

GEOLOKAČNÉ HRY AKO AKTUÁLNE, INOVATÍVNE A ORIGINÁLNE METÓDY PRE VZDELÁVANIE A UČENIE SENIOROV

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

Wrocław 2019

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

Autori: Ewa Jurczyk-Romanowska (University of Wrocław, Poland), Marta Koszczyc (University School of Physical Education in Wrocław, Poland), Luba Jakubowska (Wrocław Medical University, Poland), Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk (University of Wrocław, Poland), Jacek Gulanowski (University of Wrocław, Poland), Michał Kabát (University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia), Magdaléna Švecová (University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia), Tijana Milenkovic Jankovic (Kairos Europe from London, UK), Paola Barone (Kairos Europe from London, UK), Charoula Giannelaki (Kairos Europe from London, UK), Irena Žemaitaitė (Mykolas Romeris University of Vilnius, Lithuania), Agata Katkonienė (Mykolas Romeris University of Vilnius, Lithuania), Asta Januškevičiūtė (Mykolas Romeris University of Vilnius, Lithuania), Valdonė Indrašienė (Mykolas Romeris University of Vilnius, Lithuania)

Recenzenti:

Prof. Paolo Di Sia, University of Padova (Italy)

Prof. Miguel Ángel Mañas Rodríguez, University of Almería (Spain)

Podstatný editor: Ewa Jurczyk-Romanowska

Editor štatistiky: Piotr Kwiatkowski

Návrh knižného obalu: Artur Busz

Autormi konceptu scenárov boli: Ewa Jurczyk-Romanowska, Marta Koszczyc, Luba Jakubowska, Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk, Jacek Gulanowski. Zber a analýzu údajov z partnerských krajín, ako aj prispôsobenie scenárov miestnym podmienkam realizovali realizátori projektu: Michał Kabát, Magdaléna Švecová (slovenská verzia), Tijana Milenkovic Jankovič, Paola Barone, Charoula Giannelaki (anglická verzia), Irena Žemaitaitė, Agata Katkonienė, Asta Januškevičiūtė, Valdonė Indrašienė (litovská verzia).

Vydavateľstvo: Fundacja Pro Scientia Publica

Dátum: 2019

Kniha je vydaná pod licenciou CC-BY-SA 3.0.

Elektronická verzia: http://logaset.eu/wp-content/uploads/logaset_SK_20190430.pdf

ISBN 978-83-953451-0-4

Obsah

Uvod	5
Kapitola I. - Úroveň znalostí seniorov partnerských krajín v oblasti IKT	8
Úroveň znalostí seniorov partnerských krajín v oblasti IKT	9
Poľsko	9
Slovensko	12
Spojené kráľovstvo	14
Litva	16
Vzdelávanie seniorov partnerských krajín na poli IKT	17
Poľsko	17
Slovensko	18
Spojené kráľovstvo	20
Litva	22
Zhrnutie	24
Kapitola II. Účinnosť geolokačných hier ako metódy vzdelávania – výskum realizovaný v rámci projektu LoGaSET	26
Prípravná fáza	29
Pilotná fáza	32
Hlavná fáza	33
Hodnotiaca fáza	35
Hodnotenie projektu LoGaSET	36
Silné a slabé stránky kurzov	62
Kapitola III. - Didaktika	87
Úvod	88
Geolokačné hry s prvkami Edutainmentu	90
Hra č. 1: Google Obchod a App Store	91
Hra č. 2: Skener QR kódov	141
Hra č. 3: Fotoaparát	152
Hra č. 4: Diktafón a kamera	172
Hra č. 5: WhatsApp	183
Hra č. 6: Google Mapy	199
Hra č. 7: CP.SK	208
Hra č. 8: Google Prekladač	215
Hra č. 9: Trip Advisor	248
Hra č. 10: Záverečné opakovanie	259

Tradičná lineárna výučba	268
Lekcia č. 1: Google Obchod a App Store	269
Lekcia č. 2: Skener QR kódov	314
Lekcia č. 3: Fotoaparát	321
Lekcia č. 4: Diktafón a kamera	328
Lekcia č. 5: WhatsApp	336
Lekcia č. 6: Google Mapy	345
Lekcia č. 7: CP.SK	350
Lekcia č. 8: Google Prekladač	356
Lekcia č. 9: Trip Advisor	401
Lekcia č. 10: Záverečné opakovanie.....	407
Doslov	415
Zoznam použitej literatúry	418

Úvod

Čoraz viac oblastí ľudského pôsobenia sa presúva do virtuálneho sveta, takže nie je nič výnimočné, že jedna z najmarkantnejších charakteristík súčasnej doby je neustála komputelizácia spoločnosti. Aj odborná verejnosť, ktorá sa zaoberá informačnou spoločnosťou, pripomína a opisuje zmeny v ekonomike, ale aj trhu práce (Bell, 1999), kultúre (Castells, 2007; Melosik, 2000) a rozvoji internetovej siete a najnovších technológií (Castells, 2003, 2007; Forester, 1990). Táto situácia podmieňuje nutnosť rozvoja znalostí IKT, ktoré pomáhajú pri práci na internete. Väčšina spoločenských a inštitucionálnych aktivít je reflektovaná práve na webe a v množstve prípadov si špecifické aktivity vyžadujú používanie počítačových programov, aplikácií a iných digitálnych technológií. Je jednoduchšie objednať sa u lekára, zavolať si taxi, platiť účty, rezervovať si rozličné lístky či vstupenky, nájsť riešenie problému či trasu na mape poprípade naplánovať si čo najlacnejší výlet pomocou internetu. Ewa Frąckiewicz zdôrazňuje že v súčasnosti sa nestretávame iba s e-zábavou, ale aj s e-financiami, e-štátnou správou, e-learningom, e-zdravotnou starostlivosťou alebo internetovým nakupovaním (Frąckiewicz, 2009, s. 41). Už len pri cestovaní autobusom, električkou alebo vlakom by sme mali byť vybavení bankomatovou kartou a schopnosťou kúpiť si lístok v moderných automatoch. Ak takéto schopnosti jednotlivci nemajú, môže to vyústiť až k vylúčeniu z takto fungujúcej spoločnosti.

Ďalším fenoménom, ktorý si vedci všimli je kyberpriestor, ktorý sa stal novou dimenziou života, a preto sa každý jednotlivec musí naučiť, ako v ňom fungovať. Práve v prístupe k virtuálnemu svetu je možné vidieť signifikantné rozdiely medzi generáciami. Tie popísal aj Mark Prensky. Mladšia generácia sú ľudia, ktorí vyrastali obkolesení novými technológiami a zariadeniami digitálnej éry a stali sa súčasťou ich životov. Sú tak vnorení do virtuálnej reality, že sa stala veľmi dôležitým miestom ich reality a prežívania. Sú to digitálni domorodci kyberpriestoru. Na druhej strane, staršia generácia prišla do kyberpriestoru z reálneho sveta. Jej zástupcovia sa len učia fungovať vo virtuálnom svete, napodobňovať správanie domorodcov a prispôbujú sa. Sú to digitálni prisťahovalci, ktorí zostanú cudzincami navždy, viac či menej integrovaní s novým priestorom (Prensky, 2001). Čo je ale dôležitejšie, digitálni prisťahovalci majú odvahu a motiváciu poraziť strach a uskutočňujú konkrétne kroky k tomu, aby sa čo najviac asimilovali v novom priestore. Treťou generáciou sú digitálni cudzinci, ktorí vstupujú do kyberpriestoru presne tak, ako turisti navštevujú exotiku: so zvedavosťou, na obmedzený čas, z veľkej diaľky. Ich svetom je realita, a preto nepotrebujú (alebo si uvedomujú nedostatok kompetencií) návzajem integrovať realitu s ich virtuálnym životom (Thomas & Thomas, 2006).

Hranica medzi digitálnymi cudzincami a prisťahovalcami nie je úplne jasná a striktná, pretože potrebné schopnosti pre život v digitálnom svete ľudia neustále získavajú.

Vytvára ale otázka, čo s generáciou, ktorá nikdy v živote nevyskúšala kyberpriestor? Pre ktorú je to neobjavený, neznámy, vzdialený a exotický svet, ktorý ich desi? Čo s generáciou, ktorá sa cíti tak ako keby bol virtuálny svet úplne cudzia planéta? (Jurczyk-Romanowska, 2015). Digitálni mimozemšťania sú skupina ľudí, ktorí kvôli nízkej alebo žiadnej úrovni vedomostí a zručností v oblasti IKT, denne čelí limitom a vylúčeniu z aktivít súvisiacich s digitalizáciou (Jurczyk-Romanowska, 2019). Je viac než zrejmé, že moderné spoločnosti čelia starnutiu populácie. Starší ľudia patria do skupiny ohrozenej digitálnou marginalizáciou a práve medzi seniormi nachádzame virtuálnych prisťahovalcov a cudzincov najčastejšie. V čase narastajúcej komputerizácie, je veľmi dôležité hovoriť o nedostatku digitálnych zručností seniorov. Aj digitálni cudzinci, aj digitálni prisťahovalci potrebujú byť vzdelávaní v oblasti digitálnych technológií, aby sa mohli stať členmi informačnej spoločnosti. Je dôležité hľadať nové spôsoby výučby digitálnych technológií a tiež nájsť cestu, ako budovať pocit prirodzenosti v kyberpriestore.

S touto myšlienkou chceli autori tejto publikácie odpovedať na výzvy súvisiace s komputerizáciou a starnutím populácie. Takto vznikla myšlienka rozvoja komplexného vzdelávacieho programu pre staršiu generáciu. Dôležité bolo nielen pripraviť edukačný projekt, ale tak isto ho aj podať zaujímavým a efektívnym spôsobom. Z toho dôvodu sme sa rozhodli testovať geolokačné hry ako edukačnú metódu. Je dané, že v edutainmente (Abt, 1987; Singhal, Cody, Rogers, & Sabido, 2004; Tkaczyk, 2012) je hlavným cieľom zabaviť sa a učenie je iba vedľajší efekt. Odklon od učenia, založeného na úsilí získať vedomosti alebo zručnosti, na hranie, ktoré je prepojené s pocitmi ako potešenie, nenáročnosť, je novinkou vo vzdelávaní starších ľudí. Práve preto sme sa rozhodli overiť, či sú geolokačné hry efektívnou metódou učenia a môžu byť alternatívou k tradičnému lineárnemu prístupu učenia v triede. Takto vznikla myšlienka vymýšľania geolokačných hier s cieľom učiť seniorov ovládať smartfóny. Výsledkom snahy je projekt LoGaSET implementovaný štyrmi krajinami ako Erasmus+ program: Poľsko, Litva, Slovensko a Spojené kráľovstvo. V rámci projektu sme vyvinuli učebný plán určený pre seniorov zameraný na výuku smartfónov, ktorý sa môže uskutočniť v klasickom systéme v učebni alebo s použitím geolokačných hier.

Učebnica pozostáva z troch častí. Prvá kapitola predstavuje seniorov a charakterizuje ich zručnosti v oblasti digitálnych technológií. Táto kapitola taktiež opisuje vzdelávacie programy v IKT pre starších ľudí dostupné v partnerských krajinách. Ďalšia kapitola pozostáva z výsledkov nášho pedagogického experimentu, ktorý porovnával efektívnosť jednotlivých metód výučby ovládania smartfónov. Experiment porovnáva lineárnu metódu výuky v triede, resp. klasickú, ktorá dominuje vo vzdelávacom systéme seniorov s edutainmentom, konkrétne geolokačnými hrami. Posledná kapitola obsahuje celú metodiku oboch typov výučby.

Kniha môže byť pre čitateľa zaujímavou pomôckou, najmä pre ľudí, ktorí sa zaoberajú andragogikou, vzdelávaním starších ľudí v oblasti IKT, nakoľko obsahuje na používanie pripravené vzdelávacie plány. Tie môžu byť implementované do praxe ihneď. Taktiež treba spomenúť, že výsledky výskumu prezentujú geolokačné hry ako efektívnu metódu vzdelávania, čím obohacujú oblasť andragogiky a didaktiky.

Kapitola I. - Úroveň znalostí seniorov partnerských krajín v oblasti IKT

Úroveň znalostí seniorov partnerských krajín v oblasti IKT

Prensky považuje seniorov za digitálnych prisťahovalcov, a to v tom zmysle, že nové technológie sú im cudzie a potrebujú v tejto oblasti dostať určité vzdelanie (2001, s. 20-26). Digitálni prisťahovalci taktiež majú strach z digitálnych technológií, poprípade im v ich používaní bránia prípadné fyziologické problémy, ktoré sťažujú ich ovládanie. Seniori vo všeobecnosti preferujú analógový svet a klasické metódy komunikácie. Táto situácia môže byť v pozitívnom zmysle ovplyvnená stupňom digitalizácie v danej krajine, čo napríklad súvisí s počtom domácností pokrytých internetovým pripojením, digitalizáciou verejného priestoru a podobne. Dôležité sú tiež vzdelávanie tejto spoločenskej skupiny či level sociálnej inklúzie.

V nasledujúcej kapitole sa pozrieme na štatistiky partnerských krajín, a to Poľska, Slovenska, Spojeného kráľovstva a Litvy, ktoré zobrazujú život seniorov čo sa vzdelávania a používania informačných a komunikačných technológií (IKT) týka. Ukážeme si, aké percento populácie tvoria seniori a tiež, aké majú zručnosti v oblasti IKT s cieľom definovať schopnosť seniorov pracovať s dotykovými telefónmi. V druhej časti preskúmame príležitosti na rozvoj IKT zručností v jednotlivých krajinách na základe rôznych strategických plánov vo vzdelávaní seniorskej populácie a charakteru iných vzdelávacích kanálov.

Partnerské krajiny v číslach sú v nasledujúcej tabuľke 1:

Tabuľka 1 Partneri LoGaSETu v číslach.

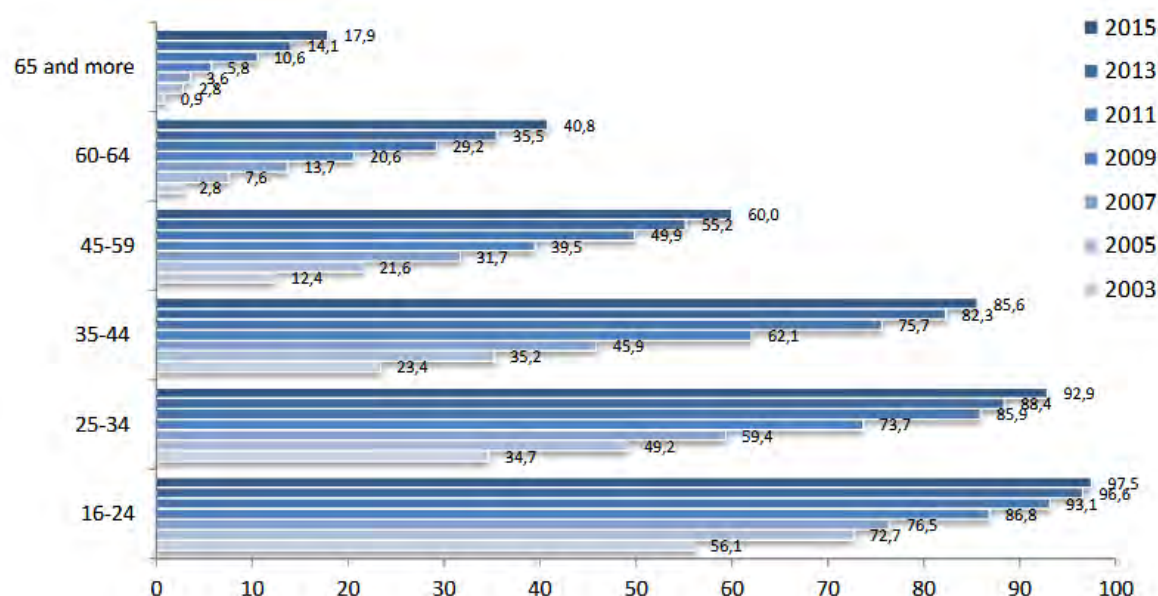
	Poľsko	Slovensko	Spojené kráľovstvo	Litva
Populácia	38 433 000	5 443 120	66 729 728	2 871 611
Priemerný vek	40,2	40,6	40,1	39,4
Percento ľudí nad 65 rokov	16,4 %	15,5 %	18 %	16 %
Pôrodnosť	1,36	1,37	1,8	1,7
Rozloha	311 888 km ²	49 035 km ²	209 331 km ²	65 300 km ²
Jazyk	poľský	slovenský	anglický	litovský
Náboženstvo	katolíci	katolíci	kresťanstvo	katolíci
HDP (v miliónoch dolárov)	524,5	95,77	2,622	47,17
HDP na 1 obyvateľa (americký dolár)	12 315	16 496	39 720	16 680

Zdroj: vlastné spracovanie, založené na informáciách Google.

Poľsko

Počet ľudí používajúcich internet v Poľsku sa za posledných desať rokov zdvojnásobil. Faktory, ktoré s tým najviac súvisia, sú vek a vzdelanie. Len 18 % starších ľudí používa internet (Batorski, 2015, s. 378).

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

Graf 1 Percento internetových používateľov v rôznych vekových skupinách 2003-2015

Zdroj: Czapiński & Panek, 2015, s. 378.

Zmeny v štruktúre internetových používateľov medzi rokmi 2003-2015 a používanie technológií a médií medzi rozličnými vekovými skupinami sú uvedené v tabuľke nižšie.

Tabuľka 2 Zmeny v štruktúre internetových používateľov medzi rokmi 2003-2015.

Zloženie používateľov internetu za určitý rok.								
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	Nepoužívajú
Muži	49.9	50.4	46.3	49.4	46.8	49.1	48.2	44.1
Ženy	50.1	49.6	53.7	50.6	53.2	50.9	51.8	55.9
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	nepoužívajú
16-24 rokov	40.1	37.6	32.5	28.3	19.1	20.6	18.4	0.9
25-34 rokov	27.6	26.7	27.0	27.9	23.8	27.5	26.7	3.9
35-44 rokov	15.9	16.2	17.1	18.8	21.5	21.9	22.8	7.4
45-59 rokov	15.0	17.4	20.6	20.9	27.1	21.8	21.9	28.3
60-64 rokov	0.6	1.0	1.5	2.3	4.8	4.4	5.2	14.7
65+ rokov	0.8	1.2	1.3	1.8	3.6	3.8	5	44.7
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	nepoužívajú
Verejná správa	24.2	24.0	23.2	20.2	19.4	18.0	17.5	4
Súkromný sektor	24.3	23.6	28.5	30.2	29.7	34.0	36.2	14.3
Súkromní podnikatelia	7.2	6.6	7.2	6.6	6.0	6.3	6.5	1.4
Farmári	0.4	1.7	1.6	2.1	2.8	3.5	4	7.6
Poberatelia dôchodkov	3.2	3.3	3.2	3.1	3.0	3.0	3.2	13
Starobný dôchodok	1.5	2.9	4.3	5.4	9.1	7.3	8	46.2
Žiaci a študenti	30.0	26.0	21.9	19.7	14.7	13.1	11.6	0.3
Nezamestnaní	6.2	6.2	4.5	4.8	6.8	8.1	5.7	5
Dobrovoľne nezamestnaní	2.9	5.8	5.5	7.9	8.4	6.7	7.3	8.2

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	nepoužívajú
Základné	2.0	2.0	1.5	2.3	2.9	2.6	3	33.4
Stredné bez maturity	7.5	12.0	12.1	16.4	19.2	19.8	19.9	39.4
Stredné s maturitou	27.7	29.1	30.0	30.1	31.8	32.4	30.9	21.3
Vysokoškolské	32.9	31.7	34.4	31.4	31.5	32.1	34.6	5.6
Študenti	29.9	25.3	21.9	19.7	14.5	13.1	11.6	0.3
	2003	2005	2007	2009	2011	2013	2015	nepoužívajú
Mestá nad 500 000 ob.	19.6	15.3	16.1	16.2	15.6	15.4	14.2	5.9
200 000 - 500 000 ob.	14.3	13.6	14.5	14.1	11.6	11.0	10.9	6.7
100 000 - 200 000 ob.	10.9	11.1	10.5	8.4	8.5	8.6	8.6	6.2
20 000 - 100 000 ob.	21.3	22.4	23.5	20.7	21.1	20.1	19.6	19.1
Menej než 20 000 ob.	12.8	14.4	12.6	12.8	11.9	11.9	11.8	11.8
Vidiak	21.1	23.3	22.8	27.9	31.4	33.1	34.9	50.3

Zdroj: Source: Czapiński, & Panek, 2015, s. 382.

Je zaujímavé sledovať používanie technológií a médií vo vekovej skupine seniorov 65+, ktorí preferujú oveľa viac tlač a televíziu než počítač, internet a smartfóny.

Tabuľka 3: Používanie technológií a médií v rozličných vekových skupinách v roku 2015.

Skupina	Počítač	Internet	Mobilný telefón	Smartfón	Mobilný internet	Noviny (min. 1 hod./týždeň)	TV viac ako 2 hod./deň
Spolu	66,00	66,0	90,4	44,7	17,5	54,8	56,5
Pohlavie	Muži	67,8	67,9	91,6	45,6	19,7	49,7
	Ženy	64,3	64,2	89,4	43,9	15,5	59,4
Vek	16-24	97,2	97,5	99,1	79,4	35,9	41,2
	25-34	92,5	92,9	98,5	73,9	32,6	50,2
	35-44	85,2	85,6	98,2	60,2	23,5	55,4
	45-59	60,3	60	93,9	30,6	8,7	56,4
	60-64	41,3	40,8	88,0	19,4	5,0	63,6
	65+	18,6	17,9	65,8	6,9	1,2	62,2
Verejná správa	89,4	89,4	99,2	59,9	23,3	64,9	43,2
Sociálny a profesionálny status							
Súkromný sektor	82,4	83,1	98,8	61,3	25,6	51,0	48,5
Podnikatelia	90,2	89,6	99,3	63,3	32,4	58,2	37,9
Farmári	51,0	50,5	87,5	21,4	4,0	45,5	49,0
Poberatelia dôchodku	32,9	32,6	78,0	18,7	5,4	56,7	73,3
Starobný dôchodok	25,9	25,2	72,6	10,3	2,1	63,1	74,6
Študenti	98,8	98,8	99,1	79,8	36,2	42,8	43,4
Nezamestnaní	68,4	68,9	93,9	45,1	14,7	46,9	64,5
Dobrovoľne nezamestnaní	63,2	63,2	89,0	41,8	12,9	50,5	68,1

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

	Základné	15,1	14,7	61,1	9,3	1,7	43,2	72,5
Stupeň								
vzdelania	Stredné bez maturity	49,0	49,4	90,4	29,2	8,2	48,7	61,3
	Stredné s maturitou	74,1	73,8	95,4	46,9	15,8	58,6	58,5
	Vysokoškolské	92,3	92,3	98,1	67,0	32,0	67,2	44,5
	Študenti	98,8	98,8	99,1	79,8	36,2	42,8	43,4
	Mestá nad 500 000 ob.	82,1	82,4	96,2	61,9	33,7	66,7	53,1
Veľkosť								
bydliska	200 000 - 500 000 ob.	76,0	75,9	93,6	56,5	24,0	61,0	56,8
	100 000 - 200 000 ob.	72,6	73	94,4	52,7	23,3	57,5	58,9
	20 000 - 100 000 ob.	66,8	66,6	93,1	43,7	15,7	57,9	58,9
	Menej než 20 000 ob.	66,3	65,9	91,5	44,3	15,9	56,0	60,7
	Vidiak	57,3	57,3	85,7	36,1	11,6	47,8	54,5
	1. štvrťrok	50,9	51,2	83,8	32,0	9,2	43,8	60,7
Príjem								
domácnosti	2. štvrťrok	56,4	56,8	87,2	35,1	12,2	53,1	59,9
na								
obyvateľa	3. štvrťrok	70,3	70,5	93,3	48,3	18,4	57,8	55,5
	4. štvrťrok	84	84,2	96,6	60,2	28,9	66,3	51,3

Zdroj: Batorski, 2015, s. 377.

Podľa D. Batorskeho, autora pravidelných reportov o digitalizácii v Poľsku, „sú základné príčiny malého počtu nových technológií v domácnostiach skôr psychologického a motivačného charakteru než finančného alebo technologického“ (Batorski, 2015, s. 372). Dôvodom nižšej miery používania internetu v tak početnej skupine ľudí (okolo 40 %), ktorá má k nemu prístup je to, že seniori ho nepotrebujú a tiež na jeho používanie nemajú potrebné zručnosti. Treba spomenúť, že s internetom majú určitý kontakt, no zväčša s pomocou iných členov domácnosti, napríklad keď sa pýtajú na informácie z internetu alebo potrebujú poslať správu. Ich príbuzní tieto aktivity robia za nich (Batorski, 2015, s. 372-73).

Slovensko

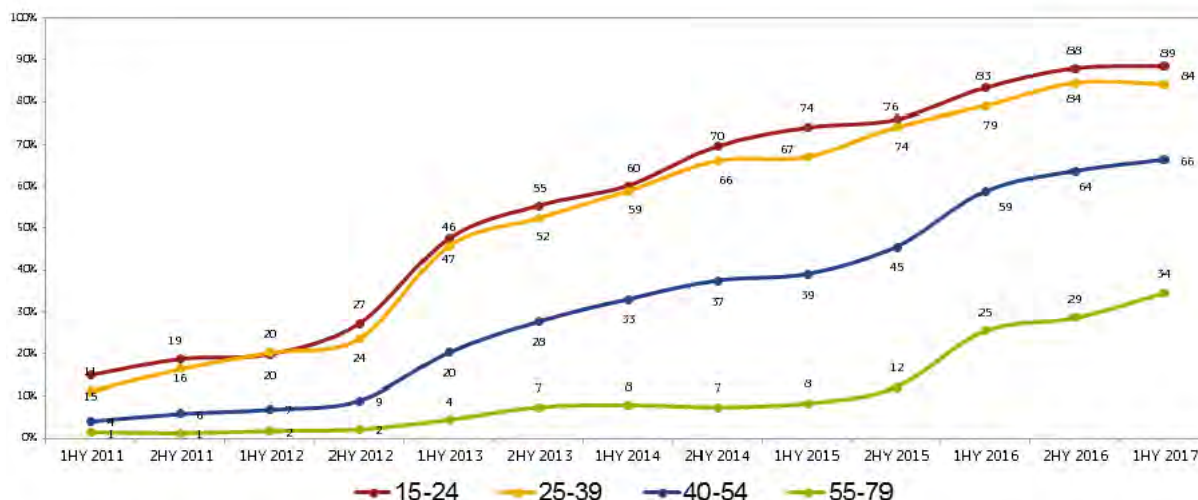
Na Slovensku bolo realizovaných viacero výskumov týkajúcich sa používania internetu seniormi. Jeden z nich pochádza z roku 2013. V tom čase väčšina respondentov (84,2 %) nikdy nepoužila internet pomocou mobilného telefónu. Iba 5,6 % seniorov používa internet na smartfónoch na dennej báze, 3,1% respondentov ho týmto spôsobom používa raz za týždeň a 3,7 % seniorov nepoužíva internet na smartfóne vôbec (Petranová, 2013, s.115). Slovenskí seniori vo väčšine vlastnia klasické mobilné telefóny a doma nemajú internetové pripojenie. Keď sa ich výskumníci opýtali, či niekedy použili internet na niečom inom než na smartfóne, potvrdili stanovisko z predošlej vety, teda že internet nepoužívajú. Podľa tejto štúdie,

62,7 % seniorov nikdy internet nepoužilo, 17,1 % sú na internete pripojení denne, 8,5 % minimálne raz za týždeň a 8 % menej než jedenkrát týždenne (Petranová, 2013, s.118). Môžeme konštatovať že penetrácia internetu od roku 2013 narástla, a to aj vďaka poklesu cien dotykových telefónov. Ak seniori internet používajú, tak najčastejšie na komunikáciu (84,4 %), čo taktiež zahŕňa e-mail. 77,6 % seniorov používa internet na hľadanie informácií o tovaroch a službách a iba 22 % sa zaujíma o kreatívne aktivity ako napríklad blogovanie, video a fotografická tvorba a ich zdieľanie (Petranová, 2013, s.110 - 213).

Penetrácia smartfónov na Slovensku

V roku 2017 publikovala agentúra GFK prieskum penetrácie smartfónov medzi rozličnými vekovými skupinami, ktorý realizovala od roku 2011. Na základe tohto prieskumu možno konštatovať, že každá tretia osoba nad 55 rokov vlastní dotykový telefón, čo predstavuje penetráciu 34 %. Ako uviedla agentúra „dôvodom, prečo starší ľudia nepoužívajú smartfóny nie je iba cena. Veľa seniorov nepotrebuje používať telefón na iné činnosti než je telefonovanie a taktiež ich limitujú aj problémy fyziologického charakteru ako napríklad horší zrak, trasenie rúk“ (Kočan, 2017).

Graf 2 Penetrácia smartfónov na Slovensku podľa veku.



Zdroj: GFK Slovakia/trend.sk, 2017.

V roku 2012 bola publikovaná štúdia projektu “Ako na mobil”, počas ktorej seniori opisovali, na čo používajú svoje telefóny vo všeobecnosti. Až 82 % seniorov používa telefón na udržiavanie kontaktov s rodinou a priateľmi a určite treba uviesť, že až 94 % seniorov preferuje klasické telefóny pred smartfónmi. Druhá najpoužívanější funkcia sú hodiny (24,5 %), nasleduje posielanie SMS (20,9 %). Menej používané funkcie sú budík, kalendár, navigácia, MMS, ale aj predpoveď počasia. Obtiažne používanie fotoaparátu (stlačenie spúšte) je pre seniorov prekážkou vo fotografovaní na mobilných telefónoch. Používa ho len 15 % respondentov. Iba 3,5 % seniorov používa internet v mobile, čo je aj dôvodom, prečo je najmenej využívanou funkciou. Podľa štúdie seniori uprednostňujú klasické telefóny pred smartfónmi z viacerých

dôvodov, ktoré vyplývajú z funkcionality dotykových telefónov:

1. malý, nečitateľný displej - 56,2 %,
2. komplikované a ťažké ovládanie - 47,3 %
3. malé tlačidlá - 45,5 %,
4. príliš veľa funkcií - 96,4 %,
5. krátka výdrž batérie - 39,2 % (TASR, 2012).

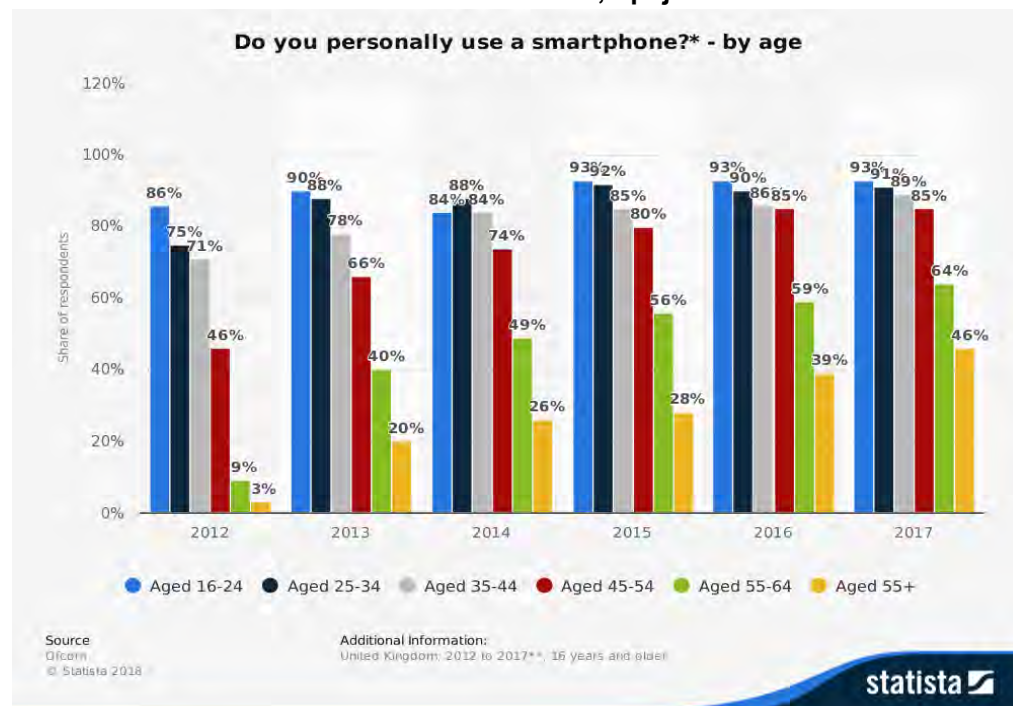
Spojené kráľovstvo

Iba 17 % domácností, v ktorých žije aspoň jeden človek nad 60 rokov, má internetové pripojenie. Taktiež, len 8 % ľudí nad 55 rokov má svoj vlastný profil na sociálnych sieťach. Seniori v Spojenom kráľovstve nenakupujú veľmi pravidelne prostredníctvom e-shopov. Tiež je veľmi dôležité spomenúť, že tieto čísla sa výrazne odlišujú na základe príslušnosti k pohlaviu. Čo sa týka tejto vekovej skupiny, muži k technike inklinujú viac než ženy.

Vo všeobecnosti, britskí seniori využívajú internet na rôzne aktivity a veľa z nich ho používa práve prostredníctvom smartfónu. Medzi najobľúbenejšie aplikácie, ktoré seniori preferujú, patria napríklad Kindeo, Lumosity, Playlist for Life, Replay Sporting memories, Skype a webové stránky Boobookshare, TheyWorkForYou a Which?

Graf umiestnený nižšie vysvetľuje, že starší ľudia v Spojenom kráľovstve sú s IKT (napríklad dotykové telefóny či sociálne siete) spätí menej než zvyšok obyvateľstva.

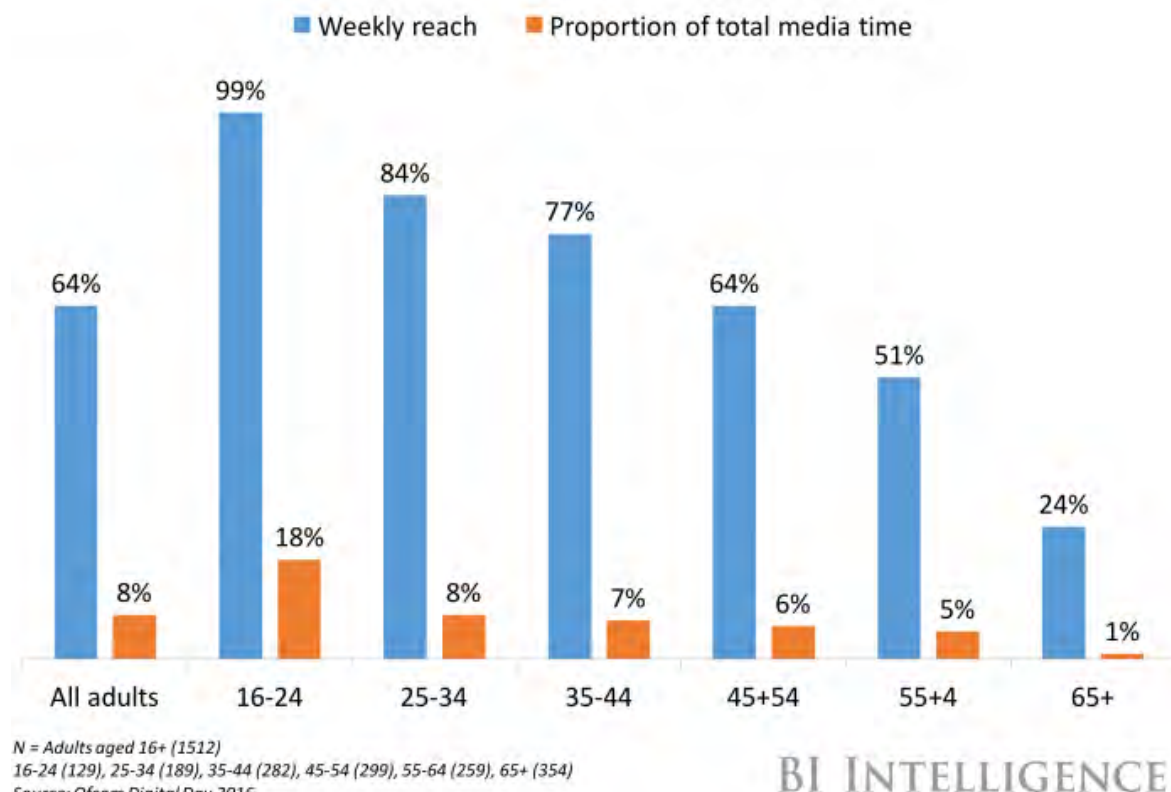
Graf 3 Používanie smartfónov na základe veku, Spojené kráľovstvo.



Zdroj: Ofcom - Adults' Media Use and Attitudes Report, 2018.

Podľa správy Ofcom z roku 2016, až 64 % dospelých v Spojenom kráľovstve používa sociálne siete na týždennej báze. Na jednej strane škály sú mladí ľudia vo veku 16 - 24 rokov (99 %) a na druhej strane ľudia nad 65 (24 %).

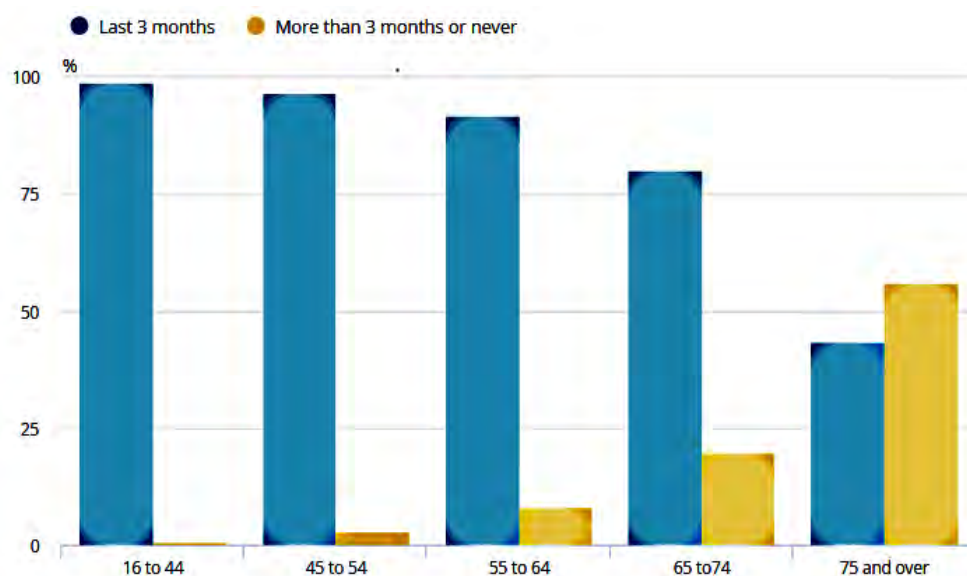
Graf 4 Používanie sociálnych sietí podľa vekových skupín.



Zdroj: Office of National Statistics, 2018.

Percento dospelých ľudí nad 75 rokov, ktorí používajú internet, sa zvýšilo na 44 %. Digitálna priepasť v používaní internetu medzi staršou a mladšou populáciou sa pomaly uzatvára.

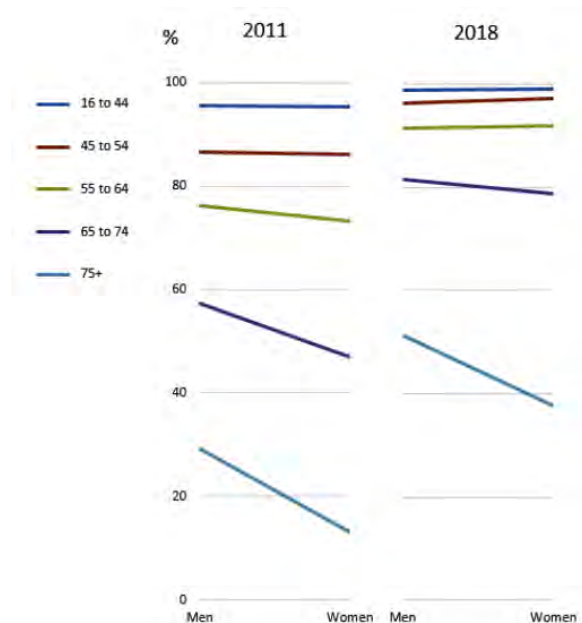
Graf 5 Internetoví používatelia podľa veku, 2018.



Zdroj: Office of National Statistics, 2018.

Ako sme spomenuli, je väčšia pravdepodobnosť, že muži používajú internet častejšie než ženy. Tento pomer narastá s vekom. Aj keď je teda viac žien, ktoré nikdy neboli na internete, najväčší nárast v používaní internetu v posledných rokoch bol práve v skupine žien nad 75 rokov. Počet narástol z 0,3 milióna v roku 2011 na 1 milión v roku 2017.

Graf 6 Rozdiely medzi mužmi a ženami v používaní internetu.



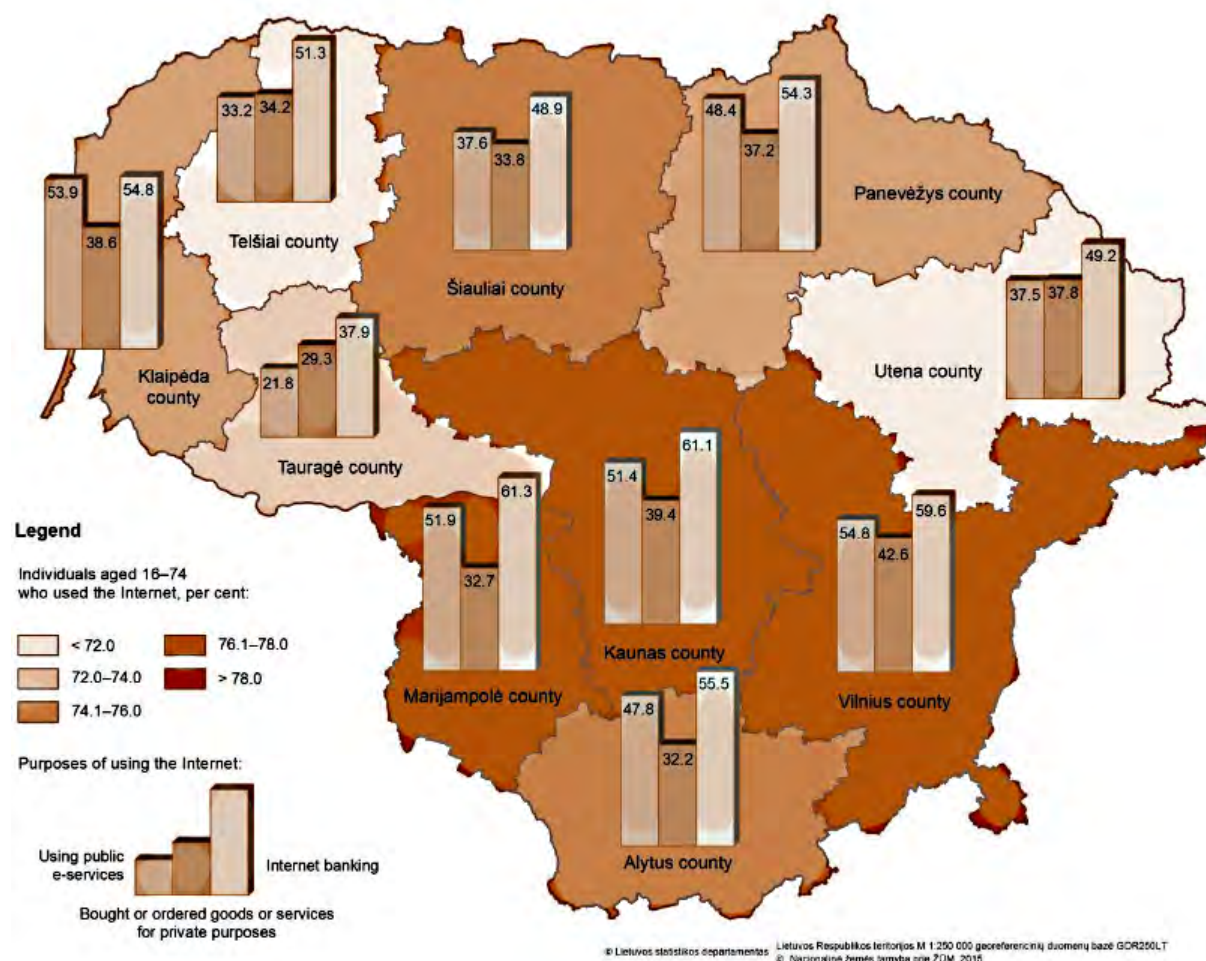
Zdroj: Office for National Statistics, 2018.

Litva

Banka SEB a komunikačno-technologická spoločnosť TEO (Telia, 2016) informujú, že viac a viac ľudí nad 65 rokov objavuje internet a moderné technológie s cieľom spravovať financie, komunikovať s príbuznými a tráviť ich voľný čas v digitálnom priestore. Podiel seniorov, ktorí používajú internete prinajmenšom raz za týždeň, je v Litve 23 % (Telia, 2016).

Podľa dát zo Štatistického úradu v Litve, v prvom štvrťroku 2017, 76 % ľudí vo veku (16 - 74) používa počítač. Najväčšiu časť používateľov tvoria mladí ľudia: 97 % vo veku 16 - 24 rokov, 94 % vo veku 25 - 34. V prvom štvrťroku 2017 z celkového počtu ľudí vo veku 65 - 74 rokov, používa počítač 34 % ľudí, zatiaľ čo 61 % to nikdy nevyskúšalo. V prvom štvrťroku 2017, 78 % ľudí vo veku 16 - 74 rokov bolo pripojených v Litve na internet (na porovnanie v roku 2016 to bolo menej - 74 %). Z celkového počtu obyvateľov vekovej skupiny 16 - 24 rokov, 98 % ľudí používa internet, zatiaľ čo skupina 64 - 74 je tu zastúpená v pomere 34 %. 82 % ľudí používa internet denne (alebo takmer každý deň), 15 % prinajmenšom jedenkrát za deň. 62 % respondentov vo veku 16 - 74, využilo elektronické služby verejnej správy a inštitúcií aspoň raz za rok (Statistic of Lithuania, 2017).

Graf 7 Dôvody používania internetu v Litve, 2017.



Zdroj: Statistics of Lithuania, 2015.

Štatistika na grafike zobrazuje používanie internetu v Litve v roku 2017 podľa vekovej skupiny. Počas prieskumu sa zistilo, že 74 % internetových používateľov nad 55 rokov sa prihlasovalo na web denne (Statista, 2017) z akéhokoľvek zariadenia a viac než 90 % ľudí v tejto vekovej skupine vlastní mobilné telefóny (Statista, 2017).

Vzdelávanie seniorov partnerských krajín na poli IKT

Poľsko

Seniori majú k dispozícii množstvo ponúk na vzdelávanie, zlepšovanie a získavanie poznatkov v rôznych oblastiach. V súčasnosti pokrývajú celoživotnú edukáciu seniorov najmä Univerzity tretieho veku s cieľom prehľbovať u seniorov vedomosti, aktivovať ich intelektuálne, mentálne a fyzicky, ako aj rozprúdiť ich zvedavosť. V súčasnosti je ich v Poľsku okolo 400 a neustále vznikajú nové. Tieto inštitúcie fungujú pod rozličnými názvami, ako napríklad: Univerzita tretieho veku, Akadémia zlatého

veku, Celoživotná akadémia, Akadémia tretieho veku, Umelecká akadémia tretieho veku, Otvorená univerzita, Univerzita pre každý vek či Otvorená univerzita tretieho veku. Niektoré z nich sú napojené na Medzinárodnú federáciu univerzít tretieho veku, niektoré majú právny status Univerzity tretieho veku, ďalšie fungujú ako samostatné právnické osoby (Szarota, 2009, s. 83). Výučba prebieha systematicky počas semestra akademického roka vo forme prednášok alebo vo forme otvorených stretnutí. Hlavná aktivita je porozumieť učivu. Témy, ktoré študenti riešia, súvisia s gerontológiou, aktívnym starnutím vrátane participácie seniorov na spoločenskom a občianskom živote. Na týchto univerzitách sú popularizované veda a technika a organizátori taktiež podporujú kognitívne a fyzické aktivity účastníkov.

Široká škála aktivít

Základným štýlom výučby sú prednášky kombinované s diskusiou. Môžu byť monotematické, interdisciplinárne, v podobe praktického kurzu alebo ako forma úvodu do vednej či umeleckej disciplíny (Czerniawska, 2009, s. 101). V humanitných odboroch sa seniori taktiež môžu zamerať na kultúrne štúdiá, a tak získať vedomosti z oblasti filmu, literatúry, divadla, hudby, histórie a miestnych tradícií. Univerzity tiež ponúkajú výučbu jazykov a počítačové kurzy, na ktorých sa seniori naučia používať web a e-mail. Okrem toho je možné učiť sa právo, medicínu a ekológiu. Seniori môžu zväčšiť svoj dosah vedomostí v širokej škále aktivít a tém.

Metódy učenia

Na prednáškach často vyučujú lokálni učitelia alebo ľudia považovaní za elitu. Taktiež sú často organizované výlety, vychádzky a stretnutia. Trendy formálneho vzdelávania zahŕňajú praktické kurzy (cudzie jazyky). Počas niektorých školení zas seniori prichádzajú do kontaktu s novými modernými technológiami súvisiacimi s bežným životom. K dispozícii sú aj počítačové kurzy, či školenia umeleckej tvorby, podnikania a workshopy kreativity (Pikuła, s. 133).

Slovensko

Seniori sa na Slovensku vzdelávajú najmä prostredníctvom univerzít tretieho veku, kurzov organizovaných neziskovými organizáciami, súkromnými firmami, ale aj mestami či vyššími územnými celkami. Sústreďujú sa predovšetkým na aktívnych seniorov, ktorí sa zvyčajne združujú v spolkoch pod záštitou Jednoty dôchodcov Slovenska. Kurzy sa líšia na základe dopytu, ale aj ponuky, no vo všeobecnosti zahŕňajú vzdelávanie v oblasti IKT, rôzne zdravotné cvičenia, cudzie jazyky, domáce práce a podobne.

Vzdelávanie seniorov v oblasti IKT je na Slovensku realizované viacerými organizáciami v rôznych stupňoch verejného života. Prvé z nich sa uskutočňuje na inštitucionálnej úrovni, a to na základe akčného plánu Národného programu aktívneho starnutia na roky 2014 - 2020. Tá sa okrem iných oblastí dotýka aj rozvoja IKT v životoch starších ľudí ako indikátora aktívneho starnutia. Pre rozvoj IKT u seniorov a starších ľudí boli stanovené tieto ciele:

- vzdelávacie kurzy na rozvoj IKT s cieľom zamestnať ľudí nad 50 rokov,
- systematická podpora seniorov pri aktívnom využívaní informačných zdrojov (internet, e-government), ako aj zabezpečovanie pripravenosti seniorov na

ovládanie a využívanie moderných technológií s osobitným zameraním na ich využitie v ďalšom vzdelávaní,

- zlepšenie digitálnej gramotnosti pomocou zvyšovania povedomia, odbúravania strachu súvisiaceho s využívaním IKT. Podpora používania IKT v oblasti bankovníctva, mobilných telefónov,
- prístup k IKT technológiám v zariadeniach sociálnych služieb (internet a pod.),
- rozvoj IKT v súvislosti s humanizáciou sociálnych služieb,
- vzdelávanie v oblasti IKT pre starších ľudí pracujúcich v poľnohospodárstve (kurzy zamerané na aktuálne požiadavky trhu) (Národný program aktívneho starnutia SR, 2014).

