje

Naudodami TripAdvisor, suraskite aukščiausiai įvertintus muziejus, restoranus ir viešbučius Paryžiuje

Įrašykite trumpus komentarus apie tai, kas vyksta šiuo metu aplink jus

Įrašykite Jums labiausiai patinkančios pasakos fragmentą, įsijaučiant į pasakų veikėjų vaidmenis

Naudodami WhatsApp, nusiųskite pasirinktiems komandos nariams savo sveikinimus

Naudodami WhatsApp įrašymo funkciją, įrašykite savo nuomonę, kuri aplikacija Jums labiausiai patinka naudoti. Šį įrašą nusiųskite savo komandos nariams.

Naudodami WhatsApp, nusiųskite garso įrašą savo komandos nariams.

Nufilmuokite, kas šiuo metu vyksta aplink Jus ir naudodamiesi WhatsApp šį video nusiųskite savo komandos draugams.

Naudodamiesi WhatsApp, paskambinkite savo komandos draugui ir paklauskite, kelintą valandą baigiasi šis užsiėmimas.

Naudodamiesi vaizdo pritraukimo funkcija, padarykite nuotrauką ir nusiųskite ją komandos draugams per WhatsApp.

Pakeiskite kontakto vardą, esantį WhatsApp kontaktiniame sąraše.

Naudodamiesi WhatsApp nusiųskite asmenukę savo komandos draugams.

Naudodamiesi WhatsApp, pasidarykite nuotrauką su savo komandos draugu ir nuotrauką jam persiųskite.

Nusiųskite vienam iš savo komandos draugų tekstinę žinutę su pridėtomis šypsenėlėmis.

Parašykite, naudodamiesi WhatsApp, visiems savo komandos nariams, kuris iš užsiėmimų patiko labiausiai.

Visiems savo komandos nariams persiųskite savo asmenukę.

Nufilmuokite video, kuriame kiekvienas komandos narys įvardina labiausiai patinkančią vietą bei išsiųskite šį filmuką dėstytojui.

Nusifotografuokite su visa komanda naudodami telefono išorinę kamerą.

Išverskite šiuos gyvūnus į vokiečių kalbą (naudodami funkciją, vertimas garsu)



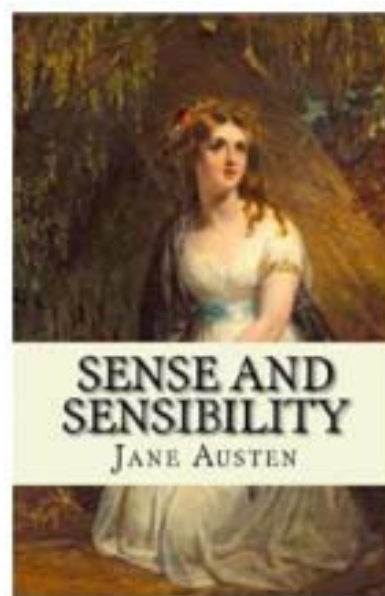
Naudodami Google Translate funkciją rašymas ranka, išverskite į prancūzų kalba šias sporto šakas.



Naudodami Google Translate funkciją rašymas klaviatūra, išverskite šį sakinį į lietuvių kalbą.

„Gdzie jest dworzec kolejowy?“

Naudodami Google Translate funkciją fotografavimas, išverskite šios knygos pavadinimą į lietuvių kalbą.



Naudodami Google Translate funkciją fotografavimas, išverskite šį sakinį į vokiečių kalbą.

ACTIONS
SPEAK
LOUDER
THAN
WORDS.

Išverskite šį sakinį į lietuvių kalbą. „*Life is too short to wait*“

Išverskite šį posakį į anglų kalbą. „*Laiminga pabaiga*“



Pražia

1 užduotis

2 užduotis

3 užduotis

4 užduotis

5 užduotis

6 užduotis

7 užduotis

8 užduotis

9 užduotis

10 užduotis

11 užduotis

12 užduotis

13 užduotis

14 užduotis

15 užduotis

16 užduotis

17 užduotis

18 užduotis

19 užduotis

20 užduotis

21 užduotis

22 užduotis

23 užduotis

24 užduotis

25 užduotis

26 užduotis

Pabaiga

Klasės scenarijai

Scenarijų 1 – GooglePlay/AppStore

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė – 120 min.

Didaktinės priemonės:

- vardo kortelės, juostos, žymekliai,
- telefonai su interneto prieiga,
- priedas 1 A - Google Play naudojimosi instrukcija Google Translate aplikacijos instaliavimui,
- priedas 1 B - AppStore naudojimosi instrukcija Google Translate aplikacijos instaliavimui,
- priedas 2 A - Google Play naudojimosi instrukcija TripAdvisor aplikacijos instaliavimui,
- priedas 2 B - AppStore naudojimosi instrukcija TripAdvisor aplikacijos instaliavimui,
- priedas 3 A - Google Play naudojimosi instrukcija QR Scanner aplikacijos instaliavimui,
- priedas 3 B - AppStore naudojimosi instrukcija QR Scanner aplikacijos instaliavimui,
- priedas 4 A - Google Play naudojimosi instrukcija WhatsApp aplikacijos instaliavimui,
- priedas 4 B - AppStore naudojimosi instrukcija WhatsApp aplikacijos instaliavimui,
- priedas 5 – pavadinimų derinimas su aplikacijomis,
- priedas 6 – aplikacijų piktogramų atpažinimas,
- priedas 7 – aplikacijų pavadinimų atpažinimas,
- medžiagų sąrašas 8-12 užduoties atlikimui (žirkklės, popierius, klėjai, rašikliai ir kt.)

Užsiėmimo tema – mokymų dalyvių integravimas(is) ir supažindinimas su GooglePlay ir AppStore aplikacijomis

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: susipažinimas su GooglePlay ir AppStore aplikacijomis bei jų atsisiuntimas ir instaliavimas

Mokymų pasiekimai:

- Dalyviai žinos, kaip naudotis GooglePlay ir AppStore aplikacijomis.
- Dalyviai supras aplikacijų naudą kasdieniniame gyvenime bei atvirumo su kitais mokymosi dalyviais svarbą.
- Dalyviai gebės atsisiųsti GooglePlay ar AppStore aplikacijas ir bendradarbiauti grupėse.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas ir projekto pristatymas.	Diskusija, pristatymas	5 min.	
2. Užduotis Nr. 1	Kiekvienas dalyvis pristato save ir savo pomėgius.	Pristatymas	10 min.	
3. Užduotis Nr. 2	Dėstytojas suskirsto dalyvius į dvi komandas. Kiekviena komanda gauna tokią pačią užduotį. Užduotis yra skirta pastatyti bokštą iš daiktų esančių aplink. Bokšto aukštis turi būti 50 cm, pastatytas iš mažiausiai 3 skirtingų medžiagų/priemonių ir išstovėti mažiausiai 30 sek.	Darbas grupėje	15 min.	Priemonės: popierius, lipni juosta, žirkklės, plastikiniai buteliai, kreidelės, makaronai, pieštukai, liniuotė.
4. Supažindinimas aptarimas su dalyviais. Naujų žinių įgijimas, tobulinimas naudojant GooglePlay aplikaciją. su užsiėmimo turiniu bei jo	Dėstytojas parodo kaip atrodo aplikacijų Google Play/AppStore piktogramos bei kur jas rasti išmaniajame telefone. Paiškina kaip šias aplikacijas instaliuoti. Visi dalyviai nuosekliai seka dėstytojo nurodymus.	Diskusija, pristatymas Pratimai	20 min.	Priedas 1 A, priedas 1B, išmanusis telefonas

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
5. Supažindinimas su užsiėmimo turiniu bei jo aptarimas su dalyviais. Naujų žinių įgijimas, tobulinimas naudojant TripAdvisor aplikaciją.	Dėstytojas parodo kaip atrodo aplikacijos TripAdvisor piktograma bei kaip ją instaliuoti naudojant GooglePlay/AppStore. Visi dalyviai nuosekliai seka dėstytojo nurodymus.	Diskusija, pristatymas Pratimai	15 min.	Priedas 2 A, priedas 2 B, išmanusis telefonas
6. Supažindinimas su užsiėmimo turiniu bei jo aptarimas su dalyviais. Naujų žinių įgijimas, tobulinimas naudojant QR Scanner aplikaciją.	Dėstytojas parodo kaip atrodo aplikacijos QR Scanner piktograma bei kaip ją instaliuoti naudojant GooglePlay/AppStore. Visi dalyviai nuosekliai seka dėstytojo nurodymus.	Diskusija, pristatymas Pratimai	15 min.	Priedas 3 A, priedas 3 B, išmanusis telefonas
7. Supažindinimas su užsiėmimo turiniu bei jo aptarimas su dalyviais. Naujų žinių įgijimas, tobulinimas naudojant WhatsApp aplikaciją.	Dėstytojas parodo kaip atrodo aplikacija WhatsApp piktograma bei kaip ją instaliuoti naudojant GooglePlay/AppStore. Visi dalyviai nuosekliai seka dėstytojo nurodymus.	Diskusija, pristatymas Pratimai	25 min.	Priedas 4 A, priedas 4 B, išmanusis telefonas
8. Naujų žinių ir įgūdžių, išbandant naujose situacijose, įtvirtinimas.	Užduotis yra skirta sujungti piktogramas su jų pavadinimais. Dalyviai užduotį atlieka porose.	Pratimai	5 min.	Priedas 5, priedas 6, priedas 7
9. Apibendrinimas ir užbaigimas.	Dėstytojo apibendrinimas. Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia užsiėmimo metu ir kaip jis tai vertina. Dalyvių klausimai.	Diskusija	10 min.	Pasitenkinimo klausimynas

„Google Play" naudojimo instrukcija aplikacijos „Google Translate" instaliavimui

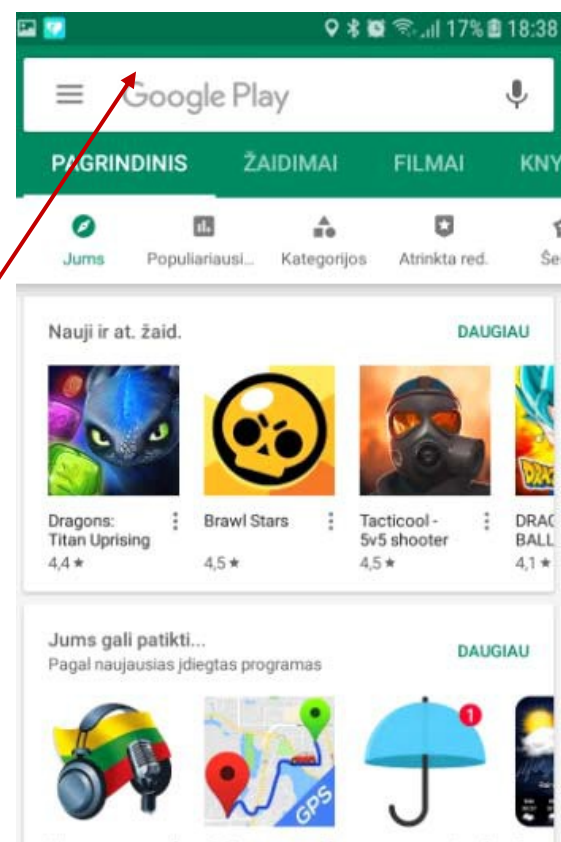
1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“.⁵ Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė



„Google Play“
piktograma

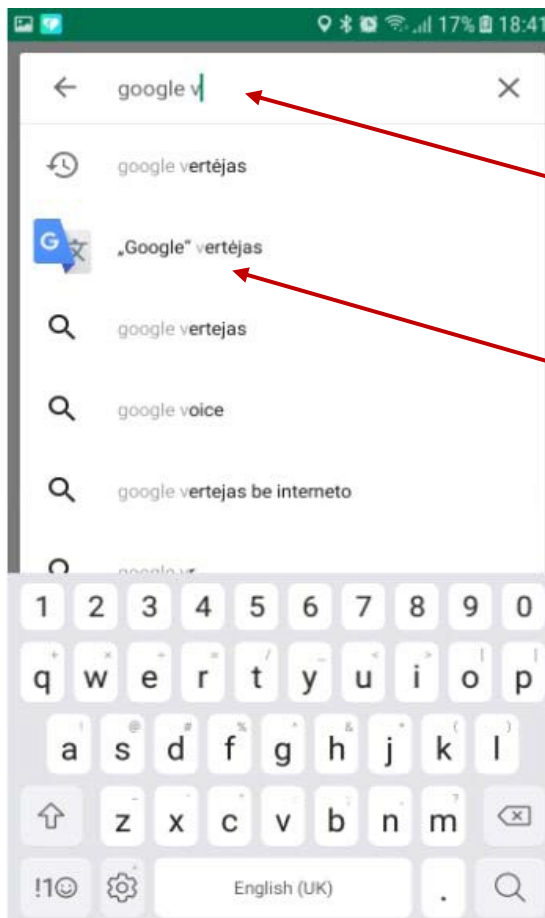
2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.

„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą



⁵ iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų „Apple“ produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

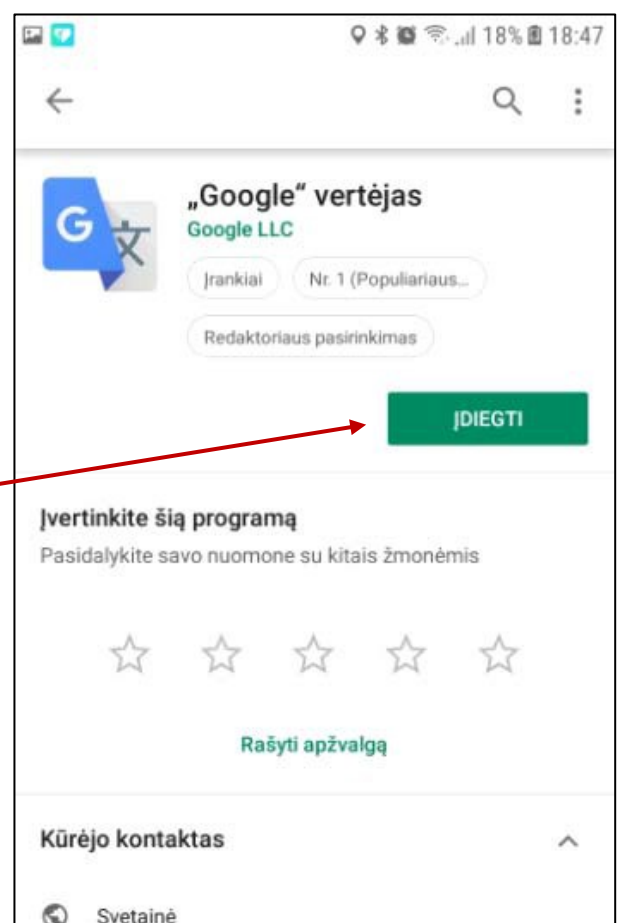
3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.



Paspauskite ant sąrašą
atsiradusios jums
reikiamos programos

Šioje vietoje įrašykite
ieškomos programos
pavadinimą

4. Turėtumėte pamatyti ieškomos programos langą. Įdiekite programą.



Paspauskite „Įdiegti“

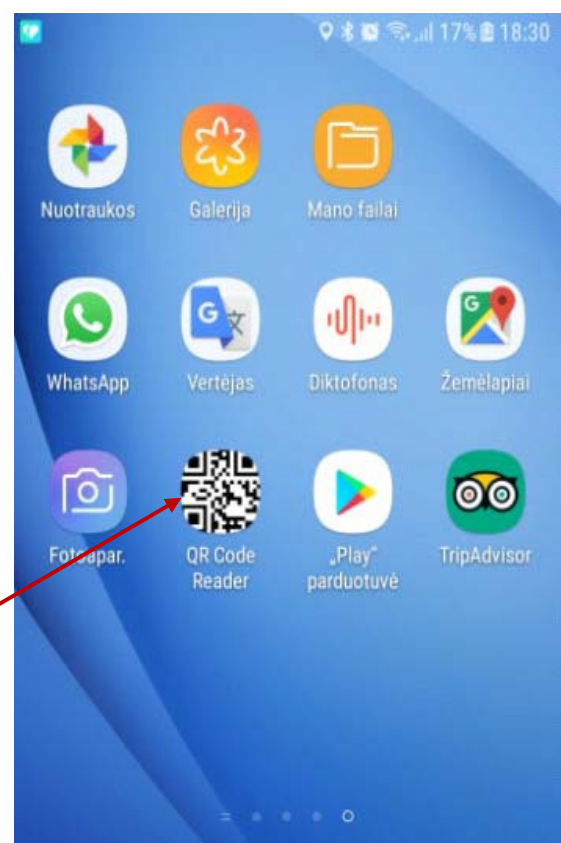
5. Kai paspausite „Įdiegti“, aplikacija bus atsisiųsta. Kai programa bus įdiegta, turėtumėte pamatyti piktogramą „Atidaryti“ - paspauskite ją.



Paspauskite „Atidaryti“

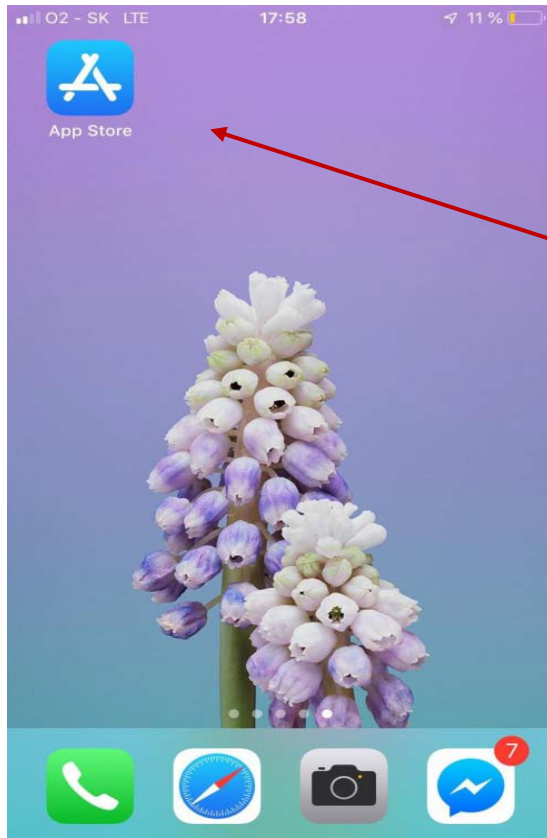
6. Išmaniojo telefono ekrane pamatysite įdiegtos Google Translate/ „Vertėjas“ piktogramą.

Norėdami naudotis programa „Vertėja“ Paspauskite ant piktogramos



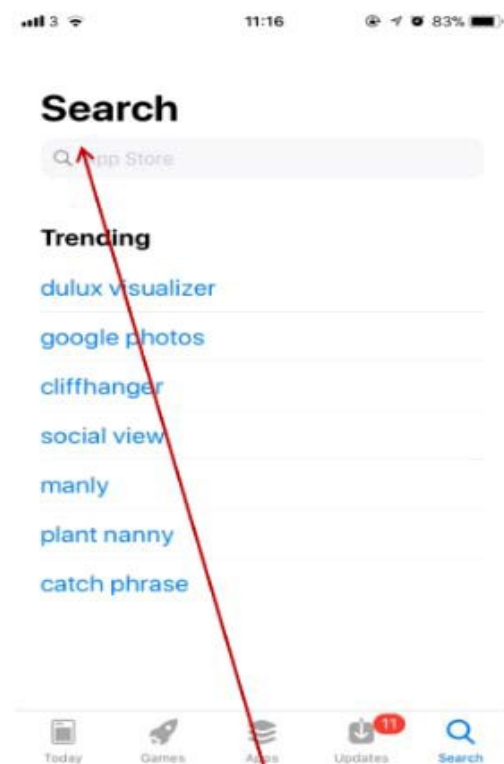
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „Google Translate“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



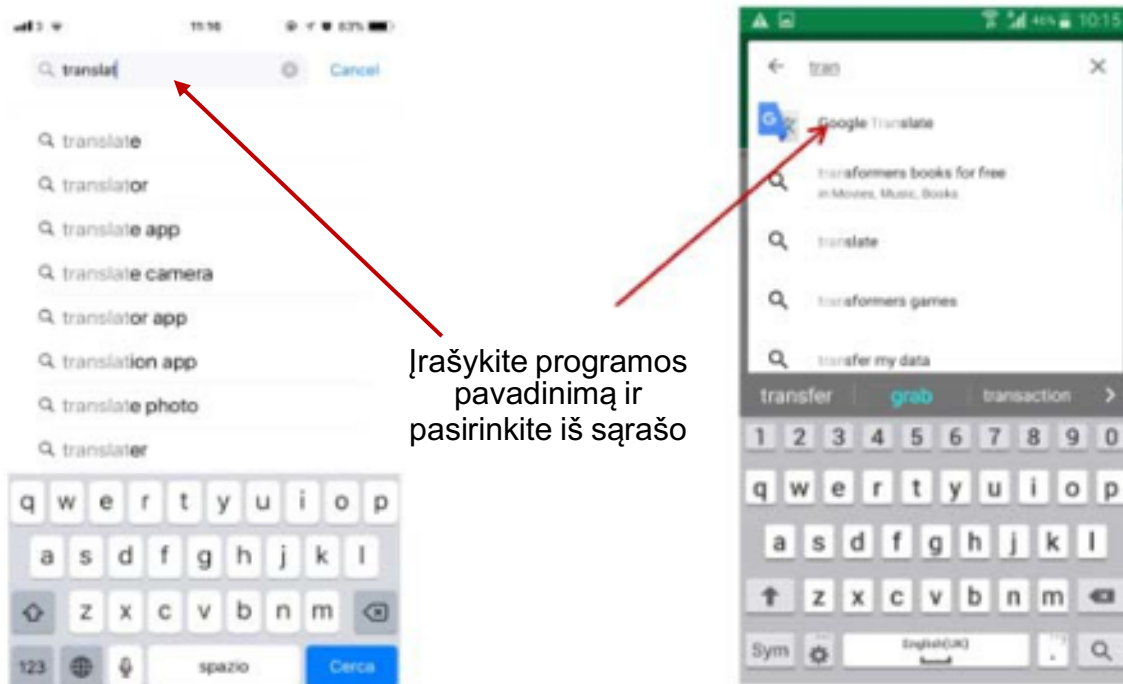
„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.

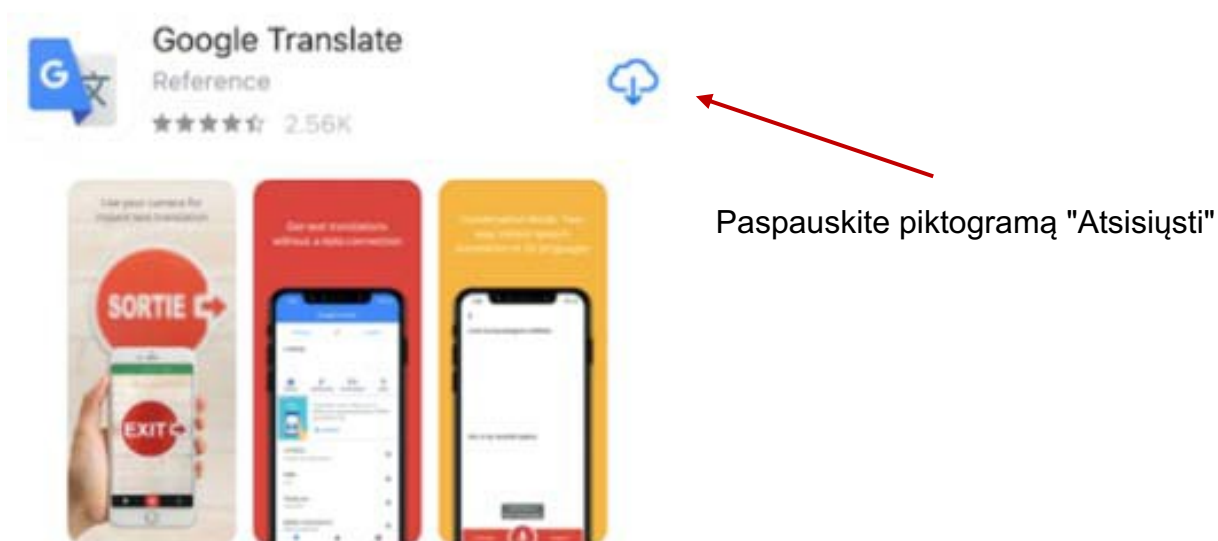


Įrašykite ieškomos
programos

3. Programos „Google Translate“ suradimas

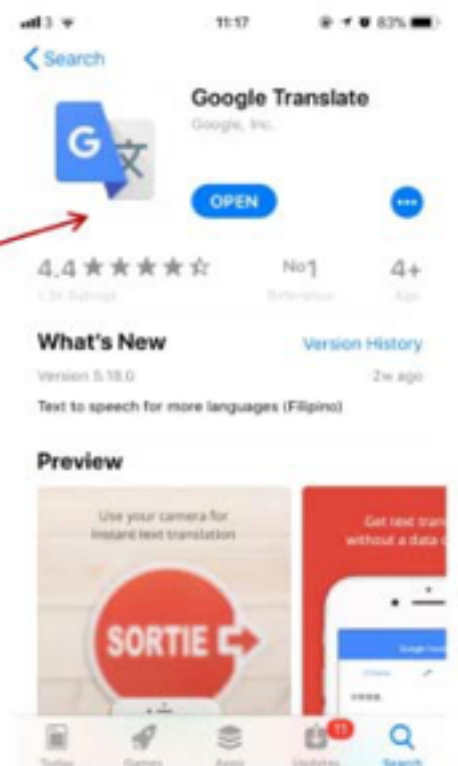


4. Programos atsisiuntimas.

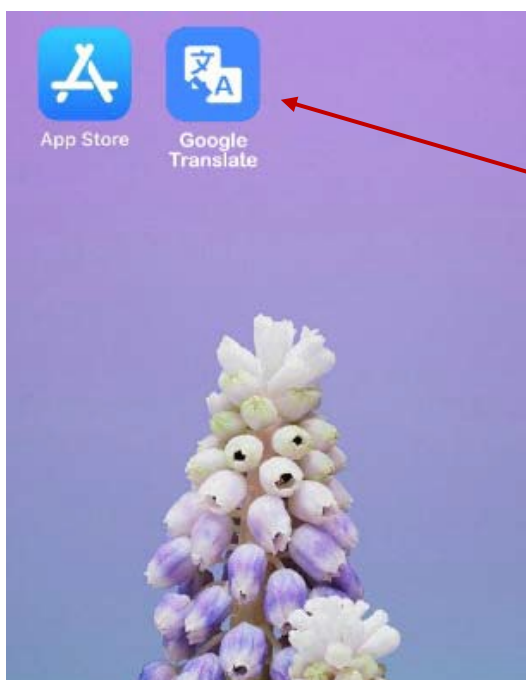


5. „Google Translate“ programos atidarymas. Kai programa bus atsisiųsta ir įdiegta, turėtumėte pamatyti piktogramą „Open“ - paspauskite ją.

Norėdami atidaryti
programą,
paspauskite „Open“



6. Savo išmaniojo telefono ekrane matysite atsisiųstą „Google Translate“ programos piktogramą.



Norėdami naudoti "Google
Translator" programą, paspauskite
ant piktogramos

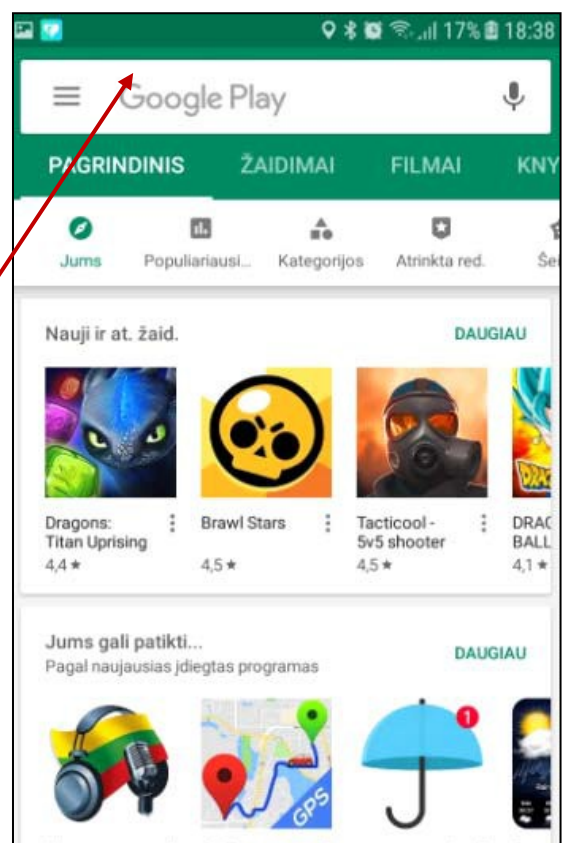
„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos „TripAdvisor“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



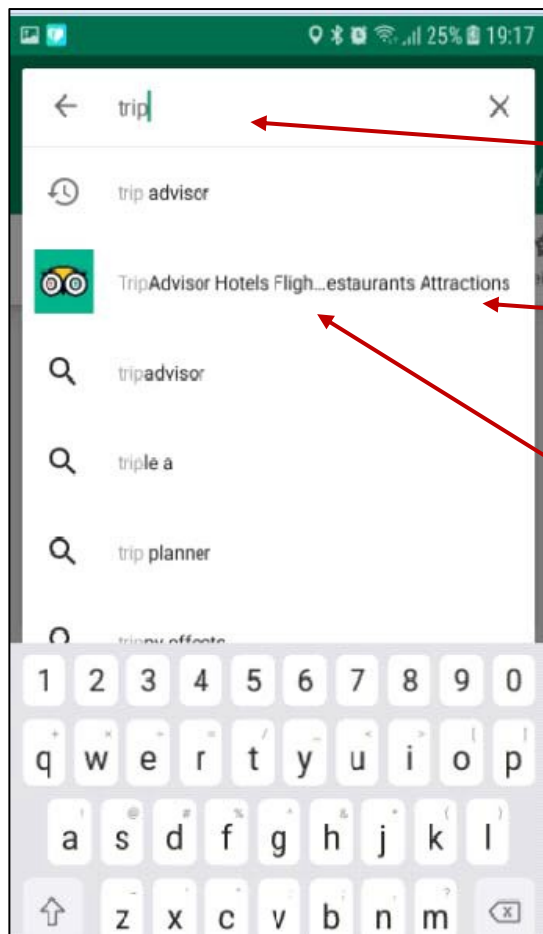
„Google Play“
piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.



„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.