Vzdelávanie seniorov pokrývajú aj univerzity tretieho veku (U3V), ktoré realizujú vysoké školy na základe vlastného uváženia. Nie všetky sa však venujú digitálnym technológiám či IKT, mnohé vyučujú programy súvisiace so zameraním ich študijných programov, no so zreteľom na záujmy seniorov a aj pozitívny a užitočný význam vzdelávania. U3V prebiehajú buď blokovo alebo sa seniori stretávajú pravidelne počas jedného roka popri prípade semestra. Časť výučby môžu tvoriť aj výlety a exkurzie. U3V je spoplatnená symbolickým poplatkom (od 30 - 120 eur za akademický rok). V závere dostanú seniori diplom a sú slávnostne promovani. Informačným technológiám sa venuje veľa univerzít, a to napríklad odborom digitálna gramotnosť, ktorá zahŕňa: sociálne siete, fotografia, videá, základy PC, tvorba webových stránok, MS Office, prenosné počítače, počítače v praxi, dokonca práca s operačným systémom Android, konkrétne na Slovenskej technickej univerzite, ďalej informatika, internet, práca s tabletom a mobilom sa učí napríklad na Žilinskej univerzite. Metódy a štýl výučby nie je verejne známy. Zo skúsenosti z našej U3V v Trnave, ale ide o kombináciu prednášok s workshopmi v závislosti od témy.

Na Slovensku funguje v rámci vzdelávania seniorov viacero súkromných i neziskových organizácií. Jednou z nich je organizácia AkSen, ktorá ako občianske združenie pripravuje pre seniorov kurzy cudzích jazykov, výtvarné dielne, tréning pamäte, no IKT sa v ich ponuke zatiaľ nenachádza. V hlavnom meste funguje aj nezisková organizácia Memory, ktorá sa venuje predchádzaniu ochorenia Alzheimer resp. trénuje ľudí starajúcich sa o seniorov s demenciou. Výhradne kurzom z odvetvia IKT sa venuje spoločnosť IT learning. Kurzy sú spoplatnené, nakoľko vzdelávanie v tejto oblasti spoločnosť živí. Kurzy pozostávajú z rôznych balíkov, ako napríklad základy práce s počítačom, základy internetu, Microsoft Office na rôznych úrovniach, YouTube marketing. Nevýhodou je, že kurzy prebiehajú iba v Bratislave. Spoločnosť T-Com realizuje pravidelne kurzy pre seniorov, na ktorých sa nezaoberajú iba počítačmi, ale aj ovládaním tabletu a smartfónu. *„Poznatky z kurzu môžem uplatniť aj pri práci s chytrým telefónom či tabletom. Keďže princípy ich ovládania na seba nadväzujú, dnes si vďaka tomu kedykoľvek viem pozrieť televíziu aj priamo na svojom tablete. Doba sa digitalizuje a rýchlo technologicky napreduje a pre nás starších je veľmi vítané, ak mladí dokážu najnovšie poznatky odovzdať aj nám a hlavne, keď to vedia podať vhodným spôsobom. Bolo vynikajúce, že lektori s nami sedeli v lavici a s osobným prístupom nám všetko vysvetľovali. Môžem len vysloviť obdiv k spoločnosti, že sa zaujíma aj o iné skupiny užívateľov ako sú tie primárne cieľové,”* prezradil jeden z účastníkov (Eduworld, 2017).

Seniori majú taktiež možnosť vzdelávania sa aj vďaka mestám, v ktorých žijú, a to v rámci programov na skvalitnenie života seniorov. Tieto kurzy poskytuje veľa menších i väčších miest, dokonca mestských častí a mnohé sa orientujú práve na rozvoj IKT. Sú financované z vlastného rozpočtu, ale aj z fondov EÚ, konkrétne z projektu Aktívni seniori, ktorý si každý žiadateľ môže obsahovo zamerať sám. Napríklad v meste Michalovce na východe Slovenska bol takýto projekt realizovaný v rokoch 2013 - 2015, no kvôli veľkému záujmu seniorov o kurzy v IKT plánuje mesto v projekte pokračovať. Súčasťou kurzu je Windows, Office, tlačiareň, email, internet, prenos dát na USB či mobil. „*Veľmi som sa potešila, keď som bola pozvaná do kurzu IKT pre seniorov. Ďakujem, že môžem byť súčasťou projektu, zúčastňovať sa školenia a získať nové poznatky. Vytvorili ste pre nás veľmi dobré podmienky v peknom prostredí...*“, prezradila jedna z účastníčok (Ciganocová, Machová, 2015. s.1). Niektoré mestá dokonca ponúkajú aj vzdelávanie v oblasti mobilných telefónov, ako je tomu v Stropkove. Vzdelávanie seniorov v oblasti IKT na základe lokálnych združení je ideálnym spôsobom, ako zasiahnuť čo najväčšiu cieľovú skupinu.

Spojené kráľovstvo

V celej Británii existuje množstvo príležitostí na online vzdelávanie i klasickú edukáciu pre seniorov nad 50 rokov. Väčšina edukačných programov je spoplatnená. Miestne podporné skupiny digitálnej komunity organizujú IKT kurzy, ktoré ponúkajú úvodný tréning v danej oblasti a informujú o ďalších možnostiach. Nanešťastie, IKT kurzy a školenia pre seniorov sú málo početné a vo veľa prípadoch nie sú na verejnosti veľmi dobre propagované, čo vedie k slabej účasti. Vo väčšine prípadov, organizátori pripravujú kurzy online alebo v komunitných centrách či na iných miestach. Výučba je organizovaná v zmysle individuálneho prístupu so žiakmi a zvyčajne aj s praktickým využitím počítača, smartfónu či tabletu.

Väčšina vzdelávacích aktivít v Anglicku je organizovaná na národnej úrovni, no veľa príležitostí ponúkajú aj na lokálnej a regionálnej úrovni. Seniori, ktorí majú záujem, sa môžu pripojiť na online platformu a učiť sa elektronicky. Takéto kurzy zastrešujú iniciatívy menované nižšie. Najznámejší organizátori kurzov pre seniorov sú:

- 50+ fóra,
- Univerzita tretieho veku,
- AGE UK,
- Univerzity ďalšieho vzdelávania,
- Národná kariérna služba,
- Otvorené učenie (Otvorená univerzita),
- Vládne agentúry (Learn Direct a UK Online Centres),
- Webové stránky ako Digital Unite, BBC, WebWise, Learn My Way, First Click a Alison,
- Projekt Care Online,
- Get Digital, Digital Unite (2010 - 2012).

Vyučovacia metóda

Výskum realizovaný v rôznych mestách v Spojenom kráľovstve ukázal, že seniori sa učia pomocou rôznych edukačných schém s cieľom naučiť sa IKT zručnostiam. Napríklad:

- samovýučba,
- medzigeneračné učenie,
- učenie vo dvojici, skupine,
- prednášky,
- priame učenie s lektorom (tvárou v tvár) v komunitných centrách a knižniciach,
- Learndirect,
- UK Online Centres,
- komunitné vyučovanie pre ľudí každého veku.

Veľa seniorov sa pri spoznávaní IKT spolieha aj na rodinu a priateľov (Sandhu, J., Damodaran, L., & Ramondt, L., 2013).

Úroveň participácie na kurzoch

Vo väčšine prípadov je účasť na týchto kurzoch nízka, a to z dôvodu slabej propagácie, možnosti prístupu na udalosť a nedostatku základných zručností v IKT. 9 % seniorov sa na kurzoch týkajúcich sa moderných technológií necíti dobre a sebedovetne, pretože majú len veľmi malú predstavu o ich fungovaní. 66 % seniorov v Spojenom kráľovstve nie je schopných hľadať si poznatky online, čo ich vylučuje zo získania informácií o vzdelávacích kurzoch, ktorých propagácia sa umiestňuje najmä na internete. 79 % seniorov sa na internete necíti bezpečne. Na základe britskej štúdie, ktorá sa realizovala medzi seniormi z IKT kurzov, rezonovali nasledovné dojmy. Veľa seniorov sa v procese učenia cítilo osamelé a potrebovali tútora, ktorý by bol neustále po ruke a vysvetľoval popripade ukazoval na názorných príkladoch, ako zariadenia a ich funkcie fungujú. Ďalším problémom bol jazyk lektorov, ktorému starší ľudia nerozumeli, čo sa týka vybraných názvov súvisiacich s technikou. To viedlo k neporozumeniu a neschopnosti udržiavať tempo so skupinou.

Seniori taktiež uviedli, že preferujú jednoduchý a ľahký štýl učenia, ktorý je pomalý a dá sa počas neho pravidelne opakovať prebrané učivo. Cena niektorých kurzov bola tiež považovaná za negatívny aspekt, najmä vtedy, ak kurz pozostával aj zo samovýučby. Niektorí seniori by si radi zopakovali kurz, aby si tak upevnili svoje vedomosti, no cena kurzu je prekážkou. Seniori mali taktiež problém s pamäťou, čo im bránilo zapamätať si poznatky a tiež sú na kurze pomalší.

V niektorých prípadoch boli seniori nespokojní s tým, že nie všetci majú rovnaké telefóny a operačné systémy, takže nemali všetci prístup k rovnakým funkciám. Vo veľa prípadoch vlastnili zariadenie, ktoré je staršie než to, čo používali na kurze, takže nemôžu uplatniť nadobudnuté vedomosti v praxi.

Inovácie

V Spojenom kráľovstve je najviac vzdelávacích príležitostí v IKT vo forme online kurzov.

AGE Concern Hampshire je excelentný príklad výučby seniorov v oblasti IKT. Je to charitatívna organizácia, ktorej cieľom je pomôcť seniorom zostať aktívnymi a získavať celoživotné vzdelávanie. Organizácia ponúka počítačové kurzy na rozličných miestach v Británii. Seniori sa tu učia ovládať počítač a jeho programy (Age Concern Hampshire).

ACE IT je iniciatíva, ktorá sa inšpirovala predošlou organizáciou a nachádza sa v Edinburhu. Program ponúka školenie na ovládanie počítača. Tútori sú taktiež prítomní online, vždy pripravení pomôcť komukoľvek, kto si chce zlepšiť IKT zručnosti (Ace It, Computer Training).

Technology in Later Life (TILL) je medzinárodný projekt, ktorý rozvíja používanie technológií dospelými ľuďmi nad 70 rokov žijúcich na vidieku a v dedinách. Projekt bol rozbehnutý v Kanade a v Spojenom kráľovstve (Age UK).

Learn My Way je webová stránka, ktorá ponúka online kurzy pre začiatočníkov s cieľom naučiť sa ovládať počítač, telefón či tablet. Seniori sa môžu naučiť základné zručnosti s týmito zariadeniami, základy internetu, bezpečnosť na webe, starostlivosť o zdravie pomocou webových stránok, správu financií na internete a tiež služby verejnej správy (People First, Computer Skills).

The Third Age Foundation organizuje kurzy pre ľudí nad 40 rokov, ktorí chcú poraziť starnutie. Spoločnosť sa venuje zlepšovaniu počítačových zručností s cieľom skvalitniť ich osobné a profesijné životy (ibid, odsek 4).

The Barclays Bank Digital Eagles program podporuje ľudí, ktorí chcú zlepšiť svoje počítačové a internetové zručnosti. Svoje aktivity realizujú v knižniciach, svojich pobočkách a miestnych komunitných centrách okolo celého Spojeného kráľovstva. Stretnutia sú interaktívne a sústreďujú sa hlavne na internetovú bezpečnosť, reklamu a podvody vo virtuálnom svete (ibid, odsek 7).

Open Age je charitatívna organizácia, ktorá sa sústreďuje na oblasť Londýna (Boroughs of Kensington & Chelsea and Westminster). Hlavným cieľom je pomôcť starším ľuďom udržiavať ich fyzické a mentálne zdravie, viesť ich k aktívnemu životnému štýlu a rozvíjať nové záujmy. V ponuke majú kurzy na počítač, iPad a tiež smartfón (ibid, odsek 8).

New Horizons je charitatívna organizácia, ktorá pripravuje počítačové kurzy pre začiatočníkov a pokročilých nad 50 rokov (ibid, odsek 9).

Net Worx je projekt, ktorého cieľom je naučiť londýnskych seniorov používať internet. Poskytujú bezplatné individuálne stretnutia v neformálnej atmosfére. Sústreďujú sa na nakupovanie cez internet, internet banking a tiež komunikáciu online (ibid, odsek 10).

Westminster Digital Champions je služba, ktorá pomáha k digitálnej inklúzii v danom okrese. Predmetom výučby sú najmä spravovanie online financií a bezpečnosť na internete. Okrem týchto možností je vo Veľkej Británii veľká ponuka ďalšieho množstva kurzov na národnej aj lokálnej úrovni (ibid, odsek 11).

Litva

Štát Litva pripravil niekoľko právnych základov na rozvoj celoživotného vzdelávania medzi obyvateľmi. Politika celoživotného vzdelávania funguje na základe funkčného práva a stratégií, ktoré si vymenujeme v nasledujúcich riadkoch.

Školský zákon (2011) stanovuje, že cieľom vzdelávania je zabezpečiť podmienky, ktoré jednotlivcom umožnia získať základy občianskej a politickej kultúry v zmysle demokratických tradícií a rozvíjať schopnosti a skúsenosti, potrebné na upevnenie kompetencií a vlastností občana Litvy a člena Európskej únie respektíve globálnej komunity ako aj multikultúrnej spoločnosti.

Národná stratégia vzdelávania na rok 2013-2022 (2013) zdôrazňuje také poslanie vzdelávania, ktorého cieľom je pomoc jednotlivcom pri získavaní odbornej kvalifikácie, ktorá je v súlade s modernou technológiou, kultúrou a individuálnymi schopnosťami. Stratégia zabezpečuje celoživotné vzdelávanie, ktoré uspokojuje kognitívne potreby, podporuje hľadanie nových kompetencií a kvalifikácií osožných pri kariérnom postupe jednotlivca a pri realizácii naplnenia zmysluplného života.

Stratégia celoživotného vzdelávania (2008), ktorej cieľom je predvídať a definovať oblasti rozvoja celoživotného vzdelávania a zabezpečiť opatrenia na realizáciu týchto cieľov s osobitným dôrazom na odbornú prípravu a ďalšie vzdelávanie dospelých.

V roku 2008 bolo na základe iniciatívy Európskej komisie a programu **Učenie dospelých: nikdy nie je neskoro sa vzdelávať (2008)** schválená Stratégia celoživotného vzdelávania, ktorá odzrkadľuje strategické priority dlhodobej rozvojovej stratégie litovského štátu. Pri tvorbe hospodárskej politiky kladie dôraz na zamestnateľnosť a investície do rastu ľudského kapitálu, rastu fyzickej, finančnej a sociálnej infraštruktúry, rozvoja vedy, technológií a inovácií a makroekonomickej stability krajiny. Stratégia celoživotného vzdelávania predpokladá, že rozvoj konkurencieschopného hospodárstva, vedomostnej spoločnosti a predchádzanie sociálnemu vylúčeniu predstavujú nielen potrebu získať nevyhnutnú kvalifikáciu pre potreby trhu práce, ale vytvárajú aj príležitosti na zlepšenie zručností a na požiadanie poskytujú odbornú prípravu alebo rekvalifikáciu. Kvalita personálu sa stáva čoraz dôležitejším kritériom na prijatie do zamestnania. Treba poznamenať, že v stratégii sa po prvýkrát zdôraznila ďalšia dôležitá funkcia vzdelávania dospelých - neformálne vzdelávanie dospelých, ktoré nie je odborné, ktoré je dôležité nielen pre účely zamestnania alebo hospodárskeho blahobytu, ale aj pre dosah sociálnej súdržnosti, aktívne občianstvo a blaho jednotlivcov (Žemaitaitytė, 2011, s. 322-329).

Zákon Litovskej republiky o neformálnom vzdelávaní dospelých a ďalšom vzdelávaní, ktorý vstúpil do platnosti v roku 2014, sa zameria na implementáciu právnych záruk na poskytnutie prirodzeného práva každého jednotlivca na celoživotný rozvoj osobnosti a vzdelávania. Zákon má taktiež pokrývať podporu zariadení, ktoré zabezpečujú získavanie vedomostí a zručností, zistenie nových definícií významu života, hľadanie nových životných výziev a cieľov, posilnenie odborných zručností spolu so skvalitnením voľnočasových aktivít a rozvoj aktívneho občianstva. Zákon presadzuje vzdelávanie dospelých na národnej a komunálnej úrovni, vytvára nové postavenie koordinátora vzdelávania dospelých v obciach a vytvára profesionálny štatút dospelého pedagóga-andragóga. Funkcia šírenia a poradenstva širokej verejnosti by mala nepochybne viesť k aktívnejšej účasti inštitúcií i jednotlivcov na organizovaní a poskytovaní neformálneho vzdelávania dospelých.

Aj keď nie všetko, čo bolo naplánované, bolo realizované v plnom rozsahu, bol v roku

2016 schválený **Program neformálneho vzdelávania dospelých a Program rozvoja ďalšieho vzdelávania** na obdobie rokov 2016 - 2023, s cieľom zabezpečiť kontinuitu procesu. Program poskytol základ pre vytváranie a rozvíjanie neformálneho vzdelávania dospelých a systém ďalšieho vzdelávania v Litve, ktorý je dostupný všetkým, teda je sociálne rovnocenný, a spája sociálne potreby jednotlivca s úspešným fungovaním v otvorenej občianskej spoločnosti a pracovným trhom. Treba poznamenať, že litovské strategické dokumenty upravujúce oblasť vzdelávania naďalej zdôrazňujú potrebu rozvoja systémov celoživotného vzdelávania, zvyšovanie dostupnosti príležitostí na vzdelávanie dospelých a podporu rozmanitosti celoživotného vzdelávania (Dromantienė, Žemaitaitytė, 2017).

V roku 2011 uskutočnila Agentúra pre sociálne informácie a vzdelávanie aplikovanú štúdiu o vzdelávaní dospelých, ktorá analyzovala účasť starších ľudí na vzdelávaní. Prieskumu sa zúčastnilo 479 seniorov. Údaje z prieskumu ukázali, že asi jedna pätina (21 %) starších osôb (55 - 74 rokov) sa za posledné tri roky zúčastnila žiadneho školenia, v ktorom sa snažili obohatiť svoje vedomosti a získať nové zručnosti (Socialines informacijos ir mokymu agentūra. *Taikomasis suaugusiųjų švietimo tyrimas*, 2011).

Zhrnutie

Vo všeobecnosti môžeme predpokladať, že používanie internetu alebo inteligentných telefónov medzi seniormi v partnerských krajinách stúpa, hoci nie rýchlo. Seniori dávajú prednosť klasickým médiám, ako je televízia, rozhlas alebo noviny. Na druhej strane existuje skupina aktívnych seniorov, ktorá sa nebojí skúšať a naučiť sa používať nové technológie. Môžeme tiež povedať, že seniori vedia ovládať počítač na lepšej úrovni než tie súvisiace smartfón.

Napriek tomu, že ceny smartfónov, počítačov a internetu klesajú, strach a slabá motivácia k ich používaniu je hlavnou príčinou nízkeho prenikania digitálnych technológií do života seniorov. Seniori používajú mobilné telefóny väčšinou na telefonovanie, odosielanie sms, hodiny alebo fotografovanie. Smartfóny sú pre nich zložité: majú ťažké ovládacie prvky, malé písmená a ich používateľské rozhranie je pre nich komplikované.

V tejto kapitole porovnávame údaje popisujúce digitalizáciu seniorov. Dáta pochádzajú zo štatistiky Pohľad na život starších ľudí v EÚ (Eurostat, 2017). Pozrieme sa na rozdiely medzi európskym priemerom a krajinami partnerov projektu.

Podiel starších ľudí vo veku nad 65 rokov v Európskej únii je 19,2 % a najbližšie k tomuto priemeru je Litva a Spojené kráľovstvo. Naopak najmladšie obyvateľstvo je na Slovensku.

- Litva: 19,0 %
- Poľsko: 16,0 %
- Slovensko: 14,4 %
- Spojené kráľovstvo: 17,9 %

Pokiaľ ide o očakávanú dĺžku života po dosiahnutí veku 65 rokov, žijú Európanky 21,2

rokov a muži 17,9 rokov. A čo krajiny nášho projektu? Vo všeobecnosti ženy žijú dlhšie ako muži a predlžovanie priemerného veku sa z našich štyroch krajín najvýraznejšie prejavuje v Spojenom kráľovstve. Samozrejme, počet dožitých rokov v plnom zdraví po 65-tke je nižší. Európsky priemer je 9,4 rokov (muži a ženy) po dosiahnutí veku 65 rokov.

Tabuľka 4 Očakávaná dĺžka života po dovŕšení 65 rokov v partnerských krajinách.

Krajina	Koľko rokov života možno očakávať po 65?		Koľko zdravých rokov života možno očakávať po 65?	
	Ženy	Muži	Ženy	Muži
Litva	19,2	14,1	5,5	5,0
Poľsko	20,1	15,7	8,4	7,6
Slovensko	18,8	15,0	3,8	4,1
Spojené kráľovstvo	20,8	18,6	10,4	10,2

Zdroj: založené na prieskume Eurostatu "Pohľad na život starších ľudí v EÚ" (2017).

Veľký spoločenský problém súčasnosti je socializácia starších ľudí, pretože veľa seniorov žije osamote, bez rodiny. IKT technológie by určite mohli pomôcť aspoň čiastočne vyriešiť tento problém. Priemerný počet seniorov, ktorí žijú v EÚ osamote, je 32,1 %. V Litve je to 45,9 %, v Poľsku len 28,2 %, na Slovensku 30,4 % a v Spojenom kráľovstve žije osamote 32,0 % seniorov. V minulosti deti vo všeobecnosti žili so svojimi rodičmi v multigeneračných domoch, ale dnes cestujú do zahraničia alebo do regiónov s väčším počtom pracovných príležitostí, takže seniori sú závislí od seba alebo od sociálnych služieb.

V 28 krajinách Európskej únie využíva 45 % seniorov internet aspoň raz týždenne. V Litve a Poľsku je len polovica ako priemer (23 %). Na Slovensku využíva internet 35 % seniorov a vo Veľkej Británii je to 73 % všetkých seniorov.

Vzdelávanie seniorov

Vo všetkých partnerských krajinách existujú rôzne formy vyššieho vzdelávania v oblasti IKT. Väčšina vzdelávacích aktivít sa uskutočňuje v rámci univerzít tretieho veku, ktoré pokrývajú rôzne študijné programy vrátane rozvoja zručností v oblasti IKT, ako je počítač a internet. Používanie smartfónu nie je takou bežnou témou, ako by mala byť. Okrem univerzít tretieho veku existuje široká škála aktivít pre seniorov na miestnej úrovni alebo z iniciatívy mimovládnych organizácií. Niektoré z nich sú bezplatné a niektoré sú platené. S cieľom pomôcť seniorom socializovať sa a začleniť sa do spoločnosti, vlády jednotlivých krajín rozvíjajú mnoho aktivít pre vyššie vzdelanie charakterizované rôznymi dlhodobými plánmi na pomoc starším ľuďom začleniť sa do digitálnej spoločnosti.

Môžeme konštatovať, že vzdelávanie v oblasti IKT v populácii seniorov je potrebné. Existuje len malé množstvo starších ľudí, ktorí vedia ovládať dotykový telefón a používať internet. Tieto vedomosti by mohli v mnohých ohľadoch zvýšiť kvalitu a pohodlie života seniorov, najmä v komunikácii so zvyškom sveta a starostlivosť o také veci ako nakupovanie, bankovníctvo a podobne.

Kapitola II. Účinnosť geolokačných hier ako metódy vzdelávania – výskum realizovaný v rámci projektu LoGaSET

Účinnosť geolokačných hier ako metódy vzdelávania – výskum realizovaný v rámci projektu LoGaSET

Vzdelávanie seniorov je neustále rozvíjajúcou sa oblasťou pedagogiky, rovnako ako aj výskum v tejto oblasti (Wandke, Sengpiel, Sönksen, 2012, Hernández-Encuentra, Pousada, Gómez-Zúñiga, 2009, Pangbourne, Aditjandra, Nelson 2011, Bjering, Curry, Maeder 2014). Odborná verejnosť však poukazuje na potrebu ďalšieho skúmania, najmä kvôli nárastu záujmu o túto oblasť vzdelávania, ako aj neustále prebiehajúcim sociálnym a civilizačným zmenám. Tieto výskumy sa zriedkavo vykonávajú ako experimenty. Štúdie zamerané na vzdelávanie využívajúce experimentálny výskum zostávajú v súčasnosti, v poľskej či slovenskej pedagogike, nepovšimnuté.

Projekt LoGaSET je založený na koncepte edutainmentu - spojenia učenia s prvkami zábavy. Edutainment je jednou z najefektívnejších metód vzdelávania, získavania zručností a formovania sociálnych vzťahov. Efektivita tejto metódy je vo veľkej miere založená na základe neformálneho vzdelávania. Vzdelávací obsah je zvyčajne skrytý, nie je prvoradý, tak aby bol pre recipienta zaujímavým. Ten si mnohokrát neuvedomuje, že sa učí, získava nové vedomosti alebo rozvíja svoje zručnosti (Richardson, Jasmine, Hancock, Tellier, 2014). Princípom edutainmentu (spolu s využitím geolokačných hier ako súčasti vzdelávania) je spopularizovať vzdelávanie (Tsai, Wen, Chang, Kang 2014; Ebner, Holzinger 2007; Inclezan 2013; Michael, Chen 2006). Na potvrdenie účinnosti tejto metódy však existuje len zopár výskumov. Za mimoriadne dôležité sa považuje fakt, že geolokačná hra ako metóda vzdelávania, je predovšetkým zameraná na mladých študentov a nevyužíva sa na výučbu IKT (informačných a komunikačných technológií). Predbežný výskum pre potreby tohto projektu, bol prvou štúdiou zameranou na využívanie geolokačnej hry pri výučbe seniorov, s využitím praktických zručností spojených s IKT (Jurczyk-Romanowska, Gulanowski, Marcinkiewicz, 2014). Okrem toho sa zvyšuje záujem seniorov o hranie počítačových hier (De Schutter, 2011; De Schutter 2012; Gerling, Livingston, Nacke, Mandryk 2012).

Základnou myšlienkou projektu LoGaSET bolo vytvoriť kurz pre seniorov a naučiť ich na ňom pracovať so smartfónmi. Tento kurz bol realizovaný dvoma metódami: lineárnou výučbou v triede a prostredníctvom edutainmentu s využitím herných prvkov. Pre potreby tohto projektu prijali lektori nasledovné charakteristiky výučby: (1) Geolokačná hra – zahŕňa prvky ako: podmienky výhry (tzn. jasne definované podmienky víťazstva); cieľ (tzn. čo musí hráč dosiahnuť na to, aby vyhral); dej (tzn. jasne definovaný priebeh hry, ktorý hráč absolvuje); prekážky (tzn. všetky bariéry, ktoré musí hráč prekonať na to, aby dosiahol cieľ - zahŕňa súťaživosť, ktorá prináša radosť z hry); pravidlá (tzn. rôzne podmienky, ktoré musia hráči počas hry rešpektovať, ale vďaka ktorým získajú väčšiu radosť z víťazstva) (Tkaczyk, 2012, p. 102). Tento typ hry sa odohráva vonku. (2) Metóda výučby lineárnou formou je organizovaná v skupinách v priestoroch učebne. Každá skupina je zložená zo študentov rozličných vekových kategórií s podobnou úrovňou gramotnosti. Zameriava sa na

poskytnutie určitých vedomostí, zručností a návykov založených na základe učebných plánov vymedzených na rozličné témy. Súčasne je každý z týchto učebných plánov rozdelený na osobitné časti, a tie sa vyučujú na jednotlivých vyučovacích hodinách. Vyučovacie hodiny zamerané na rozličné témy sa konajú podľa pevne stanoveného časového harmonogramu, denne alebo v rozstupe krátkych časových intervalov. (Okoň, 1965, p. 168). Metóda geolokačnej hry bola označovaná ako inovatívna metóda, pričom metóda výučby lineárnou formou sa považuje za tradičnú.

S cieľom systematicky odlišiť obe metódy výskumu tohto projektu, bola vytvorená nasledovná tabuľka:

Tabuľka 5 Rozdiely medzi tradičnou a inovatívnou metódou.

Inovatívna metóda (geolokačná hra)	Tradičná metóda (lineárna výučba)
možnosť výhry	chýba výhra a prehra
prekážky (účelové rozptýlenia)	odstránenie rozptýlení
pravidlá hry	štandardné pravidlá správania sa na hodine
príbeh hry (výučba prebieha podľa vopred pripraveného plánu hry)	výklad (výučba prebiehala podľa vopred pripraveného plánu)
výučba prebiehajúca vonku	výučba prebiehajúca v učebni
centrom vzdelávania sú účastníci (študenti). Učiteľ je len sprostredkovateľ (Malewski 2006; Dębska 2010)	vo vzdelávacom procese má hlavný priestor lektor.(Malewski 2006)
program a edukačný cieľ – tajný a skrytý	didaktika – zjavná a výrazná
študent/ účastník vstupuje do roly na základe príbehu hry	študent/ účastník vstupuje do sociálnych rolí

Zdroj: vlastný výskum založený na práci Malewskeho 2006, Dębskej 2010.

Na základe už vyššie spomenutých konceptov, výskumníci navrhli projekt pozostávajúci z dvoch kurzov, zložených z rovnakých tém, zameraných na výučbu rovnakých zručností na základe tých istých učebných materiálov realizovaných súčasne, pozostávajúcich z rovnakého počtu študentov v rovnakom časovom intervale, vyučované rovnakým počtom

pedagógov, ale na základe využívania dvoch rozličných vzdelávacích metód. Prvý kurz bol označený za tradičný kurz (na základe metódy učenia lineárnou formou), druhý bol označený ako inovatívny kurz (využíval metódy geolokačnej hry).

Projekt pozostával z piatich častí:

1. Príprava - počas ktorej výskumníci vytvorili scenáre hier a potrebné prílohy, ako aj školenia výskumníkov, pedagógov a pozorovateľov zo všetkých partnerských organizácií.
2. Pilotná štúdia - počas ktorej boli testované obe vyučovacie metódy a vykonali sa potrebné opravy scenárov a príloh.
3. Štúdia - počas ktorej sa uskutočnili tradičné a inovatívne kurzy, ako aj výskum, ktorý overuje účinnosť oboch metód.
4. Hodnotenie - počas ktorého sa analyzovali výsledky štúdie. Jedným z výsledkov je aj táto publikácia.
5. Šírenie záverov a metodológie projektu. Táto fáza nastane až po dokončení práce tejto publikácie. Keďže sa šírenie uskutoční v budúcnosti, autori len popíšu ďalšiu fázu projektu.

V tejto časti publikácie autori opisujú po sebe nasledujúce fázy projektu. Prezentujú tak aj závery z vykonaného výskumu. V zhrnutí kapitoly sa nachádza zoznam tipov pre budúcich pedagógov, ktorý bol vytvorený na základe skúseností už zo realizovaných kurzov: tradičného a geolokačného kurzu.

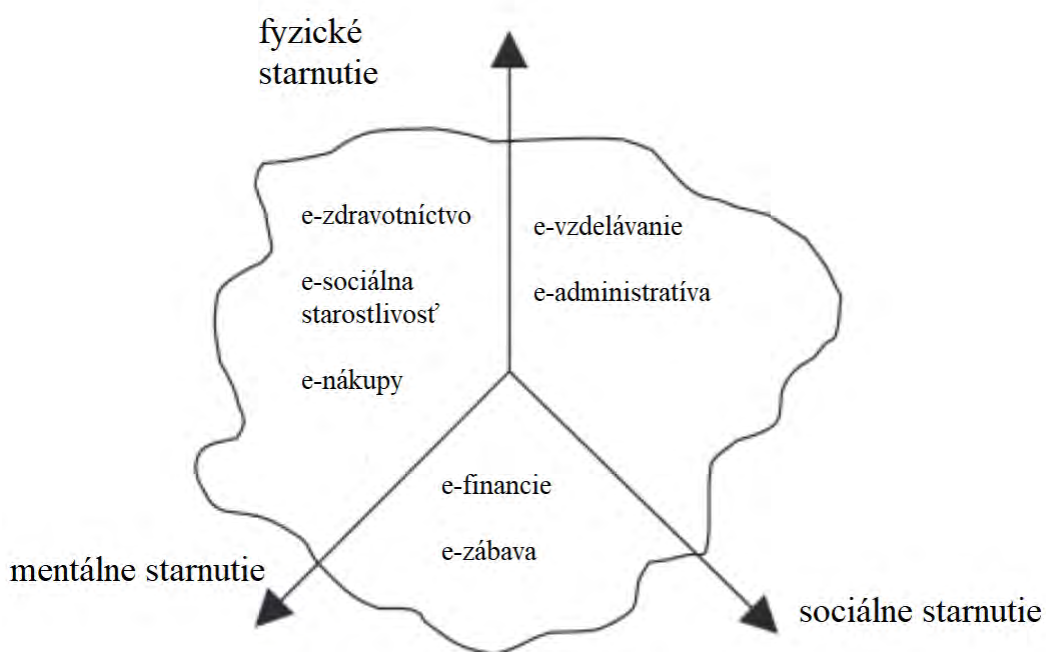
Prípravná fáza

Prípravná fáza projektu LoGaSET sa uskutočnila v čase od: 01.11.2017 – 28.02.2018. Najdôležitejším cieľom tejto časti projektu bolo vytvoriť didaktiku k pilotnému kurzu pre seniorov, ktorí sa chceli naučiť používať svoje smartfóny. Cieľom tohto projektu bolo porovnať dve vyučovacie metódy: tradičnú (lineárnu výučbu) a inovatívnu (s využitím geolokačných hier). Treba však zdôrazniť, že vytvoriť geolokačné hry v štýle edutainmentu pre výučbu IKT bola najväčšia výzva, a to najmä pre nedostatok príkladov vzdelávania zameraného pre seniorov. Geolokačné hry postupne nabierajú na svojej popularite: spája sa v nich zábava, vzdelávanie a spoločenská interakcia. Táto metóda sa predtým zameriavala na mladých študentov, čo úzko súvisí so zdravotným stavom študentov, ktorý je vo väčšine prípadov lepší než u seniorov. Navrhnuť hry pre osoby staršie ako 65 rokov bolo náročné a musel sa zohľadniť celý rad sociálnych, psychologických a fyzických faktorov, ktoré by mohli potenciálne spôsobiť prekážky vo výučbe. Preto bolo dôležité mnohonásobné testovanie navrhovaných vzdelávacích aktivít a ich následná úprava. Aj to bolo dôvodom, prečo boli do projektu prizvaní výskumní pracovníci z rôznych oblastí, akými sú pedagogika (andragogika), psychológia alebo vedy zamerané na fyzické zdravie človeka.

Taktiež to bol dôvod pre striktný výber vhodných dobrovoľníkov, ktorí neskôr spolupracovali so seniormi ako lektori a pozorovatelia.

Diskusia k pilotnému projektu sa konala na prvom partnerskom stretnutí, ktoré sa konalo v čase 4.- 5. decembra 2017 vo Vroclave. Výsledkom tohto stretnutia bolo, že poľskí výskumníci prevzali zodpovednosť za tvorbu didaktiky obidvoch metód na vyučovanie aplikácií zvolených partnermi. Tematický rozsah sa zakladal na schéme Ewy Frąckiewicz: Tri dimenzie starnutia a možnosti využitia nových technológií (Frąckiewicz, 2009, s. 41). Výskumníci nezabudli zohľadniť európsky charakter štúdie, ktorú Ewa Frąckiewicz uskutočnila ako Summer Fellowship programme, ktorý bol súčasťou grantu Natolinského európskeho centra. Dimenzie starnutia a možnosti využitia nových technológií navrhnuté Ewou Frąckiewicz sú primerané súčasnej situácii poľských seniorov, ktorí boli cieľovou skupinou recipientov a taktiež prezentujú aj európsky prímer.

Graf 8 Tri dimenzie starnutia a možnosti využitia nových technológií.



Zdroj: Frąckiewicz, 2009, s. 41.

Ďalšou fázou pri navrhovaní kurzu bolo vytvorenie prieskumu medzi seniormi. Cieľom bolo vybrať oblasti, ktoré im robia v každodennom živote problém v prístupe k virtuálnemu svetu, a tým spôsobujú ich vylúčenie z tejto oblasti. Na základe vykonaného prieskumu bol vytvorený zoznam aplikácií pre smartfóny, ktoré by im vyhovovali a radi ich používali. Samozrejme boli zohľadnené len bezplatné aplikácie s jazykom danej krajiny:

- Google Play/AppStore
- QR Skener
- Kamera

- Diktafón
- WhatsApp
- Google Mapy
- CP.sk
- Google Prekladač
- Trip Advisor

Výučba seniorov k používaniu týchto aplikácií sa stala didaktickým cieľom kurzu. Každá trieda sa učila rovnakej aplikácii, jedinou výnimkou bola aplikácia – Google Mapy, ktorej zložitosť vyžadovala, aby sa jej venovali dve vyučovacie lekcie: prvá lekcija plánovala trasy a objavovala základné funkcie aplikácie, pričom druhá lekcija sa zameriavala na plánovanie trasy pre verejnú prepravu. V slovenskom prípade bola druhá lekcija nahradená aplikáciou CP.sk, nakoľko slovenské Google Mapy zatiaľ neobsahujú MHD všetkých miest. Posledná vyučovacia hodina kurzu bola venovaná opakovaniu a konsolidácii nadobudnutých zručností.

Ďalšou dôležitou úlohou bolo realizovanie školení pre pedagógov. Výučba v podobe pedagogického experimentu si vyžadovala účasť mnohých dobrovoľníkov, ktorí nielen disponujú kompetenciami na prácu so staršími ľuďmi, ale aj vedomosťami o didaktike a gamifikácii. Z tohto dôvodu všetky partnerské organizácie museli pre svojich pedagógov uskutočniť tento typ špeciálneho školenia. Školenie bolo zamerané na nasledovné témy:

- Vzdelávanie dospelých,
- Fyzické zdravie starších osôb,
- Didaktická efektívneho učenia,
- Hra ako edukačná metóda výučby seniorov,
- Dizajn hier pre staršie osoby,
- Rola observera v kvantitatívnom výskume. Sleduje úspechy seniorov používajúcich aplikácie.

Poľskí partneri (Pro Scientia Publica), partneri zo Slovenska (Univerzita Sv. Cyrila a Metoda v Trnave) a Litvy (Mykolo Romeiro University) mali neobmedzený prístup k ľudským zdrojom. Partneri z Veľkej Británie (Kairos Europe) mali svoje zdroje oveľa viac obmedzené, čo súvisí s faktom, že ide o súkromnú spoločnosť bez univerzitných väzieb, ale naopak s veľkými skúsenosťami v oblasti vzdelávania dospelých. Prvé testovanie, na ktorom sa zúčastnili zástupcovia všetkých partnerov zapojených do projektu, sa v rámci pilotnej fázy uskutočnilo v Londýne, v spoločnosti Kairos Europe. Preto sa partneri rozhodli, že nie je potrebné do organizácie Kairos zapojiť množstvo pedagógov, ktoré je porovnateľné s počtom v iných partnerských organizáciách. Nakoniec však bolo do kurzov zapojených 64 pedagógov a observerov, a 12 vedeckých pracovníkov na vedenie kurzov, ktorí sú uvedené v tabuľke 6.

Tabuľka 6 Počet výskumníkov, pedagógov a výskumných pracovníkov zapojených do projektu LoGaSET.

	Poľsko	Litva	Slovensko	Veľká Británia
Výskumní pracovníci	5	3	2	2
Učitelia a výskumníci	18	17	26	3

Zdroj: vlastný výskum

Počas prípravnej fázy navrhli výskumníci z Poľska prvú verziu didaktiky pre tradičné hry a hravé kurzy na používanie smartfónov pre seniorov, ktoré boli testované počas prvej pilotnej fázy v Londýne.

Pilotná fáza

Pilotná fáza projektu LoGaSET sa konala od 01.03.2018 do 31.05.2018. Hlavnou úlohou partnerov počas tejto fázy bolo:

- Preložiť scenáre hier a didaktiku lekcií do národných jazykov,
- prispôbiť mapy a pravidlá hier na podmienky každého mesta,
- testovanie hier v každom z miest,
- testovanie výskumných nástrojov používaných na pozorovanie kurzov.

Prvé testovanie herných scenárov sa uskutočnilo počas stretnutia partnerov v Londýne 22. a 23. marca 2018. Zástupcovia Kairos Europe zorganizovali testovanie hier predstaviteľmi ostatných partnerských krajín. Táto pilotná fáza bola základom pre potrebné opravy v scenároch. Bol to najmä prípad aplikácií WhatsApp a TripAdvisor. V prvom prípade bola hra pôvodne založená na vytváraní malých makiet, avšak ukázalo, že účastníci sa príliš zameriavajú na estetický aspekt a hra nevytvára potrebu komunikácie cez WhatsApp s ostatnými hráčmi. Z tohto dôvodu boli makety nahradené jednoduchými náčrtmi. V prípade TripAdvisoru sa ukázalo, že herná mechanika je pre účastníkov príliš komplikovaná, pretože mali napláňovať výlet pre náhodne zvolenú a podrobne charakterizovanú fiktívnu postavu. Preto bola hlavná pointa hier zjednodušená a v ďalšej verzii hry mali seniori navrhnúť cestu pre seba. Každý z týchto scenárov bol podrobne prediskutovaný s účastníkmi - následne sa vykonalo niekoľko malých opráv, ktoré boli zamerané hlavne na zjednodušenie scenárov. Po stretnutí v Londýne vykonal poľský tím všetky potrebné opravy didaktiky a scenárov a ďalší partneri ich pridali do príslušných jazykových mutácií. Partner zo Slovenska navyše navrhol špeciálnu aplikáciu, ktorá mala zjednodušiť pozorovanie a výskum (stopky a zoznam účastníkov). Aplikácia fungovala dobre počas tradičných kurzov, ale jej používanie pri geolokačných hrách bolo dosť ťažké. Partneri sa nakoniec rozhodli vykonávať pozorovania tradičným spôsobom, zapisujúc si údaje do tabuliek ručne.

Ako prví uskutočnili pilotnú fázu so seniormi vedci z Poľska a Litvy. V Poľsku sa pilotný kurz uskutočnil 9. až 20. apríla 2018 vo Vroclave. Zúčastnilo sa ho 14 seniorov (7 osôb v klasickom kurze, 7 osôb v inovatívnom kurze) vo veku 63 až 79 rokov. V Litve sa pilotný kurz uskutočnil v dňoch 9. až 30. apríla 2018 vo Vilniuse a zúčastnilo sa ho 26 seniorov (15

osôb v klasickom kurze, 12 osôb v inovatívnom kurze) vo veku 64-78 rokov. Ako posledný realizoval pilotný kurz partner zo Slovenska, kde bol realizovaný v Trnave v dňoch 28. až 31. mája 2018. Zúčastnilo sa ho 12 seniorov (6 osôb v klasickom kurze, 6 osôb v inovatívnom kurze), vo veku od 63 do 78 rokov. Partneri na základe pozorovania poslali svoje pripomienky tvorcom didaktiky, čo umožnilo aktualizovať obsah a pripraviť konečnú verziu scenárov pred hlavnou fázou výskumu.

Tabuľka 7 Porovnávanie prvej fázy v partnerských organizáciách.

	Veľká Británia	Poľsko	Litva	Slovensko
Dátum	22.-23.3.2018	9.-20.4.2018	9.-30.4.2018	28.-31.5.2018
Mesto	Londýn	Wrocław	Vilnius	Trnava
Počet zúčastnených	10(partnerov)	14 (seniorov)	27 (seniorov)	12 (seniorov)

Zdroj: vlastný výskum.

Najdôležitejším záverom po uskutočnení pilotnej fázy v štyroch krajinách bol fakt, že scenáre nepotrebujú veľké opravy. Mechanika hry bola dostatočne flexibilná, aby sa ľahko prispôbila podmienkam každého miesta. Okrem toho, sa vzdelávanie pedagógov uskutočňovalo v rôznych krajinách s dobrovoľníkmi v zhruba tom istom veku, ale s rôznymi sociálnymi, kultúrnymi a vzdelávacími skúsenosťami. Avšak v každej krajine sa školenie stretlo s veľkým nadšením. Ďalším záverom bolo, že seniori, ktorí sa učili pomocou geolokačných hier, zvládli záverečné kontrolné úlohy oveľa rýchlejšie, ako seniori, ktorí sa učili pomocou klasickej lineárnej metódy. Neočakávaným výsledkom uskutočnenej pilotnej fázy bolo rozširovanie veľmi pozitívneho názoru na projekt medzi staršími - veľa seniorov sa obracalo na výskumných pracovníkov a vyjadrilo svoju ochotu zúčastniť sa na kurzoch, a to ešte pred tým, ako sa začal nábor účastníkov pre hlavnú fázu. To viedlo k prijatiu väčšieho počtu účastníkov v Poľsku a na Slovensku do hlavnej fázy projektu. Okrem toho, ako už bolo spomenuté, výskumníci potrebovali zjednodušiť spôsob zhromažďovania výskumných dát, keďže aplikácia nebola v rámci hernej metódy dostatočne efektívna.

Hlavná fáza

Hlavná fáza projektu LoGaSET sa uskutočnila od 1. júna 2018 do 31. novembra 2018. Základné úlohy partnerov boli:

- Preklad finálnych verzií scenárov do jazykov príslušnej partnerskej organizácie.
- Výučba tradičného kurzu (lineárna metóda) a inovatívneho kurzu (využitie geolokačných hier) ako učebného experimentu.
- Zhromažďovanie údajov umožňujúcich posúdiť efektivitu jednotlivých učebných metód.

Hneď po ukončení pilotnej fázy boli scenáre upravené a v Poľsku sa začala výučba kurzov hlavnej fázy, ktorých vedľajším cieľom bolo testovanie výskumných metód klasickej výučby

a hier. Hlavná fáza experimentu sa v Poľsku konala od 4. do 15. júna 2018 vo Vroclave. Zúčastnilo sa jej 32 účastníkov (16 sa učilo tradičnou metódou, 16 inovatívnou), vo veku 65-76 rokov. Pred začiatkom výučby prešiel každý senior testom, v ktorom sme zisťovali úroveň digitálnych zručností so smartfónom (tzv. pretest). Po skončení celého kurzu vyplňovali účastníci tzv. post-test, ktorý nám umožnil vidieť a porovnať zmeny v ich zručnostiach v ovládaní smartfónu. Po skončení jednotlivých kurzov boli účastníci vyzvaní k tomu, aby v dotazníku ohodnotili spokojnosť s kurzom a zúčastnili sa focus group interview.

Na základe uskutočnenia hlavnej fázy kurzov v Poľsku, sa partneri projektu rozhodli, že navrhnuté a neskôr zdokonalené nástroje výskumu sú primerané a efektívne na komparáciu efektivity oboch metód. To znamená, že nie je potrebné vykonať ďalšie opatrenia a ostatní partneri môžu vo svojich krajinách spustiť kurzy.

Závery získané z kurzov v Poľsku boli predložené všetkým partnerom, ktorí sa zišli vo Vilniuse 25. a 26. augusta 2018. Výskumníci sa rozhodli pre podrobný priebeh vzdelávacieho experimentu a podmienok, ktoré musia vo svojich krajinách splniť:

- Náhodné rozdelenie účastníkov do dvoch vzdelávacích skupín;
- Vedenie oboch kurzov v rovnakom čase, kvôli minimalizácii vplyvu času a dennej doby na efektivitu učenia;
- Priebeh kurzov v krátkom časovom intervale – uprednostňované je vykonávať kurzy denne;
- Účasť rovnakého počtu výskumníkov, lektorov, observerov kurzov – uprednostňované 1 výskumník, 2 lektori a 2 observeri pre jednu skupinu študentov;
- Jednoznačné rozdelenie úloh počas kurzu – výskumný pracovník dohliada na experiment, lektori vedú výučbu alebo hru a odpovedajú na otázky účastníkov, výskumníci len pozorujú. Seniori musia vedieť, že sa výskumníkov nemajú nič pýtať;
- Seniori nesmú meniť kurz v procese výučby (zmena kurzu z tradičnej do gamifikovanej výučby a naopak);
- Lektori sa počas kurzu držia učebného plánu. Žiadne zmeny vyplývajúce zo skupinových interakcií nie sú povolené;
- V inovatívnom kurze nie je dovolené lektorom prednášať pred začiatkom hry – seniori dostali inštrukcie a na základe nich riešili úlohy;
- V oboch skupinách dostávajú seniori rovnaké inštrukcie na používanie aplikácií (priložené v učebnom pláne);
- V edutainmente boli seniori oceňovaní smajlíkmi (lepky). Tie dostávali po úspešnom ukončení hry. Po každej ukončenej hre lektori zráтали smajlíky - individuálne pre každého účastníka zvlášť, ako aj za celý tím. Každá hra končila oznámením výsledkov hry;
- Opakovanie vedomostí bolo veľmi dôležitou úlohou. Po každej skončenej výučbe si (platné pre oba kurzy) si seniori spravili kontrolnú úlohu z predošlého dňa. Všetci seniori dostali rovnakú úlohu a vykonávali ju samostatne.

Po stretnutí vo Vilniuse začali ostatní partneri vykonávať hlavnú fázu vo svojich krajinách. Kurzy v Trnave, Vilniuse a Londýne sa uskutočnili takmer súčasne. V Litve kurz prebiehal od 24. septembra do 5. októbra 2018. Zúčastnilo sa ho 22 účastníkov (11 v tradičnom, 11 v inovatívnom), vo veku 60-80 rokov. Na Slovensku sa kurz konal v čase od 15. októbra do 26. októbra 2018, pričom sa ho zúčastnilo 21 účastníkov vo veku od 65-78 rokov. Vo Veľkej

Británii sa kurz konal od 15. októbra do 16. novembra 2018. Zúčastnilo sa ho 15 účastníkov vo veku od 64-85 rokov. Celkovo sa riadnej fázy projektu zúčastnilo 90 seniorov, 45 sa učilo tradičnou metódou (lineárna výučba) a 45 inovatívnou metódou (geolokačná hra).

Tabuľka 8 Prehľad kurzov počas hlavnej fázy vo všetkých partnerských krajinách.

	Veľká Británia	Poľsko	Litva	Slovensko
Dátum	15.10.- 16.11.2018	4.-15.6.2018	24.9.- 15.10.2018	15.- 26.10.2018
Mesto	Londýn	Vroclav	Vilnius	Trnava
Počet účastníkov	15 (seniorov)	32 (seniorov)	22 (seniorov)	21 (seniorov)

Zdroj: vlastný výskum.

Kurzy prebehli bez akýchkoľvek problémov, každý účastník mal veľmi dobrú dochádzku a s radosťou sa zúčastňovali výučby aj hier. Post-testy ukázali, že si účastníci osvojili potrebné zručnosti pre prácu so smartfónom a iba zopár úloh zostalo nevyriešených. Tento výsledok je hodnotený pozitívne, najmä vzhľadom na skutočnosť, že väčšina seniorov na začiatku kurzu vedela iba telefonovať a boli tu dokonca takí, ktorí držali smartfón v ruke po prvýkrát. Aj preto sa dajú považovať obe metódy za efektívne. Metódy sa však líšili z hľadiska tempa riešenia úloh počas poslednej (hodnotiacej) hry a výučby. Seniori, ktorí sa zúčastnili na kurze vyučovanom pomocou edutainmentu, vyriešili takmer dvojnásobne viac úloh ako seniori vyučovaní lineárnou metódou¹.