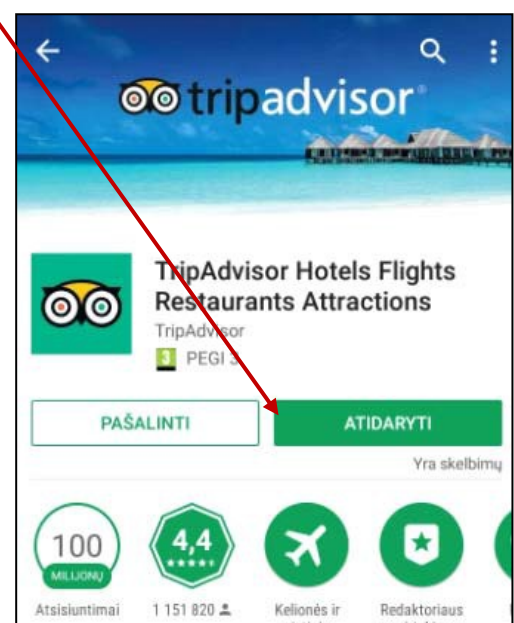
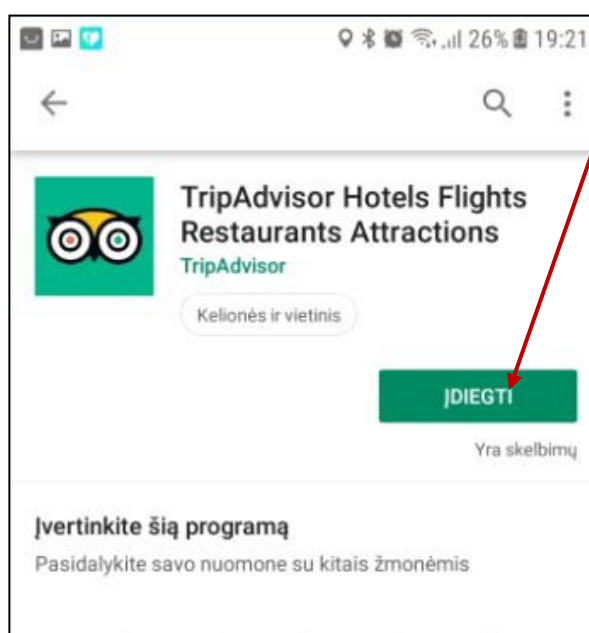
Šioje vietoje įrašykite ieškomos programos pavadinimą

Paspauskite ant sąrašą atsiradusios jums reikiamos

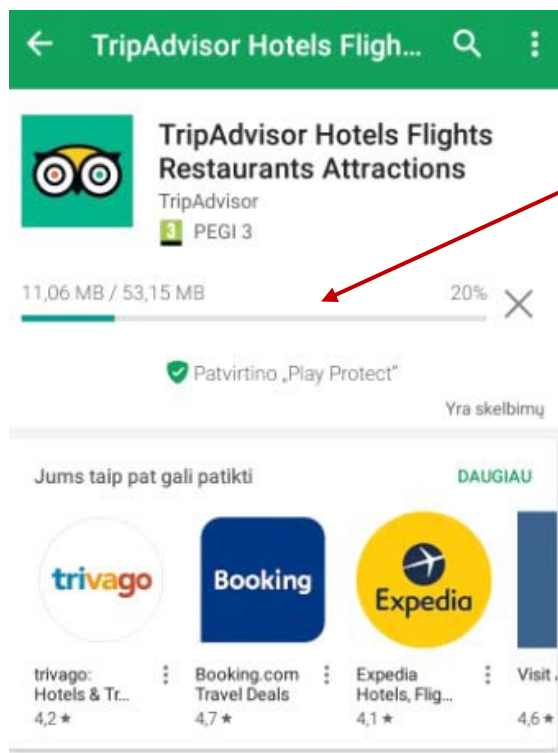
Paspauskite ant Jums reikiamos programos

4. Radę „Trip Advisor“ programą, paspauskite „Įdiegti“ arba „Atidaryti“.

Paspauskite „Įdiegti“ ir/arba „Atidaryti“

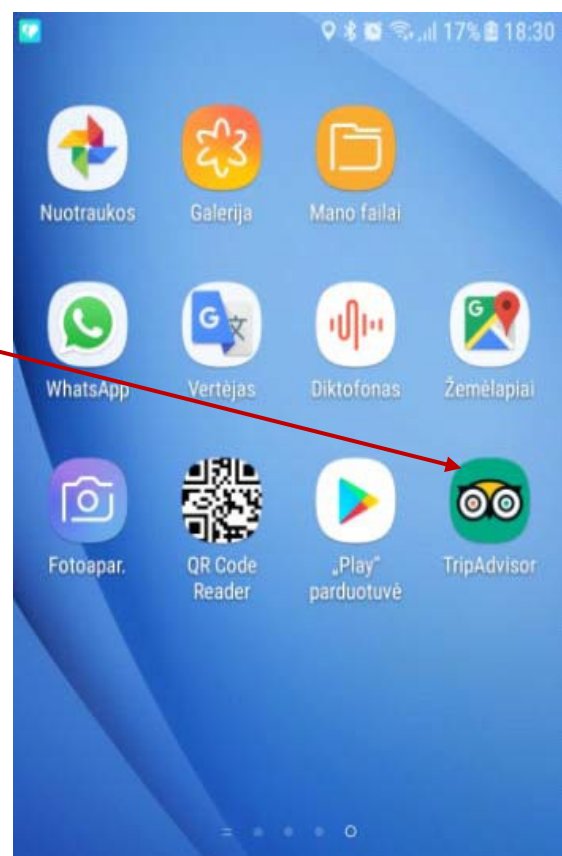


5. Turėtumėte pamatyti liniją, kurioje parodomas programos įdiegimo procesas.



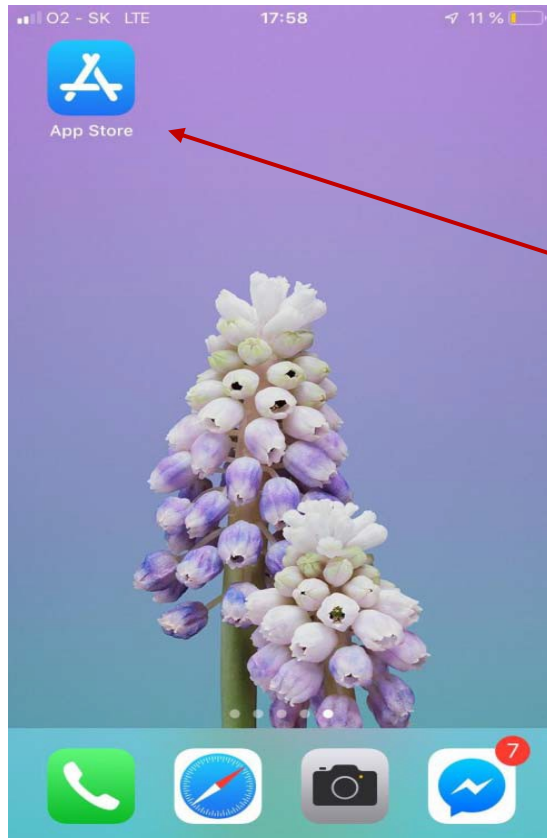
6. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.

„Trip Advisor“ piktograma



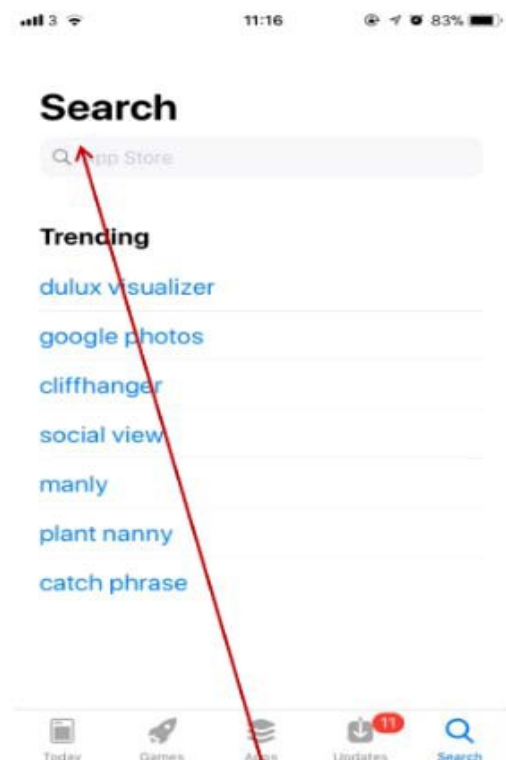
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „TripAdvisor“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.



Įrašykite ieškomos programos

3. Norėdami parsisiųsti „TripAdvisor“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.



Spausti šį mygtuką



4. Pradėję diegti „TripAdvisor“ programą, matysite diegimo procesą.

Diegimo proceso



5. Kai bus įdiegta programa, turėtumėte matyti „Open“ – programos atidarymo užrašą.

Norėdami atidaryti programą, spauskite



6. Programa turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Šią programą galite rasti savo išmaniojo telefono ekrane.



„TripAdvisor“ programos piktograma

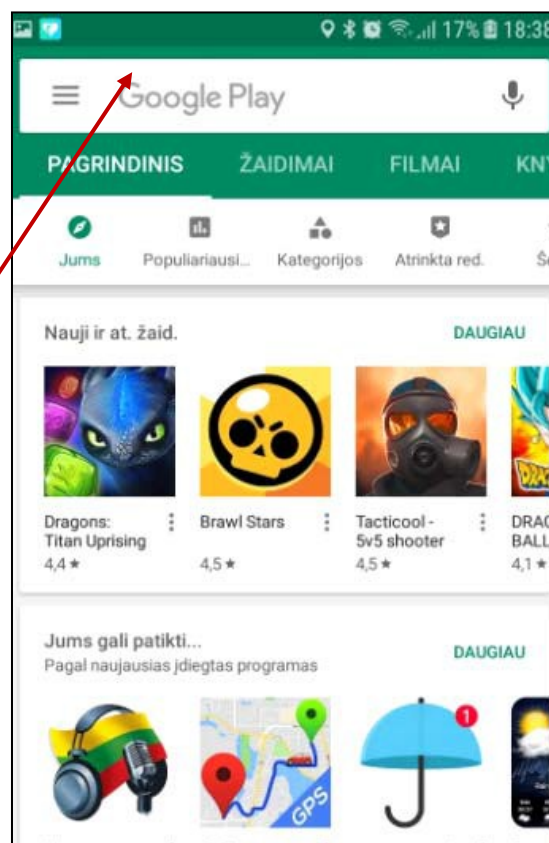
„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos „QR Code Reader“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



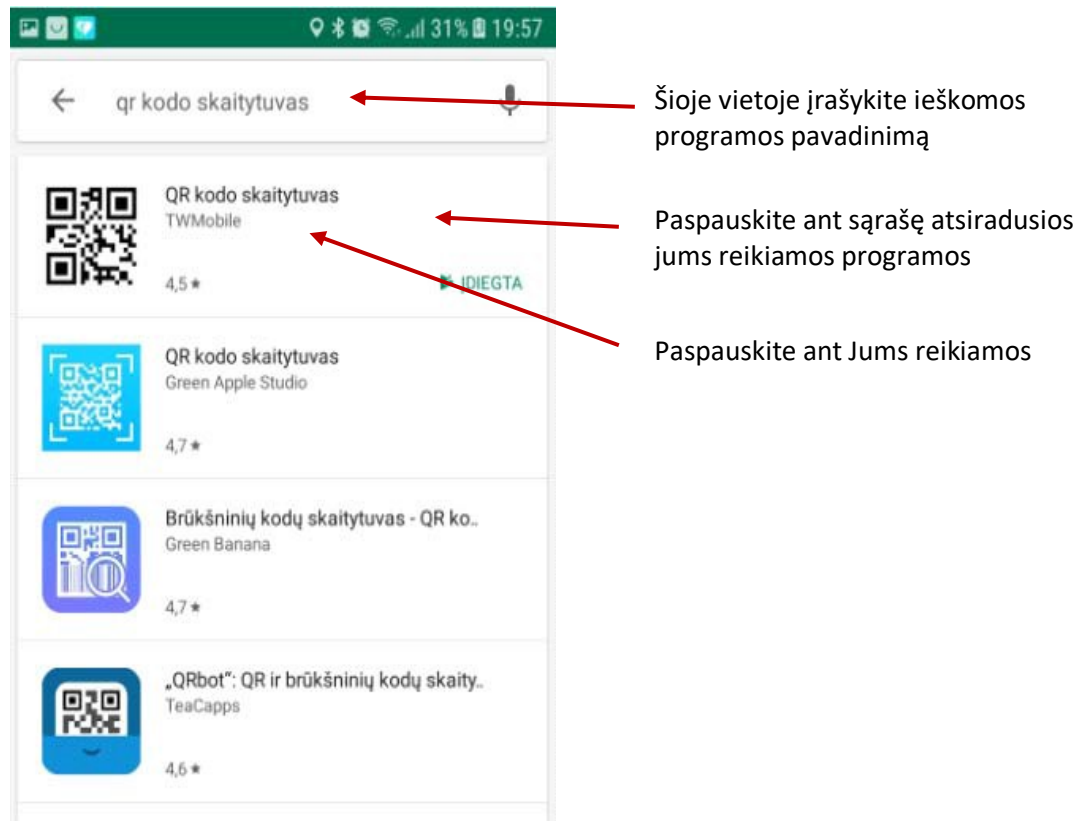
„Google Play“
piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.



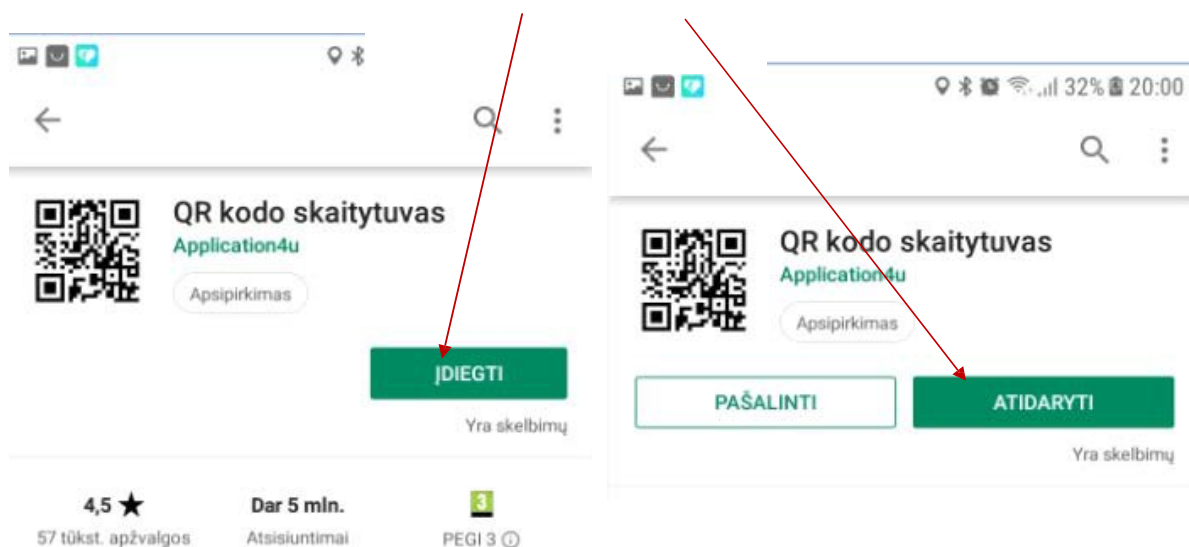
„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.

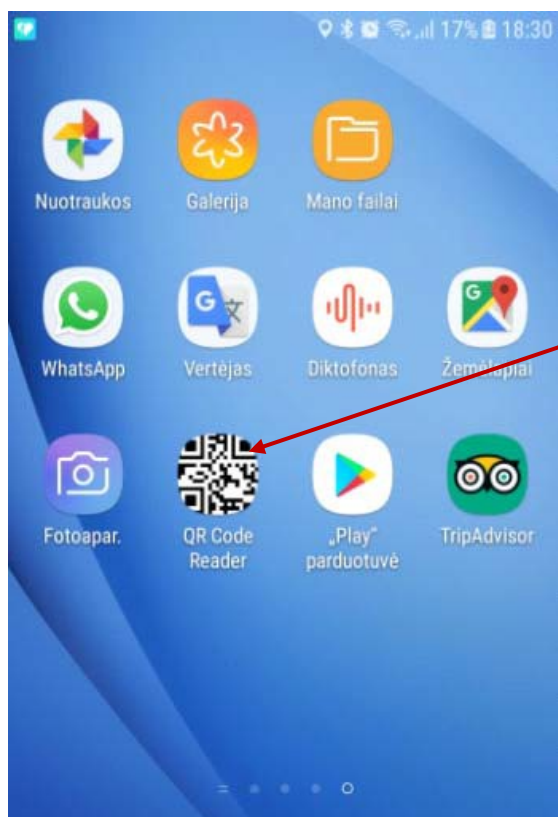


4. Radę „QR Code Reader“ programą, paspauskite „Įdiegti“ arba „Atidaryti“.

Paspauskite „Įdiegti“ ir/arba „Atidaryti“



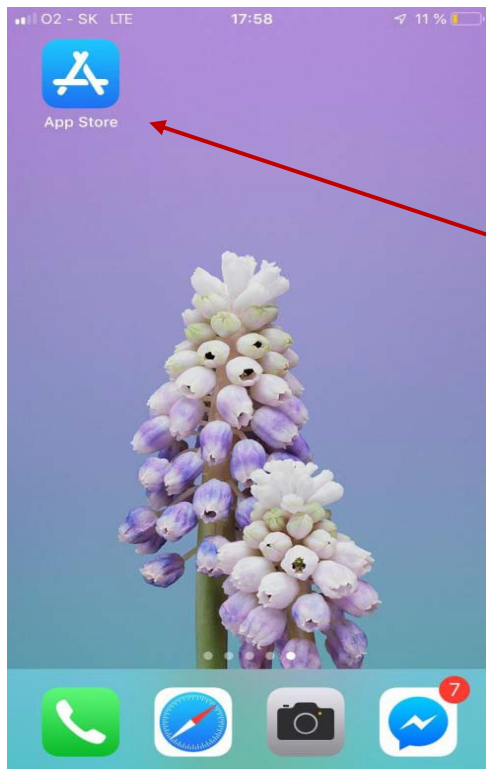
5. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code”
piktograma

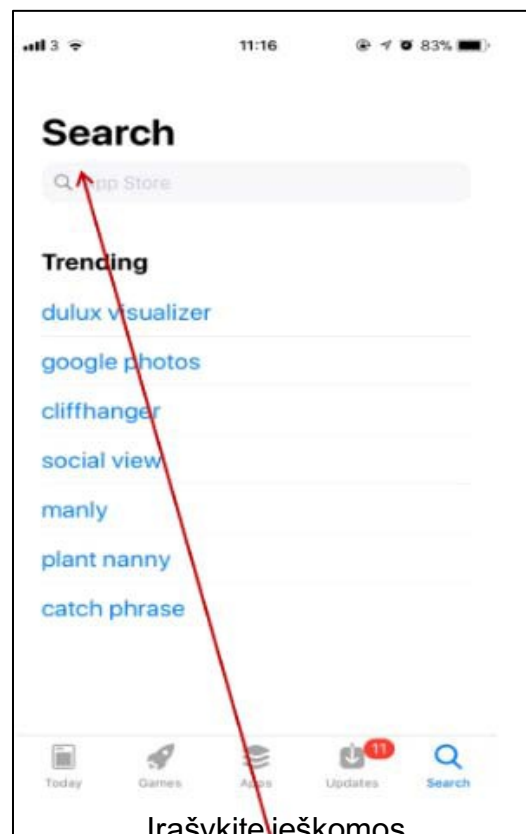
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „QR Code Scanner“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį "App Store" vaizdą.



Irašykite ieškomos
programos

- Norėdami parsisiųsti „QR Code Reader“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.

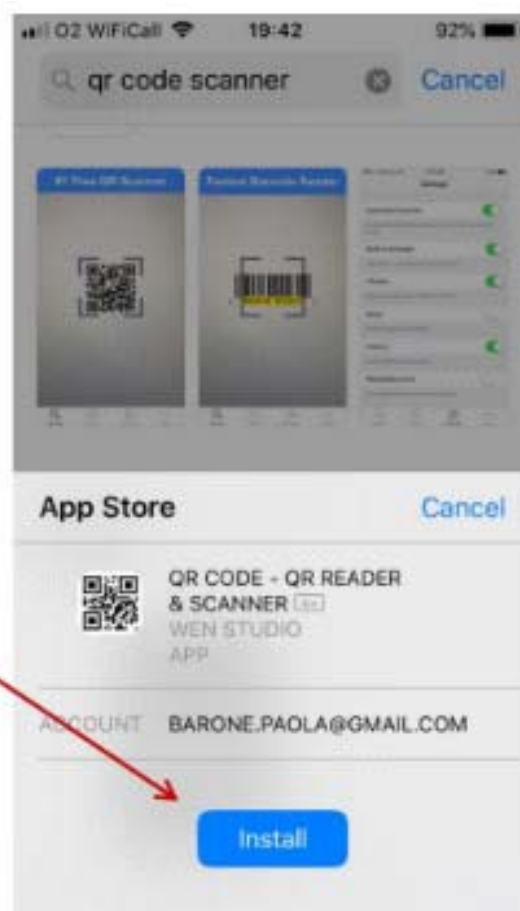


Spausti šį mygtuką

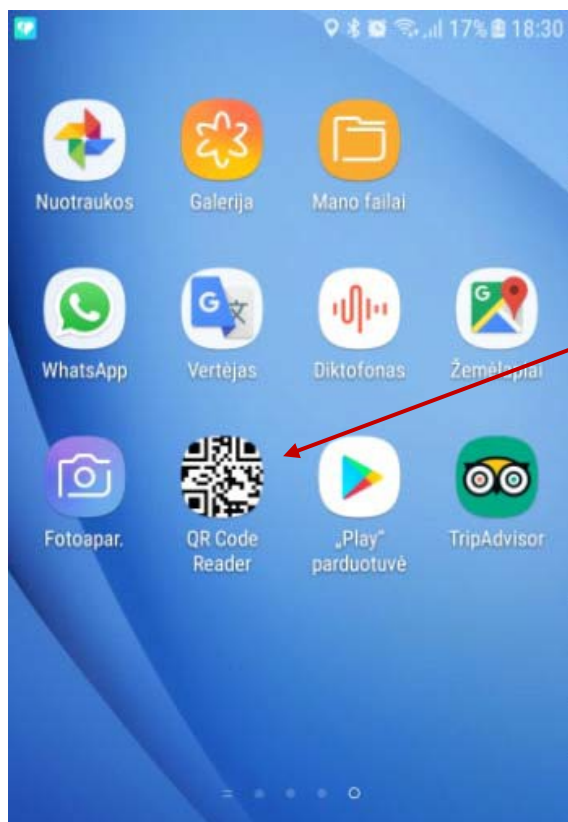


- Pradėję diegti „QR Code Reader“ programą, matysite diegimo procesą.

Diegimo proceso



5. Programa turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Šią programą galite rasti savo išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code Reader“
programos piktograma

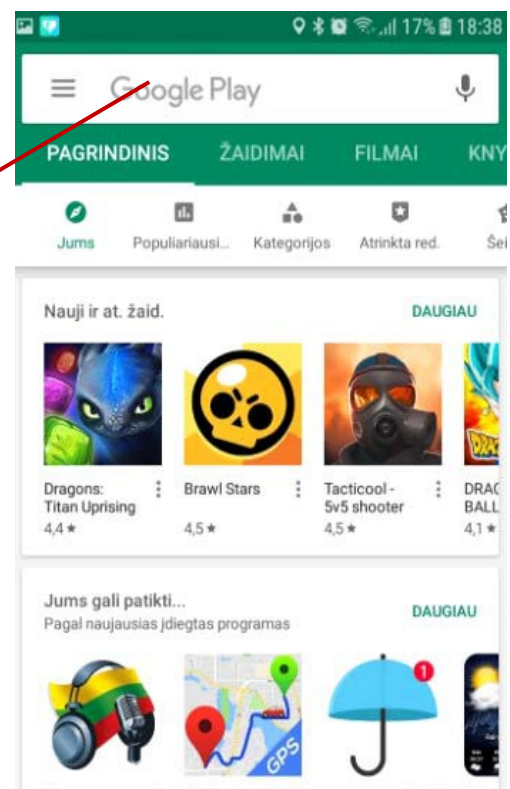
„Google Play“ naudojimo instrukcija aplikacijos „WhatsApp“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„Google Play“
piktograma

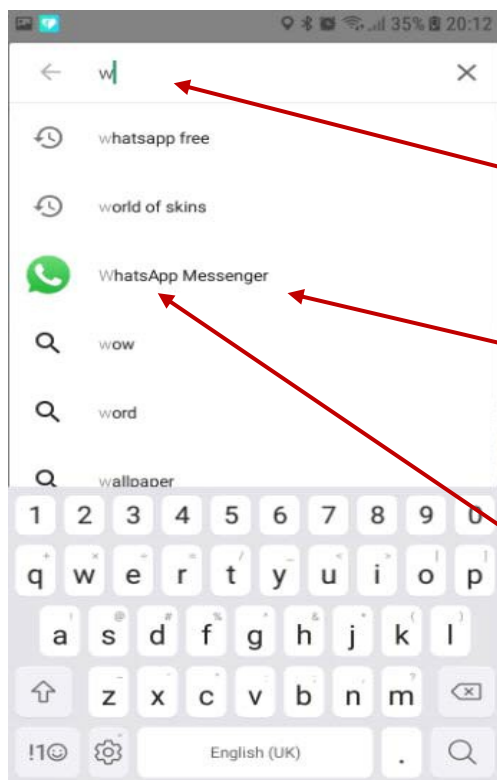
2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.



„Google Play“
paieškos laukas.

Šioje vietoje
įrašykite
ieškomos
programos
pavadinimą

3. Jūs turėtumėte pamatyti „Google Play“ pagrindiniame lange, paieškos lauką.



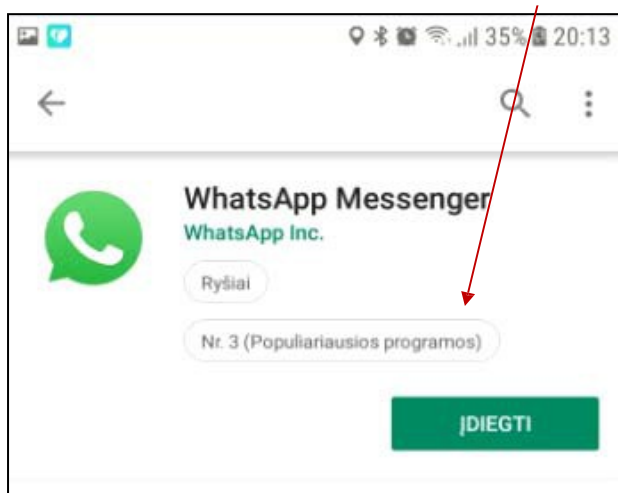
Šioje vietoje
įrašykite
ieškomos
programos
pavadinimą

Paspauskite ant
sąrašą
atsiradusios jums
reikiamos
programos

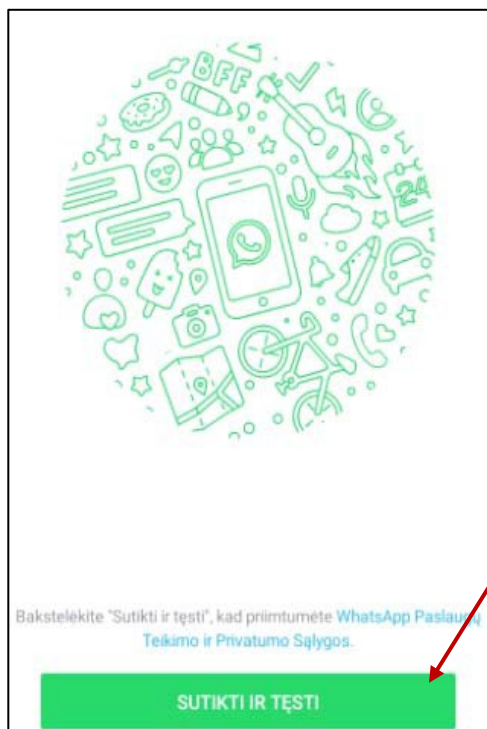
Paspauskite ant
Jums reikiamos
programos

4. Radę „WhatsApp“ programą, paspauskite „Įdiegti“ arba „Atidaryti“.

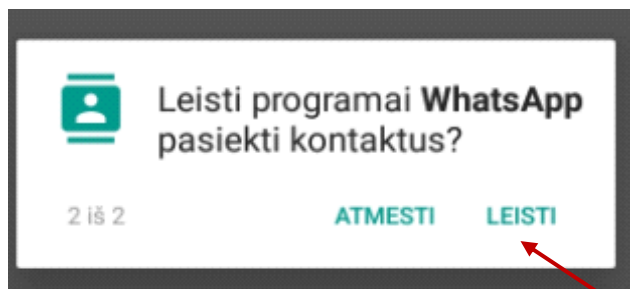
Paspauskite „Įdiegti“
ir/arba „Atidaryti“



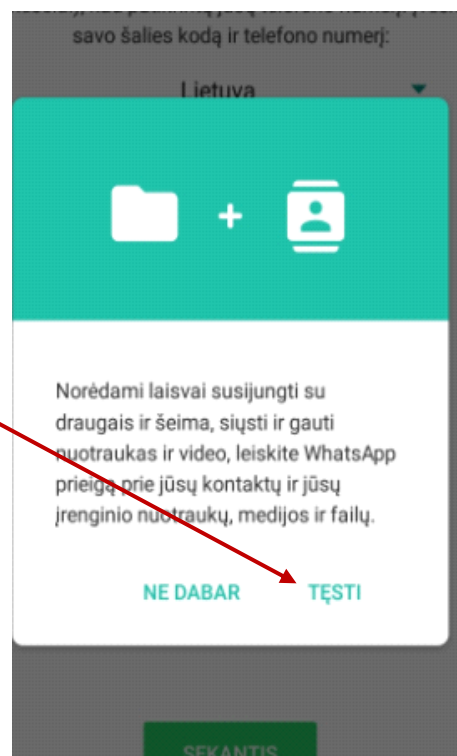
5. Toliau matote „WhatsApp“ informaciją, paspauskite „Sutinku“ ir „Tęsti“.



6. Jūsų klaus apie prieigą prie jūsų kontaktų, nuotraukų ir filmų – paspauskite „Tęsti“.



Paspauskite



7. Jūsų paprašys įvesti savo telefono numerį – įveskite ir paspauskite „Sekantis“.

Patvirtinti telefono numerį

WhatsApp atsiųs SMS žinutę (gali būti taikomi tiekėjo mokesčiai), kad patikrintų jūsų telefono numerį. Įveskite savo šalies kodą ir telefono numerį:

Lietuva

+ 370 618 71859

SEKANTIS

Jums turi būti bent 16 metų, kad galėtumėte registruotis. Sužinokite, kaip WhatsApp veikia su Facebook Kompanijomis.

Įveskite

Paspauskite „Sekantis“

8. Bus rodoma informacija apie numerio patvirtinimą – paspauskite „Gera!“ arba „Ok“.

Paspauskite

Mes patikrinsime telefono numerį:

+370 618 71859

Ar tai yra OK, ar norite redaguoti numerį?

REDAGUOTI OK

9. Jūsų paklaus apie prieigą prie jūsų pranešimų – spustelėkite „tęsti“, o po to „leisti“

Paspauskite

Norint lengvai patikrinti savo numerį, WhatsApp gali automatiškai atpažinti jūsų patvirtinimo kodą, jeigu leisite WhatsApp peržiūrėti SMS pranešimus.

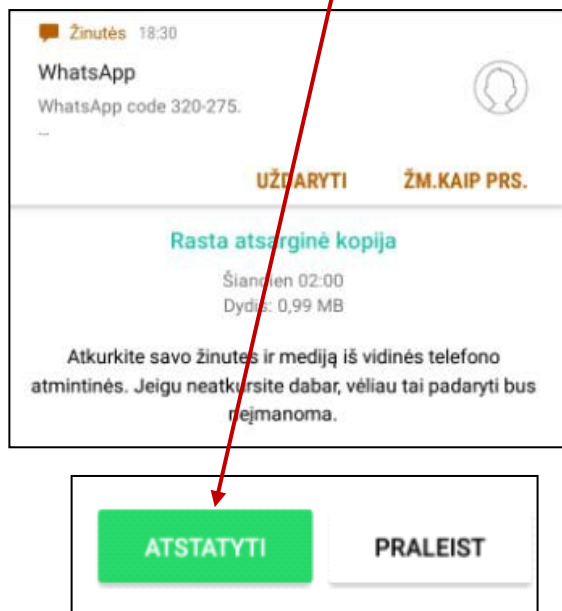
NE DABAR TĘSTI

Leisti programai WhatsApp siųsti ir peržiūrėti SMS pranešimus?

ATMESTI LEISTI

10. Programa praneš, kad Patvirtinimo kodas buvo išsiųstas. Užrašykite jį (naujesnio modelio telefonai automatiškai suveda atsiųsta kodą)

Paspauskite

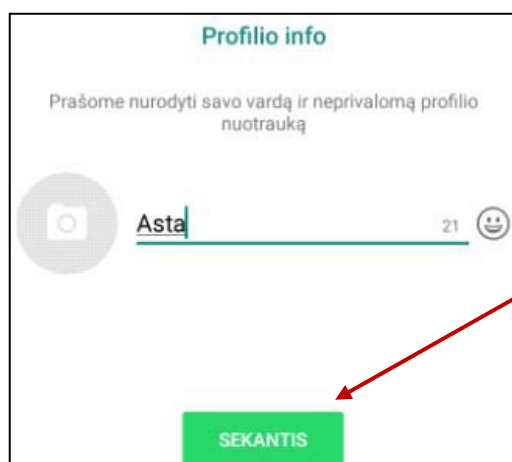


Įrašykite atsiųstą kodą



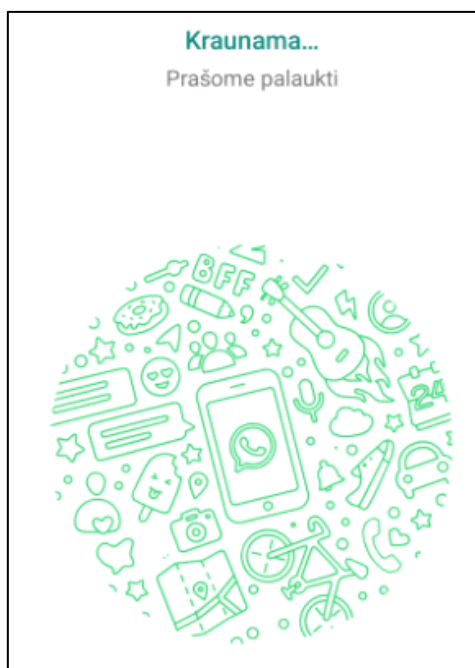
11. Pradėkite pildyti savo profilio informaciją. Parašykite savo vardą (slapyvardį) ir patvirtinkite „Sekantis“ mygtuku.

Paspauskite

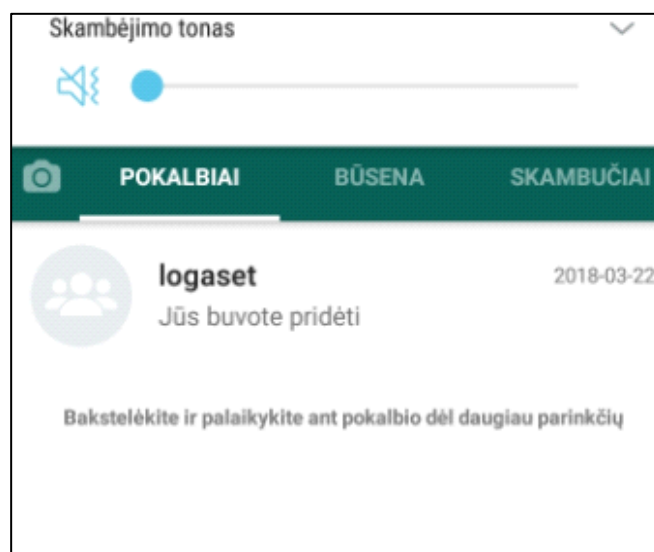


12. Kai paspausite „sekantis“, programa bus ruošiamą atidaryti – palaukite ir jums atidarys „WhatsApp“ programą.

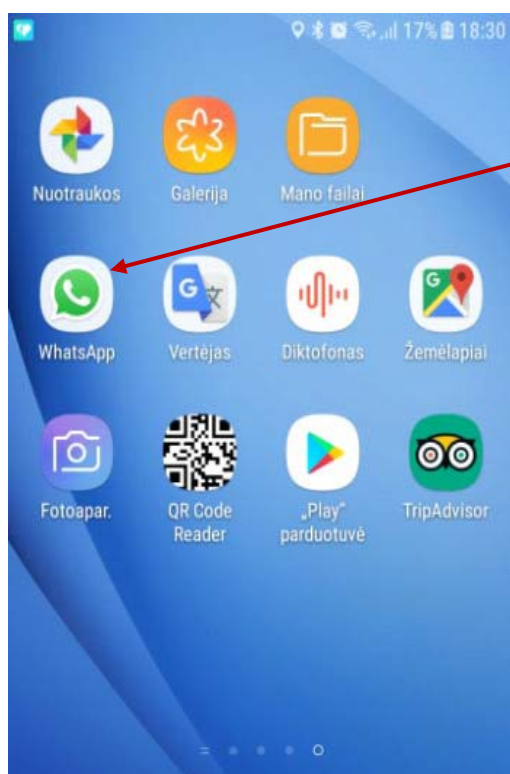
Palaukite



Programa atidaryta



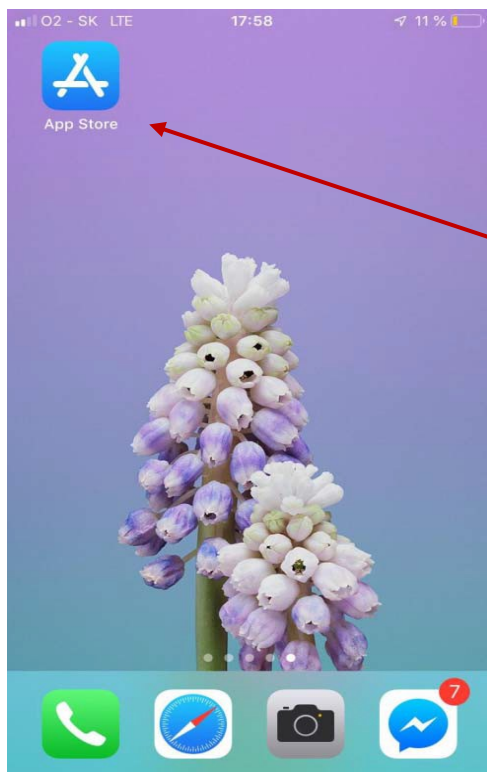
13. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„WhatsApp“ piktograma

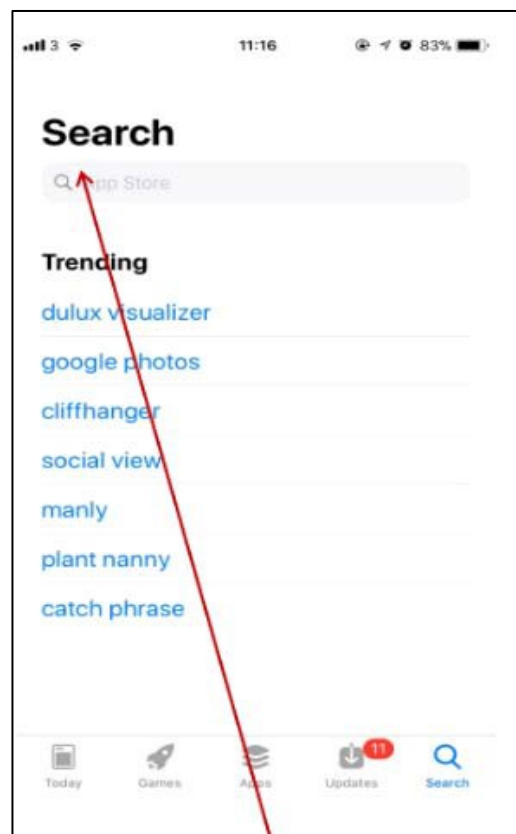
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „WhatsApp“ instaliavimui

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „AppStore“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



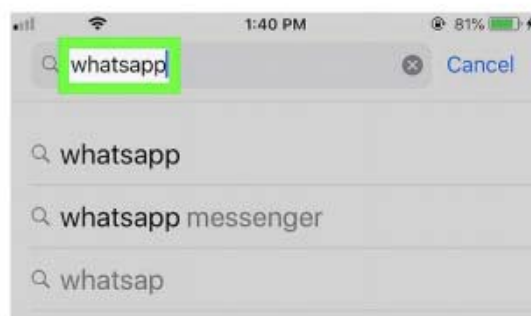
„App Store“ piktograma

2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.



Įrašykite ieškomos
programos

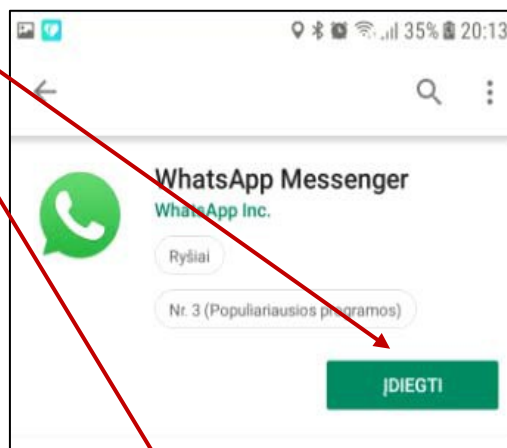
3. Paieškos lauke įrašykite programos „WhatsApp“ pavadinimą.



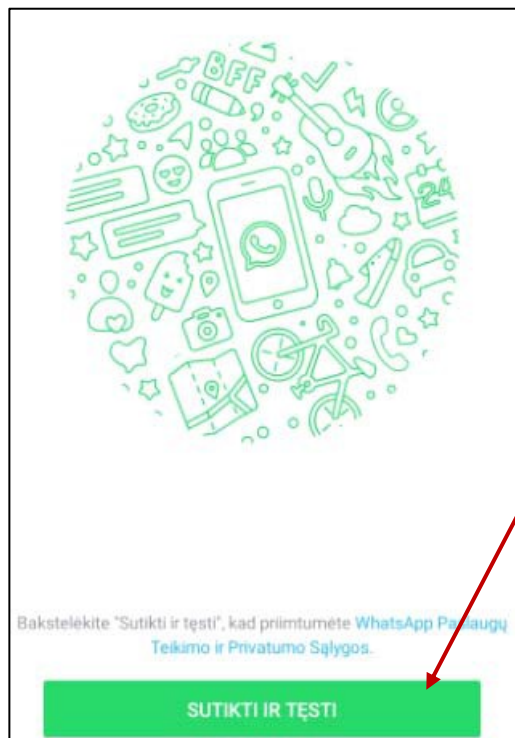
Įrašykite ieškomos
„WhatsApp“ programos
pavadinimą

4. Norint parsisiųsti programą, spauskite idiegti/atidaryti.

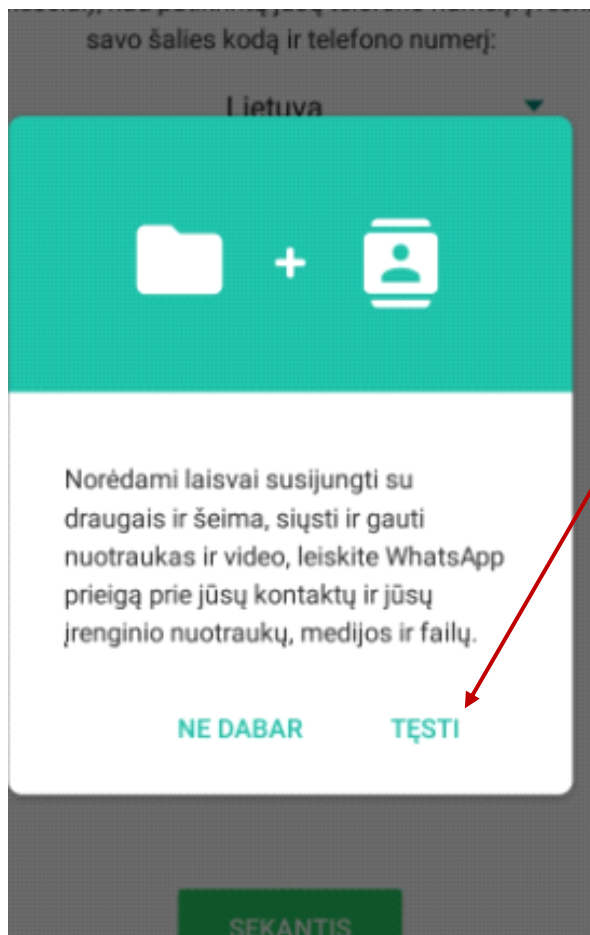
Paspauskite



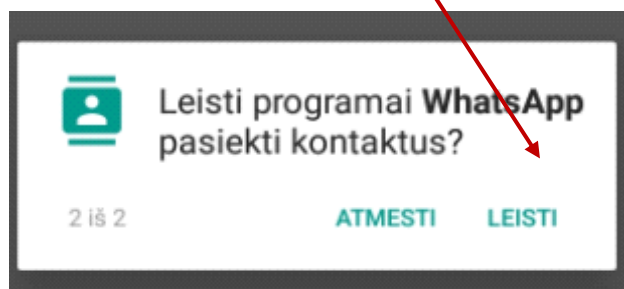
5. Toliau matote „WhatsApp“ informaciją, paspauskite „Sutinku“ ir „Tęsti“.



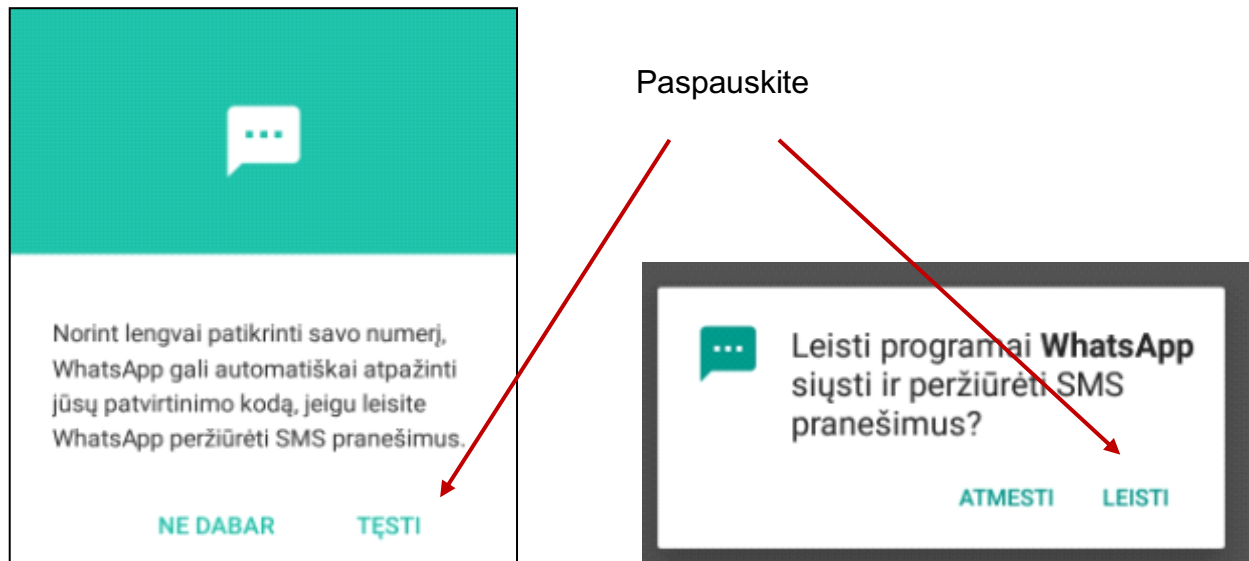
6. Jūsų klaus apie prieigą prie jūsų kontaktų, nuotraukų ir filmų – paspauskite „Tęsti“.



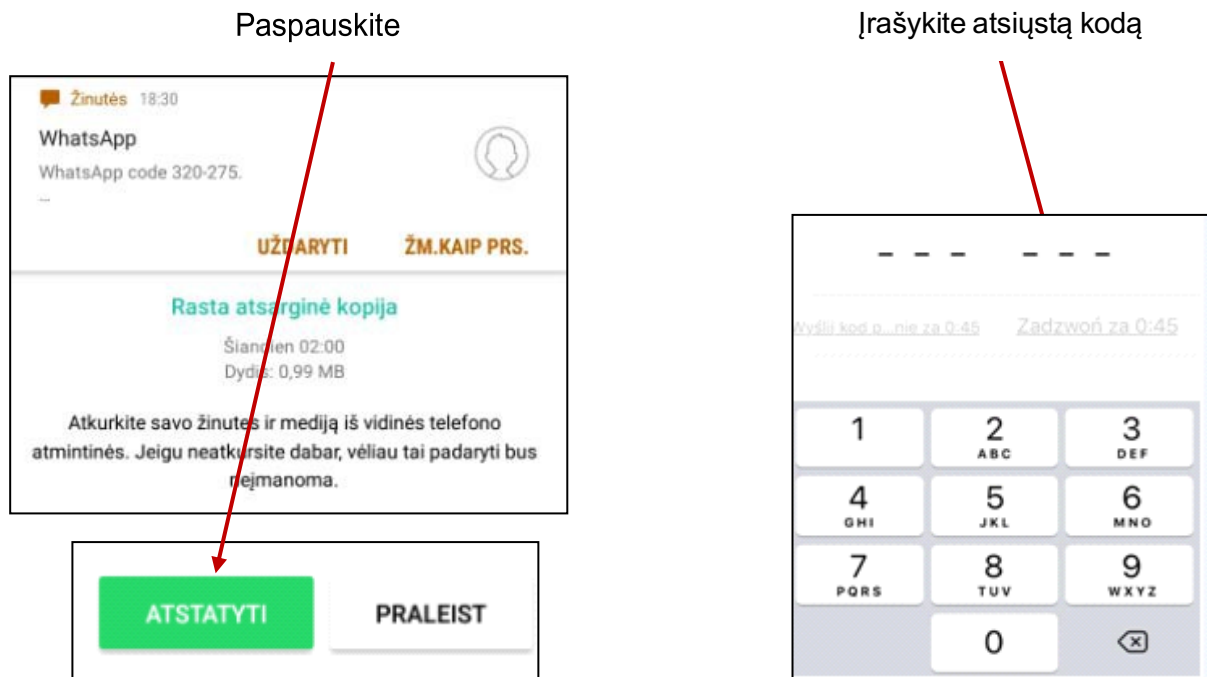
Paspauskite



7. Jūsų paklaus apie prieigą prie jūsų pranešimų – spustelėkite „tęsti“, o po to „leisti“




8. Programa praneš, kad Patvirtinimo kodas buvo išsiųstas. Užrašykite jį (naujesnio modelio telefonai automatiškai suveda atsiųsta kodą)



9. Pradėkite pildyti savo profilio informaciją. Parašykite savo vardą (slapyvardį) ir patvirtinkite „Sekantis“ mygtuku.

Profilio info

Prašome nurodyti savo vardą ir neprivalomą profilio nuotrauką

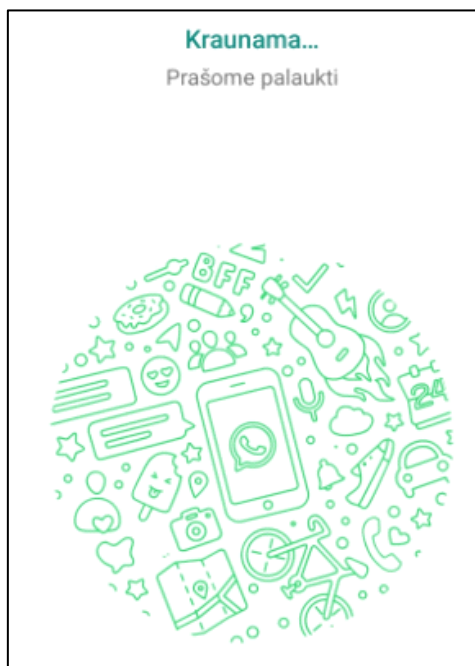
 21 

SEKANTIS

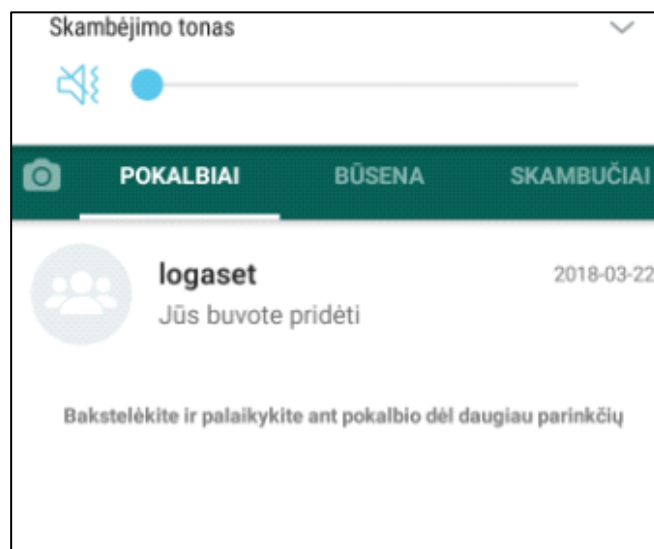
Paspauskite

10. Kai paspausite „sekantis“, programa bus ruošiamą atidaryti – palaukite ir jums atidarys „WhatsApp“ programą.

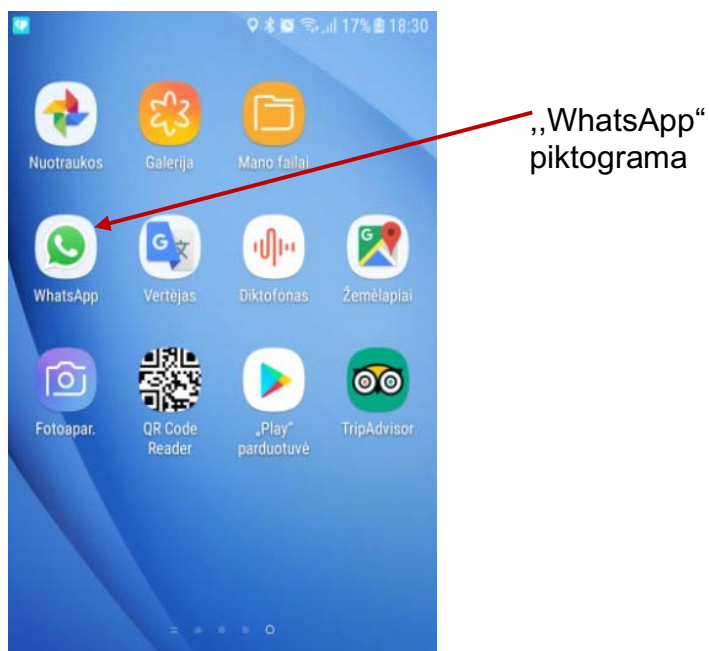
Palaukite



Programa atidaryta



11. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



Susiekite pavadinimus su piktogramomis



Kamera



Trip Advisor



Google Parduotuvė



Google Žemėlapis



Google Vertėjas



QR skaneris



Whats App



Diktofonas

Atpažinkite piktogramas

Turite atpažinti piktogramą, kurią norėtumėte atsisiųsti į savo išmanųjį telefoną. Kurią piktogramą naudotumėte atsisiuntimui?

1.



2.



3.



4.



5.



Kokią piktogramą turėtumėte naudoti norėdami rasti ir atsisiųsti naują programą į savo mobiliąjį telefoną?

- f) Google Translate
- g) Google Play
- h) Google Maps
- i) QR Scanner
- j) AppStore

Scenarijų 2 – QR code scanner / kodų skanavimas

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai - 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, multimedijos projektorius, išmanieji telefonai su interneto prieiga,
- QR kodo skaitytuvo programos naudojimo instrukcija (priedas 1),
- Kortelės su QR kodais į miesto istoriją, ar renginius mieste (priedas 2),
- Žurnalai, knygos, pakuotės su pažymėtais QR kodais (parinkti prieš užsiėmimus).

Užsiėmimo tema – mokymų dalyvių supažindinimas su QR kodo skaitytuvo aplikacija

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: įsisavinti ir tobulinti QR kodo skaitytuvo aplikacijos įgūdžius

Uždaviniai:

- dalyviai žinos QR kodo aplikaciją;
- dalyviai supras, kaip galima ir reikia naudotis QR kodo nuskaitymo aplikacija kasdieniame gyvenime;
- dalyviai gebės skaityti QR kodais užkoduotą informaciją, bendradarbiaujant grupėje.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Sveikinimas, užsiėmimo tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
2. Seminaro turinio apžvalga ir aptarimas	Kas yra QR kodai? Kur mes naudojame QR kodus? Ar ir kokiais atvejais buvo studentų naudojamas QR kodo skaitytuvas? Dėstytojas apibendrina diskusiją, pateikia pagrindinę informaciją apie QR kodus ir šių programų naudojimo būdą.	Diskusijos, paskaita - prezentacija	30 min.	Priedas 1
3. Naujos informacijos ir įgūdžių sujungimas, bandant jas taikyti naujose situacijose	Praktiškai QR kodo aplikacijos naudojimas. Naudodamiesi programa kiekvienas dalyvis skaito QR kodus iš dėstytojo parengtų mokymo priemonių. Kiekvienas dalyvis pateikia įdomiausią informaciją, užkoduotą naudojant QR kodo skaitytuvą.	Pratimai	40 min.	pvz., laikraščiai, knygos, pakuotės, tinklalapiai, QR kodai su informacija apie miesto istoriją (parengti iš anksto prieš mokymus).
4. Naujų žinių ir įgūdžių įsisavinimo tikrinimas	Dalyvių skirstymas į 4 komandas (po 3 asmenis). Kiekviena komanda pateikia trumpą informaciją apie svetainės istoriją arba objektą, naudojant QR kodo skaitytuvo aplikaciją.	Pratimai	30 min.	Kortelės su QR kodai su informacija apie miesto istoriją (priedas 5).
5. Apibendrinimas ir užbaigimas	Dėstytojo apibendrinimas. Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	Kontrolinė užduotis (instaliuoti sveikatingumo ar apsipirkimo aplikaciją) – kortelės su užduotimis dalyviams paduodamos

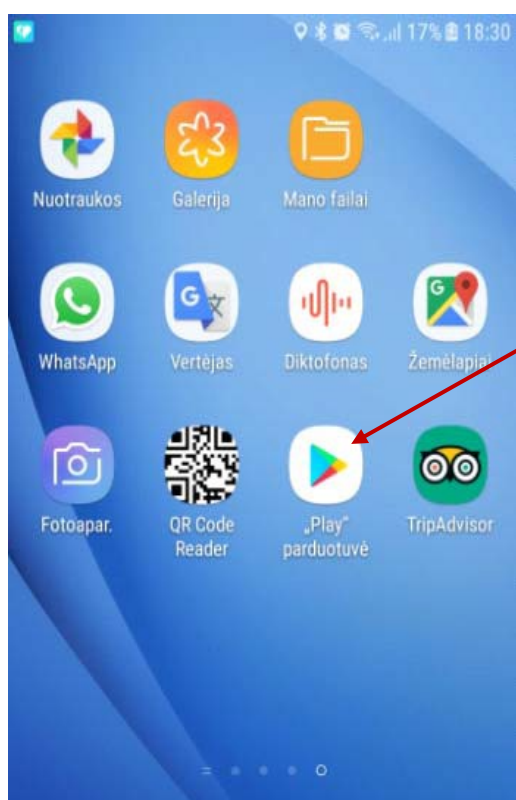
Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				<p>užverstos. Dalyviai po duoto dėstytojo ženklo kortelės atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.</p>

QR kodų skaitytuvo aplikacijos naudojimo instrukcija

QR kodų skaitytuvo aplikacija naudojama QR kodams nuskaityti, todėl naudotojas tiesiogiai perkeliamas į tam tikrą svetainę. Tokiu būdu galima greitai gauti informacijos apie konkrečius produktus, filmus, straipsnius ir mūsų projekto mįsles bei papildomą informaciją.

Kaip naudotis aplikacija?

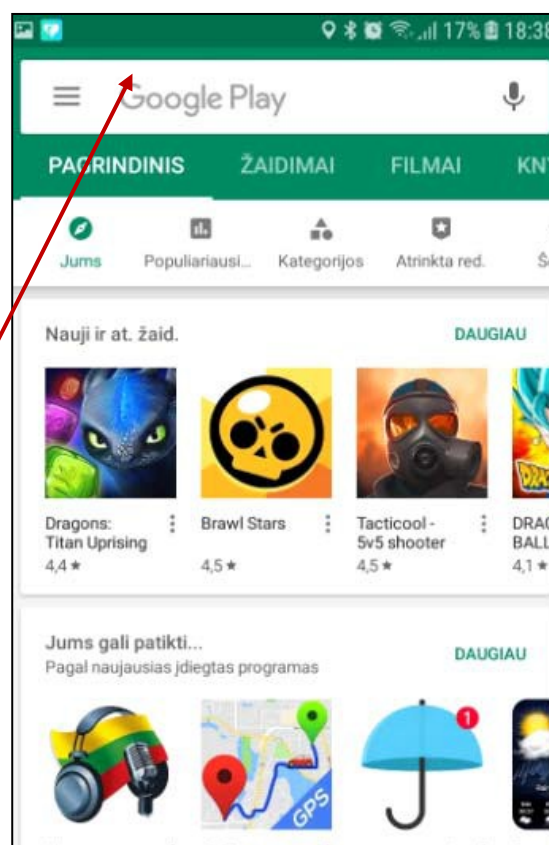
9. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „Google Play“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



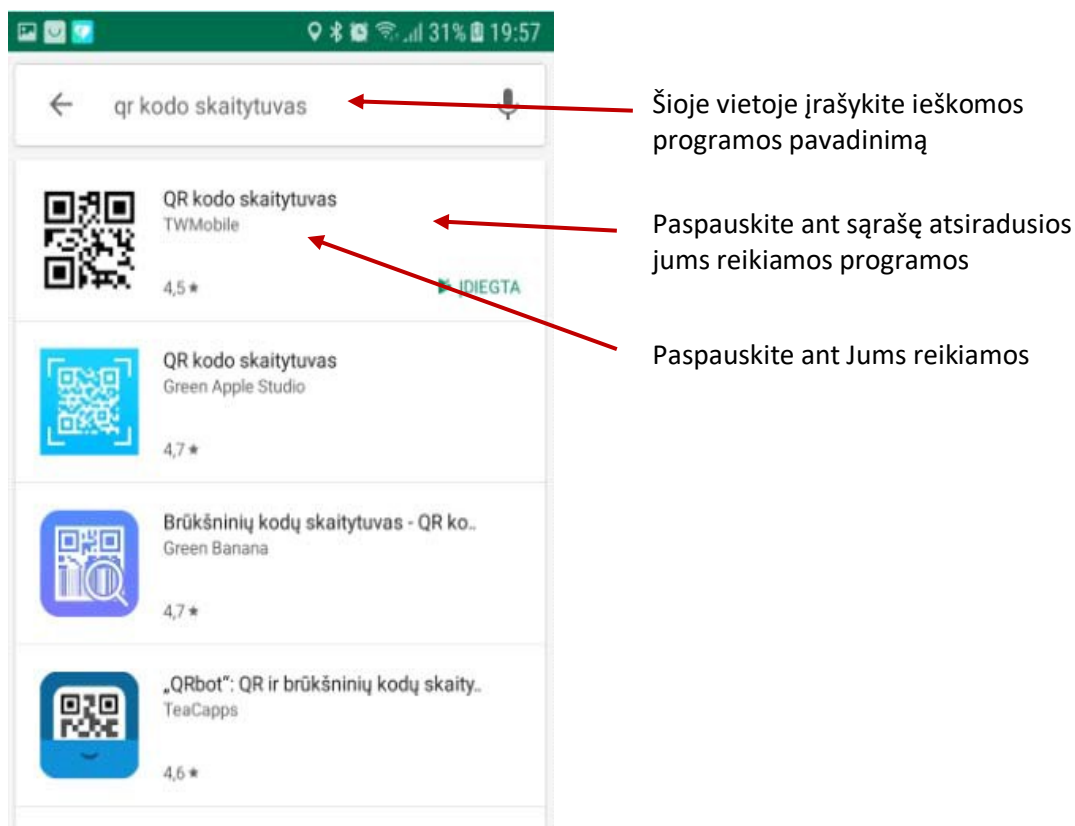
„Google Play“
piktograma

10. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį vaizdą „Google Play“.

„Google Play“ paieškos laukas.
Šioje vietoje įrašykite ieškomos
programos pavadinimą

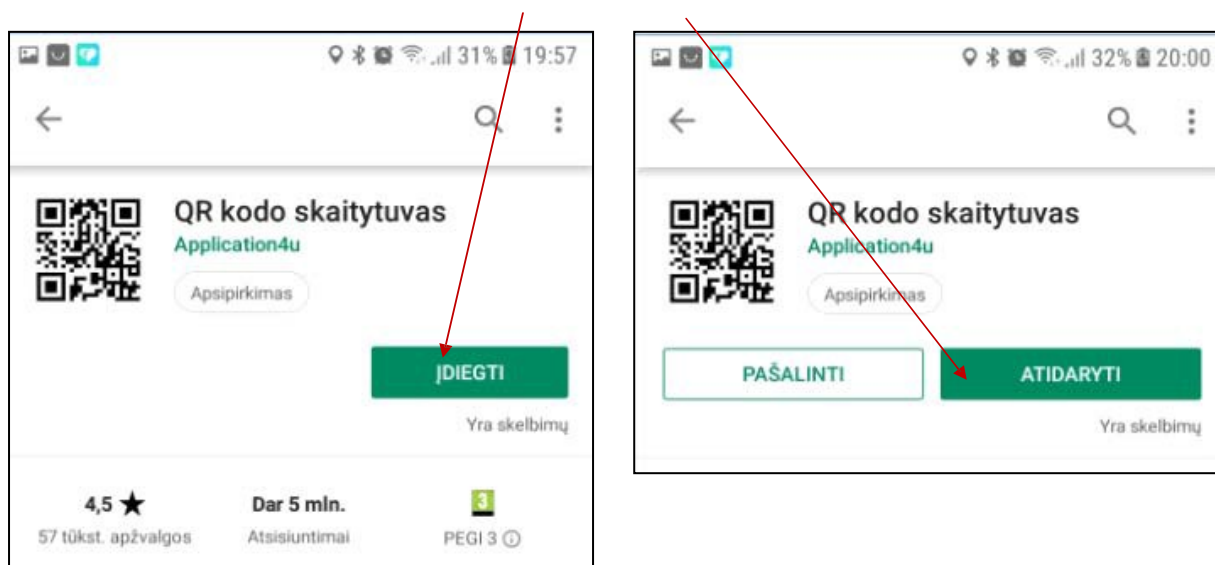


11. Jūs turėtumėte pamatyti "Google Play" pagrindiniame lange, paieškos lauką.

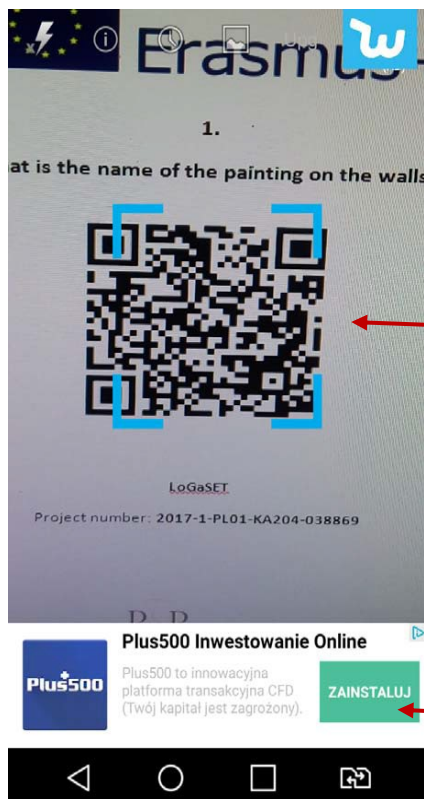


12. Radę „QR Code Reader" programą, paspauskite „Įdiegti" arba „Atidaryti".

Paspauskite „Įdiegti" ir/arba „Atidaryti"



13. Nutaikykite rėmelį į QR kodą ir palaukite.



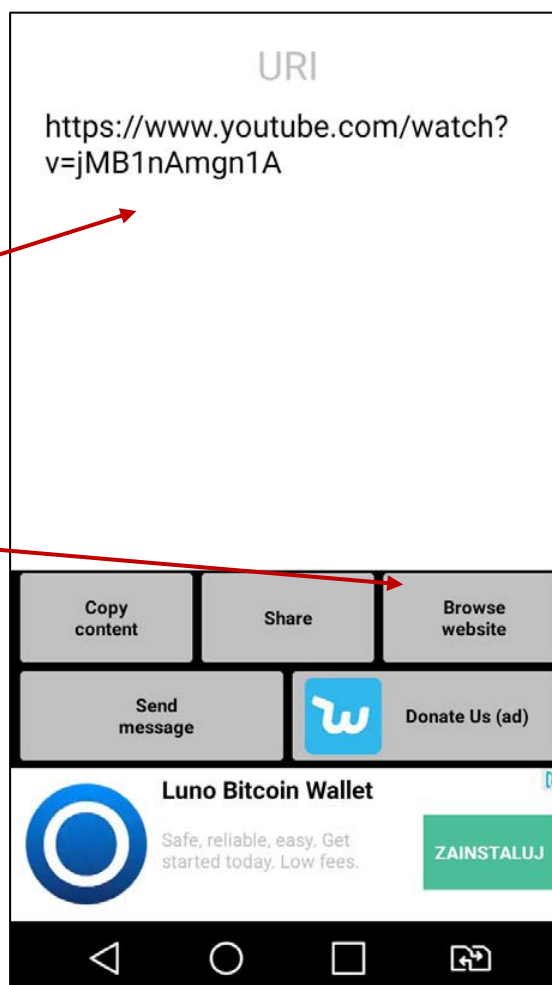
Nutaikykite

Ignoruokite reklamas

14. Aplikacija „QR Code Reader“ nukreips jus į informaciją, užkoduotą kodu – palieskite tik "Naršyti svetainę" [ang. „Browse Website“ arba „Open Link“]

Tinklapio adresas, į kurį

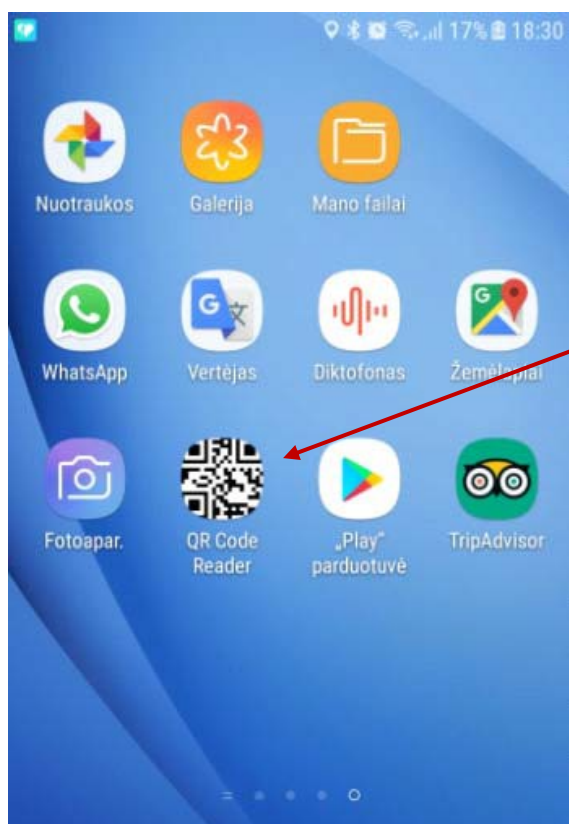
Paspauskite "Browse website" arba



15. Parengta - mėgaukitės svetaine!

16. Aplikacija turėtų būti įdiegta į Jūsų

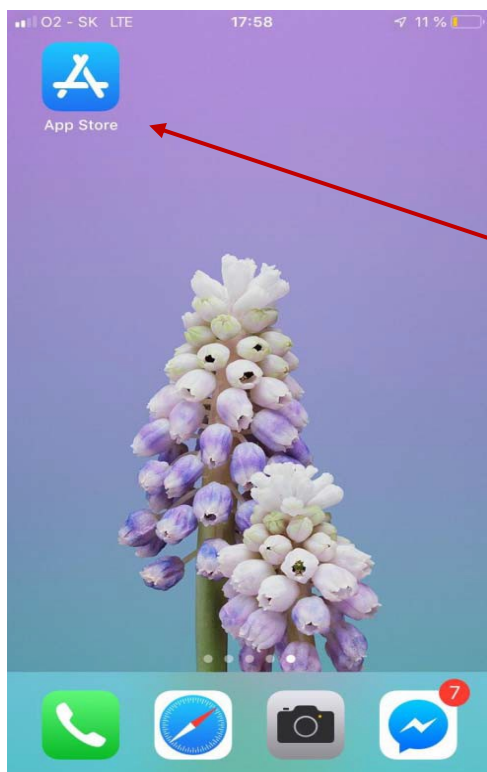
išmanųjį telefoną. Programos piktogramą galite matyti išmaniojo telefono ekrane.