Po skončení kurzov začali výskumníci, lektori a partnerské organizácie pracovať na hodnotiacej fáze ako súčasť vzdelávacieho experimentu.

Hodnotiaca fáza

Hodnotiaca fáza projektu LoGaSET sa uskutočnila od 1.decembra 2018-31. januára 2019. Hlavnými úlohami partnerov počas tejto fázy boli:

- Zhrnutie prebiehajúcich kurzov;
- Príprava príručky pre lektorov pracujúcich so staršími osobami v oblasti používania smartfónov (založená na učebných plánoch testovaných v riadnej fáze oboch výučieb) v rodnom jazyku partnerov projektu;
- Školenie predstaviteľov miestnych mimovládnych organizácií v oblasti vzdelávacích metód starších osôb pri používaní smartfónov, v oboch metódach vzdelávania.

¹ Z dôvodu vytvorenia tejto príručky ako príručky pre čitateľov, ktorí sa zaujímajú o vzdelávanie seniorov v oblasti využívania smartfónov, sú podrobné diskusie o ukazovateľoch, premenných a výpočte výsledkov vynechané. Pre viac informácií navštívte adresu projektu: www.logaset.eu, kde sú zverejnené podrobné výsledky tohto výskumu.

Posledné hodnotiace stretnutie sa konalo v Trnave od 6. a 7. decembra 2018. Rozoberali sa prvé závery vykonaných kurzov a zhromaždila sa potrebná dokumentácia vykonaného výskumu.

Nižšie uvádzame hodnotiace dotazníky vyplnené účastníkmi na konci oboch kurzov riadnej fázy tohto projektu.

Hodnotenie projektu LoGaSET

Hlavným výskumným cieľom projektu LoGaSET bolo verifikovať účinnosť oboch vzdelávacích metód využitých počas konania kurzu. Aj preto boli účastníci kurzu požiadaní o ozrejenie ich digitálnych zručností týkajúcich sa smartfónu. Deklarované zručnosti seniorov boli overené aj počas rozhovoru, ktorý sa uskutočnil počas prijímacieho konania, kedy boli seniori vyzvaní vykonať niekoľko operácií na svojom smartfóne. Výskumníci tak zistili, že väčšina ľudí, ktorí sa zapojili do projektu boli schopní telefonovať, čítať a odosielať SMS. Osoby, ktoré ešte nikdy predtým nepoužili dotykový displej, sa taktiež zúčastnili projektu a do konca kurzu nadobudli jednotlivé zručnosti. Osoby, ktoré dotykové telefóny používať vedeli, boli v minoritnej prevahe.

Celkový počet zúčastnených seniorov bol 90 (v rámci všetkých krajín). Účastníci boli rozdelení do dvoch skupín, v ktorých vzdelávanie absolvovali počas dvoch rozličných metód (1) kontrolnej skupiny, ktorá absolvovala tradičný kurz (lineárnou výučbou) a (2) experimentálnej skupiny, ktorá využila prvky inovatívnej metódy (geolokačné hry). Vzhľadom na fakt, že táto príručka je sprievodcom pre čitateľov, ktorí sa zaujímajú o oblasť vzdelávania seniorov so smartfónmi, ako aj prezentácia vzdelávacieho experimentu všetkých štyroch partnerských krajín, sa v ďalšej analýze autori sústredia na porovnávanie kurzov v rôznych krajinách. Hlavným cieľom je prezentácia a diskusia o rozdieloch vnímania kurzu vo všetkých partnerských krajinách. Za rovnako dôležité sa považuje aj prezentácia podobností pri vedení kurzov v rôznorodom spoločenskom a kultúrnom prostredí, ktoré vedú k záveru, že navrhované učebné metódy môžu byť použité v rôznych krajinách a môžu byť prispôbené rôznym mestám, čo je tiež flexibilné. Aj preto autori porovnávajú partnerské krajiny na základe získania štatistických údajov. Vo výskume sa však brali do úvahy aj iné faktory, akými sú: použitá metóda (tradičná a inovatívna), pohlavie (mužské a ženské), veková kategória (účastníci boli rozdelení podľa mediánu na dve skupiny: mladší a starší seniori). Korelácie medzi týmito faktormi boli prezentované vo všetkých situáciách, kedy boli výsledky na hranici alebo štatisticky značné. Základnou metódou použitou v analýze je analýza rozptylu s využitím Pearsonov Chí kvadrát testu dobrej zhody, a v prípade menších skupín - Fisherovho presného testu. Použité nástroje sú uvedené v popisoch tabuliek.

Očakávania seniorov od kurzov

V hodnotiacom dotazníku boli účastníci vyzvaní k tomu, aby uviedli svoje očakávania dojmy z kurzu. Odpovede boli projektívneho charakteru, pretože až po skončení kurzu boli seniori vyzvaní na zodpovedanie tejto otázky. Seniori mali nasledovné motivácie:

1. Prekonať strach zo smartfónov.
2. Naučiť sa používať smartfón.
3. Zlepšiť zručnosti v používaní smartfónu.
4. Stráviť príjemný čas s priateľmi.

Seniori si mohli vybrať viac ako jednu odpoveď, takže každá kategória bola interpretovaná samostatne.

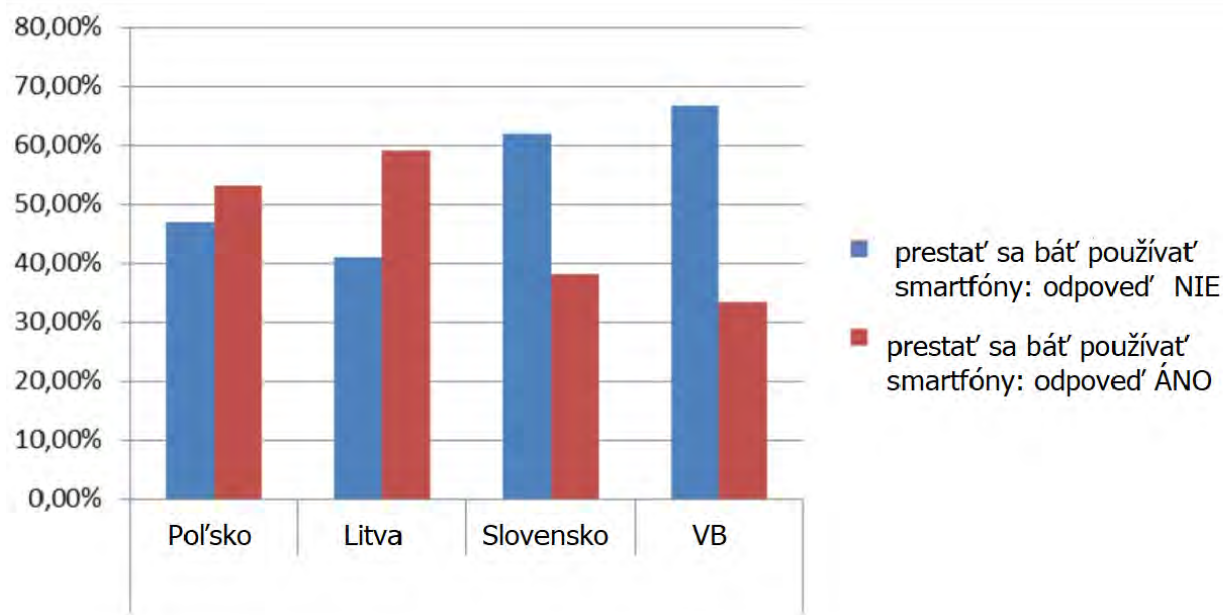
Očakávania z kurzu súviseli s elimináciou strachu zo smartfónov vo všetkých partnerských krajinách, tak ako poukazuje tabuľka č. 9. Odpoveď 1 znamenala výskyt očakávania eliminácie strachu zo smartfónu, odpoveď 0 - žiaden výskyt. Partnerské krajiny boli označené ako: (1) Poľsko, (2) Litva, (3) Slovensko, (4) Veľká Británia. Výskum ukázal, že v partnerských krajinách až 47,8% seniorov predpokladalo, že sa ich strach zo smartfónov vplyvom kurzu zmenší. K tejto odpovedi sa prikláňa aj 59,1% seniorov z Litvy, 53,1% z Poľska a 38,1% zo Slovenska. Najnižšie percento seniorov túto možnosť zvolilo vo Veľkej Británii- a to iba 33,3%.

Tabuľka 9 Očakávania kurzu – eliminovanie strachu zo smartfónov.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	15	17	32
	PL %	46,9%	53,1%	100,0%
	LT Počet	9	13	22
	LT %	40,9%	59,1%	100,0%
	SK Počet	13	8	21
	SK %	61,9%	38,1%	100,0%
	VB Počet	10	5	15
	VB %	66,7%	33,3%	100,0%
	Celkom Počet	47	43	90
	Celkom %	52,2%	47,8%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,539; df 3; p, 316; Cramer's V, 316.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 9 Očakávanie kurzu - eliminovanie strachu z používania smartfónov.

Zdroj: vlastný výskum.

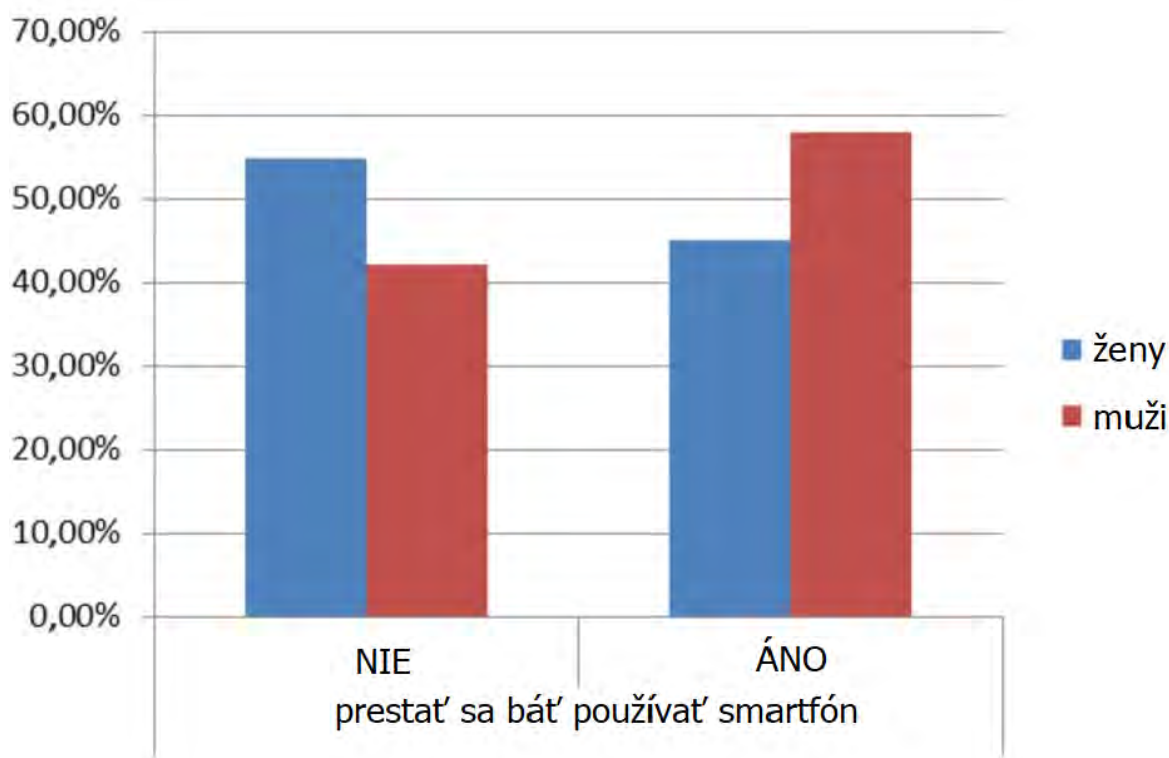
Treba poznamenať, že viac účastníkov mužského pohlavia vyjadrilo potrebu znížiť strach zo smartfónov v porovnaní so ženami. Je ale ťažké brať tento údaj ako štatistický, keďže mužov sa zúčastnilo na kurzoch iba 19 (čo súvisí s tým, že muži sa dožívajú kratšieho veku ako ženy). Ženy majú taktiež tendenciu vzdelávať sa celoživotne – až 90% študentov univerzít tretieho veku sú práve ženy (Leszczyńska-Reichert, 2005; Szarota, 2004).

Tabuľka 10 Očakávanie kurzu - strach z používania smartfónu – rozdelenie podľa pohlavia účastníkov.

		Nie	Áno	Celkom
muži	Počet	39	32	71
	%	54,9%	45,1%	100,0%
ženy	Počet	8	11	19
	%	42,1%	57,9%	100,0%
Celkom	Počet	47	43	90
	%	52,2%	47,8%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody, 988; df 1; p, 320; Cramer's V, 105, Fisherov presný test, 439.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 10 Očakávania kurzu - strach z používania smartfónu – rozdelenie podľa pohlavia účastníkov.

Zdroj: vlastný výskum.

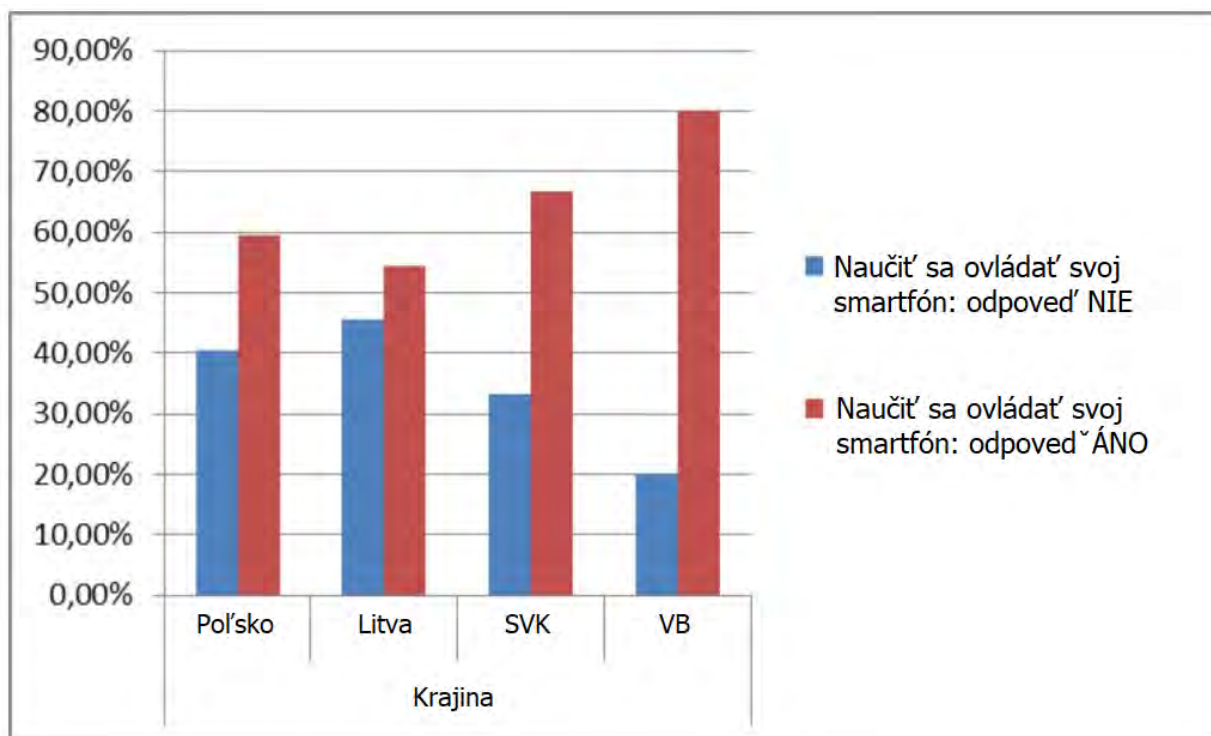
Ďalším očakávaním, ktoré účastníci deklarovali, bolo vzdelávanie v oblasti používania smartfónu. Odpovede boli opäť veľmi podobné vo všetkých štyroch krajinách. V priemere 63,3% účastníkov začínalo s rovnakým očakávaním. Najvyššie čísla dosiahla Veľká Británia (80,0%), pričom najnižšie Litva (54,5%).

Tabuľka 11 Očakávania kurzu – vzdelávanie v oblasti používania smartfónu.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	13	19	32
	PL %	40,6%	59,4%	100,0%
	LT Počet	10	12	22
	LT %	45,5%	54,5%	100,0%
	SVK Počet	7	14	21
	SVK %	33,3%	66,7%	100,0%
	VB Počet	3	12	15
	VB %	20,0%	80,0%	100,0%
Celkom	Počet	33	57	90
	%	36,7%	63,3%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 2, 842; df 3; p, 417; Cramer's V, 178.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 11 Očakávaní kurzu - vo vzdelávaní v oblasti používania smartfónu.

Zdroj: vlastný výskum.

Pri analýze očakávania v rámci vekových kategórií je dôležité poukázať na markantný rozdiel. Potreba vzdelávania v oblasti smartfónov sa s narastajúcim vekom zvyšuje. Mladší seniori (pod mediánom účastníkov) túto potrebu vykázali v 53,2%, pričom starší seniori (nad mediánom účastníkov) je 74,4%. Je pravdepodobné, že pre účastníkov kurzu je potrebné zvládnuť smartfóny a nájsť si svoje miesto v živote, ktorý je formovaný novými technológiami a možnosťou zvýšenia s prestíže v prostredí mladšej generácie (Wolfigiel, 2008).

Tabuľka 12 Očakávaní kurzu – vzdelávanie v oblasti smartfónov – rozdelenie podľa veku účastníkov.

			NIE	Áno	Celkom
Veková kategória	≤67	Počet	22	25	47
		%	46,8%	53,2%	100,0%
	>67	Počet	11	32	43
		%	25,6%	74,4%	100,0%
Celkom	Počet		33	57	90
	%		36,7%	63,3%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 4,357; df 1; p, 037; Cramer's V,220, Fisherov presný test, 049.

Zdroj: vlastný výskum.

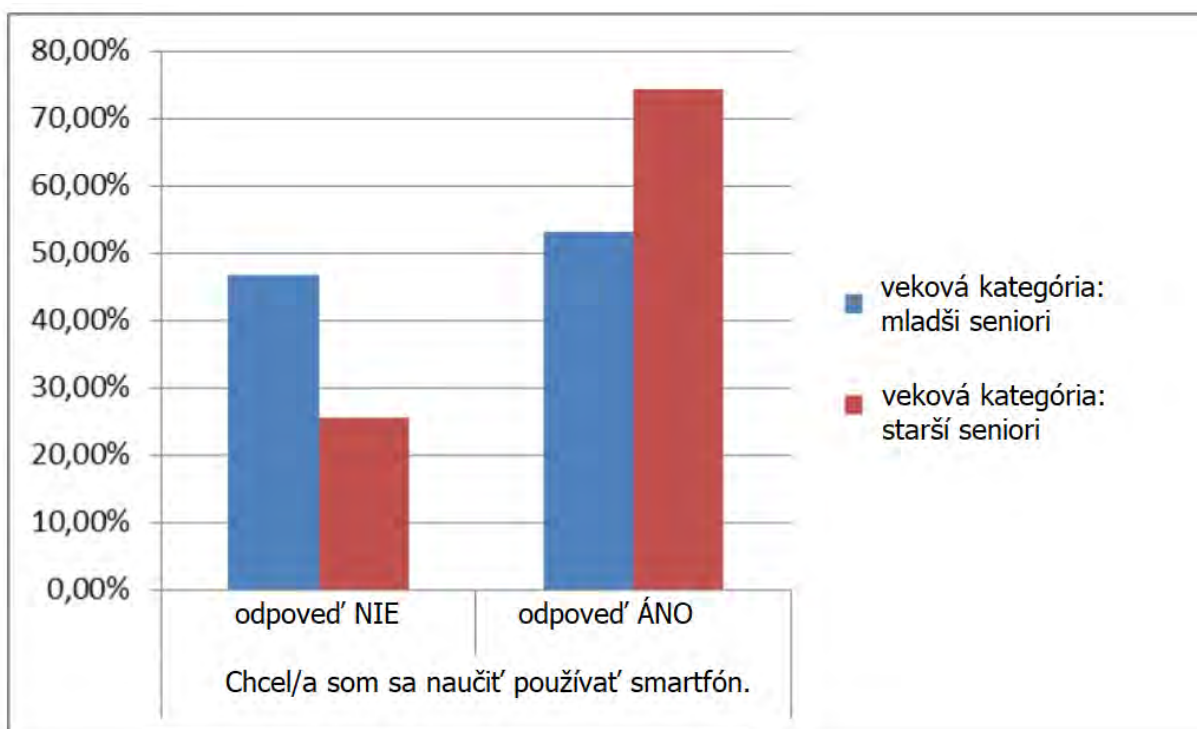
Tabuľka 13 Očakávania – vzdelávanie v oblasti smartfónov – rozdelenie podľa veku účastníkov – štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chí kvadrát testom dobrej zhody a Fisherovým presným testom.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Presná Význ.. (2- sided)	Presná Význ. (1- sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	4,357	1	,037		
Fisherov presný test				,049	,030
N of Valid Cases	90				

Poznámka: Cramer's V ,220.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 12 Očakávania kurzu – vzdelávanie v oblasti používania smartfónu.



Zdroj: vlastný výskum.

Vo všetkých partnerských krajinách si väčšina účastníkov (75,6%) chcela zlepšiť zručnosti ovládania smartfónov. Najvyššie percento dosiahla Litva (90,9%), potom Poľsko (75,0%), a Veľká Británia spolu so Slovenskom 66,7%.

Tabuľka 14 Očakávania kurzu - zlepšiť si zručnosti v ovládaní smartfónu.

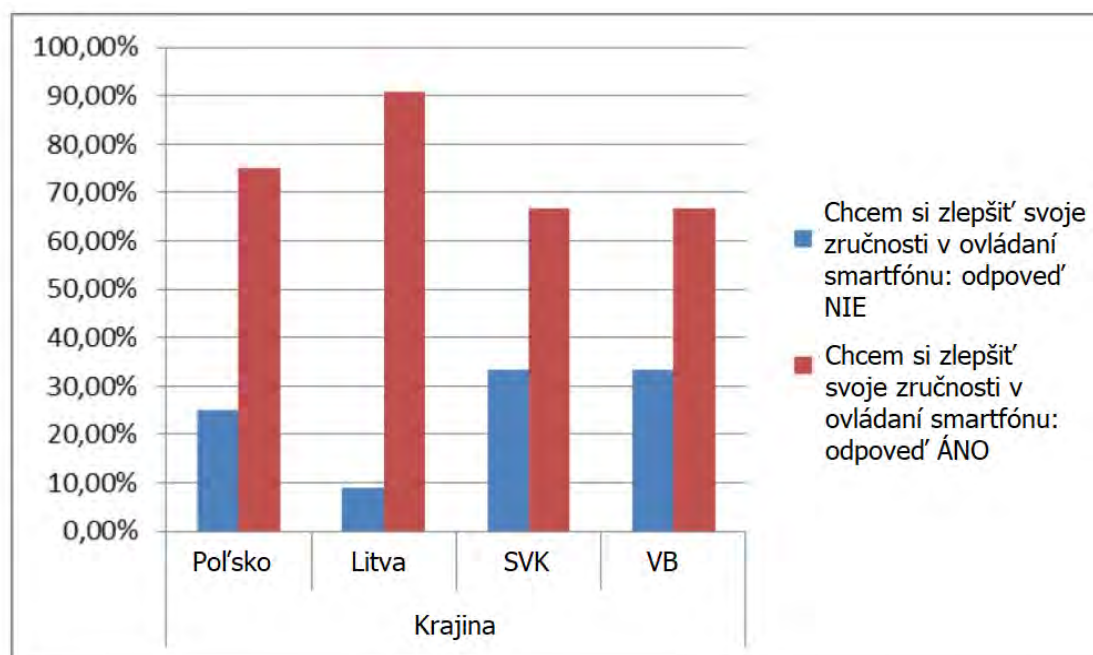
		Nie	Áno	Celkom
PL	Počet	8	24	32
	%	25,0%	75,0%	100,0%
Krajina LT	Počet	2	20	22
	%	9,1%	90,9%	100,0%
SVK	Počet	7	14	21
	%	33,3%	66,7%	100,0%

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

VB	Počet	5	10	15
	%	33,3%	66,7%	100,0%
Celkom	Počet	22	68	90
	%	24,4%	75,6%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 4,353; df 3; p, 226; Cramer's V,220.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 13 Očakávania kurzu - zlepšiť si zručnosti v ovládaní smartfónu.



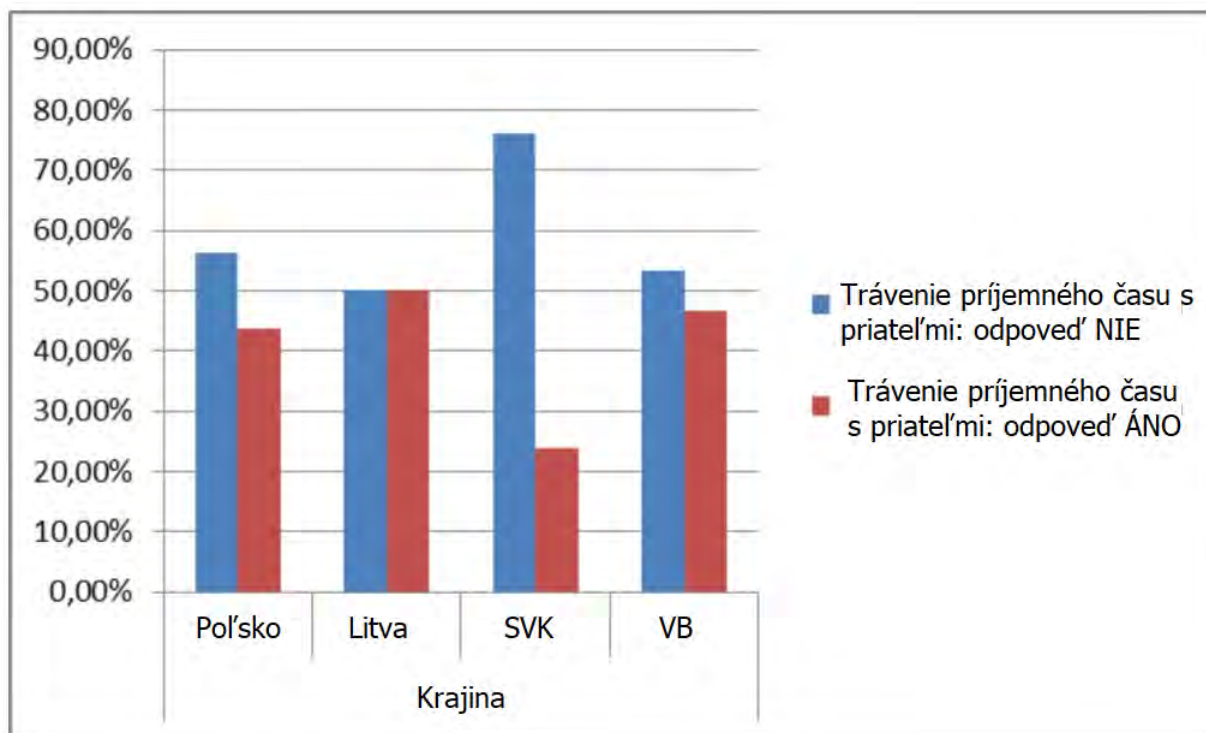
Zdroj: vlastný výskum.

Štvrtým najviac deklarovaným očakávaním v rámci kurzu bola potreba spoločného trávenia času s priateľmi. Ani v tomto prípade nenastali medzi partnerskými krajinami veľké rozdiely. Túto potrebu vyhlásilo za dôležitú 41,1% účastníkov. Najväčšie percento dosiahla Litva: 50,0%.

Tabuľka 15 Očakávania kurzu - trávenie príjemného času s účastníkmi.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	18	14	32
	PL %	56,3%	43,8%	100,0%
	LT Počet	11	11	22
	LT %	50,0%	50,0%	100,0%
	SVK Počet	16	5	21
	SVK %	76,2%	23,8%	100,0%
VB	Počet	8	7	15
	%	53,3%	46,7%	100,0%
Celkom	Počet	53	37	90
	%	58,9%	41,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,598; df 3; p, 308; Cramer's V,200.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 14 Očakávania kurzu – trávenie príjemného času s účastníkmi.

Zdroj: vlastný výskum.

Čo sa týka očakávaní v rámci socializácie, vznikla významná korelácia medzi deklarovanou potrebou a vzdelávacou metódou. Až 53,3% účastníkov gamifikovaného kurzu sa vyjadrilo, že socializácia je potrebná, pričom v tradičnom kurze sa tak vyjadrilo iba 28,9% účastníkov. Treba však myslieť na to, že v dotazníku, na ktorý seniori odpovedali, boli otázky týkajúce sa ich očakávaní. Najviac požadovanou potrebou však bolo trávenie času s inými ľuďmi, čo môže byť dôsledkom integračnej funkcie geolokačnej hry (Chodzko-Zajko, 2005).

Tabuľka 16 Očakávania kurzu – sociálne potreby účastníkov – rozdelenie podľa spôsobu vzdelávania.

		Nie	Áno	Celkom
Metóda	LM Počet	32	13	45
	%	71,1%	28,9%	100,0%
	GM Počet	21	24	45
	%	46,7%	53,3%	100,0%
Celkom	Počet	53	37	90
	%	58,9%	41,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 5,553; df 1; p ,018; Cramer's V,248, Fisherov presný test ,032.

Zdroj: vlastný výskum.

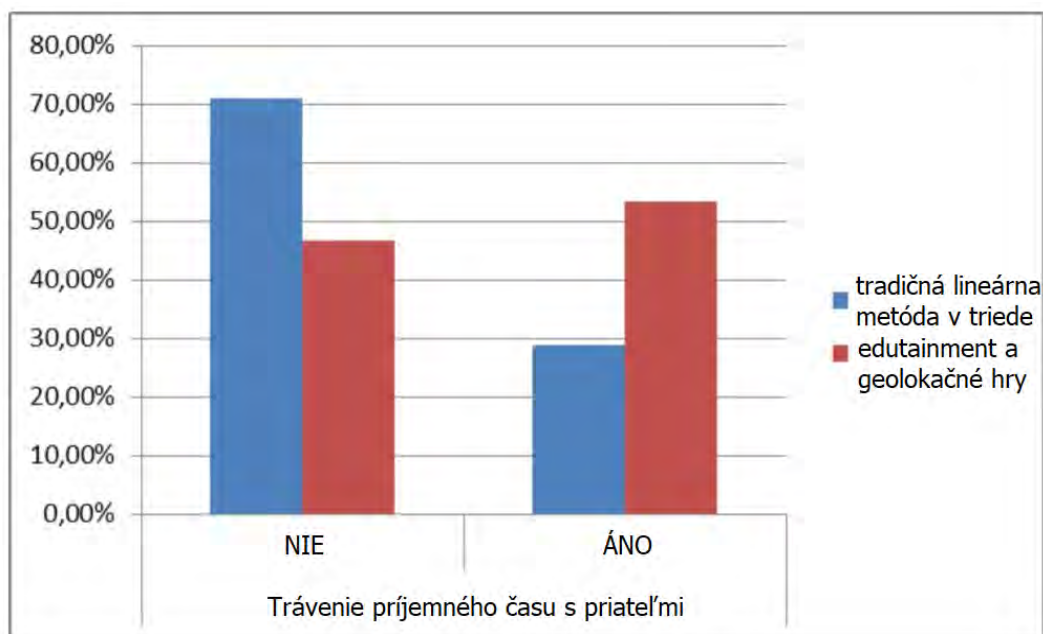
Tabuľka 17 Očakávania kurzu– sociálne potreby účastníkov – rozdelenie podľa spôsobu vzdelávania - štatistická významnosť testovaná podľa Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody a Fisherovho presného testu.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Presná význ. (2- sided)	Presná význ. (1- sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	5,553 ^a	1	,018		
Fisherov presný test				,032	,016
N of Valid Cases	90				

Poznámka: Cramer's V ,248.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 15 Očakávania kurzu – sociálne potreby účastníkov – rozdelenie podľa spôsobu vzdelávania.



Zdroj: vlastný výskum.

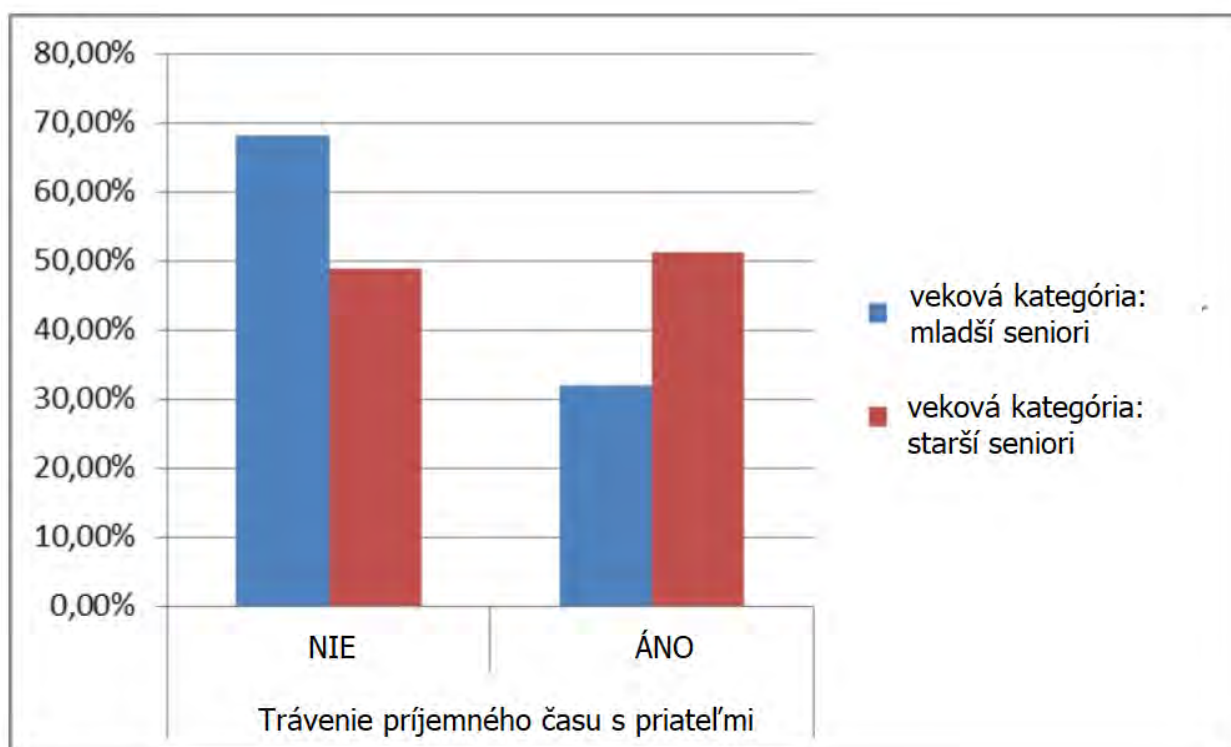
Taktiež existuje prepojenie medzi spoločenským životom účastníkov a ich vekom. Sociálne potreby deklarovali najmä starší účastníci (51,2%), pričom u mladších to bolo 31,9%. Táto korelácia je na hrane štatistickej významnosti; aj keď môže vysvetľovať narastajúcu samotu odvíjajúcu sa od vyššieho veku.

Tabuľka 18 Očakávania kurzu – sociálne potreby účastníkov – rozdelenie podľa veku.

			Nie	Áno	Celkom
Veková kategória	≤67	Počet	32	15	47
		%	68,1%	31,9%	100,0%
	>67	Počet	21	22	43
		%	48,8%	51,2%	100,0%
Celkom		Počet	53	37	90
		%	58,9%	41,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,436; df 1; p ,064; Cramer's V,195, Fisherov presný test,087.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 16 Očakávania kurzu – sociálne potreby účastníkov – rozdelenie podľa veku.

Zdroj: vlastný výskum.

V hodnotiacom dotazníku bola posledná otázka otvorená. Účastníci do nej písali svoje očakávania, akými boli: eliminácia strachu zo smartfónov, potreba duševného odpočinku, zábava a nové priateľstvá, či viac času stráveného s cudzími ľuďmi. Na základe vyjadrení seniorov je možné tvrdiť, že boli motivovaní zlepšiť sa v oblasti IKT, ale takisto chceli naplniť aj svoje sociálne potreby, poraziť samotu, únavu každodenného života a stagnáciu.

Hodnotenie aplikácií počas kurzov

V hodnotiacom dotazníku boli účastníci vyzvaní k tomu, aby uviedli, aké zručnosti (v rámci využívania aplikácií) majú a čo dokážu. Na odpovede bola použitá štvorbodová stupnica:

0 – Aplikáciu som nevedel použiť a stále neviem.

1 – Aplikáciu som nevedel použiť a taktiež som o nej nikdy nepočul, ale počas kurzu som ju začal používať.

2 – O aplikácii som počul, ale nikdy som ju nevyužil, až tu na kurze.

3 – O aplikácii som už počul, aj som ju využil a počas kurzu som si len zlepšil moje zručnosti.

Táto istá škála bola použitá aj na deväť ďalších otázok, ktoré bol účastníkom položené počas trvania kurzu. Nižšie uvádzame úroveň zručností účastníkov partnerských krajín na začiatku kurzov: (1) Poľsko, (2) Litva, (3) Slovensko, (4) Veľká Británia. Táto analýza bola vykonaná na základe analýzy rozptylu, s využitím Pearsonov chí kvadrát test dobrej zhody a dodatočným Fisherovým presným testom. Seniorom bola umožnená aj možnosť pridať svoje vlastné odpovede (otvorené pole sa nachádzalo pri každej otázke).

Google Play/AppStore. Prvou aplikáciou, s ktorou sa seniori počas kurzu stretli, bola aplikácia Google Play alebo AppStore (záviselo to od operačného systému smartfónu, ktorý seniori používali). V tabuľke č. 19 sú zaznamenané počty a percentá odpovedí účastníkov z každej partnerskej krajiny.

Tabuľka 19 Ovládanie aplikácie Google Play/AppStore účastníkmi projektu.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Krajina	PL	Počet	2	16	3	11	32
		%	6,3%	50,0%	9,4%	34,4%	100,0%
	LT	Počet	0	4	6	12	22
		%	0,0%	18,2%	27,3%	54,5%	100,0%
	SVK	Počet	0	16	2	3	21
		%	0,0%	76,2%	9,5%	14,3%	100,0%
	VB	Počet	0	11	2	2	15
		%	0,0%	73,3%	13,3%	13,3%	100,0%
	Celkom	Počet	2	47	13	28	90
		%	2,2%	52,2%	14,4%	31,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 22,995; df 9; p ,006; Cramer's V,292.

Zdroj: vlastný výskum.

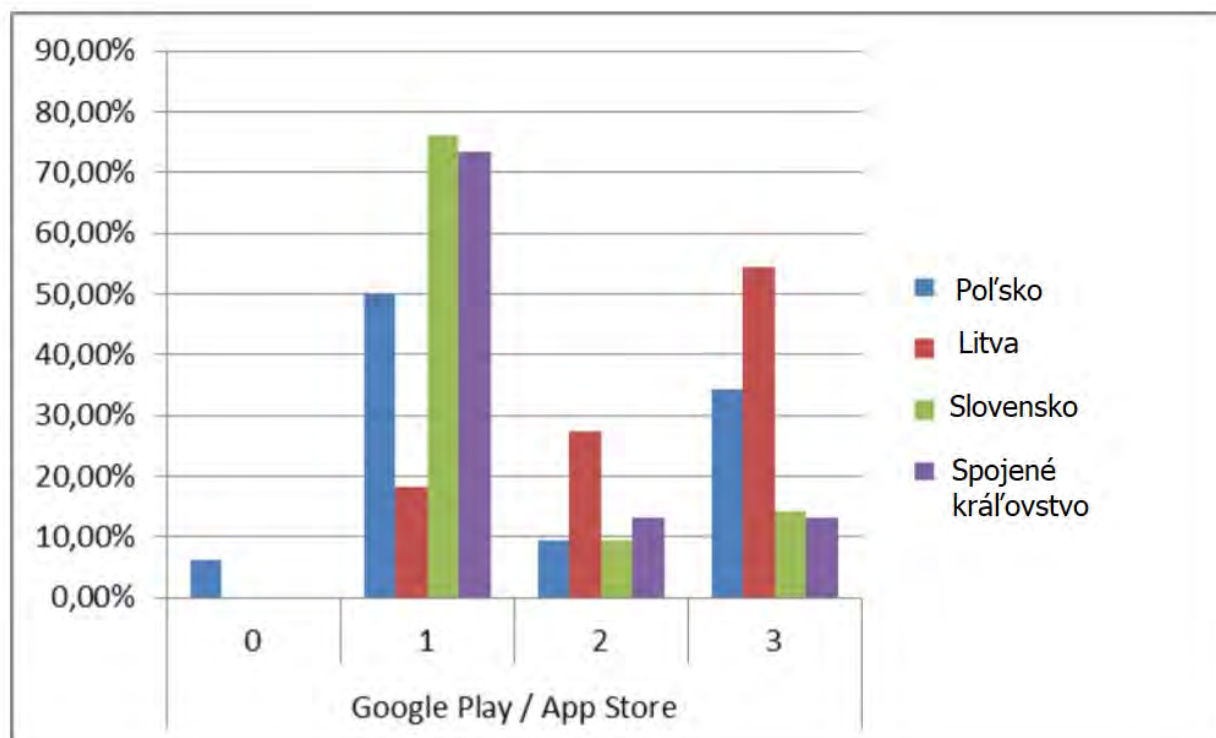
Tabuľka 20 Ovládanie aplikácie Google Play/AppStore účastníkmi projektu - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chí kvadrát testom dobrej zhody.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	22,995 ^a	9	,006
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,292.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 17 Ovládanie aplikácie Google Play/AppStore účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Poznámka: Odpovede: (0) – Aplikáciu som nevedel/a použiť a stále neviem, (1) – Aplikáciu som nevedel/a použiť a taktiež som o nej nikdy nepočul, ale počas kurzu som ju začal používať, (2) – O aplikácii som počul/a, ale nikdy som ju nevyužil/a, až tu na kurze, (3) – O aplikácii som už počul/a, aj som ju využíval/a a počas kurzu som si len zlepšil/a moje zručnosti používania.

Pri hľadaní odpovede na otázku týkajúcu sa aplikácie Google Play/AppStore, hodnotili účastníci prácu s nimi ako pozitívnu, užitočnú a referovali na ňu ako aplikáciu, ktorá im napomohla zlepšiť ich zručnosti so smartfónom. Aplikácia priniesla pozitívny ohlas, aj keď sa jej miestami starší ľudia stránili. Báli sa najmä vtedy, keď od nich Google Play/Appstore požadoval číslo kreditnej karty, a to v prípade inštalácie spoplatnených aplikácií. Seniori sa báli aj vtedy, keď museli potvrdiť sledovanie polohy, či povoliť prístup k fotografiám. Možno

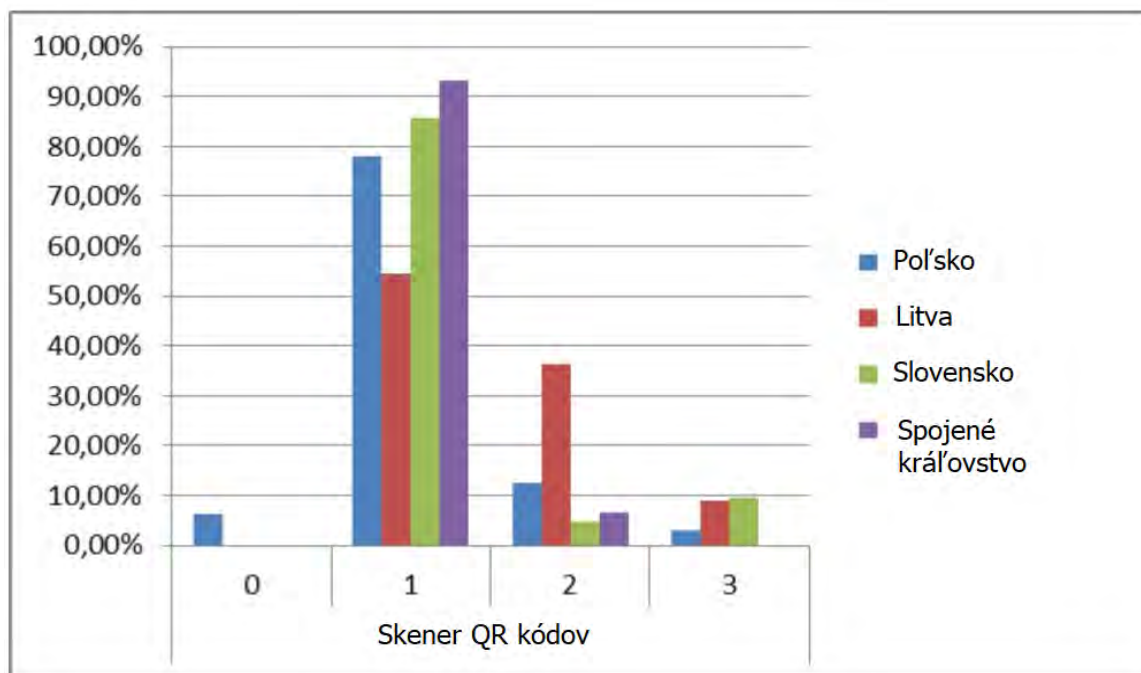
teda konštatovať, že úroveň gramotnosti seniorov v digitálnom svete je nízka, k čomu by mal napomôcť tento kurz. Vo virtuálnom svete sú seniori považovaní za prisťahovalcov (Prensky, 2001), necítia sa bezpečne, nerozumejú skratkám ani emotikonom a boja sa, že na niečo zle kliknú, ako dôsledok ich negramotnosti. Preto sú závery tejto publikácie veľmi dôležité pre budúce vzdelávanie dospelých, rovnako ako sú nevyhnutné špeciálne kurzy kybernetickej ochrany pre seniorov.

Skener QR kódov. Tvorcovia chceli pôvodne účastníkom predstaviť aplikácie zamerané na nákup potravín (poľská aplikácia „Zdrowe zakupy” a jej podobné aplikácie v partnerských krajinách). Ukázalo sa však, že v partnerských krajinách podobné aplikácie bezplatného charakteru neexistujú. Ďalším dôvodom bolo lepšie zasadenie QR kódov do geolokačnej hry. Vďaka nim dokázali seniori navštíviť vybrané webové stránky a nasledovať inštrukcie, ktoré na nich našli. Vo výslednom hodnotení dotazníka najviac seniorov (76,7%) označilo možnosť, že o aplikácii nikdy predtým nepočuli. Výsledky boli veľmi podobné vo všetkých krajinách, iba v Litve to bolo o niečo vyššie, čo bolo pravdepodobne spôsobené prispôbením mesta Vilnius, v ktorom majú všetky pamiatky QR kód, na základe ktorého webová stránka poskytne potrebné informácie o danej pamiatke. Aj to je teda jedným z dôvodov, prečo sú v Litve QR kódy tak populárne. V Litve teda 54,5% účastníkov o QR kódoch nikdy nepočulo, pričom 36,4% počulo, ale začalo ich využívať až počas kurzu.

Tabuľka 21 Ovládanie aplikácie QR kódy účastníkmi projektu.

		Úroveň vedomostí				Celkom
		0	1	2	3	
Krajina	PL Počet	2	25	4	1	32
	PL %	6,3%	78,1%	12,5%	3,1%	100,0%
	LT Počet	0	12	8	2	22
	LT %	0,0%	54,5%	36,4%	9,1%	100,0%
	SVK Počet	0	18	1	2	21
	SVK %	0,0%	85,7%	4,8%	9,5%	100,0%
	VB Počet	0	14	1	0	15
	VB %	0,0%	93,3%	6,7%	0,0%	100,0%
Celkom	Počet	2	69	14	5	90
	%	2,2%	76,7%	15,6%	5,6%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 16,720; df 9; p ,053; Cramer's V,249.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 18 Ovládanie aplikácie QR kód účastníkmi projektu.

Zdroj: vlastný výskum.

Aj keď QR kódy hrali veľkú úlohu v zábavnej, hernej metóde učenia, hodnotené boli inak seniormi, ktorí sa zúčastnili klasickej výučby – 4,4% seniorov o aplikácii nikdy nepočulo a ani ju nevedelo po skončení kurzu naďalej používať, no na druhej strane 80% účastníkov o nej nikdy nepočulo, ale počas kurzu sa ju naučili používať. Pri inovatívnom kurze 73,37% účastníkov o aplikácii predtým nepočulo, ale naučili sa ju počas kurzu používať, 15,6% o nej počulo a počas kurzu sa ju naučilo používať, a 11,1% účastníkov ju použilo už predtým. Treba však prizerať na fakt, že odpovede respondentov sú retrospektívneho charakteru a používanie aplikácie počas kurzu mohla ovplyvniť odpovede týkajúce sa ich kompetencií. Rozdiely sú však na hrane štatistickej významnosti.

Tabuľka 22 Ovládanie aplikácie QR kód účastníkmi projektu – rozdelenie podľa metódy výučby.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Metóda	LM	Počet	2	36	7	0	45
		%	4,4%	80,0%	15,6%	0,0%	100,0%
	GM	Počet	0	33	7	5	45
		%	0,0%	73,3%	15,6%	11,1%	100,0%
Celkom		Počet	2	69	14	5	90
		%	2,2%	76,7%	15,6%	5,6%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 7,130; df 3; p ,068; Cramer's V,281.

Zdroj: vlastný výskum.

V kvalitatívnom hodnotení skeneru QR kódov sa odpovede odlišovali, najmä na základe metódy výučby. Účastníci tradičnej metódy hodnotili aplikáciu negatívne – poukazovali na jej zbytočnosť a čas mohli využiť inou aplikáciou. Ďalej ju označil za zložitú, kvôli precíznemu

skenovaníu kódov, ktoré im miestami robilo problém z dôvodu nižšej úrovne jemnej motoriky. Naopak účastníci inovatívneho kurzu označili QR kódy pozitívne, oceňovali ich jednoduchosť a užitočnosť. Na základe toho môžeme konštatovať, že kurzy zamerané na zručnosť IKT by mali byť pre seniorov užitočné v ich každodennom živote. Seniori sú smerom k tomu, čomu by mali venovať svoj čas, pragmatickí. Seniori, v porovnaní s mladšími ľuďmi, žijú vo vedomí blízkej smrti a obmedzeného času, uvedomujúc si, že ich život je skoro na konci a konajú tak, aby robili niečo zmysluplné a videli po sebe výsledky než by mali plytvať časom.

Fotoaparát. Tretia výučba/hra bola zameraná na využitie fotoaparátu zabudovaného v smartfóne. Je potrebné zdôrazniť, že z celého kurzu bol pre účastníkov fotoaparát najviac známy. Až 65,5% účastníkov uviedlo, že vedeli čo fotoaparát je, pred kurzom ho dokonca použili a počas kurzu si len zlepšili svoje schopnosť. Najvyššie percento dosiahla Litva (86,4%), pričom najnižšie Veľká Británia (iba 40,0%).

Tabuľka 23 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Krajina	PL	Počet	1	5	5	21	32
		%	3,1%	15,6%	15,6%	65,6%	100,0%
	LT	Počet	1	1	1	19	22
		%	4,5%	4,5%	4,5%	86,4%	100,0%
	SVK	Počet	0	5	3	13	21
		%	0,0%	23,8%	14,3%	61,9%	100,0%
	VB	Počet	0	8	1	6	15
		%	0,0%	53,3%	6,7%	40,0%	100,0%
	Celkom	Počet	2	19	10	59	90
		%	2,2%	21,1%	11,1%	65,6%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 17,105; df 9; p ,047; Cramer's V ,252.

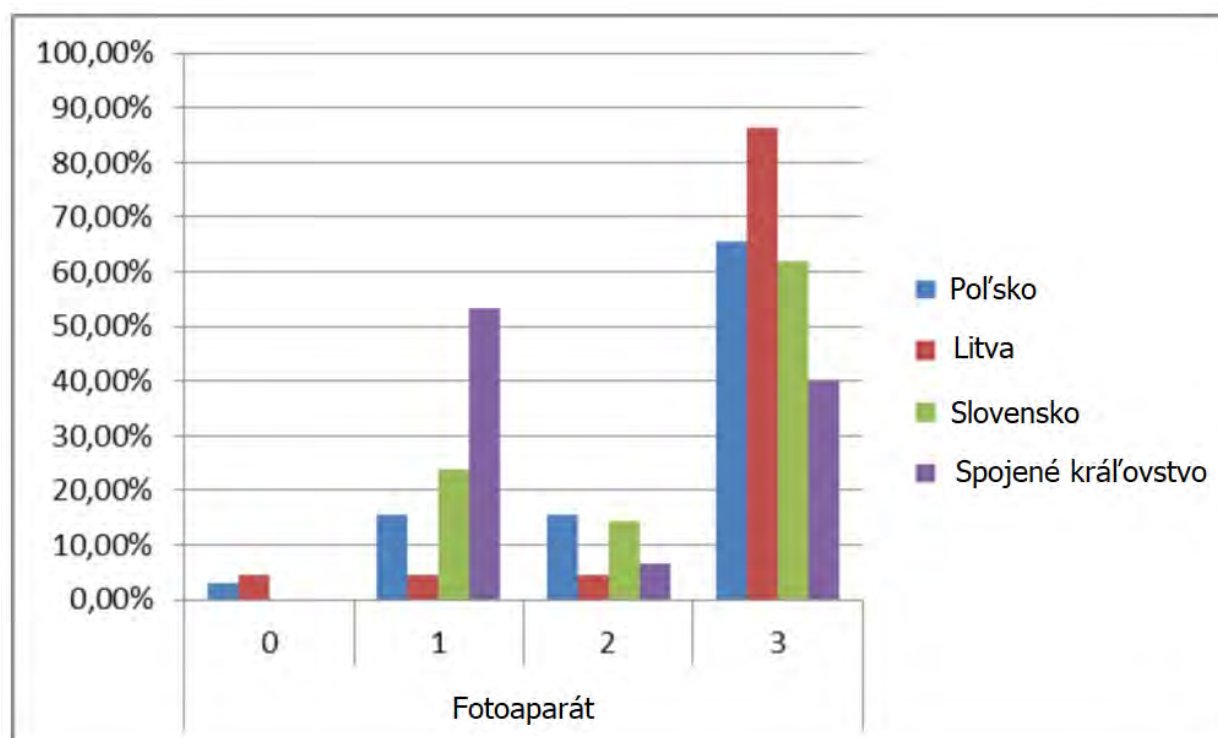
Zdroj: vlastný výskum.

Tabuľka 24 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chí kvadrát testom dobrej zhody.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	17,105 ^a	9	,047
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,252.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 20 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu.

Zdroj: vlastný výskum.

Významné rozdiely v zručnostiach pri ovládaní fotoaparátu sme zaznamenali v rámci vekového rozdielu. 32,6% starších seniorov využilo funkciu fotoaparátu vo svojom smartfóne po prvýkrát a až 78,7% mladších seniorov si zlepšilo svoje zručnosti v jeho používaní. Tento výsledok úzko súvisí so strachom starších seniorov a ich slabšej jemnej motorike. Percentuálny podiel ľudí s oslabenou motorikou (súvisí s Parkinsonovou chorobou) sa s vekom zvyšuje. V dôsledku vyššieho veku dochádza k zmenám v nervovom systéme, čo spôsobuje problém chvenia rúk (pri používaní smartfónu, bankomatov alebo stláčania gombíkov) (Sebastian, Dąbrowska, Ignasiak, Żurek, 2008). Preto je dôležité stimulovať a precvičovať koordináciu očí a rúk, ktoré ovplyvňujú kvalitu starnutia.

Tabuľka 25 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu – rozdelenie podľa veku.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Veková kategória	≤67	Počet	0	5	5	37	47
		%	0,0%	10,6%	10,6%	78,7%	100,0%
	>67	Počet	2	14	5	22	43
		%	4,7%	32,6%	11,6%	51,2%	100,0%
Celkom		Počet	2	19	10	59	90
		%	2,2%	21,1%	11,1%	65,6%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 9,919; df 3; p ,019; Cramer's V,332.

Zdroj: vlastný výskum.

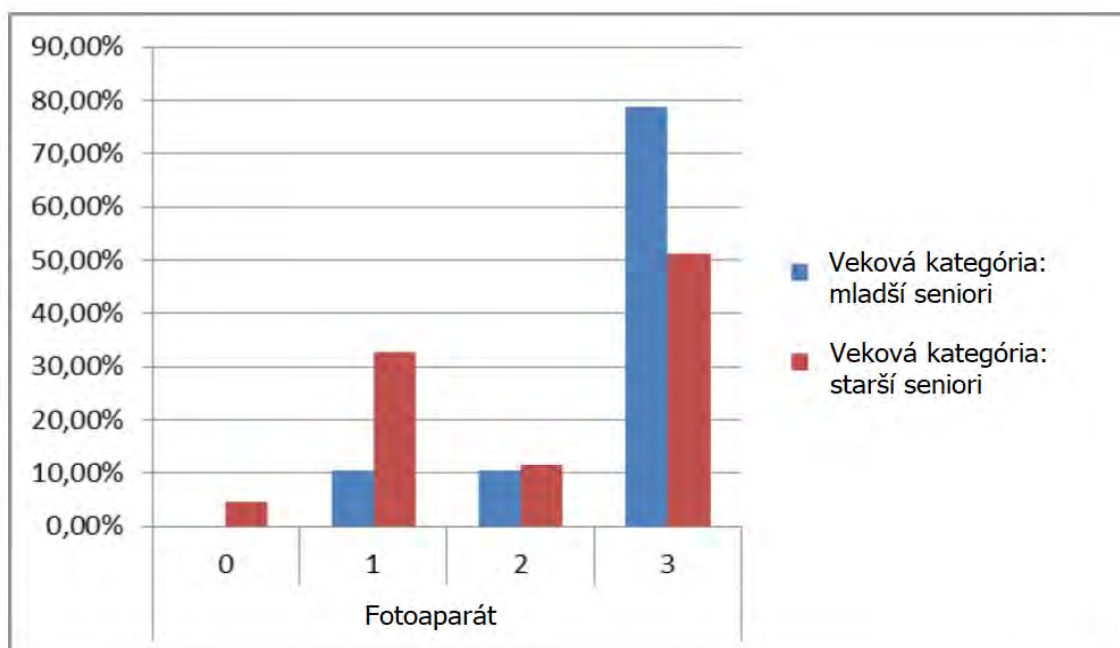
Tabuľka 26 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu – rozdelenie podľa veku - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chi-Square.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chi kvadrát	9,919 ^a	3	,019
test dobrej zhody			
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,332.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 21 Ovládanie fotoaparátu účastníkmi projektu – rozdelenie podľa veku.



Zdroj: vlastný výskum.

Pri hodnotení aplikácie Fotoaparát sa v odpovediach seniorov našlo mnoho pozitívnych ohlasov. Bavilo ich robiť si selfies, tak ako aj fotiť svojich priateľov a následne fotky posilať cez textové správy. Pri používaní fotoaparátu účastníci nezaznamenali žiadne výrazné problémy s jeho ovládaním a funkciami. Počas tejto časti školenia si seniori fotografie uchovávali a niektorí z nich sa učili fotografie editovať, čím ukázali ich záujem o fotenie, ktoré ich motivovalo k zapojeniu sa do IKT kurzu.

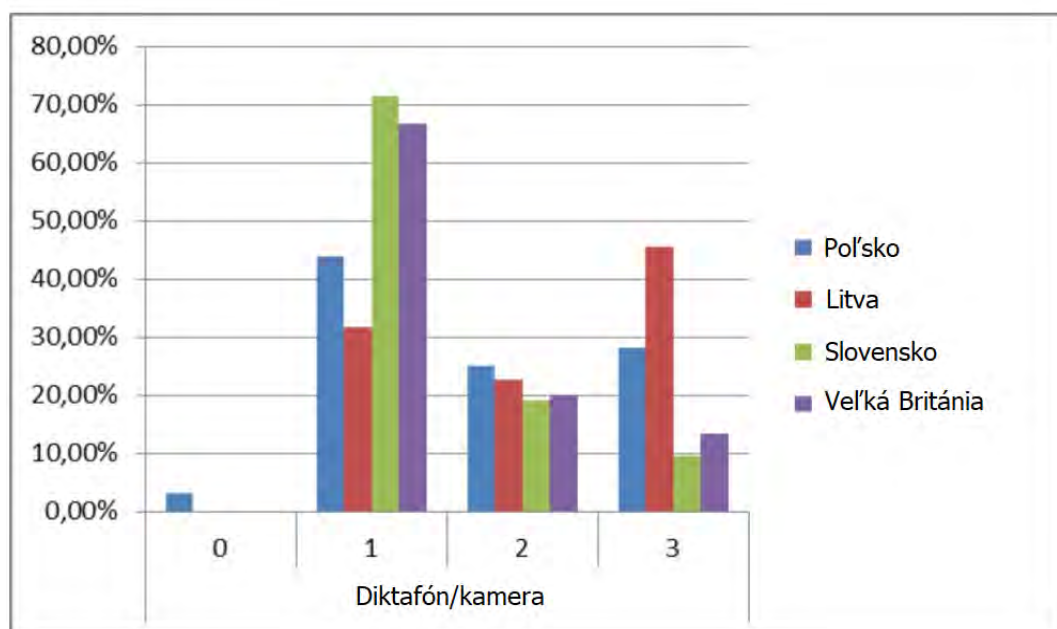
Audio-video. Počas štvrtej vyučovacej hodiny sa účastníci učili ako nahrávať zvuk a video. V hodnotiacom dotazníku uviedli, že až polovica z nich (viac ako 51,1%) použila tieto funkcie prvýkrát, pričom najvyššie percento získali na Slovensku (71,4%) a najnižšie v Litve (31,8%). V Litve až 45,5% seniorov uviedlo, že s týmito funkciami už predtým pracovali, ale svoje znalosti si zlepšil až počas kurzu.

Tabuľka 27 Ovládanie funkcie audio/video účastníkmi projektu.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Krajina	PL	Počet	1	14	8	9	32
		%	3,1%	43,8%	25,0%	28,1%	100,0%
	LT	Počet	0	7	5	10	22
		%	0,0%	31,8%	22,7%	45,5%	100,0%
	SVK	Počet	0	15	4	2	21
		%	0,0%	71,4%	19,0%	9,5%	100,0%
	VB	Počet	0	10	3	2	15
		%	0,0%	66,7%	20,0%	13,3%	100,0%
Celkom	Počet	1	46	20	23	90	
	%	1,1%	51,1%	22,2%	25,6%	100,0%	

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 12,883; df 9; p ,168; Cramer's V,218.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 22 Ovládanie funkcie audio/video účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Zaujímavou koreláciou je rozdiel v sebahodnotení zručností na začiatku kurzu medzi mužským a ženským pohlavím. Ako sa už predtým spomínalo, medzi mužmi a ženami existovala veľká disproporcia a tento výsledok je skôr považovaný za návrh ako oficiálne tvrdenie. U žien sa prvýkrát stretlo s touto aplikáciou až 42,3% účastníčiek, pričom 31,0% z nich si zlepšilo svoje predošlé schopnosti. Medzi mužmi to bolo 84,2%, ktorí sa prvýkrát stretli s audio/video funkciou a iba 5,3% z nich si zlepšilo svoje zručnosti.

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

Tabuľka 28 Ovládanie funkcie audio/video účastníkmi projektu – rozdelenie podľa pohlavia.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Pohlavia	ženy	Počet	1	30	18	22	71
		% z pohlavia	1,4%	42,3%	25,4%	31,0%	100,0%
	muži	Počet	0	16	2	1	19
		% z pohlavia	0,0%	84,2%	10,5%	5,3%	100,0%
	Celkom	Počet	1	46	20	23	90
		% z pohlavia	1,1%	51,1%	22,2%	25,6%	100,0%

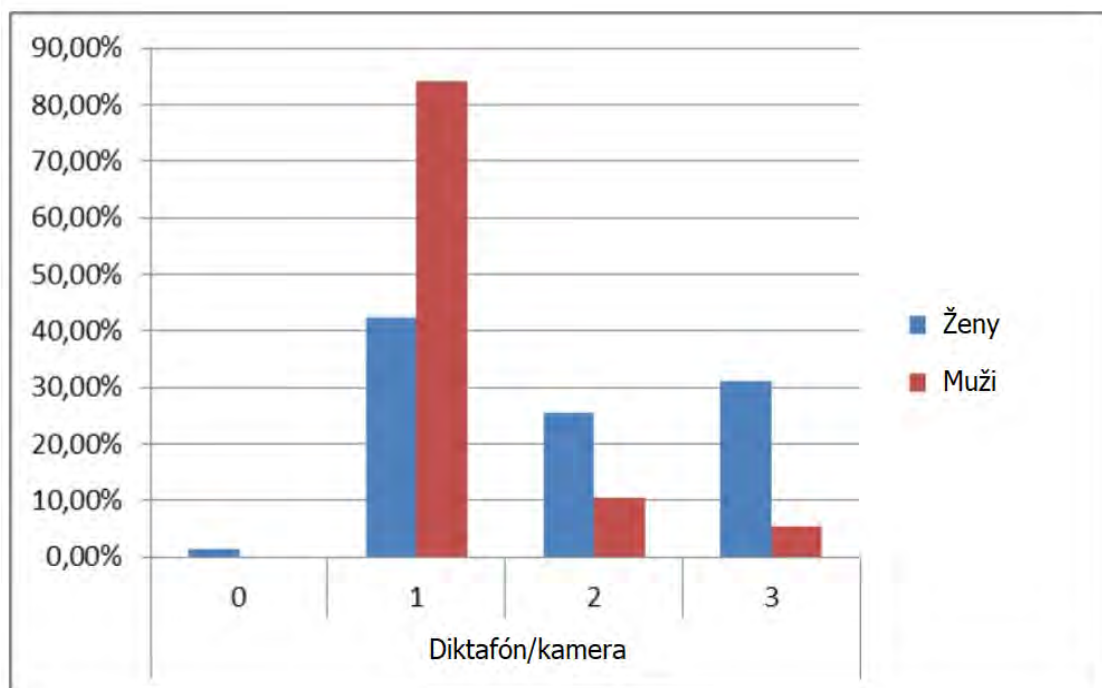
Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 10,794; df 3; p ,013; Cramer's V,346.
Zdroj: vlastný výskum.

Tabuľka 29 Ovládanie funkcie audio/video účastníkmi projektu – rozdelenie podľa pohlavia - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chi-Square

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	10,794 ^a	3	,013
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,346.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 23 Ovládanie funkcie audio/video účastníkmi projektu – rozdelenie podľa pohlavia.



Zdroj: vlastný výskum.

Seniori hodnotili túto vyučovaciu hodinu ako zaujímavú a užitočnú. Bavilo ich v aplikácii nahrávať zvuky, keďže to predtým ešte nikdy nerobili. Zvukové záznamy a možnosť vyhľadávania prostredníctvom hlasu, a nie písaním do klávesnice (čo im kvôli veľkosti písmen na virtuálnej klávesnici veľmi nevyhovuje), boli označené ako veľmi užitočné a výrazne prospešné pre rýchlosť používania smartfónu a tiež zvýšili komfort pri používaní dotykových telefónov.

WhatsApp. Prvá päťica lekcí sa skončila vyučovacou hodinou zameranou na aplikáciu WhatsApp. Úroveň vedomostí a narábania s touto aplikáciou bola veľmi podobná vo všetkých krajinách. Viac ako polovica účastníkov (57,8%) sa s touto aplikáciou stretla počas kurzu prvýkrát. Najvyššie percento získalo Slovensko (71,4%), najnižšie Litva (45,5%). Naopak vo Veľkej Británii sa objavilo najvyššie percento účastníkov, ktorí aplikáciu predtým použili a počas kurzu si zlepšili svoje znalosti (33,3%). Dôvodom môže byť fakt, že účastníci londýnskeho kurzu pochádzali z rozličných etnických skupín (pristahovalci), čo je dôsledkom multikultúrneho prostredia tejto metropoly. Osoby, ktoré majú príbuzenský vzťah v iných krajinách, väčšinou ne-európskych, sa často snažia používať bezplatné aplikácie, vďaka ktorým môžu zdarma telefonovať s rodinou bez zbytočných poplatkov za hovory.

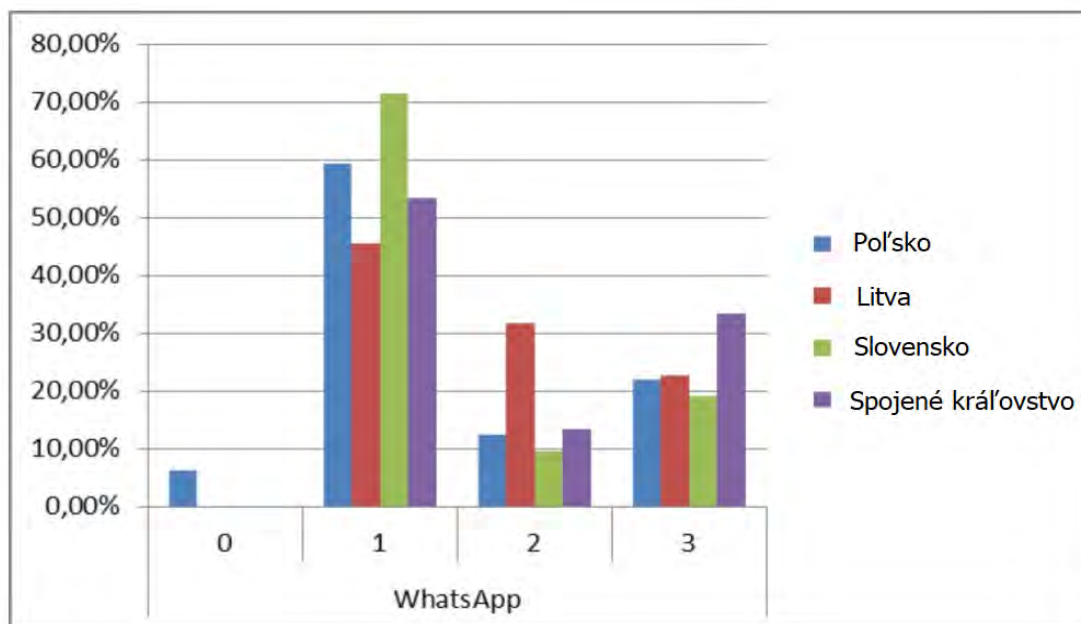
Tabuľka 30 Ovládanie aplikácie WhatsApp účastníkmi projektu.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Krajina	PL	Počet	2	19	4	7	32
		%	6,3%	59,4%	12,5%	21,9%	100,0%
	LT	Počet	0	10	7	5	22
		%	0,0%	45,5%	31,8%	22,7%	100,0%
	SVK	Počet	0	15	2	4	21
		%	0,0%	71,4%	9,5%	19,0%	100,0%
	VB	Počet	0	8	2	5	15
		%	0,0%	53,3%	13,3%	33,3%	100,0%
Celkom	Počet		2	52	15	21	90
	%		2,2%	57,8%	16,7%	23,3%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 9,893; df 9; p ,359; Cramer's V,191.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 24 Ovládanie aplikácie WhatsApp účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Aplikácia WhatsApp vyprovokovala u seniorov rôzne emócie. Účastníci vysoko hodnotili jej užitočnosť a boli nadšení z možnosti telefonovania a textovania zdarma (potrebný prístup na internet). Naopak, niektorým účastníkom prišla aplikácia veľmi komplikovaná, kvôli rôznym možnostiam a funkciám. Aj to bol dôvod, prečo pri nej seniori kládli dôraz na potrebu systematickej konsolidácie vedomostí a zručností. Možno práve z týchto dôvodov by mali byť na túto aplikáciu zamerané viaceré vyučovacie hodiny.

Google Mapy. Ďalšia aplikácia, ktorá sa na kurze preberala boli Google Mapy. Vzhľadom na jej zložitosť, boli tejto aplikácii vyčlenené dve vyučovacie hodiny z pripraveného učebného plánu. Prvá sa sústreďovala na základné funkcie (zadanie cieľa pre auto, či pri chôdzi) a druhá na plánovanie výletu s použitím tejto aplikácie. Viac ako polovica účastníkov túto aplikáciu využila po prvýkrát: najvyššie percento mala Veľká Británia (73,3%), najnižšie Litva. (40,9%). Zaujímavé je, že napriek vysokému podielu osôb, ktoré ju použili po prvýkrát (57,1%), bola vysoká miera osôb, ktoré si svoje schopnosti zlepšili (33,3%). Len veľmi malý počet osôb vyhlásil, že o tejto aplikácii nikdy nepočul a nevyužil (9,5%).

Tabuľka 31 Ovládanie aplikácie Google Mapy účastníkmi projektu.

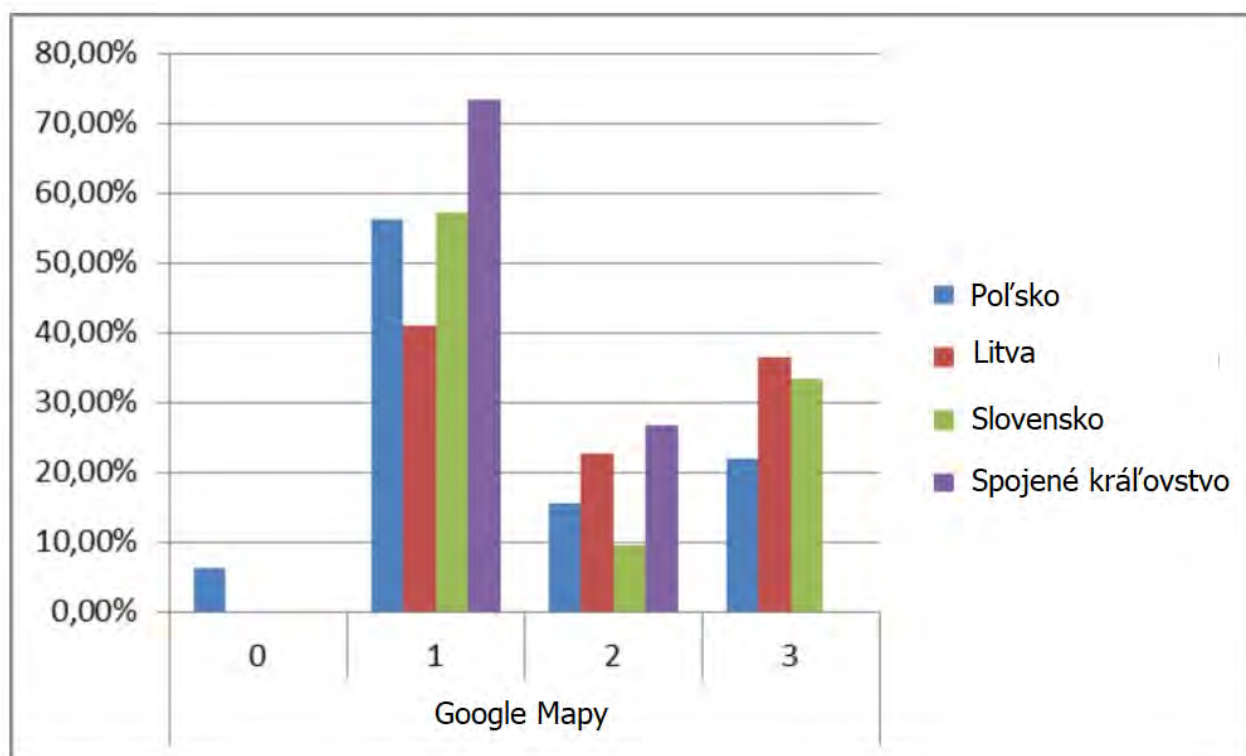
		Úroveň vedomostí				Celkom
		0	1	2	3	
Krajina	PL Počet	2	18	5	7	32
	%	6,3%	56,3%	15,6%	21,9%	100,0%
	LT Počet	0	9	5	8	22
	%	0,0%	40,9%	22,7%	36,4%	100,0%
	SVK Počet	0	12	2	7	21
	%	0,0%	57,1%	9,5%	33,3%	100,0%
	VB Počet	0	11	4	0	15

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

	%	0,0%	73,3%	26,7%	0,0%	100,0%
	Počet	2	50	16	22	90
Celkom	%	2,2%	55,6%	17,8%	24,4%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 12,909; df 9; p ,167; Cramer's V,219.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 25 Ovládanie aplikácie Mapy Google účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Aplikácia Mapy Google bola najviac požadovanou aplikáciou, ktorú sa seniori chceli naučiť a aj to bolo dôvodom, prečo sa na kurz prihlásili. Účastníci počas vyučovacích hodín tvrdili, že osvojenie si tejto aplikácie pre nich nebolo ľahké, ale boli motivovaní možnosťou nezávislého pohybovania sa vďaka využitiu tejto aplikácie.

Google Mapy – verejná doprava. Väčšina účastníkov túto aplikáciu nikdy predtým nevyužila na verejnú prepravu. Celkovo až 62,2% účastníkov netušilo, že aplikáciu môžu využiť aj na tento spôsob, pričom najvyššie percento sa vyskytlo vo Veľkej Británii (80,0%) a najnižšie v Litve (46,4%). V Poľsku a na Slovensku počulo o tejto funkcii len zopár seniorov (9,4% a 4,8%). Taktiež, na Slovensku si seniori najlepšie zlepšili svoje schopnosti (28,6%). Treba však podotknúť, že na Slovensku bola táto aplikácia nahradená cestovnými poriadkami Cp.sk. Princíp je rovnaký, len funkcionálna sa odlišuje.

Tabuľka 32 Ovládanie aplikácie Google Mapy na účely verejnej dopravy účastníkmi projektu.

		Úroveň vedomostí				
		0	1	2	3	Celkom
Krajina	PL Počet	1	22	3	6	32
	%	3,1%	68,8%	9,4%	18,8%	100,0%
	LT Počet	0	8	9	5	22
	%	0,0%	36,4%	40,9%	22,7%	100,0%
	SVK Počet	0	14	1	6	21
	%	0,0%	66,7%	4,8%	28,6%	100,0%
	VB Počet	0	12	3	0	15
	%	0,0%	80,0%	20,0%	0,0%	100,0%
Celkom	Počet	1	56	16	17	90
	%	1,1%	62,2%	17,8%	18,9%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 19,207; df 9; p ,023; Cramer's V ,267.

Zdroj: vlastný výskum.

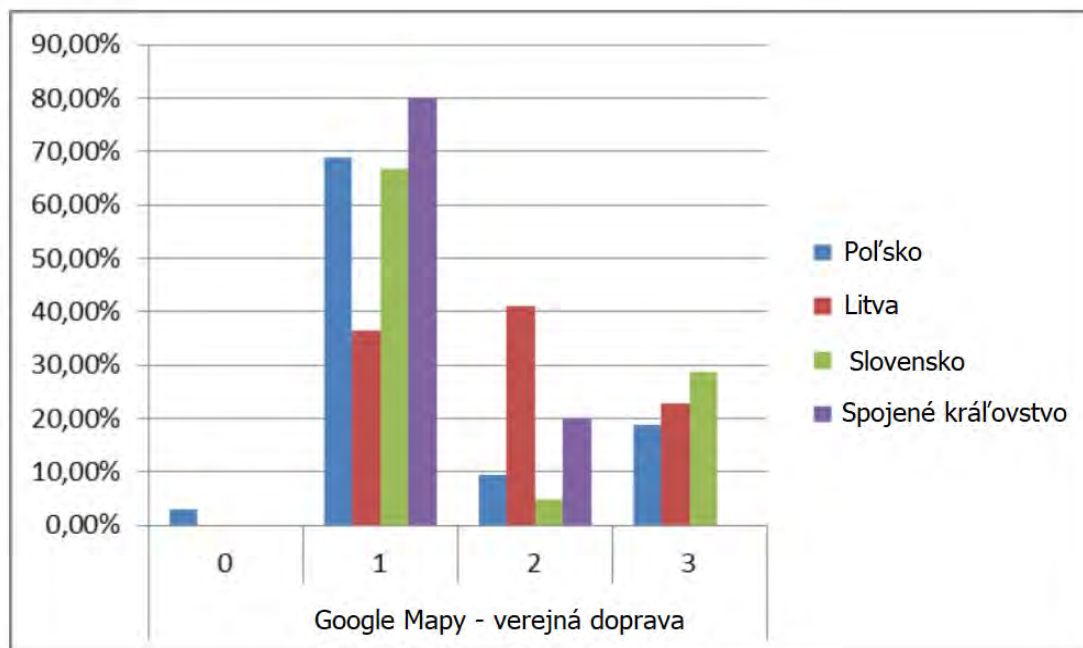
Tabuľka 33 Ovládanie aplikácie Mapy Google na účely verejnej dopravy účastníkmi projektu - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chi-Square.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chí kvadrát	19,207	9	,023
test dobrej zhody	a		
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,267.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 26 Ovládanie aplikácie Mapy Google na účely verejnej dopravy účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Možnosť plánovania výletov prostredníctvom aplikácie Google Máp resp. CP.sk seniorov veľmi potešila. Seniorov veľmi zaujímala aj verejná doprava v zahraničí. Tvrdili, že aj táto funkcia ich im pomáha stať sa viac nezávislými a umožňuje im cestovanie nielen po ich rodnej krajine, ale aj do iných. Veľa z nich tvrdilo, že postupne sa znižuje ich strach z cestovania do cudzích krajín a aj ovládanie týchto aplikácií im to môže zjednodušiť. Uviedli, že táto aplikácia je tzv. oknom do sveta.

Google Prekladač. Prepodosledná aplikácia, ktorá sa na kurze preberala, bol Google Prekladač. Celkovo až 65,6% účastníkov ju použilo počas tohto kurzu po prvýkrát. Znova, najvyššie percento získala Veľká Británia (86,7%), najnižšie Litva (45,5%). V prípade Veľkej Británie je treba zdôrazniť, že to bola pre účastníkov najmenej známa aplikácia a s veľkou zvedavosťou a radosťou sa ju učili. Taktiež to môžeme vysvetliť, ako dôsledok sociálneho a kultúrneho pozadia účastníkov na londýnskom kurze.

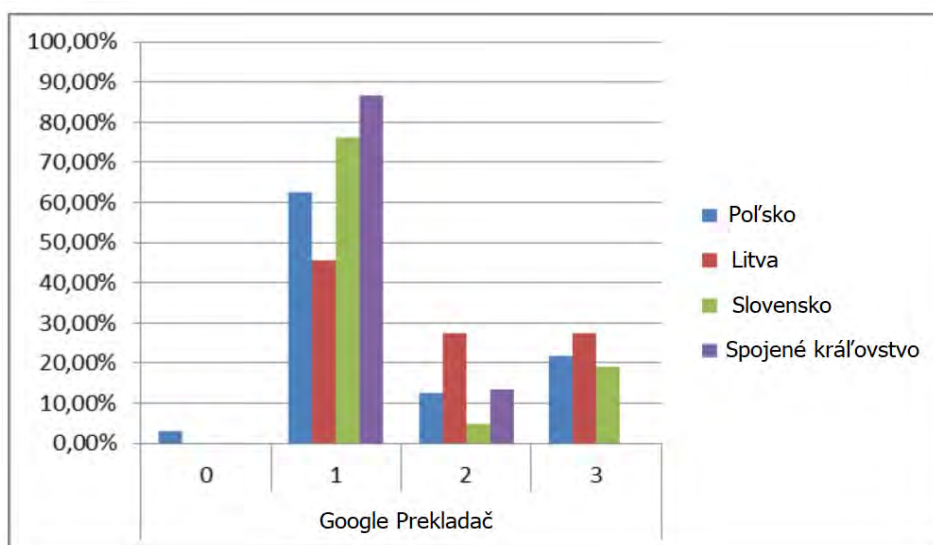
Tabuľka 34 Ovládanie aplikácie Google Prekladač účastníkmi projektu.

		Úroveň vedomostí				Celkom
		0	1	2	3	
Krajina	PL Počet	1	20	4	7	32
	%	3,1%	62,5%	12,5%	21,9%	100,0%
	LT Počet	0	10	6	6	22
	%	0,0%	45,5%	27,3%	27,3%	100,0%
	SVK Počet	0	16	1	4	21
	%	0,0%	76,2%	4,8%	19,0%	100,0%
	VB Počet	0	13	2	0	15
	%	0,0%	86,7%	13,3%	0,0%	100,0%
	Počet	1	59	13	17	90
	%	1,1%	65,6%	14,4%	18,9%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 12,365; df 9; p ,193; Cramer's V,214.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 27 Ovládanie aplikácie Google Prekladač účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

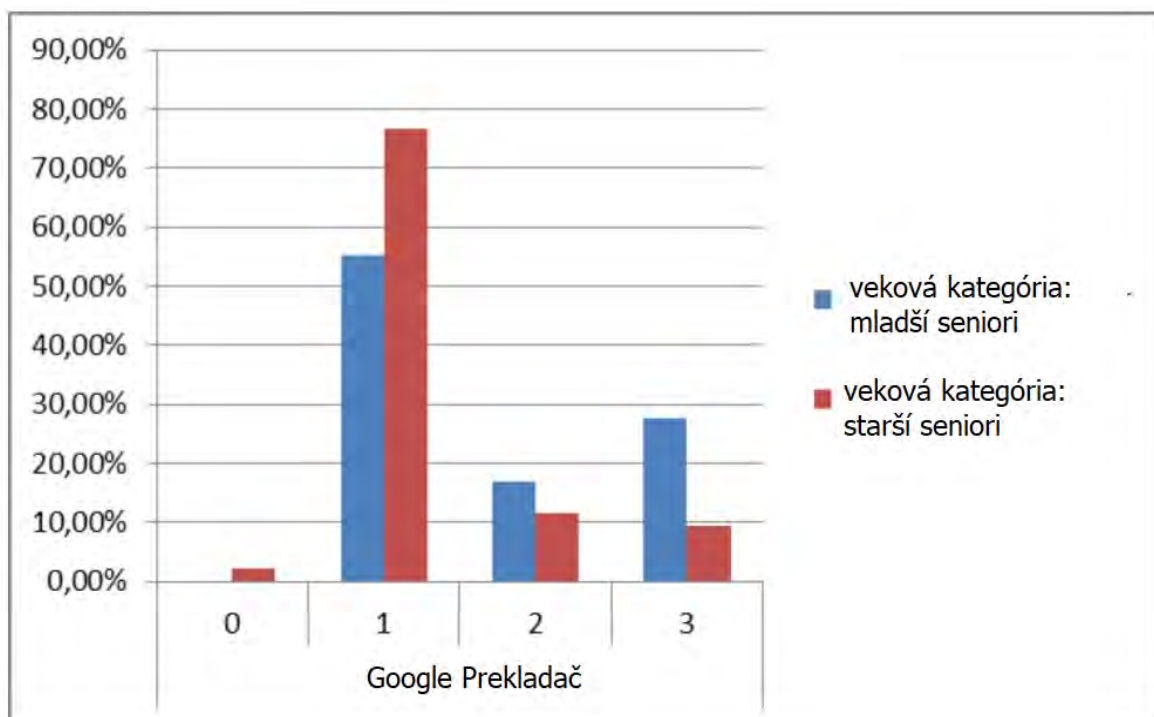
V prípade používania aplikácie Google Prekladač vznikla ďalšia korelácia (na prahu štatistickej významnosti) medzi vekom účastníkov a znalosťami tejto aplikácie. 76,7% starších seniorov sa s touto aplikáciou už stretlo a iba 9,3% nemali žiadne skúsenosti s používaním pred začatím kurzu. Pri mladších senioroch sa tak prvýkrát s aplikáciou stretlo 55,3% účastníkov, 17,0% o nej nikdy predtým nepočulo a 27,7% z nich aplikáciu predtým použilo a teraz si zlepšili svoje schopnosti narábania s ňou.

Tabuľka 35 Ovládanie aplikácie Google Prekladač účastníkmi projektu – rozdelenie podľa veku.

		Úroveň vedomostí				
		0	1	2	3	Celkom
Vek	Počet	0	26	8	13	47
	% z toho	0,0%	55,3%	17,0%	27,7%	100,0%
	veková kategória					
	Počet	1	33	5	4	43
>67	% z toho	2,3%	76,7%	11,6%	9,3%	100,0%
	veková kategória					
	Počet	1	59	13	17	90
	% z toho	1,1%	65,6%	14,4%	18,9%	100,0%
Celkom						

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 12,365; df 9; p ,193; Cramer's V,214.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 28 Ovládanie aplikácie Google Prekladač účastníkmi projektu – rozdelenie podľa veku.



Zdroj: vlastný výskum.

Aplikácia Google Prekladač mala medzi účastníkmi pozitívne ohlasy. Od samotnej aplikácie neočakávali nič zložité: napísanie a preloženie textu, pravdepodobne ich zmiatla desktopová verzia tejto aplikácie. S radosťou si skúšali nahrávanie hlasu, či skenovanie textu. Seniorom so slabou motorikou robila táto aplikácia menšie problémy, a to najmä kvôli písaniu na malej klávesnici displeja. Veľkým problémom bol taktiež problém čítať a písať text, kvôli zhoršenému zraku starších osôb. Aj preto si seniori veľmi obľúbili práve skenovanie textu a hlasové zaznamenávanie.

Trip Advisor bol poslednou, takmer úplne neznámou aplikáciou, ktorá sa na kurze vyučovala. Celkovo až 76,7% účastníkov sa s ňou stretlo prvýkrát počas kurzu. Iba 7,8% ju už predtým použilo. Znovu najnižšie percento získala Litva (54,5%) a najvyššie Slovensko (90,5%). Môžeme preto tvrdiť, že na Slovensku túto aplikáciu seniori vôbec nepoznali. Zaujímavosťou však je, že medzi účastníkmi vo Veľkej Británii aplikáciu predtým nevyužil nikto a počulo o nej len 20% účastníkov.

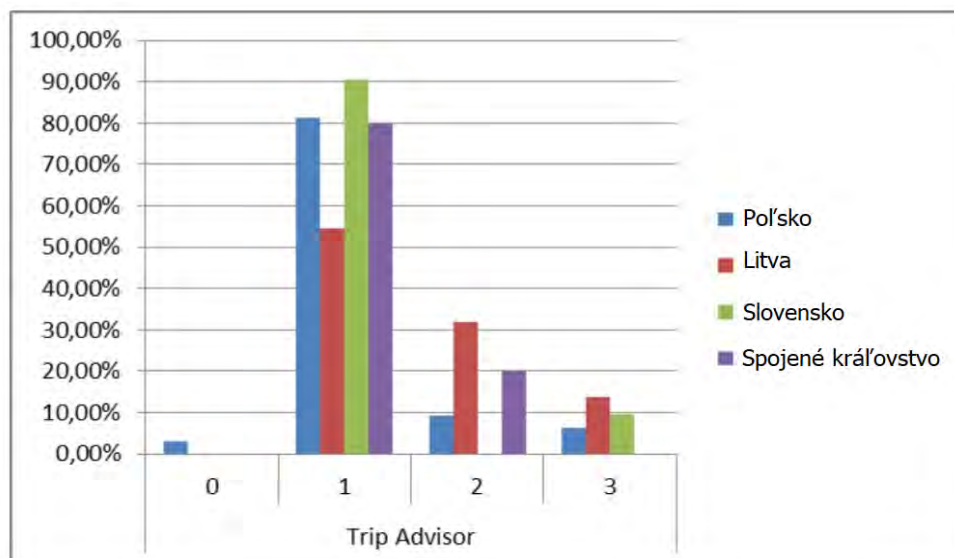
Tabuľka 36 Ovládanie aplikácie Trip Advisor účastníkmi projektu.

			Úroveň vedomostí				Celkom
			0	1	2	3	
Krajina	PL	Počet	1	26	3	2	32
		%	3,1%	81,3%	9,4%	6,3%	100,0%
	LT	Počet	0	12	7	3	22
		%	0,0%	54,5%	31,8%	13,6%	100,0%
	SVK	Počet	0	19	0	2	21
		%	0,0%	90,5%	0,0%	9,5%	100,0%
	VB	Počet	0	12	3	0	15
		%	0,0%	80,0%	20,0%	0,0%	100,0%
	Celkom	Počet	1	69	13	7	90
		%	1,1%	76,7%	14,4%	7,8%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 14,685; df 9; p ,100; Cramer's V ,223.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 29 Ovládanie aplikácie Trip Advisor účastníkmi projektu.



Zdroj: vlastný výskum.

Aplikáciu TripAdvisor účastníci kurzu hodnotili veľmi pozitívne. Seniori sa zaujímali o možnosti čítania si odporúčaní iných používateľov aplikácie, ktorí dané miesta navštívili alebo odporúčali návštevu možných blízkych atrakcií. Naopak však veľmi kritizovali funkciu vyhľadávania letov (žiadna možnosť vyhľadávania priamych letov). V odpovediach účastníkov geolokačného kurzu boli zaznamenané pozitívne odpovede, kedy účastníci prostredníctvom aplikácie nemohli nájsť lety, ale na ich nájdenie využili inú aplikáciu, ktorú si dokonca sami našli. Tešili sa, že dokázali zvládnuť tento problém a hru tak posunuli do ďalšieho levelu. Niektorí z nich dokonca tvrdili, že sú „pripravení osamostatniť sa“.

Hodnotenie výučby/hry. Posledná vyučovacia hodina bola venovaná hodnoteniu zručností seniorov. V tradičnom kurze riešili seniori v čase 50 minút úlohy, ktoré sa počas kurzu naučili. V hernej verzii hrali účastníci hru (taktiež po dobu 50 minút), počas ktorej museli riešiť úlohy zamerané na aplikácie, ktoré sa taktiež počas kurzu naučili. Zadaní úloh pre oba kurzy boli rovnaké. Počas inovatívneho kurzu vyriešili účastníci dvakrát toľko úloh ako účastníci lineárnej výučby. To dokazuje, že súťaživosť rapídne zvyšuje herné tempo, a preto sa seniori viac zameriavali na to, ako využijú aplikácie, než na naučený postup ich používania. Účastníci edutainmentu konali viac intuitívne a svoje kroky si zautomatizovali – nepokúšali sa rozmýšľať nad tým, ako sa o aplikácii učili, ale ako ju v danej situácii využiť. Toto je dôkaz efektivity geolokačných hier ako metódy vzdelávania seniorov v oblasti IKT.

Silné a slabé stránky kurzov

V hodnotiacom dotazníku boli účastníci vyzvaní k tomu, aby uviedli silné a slabé stránky kurzov. Seniori mohli ku každej otázke uviesť viac ako len jednu odpoveď. Otázka znie, čo sa teda seniorom najviac páčilo? A čo bolo pre nich zložité?

Užitočné aplikácie. Seniori si veľmi pochvaľovali užitočnosť aplikácií, ktoré sa počas kurzov vyučovali. 82,2% účastníkov aplikácie hodnotilo pozitívne. Najviac pozitívnych hodnotení dostalo Poľsko (90,6%), pričom najmenej pozitívne Veľká Británia (73,3%). Seniori dávali pozor na aplikácie, ktoré im majú pomôcť v každodennom živote. Aj preto môžeme tvrdiť, že projekt LoGaSET splnil tieto očakávania.

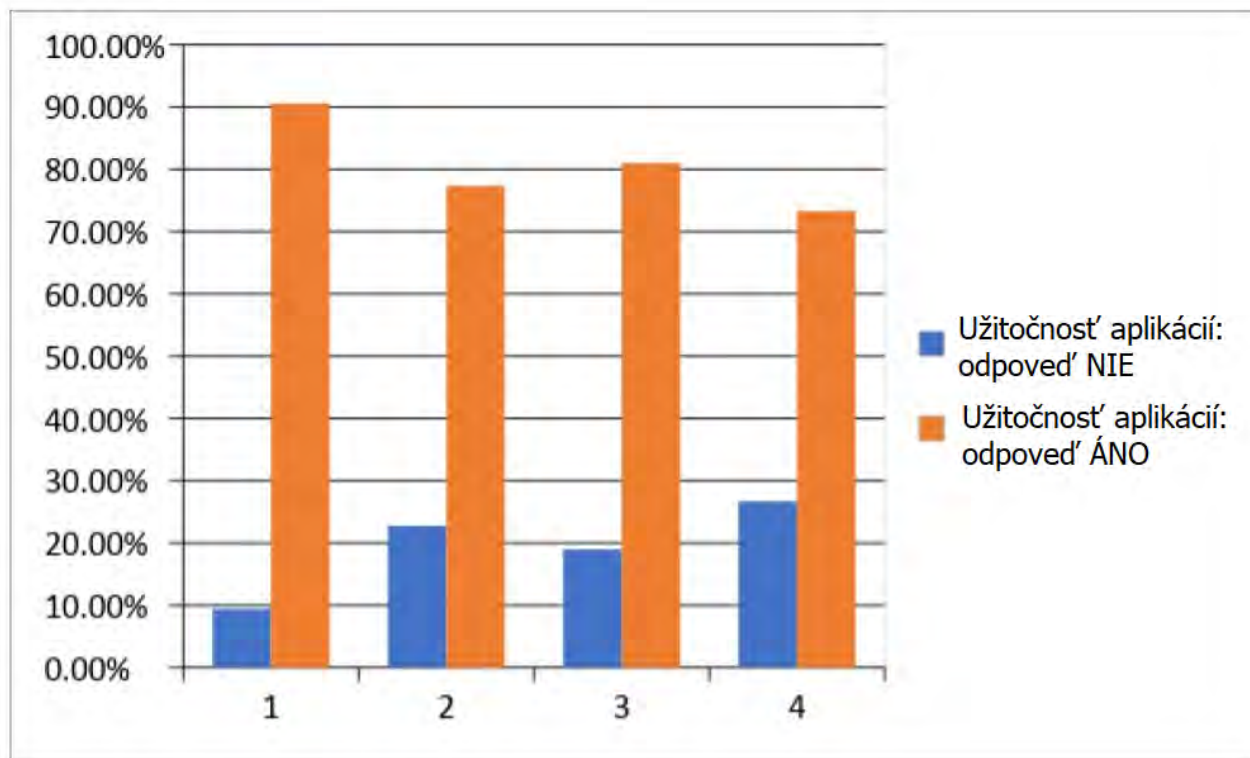
Tabuľka 37 Hodnotenie kurzov – účinnosť aplikácií.

			Úroveň vedomostí		
			0	1	Celkom
Krajina	PL	Počet	3	29	32
		%	9,4%	90,6%	100,0%
	LT	Počet	5	17	22
		%	22,7%	77,3%	100,0%
	SVK	Počet	4	17	21
		%	19,0%	81,0%	100,0%
	VB	Počet	4	11	15
		%	26,7%	73,3%	100,0%
Celkom	Počet	16	74	90	
	%	17,8%	82,2%	100,0%	

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 2,748; df 3; p ,432; Cramer's V,175.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 30 Hodnotenie kurzov – účinnosť aplikácií.



Zdroj: vlastný výskum.

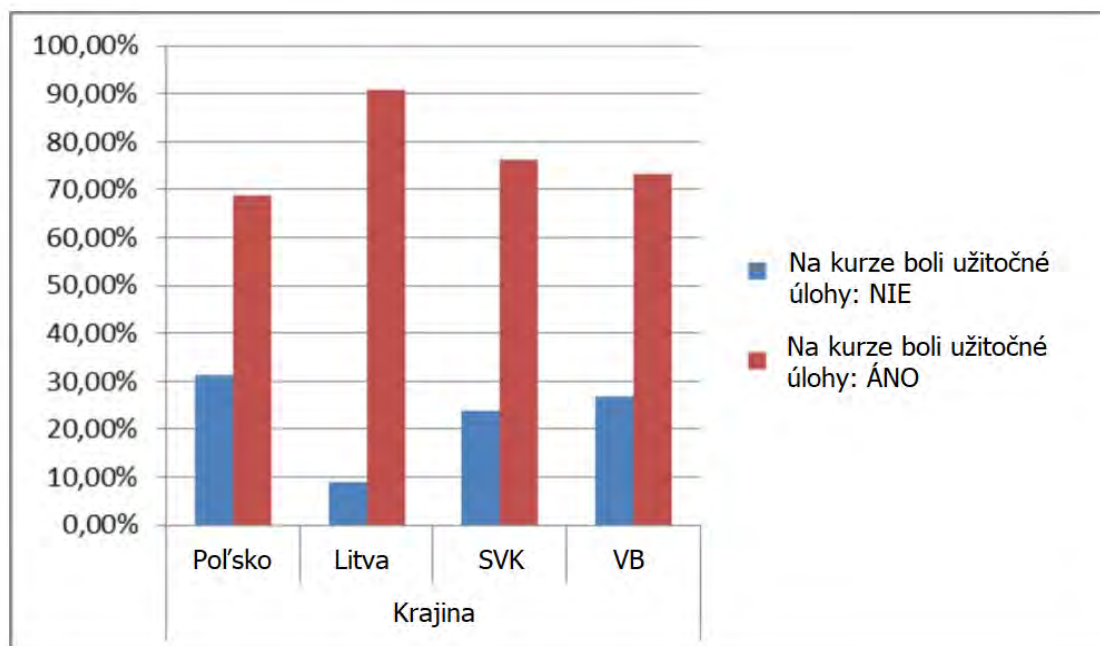
Zaujímavosť zadání. Úlohy, ktoré seniori počas kurzov dostali boli veľmi dobre hodnotené. 76,7% ich hodnotilo veľmi pozitívne. Najväčšie percento pozitívnych hodnotení patrilo od seniorov z Litvy (90,9%), najnižšie (ale stále vysoké) od poľských seniorov (68,8%).

Tabuľka 38 Hodnotenie kurzov – zaujímavosť zadání.

		Úroveň vedomostí		Celkom
		0	1	
Krajina	PL Počet	10	22	32
	PL %	31,3%	68,8%	100,0%
	LT Počet	2	20	22
	LT %	9,1%	90,9%	100,0%
	SVK Počet	5	16	21
	SVK %	23,8%	76,2%	100,0%
	VB Počet	4	11	15
	VB %	26,7%	73,3%	100,0%
Celkom	Počet	21	69	90
	%	23,3%	76,7%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,712; df 3; p ,294; Cramer's V,203.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 31 Hodnotenie kurzov – zaujímavosť zadaní.

Zdroj: vlastný výskum.