„QR Code Reader“
programos piktograma

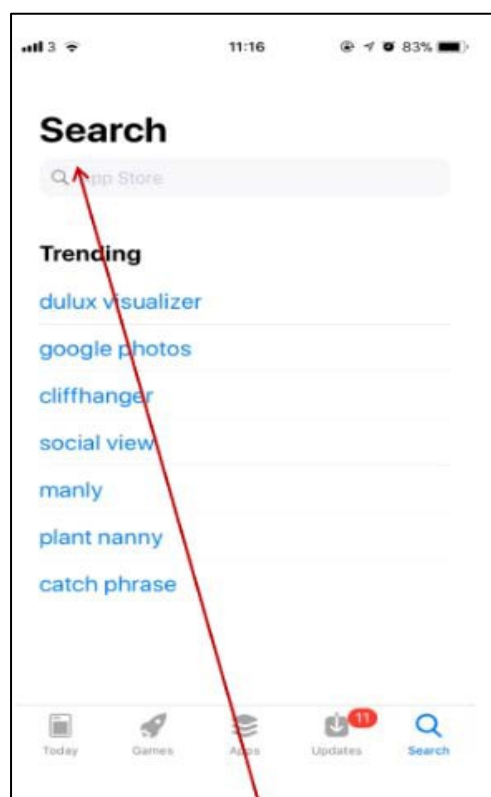
AppStore naudojimo instrukcija aplikacijos „QR kodo skaitytuvas“ instaliavimui⁶

1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „App Store“. Piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane. Jei negalite rasti piktogramos pagrindiniame darbalaukyje, prašome ją rasti savo mobiliojo telefono meniu sąrašė.



„AppStore“ piktograma

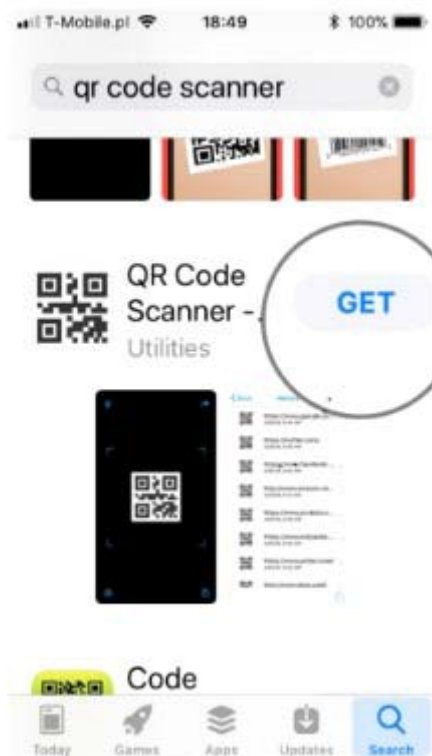
2. Jūs turėtumėte pamatyti pagrindinį „AppStore“ vaizdą.



Įrašykite ieškomos
programos

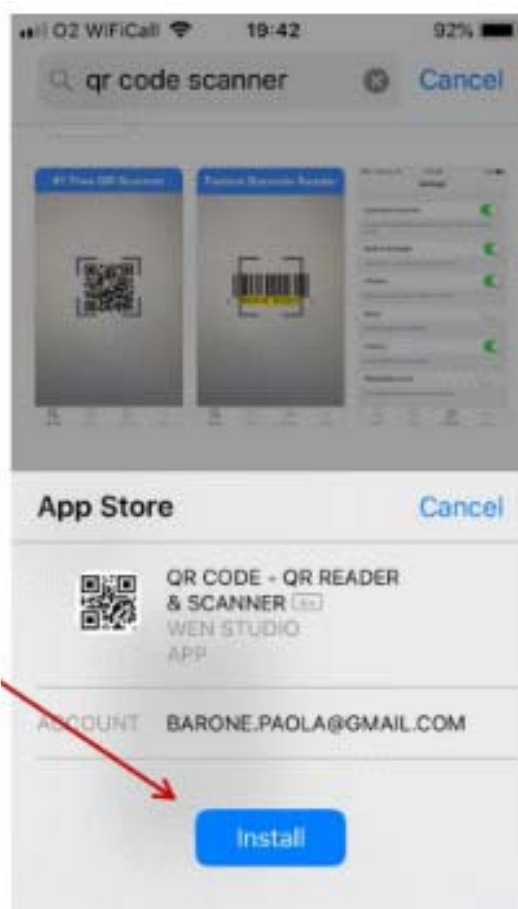
⁶ 1 iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų "Apple" produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

3. Norėdami parsisiųsti „QR Code Reader“ programą, spauskite nurodytą mygtuką.



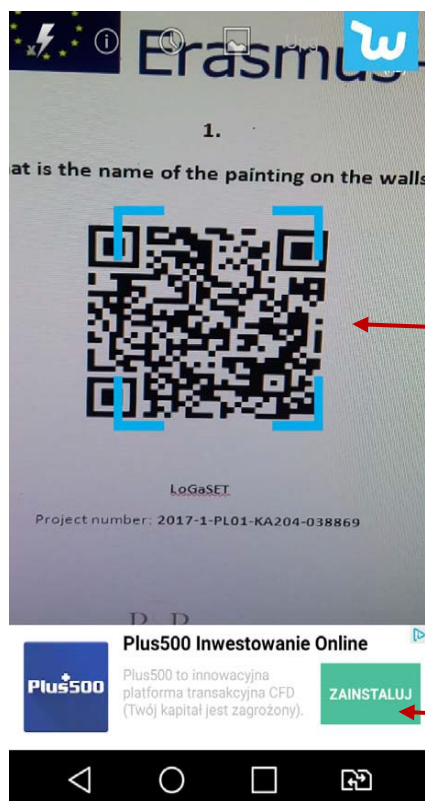
Spausti šį mygtuką

4. Pradėję diegti „QR Code Reader“ programą, matysite diegimo procesą.



Diegimo proceso
laukas

5. Nutaikykite rėmelį į QR kodą ir palaukite.



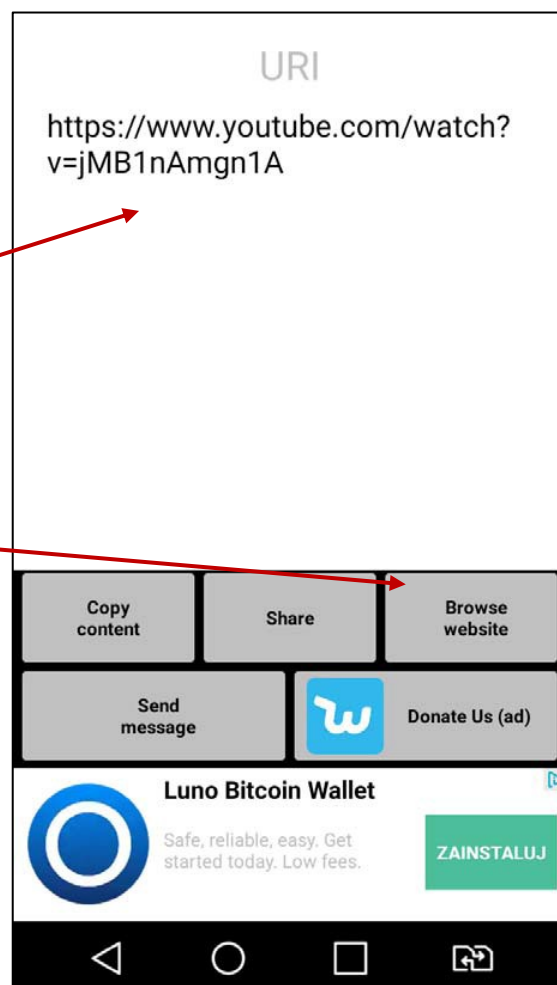
Nutaikykite

Ignoruokite reklamas

6. Aplikacija „QR Code Reader“ nukreips jus į informaciją, užkoduotą kodu - palieskite tik "Naršyti svetainę" [ang. „Browse Website“ arba „Open Link“]

Tinklapio adresas, į kurį

Paspauskite "Browse website" arba





Scenarijų 3 – Kamera

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g.20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai - 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai - apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės

- kompiuteris, multimedijos projektorius, išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- naudojimosi instrukcija, kaip fotografuoti (priedas 1);
- instrukcija, kaip siųsti nuotrauką SMS žinute (priedas 2 AndroidOS arba iOS);
- naudojimosi QR kodo instrukcija (priedas 3);
- parengtos dėstytojų nuotraukos.

Užsiėmimo tema – Fotografija

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: Ugdyti fotografavimo įgūdžius naudojantis išmaniuoju telefonu

Mokymų pasiekimai:

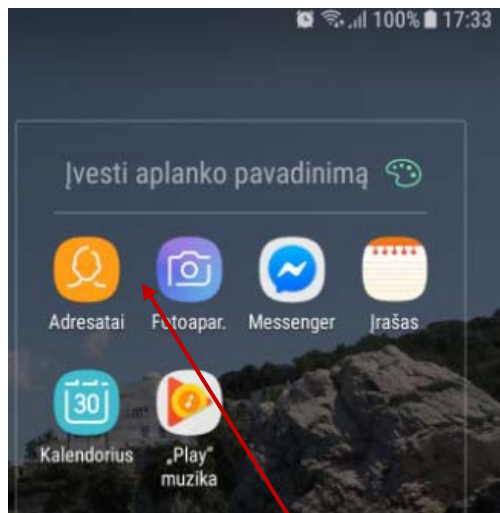
- žinos, kaip pašviesinti ar patamsinti bei sufokusuoti vaizdą fotografuojant;
- gebės padaryti asmenukę bei suvoks svarbą dalyvaujant socialiniuose tinkluose;
- gebės analizuoti fotografijose sociokultūrinius pokyčius, gebės atlikti asmenukes bei panoramines nuotraukas.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas, užsiėmimo tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro turinio aptarimas	Šeimos nuotraukos – vakar ir šiandieną. Dalyviai analizuoja nuotraukų skirtumus tarp to, kokios jos buvo anksčiau ir dabar: - nuotraukų autoriai – technikos (fonas, dinamika, nuotraukų darymo aplinkybės), nuotraukos atlikimas. - fotografijose atsispindintys charakteriai – santykiai, emocijos. Dėstytojas apibendrina dalyvių išsakytas mintis. Supažindina su fotografavimo technikomis naudojant išmanųjį telefoną.	Diskusija, pristatymas	30 min.	Instrukcijos: priedas 4, priedas 5, parengtos dėstytojų nuotraukos. Dėstytojai turi akcentuoti technines fotografavimo specifikacijas.
3. Naujos informacijos ir įgūdžių įsisavinimas	Kiekvienas dalyvis, naudojant QR kodo skaitytuvą nuskaityti ir apibūdina rastas nuotraukas.	Pratimai	40 min.	Kelionių gidas su QR kodais (priedas 3)
4. Naujos informacijos ir įgūdžių sujungimas, bandant jas taikyti naujose situacijose	Dalyviai daro asmenukę ir ieško aplinkoje esančiuose daiktuose/objektuose savo vardo raidžių. Juos suradus fotografuoja ir iš nuotraukų sudėlioja savo vardą. Įdomesnes nuotraukas dalyviai siunčia žinute dėstytojui.	Pratimai	40 min.	
5. Naujų žinių ir įgūdžių įsisavinimo tikrinimas	Dalyviai pristato savo vardą sudarytą iš nuotraukų.	Pristatymas, diskusija	10 min.	-----
6. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia	Diskusija	10 min.	2 kontrolinė užduotis nuskaityti QR kodą –

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	žaidimo metu ir kaip jis tai vertina. Dalyvių klausimai.			kortelės su užduotimis dalyviams paduodamos užverstos. Dalyviai po duoto dėstytojo ženklų kortelės atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Instrukcija kaip fotografuoti naudojant išmanųjį telefoną⁷

Rasti ir paspausti kameros piktogramą išmaniojo telefono ekrane



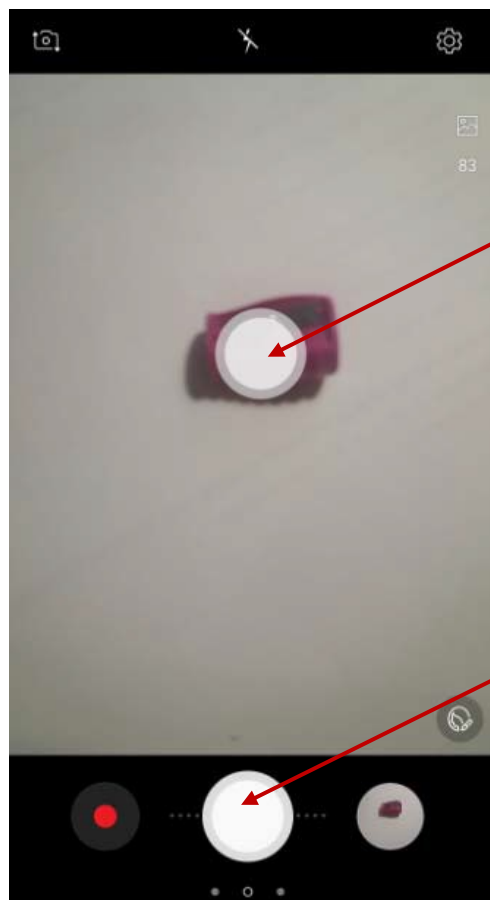
Paspausti čia

su iOS (iPhone) sistema

su AndroidOS sistema

⁷ iOS nepalaiko lietuvių kalbos, kadangi nėra oficialių lietuviškų vertimų „Apple“ produktams. Todėl tekste yra naudojama instrukcija anglų kalba, viena iš oficialių JT kalbų ir populiariausia tarp iOS vartotojų Lietuvoje.

1. Nukreipkite kamerą į objektą
- 2a Spustelėkite ekraną, kad pagerintumėte objekto fokusavimą
- 2b Spustelėkite piktogramą ekrano apačioje ir fotografuokite.



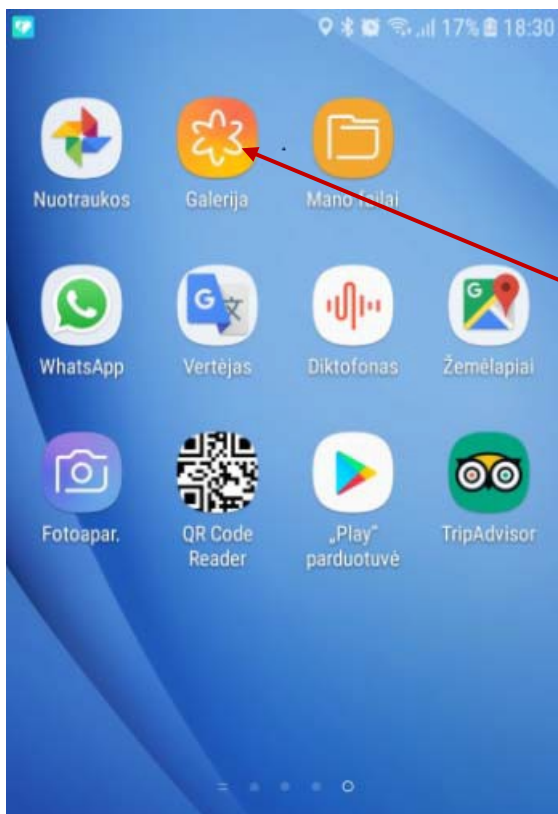
su iOS (iPhone) Sistema



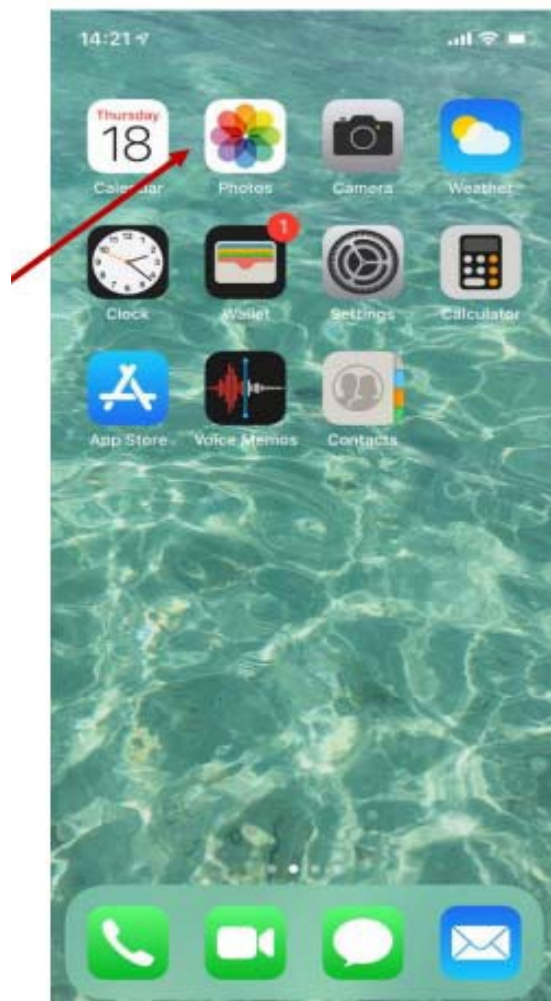
su AndroidOS sistema

Instrukcija kaip nusiųsti žinutę pridedant nuotrauką

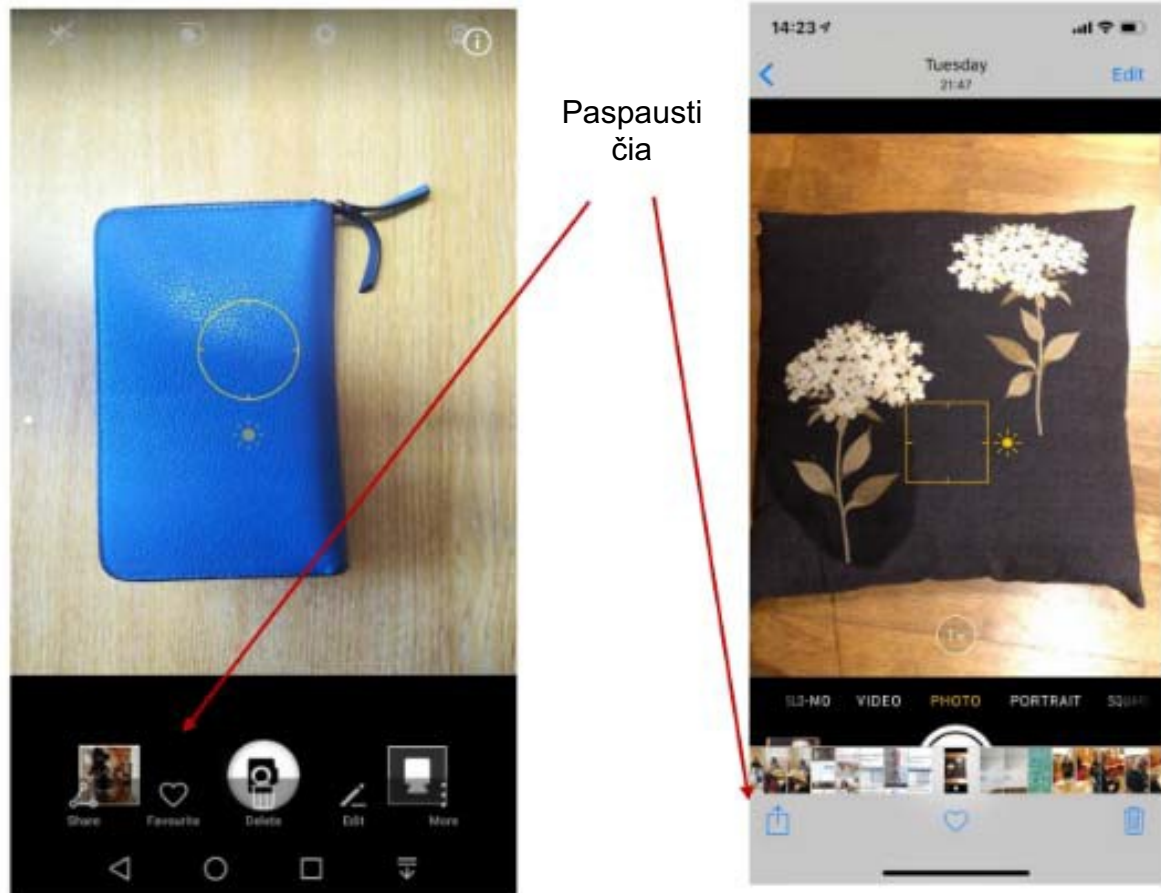
1. Suraskite telefono ekrane „Galerija“ ir paspauskite



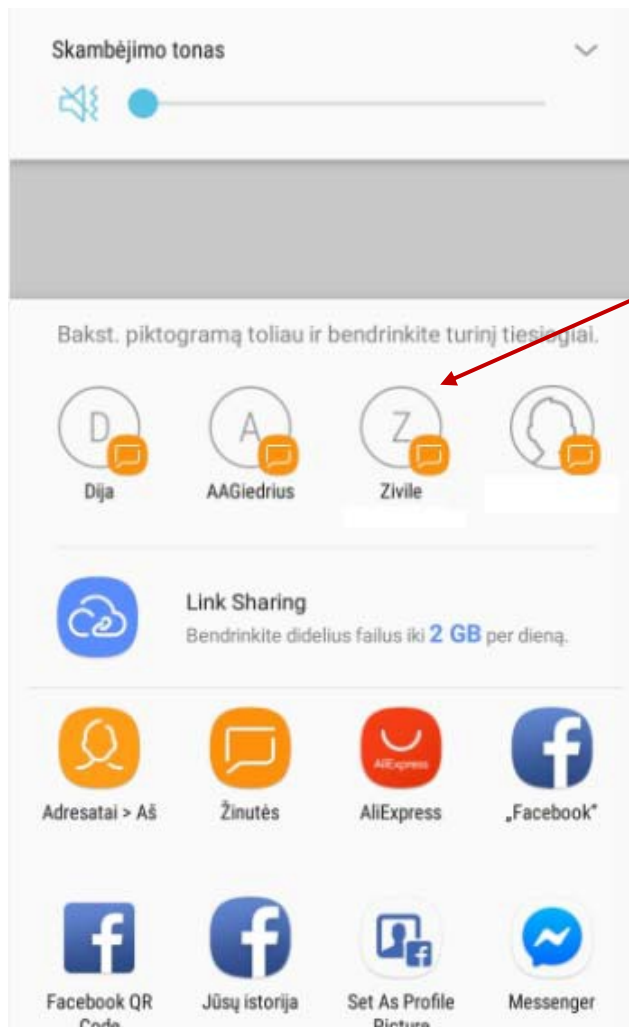
Galerija



2. Nufotografuokite norimą objektą. Nusiųskite žinutę MMS su nuotrauka

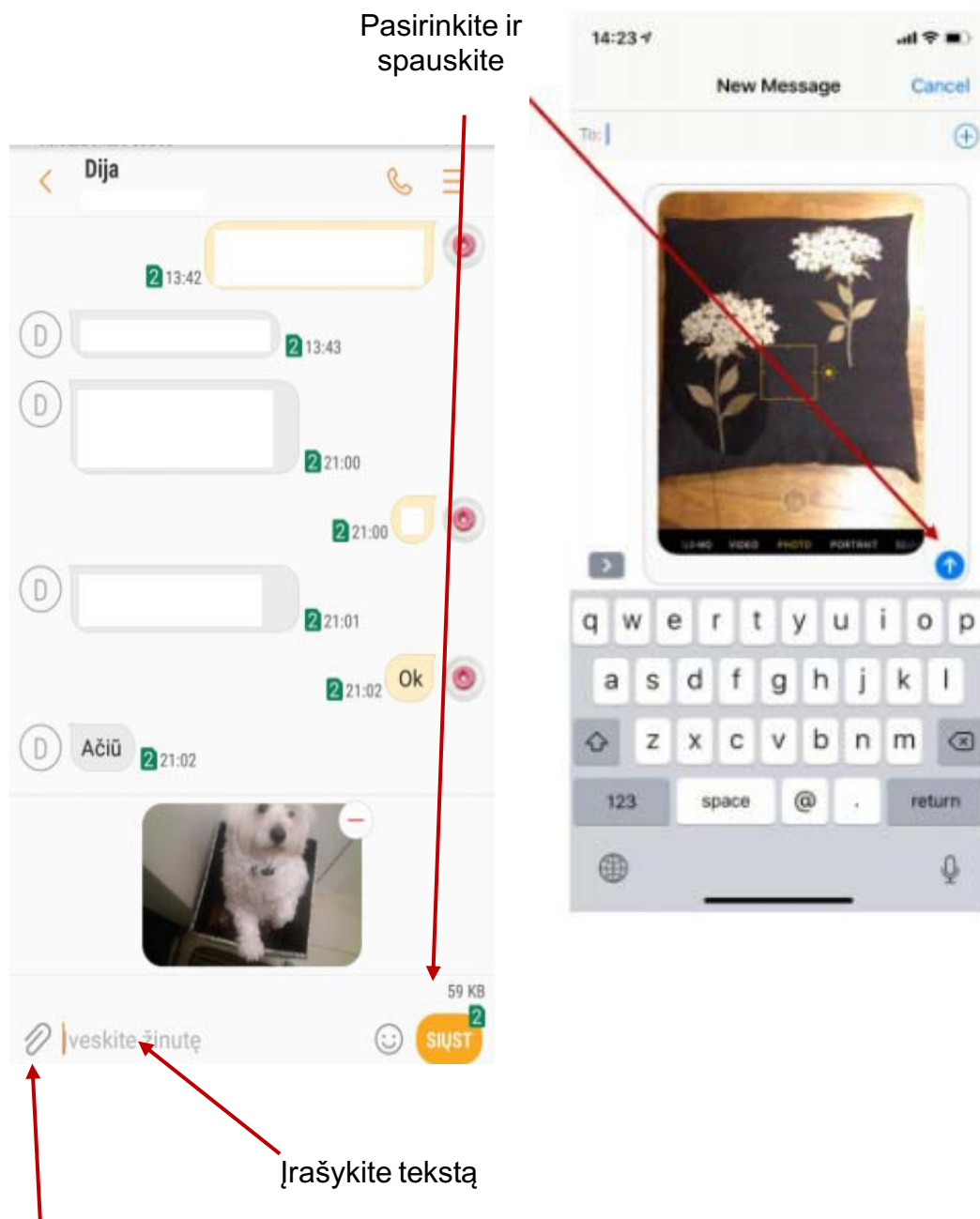


3. Pasirinkite asmenį, kuriam norite siųsti žinutę su nuotrauka (MMS)



Pasirinkite ir
spauskite

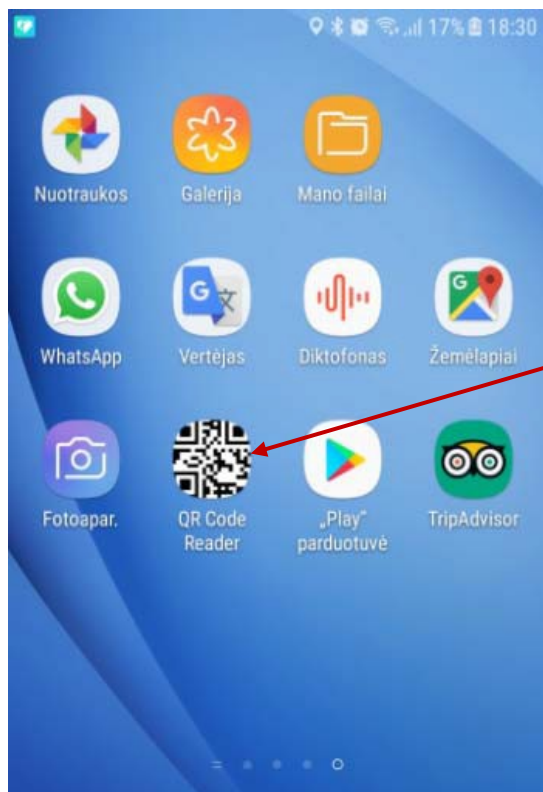
4. Norėdami siųsti žinutę su nuotrauka (MMS), spauskite „Siųsti“



Jeigu norite pridėti dar vieną nuotrauką, spauskite „Pridėti“, kur Jums atidarys „Galeriją“. Joje pažymėkite norimą pridėti nuotrauką ir vėl spauskite mygtuką „Siųsti“

„QR Code Reader“ naudojimosi instrukcija

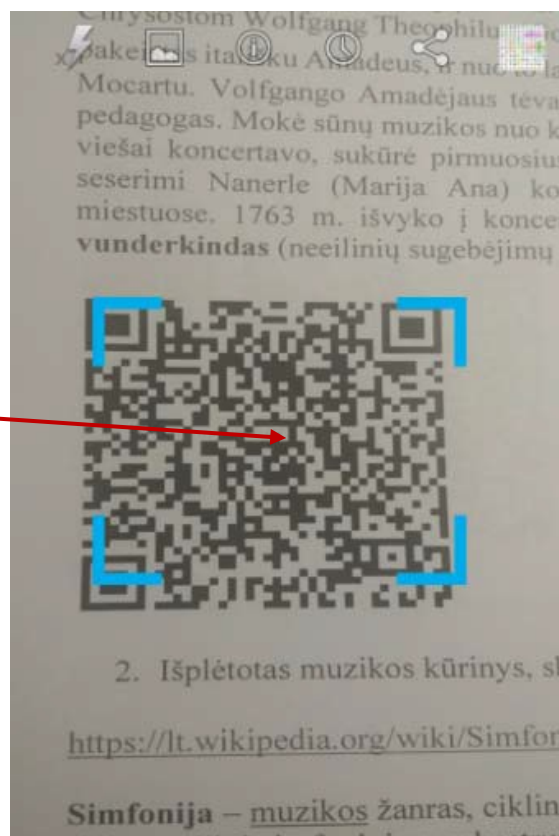
1. Raskite savo mobiliajame telefone piktogramą „QR kodų skaneris“ piktograma gali būti pagrindiniame telefono ekrane.