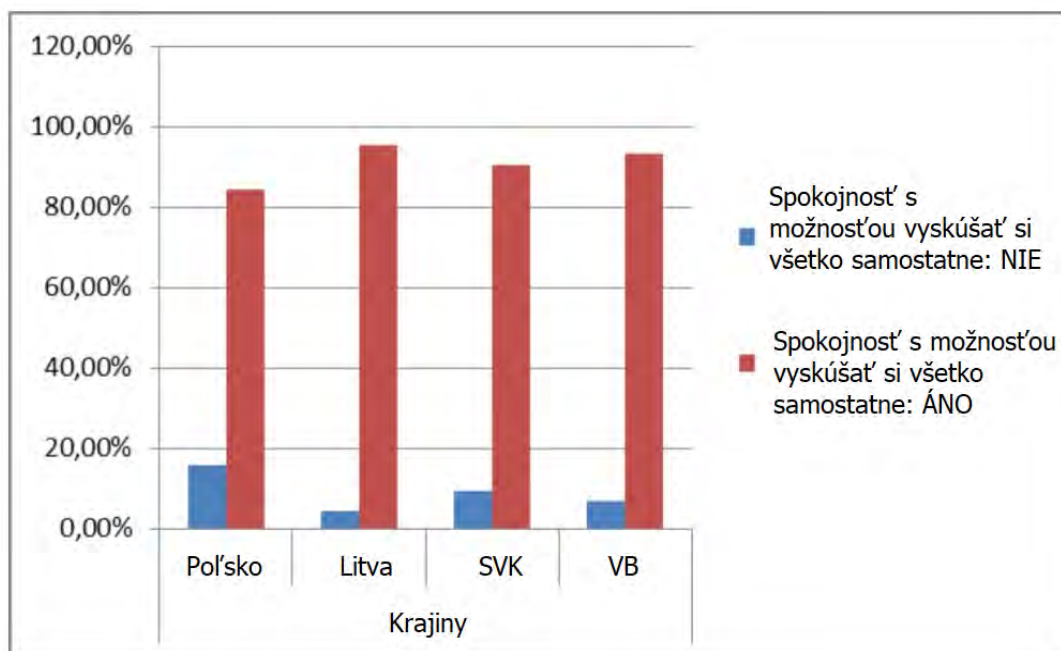
Možnosť vyskúšať si všetko sám. 90% účastníkov pozitívne hodnotilo možnosť vyskúšania si jednotlivých funkcií samostatne. Výsledky vo všetkých krajinách boli veľmi podobné. Tým, že si seniori mohli vyskúšať riešiť zadania na ich smartfónoch sami, ich donútilo rýchlejšiemu učeniu a spoliehaniu sa sám na seba, sebauvedomenia si vlastných zručností a kompetencií – stali sa tzv. pánmi svojich smartfónov. Otázka sebadôvery účastníkov v oblasti nových technológií mnohokrát figurovala v rozhovoroch focus group, počas ktorých si seniori tento kurz pochvaľovali aj z dôvodu, že mladší rodinní príslušníci veľa krát spravia úkony na telefóne za nich, len preto, aby im nemuseli trpezlivo vysvetľovať, ako sa k tomu dopracujú sami. Seniori preto vedia, že sa takto nič nenaučia a aj preto veľmi pozitívne hodnotia možnosť splniť úlohy samostatne.

Tabuľka 39 Hodnotenie kurzov – možnosť vyskúšať si všetko sám.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	Počet	5	27	32
	PL %	15,6%	84,4%	100,0%
	Počet	1	21	22
	LT %	4,5%	95,5%	100,0%
	Počet	2	19	21
	SVK %	9,5%	90,5%	100,0%
	Počet	1	14	15
	VB %	6,7%	93,3%	100,0%
Celkom	Počet	9	81	90
	%	10,0%	90,0%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 2,043; df 3; p ,564; Cramer's V,151.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 32 Hodnotenie kurzov – možnosť vyskúšať si všetko sám.

Zdroj: vlastný výskum.

Treba zohľadniť fakt, že potreba sebestačného ovládania smartfónov s narastajúcim vekom rastie. Takmer všetci starší seniori zvolili túto možnosť (97,7%), mladší seniori jasne menej (83,0%). Rozdielnosť je štatisticky významná.

Tabuľka 40 Hodnotenie kurzov – možnosť vyskúšať si všetko sám – rozdelenie podľa veku.

			Nie	Áno	Celkom
Veková kategória	≤67	Počet	8	39	47
		%	17,0%	83,0%	100,0%
	>67	Počet	1	42	43
		%	2,3%	97,7%	100,0%
Celkom		Počet	9	81	90
		%	10,0%	90,0%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 5,388; df 1; p ,020; Cramer's V,245, Fisherov presný test,032.

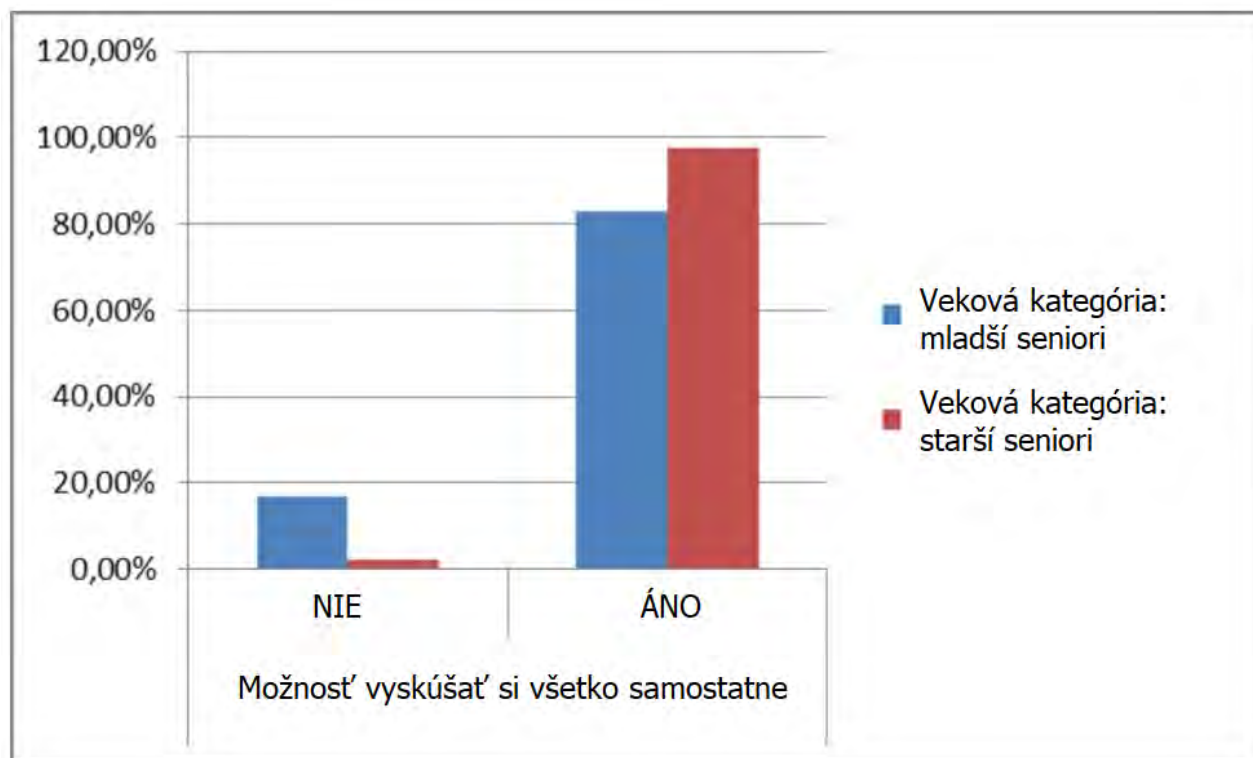
Zdroj: vlastný výskum.

Tabuľka 41 Hodnotenie kurzov – možnosť vyskúšať si všetko sám – rozdelenie podľa veku - štatistická významnosť testovania Pearsonovým Chi-Square a Fisherovým presným testom.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Presná Význ.. (2-sided)	Presná Význ(1-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	5,388 ^a	1	,020		
Fisherov presný test				,032	,021
N of Valid Cases	90				

Poznámka: Cramer's V ,245.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 33 Hodnotenie kurzov – možnosť vyskúšať si všetko sám – rozdelenie podľa veku.

Zdroj: vlastný výskum.

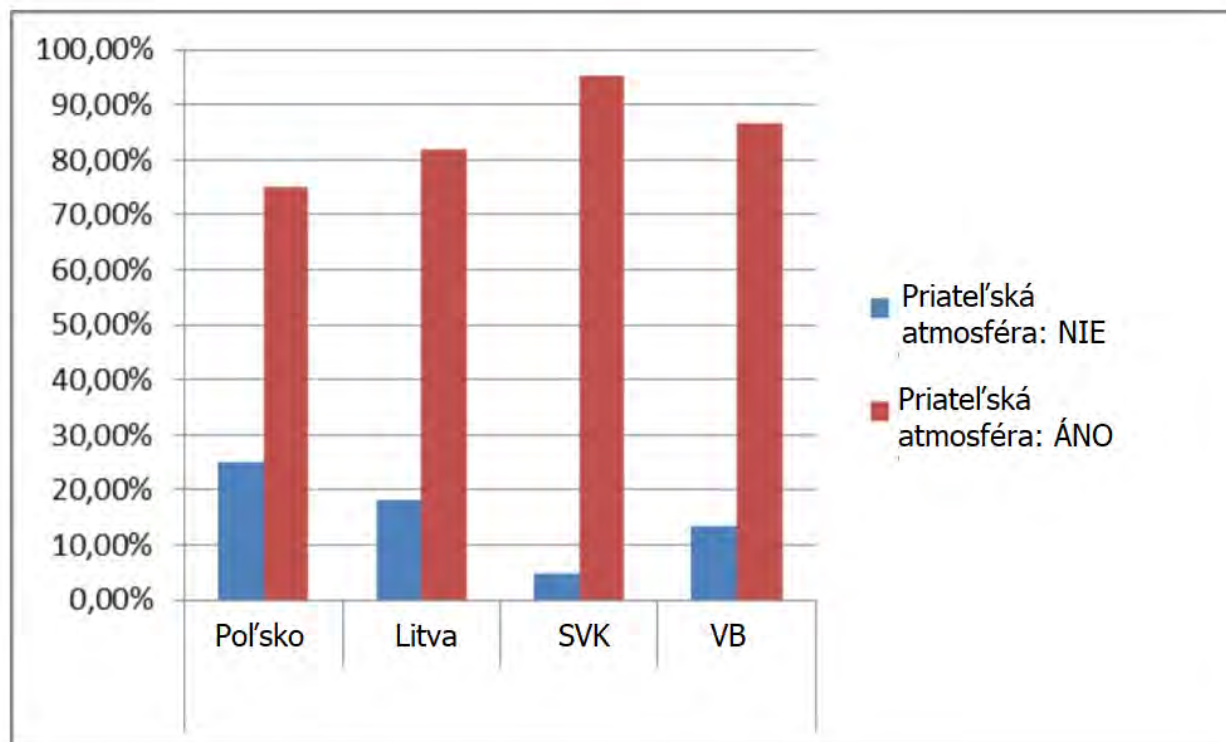
Priateľské prostredie. Pohodová atmosféra počas kurzov bola účastníkmi vysoko hodnotená. 83,3% seniorov ocenilo tento aspekt kurzov. Najmä účastníci zo Slovenska považovali priateľské prostredie za silnú stránku kurzu - 95,2% účastníkov z tejto krajiny si vybralo túto odpoveď.

Tabuľka 42 Hodnotenie kurzov – priateľské prostredie.

			Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL	Počet	8	24	32
		%	25,0%	75,0%	100,0%
	LT	Počet	4	18	22
		%	18,2%	81,8%	100,0%
	SVK	Počet	1	20	21
		%	4,8%	95,2%	100,0%
	VB	Počet	2	13	15
		%	13,3%	86,7%	100,0%
Celkom	Počet		15	75	90
	%		16,7%	83,3%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3899; df 3; p ,273; Cramer's V,208.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 34 Hodnotenie kurzov – priateľské prostredie.

Zdroj: vlastný výskum.

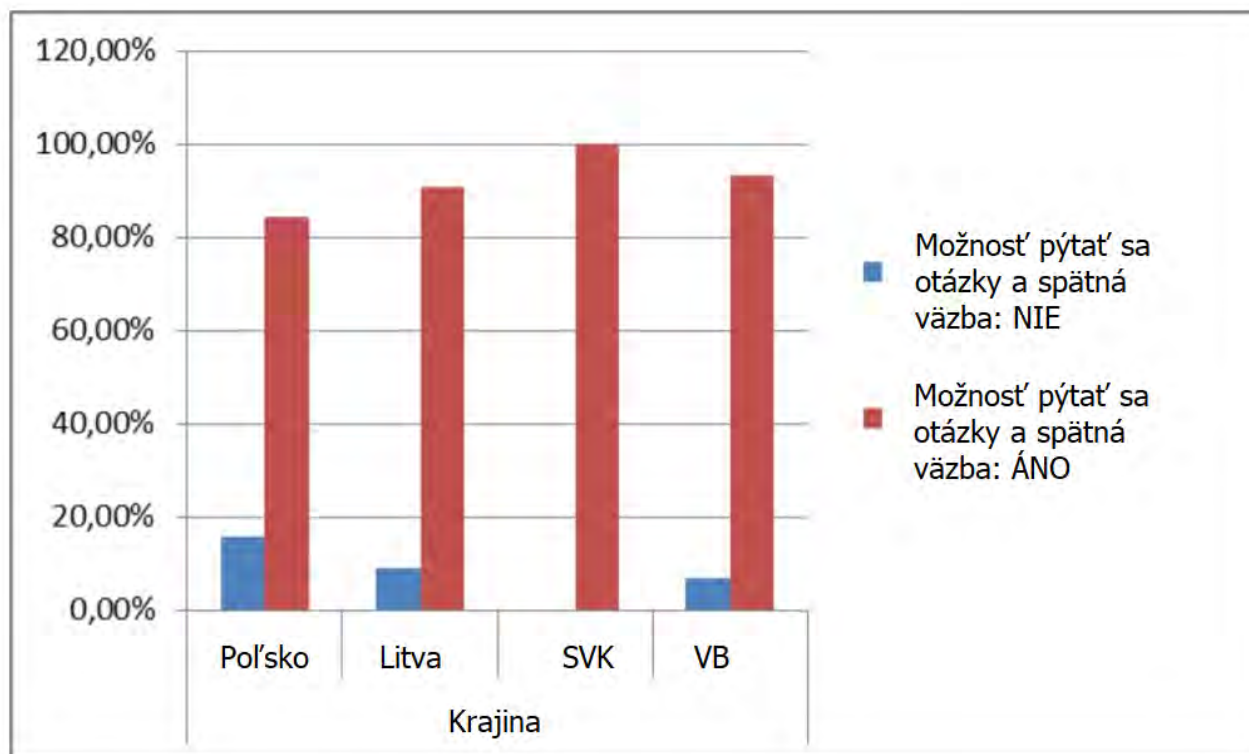
Možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu bol ďalším faktorom, ktorý účastníci hodnotili veľmi vysoko. Tento aspekt kurzu zaznamenali takmer všetci seniori (91,1%). Treba však zdôrazniť, že na Slovensku si všetci účastníci (100%) vybrali práve túto odpoveď. To je dôkaz dôležitosti komunikácie vo vzdelávaní seniorov.

Tabuľka 43 Hodnotenie kurzov – možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	Počet	5	27	32
	PL %	15,6%	84,4%	100,0%
	Počet	2	20	22
	LT %	9,1%	90,9%	100,0%
	Počet	0	21	21
	SVK %	0,0%	100,0%	100,0%
	Počet	1	14	15
	VB %	6,7%	93,3%	100,0%
Celkom	Počet	8	82	90
	%	8,9%	91,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,934; df 3; p ,269; Cramer's V,209.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 35 Hodnotenie kurzov – možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu.

Zdroj: vlastný výskum.

Na základe tejto štúdie možno konštatovať, že potreba komunikácie s pedagógmi sa zvyšuje s vekom. 97,7% starších seniorov zvažovalo možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu ako silnú stránku kurzov, zatiaľ čo u mladších seniorov to bolo 85,1%. Treba mať na pamäti, že svet nových technológií je pre mnohých seniorov niečo úplne nové, neznáme, rovnako ako jazyk používaný digitálnymi "native speakers". Preto je nanajvýš dôležité, aby otázky seniorov boli zodpovedané v jazyku, ktorému rozumejú.

Tabuľka 44 Hodnotenie kurzov – možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu – rozdelenie podľa veku.

		Nie	Áno	Celkom
Veková kategória	Počet	7	40	47
	%	14,9	85,1%	100,0%
>67	Počet	1	42	43
	%	2,3%	97,7%	100,0%
Celkom	Počet	8	82	90
	%	8,9%	91,1%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 4,380; df 1; p ,036; Cramer's V,221, Fisherov presný test ,060.

Zdroj: vlastný výskum.

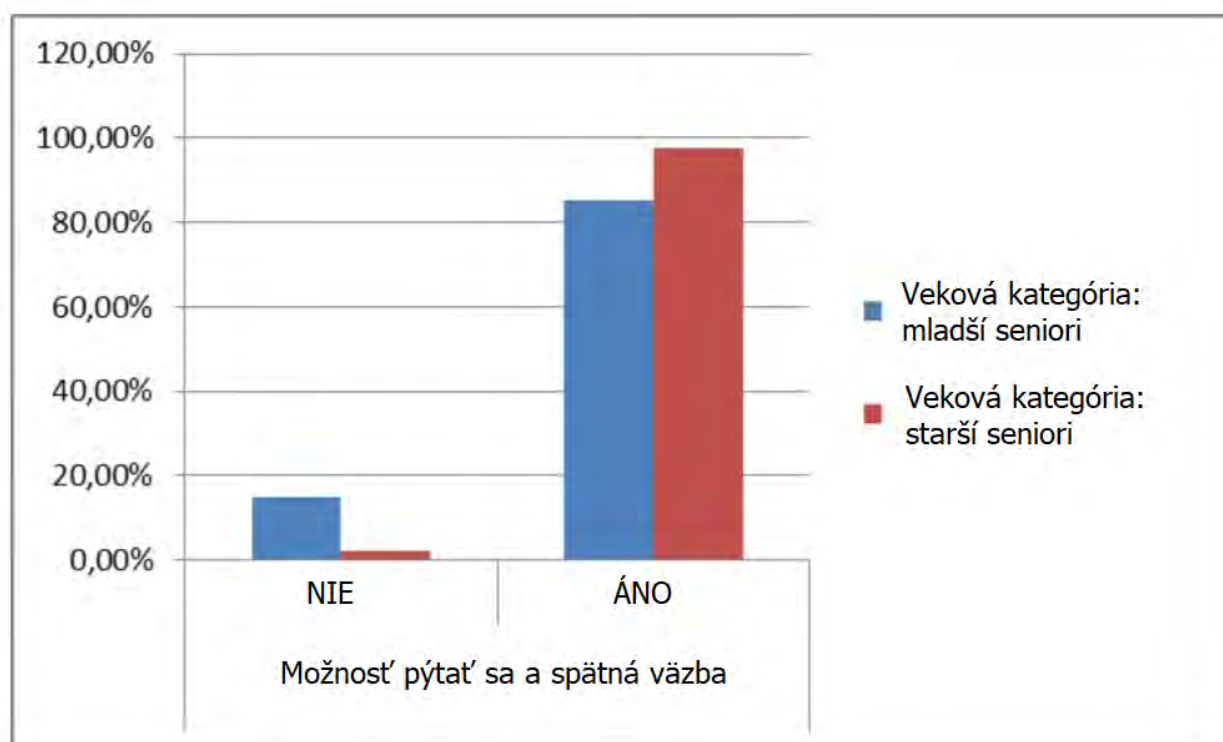
Tabuľka 45 Hodnotenie kurzov – možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu – rozdelenie podľa veku - štatistická významnosť testovania Pearsonovým Chi-Square a Fisherovým presným testom.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Presná Význ.. (2-sided)	Presná Význ.. (1-sided)
Pearsonov Chí kvadrát	4,380 ^a	1	,036		
Fisherov presný test				,060	,039
N of Valid Cases	90				

Poznámka: Cramer's V ,221.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 36 Hodnotenie kurzov – možnosť klásť otázky a získať spätnú väzbu – rozdelenie podľa veku.



Zdroj: vlastný výskum.

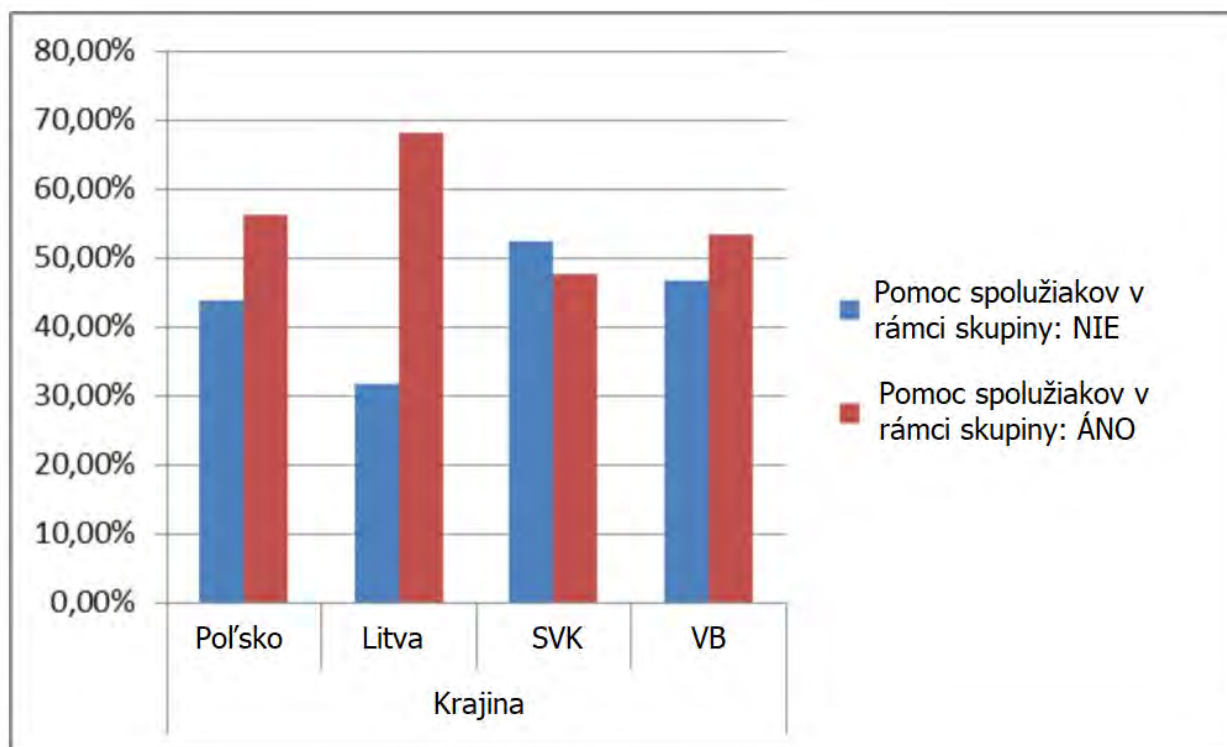
Pomoc od kolegov zo skupiny. Možnosť získať pomoc od ostatných účastníkov kurzu mala integračnú a komunikačnú funkciu. Celkový počet účastníkov, ktorí tento aspekt považovali za silnú stránku kurzu, predstavoval 56,7% a rozdiely medzi krajinami neboli štatisticky významné.

Tabuľka 46 Hodnotenie kurzov – pomoc od kolegov zo skupiny.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	14	18	32
	PL %	43,8%	56,3%	100,0%
	LT Počet	7	15	22
	LT %	31,8%	68,2%	100,0%
	SVK Počet	11	10	21
	SVK %	52,4%	47,6%	100,0%
	VB Počet	7	8	15
	VB %	46,7%	53,3%	100,0%
Celkom	Počet	39	51	90
	%	43,3%	56,7%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 1,958; df 3; p ,581; Cramer's V,141.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 37 Hodnotenie kurzov – pomoc od kolegov zo skupiny.

Zdroj: vlastný výskum.

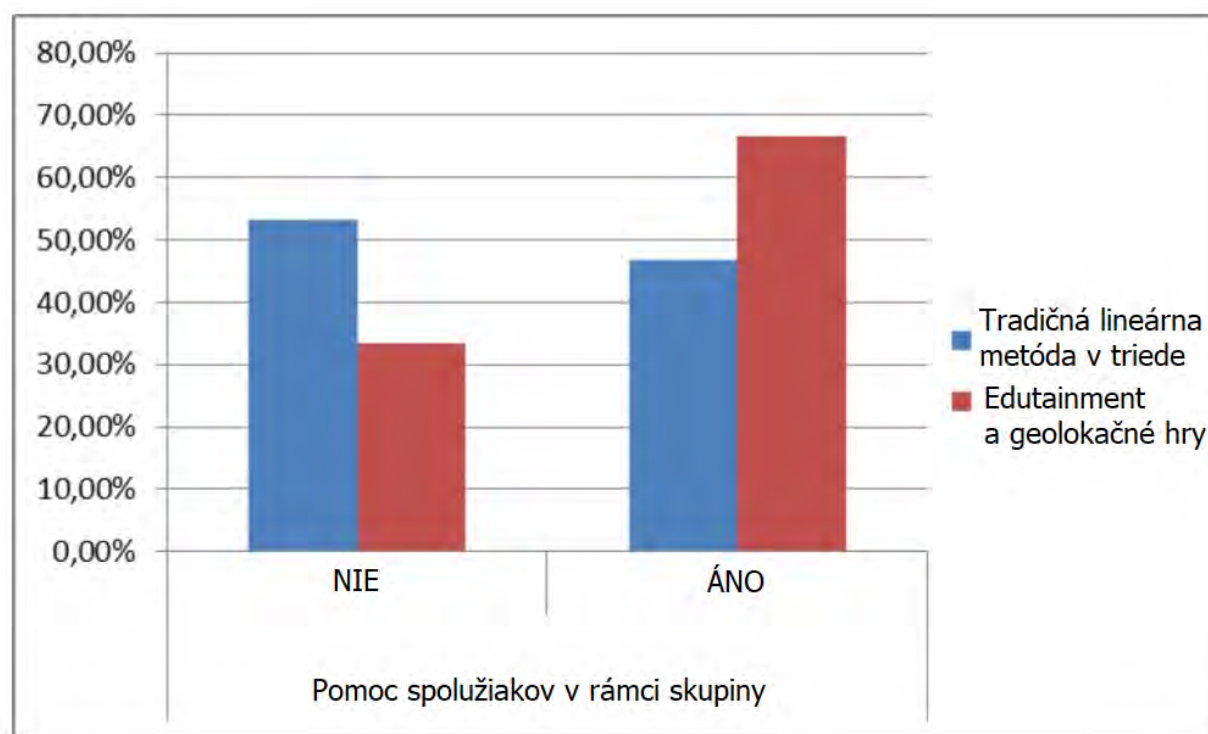
Avšak, v hodnotení prínosu pomoci spolužiakov či kolegov sú veľké rozdiely medzi účastníkmi jednotlivých typov kurzov. 46,7% účastníkov lineárneho kurzu ju považuje za silnú stránku, zatiaľ čo v hernej geolokačnej skupine to bolo o 20% viac. Možno teda dospieť k záveru, že geolokačné hry skutočne integrujú študentov a vedú k väčšej otvorenosti seniorov voči svojim rovesníkom a zvyšujú šance na spoluprácu pri riešení toho istého problému. Preto má väčšiu spoločenskú hodnotu ako lineárna metóda edukácie v triede.

Tabuľka 47 Hodnotenie kurzov – pomoc od kolegov zo skupiny – rozdelenie podľa vzdelávacej metódy.

			Nie	Áno	Celkom
Metóda	LM	Počet	24	21	45
		% z toho v metóde	53,3%	46,7%	100,0%
	GM	Počet	15	30	45
		% z toho v metóde	33,3%	66,7%	100,0%
Celkom	Počet		39	51	90
	% z toho v metóde		43,3%	56,7%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,665; df 1; p ,056; Cramer's V,202, Fisherov presný test ,088.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 38 Hodnotenie kurzov – pomoc od kolegov zo skupiny – rozdelenie podľa vzdelávacej metódy.

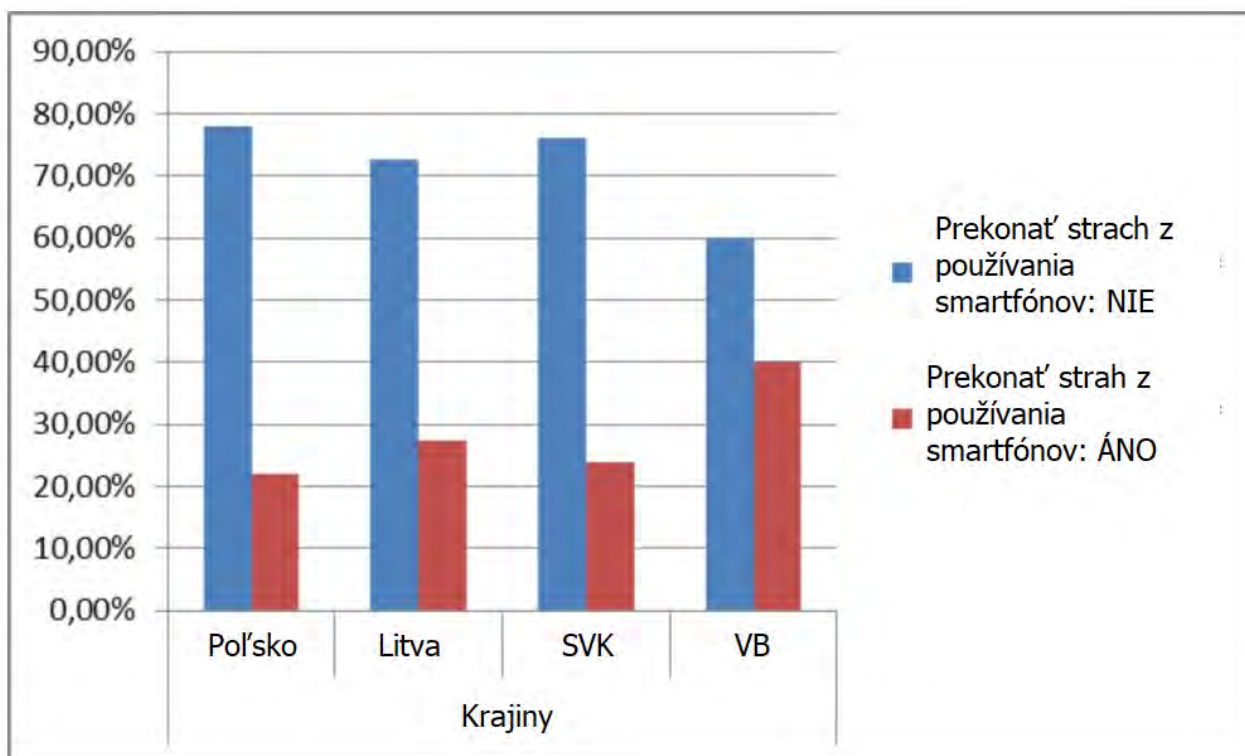
Zdroj: vlastný výskum.

Seniorov sme sa tiež pýtali na ťažkosti počas kurzu. Iba 26,7% seniorov vyhlásilo, že **prekonať strach z používania smartfónov** je ťažké. Táto odpoveď bola najpopulárnejšia v Spojenom kráľovstve (40,0%), čo môže súvisieť s vysokým percentom účastníkov, ktorí pred kurzom smartfón nikdy nepoužívali.

Tabuľka 48 Hodnotenie kurzov – prekonať strach z používania smartfónov.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	25	7	32
	PL %	78,1%	21,9%	100,0%
	LT Počet	16	6	22
	LT %	72,7%	27,3%	100,0%
	SVK Počet	16	5	21
	SVK %	76,2%	23,8%	100,0%
	VB Počet	9	6	15
	VB %	60,0%	40,0%	100,0%
Celkom	Počet	66	24	90
	%	73,3%	26,7%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 1,831; df 3; p ,608; Cramer's V,143.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 39 Hodnotenie kurzov – prekonať strach z používania smartfónov.

Zdroj: vlastný výskum.

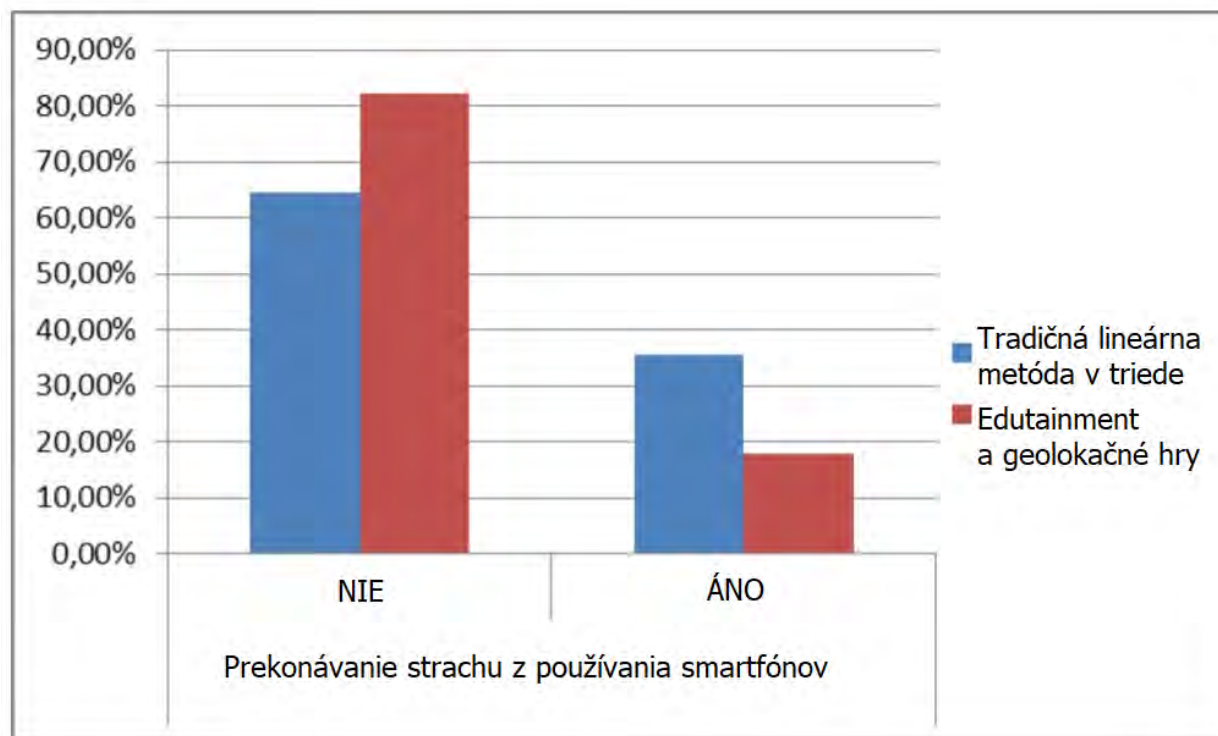
Existuje viditeľný rozdiel v miere strachu z používania smartfónov v závislosti od typu kurzu. Tento rozdiel je na prahu štatistickej významnosti; a preto ho možno považovať za dôležitý. Po ukončení školenia 36,5% účastníkov tradičného kurzu stále tvrdilo, že prekonanie obáv z používania smartfónov je náročné. Iba 17,8% účastníkov inovatívneho kurzu považovalo túto vec za problém. Preto možno konštatovať, že metóda hier založených na umiestnení znižuje strach z používania nových technológií.

Tabuľka 49 Hodnotenie kurzov – prekonať strach z používania smartfónov – rozdelenie podľa metód.

		Nie	Áno	Celkom
Metóda	Počet	29	16	45
	% z toho v	64,4%	35,6%	100,0%
	metóde			
	Počet	37	8	45
LM	% z toho v	82,2%	17,8%	100,0%
	metóde			
GM	Počet	66	24	90
	% z toho v	73,3%	26,7%	100,0%
	metóde			
Celkom				

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,636; df 1; p ,057; Cramer's V,201, Fisherov presný test ,094.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 40 Hodnotenie kurzov – prekonať strach z používania smartfónov – rozdelenie podľa metód.

Zdroj: vlastný výskum.

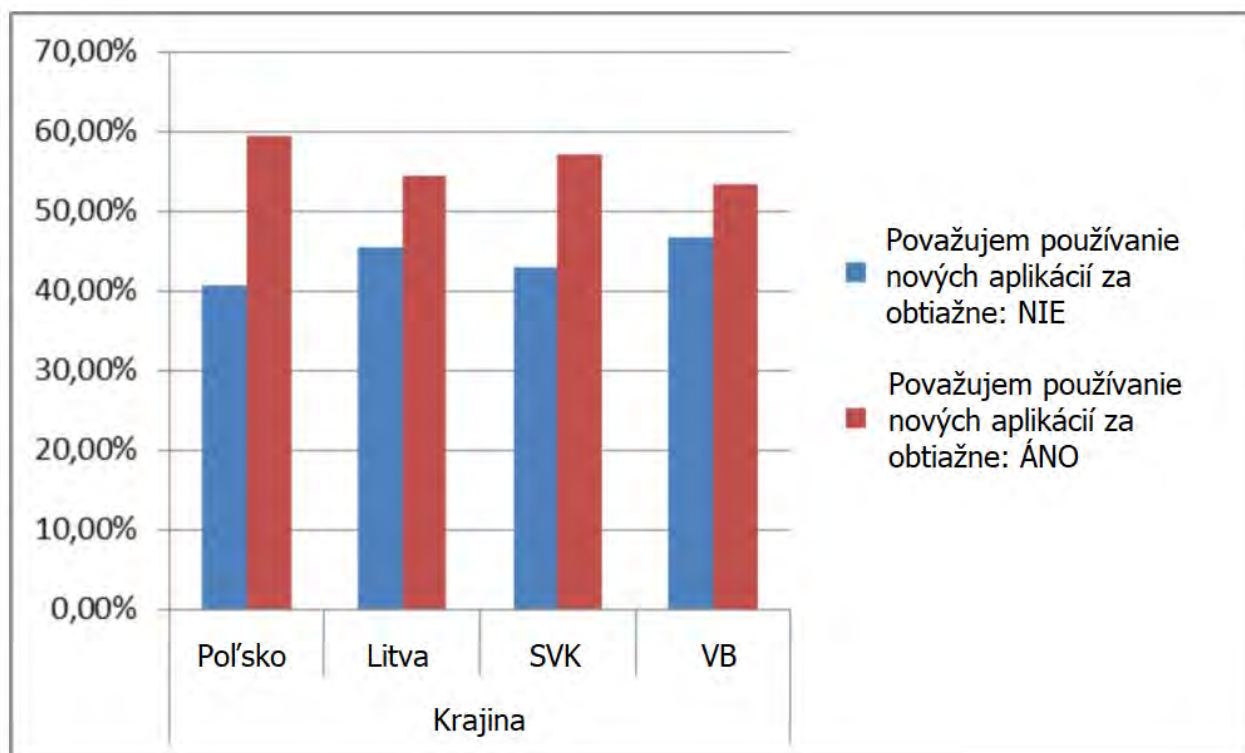
Celkový percentuálny podiel účastníkov, ktorí vnímali **používanie nových aplikácií ako obtiažne**, bol 56,7% a medzi seniormi z rôznych krajín boli len malé rozdiely.

Tabuľka 50 Hodnotenie kurzov – obtiažnosť používania nových aplikácií.

		0	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	13	19	32
	PL %	40,6%	59,4%	100,0%
	LT Počet	10	12	22
	LT %	45,5%	54,5%	100,0%
	SVK Počet	9	12	21
	SVK %	42,9%	57,1%	100,0%
	VB Počet	7	8	15
	VB %	46,7%	53,3%	100,0%
Celkom	Počet	39	51	90
	%	43,3%	56,7%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody ,206; df 3; p ,977; Cramer's V,048.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 41 Hodnotenie kurzov – používanie nových aplikácií ako obtiažne.

Zdroj: vlastný výskum.

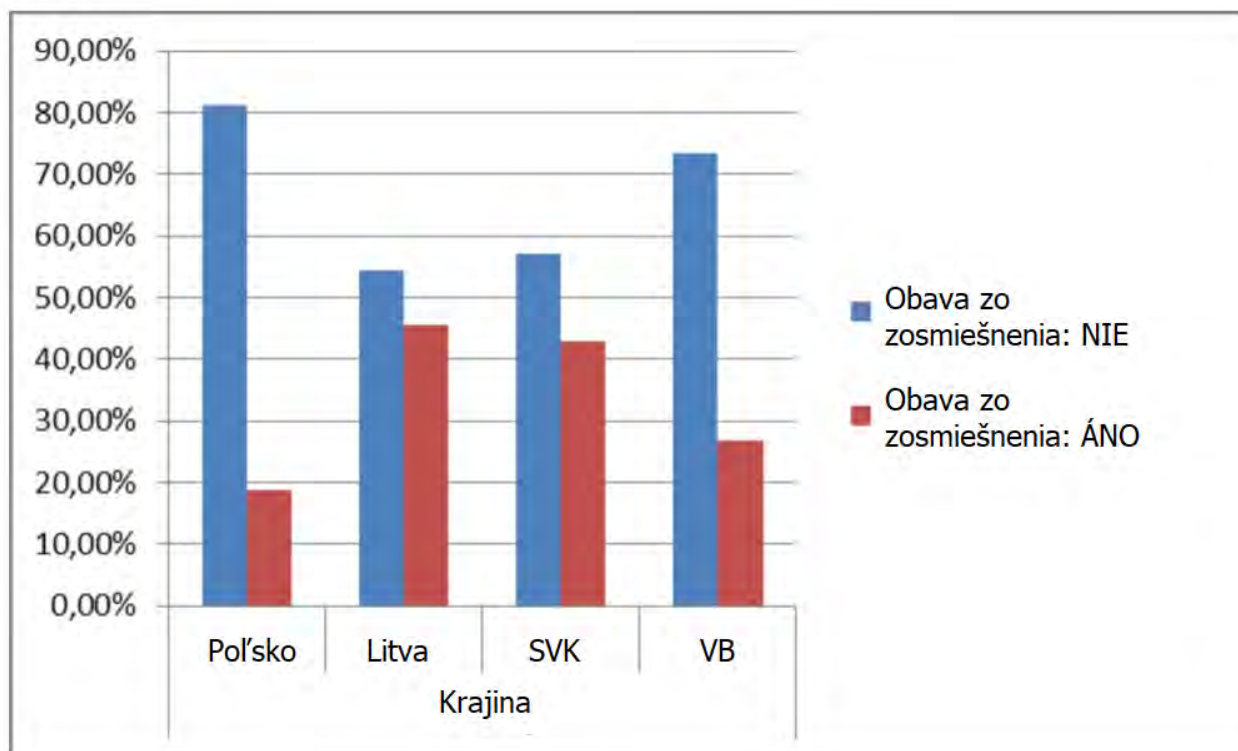
Iba 32,2% účastníkov deklarovalo **strach zo zosmiešnenia ako ťažkosť**, ktorú zažili počas kurzov. Najnižšie percento tejto odpovede bolo medzi poľskými seniormi (18,8%).

Tabuľka 51 Hodnotenie kurzov – strach zo zosmiešnenia ako negatívum.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	26	6	32
	PL %	81,3%	18,8%	100,0%
	LT Počet	12	10	22
	LT %	54,5%	45,5%	100,0%
	SVK Počet	12	9	21
	SVK %	57,1%	42,9%	100,0%
	VB Počet	11	4	15
	VB %	73,3%	26,7%	100,0%
Celkom	Počet	61	29	90
	%	67,8%	32,2%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 5,723; df 3; p ,12; Cramer's V,252.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 42 Hodnotenie kurzov – strach zo zosmiešnenia ako negatívum.

Zdroj: vlastný výskum.

Strach zo zosmiešnenia kvôli nízkej úrovni digitálnych zručností sa zvyšuje s vekom. 41,9% starších seniorov to považovalo za problém počas kurzov, zatiaľ čo u mladých seniorov to bolo 23,4%.

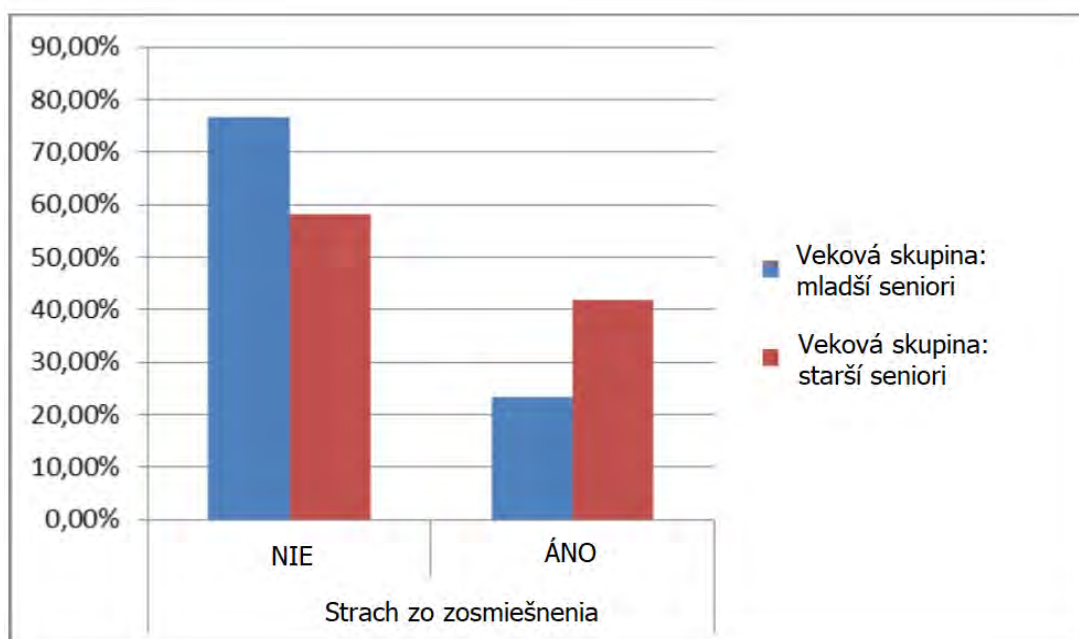
Tabuľka 52 Hodnotenie kurzov – strach zo zosmiešnenia ako ťažkosť – rozdelenie podľa veku.

			Nie	Áno	Celkom
Veková kategória	≤67	Počet	36	11	47
		%	76,6%	23,4%	100,0%
	>67	Počet	25	18	43
		%	58,1%	41,9%	100,0%
Celkom		Počet	61	29	90
		%	67,8%	32,2%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,502; df 1; p ,061; Cramer's V,197, Fisherov presný test,074.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 43 Hodnotenie kurzov – strach zo zosmiešnenia ako ťažkosť – rozdelenie podľa veku.



Zdroj: vlastný výskum.

27,8% účastníkov považovalo **tempo kurzov** za problém, medzi krajinami však existovali výrazné rozdiely. Najvyššie percento bolo v Spojenom kráľovstve (53,3%), a potom v Poľsku (37,5%). V ostatných dvoch krajinách bolo veľmi nízke: Litva - 13,6%, Slovensko - 9,5%.

Tabuľka 53 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov.

			0	Áno	Celkom
Krajina	PL	Počet	20	12	32
		%	62,5%	37,5%	100,0%
	LT	Počet	19	3	22
		%	86,4%	13,6%	100,0%
	SVK	Počet	19	2	21
		%	90,5%	9,5%	100,0%
	VB	Počet	7	8	15

Číslo projektu: 2017-1-PL01-KA204-0388

	%	46,7%	53,3%	100,0%
Celkom	Počet	65	25	90
	%	72,2%	27,8%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chi kvadrát test dobrej zhody 12,072; df 3; p ,007; Cramer's V ,366.
Zdroj: vlastný výskum.

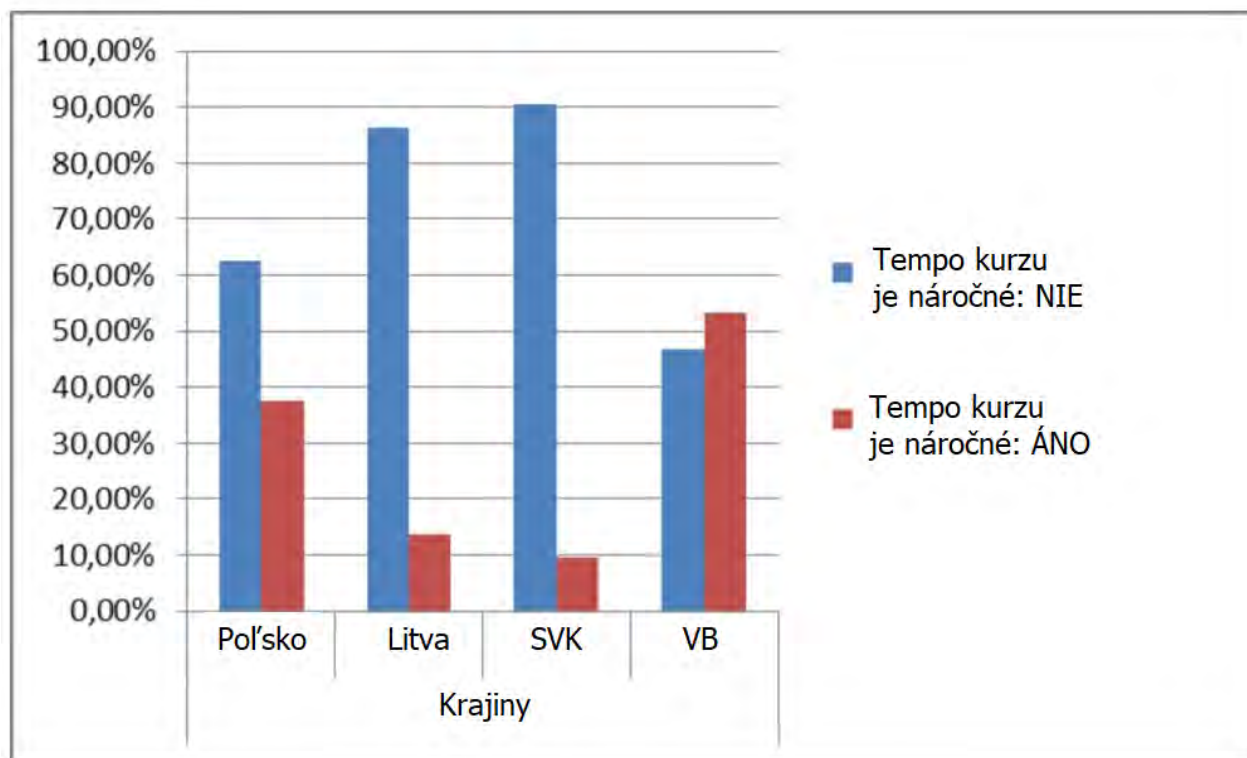
Tabuľka 54 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chi-Square.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chi kvadrát test dobrej zhody	12,072 ^a	3	,007
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,366.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 44 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov.



Zdroj: vlastný výskum.

Uvažovanie o rýchlosti a tempe kurzu ako o probléme koreluje s metódou použitou v edukácii. V prípade tradičného kurzu malo problém s rýchlym tempom iba 15,6% účastníkov a v prípade gamifikovaného kurzu to bolo 40%. Zaujímavé je, že pre oba druhy výučby mali naplánovaný rovnaký čas trvania na každý deň. Avšak v dôsledku súťaživosti sa seniori, ktorí sa zúčastnili na hre, nastavili na vyššie tempo, pretože boli ochotní zvíťaziť. Preto sa naučili riešiť úlohy oveľa šikovnejšie, automaticky a intuitívne. Ich strach z nových technológií sa výrazne znížil a zvedavosť a odvaha pri realizácii samostatných krokov sa zvýšila.

Tabuľka 55 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov – rozdelenie podľa metódy.

		0	Áno	Celkom
Metóda	Počet	38	7	45
	LM	84,4%	15,6%	100,0%
	% z toho v metóde			
	Počet	27	18	45
GM	% z toho v metóde	60,0%	40,0%	100,0%
	Počet	65	25	90
Celkom	% z toho v metóde	72,2%	27,8%	100,0%
	Počet			

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 6,702; df 1; p ,010; Cramer's V,273. Fisherov presný test ,018.

Zdroj: vlastný výskum.

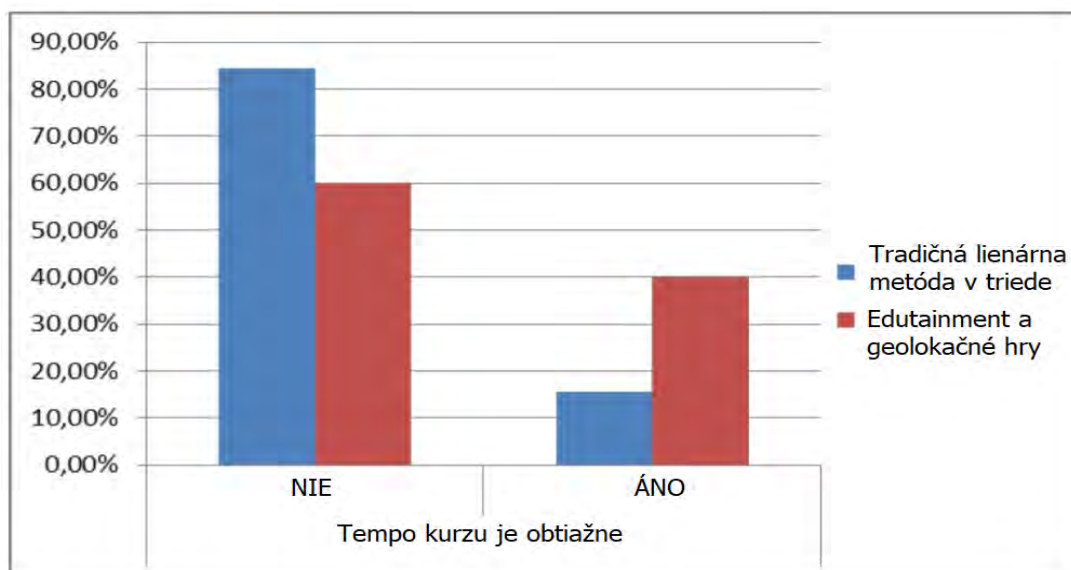
Tabuľka 56 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov – rozdelenie podľa metódy - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chi-Square a Fisherovým presným testom.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	6,702 ^a	1	,010		
Fisherov presný test				,018	,009
N of Valid Cases	90				

Poznámka: Cramer's V, 273.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 45 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov – rozdelenie podľa metódy.



Zdroj: vlastný výskum.

Tempo výučby oveľa silnejšie riešili starší seniori – v tejto skupine až 37,2% účastníkov pociťovalo isté ťažkosti. V skupine mladších seniorov to bolo 19,1%. Táto korelácia (na

prahu štatistickej významnosti) poukazuje na rýchlosť ako obťaž súvisiacu so zvýšeným vekom seniorov. Rozdelenie do kurzov bolo náhodné, vekový rozdiel medzi účastníkmi bol často niekoľko rokov. Preto tento tlak pociťovali najmä starší seniori.

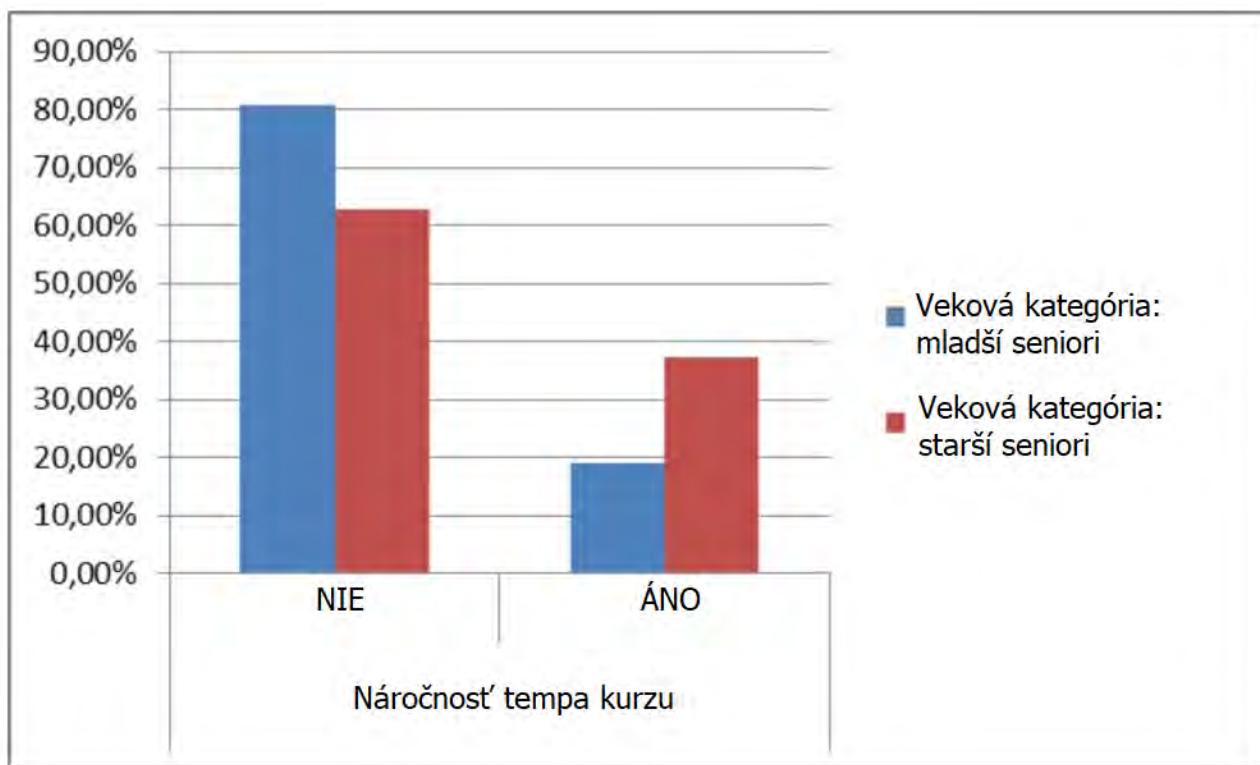
Tabuľka 57 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov – rozdelenie podľa veku.

			Nie	Áno	Celkom
Veková kategória	≤67	Počet	38	9	47
		%	80,9%	19,1%	100,0%
	>67	Počet	27	16	43
		%	62,8%	37,2%	100,0%
Celkom		Počet	65	25	90
		%	72,2%	27,8%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 3,651; df 1; p ,056; Cramer's V,201, Fisherov presný test ,064.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 46 Hodnotenie kurzov – tempo kurzov – rozdelenie podľa veku.



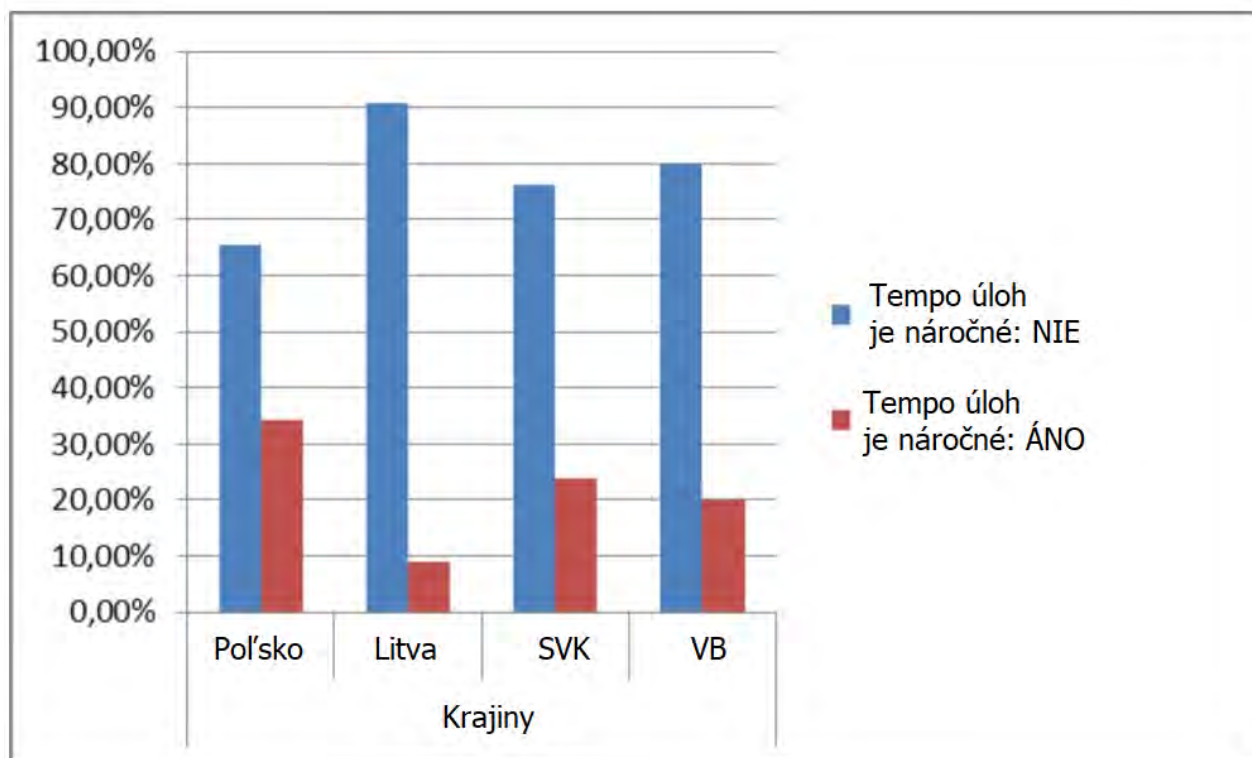
Zdroj: vlastný výskum.

Väčšina seniorov (76,7%) nepovažovala úlohy, ktoré riešili počas kurzu, za náročné. Medzi krajinami neboli žiadne štatisticky významné rozdiely, hoci nejaké existovali. V Poľsku 34,4% účastníkov považovalo tieto úlohy za ťažké, na Slovensku 23,8%, vo Veľkej Británii 20,0% a v Litve len 9,1%. Dá sa teda konštatovať, že úroveň obtiažnosti úloh bola stanovená adekvátne - neboli pre účastníkov prekážkou, ale pomohli pri vytváraní nových zručností.

Tabuľka 58 Hodnotenie kurzov – úlohy spôsobujúce prekážky.

		Nie	Áno	Celkom
Krajina	PL Počet	21	11	32
	PL %	65,6%	34,4%	100,0%
	LT Počet	20	2	22
	LT %	90,9%	9,1%	100,0%
	SVK Počet	16	5	21
	SVK %	76,2%	23,8%	100,0%
	VB Počet	12	3	15
	VB %	80,0%	20,0%	100,0%
Celkom	Počet	69	21	90
	%	76,7%	23,3%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 4,771; df 3; p ,189; Cramer's V,230.
Zdroj: vlastný výskum.

Graf 47 Hodnotenie kurzov – úlohy spôsobujúce prekážky.

Zdroj: vlastný výskum.

Posledná otázka, ktorú účastníci dostali v hodnotiacom dotazníku, bola, či boli **splnené očakávania týkajúce sa kurzov**. Seniori si mohli vybrať tri odpovede: (1) áno, (2) čiastočne, (3) nie. K dispozícii bola aj štvrtá možnosť - otvorená otázka, ak žiadna z troch odpovedí nevystihovala podstatu. Väčšina seniorov odpovedala, že kurz vyhovel ich očakávaniam. Najvyššie percento bolo v Litve (95,5%) a Poľsku (90,6%). Na treťom mieste bolo Slovensko (81,0%). Najnižšie percento splnených očakávaní bolo v Spojenom kráľovstve: 40,0% odpovedí a 40,0% odpovedí: "čiastočne splnené". Preto možno konštatovať, že projekt splnil očakávania seniorov, ktorí sú skupinou náročných študentov.

Nižšie hodnotenie v Spojenom kráľovstve môže byť dôsledkom skutočnosti, že všetci účastníci dostali kurzy v angličtine, ale hoci všetci žili v Londýne, nie všetci poznali tento jazyk dostatočne, čo mohlo spôsobiť problémy pri prijímaní a porozumení niektorých častí obsahu. Celkovo sa však 80% účastníkov v Spojenom kráľovstve rozhodlo, že kurz úplne alebo čiastočne splnil ich očakávania.

Tabuľka 59 Hodnotenie kurzov – splnené očakávania.

			1	2	3	4	Celkom
Krajina	PL	Počet	29	2	1	0	32
		%	90,6%	6,3%	3,1%	0,0%	100,0%
	LT	Počet	21	1	0	0	22
		%	95,5%	4,5%	0,0%	0,0%	100,0%
	SVK	Počet	17	4	0	0	21
		%	81,0%	19,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	VB	Počet	6	6	1	2	15
		%	40,0%	40,0%	6,7%	13,3%	100,0%
	Celkom	Počet	73	13	2	2	90
		%	81,1%	14,4%	2,2%	2,2%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 26,517; df 9; p ,002 Cramer's V,313.

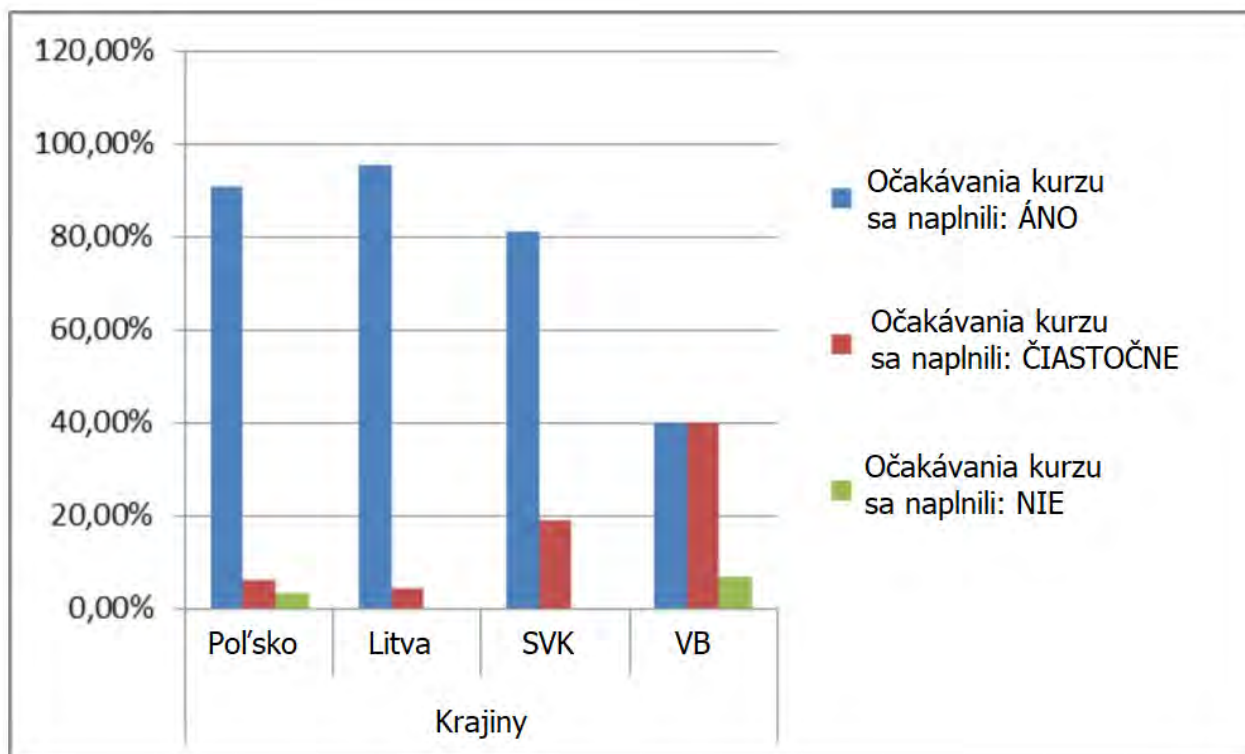
Zdroj: vlastný výskum.

Tabuľka 60 Hodnotenie kurzov – splnené očakávania - štatistická významnosť testovaná Pearsonovým Chí kvadrát testom dobrej zhody.

	Hodnota	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody	26,517 ^a	9	,002
N of Valid Cases	90		

Poznámka: Cramer's V ,313.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 48 Hodnotenie kurzov – splnené očakávania.

Zdroj: vlastný výskum.

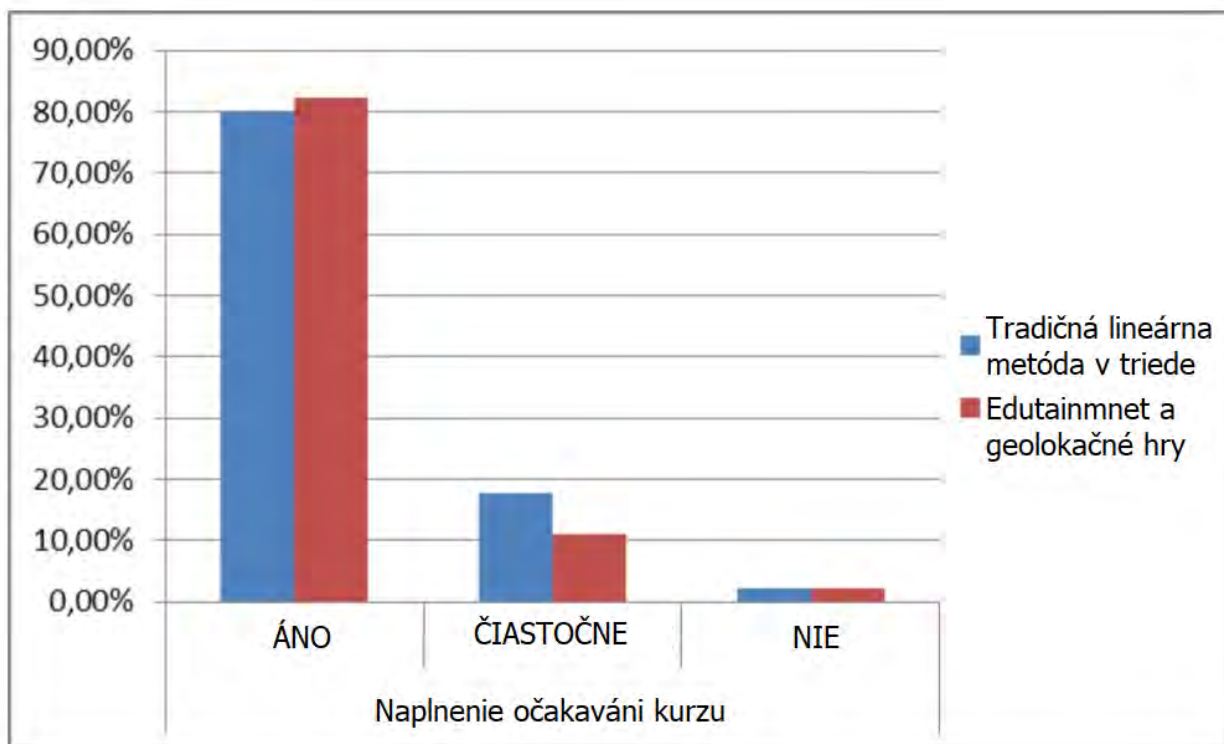
Neexistujú žiadne markantné rozdiely v úrovni splnenia očakávaní seniorov a v metóde výučby tohto kurzu. To znamená, že autori dokázali profesionálne napláňovať oba kurzy: tradičný aj herný. Vyvinuli úsilie aby boli oba kurzy pre seniorov zaujímavé a adekvátne, a aby splnili ich potreby a očakávania.

Tabuľka 61 Hodnotenie kurzov – splnené očakávania – rozdelenie na základe vzdelávacej metódy.

			1	2	3	4	Celkom
Metóda	LM	Počet	36	8	1	0	45
		%	80,0%	17,8%	2,2%	0,0%	100,0%
Metóda	GM	Počet	37	5	1	2	45
		%	82,2%	11,1%	2,2%	4,4%	100,0%
Celkom		Počet	73	13	2	2	90
		%	81,1%	14,4%	2,2%	2,2%	100,0%

Poznámka: N 90; Pearsonov Chí kvadrát test dobrej zhody 2,706; df 3; p ,439; Cramer's V,173.

Zdroj: vlastný výskum.

Graf 49 Hodnotenie kurzov – splnené očakávania – rozdelenie na základe vzdelávacej metódy.

Zdroj: vlastný výskum.

Ako súhrn hodnotení projektu účastníkmi, sa autori snažia poukázať na kľúčové body:

- Obe vzdelávacie metódy majú podobný efekt vo všetkých štyroch krajinách, preto môžeme tvrdiť, že obe metódy sú dostatočne flexibilné na to, aby sa využili v rôznych krajinách.
- Výber aplikácií pre tento kurz bol adekvátny – boli pozitívne hodnotené seniormi ako užitočné a zaujímavé zároveň.
- Úlohy obsiahnuté v didaktike hier aj lineárnej výučby boli navrhnuté vhodne – neboli označené za príliš zložité, a preto nerobili seniorom problémy pri vzdelávaní. Súčasne však boli natoľko, komplikované aby boli pre účastníkov výzvou a pomohli im získať isté zručnosti, aby mohli smartfóny efektívne využívať.
- Obe vzdelávacie metódy použité počas kurzov boli pre seniorov užitočné a zaujímavé. Výber metódy vzdelávania seniorov je na možnostiach lektorov a preferenciách seniorov.
- Metóda edutainmentu (geolokačné hry) rapídne zvyšuje tempo ukončených úloh (seniori pracovali dvakrát rýchlejšie) a umožňuje im zautomatizovať procesy používania aplikácií.
- Inovatívna metóda má okrem vzdelávacej funkcie aj dve ďalšie: integrácnú a komunikačnú. Geolokačné hry zvyšujú integráciu seniorov v novom prostredí, ako aj ich otvorenosť k nadväzovaniu nových vzťahov s rovesníkmi.
- Seniori, ktorí sa zúčastnili gamifikovaného kurzu sa dokázali viac spoľahnúť na seba a s hrdosťou prekonal všetky prekážky, dokonca prekonal vlastné zručnosti.
- V prostredí seniorov sa muži boja technológií viac ako ženy.
- Potreba vzdelávania sa v oblasti smartfónov s narastajúcim vekom zvyšuje.
- Sociálne potreby seniorov sa s narastajúcim vekom taktiež zvyšujú. Potreba trávenia času s inými ľuďmi je dôležitou motiváciou za cestou ku gramotnosti.

- Strach zo zosmiešnenia sa s rastúcim vekom vytráca.

Tipy pre budúcich pedagógov

Vo všeobecnosti môžeme predpokladať, že vzdelávanie seniorov v oblasti IKT je prospešné pre obe strany: starších ľudí, ako aj pedagógov. Seniori môžu získať vedomosti a mladší pedagógovia nový pohľad a perspektívu v živote seniorov. Je to veľmi naplňujúca, zábavná a hlboká skúsenosť pre obe strany.

Čo sa seniori dozvedeli?

Mnohí seniori prichádzali do nášho tréningu s nulovými vedomosťami, ale ako hovoria, cítia, že po ukončení kurzu môžu používať smartfóny, vrátane aplikácií, sami. Vo vzdelávaní seniorov je strach najväčším problémom v oblasti učenia práce so smartfónmi. Toto školenie však môže pomôcť prekonať strach a získať dôveru k používaniu aplikácií a smartfónov a pocit, že ich život je viac nezávislý. Dokonca môžu svoje rodiny a priateľov prekvapiť novými zručnosťami. Cítia radosť a pýchu po každej stránke. Druhou najdôležitejšou črtou tréningu je socializácia medzi seniormi, práca v tíme alebo v pároch a dobré vzťahy s ostatnými rovesníkmi. Počas hrania geolokačných hier sme mohli vidieť podporu medzi kolegami. Účastníci si navzájom pomáhali a veľmi dobre spolupracovali. Seniori boli radi, že spolupracujú s pedagógmi z mladšej generácie. Ocenili tiež priateľskú atmosféru a zábavu počas kurzu.

Čo by mali budúci lektori vedieť?

1. Účastníci majú rozličnú úroveň digitálnych kompetencií a poznatkov z predošlého života. Existuje aj vekový rozdiel, ktorý môže spôsobiť nerovnosti medzi členmi vzdelávanej skupiny. Riešením je rozdeliť seniorov na dve alebo tri skupiny na základe ich zručností, ktorých úroveň sa zistí pre-testom. To môže pomôcť určiť tempo hodiny, samozrejme odlišne pre tieto skupiny. Seniori, ktorí sú na nižšej úrovni poznatkov tiež cítia, že spomaľujú celú skupinu a potrebujú špeciálny prístup a viac pozornosti a vysvetlenie. Na druhej strane, rýchlejší študenti môžu na ostatných pôsobiť demotivujúco a môžu žiarliť na študentov, ktorí dostávajú väčšiu pozornosť (tí pomalší).
2. Na začiatku kurzu je vhodné pripraviť lekciu zameranú na základy práce so smartfónmi, ktorá bude zahŕňať, ako fungujú vo všeobecnosti, aké sú rozdiely medzi smartfónmi a "starými telefónmi", základnými ikonami a symbolmi v smartfóne a samozrejme nastavenia (WIFI, mazanie údajov, šetrič obrazovky atď.) a písanie.
3. Odhadovaný čas kurzu je samozrejme desať dní (2 hodiny denne). Niektorí účastníci by ocenili viac času (denne).
4. V priebehu kurzu sa môžu vyskytnúť technické problémy, ktoré sú pre seniorov veľmi frustrujúce, pretože nechápu, čo alebo prečo sa to deje. Je dôležité pripraviť si wifi, najmä počas lekcií s geolokačnými hrami, ktoré väčšinou prebiehajú na verejnosti. Väčšina problémov so smartfónmi pochádza od seniorov. Niektorí z nich majú veľmi staré telefóny, ktoré majú malú pamäť, nízku kapacitu batérie alebo malý displej. Je

- dôležité, aby boli všetky smartfóny nastavené na rovnakej úrovni, povedzte seniorom, aby si priniesli nabíjačku alebo externú batériu. Niekedy je jednoduchšie, ak si senior kúpi nový smartfón, ak je to možné. Všetky technické nastavenia by sa mali vykonať pred tréningom.
5. Pedagógovia by nemali mať v rukách účastníkov osobné údaje, najmä tie, ktoré súvisia s ID telefónu, bankovými údajmi, heslami. Pred výcvikom je dôležité upozorniť účastníkov, aby si pamätali všetky heslá.
 6. Počet pedagógov. Počas nášho kurzu sme mali dvoch pedagógov pre 12 ľudí. Ale väčšinu času pomáhali aj pozorovatelia (dva). Ak je to možné, môžete zvážiť viac pedagógov pre jednu skupinu, pretože seniori potrebujú individuálny prístup.
 7. Pokiaľ ide o malý dotykový displej, špeciálne pero navrhnuté pre dotykovú obrazovku môže pomôcť zlepšiť ovládanie dotykovej obrazovky, pretože veľa seniorov má nízke motorické a koordinačné schopnosti.
 8. Každý smartfón sa líši najmä v prípade Androidu. Je dôležité si to uvedomiť a poznať odlišnosti.
 9. Je potrebné nastaviť účet Google (Gmail) na všetkých smartfónoch, pretože niektorí seniori ho nemajú a je dôležitý pre sťahovanie nových aplikácií. V systéme iOS je tiež dôležité nastaviť účet pre App Store.
 10. Trpezlivosť je najdôležitejším faktorom v komunikácii so seniorami. Môžu sa pýtať veľa otázok, niekedy tých istých. Seniori sú veľmi nároční študenti. Ale práve trpezlivosť a otvorený prístup oceňovali študenti najviac. Seniori sa nechcú cítiť hlúpo ani v prípade pýtania sa otázok. Odpovedanie na nie by malo byť prirodzené a bez nervozity. Na rozdiel od ich detí alebo vnukov majú pedagógovia viac času a energie na vysvetlenie. Príbuzní seniorov často nemajú čas na vysvetľovanie, namiesto vysvetľovania za nich úkony urobia.
 11. Pre mnohých seniorov majú emócie pomerne veľký vplyv na ich pokrok. Ak majú pocit, že sa im počas činnosti nedarí postupovať správne, odrádza ich to. Väčšina seniorov očakáva aj rekapituláciu z predchádzajúcich hodín vedenú pedagógmi.
 12. Lektori by mali pri komunikácii so seniorami brať do úvahy, že seniori sú zraniteľní, majú zdravotné a mentálne problémy.
 13. Seniori môžu rýchlo stratiť pozornosť, niekedy začnú rozprávať na tému bez akéhokoľvek spojenia s lekciami. Na konci hodiny sú unavení a menej sa zapájajú.
 14. Opakovanie je dobrým aspektom celého školenia, v zmysle kontrolných úloh a post-testov.
 15. Ak je to možné, pripravte pre seniorov nápoje (vodu) a jedlo, najmä na jar a v lete, keď sú teploty vyššie.
 16. Pokiaľ ide o vzdelávaciu metódu geolokačných hier, niektorí študenti nie sú zvyknutí na "školu hrou" a preferujú klasickú metódu, pretože prichádzajú na kurz, aby sa učili, nie hrali. Hlavnou motiváciou pre seniorov bolo tiež naučiť sa ovládať smartfón, nie vyhrať v súťaži dvoch tímov. Niektorí starší ľudia sa v tejto metóde totiž cítili úzkostlivo. Na druhej strane, ostatným seniorom sa to páčilo a uprednostňujú tento spôsob výučby, pretože chápu, že je moderný a aktuálny.
 17. Pre implementáciu vo veľkých mestách je nevyhnutné organizovať hry v jednej časti/štvrť. V opačnom prípade by sa niektorí účastníci mohli ocitnúť v situácii, keď trávajú príliš veľa času dochádzaním. To môže vážne ovplyvniť proces učenia a tiež účasť.
 18. Počasie je nestabilné. Je nevyhnutné mať záložný plán, ak počasie nebude dobré.

19. Výber lokality - niekedy sa môžu verejné priestory použiť na rôzne podujatia a je dôležité mať dohodnuté používanie verejného priestoru so subjektom, ktorý priestor spravuje.
20. Zmena miesta môže byť pre účastníkov mätúca. Aj keď sme to účastníkom pripomenuli pred každou hodinou, stalo sa, že niektorí z nich prišli na nesprávne miesto.
21. V lineárnej metóde bola škoda neskúsiť aplikácie v reálnom živote. Príkladom sú Google Mapy.
22. Ak navštevujú kurz cudzinci (ľudia, ktorí majú iný prvý jazyk ako jazyk danej krajiny), môžu mať problém s porozumením úloh a pokynov.
23. Učenie sa s partnerom (manželom) môže byť motivujúce pokračovať.
24. Podľa účastníkov by mali byť v budúcom kurze zahrnuté tieto aktivity:
 - Sledovanie videí a televízie v telefóne,
 - Zabezpečenie na internete a zhromažďovanie údajov, kamery, možnosti kontaktovania,
 - Prehliadanie internetu,
 - Aplikácie spojené s elektronickým bankovníctvom,
 - Aplikácie spojené s online nákupom
 - Úprava fotografií.
25. Niektorí účastníci necítili, že všetky aplikácie sú užitočné, najmä QR kódy. Niektoré aplikácie majú komplikované používateľské rozhranie, ktoré spôsobuje ťažkosti pri učení (WhatsApp).
26. Ak je to možné, je dobré, aby pedagógovia hrali hry najprv medzi sebou, ešte pred samotným učením, pre lepšie pochopenie a následné hranie sa so seniorami.
27. Niektorí pedagógovia si myslia, že kombinácia metódy klasickej lineárnej metódy geolokačných by bola pre seniorov najlepšia. Môžu sa naučiť základy aplikácií klasickým spôsobom a potom trénovať pomocou hry.

Kapitola III. - Didaktika

Úvod

Publikácia „Geolokačné hry ako aktuálne, inovatívne a originálne metódy pre vzdelávanie a učenie seniorov: manuál“ je venovaný učiteľom seniorov. Cieľom tejto kapitoly je vytvoriť a zdieľať učebné osnovy určené na vyučovanie seniorov v oblasti využívania nových technológií. S ohľadom na túto skutočnosť autori vyvinuli 10 lekcií, ktoré by mali seniorov naučiť používať dotykový telefón a mobilné aplikácie užitočné v každodennom živote. Počas kurzu budú seniори študovať, ako používať základné funkcie smartfónu, napr. fotoaparát, hlasový záznamník a video či užitočné aplikácie akými sú WhatsApp, Google Prekladač, QR kódy, navigácia v Google Mapách a Trip Advisor. Tieto aplikácie sú k dispozícii bezplatne vo všetkých krajinách, ktoré sa na tomto projekte zúčastnili.

Táto kapitola knihy je rozdelená na dve časti podľa typu vyučovacej techniky, a to na gamifikovanú a klasickú lineárnu didaktiku. Obidve komunikujú tie isté témy, ale dvomi rôznymi spôsobmi. Sekcia geolokačných hier obsahuje 10 hier založených na edutainmente a gamifikácii, pričom cieľom týchto hodín je učiť seniorov prostredníctvom zábavy, súťaženía a pohybu. Tento edukačný prístup sa zameriava skôr na koncept škola hrou než na učenie sa tradičným jednosmerným spôsobom. Výsledky však vedú k lepšej asimilácii vedomostí a zručností. Pedagógovia majú k dispozícii pravidlá hier s prílohami a popisom každej hry. Každá hra obsahuje:

- scenár hry s podrobnými zoznamami didaktických pomôcok potrebných na vedenie hry, popis herných a vzdelávacích cieľov, pravidlá hry a tabuľku s podrobným časovým harmonogramom hry,
- pokyny pre hráčov s pravidlami hry,
- prílohy, ktoré sú pripravené na tlač. Prílohy môžu byť rôzne: inštrukcie, mapy, zoznam úloh, tabuľky.

K dispozícii je aj tabuľka určená na zapisovanie jednotlivých výsledkov pre každého účastníka herného kurzu, ktorý by mal byť vytlačený na začiatku školenia. Seniори zbierajú samolepky (body), ktoré sa lepia práve do tejto tabuľky. V hernej metóde je to veľmi dôležité, a to najmä na rozvoj a udržanie súťaživosti a motivácie počas hier a zabezpečenie toho, že každý senior bude ocenený okamžite po dokončení úlohy. Výsledky jednotlivcov a tímov by sa mali počítat aj po každej hre. Cieľom takéhoto bodovania je presun sústredenia seniorov na ciele hry (zábava, víťazstvo, tímová práca, priatelia) a nie na vzdelávacie ciele, respektíve na to, že sa musím niečo naučiť. Všetky materiály, ktoré tu nájdete, sú pripravené na tlač a jednoduché používanie. Podľa nášho názoru táto metóda umožňuje seniorom väčšiu nezávislosť v každodennom používaní smartfónov a umožňuje im rozvíjať automatizáciu pri používaní mobilných telefónov.

Hry v podobe, v akej ich vidíte, boli prakticky aplikované v Londýne (anglická verzia tejto knihy) a tiež vo Vroclave (poľská verzia), Vilniuse (litovská verzia) a Trnave (slovenská verzia) a všetky mapy súviseli s lokalitami v týchto mestách. Hry je však možné usporiadať v akoľvek meste, pričom mapy a lokácie by sa mali zmeniť a prispôbiť miestnym podmienkam. Pred začiatkom hry tiež odporúčame skontrolovať každý QR kód, pretože tieto sú striktné spojené s URL adresami webových stránok, ktoré sa môžu v budúcnosti zmeniť. QR kódy je možné aktualizovať pomocou generátora QR kódov.

V týchto hrách by mal lektor proces učenia iba sledovať a zapojiť sa len vtedy, keď je potrebné odpovedať na otázky seniorov. Táto výučba by sa mala vyhýbať prednáškam, pretože cieľom je rozvíjať nezávislosť študentov, respektíve to, aby sa učili ovládať smartfóny sami.

Na druhej strane sekcia knihy o klasickom vyučovaní v triede je venovaná edukácii pomocou tradičných metód. Obsah lekcie je rovnaký ako v hernej verzii, ale metóda vyučovania je iná, lineárna. Učebné osnovy zahŕňajú:

- didaktiku a postup výučby, podrobný zoznam didaktických pomôcok potrebných na vedenie vyučovania, opis cieľov výučby a tabuľku s podrobným harmonogramom vyučovacieho procesu a tipy pre pedagógov,
- prílohy, ktoré sú pripravené na tlač. Môžu to byť rôzne typy: inštrukcie, zoznam úloh alebo tabuľky.

Pedagógovia by mali tieto pokyny použiť ako základ pre prednášky. Lineárna metóda sa vykonáva tradičným spôsobom, krok za krokom. Na začiatku je výklad, a potom nasleduje postupné skúšanie nových vedomostí.

Naša didaktika je "jednoduchá a pripravená na použitie". V tejto časti knihy sa niektoré materiály opakujú v prípade, ak boli použité aj v hrách, aj v tradičnej výučbe. Vďaka tomu je každý scenár kompletný a pripravený na použitie / tlač v príslušnej časti tejto kapitoly.

Obe metódy boli dvakrát testované v Londýne, vo Vroclave, vo Vilniuse a v Trnave. Na prvý pohľad sa tradičná metóda v triede pripravuje ľahšie, čo sa potvrdilo v praxi. Herná metóda je však efektívnejšia a poskytuje veľa zábavy a čo je dôležitejšie, prináša trvalé účinky, pretože seniori sa učia používať dotykové telefóny v prirodzenom prostredí, v ktorom je veľa rozptýlení (ako v každodennom živote). Vedia, ako sa prispôbiť novému usporiadaniu v rámci telefónu, alebo používať aplikácie, ktoré sú pre nich úplne nové.

Pedagóg si môže vybrať, ktorý spôsob vzdelávania je pre jeho študentov lepší. Treba poznamenať, že počas vzdelávacieho procesu je možné použiť výlučne jednu z metód, ale metódy môžu byť tiež zmiešané. Veríme, že „Geolokačné hry ako aktuálna, originálna a inovatívna metóda pre učenie a vzdelávanie seniorov: manuál“ budú zaujímavou alternatívou k vzdelávaniu seniorov v oblasti nových technológií.

Autori dúfajú, že obe metódy vyučovania budú zaujímavé a efektívne vo vzdelávaní seniorov v každej krajine. „Geolokačné hry ako aktuálne, originálne a inovatívne metódy pre učenie a vzdelávanie seniorov: manuál“ je k dispozícii zadarmo, s otvoreným prístupom (CC-BY-SA 3.0). Žiadame len, aby ste umiestnili #LoGaSET na webové stránky, na ktorých pedagógovia predstavia účinky používania týchto učebných osnov. Veľmi nás zaujíma, ako to bude v budúcnosti fungovať.

V prípade otázok neváhajte kontaktovať fanúšikovskú stránku LoGaSET na Facebooku: <https://www.facebook.com/SeniorsICTEdutainmentLoGaSET/>

Veľa šťastia!

Geolokačné hry s prvkami edutainmentu

Hra č. 1: Google Obchod a App Store

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, písacie potreby, farebné nálepky.
- Príloha 1 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Google Translator prostredníctvom Google Play.
- Príloha 1 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Google Translator prostredníctvom App Store.
- Príloha 2 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Trip Advisor prostredníctvom Google Play.
- Príloha 2 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Trip Advisor prostredníctvom App Store.
- Príloha 3 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie QR Scanner prostredníctvom Google Play.
- Príloha 3 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie QR Scanner prostredníctvom App Store.
- Príloha 4 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie WhatsApp prostredníctvom Google Play.
- Príloha 4 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie WhatsApp prostredníctvom App Store.
- Príloha 5 - cvičenie na spájanie mena aplikácie a jej ikony.
- Príloha 6 - cvičenie na rozpoznanie jednotlivých ikon aplikácie.
- Príloha 7 - cvičenie na rozpoznanie mena jednotlivých aplikácií.
- Príloha 8 - mapa umiestnenia úloh.
- Príloha 9 - zoznam praktických a integračných úloh.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva, body (malé a veľké smajlíky), pomôcky na riešenie úloh 9 (nožnice, papier, lepidlo, perá, atď.), výsledková listina pripravená v digitálnej verzii.

Predmet výučby: Aplikácie Google Obchod a App Store a integrácia hráčov/účastníkov

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri sťahovaní aplikácie z Google Obchod alebo App Store

Špecifické ciele:

- Hráči by sa mali naučiť, ako používať Google Obchod popřípade App Store (na základe operačného systému ich telefónu).
- Pochopiť, prečo sú aplikácie dôležité pre každodenný život.
- Vedieť stiahnuť aplikácie z Google Obchod alebo App Store a dokázať spolupracovať v skupine.

Cieľ hry (hráčom známy): prejdienie celej trasy nasledujúc čísla úloh, ktoré sú ponechané na stole. Nájdenie a vyriešenie úloh.

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sa rozdelia do dvoch tímov na základe náhodného žrebovania, napríklad ťahaním farebných papierikov (modrý a červený). Toto rozdelenie pretrvá počas celého kurzu. Tím dostane na začiatku hry nasledovné dokumenty a presunie sa na počiatočný bod hry: (1) inštrukcie pre hráčov vrátane pravidiel hry, bodovania a podmienok víťazstva, cieľ hry a podmienky výhry; (2) plán areálu hry s vyznačenými miestami, kde sa nachádzajú jednotlivé úlohy; (3) inštrukcie (prílohy 1A a 1B popisujúc, ako splniť prvú úlohu). Po splnení prvej úlohy, ktorú hráči dostanú od lektora, obdržia mapu a môžu pokračovať v hre ďalej. Každý tím hľadá úlohy v areáli hry, pričom sú nakreslené aj na mapke daného miesta. Po nájdení správnej lokácie, tím nájde úlohu s inštrukciami v obálke (lektor ju tam pred tým umiestnil). V tomto prípade však existujú dva druhy úloh: hlavné úlohy súvisiace s používaním Google Obchod či App Store a integračné úlohy na spoznanie jednotlivých účastníkov hry. Tím musí dokončiť všetky úlohy.

Za dokončenie každej úlohy získa účastník menšieho smajlíka a ak má hráč stiahnuté všetky aplikácie dostane veľkého smajlíka. Ak každý jeden člen tímu vyrieši nejakú úlohu, tím dostane veľkého smajlíka.

Podmienka víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov a zahrajú sa hru s cieľom zoznámiť sa.	Diskusia	10 min	Každý hráč povie svoje meno, pričom pridá prídavné meno začínajúce tým istým písmenom ako krstné meno. Napríklad: moderný Michal, skvelá Soňa atď.
	Rozdelia účastníkov na dva menšie tímy. Tímy prejdú na počiatočný bod hry.	Losovanie	5 min.	Účastníci sa rozdelia do dvoch tímov na základe náhodného žrebovania z dvoch skupín farebných nálepiek. Toto rozdelenie pretrvá počas celého kurzu.
	Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.		15 min.	Tím je sprevádzaný lektorom, ktorý im odovzdá pravidlá hry a podmienky víťazstva. Lektor vysvetlí všetko, čomu hráči nerozumejú.
2. Prvá (otváracia) úloha	Nájdenie ikony Google Obchod či App Store v smartfóne a inštalovanie Google Prekladač.	Hra	15 min.	Účastníci dostanú od lektorov prvú úlohu s inštrukciami na jej vyriešenie, a to inštrukcie na stiahnutie Google Prekladača (príloha 1A a 1B). Jej vyriešenie je potrebné na to, aby hráči dostali plán miesta s ďalšími úlohami.
3. Hlavná časť hry	Plnenie integračných a hlavných úloh.	Hra	50 min.	Poloha a rozmiestnenie jednotlivých úloh sú vyznačené na plánu. Úlohy sú rozdelené na tie hlavné, v ktorých ide najmä o schopnosť nainštalovať aplikácie: Trip Advisor, QR Skener, WhatsApp (prílohy 2 - 4) a tiež na upevnenie vedomostí: spojenie jednotlivých ikon a názvov aplikácií, kvízy, rozpoznanie ikon aplikácií (prílohy 5, 6, 7). Druhá skupina sú tzv. integračné úlohy na s cieľom vzájomne

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implemen- tácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				spoznať členov tímu, ich záľuby, pomenovať tím a vytvoriť jeho symbol, naučiť sa vzájomne spolupracovať: získať tri informácie od ľudí mimo workshopu, postavenie veže z objektov naokolo a spievanie piesne o priateľoch (Príloha 9). Každý tím hľadá úlohy v areáli hry, pričom sú nakreslené aj na pláne daného miesta. Po nájdení správnej lokácie, tím nájde úlohu s inštrukciami v obálke (lektor ju tam pred tým umiestnil). Tím musí dokončiť všetky úlohy. Za dokončenie jednotlivých úloh získavajú hráči malé smajlíky.
4. Vyhodnotenie nadobudnutých schopností	Každý hráč ukáže lektorovi obrazovku svojho mobilu.		10 min.	Každý hráč, ktorý má vo svojom telefóne všetky aplikácie, dostane veľký smajlík. Rýchlejší tím dostáva veľký smajlík.
5. Koniec hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťazného tímu.		5 min.	Lektori zráťajú smajlíky v tímoch a vyhlásia víťaza. Výsledky sú zapísané na tabuli. Každý malý smajlík má hodnotu 1 bod, veľký 3 body. Je dôležité tieto body rátať a vyhlasovať ich po každej hre.
6. Sumár	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	5 min.	Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Inštrukcie pre hráčov: Google Obchod, App Store aplikácie a integrácia účastníkov

Cieľ hry: prejsť celú trasu podľa mapy nasledujúc čísla úloh. Nájdenie a vyriešenie úloh.

Pravidlá hry:

Účastníci sú rozdelení do dvoch tímov. Na začiatku obdržia hráči nasledovné predmety: (1) Inštrukcie pre hráčov vrátane pravidiel hry a podmienok víťazstva; (2) mapa miesta s načrtnutými lokáciami jednotlivých úloh; (3) inštrukcie na sťahovanie aplikácie Google Prekladač pomocou Google Play alebo App Store (Príloha 1A a 1B).

Po splnení **prvej úlohy (stiahnutie aplikácie Google Prekladač)**, ktorú ste dostali od lektora, obdržíte plán areálu, na základe ktorého nájdete jednotlivé úlohy. Po nájdení lokácie, v ktorej by sa mala nachádzať úloha, ju pohľadáte a splníte jej zadanie, potom sa posuniete ďalej. Hráči nasledujú jednotlivé úlohy bod po bode. V tejto časti budete plniť dva druhy úloh: hlavné úlohy, pomocou ktorých by ste mali stiahnuť do telefónu aplikácie, s ktorými budeme pracovať počas kurzu. Na druhej strane treba splniť aj integračné úlohy s cieľom spriatelíť sa v tíme.

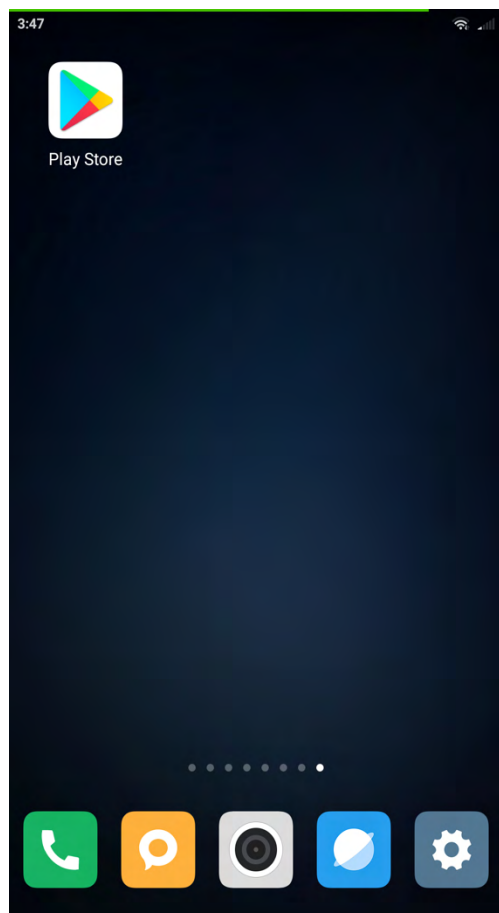
BODOVANIE:

Za dokončenie jednotlivých úloh získa každý hráč malý smajlík. Každý hráč, ktorý má vo svojom telefóne všetky aplikácie, dostane veľký smajlík. Rýchlejší tím dostáva veľký smajlík.

Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov než druhý tím.

Príloha 1A (Android)

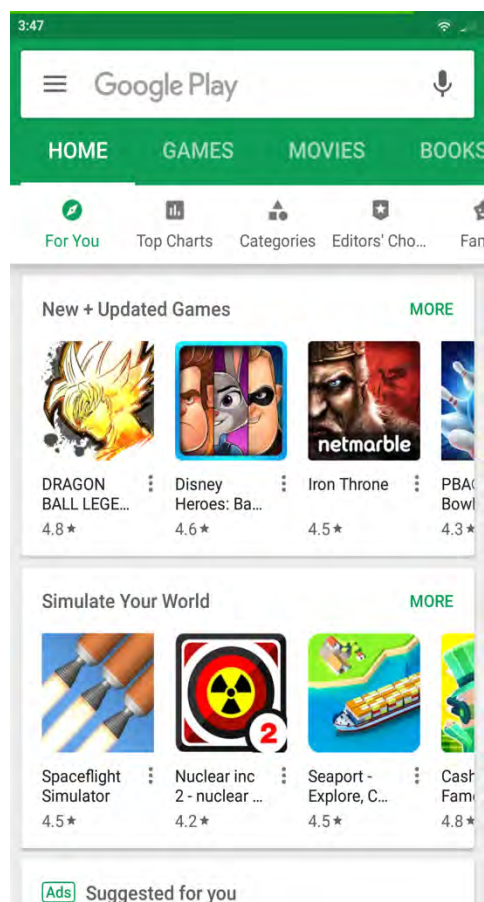
Inštrukcie na inštalovanie aplikácií napr. Google Prekladač.