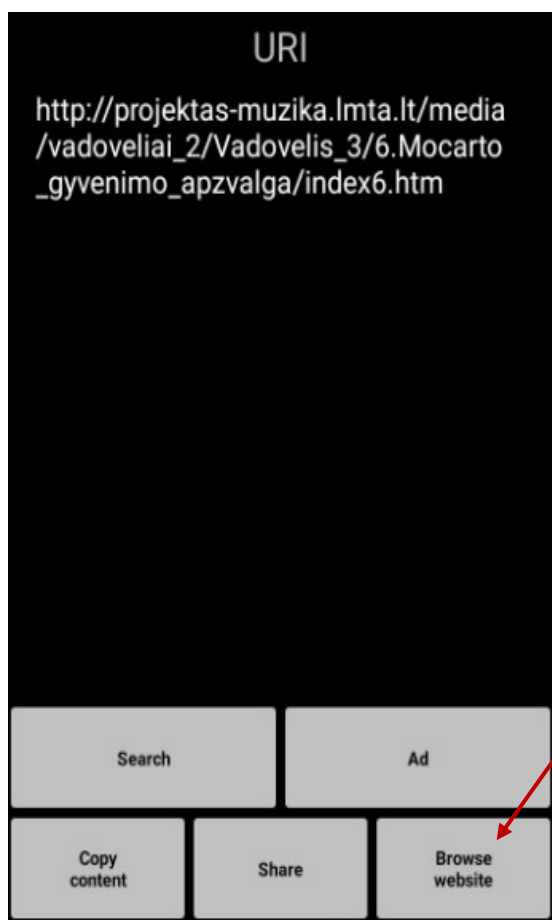
„QR code reader“
piktograma

2. Sufokusuokite ekraną į kodą ir palaukite, kol bus kodas užfiksuotas.

Svarbu, kad kodas neišeitų iš už
mėlyna spalva pažymėtų ribų



3. Užfiksavus kodą, atsiranda lentelė su nuorodomis. Norėdami atidaryti informaciją, spauskite „Browse website“



Spaus

QR KODŲ RINKINYS DALYVIAMS (1 GR.) KRYŽIAŽODIS

1. Muzikantas, gimęs Austrijoje ir jau šešerių metų koncertavęs viešai.



2. Išplėtotas muzikos kūrinys, skirtas atlikti dideliame orkestrui.



3. Kontinentas, esantis tarp Atlantos ir Indijos vandenynų, pastarosiomis dienomis skylantis į dvi dalis.



4. Ženkla, padedantys mums orientuotis keliose.



5. 1988 – 1993 m. leistas oficialus Sąjūdžio leidinys



6. Pirmoji spausdinta lietuviška knyga, šiuo metu eksponuojama Vilniaus universitete.



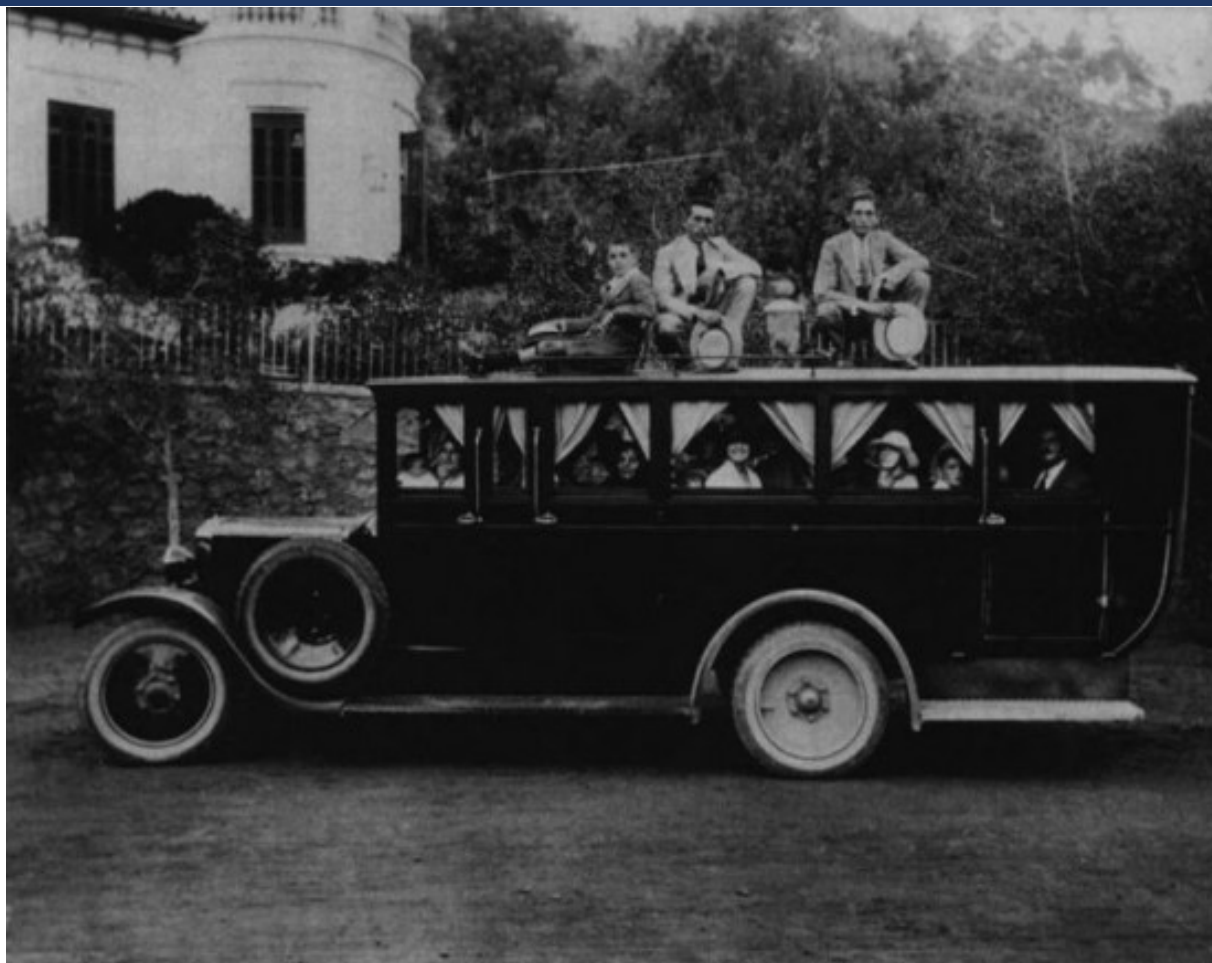
7. Taurusis metalas, kurio daugiausia randama Afrikos žemyne.



NUOTRAUKOS REFLEKSIJAI

PRAEITI





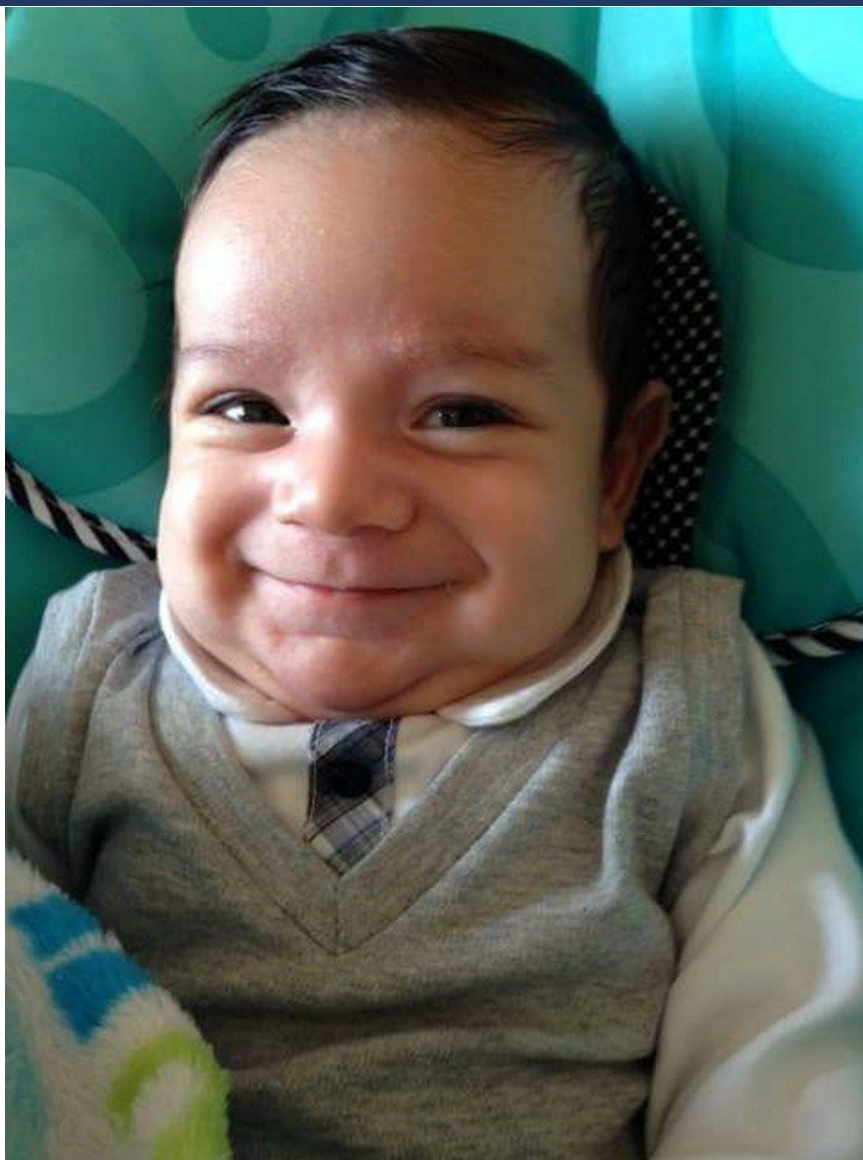
DABARTIS





EMOCIJOS





Galimi klausimai refleksijai:

1. Jei galėtumėte vienu žodžiu apibūdinti pamatytas nuotraukas, koks tai būtų žodis?
2. Kas dar gali būti atspindėta nuotraukose?
3. Kokias Jus nuotraukas labiau mėgstate?
4. Kur dažniausiai laikote nuotraukas [pvz.: popierinis albumas ar skaitmeninė talpykla]?
5. Kurias dažniau pasižiūrite, kodėl?
6. Kaip telefonas gali mums padėti, .[klausimas formuluojamas priklausomai nuo ankstesnių pasisakymų].

Scenarijų 4 – Audio-video

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai - 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai - apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- išmanusis telefonas su interneto prieiga;
- video naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- diktofono naudojimo(si) instrukcija (priedas 2).

Užsiėmimo tema – Audio - Video

Mokymosi tikslai (paslėpti):

Pagrindinis tikslas: fotografavimo, video įrašų atlikimo bei garso įrašų darymo naudojimosi įgūdžių tobulinimas.

Mokymų pasiekimai:

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos kur išmaniajame rasti telefone kamerą/video kamerą;
- dalyviai žinos kur išmaniajame telefone rasti diktofoną;
- dalyviai gebės naudoti išmanųjį telefoną video kūrimui;
- dalyviai gebės naudoti išmanųjį telefoną garsų įrašymui.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas, susipažinimas. Veiklų tikslų pristatymas. Dėstytojas suteikia informacijos apie garsų ir video kūrimą.	Diskusija, paskaita, pristatymas	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas. Video (filmai)	Dėstytojas parodo, kaip atrodo kameros piktograma ir kur ją galima rasti išmaniajame telefone. Dėstytojas paaiškina, kaip naudoti fotoaparata. Paaiškinkite, kokios fotoaparato galimybės: nuo fotografavimo iki filmų įrašymo. Visi dalyviai kartu su dėstytoju atlieka dėstytojo nurodytus veiksmus.	Diskusija, paskaita, pristatymas	20 min.	Priedas 1
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Dalyviai poromis atlieka šias užduotis: <ul style="list-style-type: none"> - įrašo 3 trumpus filmus - randa filmus „Galerijoje“ išsaugoja savo filmus 	Praktinė veikla, darbas poromis	20 min.	Priedas 1
4. Susipažinimas su seminaro turiniu ir jo aptarimas. Diktofonas	Dėstytojas parodo, kaip atrodo diktofono piktograma ir kur ją galima rasti išmaniajame telefone. Dėstytojas paaiškina, kaip naudoti diktofoną. Visi dalyviai kartu su dėstytoju atlieka dėstytojo nurodytus veiksmus.	Diskusija, paskaita, pristatymas	20 min.	Priedas 2

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
5. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Dalyviai poromis atlieka šias užduotis: <ul style="list-style-type: none"> - įrašo tris trumpus įrašus (vienas įrašas turėtų užtrukti 15 sekundžių, antrasis įrašas turėtų būti įrašomas susijęs su kasdieniais garsais). - suranda įrašus diktofono programoje surastus įrašus išklauso 	Praktinė veikla, darbas poromis	20 min.	Priedas 2
6. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Dėstytojas suskirsto dalyvius į dvi komandas. Komanda "A" turi įrašyti pasaką vaikams „Raudonkepurnaitė“. Įrašo trukmė iki 5 minutes. Komanda „B“ turi įrašyti pasaką vaikams „Sniego karalienė“. Įrašo trukmė iki 5 minutes. Atlikę užduotį komandos pristato savo darbus (dėstytojas padeda dalyviams prijungti išmaniuosius telefonus prie kompiuterio / projektoriaus ir t.t.)	Praktinė veikla, pristatymas	30 min.	Priedas 1, priedas 2
7. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	3 kontrolinė užduotis – asmenukė – užduoties kortelės dalyviams pateikiamos užverstos. Po duoto

Scenarijų numeriai: 4

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				dėstytojo ženklo kortelės yra atverčiamos. Dėstytojas skaičiuoja užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

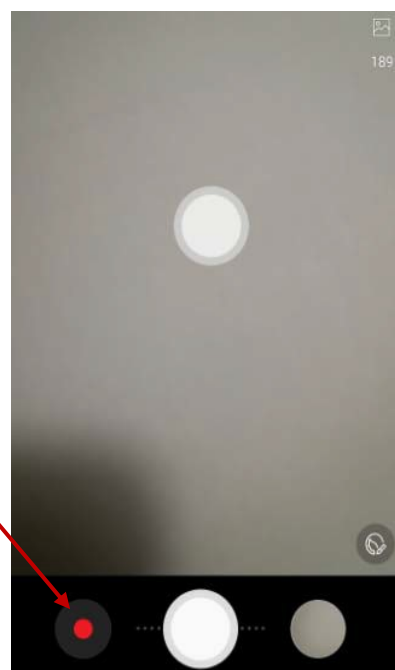
Video naudojimo(si) instrukcija

1. Video įrašymui jūs turite rasti kameros piktogramą jūsų išmaniajame telefone (ta pati piktograma kaip ir fotografavimui).



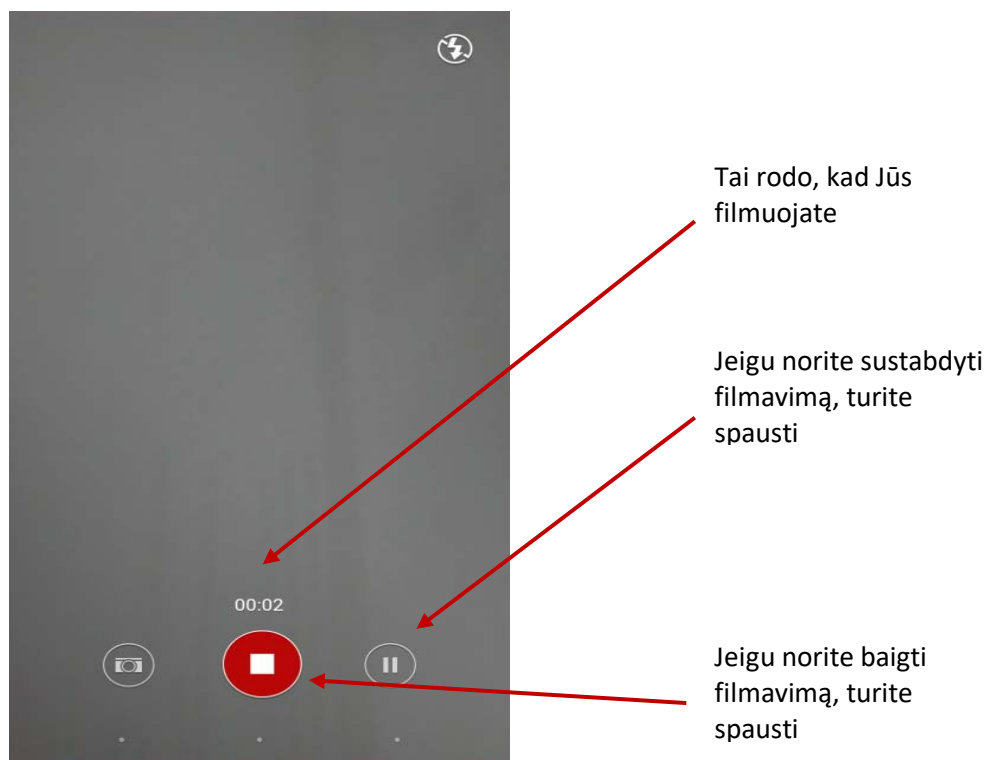
Paspauskite čia

2. Jūsų išmaniajame telefone jūs matote kamerą fotografavimui. Filmavimui turite pasirinkti video kameros piktogramą.



Paspauskite čia

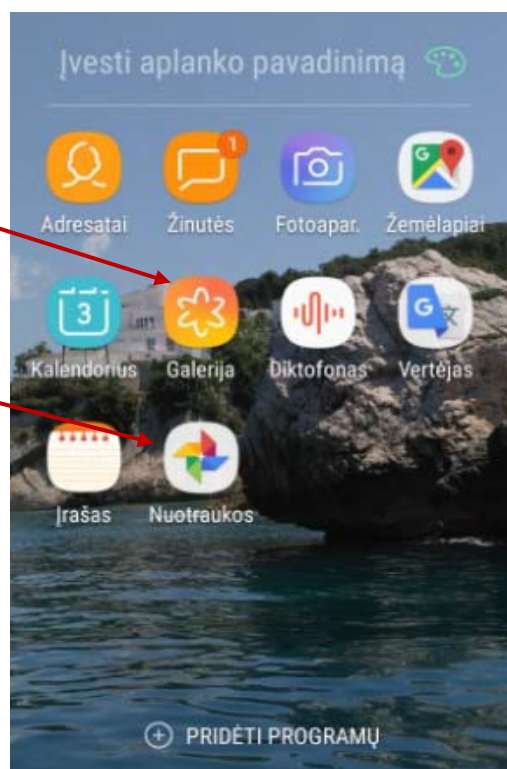
3. Turėtumėte matyti, kad filmas įrašomas. Filmavimo piktograma atsiranda ekrane.



4. Norint rasti/peržiūrėti video, jūs turite surasti galerijos / nuotraukų piktogramą savo ekrane.

Jeigu norite peržiūrėti nuotraukas, spauskite „Galerija“

Jeigu norite peržiūrėti nuotraukas, spauskite „Nuotraukos“.



5. Galerijos piktogramą ar nuotrauką galite rasti paspaudę meniu. Tada spauskite „paieška“ ir parašykite „Galerija“ arba „nuotraukos“.



Norint surasti „Nuotraukos“ ar „Galerija“ naudokite „Paiešką“. Nurodytame lauke, įrašykite ieškomos piktogramos pavadinimą

6. Galerijoje / nuotraukose matysite visas nuotraukas ir filmus. Norėdami pamatyti filmo vietą, spustelėkite ją.

Šis ženklas rodo, kad tai yra video



7. Šaunuoliai, jūs galite sukurti, rasti ir peržiūrėti video įrašą!!

Diktofono naudojimo(si) instrukcija (garsų įrašymas)

1. Norėdami įrašyti garsus, išmaniajame telefone raskite piktogramą „Diktofonas“. Taip pat galite vykdyti paiešką per meniu, įrašę „Diktofonas“.



Paspauskite

2. Prieš pradėdami įrašinėti garsus, nuspauskite „Diktofonas“ piktogramą.

Paspauskite, norėdami atlikti įrašą



3. Jūs galite matyti, kad atliekamas įrašas.

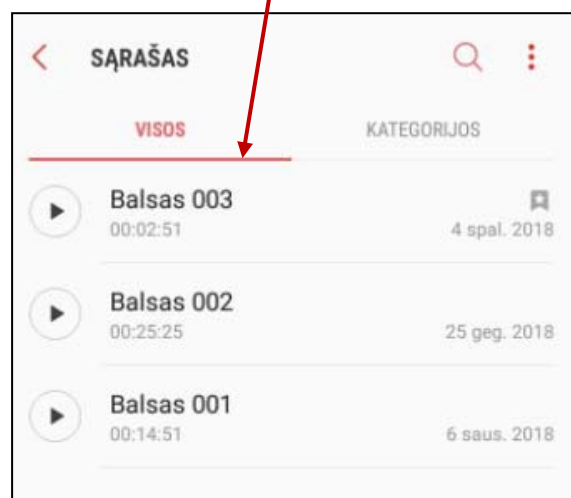


4. Jei norite išklaudyti įrašo, spustelėkite įrašo skirtuką.

Paspauskite norint rasti įrašą



Pasirinkite norimą išklaudyti įrašą



Scenarijų 5 – WhatsApp

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g.20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė – 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, multimedijos projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- aplikacijos WhatsApp naudojimo(si) instrukcija (priedas 1)

Užsiėmimo tema – WhatsApp Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: aplikacijos WhatsApp naudojimo(si) įgūdžių tobulinimas

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos, kaip naudotis WhatsApp aplikacija;
- dalyviai mokės susirasti ir atsidaryti WhatsApp aplikaciją savo išmaniajame telefone;
- dalyviai supras naudotis WhatsApp aplikacija naudą kasdieniniame gyvenime;
- dalyviai gebės naudotis WhatsApp aplikacija bei jos funkcijomis susisiekti su draugais, šeima ir kt.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasveikinimas, užsiėmimo tikslų pristatymas	Diskusija	5 min.	
2. Seminaro turinio aptarimas	Pagrindinių WhatsApp aplikacijos funkcijų aptarimas: <ul style="list-style-type: none"> - WhatsApp aplikacijos suradimas išmaniajame telefone ir jos atidarymas - Naujų kontaktų pridėjimas - Žinučių siuntimas - Bendravimas - Dokumentų prisegimas - Video ir audio skambučiai 	Diskusija, pristatymas	40 min.	Priedas 4 - instrukcija
3. Naujos informacijos ir įgūdžių įsisavinimas	Dalyviai porose naudojant WhatsApp aplikaciją mokosi: <ul style="list-style-type: none"> - surasti WhatsApp aplikaciją ir ją atidaryti išmaniajame telefone - prijungti naujus kontaktus (kolegas) - siųsti žinutę su prisegtu dokumentu - skambinti naudojant audio ir video funkcijas 	Pratimai	40 min.	Priedas 4 - instrukcija
4. Naujos informacijos ir įgūdžių sujungimas, bandant jas taikyti naujose situacijose	Dalyviai porose turi atlikti šias užduotis: <ul style="list-style-type: none"> - skambinti vienas kitam naudojant videopokalbių 	Pratimai	40 min.	Priedas 4 - instrukcija

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	funkciją - siųsti fotožinutę - siųsti žinutes su filmuota medžiaga			
5. Naujų žinių ir įgūdžių įsisavinimo tikrinimas	Dalyviai savo išmaniajame telefone demonstruoja dėstytojams, ką pavyko atlikti užsiėmimų metu naudojant WhatsApp aplikaciją	Diskusija	10 min.	
6. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina. Dalyvių klausimai.	Diskusija	10 min.	4 kontrolinė užduotis „Lankytinos vietos senjorams“. Įrašyti trumpą garso įrašą, kuriame dalyviai pareklamuotų įdomias lankytinas vietas senjorams. Dalyviams paduodamos užverstos užduoties kortelės. Po duoto dėstytojo ženklo dalyviai korteles atverčia vienu metu. Stebėtojai vertina

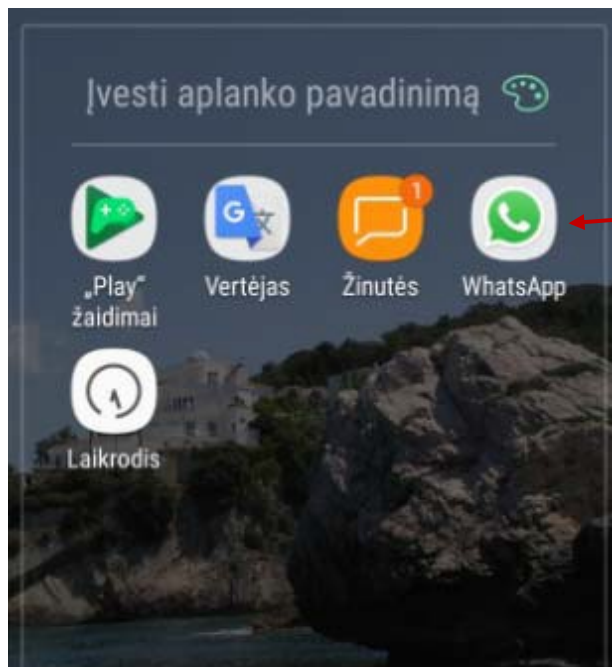
Scenarijų numeriai: 5

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				užduoties atlikimo greitį. Pasitenkinimo klausimynas.

Aplikacijos WhatsApp naudojimo(si) instrukcija

1. Raskite „WhatsApp“ piktogramą išmaniajame telefone



Paspauskite „WhatsApp“ piktogramą

2. WhatsApp skirtukai Pokalbiai – pasirinkite šį skirtuką, jei norite kam nors paskambinti



Pokalbiai - pasirinkite šį skirtuką, jei norite kam nors paskambinti

Būsena - čia jūs galite padaryti foto arba parašyti ką galvojate

Skambučiai - galite skambinti arba rašyti

3. Pridėti naują kontaktą

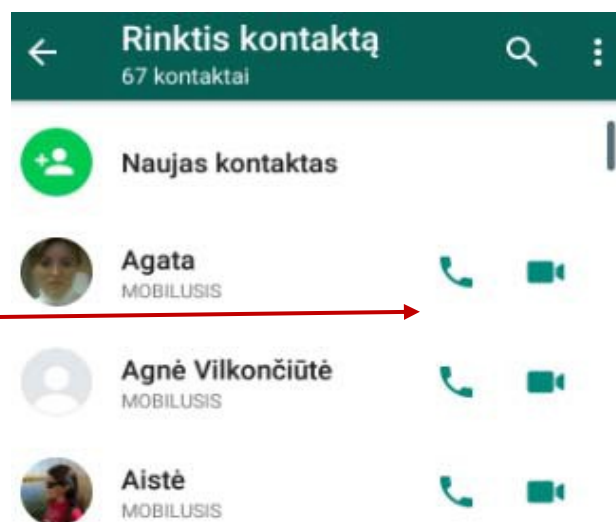
Pasirinkite skirtuką „Skambučiai“ ir paspauskite žalią piktogramą



Paspauskite

4. Kontaktų sąrašas turėtų atsidaryti. Jei norite pridėti naują kontaktą, paspauskite piktogramą

Paspauskite, jei norite pridėti kontaktą



5. Pridėti naują kontaktą. Pirmiau parašykite adresato vardą ir pridėkite naują numerį. Toliau priimkite kontaktą, spustelėję piktogramą „V“.

← Išsaugokite

← Įrašykite naujo kontakto vardą

← Įveskite naujo kontakto numerį

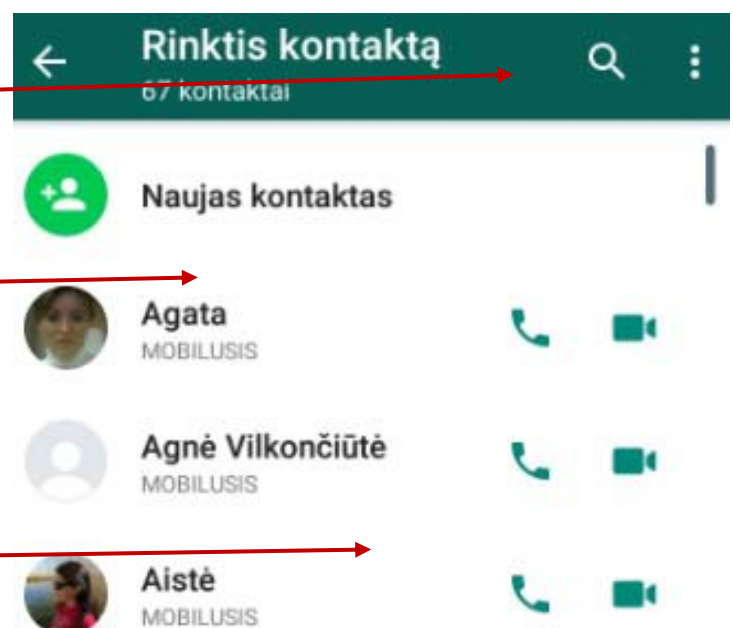
6. Kaip siųsti žinutes? - parinkite skirtuką "Pokalbiai".

Paspauskite "Pokalbiai" ir raskite asmenį (kontaktą), kam norite išsiųsti pranešimą. Didinimo stiklo ženkliukas (paieška) padeda rasti reikiamą asmenį

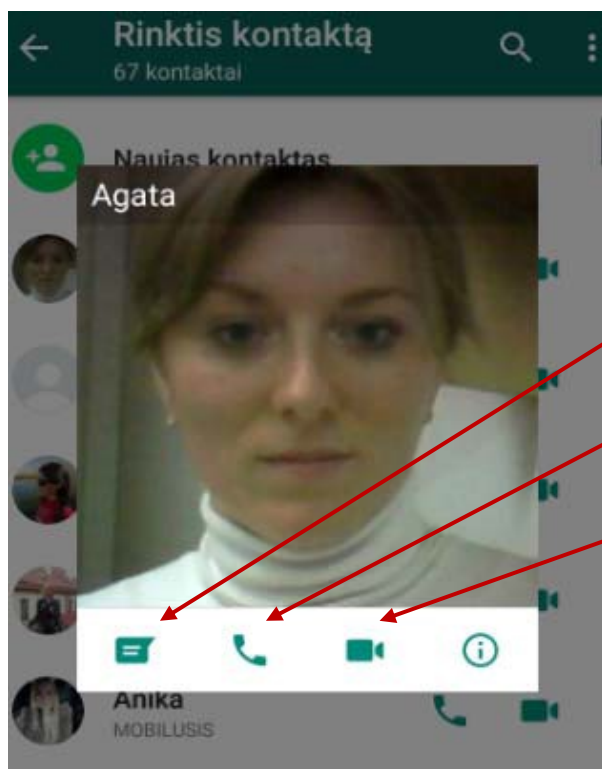
Paspauskite čia, jei norite surasti kontaktą

Paspauskite, jei norite pridėti kontaktą

Galite pasirinkti asmenį iš sąrašo. Paspauskite kontaktą. Būtina atidaryti langą pokalbiui.



7. Pokalbių langas turi būti atidarytas. Kokios galimos funkcijos?



Siųsti žinutes

Skambučiai asmeniui

Skambučiai su video
vaizdu

8. Žinučių siuntimas. Žinučių
siuntimas su priedais.

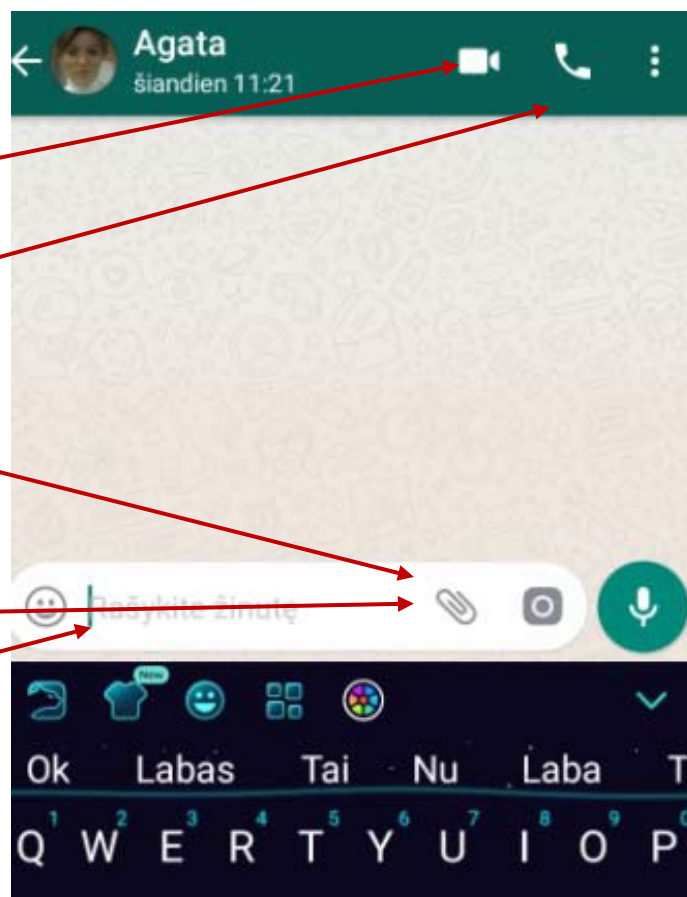
Paspauskite, jeigu norite skambinti
su video vaizdu

Paspauskite, jeigu norite
skambinti

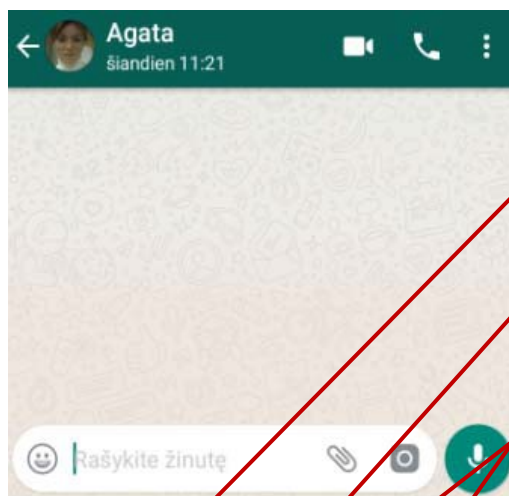
Pridėti nuotraukas, filmus, garsus,
kt. dokumentus

Mygtukas, pridėti dokumentus

Įrašykite tekstą



9. Pasirinkite failų šaltinį



Pridėti dokumentus

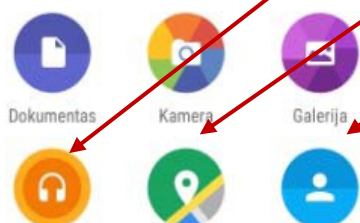
Fotografuoti ar įrašyti filmą

Pridėti nuotraukas

Pridėti balso pranešimą

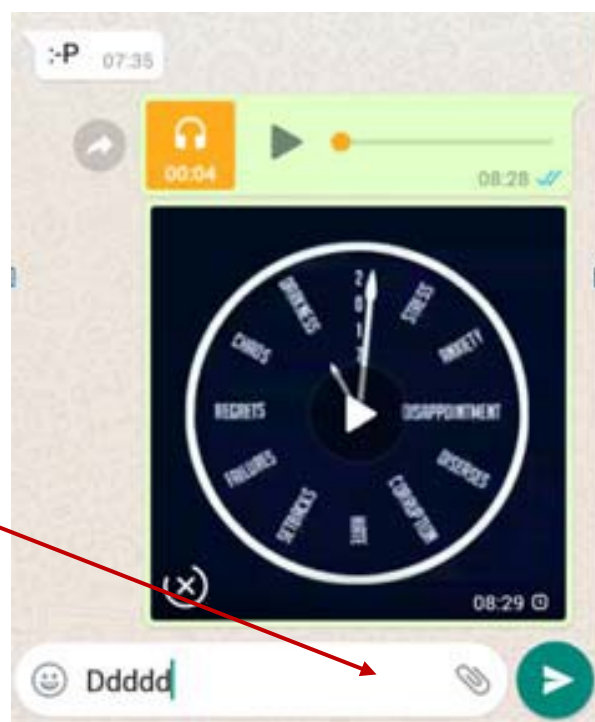
Pridėti vietą

Pridėti kontaktus

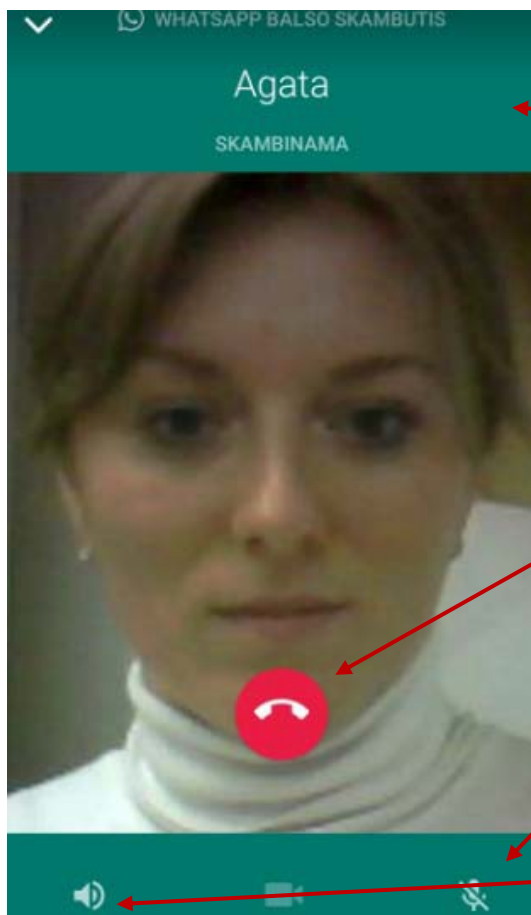


10. Jei pridėsite filmą ar nuotrauką iš galerijos, atidarykite galerijos langą. Pasirinkite tinkamą failą, paspauskite ant nuotraukos ar filmo ir spustelėkite „Siųsti“

Spausti, siųsti



11. Funkcija "A"- skambinti pasirinktam asmeniui



Kontakto vardas

Taip atrodo langas, kai skambinate

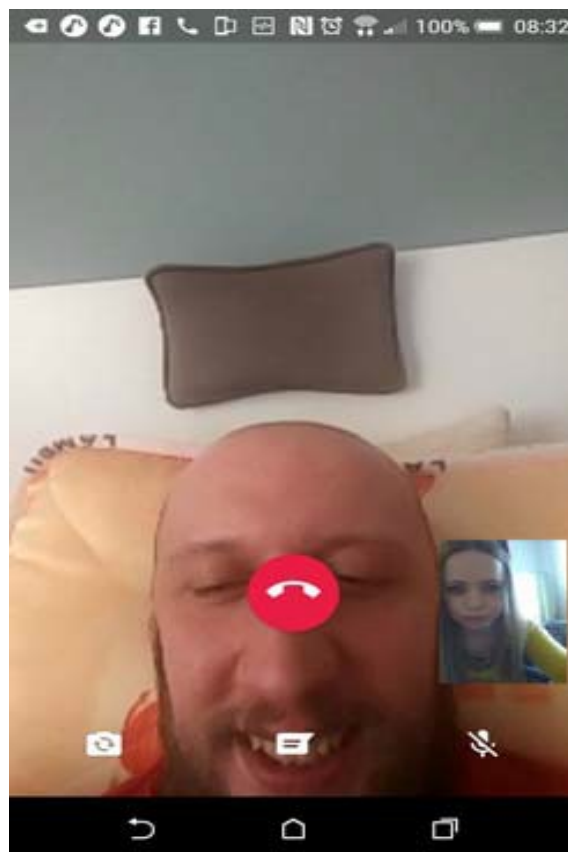
Spauskite čia, jei norite baigti pokalbį

Spauskite čia, norėdami nutildyti garsą

Spauskite čia, norėdami įjungti garsiakalbį

Vaizdo pokalbis

Štai taip atrodo langas, kai kalbate su video vaizdu



Scenarijų 6 – Google Maps

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai - apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės

- kompiuteris, projektorius;
- išmanusis telefonas su interneto prieiga;
- Google Maps navigacijos naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- popieriaus, skirtas sukurti minčių žemėlapiui;
- markeriai.

Užsiėmimo tema – Navigacija 1

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti Google Maps navigacijos naudojimosi gebėjimus.

Mokymų pasiekimai:

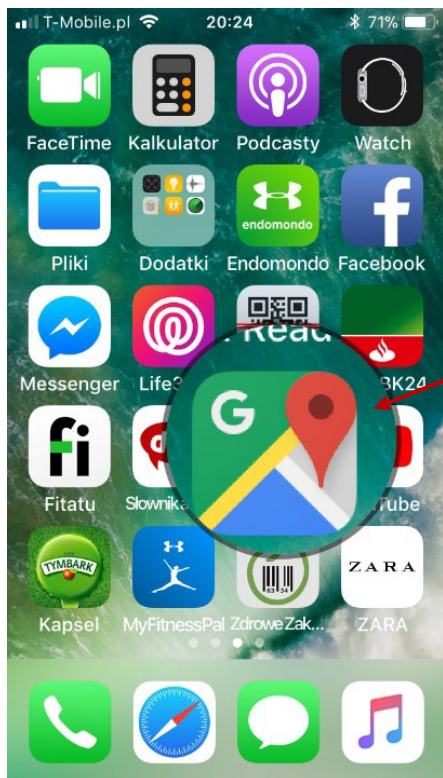
- dalyviai žinos spausdinto žemėlapiu bei Google Maps navigacijos naudojimo(si) panašumus ir skirtumus;
- dalyviai supras navigacijos naudą kasdieniniame gyvenime;
- dalyviai gebės skaityti informaciją Google Maps navigacijoje, planuoti maršrutą bendradarbiaujant grupėje.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Dalyvių pasisveikinimas, veiklų tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Kaip judėti naujoje vietoje? Kokių veiksmų imamės ieškant informacijos, kad pasiektume norimą vietą? Dėstytojas apibendrina diskusiją ir pateikia Google Maps navigacijos naudojimosi instrukciją. Kartu su dalyviais parengia Minčių žemėlapi: „Kokių veiksmų imatės, kad pasiektume norimą vietą naudojantis miesto žemėlapiu ir Google Maps navigacija?“	Diskusija, pristatymas Minčių žemėlapis	20 min.	Dėstytojas moderuoja diskusiją, kurioje dalyviai turėtų išvardinti veiksmus, kurių reikia imtis norint pasiekti norimą vietos tikslą, pvz.: naudoti miesto žemėlapius, viešojo transporto tvarkaraščius, kelionių vadovus ir t.t.
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Kiekvienas dalyvis turi nurodyti maršruto vietą nuo esamos vietos iki tos, kurią nurodo dėstytojas naudojantis miesto žemėlapiu bei Google Maps navigacija.	Pratimai, simuliacija/ modeliavimas	40 min.	Kiekvienas dalyvis gauna kortelę su nurodyta vieta
4. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant jas naujose situacijose	Dalyvavimas grupėje (4 grupės po 3 asmenis) užduotis: naudojantis Google Maps navigacija paruošti 2 km. maršrutą pėsčiomis nuo mokymų vietos	Pratimai, simuliacija/ modeliavimas	20 min.	
5. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Kiekviena grupė pristato paruoštą maršrutą, naudojant Google Maps navigaciją	Pratimai	20 min.	
6. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia	Diskusija	10 min.	5 kontrolinė užduotis – naudojant WhatsApp

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.			aplikaciją, nusiųsti atliktą fotografiją, bet kuriam kitam dalyviui. Kortelės su užduotimi pateikiamos apverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduoties korteles ir atlieka užduotį. Dėstytojas nustato užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Google Maps navigacijos naudojimo(si) instrukcija

1. Suraskite Google Maps piktogramą išmaniajame telefone

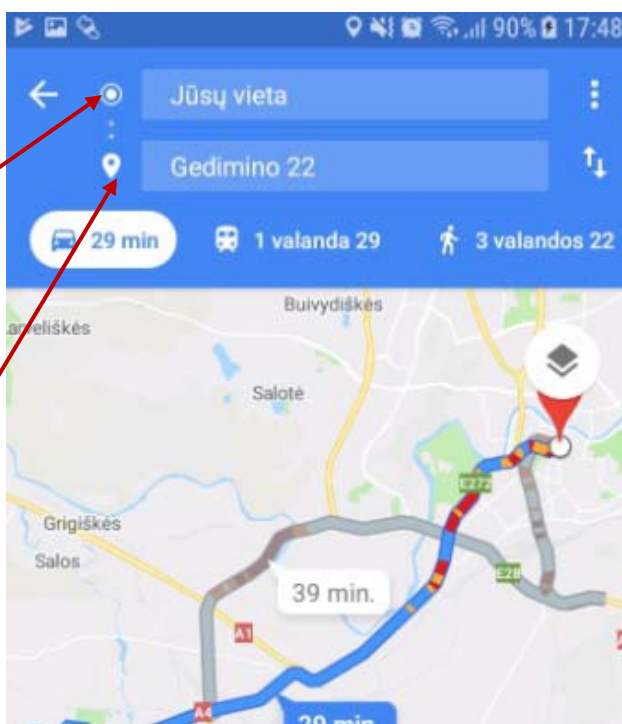


Paspauskite

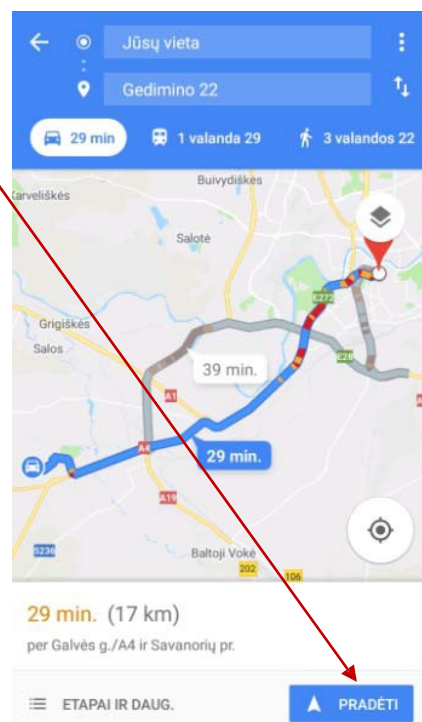
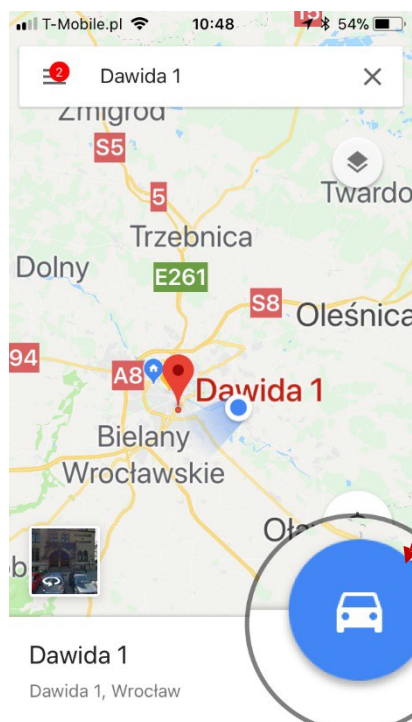
2. Nustatykite kelionės maršrutą

Telefono ekrano viršuje įveskite buvimo vietą

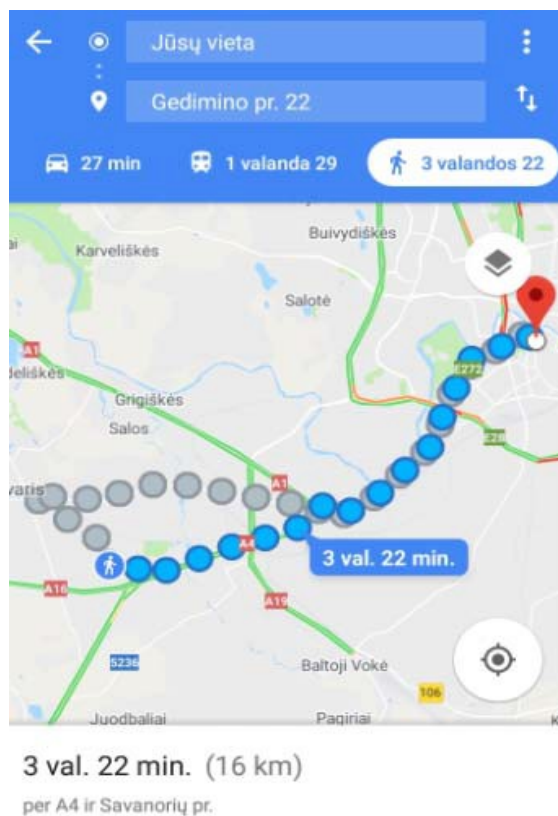
Telefono ekrano viršuje įveskite norimą vietą „pvz.: Gedimino 22“



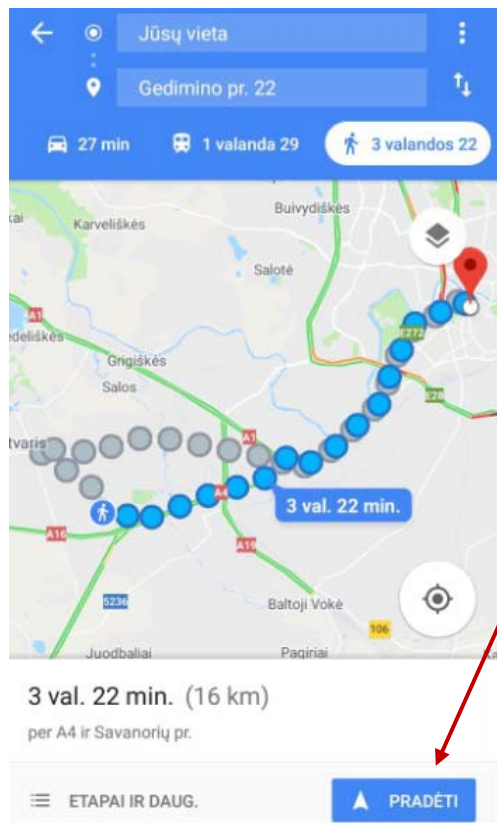
Apatiniame dešiniajame ekrano kampe paspauskite piktogramą, kad pasirinktumėte kelią (iPhone) or PRADĖTI (Android)



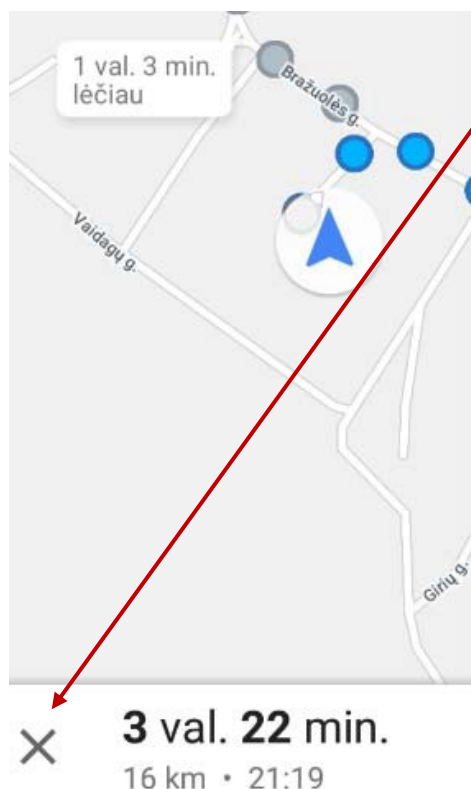
Paspauskite žmogaus nuorodos mygtuką, kad pasirinktumėte maršruto „eiti“ nustatymą



Pasirinkite pradėti nuorodos mygtuką apatiniame dešiniajame ekrano kampe



Kai pasiekiate savo tikslą, paspauskite X, kad uždarytumėte piktogramą



Scenarijų 7 – Google Maps – viešasis transportas

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min. Didaktinės priemonės

- kompiuteris, projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- Google Maps navigacijos naudojimosi instrukcija (priedas 1).

Užsiėmimo tema – Navigacija 2 Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti Google Maps naudojimo(si) įgūdžius

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos spausdinto žemėlapiu bei Google Maps navigacijos naudojimo(si) panašumus ir skirtumus,
- dalyviai supras, kaip naudotis aplikacija viešajame transporte,
- dalyviai gebės būti atvirtais kitiems seminaro dalyviams,
- dalyviai gebės skaityti informaciją Google Maps navigacijoje, nustatyti bei planuoti maršrutą,
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Veiklų tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Kaip sukurti maršrutą iš taško A į tašką B, naudojant Google Maps navigaciją?	Diskusija, pristatymas	30 min.	Naudojimosi Google Maps mieste instrukcijos, turi būti papildomos kiekviename navigacijos kelyje
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Kiekvienas dalyvis sukuria pėsčiųjų maršrutą nuo mokymo(si) vietos iki geležinkelio stoties.	Praktiniai pratimai	25 min.	
4. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant naujose situacijose	Komandos (4 grupės po 3 žmonės) naudodamiesi Google Maps navigacija sudaro maršrutą nuo savo gyvenamosios vietos iki jiems įdomiausios vietos, kurią galėtų pasiūlyti važiuojant dviračiu ar mašina.	Praktiniai pratimai	40 min.	Kiekvienoje grupėje yra asmuo, turintis išmanųjį telefoną su interneto prieiga.
5. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	4 komandų dalyvavimas po 3 asmenis, kurių užduotis yra parengti kuo trumpesnius maršrutus, jų instrukcijas naudojantis Google Maps navigacija.	Praktiniai pratimai, mokymo kortelės	5 min.	Kiekvienoje kortelėje yra po vieną veiksmą, kaip naudotis Google Maps navigacija.
6. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekviena grupė pateikia įdomiausius savo parengtus maršrutų vietas. Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį	Diskusija	10 min.	6 kontrolinė užduotis - patikrinkite, kiek laiko einate

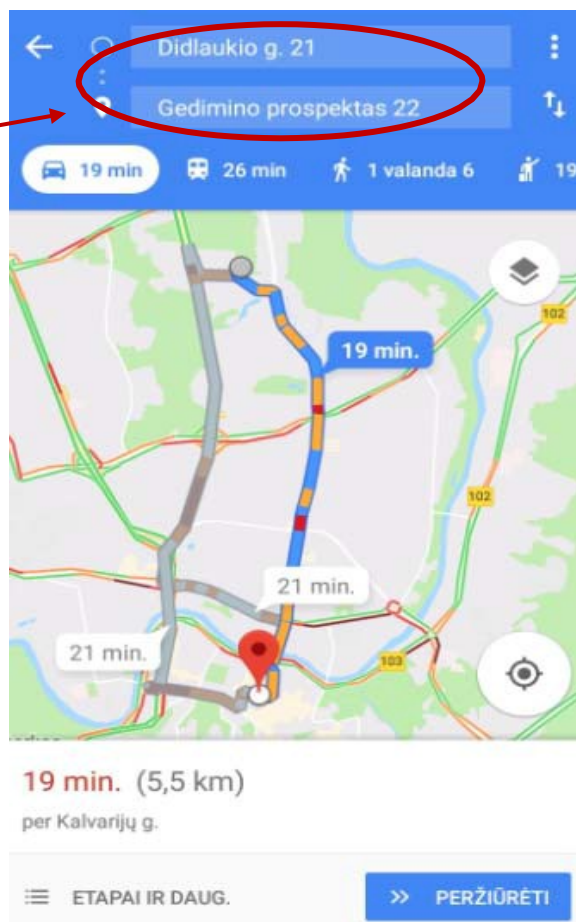
Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.			nurodytu maršrutu - užduoties kortelės dalyviams pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo kortelės yra atverčiamos. Dėstytojas skaičiuoja užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

Google Maps naudojimo(si) instrukcija

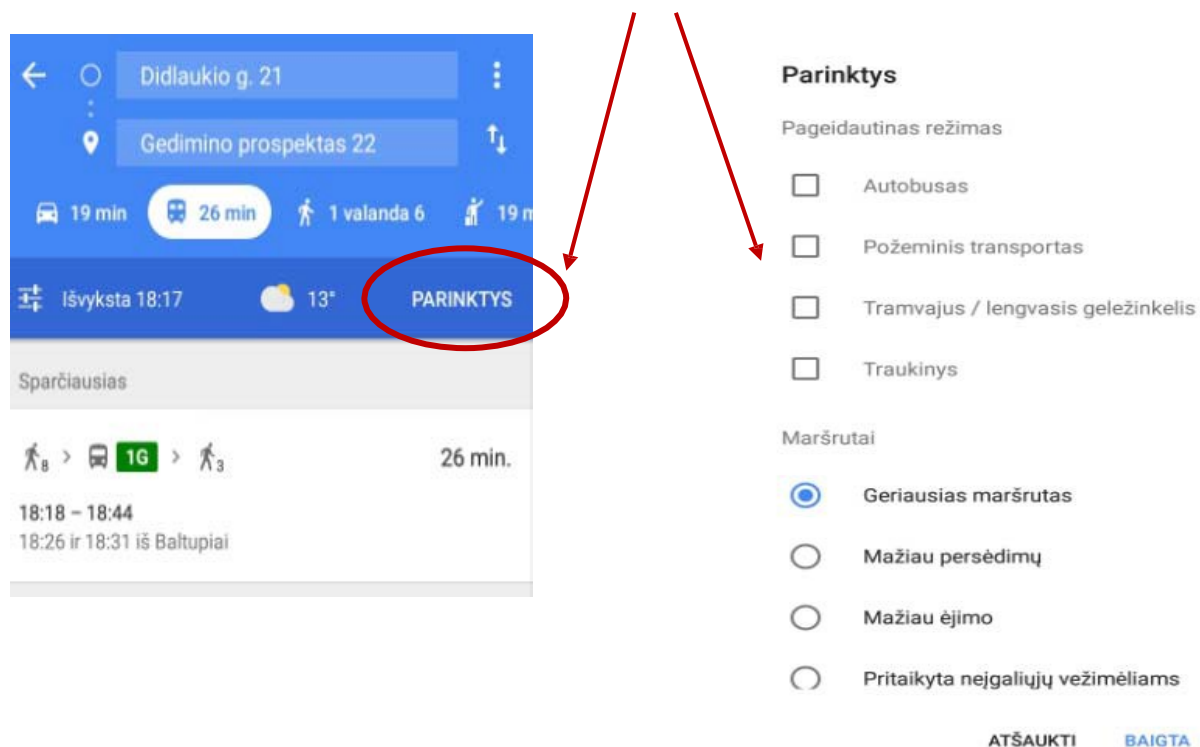
1. Telefono ekrane suraskite Google Maps piktogramą ir ją paspauskite



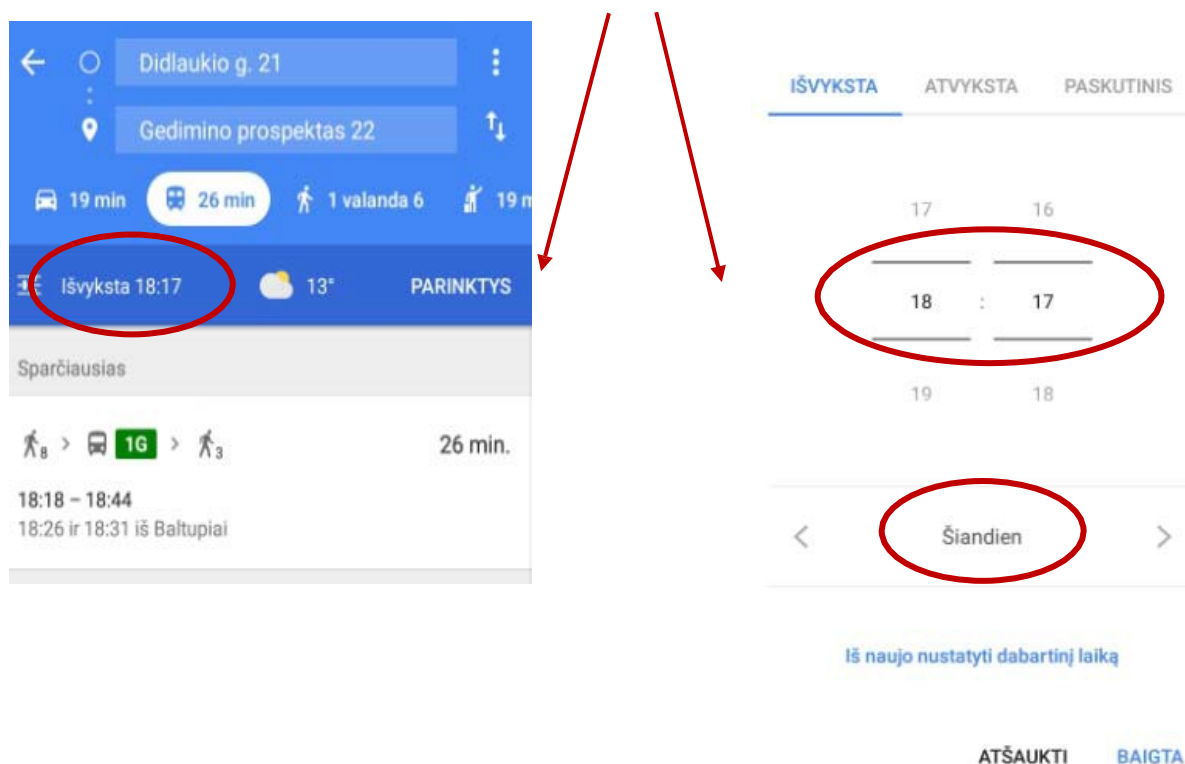
2. Telefono ekrano viršuje lauke užrašykite pradinį kelionės tašką (adresą), kitame lauke nurodykite kelionės pabaigos adresą.