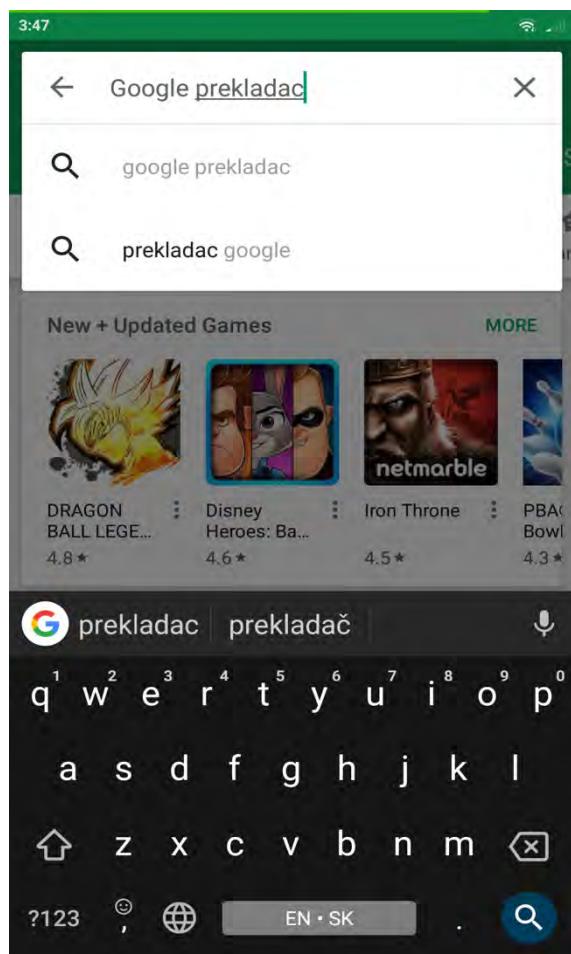


Nové aplikácie sa inštalujú
v systéme Android cez obchod
Play Store (Obchod Google).

V obchode sú prehľadne zoradené
všetky dostupné aplikácie.

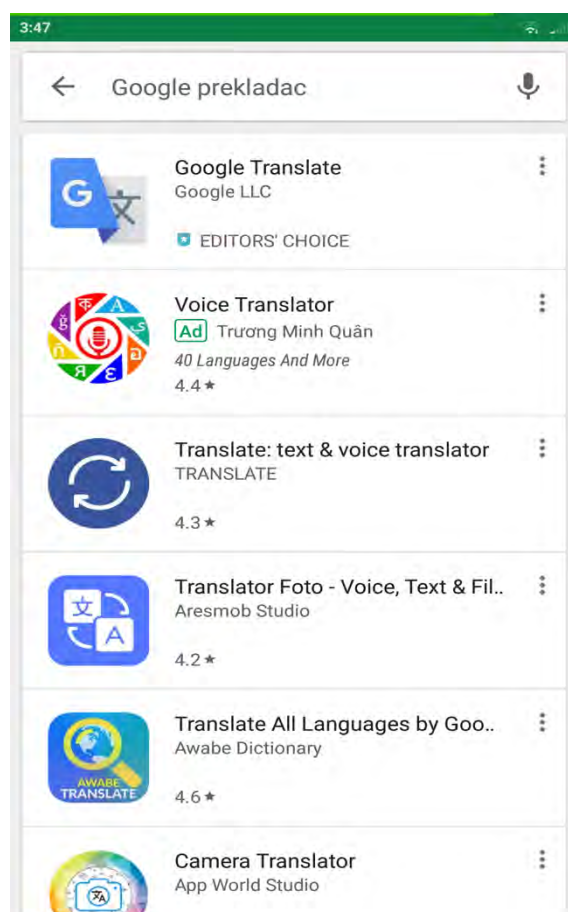
Niektoré sú bezplatné, iné vyžadujú pre
inštaláciu zaplatenie poplatku a sú aj
také, ktoré sa nainštalujú
bezplatne a neskôr ponúkajú
doplnkové funkcie za poplatok.





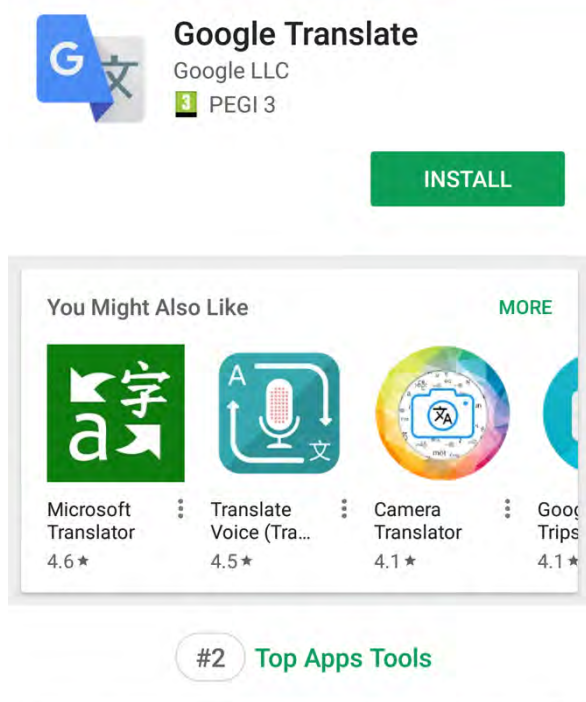
Ak viete, akú aplikáciu potrebujete, stačí napísať jej názov do horného poľa a potvrdiť stlačením tlačidla lupy vpravo dole.

Obchod následne vypíše zoznam zodpovedajúcich aplikácií s autormi a hodnoteniami.



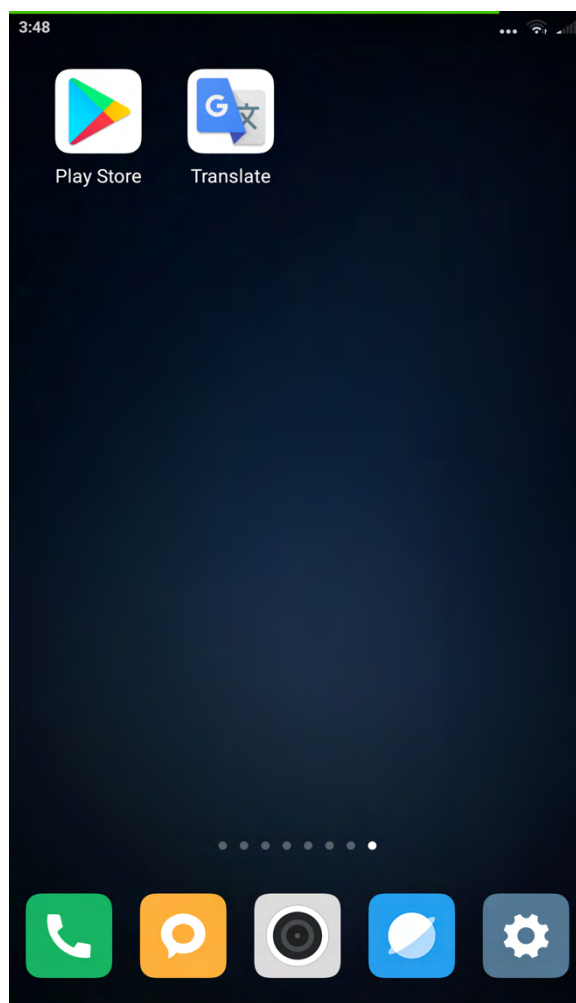


Stlačením ikony zvolenej aplikácie sa dostanete na stránku s podrobnosťami a tlačidlom pre inštaláciu, teda pridanie novej aplikácie.



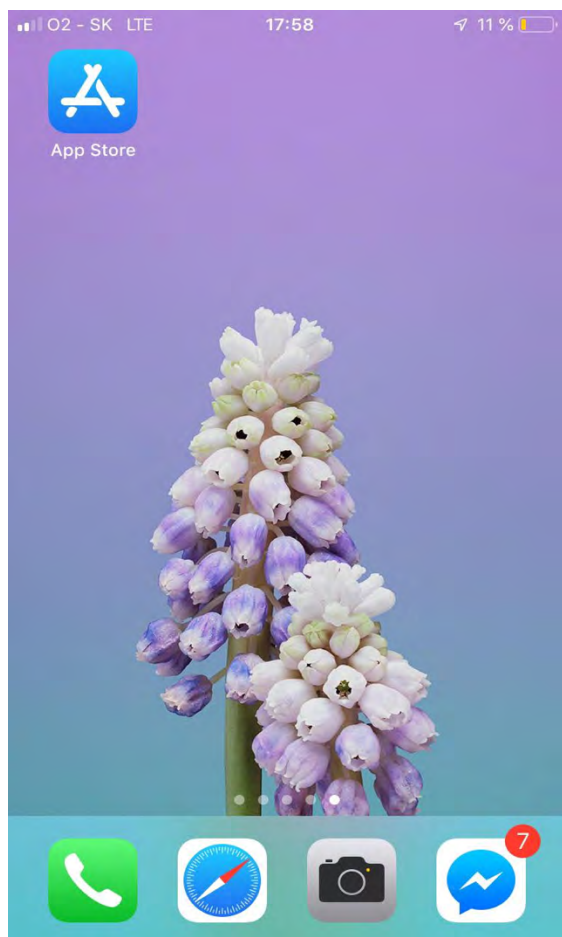
Po skončení inštalácie môžete opustiť obchod stlačením tlačidla domov, alebo späť.

Ikona nainštalovanej aplikácie sa automaticky pridá k ostatným.



Príloha 1B (iOS)

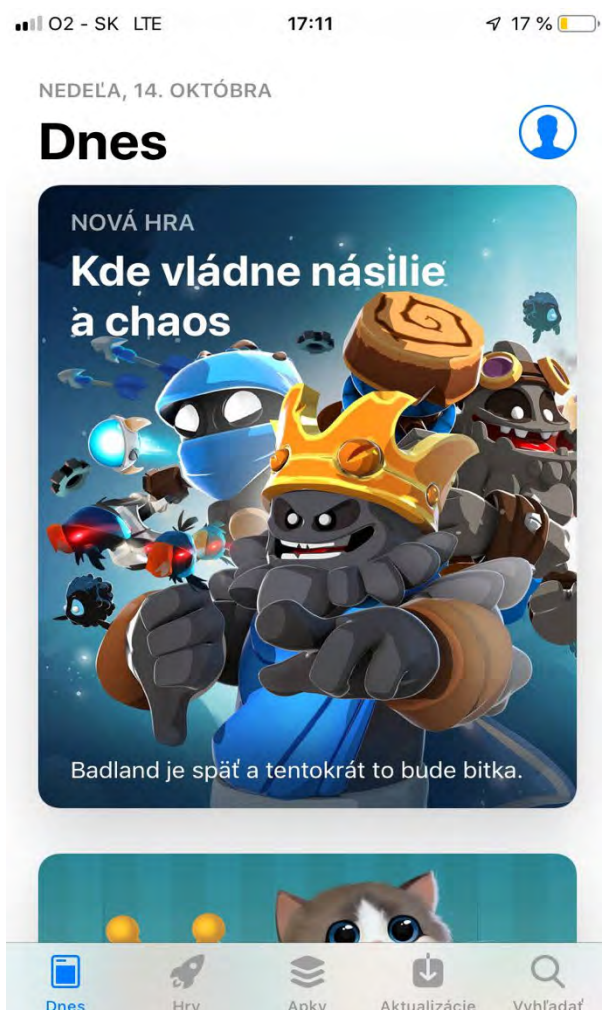
Inštrukcie na inštalovanie aplikácií napr. Google Prekladač.

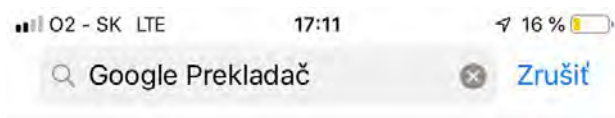


Nové aplikácie sa inštalujú
systéme iOS cez aplikáciu App Store.

V nej sú prehľadne zoradené
všetky dostupné aplikácie,
v popredí sú tie, ktoré sú aktuálne
odporúčané v daný deň.

Niektoré sú bezplatné, iné vyžadujú
pre inštaláciu zaplatenie poplatku
a sú aj také, ktoré sa nainštalujú
bezplatne a neskôr ponúkajú
doplňkové funkcie za poplatok.





Ak viete, akú aplikáciu potrebujete, stlačte ikonu lupy a následne napíšte názov aplikácie do horného poľa a potvrdte stlačením tlačidla “Hľadať” na klávesnici.

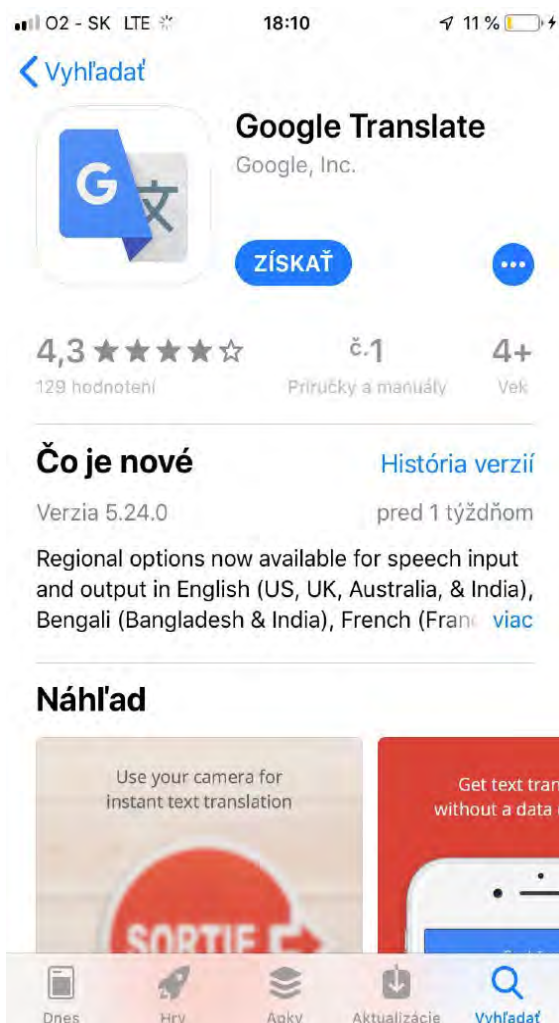


NAŠE OBLÚBENÉ

Najlepšie apky na preklad

App Store následne vypíše zoznam zodpovedajúcich aplikácií s autormi a hodnoteniami.

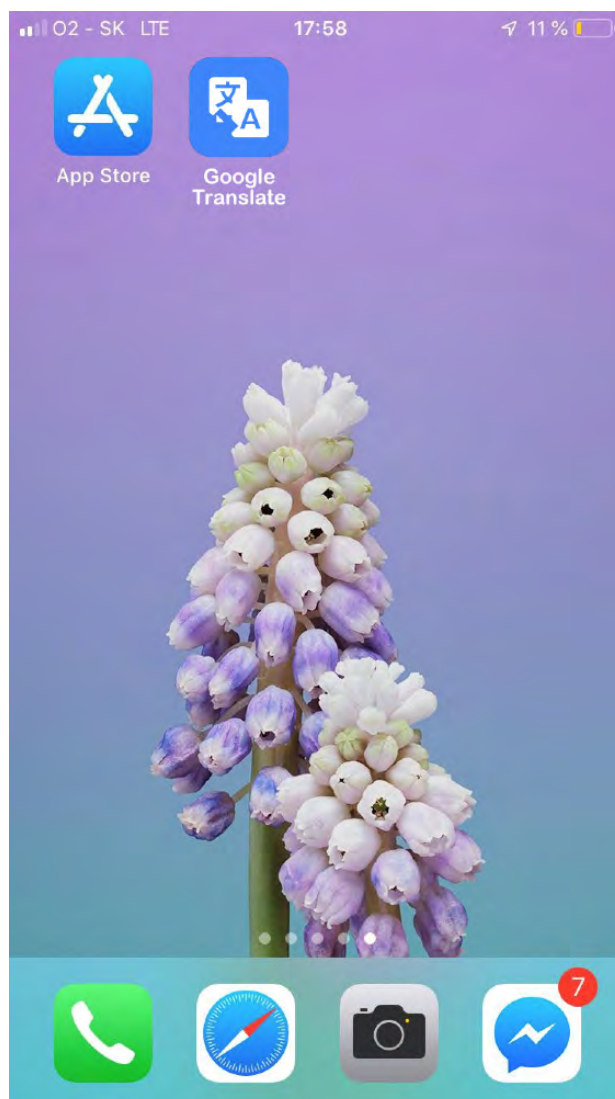




Stlačením ikony zvolenej aplikácie sa dostanete na stránku s podrobnosťami a tlačidlom pre získanie novej aplikácie.

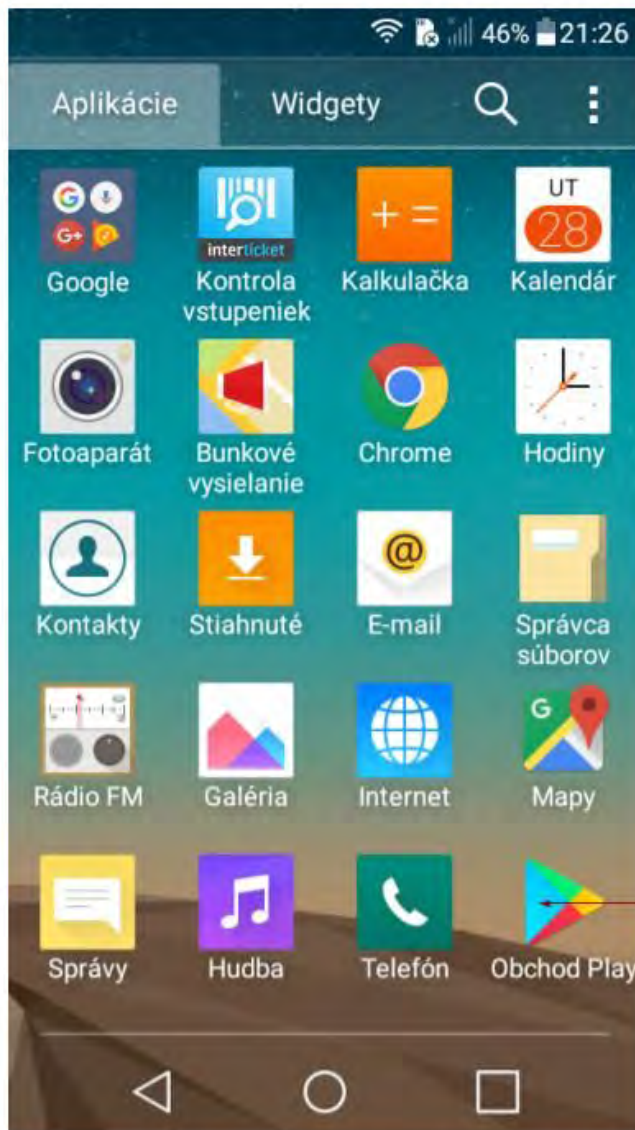
Po skončení inštalácie môžete opustiť App Store stlačením tlačidla domov.

Ikona nainštalovanej aplikácie sa automaticky pridá k ostatným.



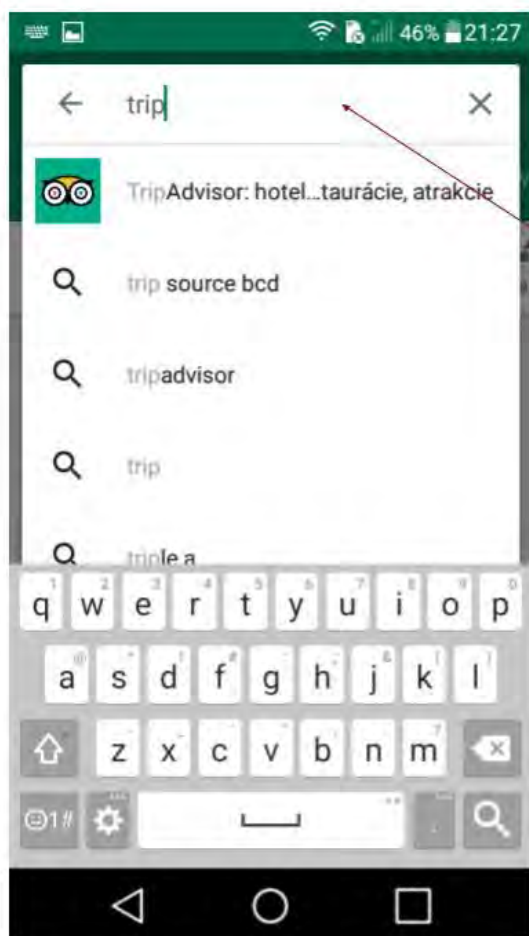
PRÍLOHA 2A (Android)**Inštrukcie naA inštalovanie aplikácie Trip Advisor.**

1.Na ploche nájdite ikonu **Obchod Play**.



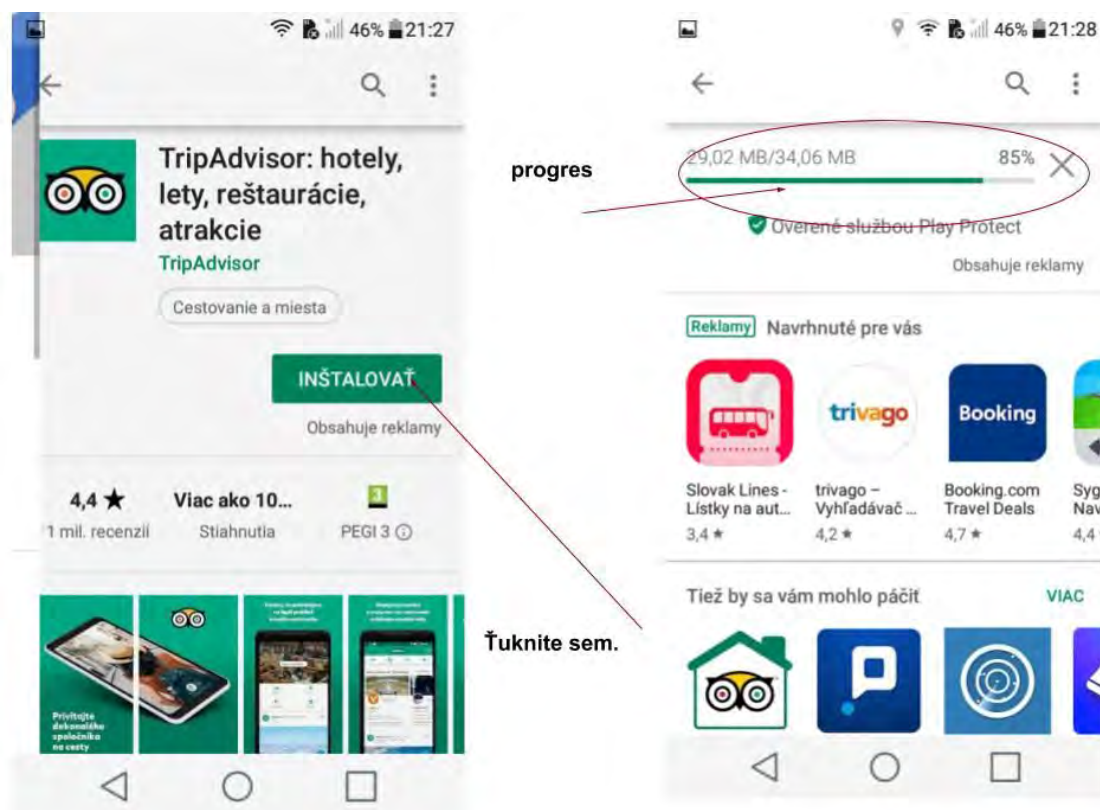
Ťuknite sem.

2. Do riadka, v ktorom píše **Google Play**, naľukajte Trip Advisor. Aplikácia automaticky doplní všetky aplikácie s podobným názvom. Ťuknite na Trip Advisor.

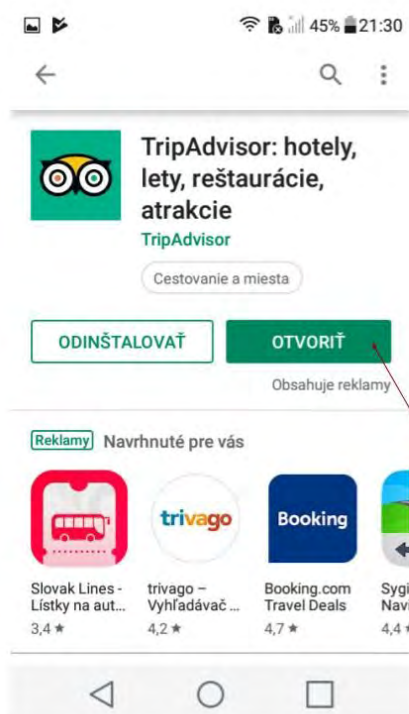


Píšte sem.

3. Ťuknite na inštalovať. Na **zelenej** lište vidíte **progres** inštalácie.

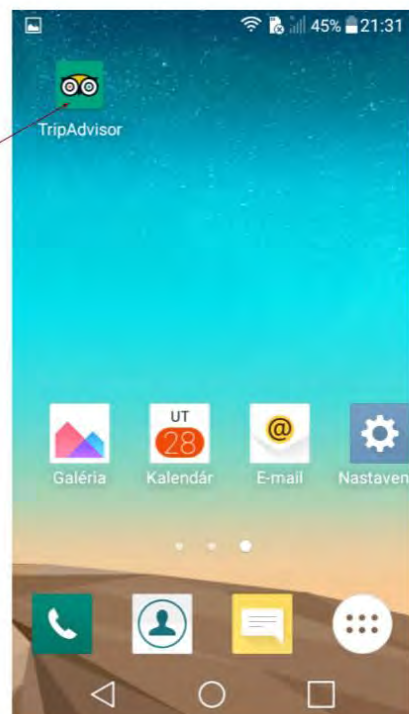


4. Po nainštalovaní ťuknite na otvoriť. Ikona **sovy na zelenom pozadí** sa bude nachádzať na ploche v menu.



Ikona Trip Advisor.

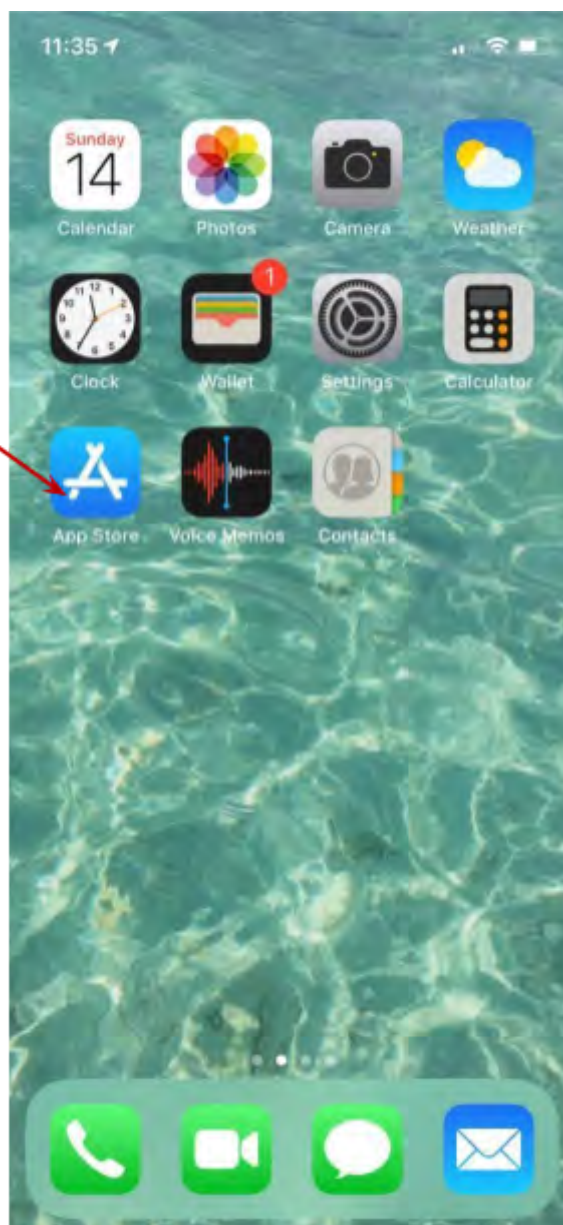
Ťuknite sem.



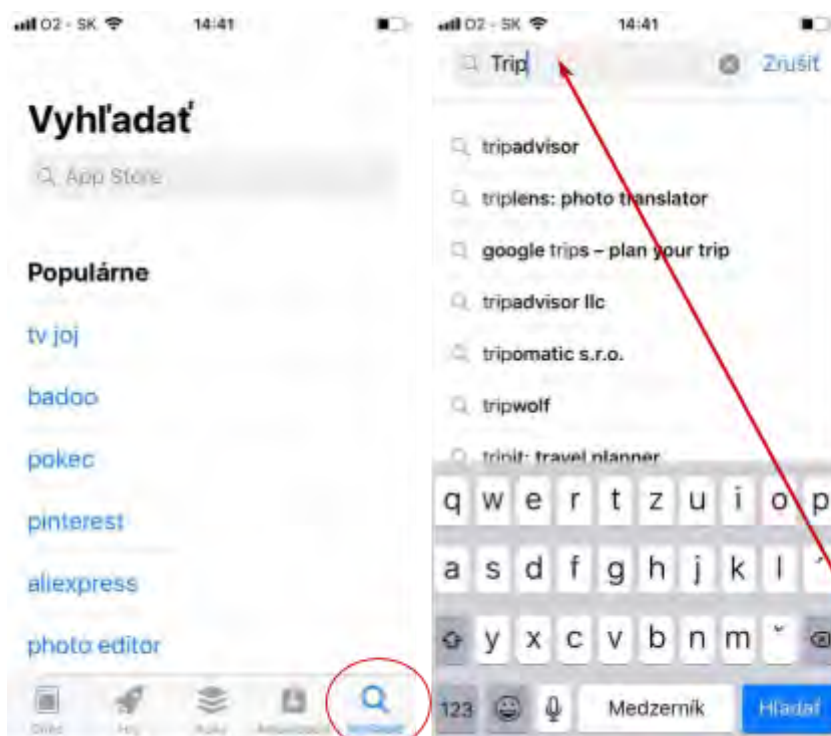
PRÍLOHA 2B (iOS) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie Trip Advisor.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu App Store a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



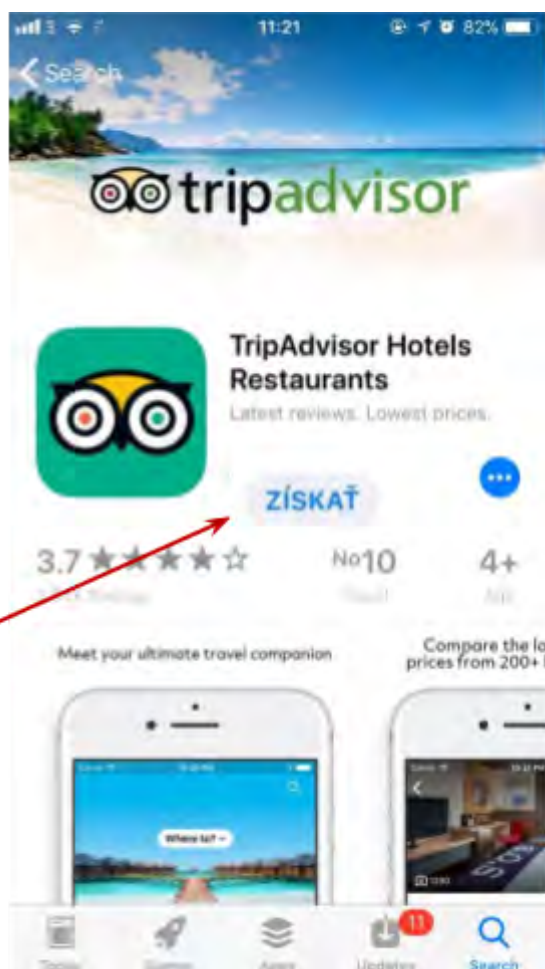
2. V “**App Store**” kliknite na lupu vľavo dole a napíšte “**Trip Advisor.**” Vyhľadávač automaticky doplní názvy, ťuknite na tripadvisor.



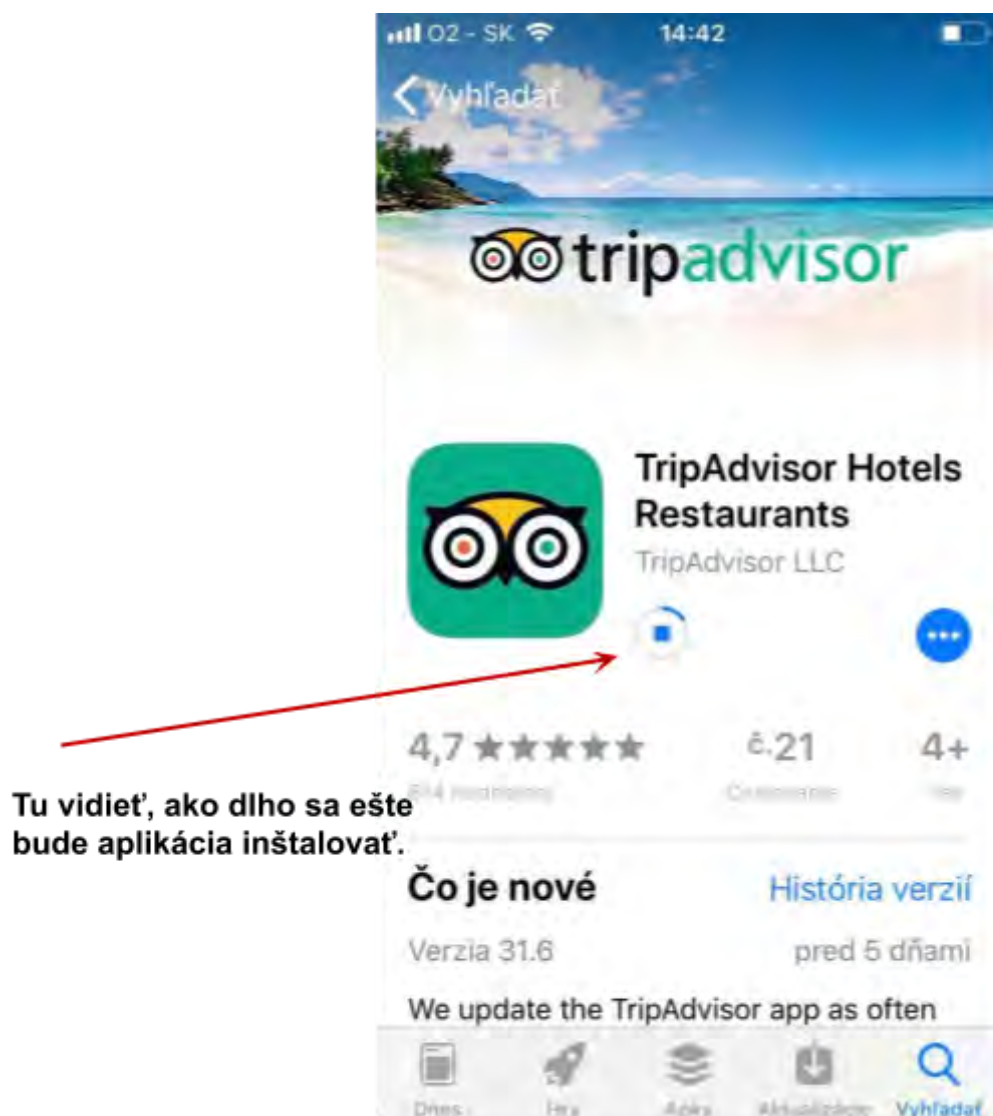
Píšte sem.

3. Keď rozkliknete “**Trip Advisor**” aplikáciu, ťuknite na tap “**ZÍSKAŤ**” alebo na “modrý obláčik”

Ťuknite sem,



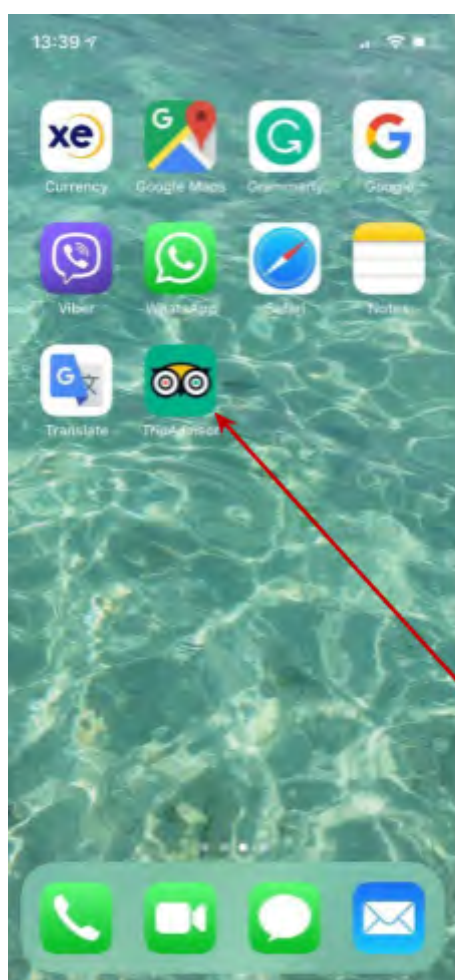
4. Mali by ste vidieť progres sťahovania aplikácie - načítavanie modrej farby v kruhu.



5. Po stiahnutí aplikácie, kliknite na **otvoriť**.

Ťuknite na
otvoriť “”



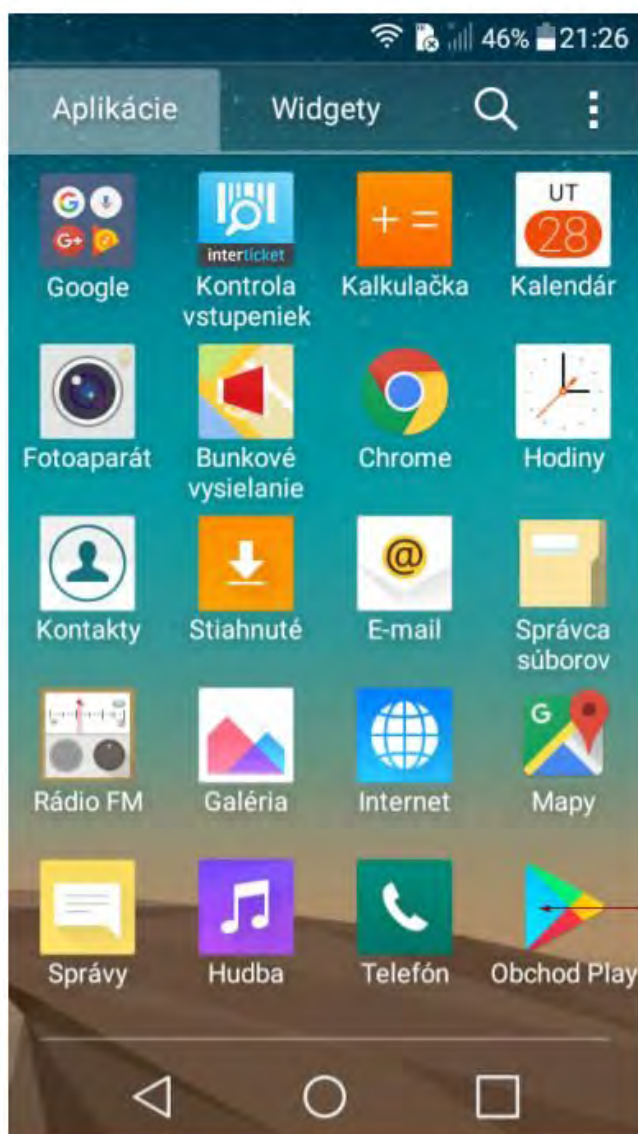


Ikona "TripAdvisoru"

6. Aplikácia by mala byť nainštalovaná vo vašom mobilnom telefóne. Zatvorte aplikáciu App Store a ťuknite na **Trip Advisor**.

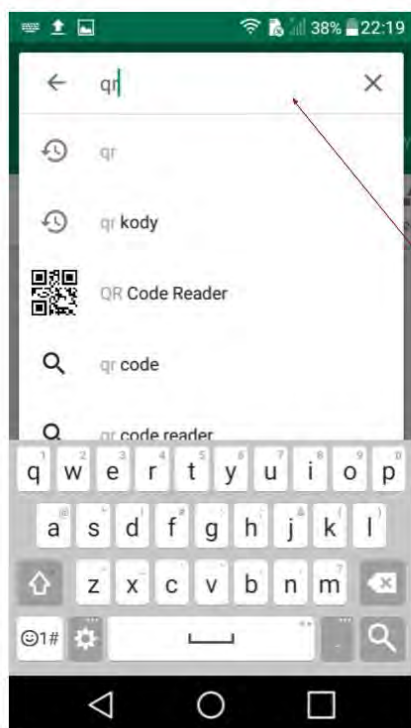
PRÍLOHA 3A (Android) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie QR kódy.

1. Na ploche v menu nájdite ikonu **Obchod Play**.

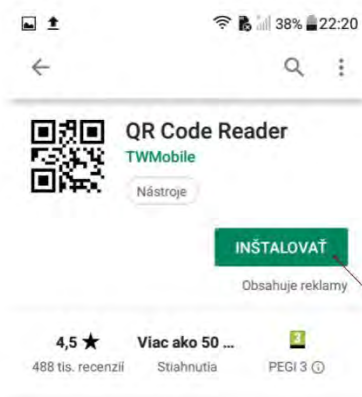


Ťuknite sem.

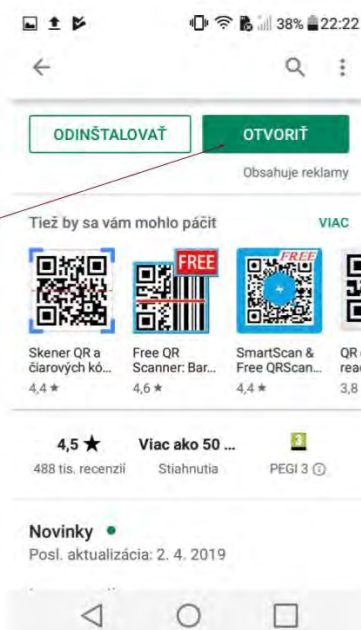
2. Napíšte do vyhľadávacieho poľa slovo “qr.” Vyberte jednu z možností, napríklad **QR Code Reader**.



Sem napíšte QR.



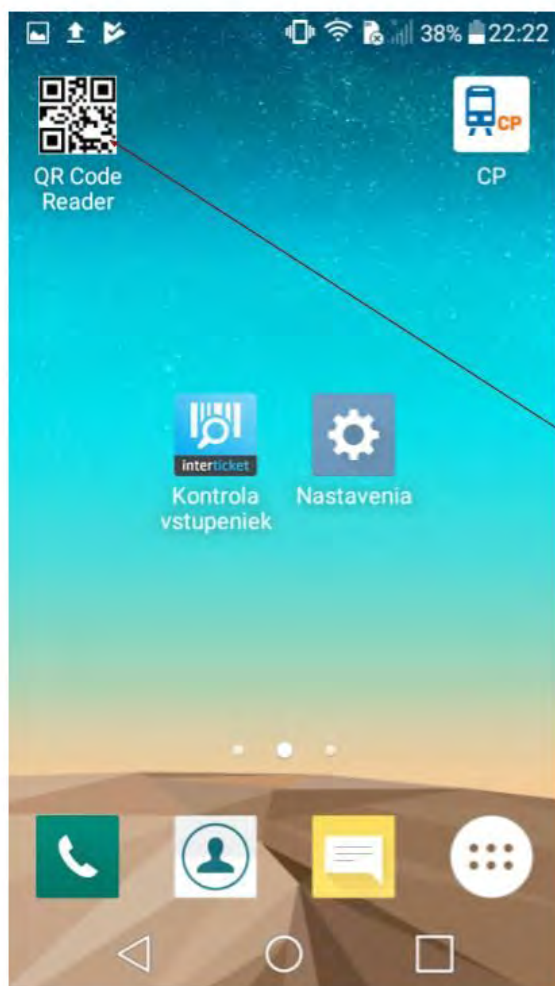
Ťuknite sem.



Ťuknite na otvoriť.

3. Ťuknite na **inštalovať**. Po úspešnej inštalácii, Ťuknite na **otvoriť**.

4. Aplikácia sa nachádza v menu na ploche. **Vyzerá ako QR kód.**

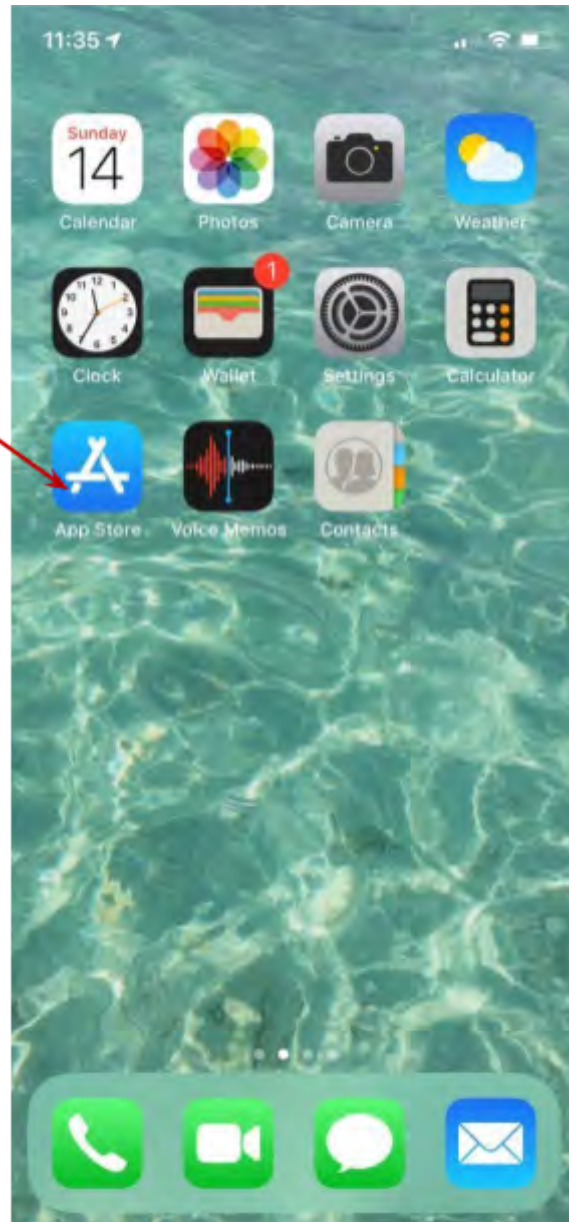


Toto je ikona aplikácie.

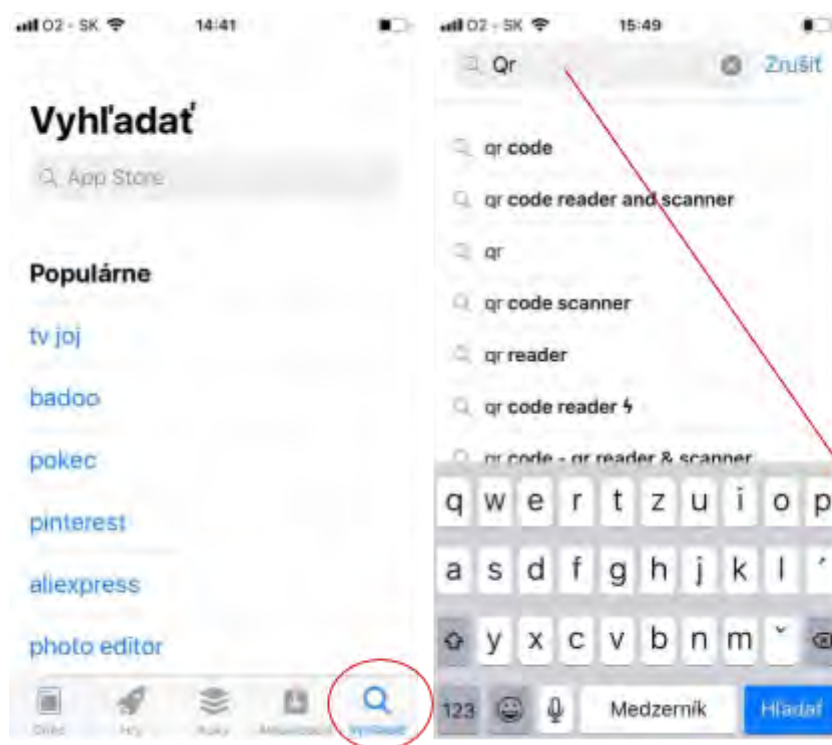
PRÍLOHA 3B (iOS) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie QR kódy.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu App Store a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



2. V App Store ťuknite na lupu vľavo dole a napíšte slovo “QR.” Vyberte jednu z odporúčaných aplikácií.



Píšte sem.

3. Keď nájdete aplikáciu na QR kódy, napríklad “QR Code Scanner/Reader” ťuknite na “**získať**.”



Ťuknite na “**ZÍSKAŤ**” alebo
ikonu “modrého obláčika”



3.

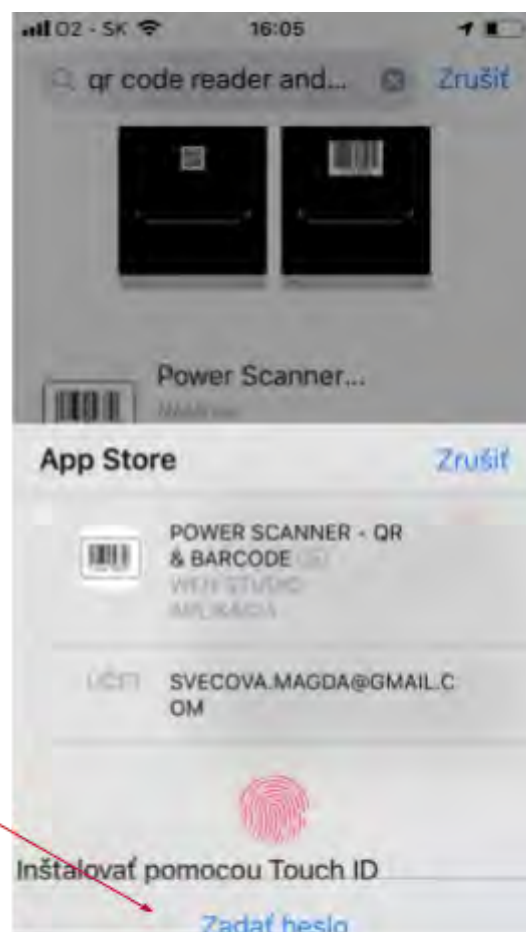
4. Aplikácia sa môže opýtať, či chcete **povoliť prístup k fotoaparátu**.

Kliknite áno, aby ste mohli skenovať kódy.

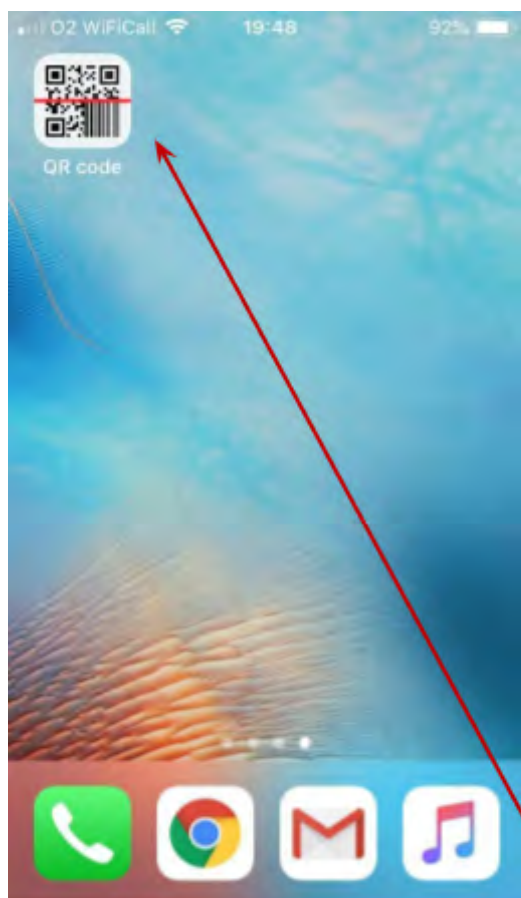
Aplikácia je teraz nainštalovaná v telefóne.