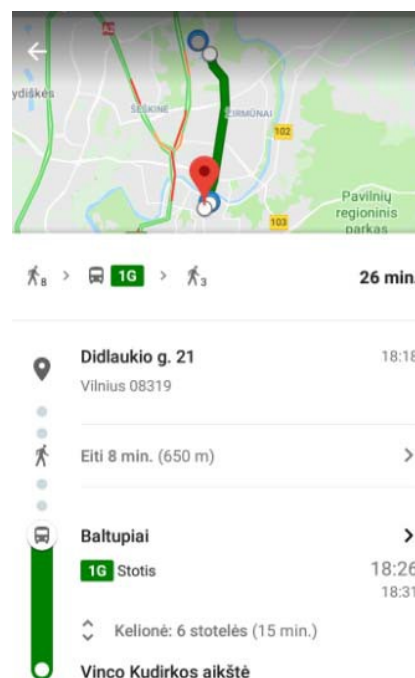
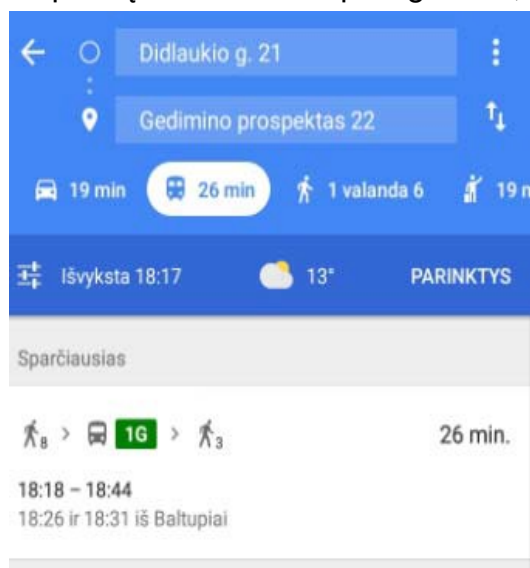
3. Paspauskite piktogramą Parinktys ir nustatykite pageidaujamus pasirinkimus, pvz.: Autobusas, troleibusas



4. Norint nustatyti kelionės dieną ir valandą, pažymėkite atitinkamus pasirinkimus



5. Paspaudę ant autobuso piktogramos, pamatysite maršrutus



Scenarijų 8 – Google Translate

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1);
- užduočių kortelės (priedas 2);
- instrukcijos dėstytojams (priedas 3);
- užduočių lentelė dalyviams (priedas 4). Užsiėmimo tema – Google Translate Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti gebėjimą naudotis Google Translate aplikacija

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos Google Translate ikoną bei gebės ją atidaryti išmaniajame telefone;
- dalyviai supras aplikacijos Google Translate naudą;
- dalyviai gebės naudotis Google Translate bei jos funkcijomis, kas padės suprasti informaciją įvairiomis kalbomis.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
7. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas	Diskusija	10 min.	
8. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Dėstytojas pristato ir paaiškina pagrindines Google Translate aplikacijos funkcijas: Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono klaviatūra Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono kamera Kaip atlikti žodžio/sakinio vertimus naudojantis kalbėjimo funkcija Kaip atlikti vertimus naudojantis išmaniojo telefono rašymo ranka funkcija	Diskusija, pristatymas	30 min.	Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1)
9. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Kiekvienas dalyvis vertimui naudojami aplikacijos funkcijomis, tokiomis kaip: <ul style="list-style-type: none"> - naudojantis išmaniojo telefono klaviatūra - naudojantis išmaniojo telefono kamera - naudojantis kalbėjimo funkcija 	Praktiniai pratimai	40 min.	Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1)

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	- naudojantis išmaniojo telefono rašymo ranka funkcija			
10. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant naujose situacijose	Dalyviai porose gauna 20 mokomųjų kortelių rinkinį ir parengtą lentelę įrašyti išverstiems tekstams. Dalyviai turi dirbti komandose bei užpildyti lentelę. Jie gali naudotis Google Translate naudojimo(si) instrukcija.	Praktiniai pratimai	40 min.	Google Translate naudojimo(si) instrukcija (priedas 1) Užduočių kortelės (priedas 2) Užduočių lentelė dalyviams (priedas 4)
11. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Dalyviai gražina užpildytas lenteles dėstytojui, kuris patikrina atsakymus	Diskusija	10 min.	Instrukcijos dėstytojams (priedas 3)
12. Apibendrinimas ir užbaigimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	7 kontrolinė užduotis – kaip naudojantis viešuoju transportu nuvykti iki nurodytos vietos. Dalyviams užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduočių korteles ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties

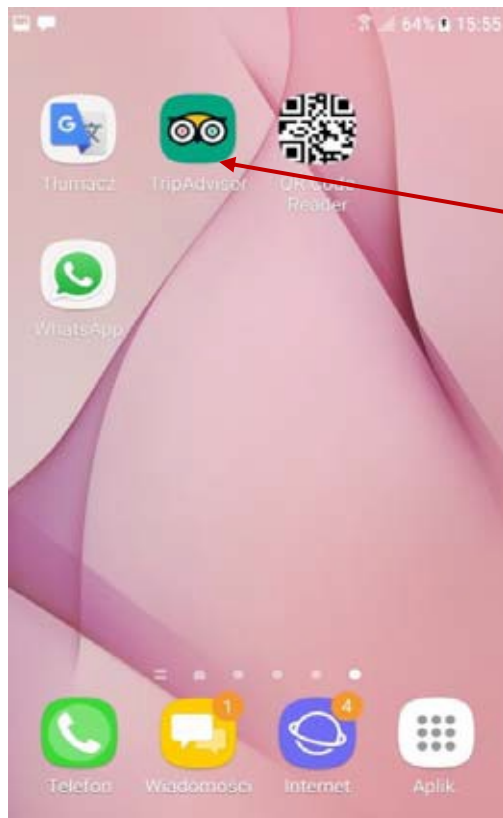
Scenarijų numeriai: 8

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

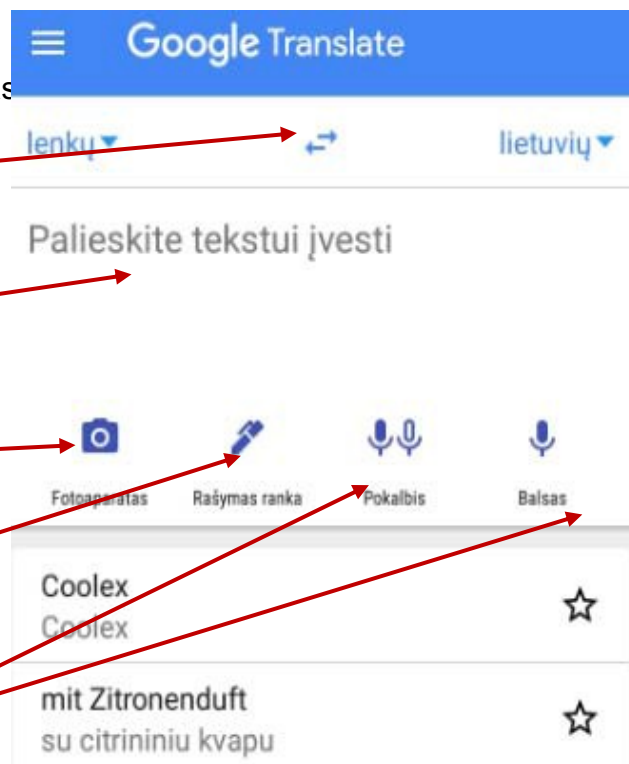
Naudojimo(si) Google Translate instrukcija

1. Suraskite išmaniojo telefono ekrane arba meniu Google Translate piktogramą.



Paspauskite Google Translate piktogramą

2. Google Translate langas turi būti atidarytas



Pasirinkite kalbas

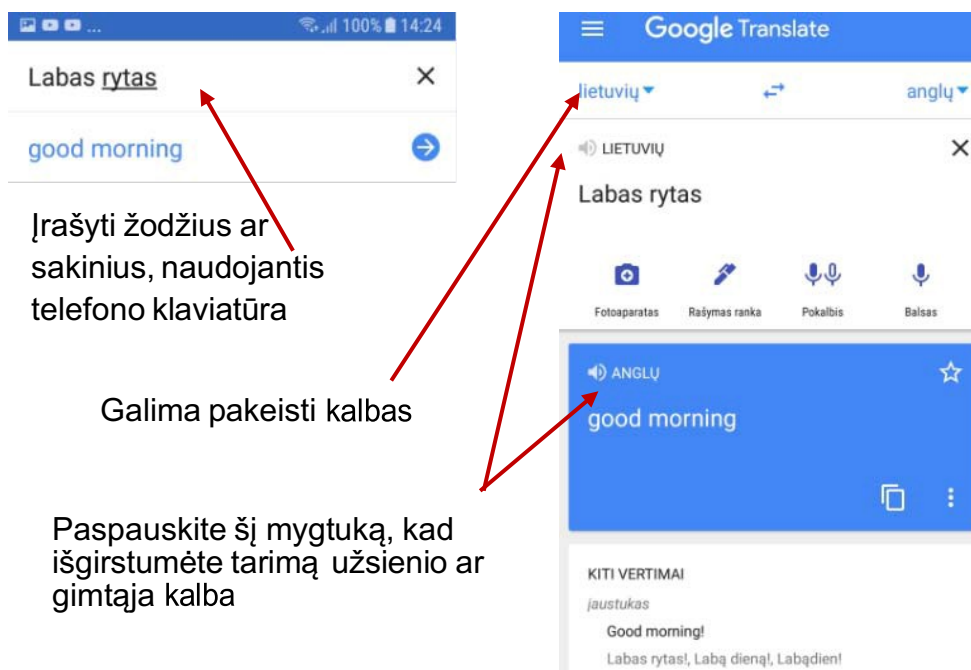
Įrašykite žodžius ar sakinius

Vertimo atlikimas, fotografuojant

Vertimas, taikant įrašą ranka

Vertimo klausymas abiem kalbom

3. Vertimas naudojant išmaniaus telefono klaviatūrą



Labas rytas

good morning

Įrašyti žodžius ar sakinius, naudojantis telefono klaviatūra

Galima pakeisti kalbas

Paspauskite šį mygtuką, kad išgirstumėte tarimą užsienio ar gimtąja kalba

Google Translate

lietuvių anglų

LIETUVIŲ

Labas rytas

Fotoaparatas Rašymas ranka Pokalbis Balsas

ANGLŲ

good morning

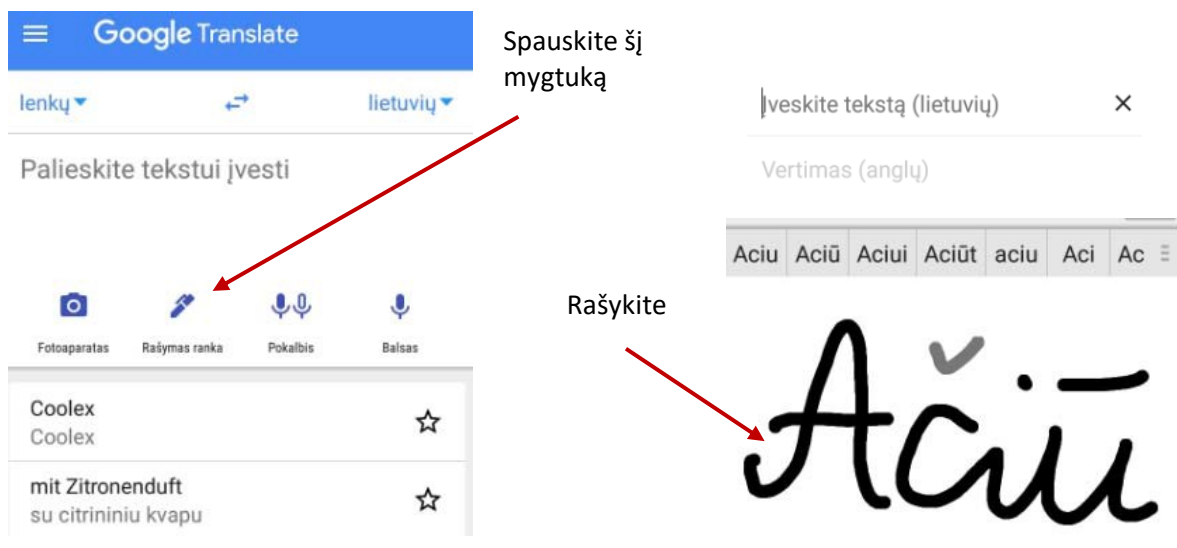
KITI VERTIMAI

jaustukas

Good morning!

Labas rytas!, Labą dieną!, Labądien!

4. Rašymas ranka - vertimas žodžių rašant ranka



Google Translate

lenkų lietuvių

Palieskite tekstui įvesti

Fotoaparatas Rašymas ranka Pokalbis Balsas

Coolex

Coolex

mit Zitronenduft
su citrininiu kvapu

Spauskite šį mygtuką

Įveskite tekstą (lietuvių)

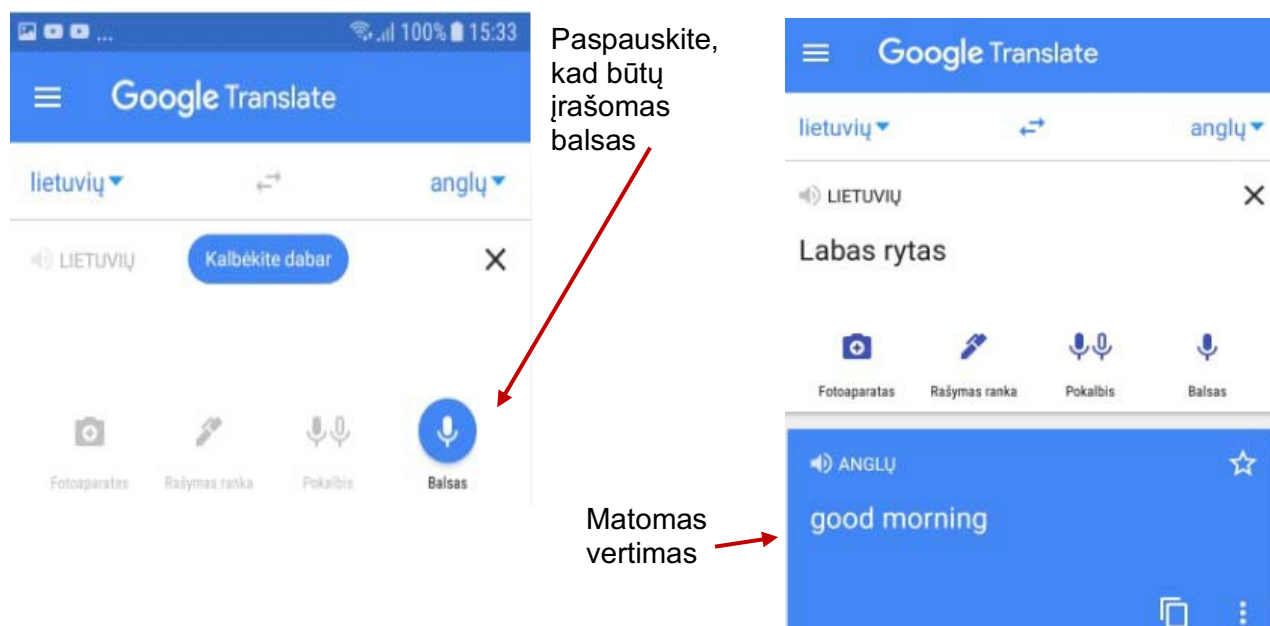
Vertimas (anglų)

Acio Acio Acio Acio acio Acio Acio

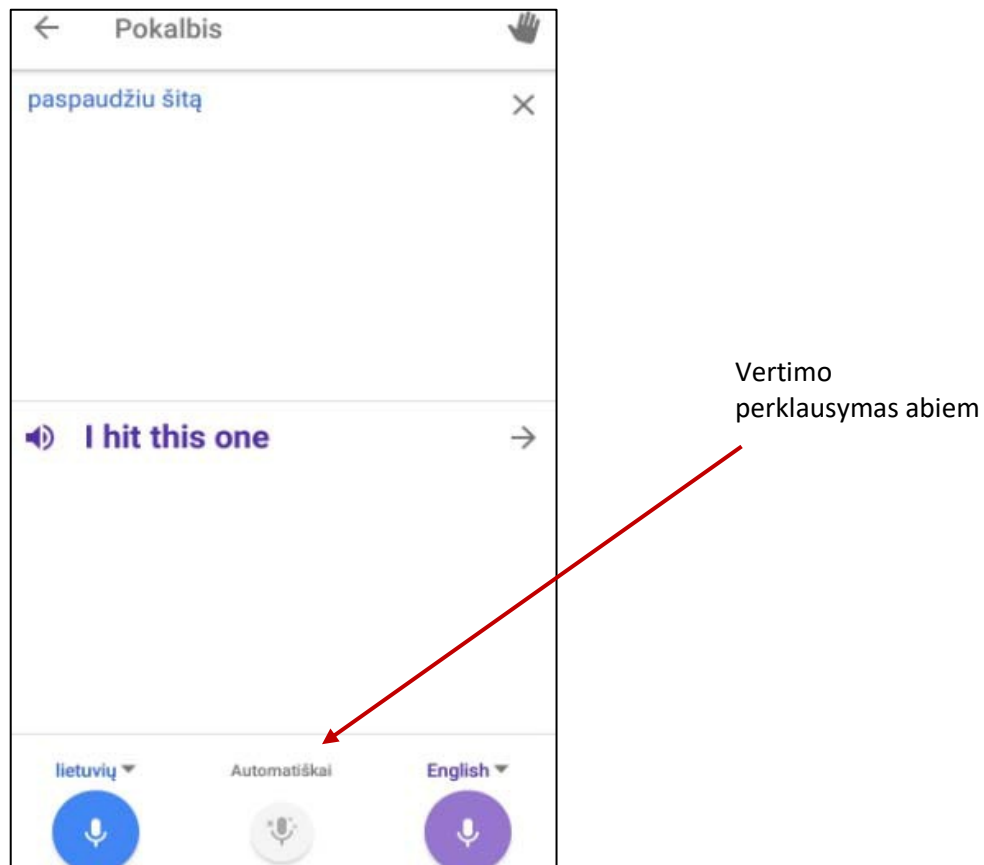
Rašykite

Acio

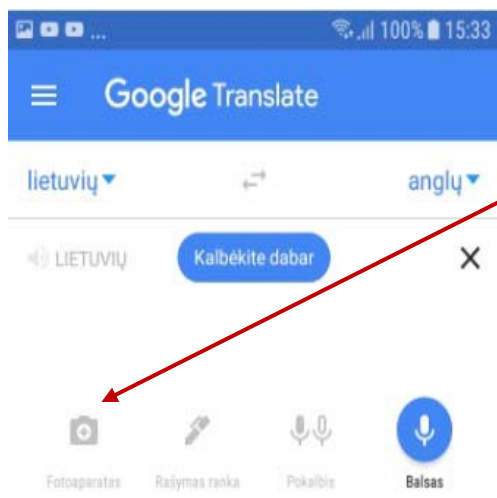
5. Vertimas, atliekant balso įrašą



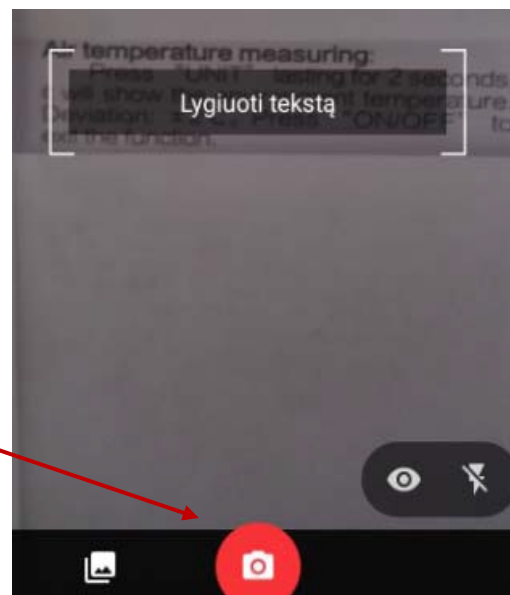
6. Vertimo atlikimas balsu bei jo perklausymas abiem kalbom



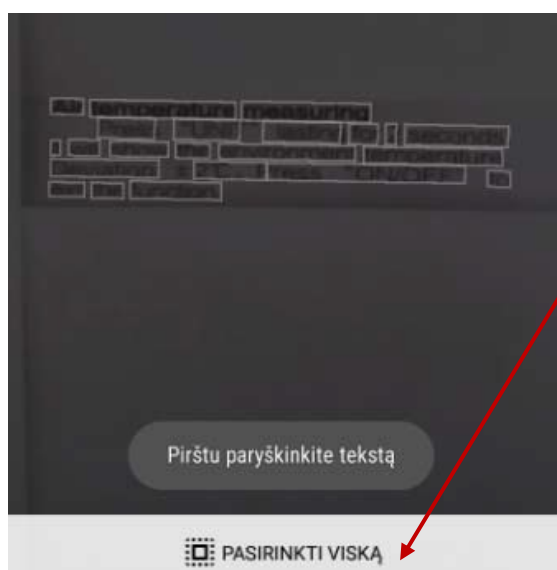
7. Vertimas fotografuojant



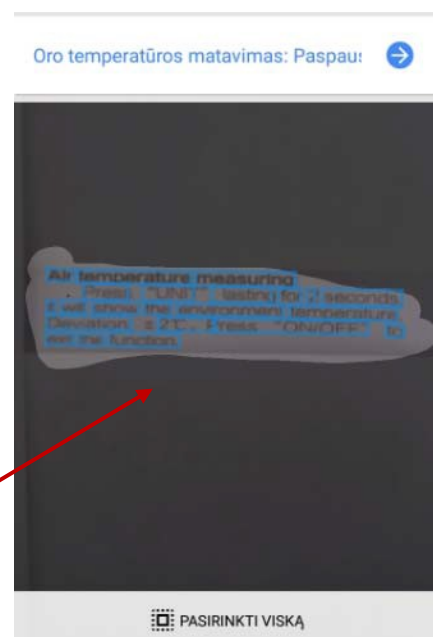
Paspauskite,
kad vertimas
fotografuojant



Paspauskite
fotografuoti



Pasirinki
te versti
viską



Pažymėkite
pirštu norimą
versti vietą



Vertimas atliktas

Užduočių kortelės

Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją

**„Gdzie jest najbliższy
przystanek autobusowy?...“**

Išverskite į lietuvių kalbą naudodami fotografavimo funkciją



**Cómo escribir un blog de turismo y viajes con
contenido perfecto para tus post**

Išverskite į Ispanų kalbą, naudodami klaviatūra funkciją

„Kur yra muzejus?....“

Išverskite į Ispanų kalbą naudodami klaviatūra funkciją



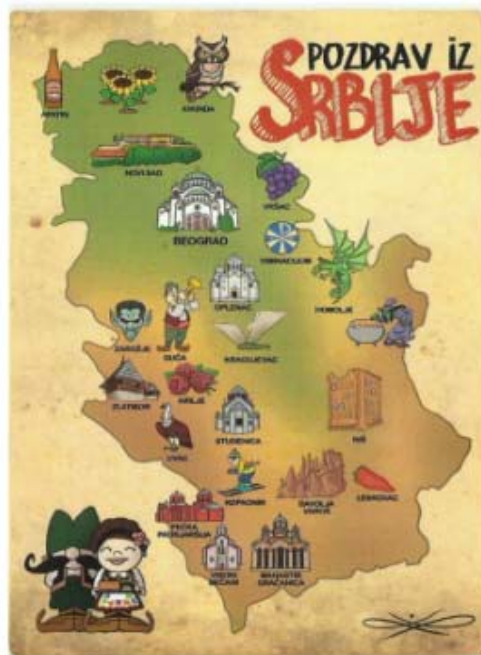
Išverskite į lietuvių kalbą naudodami funkciją balsu

A napkin

Naudokite funkciją vertimas balsu ir iš lietuvių kalbos išverskite į anglų



Naudokite fotografavimo funkciją ir išverskite atviruko antraštę



Naudokite fotografavimo funkciją ir išverskite atviruko antraštę



Naudodamiesi fotografavimo funkcija išverskite

Profiter du cœur de la ville

Une adresse idéale pour profiter pleinement de sa beauté et de toutes ses commodités. Elle vous situe à 300 m* de l'Église Saint-Nicolas - Saint-Marc, remarquable monument néo-classique du 18^e siècle, autour duquel vous trouverez tous les commerçants nécessaires à la vie de tous les jours. Les mardis, vendredis et dimanches, le marché et ses étals de fraîcheur vous attendent place Charles-de-Gaulle. La proximité de l'école et du collège permet aux enfants de se rendre en classe à pied, les plus grands empruntant le bus pour se rendre au lycée de Sèvres. Paris se rejoint facilement en voiture via Sèvres et Boulogne ou bien par le Transilien que vous prendrez gare de "Sèvres - Ville-d'Avray" à 650 m*.

Naudokite funkciją vertimas balsu ir išverskite iš lietuvių kalbos į prancūzų kalbą



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



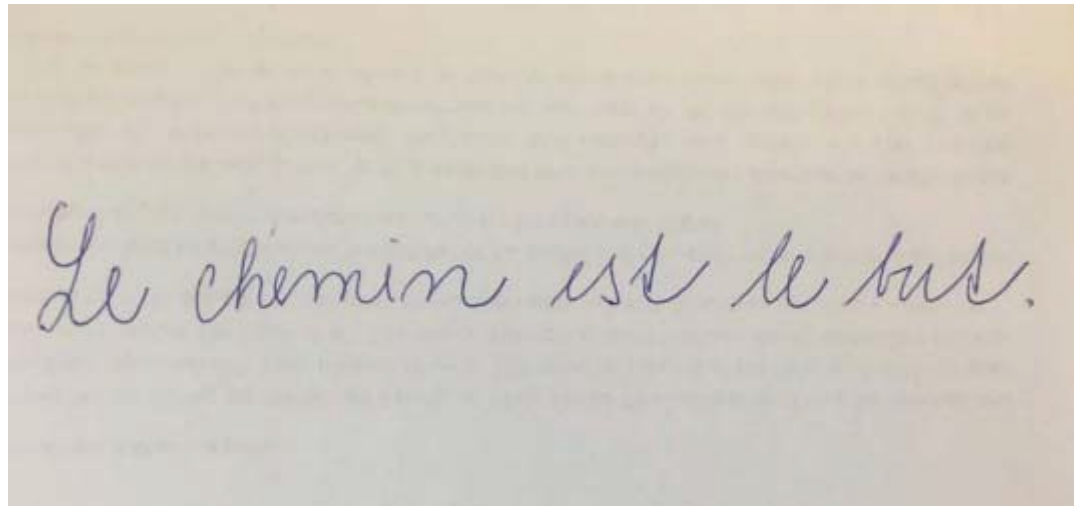
Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami rašymo klaviatūros funkciją

le chou fleur`

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami rašymo klaviatūros funkciją

le lait

Išverskite į lietuvių kalbą



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Background information



- A metro or rapid transit is an underground train which transports passengers.
- It is undoubtedly the best way to transport large numbers of people over short distances quickly and with little land use within most cities.
- At first these systems used steam locomotives. Nowadays they generally use electric systems.

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami fotografavimo funkciją



Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūrą

Where is a train station?

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūrą

Coffee with milk

Išverskite į lietuvių kalbą, vertimui naudojami telefono klaviatūrą

Post card

Lentelėje įrašykite išverstą tekstą	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Lentelėje įrašykite išverstą tekstą
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

Scenarijų 9 – Trip Advisor

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai – 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai – apmokyti dėstytojai Užsiėmimo trukmė – 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- aplikacijos TripAdvisor naudojimosi instrukcija (priedas 1);
- popieriaus lapai skirti minčių žemėlapiui;
- markeriai.

Užsiėmimo tema – TripAdvisor Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: ugdyti gebėjimą naudotis TripAdvisor aplikacija

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos, kaip veikia aplikacija neprisijungus prie interneto;
- dalyviai supras aplikacijos TripAdvisor naudą planuojant kelionę;
- dalyviai gebės perskaityti/susieti informaciją esančią TripAdvisor aplikacijoje;
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

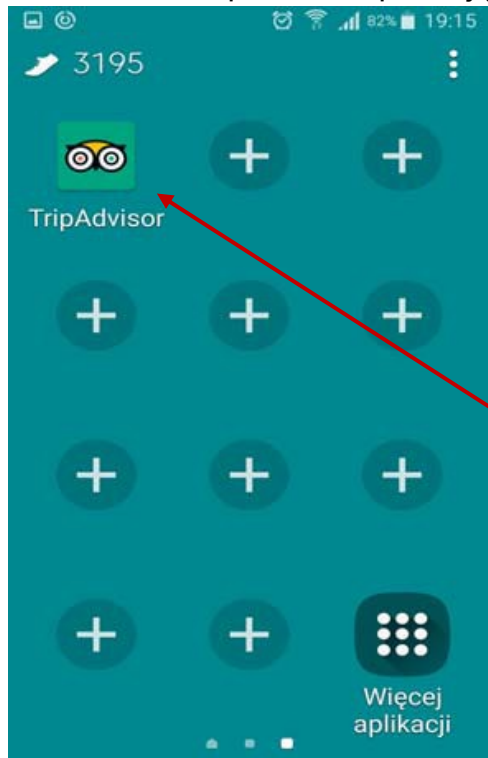
Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas.	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Kaip susiplanuoti savo kelionę? Dėstytojas apibendrina diskusijas ir	Minčių žemėlapis,	20 min.	

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	supažindina su TripAdvisor aplikacijos naudojimo(si)	pristatymas		
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Dalyviai, naudodamiesi "Google Maps" aplikacija bei "TripAdvisor" programa planuoja skrydį į savo svajonių šalį iš vietos, kurioje šiuo metu yra.	Praktiniai pratimai	20 min.	
4. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant naujose situacijose	Grupėse (4 grupės po 3 asmenis) dalyviai planuoja kelionę, atsižvelgiant į kiekvieno dalyvio pageidavimus: skrydžiai, viešbučiai, pramogos turistams, maitinimas.	Praktiniai pratimai, projektas	40 min.	Kiekvienoje grupėje yra asmuo turintis išmanųjį telefoną
5. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Dalyvavimas 4 grupės (po 3 asmenis). Kiekviena komanda turi parengti kryžiažodį. Kiekvienai komandai duodamas šalies/miesto pavadinimas, susidedantis iš 5 raidžių. Kryžiažodžio aprašyme turi būti įvardintas kelionės tikslas. Dalyviai keičiasi kryžiažodžiais ir juos atlieka.	Praktiniai pratimai, kryžiažodis	20 min.	
6. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina. Kiekviena grupė pristato savo	Pristatymas	10 min.	8 kontrolinė užduotis – susitikimas su užsieniečiu. Naudojant Google

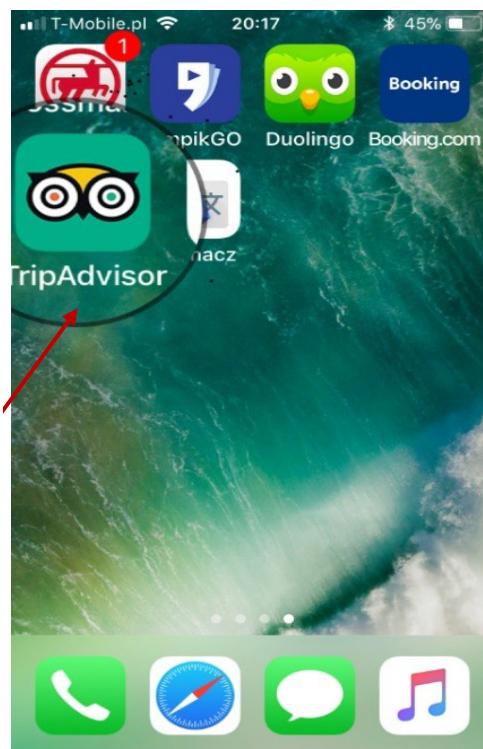
Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
	atliktą kryžiažodį.			Translate pakomentuokite savo kelionę pasirinkta jums nežinoma užsienio kalba. Dalyviams užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklų, dalyviai atsiverčia užduočių kortelės ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.

TripAdvisor naudojimosi instrukcija

1. Suraskite TripAdvisor aplikaciją savo išmaniajame telefone



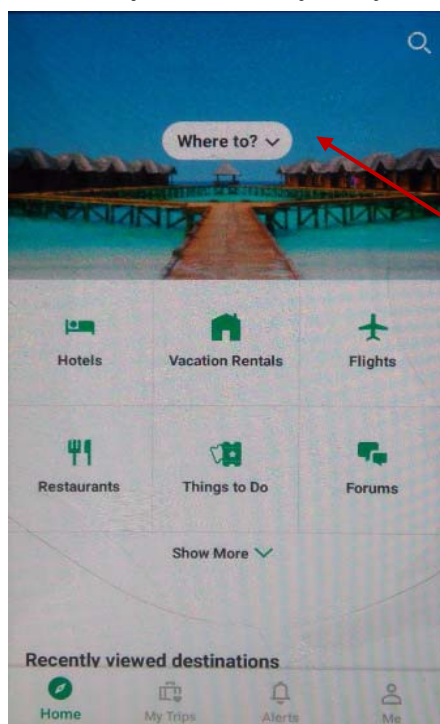
AndroidOS



iOS

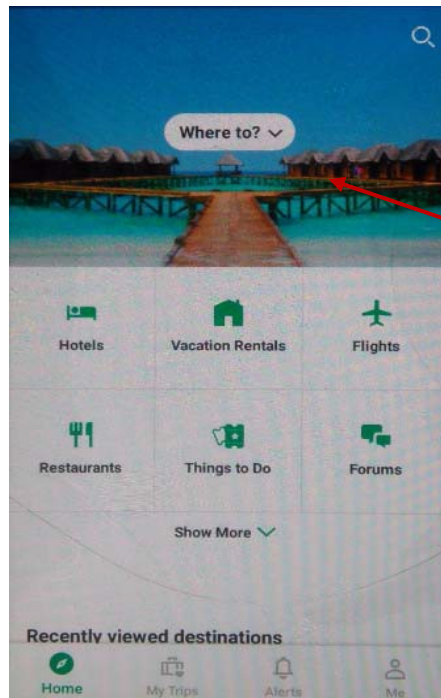
Paspauskite
TripAdvisor
ikoną

2. Turite matyti užrašą ekrano lange „Kur?“. Paspauskite ant šio užrašo ir nurodykite norimą vietą.



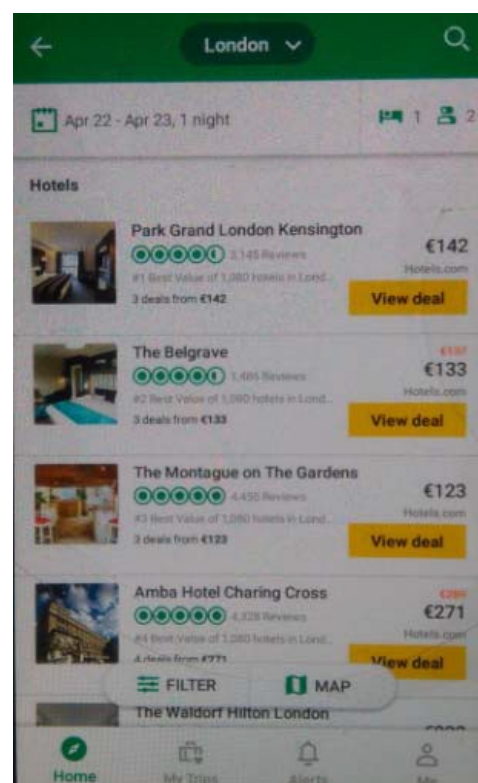
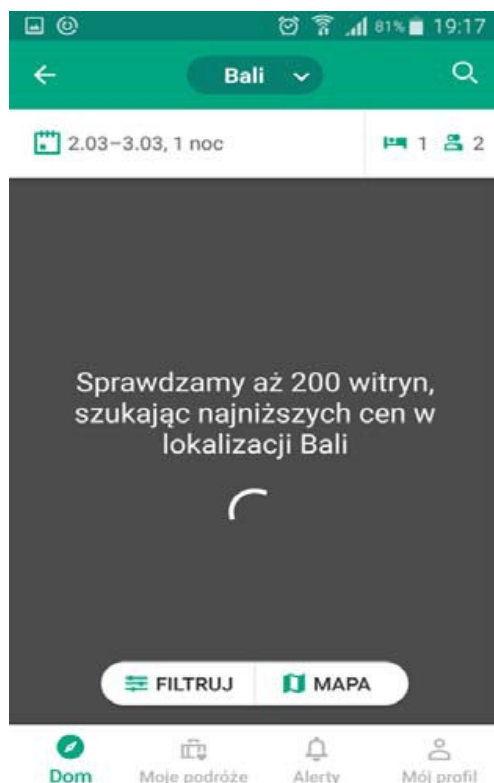
Paspauskite
▼ :-

3. Spaudžiant skirtingas nuorodas, atsidarys skirtingi ekrano langai, kurių pagalba galėsite suplanuoti savo kelionę: „viešbučiai“, „skrydžiai“, „restoranai“, „pramogos“.



Paspauskite čia

4. Kuomet paspausite „Viešbučiai“, jums atidaro langą, kuriame programa pradeda ieškoti viešbučių pasiūlymų



Scenarijų 10 – Vertinimą

Igyvendinimo vieta – Mykolo Romerio universitetas, Ateities g. 20, Vilnius, Lietuva

Mokymų dalyviai - 60 metų amžiaus ir vyresni asmenys

Dėstytojai - apmokyti dėstytojai

Užsiėmimo trukmė - 120 min.

Didaktinės priemonės:

- kompiuteris, projektorius;
- išmanieji telefonai su interneto prieiga;
- užduočių kortelės (priedas 1).

Užsiėmimo tema – Mokymų metu įgytų įgūdžių įvertinimas

Mokymo(si) tikslai:

Pagrindinis tikslas: įvertinti dalyvių naudojimo(si) tam tikromis aplikacijomis bei programomis, skirtoms išmaniesiems telefonams gebėjimus.

Mokymų pasiekimai:

- dalyviai žinos konkrečias aplikacijas, skirtas išmaniesiems telefonams;
- dalyviai supras aplikacijų naudojimo(si) naudą kasdieniame gyvenime;
- dalyviai gebės dirbti komandoje.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
1. Veiklos	Pasisveikinimas. Veiklų tikslų pristatymas.	Diskusija	10 min.	
2. Seminaro apžvalga ir aptarimas	Dėstytojas primena aplikacijas, kurios buvo naudojamos užsiėmimuose užduočių atlikimo metu. Dalyviai aptaria sunkumus, su kuriais vis dar susiduria naudodant konkrečias aplikacijas, skirtas išmaniesiems telefonams.	Diskusija, pristatymas	30 min.	
3. Naujų žinių ir įgūdžių integravimas su jau turima informacija bei jų sisteminimas	Dalyviai užduotis atlieka porose. Dėstytojas iškilus sunkumams padeda dalyviams. Kiekvienai aplikacijai yra nurodyta atlikti po vieną užduotį, kuria dalyviai turi atlikti.	Praktiniai pratimai	40 min.	Priedas 1 - kortelės su užduotimis
4. Įtvirtinimas naujų žinių ir įgūdžių išbandant naujose situacijose	Kiekvienas dalyvis gauna po 3 užduotis, kurias turi atlikti savarankiškai (be dėstytojo ar kolegų pagalbos)	Praktiniai pratimai	40 min.	Priedas 1 - kortelės su užduotimis
5. Žinių ir įgūdžių patikrinimas	Dėstytojas patikrina atliktą užduotį.	Diskusija	10 min.	
6. Apibendrinimas	Kiekvienas dalyvis teikia atgalinį ryšį, kas jam buvo svarbiausia žaidimo metu ir kaip jis tai vertina.	Diskusija	10 min.	9 kontrolinė užduotis – esate taip įsitraukę į žaidimą, kad apie tai norite pratęsti pokalbį su komandos nariais.

Eiga	Aprašymas	Metodai	Laikas	Pastabos
				<p>Suraskite gerą restoraną Vilniuje, kuriame, prie pietų stalo, norėtumėte pratęsti pokalbį su komandos nariais. Užduočių kortelės yra pateikiamos užverstos. Po duoto dėstytojo ženklo, dalyviai atsiverčia užduočių korteles ir pradeda jas atlikti. Dėstytojas įvertina užduoties atlikimo laiką. Pasitenkinimo klausimynas.</p>



Irašykite (garso įrašas) ištrauką iš poemos
Porose įrašykite (garso įrašas) citatą iš jums labiausiai patikusio filmo
Nufilmuokite savęs pristatymą
Irašykite labiausiai Jums patinkančio gyvūno garsą
Irašykite pirminių sąrašą, kurį Jums diktuoja komandos nariai
Irašykite šį tekstą „Zur, zur zur, - zirzena zirzia. Zvimbuolytė bitė zirzia ”
Irašykite sveikinimą
Irašykite trumpą pokalbį su pasirinktu asmeniu: - Prašau pasakyti, ką studijujete? - Ar turite naminį gyvūnėlį? - Ar norėtumėte praleisti laiką mieste ar už jo ribų?
Sukurkite filmą, kuriame kiekvienas Jūsų komandos narys pristato savo įdomiausios knygos pavadinimą
Sukurkite filmą, kuriame Jūs sveikinatės su kiekvienu savo komandos nariu
Nufilmuokite savo komandos pasveikinimą „Duok penkis“
Nufilmuokite savo komandos pasveikinimo kalbą
Nufilmuokite dviejų žmonių pokalbį
Nufilmuokite, kaip komandos narys supažindina kitus su filmavimo išmaniuoju telefonu funkcijomis
Nufotografuokite visus lipdukus, kuriuos surinkote visų mokymų metu
Nusiųskite žinutę „asmenukę“
Padarykite kurio nors komandos nario fotoportretą
Nufotografuokite savo grupę
Nufotografuokite save ir savo grupę. Šią nuotrauką nusiųskite penkiems draugams, naudojantis WhatsApp aplikacija
Pagal abėcėlę pažymėkite kelią tarp penkių didžiausių šalies miestų

Pažymėkite kelią nuo esamos vietos iki Onos bažnyčios Vilniuje

Išsiaiškinkite, kiek užimtų laiko keliaujant dviračiu nuo Vilniaus iki Romos

Naudojantis Google Maps aplikacija, išsiaiškinkite, kiek užtruktumėte keliaujant mašina nuo Barselonos iki Paryžiaus

Instaliuokite į savo išmanųjį telefoną Booking.com aplikaciją

Instaliuokite į savo išmanųjį telefoną aplikaciją, kuri padėtų naudotis viešuoju transportu

Suraskite aplikaciją, kuri padėtų stebėti Jūsų aktyvumą bei sveikatos būklę

Suraskite aplikaciją, kuri padėtų stebėti orus. Instaliuokite ją į savo išmanųjį telefoną ir išsiaiškinkite kitos savaitės orus

Suraskite aplikaciją, kuri padėtų redaguoti nuotraukas

Suraskite ir instaliuokite aplikaciją, kuri pateikia restoranų nuolaidas bei patikrinkite juos

Instaliuokite į išmanųjį tefloną „Noriunoriunoriu“ aplikaciją ir raskite geriausią pasiūlymą masažui

Nustatykite kelią nuo dabartinės vietos iki namų (pėsčiomis)

Nustatykite kelią nuo artimiausio oro uosto iki traukinių stoties (viešuoju transportu)

Naudodami Google Maps, įveskite savo namų adresą ir raskite savo gyvenamąją vietą

Naudodami Google Maps, suraskite Jums labiausiai patinkantį restoraną, įvesdami jo pavadinimą paieškos lauke

Suplanuokite kelią viešuoju transportu nuo dabartinės jūsų vietos iki namų

Suplanuokite kelią viešuoju transportu nuo namų iki komandos susitikimo vietos

Naudodami savo telefono fotoaparatu, nufotografuokite vaizdą naudodami priekinę ir galinę kamerą. Palyginkite nuotraukų kokybę.

Nufotografuokite savo komandos dešiniąsias rankas

Naudodami QR kodo skaitytuvu, atsakykite į klausimą: Koks šio pastato pavadinimas?



Nuskenaukite kodą ir atsakykite į klausimą



Nuskenaukite kodus ir nuspręskite, kuriame įvykyje norėtumėte sudalyvauti



Nuskenaukite QR kodus. Pasiteiraukite kolegų ar jie norėtų aplankyti šias vietas



Praneškite padavėjui Rumunijoje, kad jūs nevalgote maisto su glitimu

Kada už skrydžius lėktuvu iš Londono į Romą mokėsite mažiau: birželį ar spalį?

Suraskite artimiausią viešbutį netoli zoologijos sodo Vroclave

Naudodami TripAdvisor, suraskite tris muziejus Krokuvoje

Naudodami TripAdvisor, suraskite tris nemokamas pramogas Romoje

Naudodami TripAdvisor, suraskite aukščiausius įvertintus muziejus, restoranus ir

<p>viešbučius Paryžiuje</p>
<p>Įrašykite trumpus komentarus apie tai, kas vyksta šiuo metu aplink jus</p>
<p>Įrašykite Jums labiausiai patinkančios pasakos fragmentą, įsijaučiant į pasakų veikėjų vaidmenis</p>
<p>Naudodami WhatsApp, nusiųskite pasirinktiems komandos nariams savo sveikinimus</p>
<p>Naudodami WhatsApp įrašymo funkciją, įrašykite savo nuomonę, kuri aplikacija Jums labiausiai patinka naudoti. Šį įrašą nusiųskite savo komandos nariams.</p>
<p>Naudodami WhatsApp, nusiųskite garso įrašą savo komandos nariams.</p>
<p>Nufilmuokite, kas šiuo metu vyksta aplink Jus ir naudodamiesi WhatsApp šį video nusiųskite savo komandos draugams.</p>
<p>Naudodamiesi WhatsApp, paskambinkite savo komandos draugui ir paklauskite, kelintą valandą baigiasi šis užsiėmimas.</p>
<p>Naudodamiesi vaizdo pritraukimo funkcija, padarykite nuotrauką ir nusiųskite ją komandos draugams per WhatsApp.</p>
<p>Pakeiskite kontakto vardą, esantį WhatsApp kontaktiniame sąrašė.</p>
<p>Naudodamiesi WhatsApp nusiųskite asmenukę savo komandos draugams.</p>
<p>Naudodamiesi WhatsApp, pasidarykite nuotrauką su savo komandos draugu ir nuotrauką jam persiųskite.</p>
<p>Nusiųskite vienam iš savo komandos draugų tekstinę žinutę su pridėtomis šypsenėlėmis.</p>
<p>Parašykite, naudodamiesi WhatsApp, visiems savo komandos nariams, kuris iš užsiėmimų patiko labiausiai.</p>
<p>Visiems savo komandos nariams persiųskite savo asmenukę.</p>
<p>Nufilmuokite video, kuriame kiekvienas komandos narys įvardina labiausiai patinkančią vietą bei išsiųskite šį filmuką dėstytojui.</p>
<p>Nusifotografuokite su visa komanda naudodami telefono išorinę kamerą.</p>
<p>Išverskite šiuos gyvūnus į vokiečių kalbą (naudodami funkciją, vertimas garsu)</p>



Naudodami Google Translate funkciją rašymas ranka, išverskite į

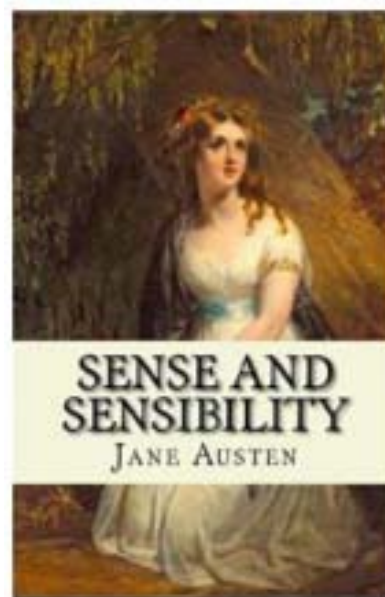


prancūzų kalba šias sporto šakas.

Naudodami Google Translate funkciją rašymas klaviatūra, išverskite šį sakinį į lietuvių kalbą.

„Gdzie jest dworzec kolejowy?“

Naudodami Google Translate funkciją fotografavimas, išverskite šios knygos pavadinimą į lietuvių kalbą.



Naudodami Google Translate funkciją fotografavimas,
išverskite šį sakinį į vokiečių kalbą.

ACTIONS
SPEAK
LOUDER
THAN
WORDS.

Išverskite šį sakinį į lietuvių kalbą. „*Life is too short to wait*“

Išverskite šį posakį į anglų kalbą. „*Laiminga pabaiga*“



Pabaigos žodis

Skaitytojams pateikiame leidinį, kuriame aprašome veiklas vykdytas LoGaSET projekto metu, parengtus naudoti suaugusiųjų mokytojams scenarijus ir mokslinio tyrimo išvadas. Šis leidinys – išplėstinė monografija – natūrali didžiulio darbo ir gausių pastangų išdava didelio skaičiaus žmonių, kurie testavo vietas nustatymu grįsto mokymo metodo žaidimus ir lygino su užsiėmimais klasėje, kurie ilgą laiką buvo taikomi kaip vyresnio amžiaus asmenų mokymo įrankis. Šioje vietoje derėtų pažymėti, jog LoGaSET projektas nebūtų įvykęs, jei jame aktyviai nedalyvautų didelės grupės asmenų, nes kiekviena veikla, kiekvienas mokymas, scenarijus ar vertinimas reiškia, jog kažkas jiems atidavė savo laiką, žinias ir gebėjimus.

LoGaSET projektas įkomponuoja ir mokslinę, ir didaktinę dimensijas, susidedančias iš konceptualiosios ir praktinės dalių. Todėl norime išreikšti savo nuoširdžią padėką žmonėms, kurie prisidėjo prie projekto įgyvendinimo visose jo pakopose.

Norime padėkoti vyresnio amžiaus asmenims, kurie mumis pasikloviė ir apsisprendė dalyvauti išmaniųjų telefonų mokymuose, lankė užsiėmimus ir žaidė žaidimus, sistemingai, labai entuziastingai ir atidžiai atsakinėjo į tyrėjų klausimus. Be jų aktyvumo, nebūtų įmanoma sukurti naujo apmokymo būdo ir nebūtų įmanoma moksliskai įvertinti šio mokymo sėkmingumo. Bandomojoje projekto dalyje naudotis išmaniuoju telefonu mokėsi 153 asmenys.

Esame dėkingi partnerių institucijoms, kurios sutiko prisidėti prie projekto ir atsakingai vykdė LoGaSET veiklas beveik dvejus metus: Fondas Pro Scientia Publica iš Lenkijos, koordinavusiam visą projektą, organizacijai Kairos Europe iš Londono, kuri atliko numatytas veiklas Jungtinėje Karalystėje, Mykolo Romerio universitetui iš Vilniaus, pritaikiusiam mūsų veiklas Lietuvoje ir Žiniasklaidos komunikacijos fakultetui iš Trnavos Šv. Kirilo ir Šv. Metodijaus universiteto.

Dėkojame institucijoms, kurios buvo atviros mūsų projekto infrastruktūros reikmėms ir suteikė erdves mokymams ir žaidimams savo aplinkoje, taip pat įsitraukusioms į dalyvių paiešką:

Lenkijoje: Centrum Sektor3, Polish Association of the Deaf, Lower Silesia Branch, Club of the Senior Piast, Bar Barbara – Strefa Kultury Wrocław, Bistro Narożnik, Cinema Nowe Horyzonty, St. Boniface Parish in Wrocław, Academy of Physical Education in Wrocław, University of the Third Age at the University of Wrocław, Polish Society of Genealogy;

Lietuvoje Medardo Čoboto Trečiojo amžiaus universiteto Kultūros fakultetui Vilniuje, dekanė, prof. Aldona Mikulionienė; Medardo Čoboto Trečiojo amžiaus universitetui rektorė, prof. Zita Žebrauskienė; Vilniaus apskrities Adomo Mickevičiaus viešajai bibliotekai, Rūta Skorupskaitė;

Jungtinėje Karalystėje: Vauxhall Gardens Community Centre, South London Cares, Age UK Lambeth, Pimlico Library, Scalabrini Fathers Mission in London, Open Age Churchill Hub, Stockwell Good Neighbours,

Slovakijoje: Cultural Centre Malý Berlín, Jednota Dôchodcov Slovenska (Slovak Senior Association).

Dėkojame tyrėjams, kurie sukūrė metodinę ir didaktinę koncepcijas, kūrė užsiėmimų ir žaidimų koncepcijas, vertė juos į gimtąsias kalbas ir taikė prie vietinių sąlygų, parengė tyrimo įrankius ir apibendrino tyrimo išvadas. Mokslininkai, kurie prisidėjo didžiąją projektinės veiklos dalį:

Lenkijoje: Ewa Jurczyk-Romanowska, Marta Koszczyc, Luba Jakubowska, Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk, Jacek Gulanowski, Piotr Kwiatkowski;

Slovakijoje: Michal Kabát, Magdaléna Švecová;

Lietuvoje: Irena Žemaitaitytė, Agata Katkonienė, Asta Januškevičiūtė, Valdonė Indrašienė;

Jungtinėje Karalystėje: Tijana Milenkovic Jankovic, Paola Barone.

Dėkojame mokytojams, kurie žengė pirmuosius žingsnius vyresniojo amžiaus asmenų mokymuose ir savo atsidavimo ir užsispyrimo dėka išaugo į patyrusius andragogus bei patikimus stebėtojus, kurie sudarė sąlygas atlikti pedagoginius eksperimentus keturiose atskirose šalyse:

Lenkijoje: Ewa Musiał, Joanna Golonka-Legut, Joanna Malinowska, Aleksandra Szczygielska, Agata Chmielarz, Sylwia Bokuniewicz, Dagna Budakiewicz, Katarzyna Kaczmar, Katarzyna Żyłka, Katarzyna Łobaza, Olga Niemasz, Łukasz Montygierd-Łoyba, Justyna Szewczyk, Magda Jaworska, Mateusz Studniarek, Dominika Kęsik, Anna Lymorenko;

Lietuvoje: Monika Samulionytė, Elizabet Pinchuk, Maria Miruna Hrom, Müge Aytekin, Eleonora Luzzati, Yujeong Shin, Ryota Umehara, Vittorio Spignesi, Iwuoha Martins Ekene, Mehmet Cobalak, Maria Sanchez Prieto, Nguty Nkeng Tabi, Giorgio Rampinelli, Lea Oettinger, Anna-Theres Wewerka, Hyunsu Lee;

Slovakijoje: Miroslav Kapec, Nikola Kaňuková, Alžbeta Jánošíková, Marija Hekelj, Michal Horváth, Libuša Removčíková, Ľuboš Greguš, Dominika Škerková, Monika Krajčiová, Alexandra Alfoldiová, Július Tamáš, Martin Vanko, Lenka Kajanovičová, Jakub Kovalík, Monika Rezníčková, Karin Kubíková, Vladimíra Hladíková, Juliána Odziomková, Zuzana Benková, Dominika Jászaiová, Igor Piatrov, Simona Mičová, Veronika Moravčíková, Ľubica Bôtošová, Lenka Ďurišová, Henrieta Hubináková, Lenka Labudová, Petra Piešťanská, Alžbeta Straková, Dominik Jánoš;

Jungtinėje Karalystėje: Tijana Milenkovic Jankovic, Paola Barone, Lucía Olaizola Garmendia, Charoula Giannelaki, Heshani Jayaratne.

Dėkojame fotografams, kurie nuolat fiksavo projektą fotografijose:

Slovakijoje: Juliána Odziomková, Jakub Kovalík, Kristína Krupová, Peter Lančarič,

Lenkijoje: Olga Niemasz, Ewa Jurczyk-Romanowska,

Jungtinėje Karalystėje: Lucía Olaizola Garmendia.

Ši knyga, tai bendras pasiekimas 4 partnerių institucijų, 23 bendradarbiaujančių institucijų, 153 vyresniojo amžiaus piliečių, 14 mokslininkų, 66 mokytojų ir stebėtojų, ir 7 fotografų. Projekto sėkmė reiškia 27 institucijų ir 240 žmonių atstovaujančių 4 skirtingas šalis sėkmę. Tačiau, nederėtų užmiršti, jog šiame projekte joks tyrėjas nepasiektų savo rezultatų, joks mokytojas nieko neišmokytų ir joks rašytojas neapibendrintų rezultatų laiku, jei projekto užkulisiuose nebūtų dirbęs projekto vadybininkas, rašantis ataskaitas, besiderantis su Nacionaline agentūra ir kontroliuojantis finansus. Todėl, ypatinga padėka tenka Anetai Kobylarek iš ProSciente Publica Foundation, kuri koordinavo šį projektą. Be jos darbo, kontrolės, dėmesio detalėms ir baigiamosioms datoms tokį didžiulį projektą būtų sunku įgyvendinti. Per du projekto eigos metus, per gautos paramos pagrindimo ir įgyvendinimo atkarpas ji tvirtai vadovavo mokslininkams, mokytojams ir stebėtojams, kaip kardinolas Rišelje globodamas Prancūziją.

Nuoširdi padėka visiems. Man teko garbė su Jumis bendradarbiauti.

Ewa Jurczyk-Romanowska
Mokslinė projekto vadovė

Literatūros sąrašas

Abt, C. C. (1987). *Serious Games*. Lanham, New York, London: University Press of America.

Age UK. (s.a.). *What We Do*. Prieiga per internetą: <https://www.ageuk.org.uk/about-us/what-we-do/>

Batorski, D. (2015), Technologies and Media in Households and Lives of Poles. In J. Czapiński, & T. Panek (Eds.). *Social Diagnosis: Objective and Subjective Quality of Life in Poland.*, (p. 367- 389). Warsaw: Rada Monitoringu Społecznego.

Bell, D. (1999). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Books.

Brzeziński, J. (2007). *Metodologia badań psychologicznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.

Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu: Refleksje na Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.

Castells, M. (2007). *Społeczeństwo sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Chodzko-Zajko, W.J. (2005). Psychological and Sociocultural Aspects of Physical Activity for Older Adults. In: Jones C.J., Rose D.J (eds.). *Physical Activity Instruction of Older Adults* (p.56-68). USA: Human Kinetics.

Ciganocová, M., Machová, J. (2015). Vzdelávanie seniorov. *Michalovčan*, X, 16, 1-3.

Czerniawska, O. (2009). Uniwersytet Trzeciego Wieku, 30 lata działania. Przemiany, dylematy i oczekiwania w epoce ponowoczesnej. *Chowanna*, 2, 96-113.

De Schutter B. (2012). A qualitative inquiry into the meaning of digital games for an older audience in Flanders. *Gerontechnology*, 11(2). 420.
doi:10.4017/gt.2012.11.02.609.00.

De Schutter, B. (2011). Never Too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. *A Journal of Interactive Media*, 6 (2), 155-170.

Dębska, E. (2010). Mentor, coach, facylitator – trzy role doradcy zawodowego, *Edukacja Dorosłych*, 1 (62), 78-89.

Dehnbostel, J. (2009). Teoretyczne założenia uczenia się podczas pracy. *Edukacja ustawiczna dorosłych*, 4(67), 26-31.

Dromantienė, L. ir Žemaitaitytė, I. (2017). Challenges of adult education in Lithuania: attitudes of participants. *International scientific conference: conference proceedings*. (p. 49-60). Rīga: Latvijas Republikas Izglītības un zinātnes ministrija,

Ebner, M. ir Holzinger, A. (2007). Successful Implementation of User-Centered Game Based Learning in Higher Education: An Example from Civil Engineering. *Computers & Education*, 49(3), 873–890. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ765090&lang=pl&site=ehost-live>

Eurostat. (2017). *A look at the lives of elderly people in EU*. Prieiga per internetą: <https://ec.europa.eu/eurostat/cache/infographs/elderly/index.html>

Forester, T. (1990). *High-Tech Society: The Story of the Information Technology Revolution*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Frąckiewicz, E. (2009). *Wpływ Internetu na aktywność seniorów z punktu widzenia strategii budowania społeczeństwa informacyjnego* i2010. Warszawa: Centrum Europejskie Natolin.

Gerling, K.M., Livingston, I.J., Nacke, L.E. ir Mandryk, R.L. (2012). Full-Body Motion-Based Game Interaction for Older Adults. In *CHI '12: Proceedings of the 30th international conference on Human factors in computing systems* (p.1873-1882). Austin, Texas, USA. Prieiga per internetą: <http://hci.usask.ca/uploads/255-p1873-gerling.pdf>:

Hernandez-Encuentra, E., Pousada, M. ir Gomez-Zuniga, B. (2009). ICT and Older People: Beyond Usability. *Educational Gerontology*, 35(3), 226–245. Prieiga per internetą: <https://doi.org/10.1080/03601270802466934>

Inclezan, D. (2013) A logic-based methodology for the formalization of shikake principles and examples. *AAAI 2013 Spring symposium series: designing triggers for behavior change*. AAAI Publications: Stanford, California. 25–27 March.

Jurczyk-Romanowska, E. (2015). An abstraction, outer space, a fairy tale, a web, or an entanglement of cables? – cyberspace in the conception of seniors participating in information technology education. In: I. Zakowicz (ed.), *Theatre, Myth and Elderly in Education Experience* (p. 81–90). Wrocław: Pro Scientia Publica.

Jurczyk-Romanowska, E. (2019). Proxemics in Computer Skills Training of Persons in Their Late Adulthood. *Mediterranean Journal of Social Sciences* [leidyboje].

Jurczyk-Romanowska, E., Gulanowski, J. ir Marcinkiewicz, A. (2014). The effect of location-based game on the learning of seniors in the field of information and communications technologies, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5,(19), 396-404.

Kočan, R. (2017, October 30). Smartfón má už na Slovensku predsa každý, alebo nie celkom. *Trend*. Prieiga per internetą: <https://blog.etrend.sk/rastislav-kocan/smartfon-uz-ma-na-slovensku-predsa-kazdy-alebo-nie-celkom.html>.

Leszczyńska - Reichert, A. (2005). *Człowiek stary i jego wspomaganie-w stronę pedagogiki starości*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko - Mazurskiego w Olsztynie.

Lietuvos Respublikos neformaliojo suaugusiųjų švietimo ir tęstinio mokymosi įstatymas (2014). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/ce0399a00cd411e497f0ec0f2b563356>

Lifelong Learning Strategy (2008). Prieiga per internetą: http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=329216&p_query=&p_tr2=

Melosik, Z. (2000). Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości. In M. Cylikowska-Nowak (ed.), *Edukacja, Społeczne konstruowanie idei i rzeczywistości* (p. 11–32). Poznań: Wydawnictwo Wolumin.

Michael, D. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. Boston, Mass: Course PTR. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=144858&lang=pl&site=ehost-live>

Národný program aktívneho starnutia. (2014). Bratislava: Ministerstvo práce, sociálnych vecí a rodiny.

National Education Strategy guidelines for 2013-2022. (2013). Prieiga per internetą: https://www.sac.smm.lt/wp-content/uploads/2016/02/Valstybine-svietimo-strategija-2013-2020_svietstrat.pdf

Neformaliojo suaugusiųjų švietimo ir tęstinio mokymosi 2016–2023 metų plėtros programa (2016). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/b7f45490007711e6bf4ee4a6d3cdb874?jfwid=f4nn e5tdt>

Office of National Statistics (2018a.). *Internet users, UK: 2018*. Prieiga per internetą: <https://www.ons.gov.uk/businessindustryandtrade/itandInternetindustry/bulletins/Internetusers/2018#toc>

Office of National Statistics, (2018b.). *Social Media Usage by Age Group*. Prieiga per internetą: <http://uk.businessinsider.com/99-of-young-british-people-use-social-media-every-week-2016-8?r=US&IR=T>

Okoń, W. (1950). *O zabawach dzieci. Wybór tekstów*. Warszawa: WSiP.

Pangbourne K., Aditjandra P.T. ir Nelson, J.D. (2011). New technology and quality of life for older people: Exploring health and transport dimensions in the UK context. *IET Intelligent Transport Systems*, 4(4), 318 – 327. DOI: 10.1049/iet-its.2009.0106
People First, Computer Skills. (s.a.). *Getting Started*. Prieiga per internetą: <https://www.peoplefirstinfo.org.uk/work-and-learning/accessing-education/computer-skills/>

Petranová, D. (2013). *Mediálna gramotnosť seniorov*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM.

Pikuła, N. (2014). Senior w centrum oddziaływań edukacyjnych. *Przegląd Pedagogiczny*, 2, (p.130-139).

Pilch T. ir Bauman T., (2011). *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Press Release. (2017, September). Aj seniori dokážu využívať moderné technológie. Naučia ich to bezplatnom IT kurze. *Eduworld*. Prieiga per internetą: <https://eduworld.sk/cd/ts/3974/aj-seniori-dokazu-vyuzivat-moderne-technologie-naucia-ich-to-na-bezplatnom-it-kurze>

Republic of Lithuania Law on Education. (2011). Prieiga per internetą: https://www.sac.smm.lt/wp-content/uploads/2016/02/Lietuvos-Respublikos-svietimo-istatymas_svietstrat.pdf

Richardson, J. T, Jasmine A., Hancock L. ir Tellier, S., (2014). Raise 5 Edutainment: Effectively educating while entertaining to reduce substance abuse and HIV risky behaviors among African-American college students. *Conference: 142nd APHA Annual Meeting and Exposition 2014*.

Sandhu, J., Damodaran, L., & Ramondt, L. (2013). ICT skills acquisition by older people: motivations for learning and barriers to progression. *International Journal of Education and Ageing*, 3 (1), 25-42.

Sebastian, A., Dąbrowska, G., Ignasiak, Z., & Żurek, G. (2008) Ocena motoryki precyzyjnej ręki starszych kobiet o różnym poziomie aktywności fizycznej, *Fizjoterapia*, 16, (1), 41-45.

Singhal, A., Cody, M. J., Rogers, E. M. ir Sabido, M. (ed.). (2004). *Entertainment-Education and Social Change: History, Research and Practice*. Mahwah, New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates.

Socialinės informacijos ir mokymų agentūra (2011). *Taikomasis suaugusiųjų švietimo tyrimas*. Prieiga per internetą: www.suaugusiujušvietimas.lt/lt/publikacijos/

Statista. (2017). *Daily Internet usage rate in Lithuania in 2017, by age group*. Prieiga per internetą: <https://www.statista.com/statistics/348010/daily-Internet-usage-age-group-lithuania/>

Statista. (2018). *Do you personally use a smartphone* by age*. Prieiga per internetą: <https://www.statista.com/statistics/300402/smartphone-usage-in-the-uk-by-age/>

Statistics of Lithuania. (2016). *Statistics 2015*.

Statistics of Lithuania. (2017). *ICT Use in Household*. Prieiga per internetą: https://osp.stat.gov.lt/documents/10180/3329771/ICT_use_in_households.pdf

Stopwatch, (2018). Prieiga per internetą: http://imagerworld.sk/stopky/?fbclid=IwAR1RQvVnUVGwdtu_aFMkeR3meivqZm0x_E5n9ad-l8aFgy45LFdnkjXAhko

Projekto numeris: 2017-1-PL01-KA204-038869

Szarota, Z. (2004). *Gerontologia społeczna i oświatowa. Zarys problematyki*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.

Szarota, Z. (2009). Seniorzy w przestrzeni kulturalno-edukacyjnej społeczeństwa wiedzy, *Chowanna*, 2, (p. 76-96).

TASR. (2012, June 21). Podľa výsledkov štúdie až 82,7% seniorov využíva mobil najčastejšie na telefonovanie s rodinou a s priateľmi (52,7%). *Teraz.sk*. Prieiga per internetą: <http://www.teraz.sk/najnovsie/podla-prieskumu-maju-seniori-radsej-i/12836-clanok.html>

Telia.(2016). *Šiuolaikiniai senjorai griaua mitus*. Prieiga per internetą: <https://www.telia.lt/pranesimai-spaudai/siuolaikiniai-senjorai-griaua-mitus>

Thomas, K. ir Thomas, H. (2006). Digital Natives, Digital Immigrants or Digital Foreigners? In E. Pearson & P. Bohman (ed.), *Proceedings of ED-MEDIA 2006-World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (p. 361–366). Orlando: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Prieiga per internetą: <https://www.learntechlib.org/primary/p/23039/>

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Warszawa: Helion.

Tsai, M.-H., Wen, M.-C., Chang, Y.-L. ir Kang, S.-C. (2015). Game-based education for disaster prevention. *AI & Society*, 30(4), p. 463–475. Prieiga per internetą: <https://doi.org/10.1007/s00146-014-0562-7>

Wandke, H., Sengpiel, M., & Sönksen, M. (2012). Myths about older people's use of information and communication technology. *Gerontology*, 58(6), p. 564–570. Prieiga per internetą: <https://doi.org/10.1159/000339104>

Wolfigiel, B. (2008) Specyfika nauczania osób dorosłych // K. Rędziński, M. Zieliński (eds.), *Společne determinanty edukacji i gospodarowania* (p.23-36). Gliwice: Gliwicka Wyższa szkoła Przedsiębiorczości.

Žemaitaitytė, I. (2011). Possibilities of participation of older people in continuous vocation training in Lithuania. *Elderly, education, intergenerational relationships and social development. Proceeding of 2nd Conference of ELOA*. (p. 322-329).

Ši knyga yra „Location-based“ žaidimų, kaip šiuolaikinio, originalaus ir novatoriško senjorų mokymo ir mokymosi [LoGaSET] metodo, koordinuojamo fondo „Pro Scientia Publica“, finansuojama iš Erasmus Plus KA2 strateginės partnerystės biudžeto, rezultatas (Nr. -1-PL01-KA204-038869). Dr. Ewa Jurczyk-Romanowska (Vroclavo universitetas, Lenkija) buvo projekto mokslinis koordinatorius. Knyga buvo išleista keturiomis kalbomis:

-- Location-based games as a contemporary, original, and innovative method of seniors' teaching and learning – Anglų kalbos versija, apimanti scenarijus, pritaikytus Londono topografijai, vietinėms sąlygoms ir kultūrai

-- Gry miejskie jako współczesna, oryginalna i innowacyjna metoda nauczania i uczenia się seniorów – Lenkų kalbos versija, kurioje yra scenarijų, pritaikytų Vroclavo topografijai, vietinėms sąlygoms ir kultūrai

-- Geolokačné hry ako aktuálne, inovatívne a originálne metódy prevzdelávania a učenie seniorov – Slovakų kalbos versija, apimanti scenarijus, pritaikytus prie Trnavos topografijos, vietos sąlygų ir kultūros

-- Vietos nustatymu grįstas žaidimas kaip šiuolaikinis, originalus ir novatoriškas senjorų mokymo(si) metodas – Lietuvių kalba, kurioje yra scenarijų, pritaikytų prie Vilniaus topografijos, vietos sąlygų ir kultūros.