Zatvorte App Store a skontrolujte Menu telefónu. Mali by ste vidieť ikonu **QR Code Scanner/Reader**

Po oskenovaní odtlačku prsta alebo zadaní kódu sa aplikácia začne inštalovať.



5. Skvelé, zvládli ste to a **nainštalovali ste** si novú aplikáciu na skenovanie QR kódov.

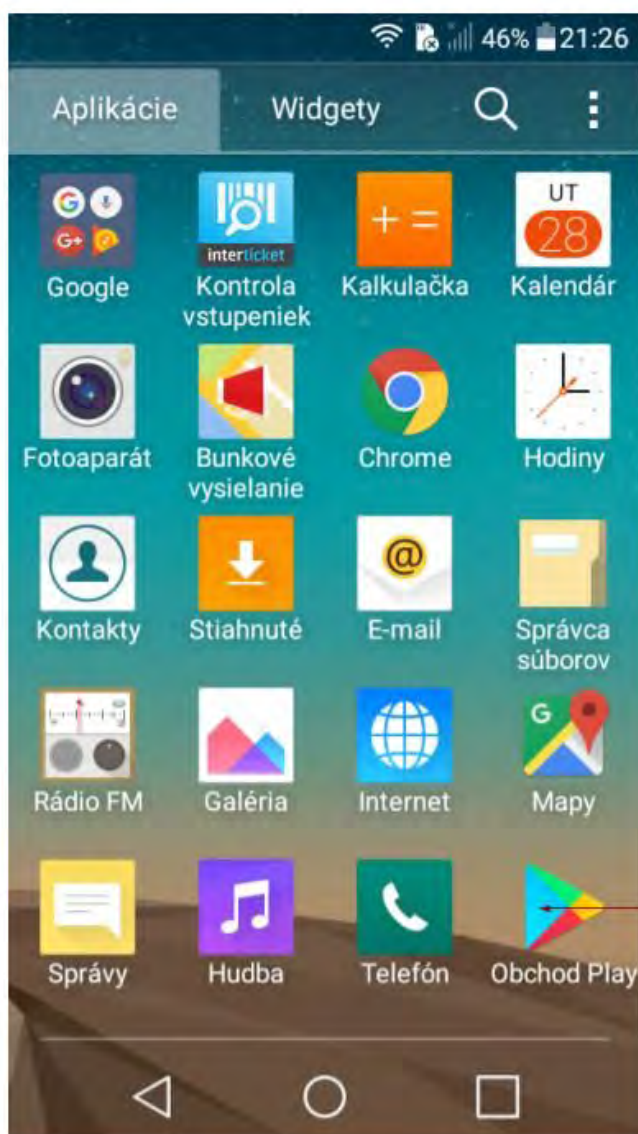


Ikona aplikácie

Príloha 4A (Android)

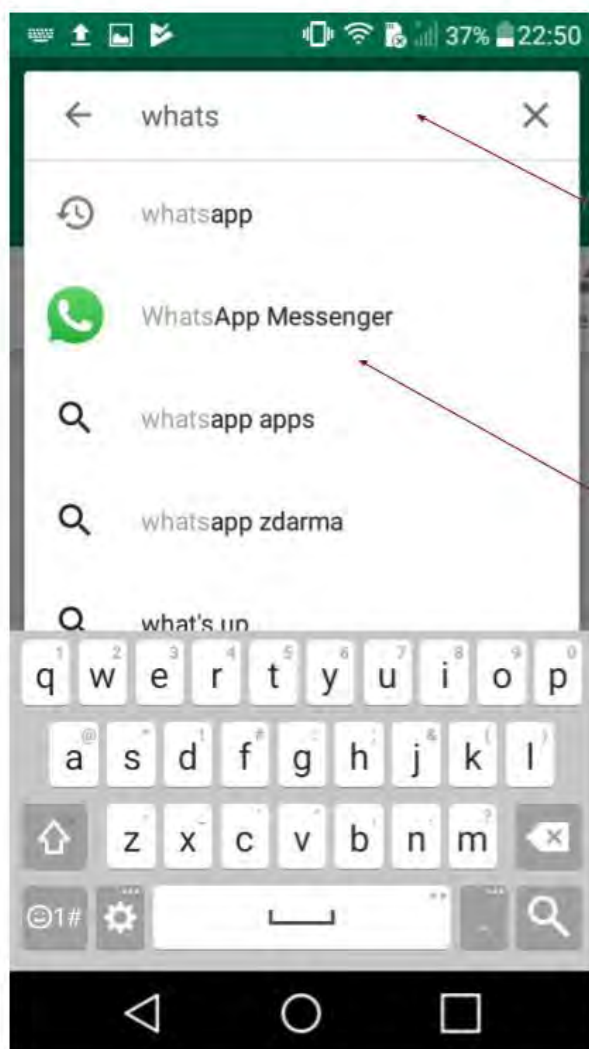
Inštrukcie na inštalovanie aplikácie WhatsApp.

1. Na ploche nájdite ikonu **Obchod Play**.



Ťuknite sem.

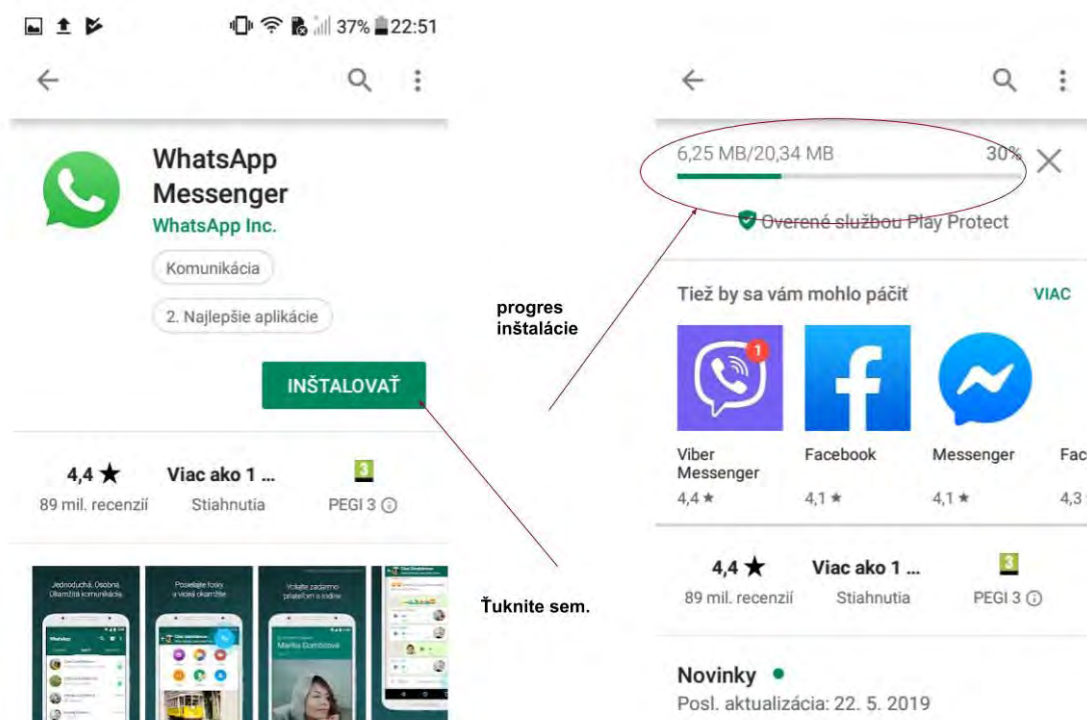
2. Na plochu, kde píše **Google Play**, napíšte názov aplikácie WhatsApp. Vyberte správnu aplikáciu.



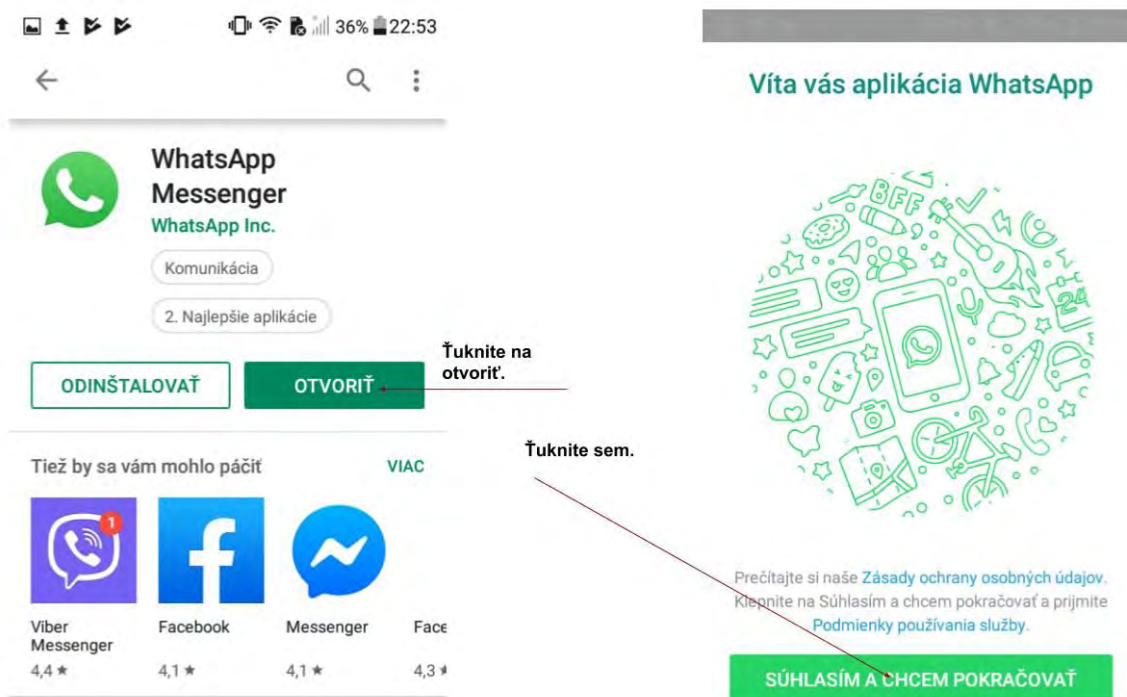
Napište sem.

Ťuknite sem.

3. Ťuknite na inštalovať. Na zelenej čiare môžete vidieť progres.



4. Kliknite na otvoriť. Po otvorení aplikácie sa vám zobrazí okno. Potvrdte **Zásady ochrany a Podmienky používania služby**.



5. Vyplňte svoje telefónne číslo, do sms by mal prísť **potvrdzujúci kód**, ktorý treba doplniť, keď si to aplikácia vypýta.

The image displays three screenshots of the LoGaSET application interface, illustrating the steps to enter a phone number and receive a verification code.

Top Left Screenshot: "Overte telefónne číslo"

This screen prompts the user to enter their phone number. It includes a warning: "WhatsApp pošle SMS správu (operátor môže účtovať poplatky) na overenie vášho telefónneho čísla. Zadať kó krajiny a svoje telefónne číslo:". Below this, there is a dropdown menu labeled "Vyberte krajinu" and a text input field for the phone number. A green button labeled "ĎALEJ" is at the bottom. A numeric keypad is visible at the bottom of the screen.

Top Right Screenshot: "Vyberte krajinu"

This screen shows a list of countries with their respective flags and international dialing codes. The countries listed are:

Krajina	Číslo
Slovensko	+421
Afganistan	+93
Alandy	+358
Albánsko	+355
Alžírsko	+213
Americká Samoa	+1

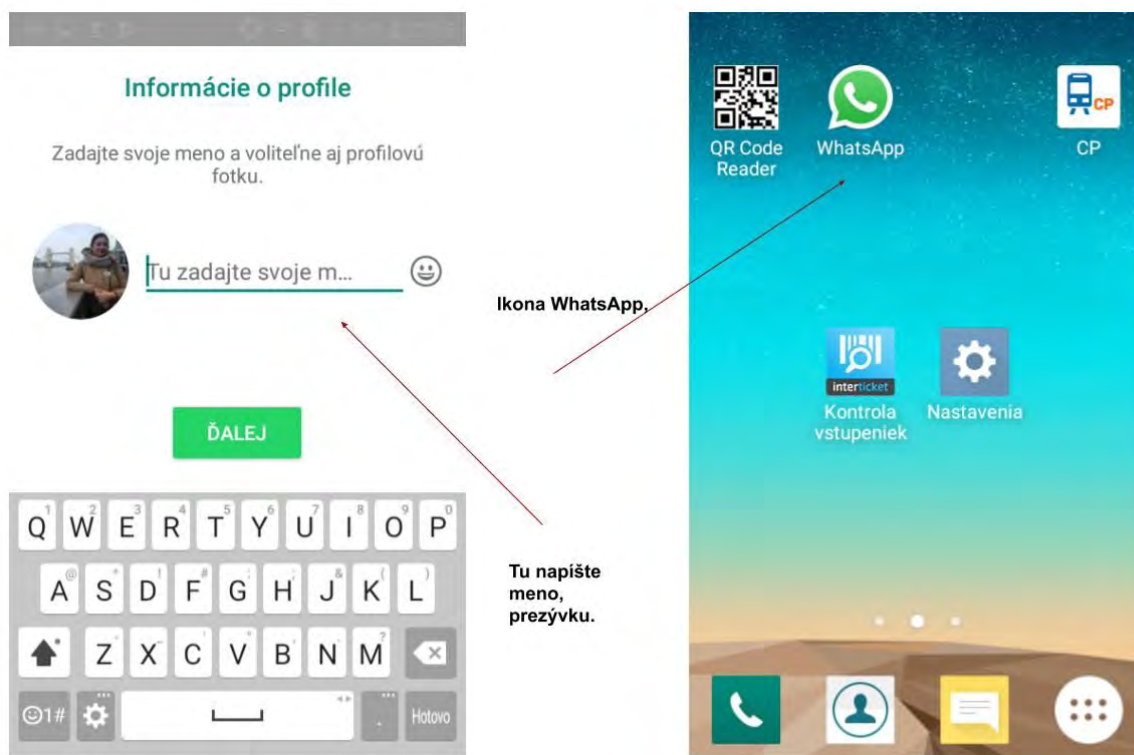
Bottom Screenshot: "Overiť +421 915 307 313"

This screen shows the verification process for the number +421 915 307 313. It states: "Čaká sa na automatické rozpoznanie správy SMS zaslanej na číslo +421 915 307 313." and provides a link "Nesprávne číslo?". Below this, there is a text input field for the 6-digit code. A green button labeled "Poslať znovu SMS" is next to the field. Below the input field, there is a button labeled "Zavolať mi". A numeric keypad is visible at the bottom of the screen.

Annotations:

- An arrow points from the "Vyberte krajinu" dropdown in the top left screenshot to the "Vyberte krajinu" screen on the top right, with the text: "Pre výber krajiny, ťuknite sem."
- An arrow points from the "ĎALEJ" button in the top left screenshot to the "Sem zadajte telefónne číslo." text in the bottom screenshot, with the text: "Sem zadajte telefónne číslo."
- An arrow points from the "Zadajte 6-miestny kód" text in the bottom screenshot to the "Sem zadajte kód z SMS." text, with the text: "Sem zadajte kód z SMS."

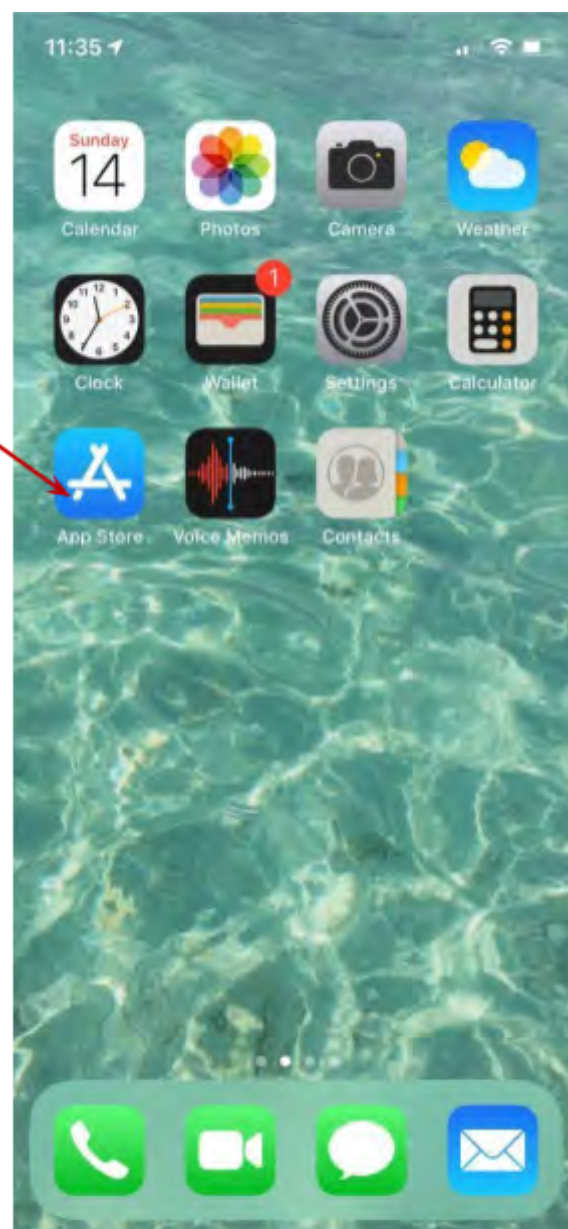
6. Nastavte si svoje **meno**, **viditeľné** pre ostatných v zozname. Aplikáciu môžete vypnúť a ikonu nájdete **na ploche v menu**.



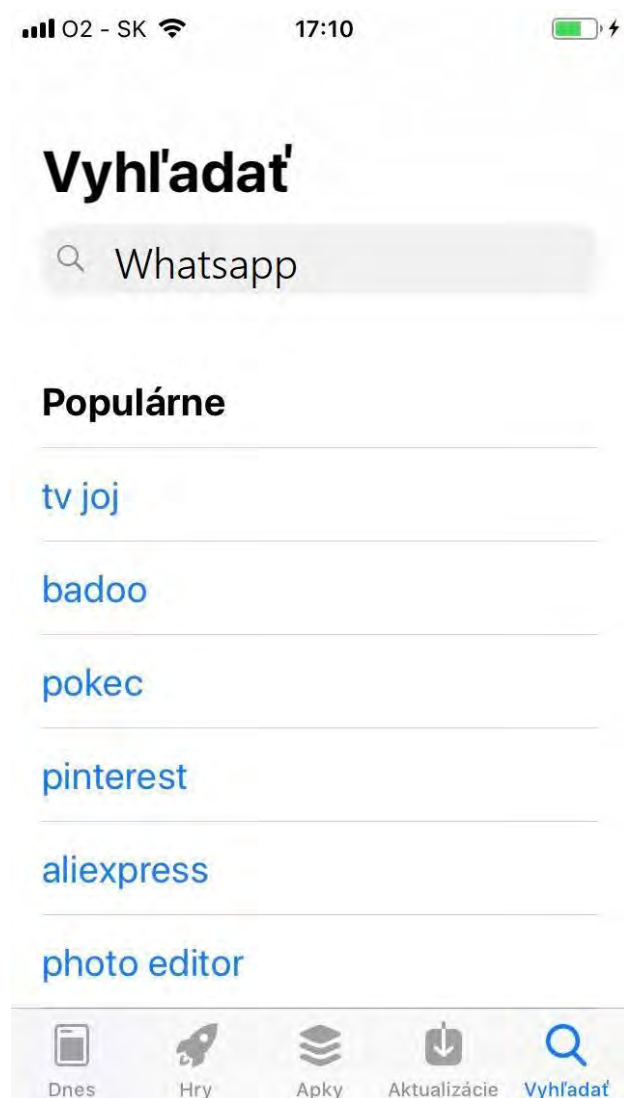
PRÍLOHA 4B (iOS) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie WhatsApp.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu **App Store** a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



2. V App Store ťuknite na lupu vľavo dole a napíšte slovo **“WhatsApp.”** Vyberte **“WhatsApp.”**



3. Ťuknite na “**Získat**” alebo “modrý obláčik.”



Ťuknúť tu alebo na obláčik.

4. Aplikáciu po nainštalovaní **otvorte**.



**Keď krúžok celý zmodrie,
aplikácia je stiahnutá.
Ťuknite na otvoriť.**

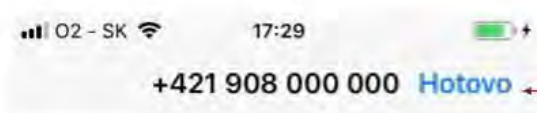
5. Potvrďte **Zásady ochrany a Podmienky používania služby**. Taktiež ťuknutím na OK potvrďte prístup ku kontaktom a hláseniam. Obe sú potrebné na normálne fungovanie aplikácie



Potvrďte OK, aby aplikácia dokázala načítať vaše kontakty v telefóne.

Taktiež kliknite na OK, keď sa vás aplikácia opýta na zasielanie hlásení. Tak vám budú chodiť správy.

6. Vyplňte svoje telefónne číslo, do sms by mal prísť **potvrdzujúci kód**, ktorý treba doplniť, keď si to aplikácia vypýta.



Potvrďte kód krajiny a zadajte svoje telefónne číslo.

Po vyplnení čísla ťuknite na Hotovo.



Ak sa chcete registrovať v službe WhatsApp, **musíte mať najmenej 16 rokov**. Zistite viac informácií o tom, ako WhatsApp spolupracuje so spoločnosťami Facebooku.

Vyplňte telefónne číslo bez prvej cifry. Je aj so slovenskou predvoľbou. Tá sa dá zmeniť po kliknutí na +421.



7. Nastavte si svoje **meno** a fotografiu.



Tu sa dá upraviť fotka, ktorá sa bude zobrazovať kontaktom.

Tu si vyplňte meno, ktoré chcete, aby sa zobrazovalo ostatným kontaktom.



8. Aplikáciu môžete vypnúť a ikonu nájdete na ploche v menu.



Ikona WhatsApp.

Príloha 5 Spojte názvy aplikácií s príslušnými ikonami.



Fotoaparát



Trip Advisor



Google Obchod



Google Mapy



Google Prekladač



QR Skanner



WhatsApp



Diktafón

Príloha 6 Na ktorú ikonu by ste klikli, ak by ste chceli stiahnuť novú aplikáciu?

a)



b)



c)



d)



e)



Príloha 7 Cvičenie na rozpoznanie mena jednotlivých aplikácií.

Ktorú z uvedených aplikácií treba použiť, ak chcem stiahnuť novú aplikáciu do mobilného telefónu?

- a) Google Prekladač
- b) Google Obchod
- c) Google Mapy
- d) Skener QR kódov
- e) App Store

Príloha 8 Mapa rozmiestnenia úloh



Príloha 9 Zoznam praktických a integračných úloh

Úloha 1	Zoznámte sa s aplikáciou Google Play (pre systém Android) alebo App Store (pre systém iOS). Mali by ste si nainštalovať aplikáciu Google Prekladač podľa inštrukcií v prílohe 1A alebo 1B.
Úloha 2	Vašou úlohou je pomocou Google Play alebo App Store stiahnuť aplikáciu Trip Advisor, a to podľa inštrukcií v prílohe 1A (Google Play) alebo 1B (App Store).
Úloha 3	Vašou úlohou je pomocou Google Play alebo App Store stiahnuť aplikáciu Skener QR kódov, a to podľa inštrukcií v prílohe 1A (Google Play) alebo 1B (App Store).
Úloha 4	Vašou úlohou je pomocou Google Play alebo App Store stiahnuť aplikáciu WhatsApp, a to podľa inštrukcií v prílohe 1A (Google Play) alebo 1B (App Store).
Úloha 5	Ktorá ikona patrí k aplikácii slúžiacej na sťahovanie aplikácií?
Úloha 6	Spojte názov aplikácie s jej ikonou.
Úloha 7	Ktoré aplikácie použijete na stiahnutie iných aplikácií?
Úloha 8	Každý člen tímu predstaví svoje záľuby zvyšku tímu. Ostatní hráči si musia zapamätať záľuby všetkých členov tímu.
Úloha 9	Úlohou je vymyslieť meno pre svoj tím a taktiež vymyslieť jeho symbol na základe vecí okolo vás.
Úloha 10	Získajte tri informácie od troch ľudí (jedna informácia od jedného človeka). Mali by to byť ľudia, ktorých stretnete počas plnenia úlohy (aj účastníci projektu).
Úloha 11	Postavte vežu z viacerých materiálov a z vecí okolo vás. Veža by mala byť 50 cm vysoká a mala by stáť aspoň 30 sekúnd.
Úloha 12	Zaspievajte si spolu pieseň o priateľstve.

Tabuľka výsledkov individuálnych výkonov

Meno a priezvisko účastníka projektu LoGaSET

I																			
II																			
III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			

IX																			
X																			

Hra č. 2: Skener QR kódov

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Skener QR kódov.
- Príloha 2 - krížovka (nevyplnená).
- Príloha 3 - sada QR kódov. Každý QR kód by mal obsahovať číslo zodpovedajúce riadku v krížovke a taktiež aj adresu, na ktorú QR kód odkazuje.
- Vyplnená krížovka pre lektorov.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Stuhý v dvoch rôznych farbách.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Radi vás spoznáваме

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Skener QR kódov

Špecifické ciele:

- Spoznať aplikáciu Skener QR kódov.
- Pochopiť potrebu používania aplikácie na skenovanie QR kódov počas bežného života.
- Byť schopný čítať informácie v QR kódoch, spolupracovať v skupine.

Cieľ hry (hráčom známy): vyriešenie krížovky a získanie informácií o lektoroch z QR kódov

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Tím dostane na začiatku nasledovné dokumenty: (1) krížovku (nevyplnenú) (Príloha 2), (2) návod na používanie aplikácie Skener QR kódov (Príloha 1), (3) dokument s pravidlami hry, bodovaním a podmienkami výhry.

Účastníci prečítajú dokumenty, ktoré dostali a začnú hľadať QR kódy. Poradie nájdenia jednotlivých lokácií s QR kódmi záleží na rozhodnutí účastníkov, ale mali by hľadať qr kódy s rovnakým označením: jednou farbou stuhy. Potom, ako účastník nájde QR kód, oskenuje ho a dostane sa na webovú stránku, na ktorej získa heslo do krížovky. Účastníci nemusia nájsť všetky QR kódy, ak sa im podarí vylúštiť krížovku skôr, môžu ísť na konečný bod úlohy.

Lektori dajú za každé správne oskenovanie QR kódu malý smajlík, taktiež za nájdenie písmena potrebného pre vylúštenie tajničky taktiež malý smajlík. Tím, ktorý skončí skôr dostane veľkého smajlíka.

Podmienka víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú na počiatočný	Diskusia	20 min	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
	bod hry. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.			<p>Tím dostane na začiatku nasledovné dokumenty:</p> <ul style="list-style-type: none"> • krížovku • inštrukcie na používanie aplikácie Skener QR kódov • pravidlá hry a podmienky výhry <p>Každý lektor má pri sebe sadu QR kódov s číslom zodpovedajúceho riadku v krížovke v prípade, ak by QR kód vzala tretia osoba. Lektor má taktiež inštrukcie pre lektorov, ktoré niekedy neukáže účastníkom. Lektor odpovedá na všetky otázky účastníkov.</p> <p>Dôležité: Lektori by mali lokalizáciu pripraviť vopred. Vytlačené QR kódy označia dvomi rôznymi stuhami, aby sa tímy nestretli pri jednom QR kóde naraz.</p>
2. Hra	Účastníci nájdu QR kódy, prečítajú ich skenermi a napíšu slová do krížovky.		55 min	<p>Účastníci prečítajú pravidlá a inštrukcie a začnú hľadať QR kódy. Poradie nájdenia QR kódov nie je vopred stanovené. Účastníci sa môžu rozdeliť, aby ich našli čo najrýchlejšie.</p> <p>Po nájdení QR kódu, by ho hráč mali oskenovať a dostať sa na webovú stránku. Účastníci by mali skenovať QR kódy rovnomerne. Lektori sprevádzajú hráčov po celý čas.</p>
3. Záver hry	Vyriešenie krížovky		20 min	<p>Účastníci sa snažia vyriešiť krížovku, pričom nemusia nájsť všetky QR kódy, ak vedia tajničku doplniť intuitívne.</p> <p>Ak účastníci vzdajú hľadanie všetkých QR kódov, nedostanú odznaky za ich nájdenie, len za vylúštenie krížovky. Ak tím skončí prvý, dostane bonusový odznak.</p>
4. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie výsledkov.		5 min	<p>Lektori zráťajú odznaky a vyhlásia víťaza. Výsledky zaznačia do tabuľky.</p>

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda impleme ntácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
5. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	5 min	Kontrolná úloha (inštalácia aplikácie so zdravotnou témou). Kartičky sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Radi vás spoznávame

Cieľ hry: vyriešenie krížovky a získanie informácií z QR kódov (spoznanie medzinárodných lektorov)

Pravidlá hry:

Účastníci sú rozdelení do dvoch tímov.

Každý tím ide spolu s lektorom na začiatok trasy/hry, pričom je vybavený týmito dokumentmi:

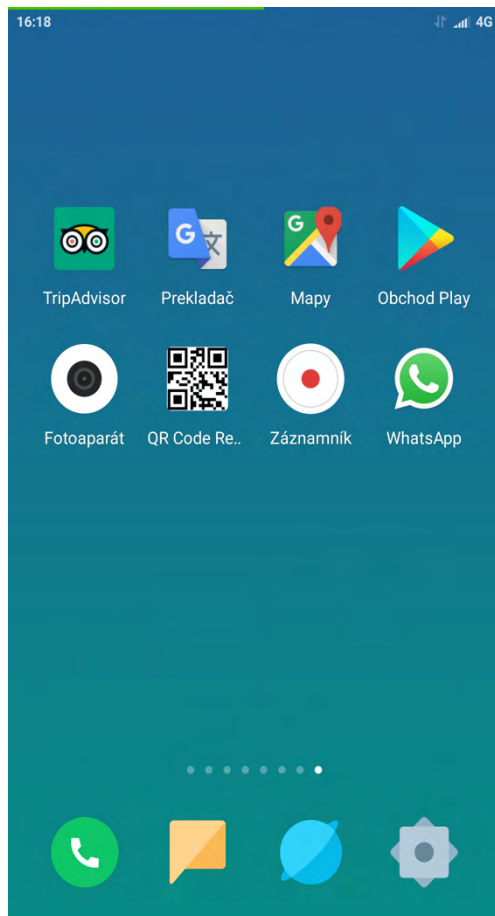
1. krížovka (Príloha 2),
2. návod na používanie aplikácie Skener QR kódov (Príloha 1),
3. pravidlá hry a podmienky víťazstva,

Potom, ako nájdete QR kód, oskenujte ho. Následne sa dostanete na webovú stránku, na ktorej získate heslo do krížovky. Mala by ním byť záľuba ľudí, o ktorých ste čítali po oskenovaní QR kódu. **Treba dávať pozor na to, aby číslo QR kódu zodpovedalo číslu v riadku krížovky.** Nemusíte nájsť všetky QR kódy, ak sa vám podarí vylúštiť krížovku skôr, no nedostanete tak všetky smajlíky. Poradie nájdania jednotlivých miest s QR kódmi je na vašom rozhodnutí.

BODOVANIE: Lektori dajú tímu za každé správne použitie QR kódu malého smajlíka a nájdanie písmena potrebného pre vylúštenie tajničky taktiež malého smajlíka. Ten kto skončí prvý dostane veľkého smajlíka.

Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov než druhý tím.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Skener QR kódov



Skener QR kódov funguje tak, že po oskenovaní prinesie používateľa priamo na danú webovú stránku. Takto je možné dostať sa veľmi rýchlo k informáciám o produktoch, filmoch, k článkom a podobne.

1. Kliknite na ikonu QR CODE.

2. Rámček namierte na QR kód a počkajte.
3. Aplikácia dekóduje odkaz a po odkliknutí príslušného tlačidla presmeruje na webovú stránku, kde nájdete potrebné informácie.

Toto je nevyžiadaná reklama, neklikajte na ňu. Ak na ňu kliknete, vráťte sa späť. Veľa aplikácií, ktoré nie sú spoplatnené, žijú z reklamy a z počtov zobrazení.



Príloha 2 Krížovka (nevyplnená)

1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															

Príloha 3 Sada QR kódov

1. <http://logaset.eu/tijana-milenkovic-jankovic-4>



2. <http://logaset.eu/lucia-olaizola-4>



3. <http://logaset.eu/ewa-jurczyk-romanowska-5/>



4. <http://logaset.eu/aneta-kobylarek-5/>



5. <http://logaset.eu/katarzyna-zylka-4/>



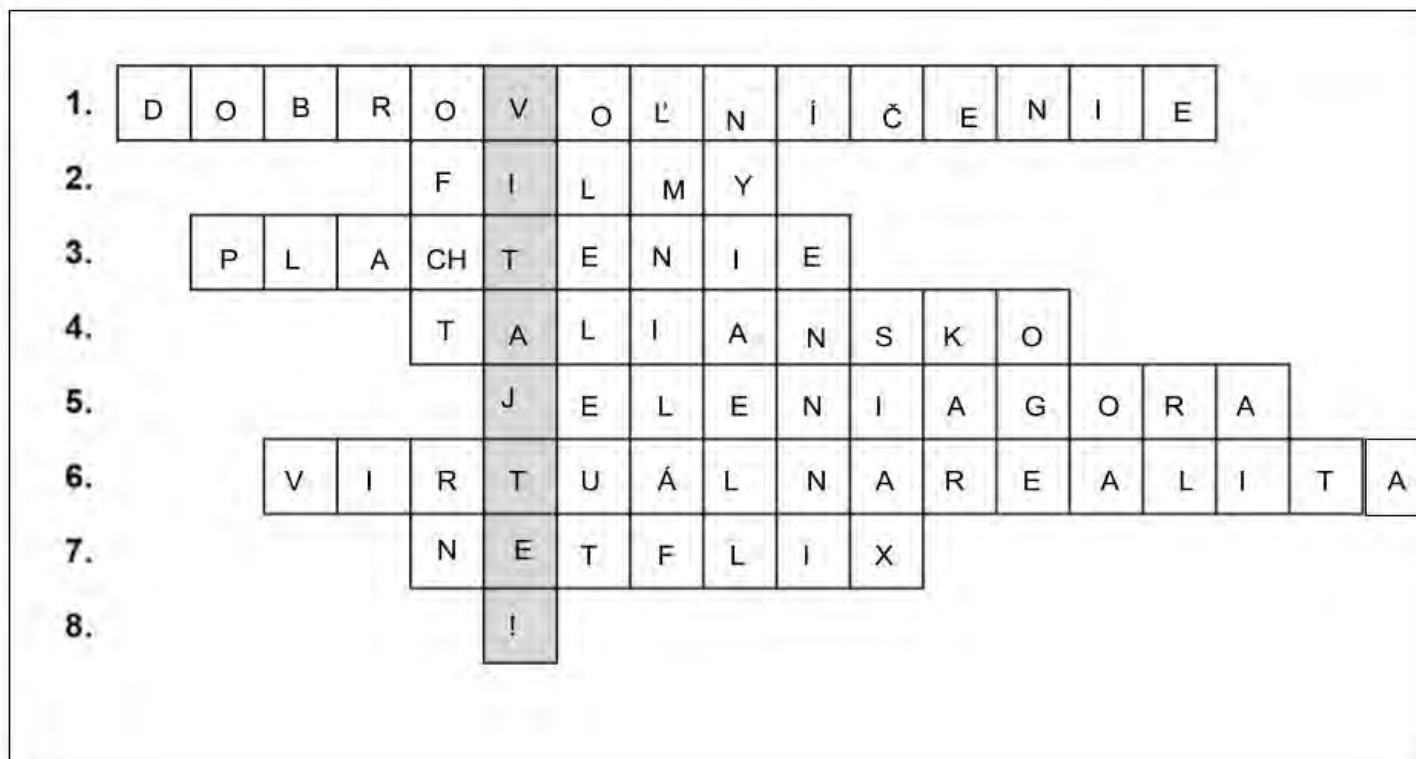
6. <http://logaset.eu/michal-kabat-5/>



7. <http://logaset.eu/magdalena-svecova-5/>



Príloha 4 Vyplnená krížovka pre lektorov



Hra č. 3: Fotografia

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - zoznam pamätihodností a indície na nájdenie lokácie.
- Príloha 2 - krížovka.
- Príloha 3 - sada QR kódov.
- Príloha 4 - inštrukcie na používanie aplikácie Fotoaparát.
- Prílohy 5A - inštrukcie, ako odoslať fotku cez MMS.
- Príloha 6 - Vyplnená krížovka pre lektorov.
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok pre hráčov a lektorov.*

Názov hry: Mesto kultúry

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri fotografovaní smartfónom

Špecifické ciele:

- Naučiť sa fotografickým technikám so smartfónom.
- Vedieť poslať fotku ako prílohu v textovej správe.
- Pochopiť potrebu používania aplikácií v každodennom živote a byť otvorený ostatným účastníkom.
- Používať aplikácie, ktoré chce a potrebuje.
- Spolupracovať v tíme.

Cieľ hry (hráčom známy): vyriešenie krížovky a fotografovanie.

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov. Na začiatku každý tím obdrží: dokument s popisom lokácií (Príloha 1), krížovku (Príloha 2), inštrukcie na používanie fotoaparátu (Príloha 4) a na poslanie fotografie cez SMS (Príloha 5), pravidlá hry a podmienky výhry. Každý tím je sprevádzaný lektorom.

Účastníci si prečítajú dokumenty a začnú hľadať lokácie na základe obdržaných indícií. Poradie nájdenia lokácií je na účastníkoch. Po nájdení konkrétnej lokácie, účastníci musia nájsť presné miesto, ktorého indíciu dostali. Potom sa musí celý tím odfotografovať s daným miestom v pozadí (selfie). Tú potom musia poslať lektorovi. Za odmenu dostane tím od lektora QR kód, ktorý oskenujú a bude v ňom riešenie do jedného riadku krížovky. Účastníci nemusia navštíviť všetky lokácie a oskenovať všetky QR kódy, ak budú vedieť riešenie skôr. Tím dostane malý odznak za každý úkon: odfotenie sa s miestom, poslanie fotografie lektorovi, oskenovanie QR kódu, správne doplnenie hesla do krížovky a odfotenie písmena v krížovke.

Podmienka výhry: získať viac bodov než protihráči.

Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačno metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektor privíta účastníkov, tímy sa rozídu na začiatok hry podľa prvej indície v zozname.	Diskusia	15 min	Rozdelenie tímov je také ako v predošlej hre. Na začiatku každý tím obdrží dokument s popisom lokácií, nevyplnenú krížovku, inštrukcie k fotografovaniu

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačno metodologické poznámky
	Každý tím sa oboznámi s cieľom hry a pravidlami.			<p>smartfónom, zoznam lokácií, pravidiel hry a podmienky víťazstva.</p> <p>Každý tím je doprevádzaný lektorom.</p> <p>DÔLEŽITÉ: lektor by mal pripraviť otázky do krížovky a QR kódy. Lektor má pri sebe ďalšie dokumenty ako set QR kódov, inštrukcie pre lektorov, ktoré neukáže účastníkom.</p> <p>Účastníci sa naučia pravidlá a lektor odpovedá na všetky otázky.</p>
2. Hra	Účastníci nájdu lokácie a odfotia sa s pamätihodnosťou (selfie).	Hra	45 min	<p>Účastníci si prečítajú pravidlá a začnú hľadať podľa indícií lokácie. Poradie hľadania a nájdenia lokácií je na hráčoch.</p> <p>Po nájdení lokácie, účastníci hry nájdu presné miesto, ku ktorému taktiež dostali inštrukcie. Potom sa musí celý tím odfotiť s daným miestom, resp. pozadím. Fotku pošlú lektorovi ako textovú správu, ktorý im za odmenu ukáže QR kód s pomôckou na vylúštenie krížovky. Hráči odfotia písmeno z hesla, ktoré tvorí krížovku. Takýmto spôsobom účastníci vyriešia krížovku, pričom nemusia navštíviť všetky lokácie.</p> <p>Lektor odmení malým smajlíkom za splnenie každej úlohy.</p> <p>Lektor tím doprevádza.</p>
3. Záver hry	Zhrnutie všetkých fotografií a vylúštenie krížovky.	Hra	20 min	Tím, ktorý skončí skôr, dostane veľký smajlík..

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačno metodologické poznámky
4. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťaza.		5 min	Lektori zráťajú odznaky a vyhlásia víťaza. Zaznačia ho do tabuľky.
5. Sumár	Každý z účastníkov popíše, čo bolo z daného cvičenia najdôležitejšie.	Diskusia	5 min	Kontrolná úloha: prečítať QR kód. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Mesto kultúry

Cieľ hry: Vyriešenie krížovky a fotografovanie.

Pravidlá hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Každý tím sa dostaví spolu s lektorom na začiatok trasy, pričom je vybavený nasledujúcimi pomôckami:

- krížovka (Príloha 2),
- inštrukcie k fotografovaniu smartfónom (Príloha 4),
- inštrukcie na posielanie fotky cez textovú správu (Príloha 5),
- presný zoznam lokácií v podobe slovných a textových indícií (Príloha 1),
- pravidlá hry a víťazstva.

Každý tím sprevádza lektor. Ako prvé, začnite hľadať lokácie na základe obdržaných indícií. Poradie nájdenia jednotlivých lokácií je na vašom uvážení. Po nájdení lokácie, musíte nájsť presné miesto, a to na základe zoznamu obrázkov, ktorý ste dostali. Následne sa musíte celý tím spolu odfotiť pred daným objektom a fotku poslať lektorovi. Za odmenu od neho dostanete ako tím QR kód, ktorý v sebe ukrýva pomôcku na vylúštenie krížovky. Následne odfotíte v krížovke písmeno, ktoré vytvára heslo.

BODOVANIE: Za každú navštívenú lokáciu dostanú hráči malého smajlíka, taktiež az každú selfie, poslanú správu, ale aj oskenovaný QR kód či odfotené písmenko v krížovke. Ten, kto skončí skôr dostane špeciálny väčší smajlík navyše.

Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov ako konkurencia.

Príloha 1 Zoznam pamätihodností a indície na nájdenie lokácie

1. Slávne hviezdy sa tu stretávajú každý večer.



2. Najdôležitejší Bílý andel stráži svoj svätostánok.



3. V minulosti chránili našich predkov.



4. Kedysi sa tu ozývali chorály, dnes je to miesto poznania.



5. Veža všetkých veží na hranici medzi starým a novým.



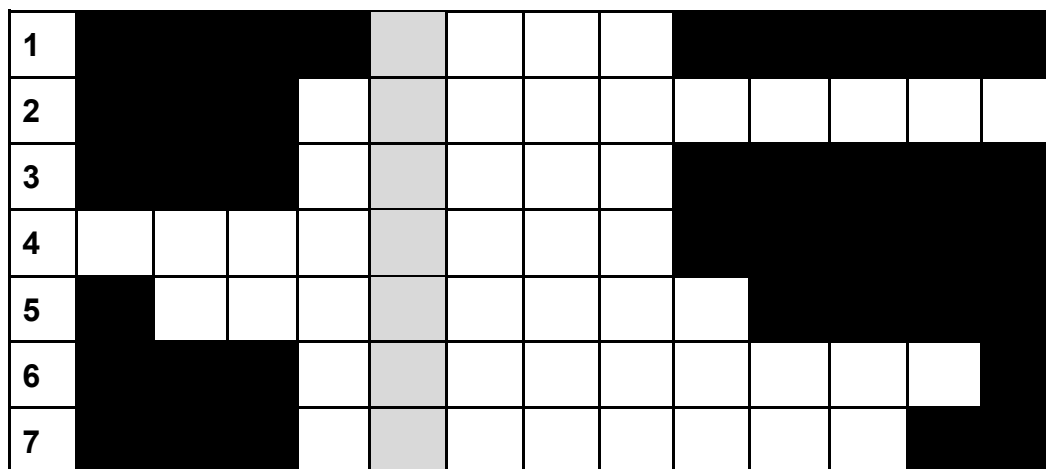
6. Kedysi sa tu modlili, dnes sa tu káva pije.



7. Utrpenie ich prežili milióny, dnes pred ich chrámom stojí aspoň pomník.



Príloha 2 Krížovka



1. Bolo to panoramatické so stereo zvukom.
2. Ako hrával na pozícii pravého záložníka.
3. Toto opevnenie vymedzovalo56 ha, ktorou sa Trnava v 13. storočí zaradila medzi najväčšie mestá v strednej Európe.
4. Hlavná budova Západoslovenského múzea sídli v komplexe budov bývalého klarisiek.
5. V erbe baziliky sú tri jablká predstavujúce sv. a dve sedemcípce hviezdy predstavujúce Sedembolestnú Pannu Máriu.
6.synagóga bola v Trnave postavená v 19. storočí.
7. Pred synagógou sa nachádza židovským obetiam druhej svetovej vojny.

Príloha 3 Sada QR kódov

1



2



3



4



5



6



7

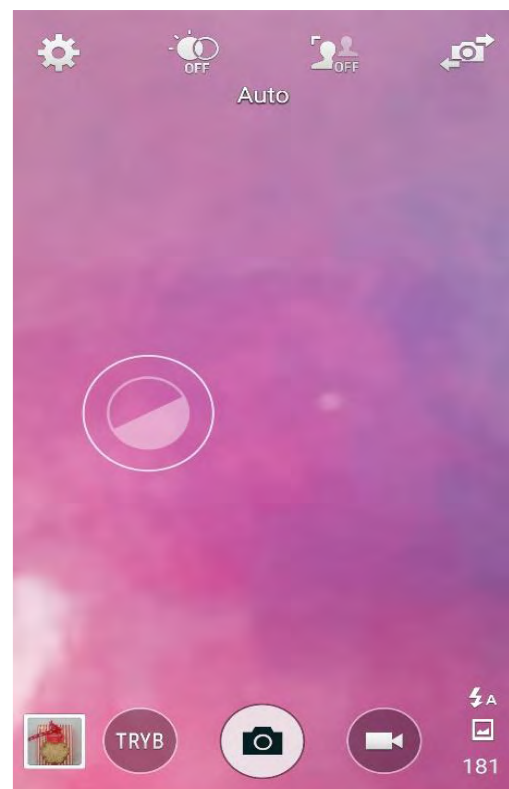


Príloha 4 Inštrukcie na používanie aplikácie Fotoaparát



1. Nájdite a kliknite na ikonu fotoaparátu vo vašom smartfóne.
2. Zaostríte ťuknutím na displej na tom mieste, kde sa nachádza predmet, na ktorý chcete zaostriť.
3. Selfie (foto vás) sa robí predným fotoaparátom. Fotí sa tlačidlom na hlasitosť alebo zamknutie telefónu.

Ikona s 2 šípkami slúži na zmenu fotoaparátu na predný.



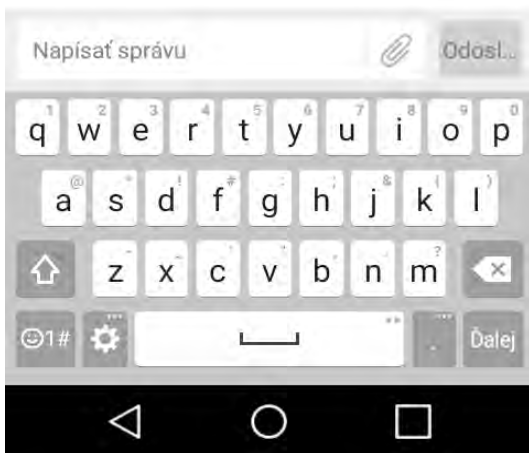
Príloha 5 Inštrukcie, ako odoslať fotku cez MMS.

Po otvorení SMS aplikácie klikneme na novú SMS a zobrazí sa nám klasické SMS pole.

Vyplníme adresáta.

Vyplníme text, ktorý chceme k obrázku poslať.

Klikneme na ikonu spinky alebo takú, ktorá evokuje pridanie súboru.

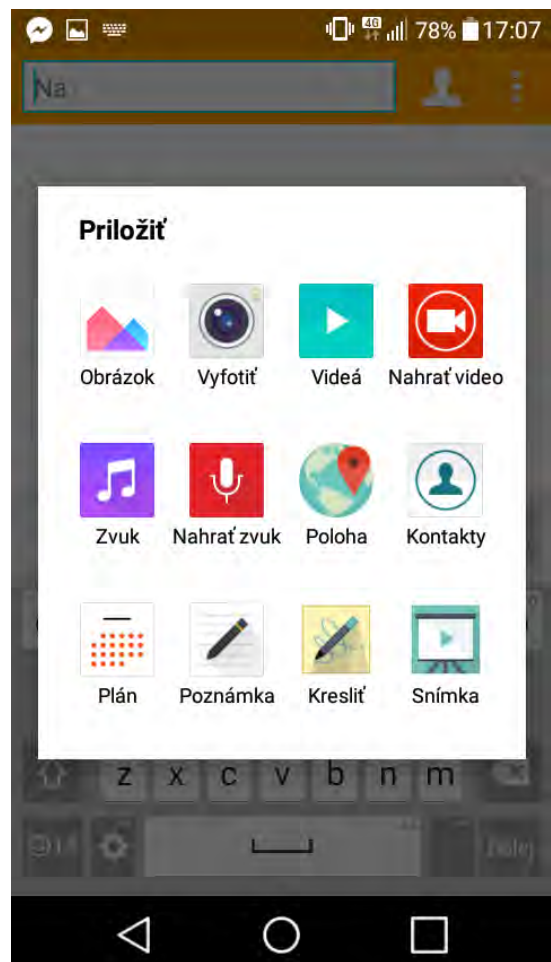


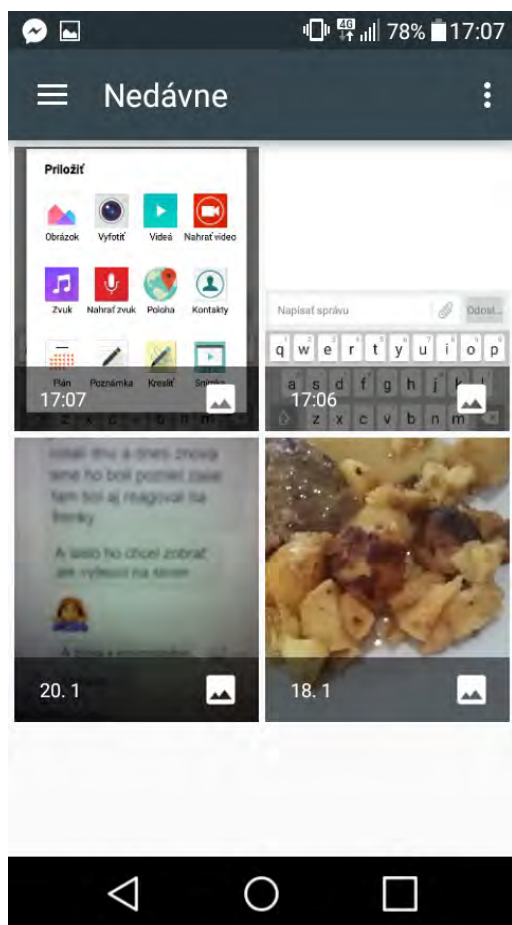
Otvorí sa nám menu, v ktorom je možné vybrať si, aký druh multimédia chceme poslať.

Ak chceme poslať snímku, ktorú sme už nafotili, klikneme na obrázok. Fotku môžeme nasnímať aj priamo v tejto aplikácii, klikneme na vyfotiť.

Podobne fungujú aj ostatné médiá (video, zvuk).

Možnosti sa odlišujú od telefónu.

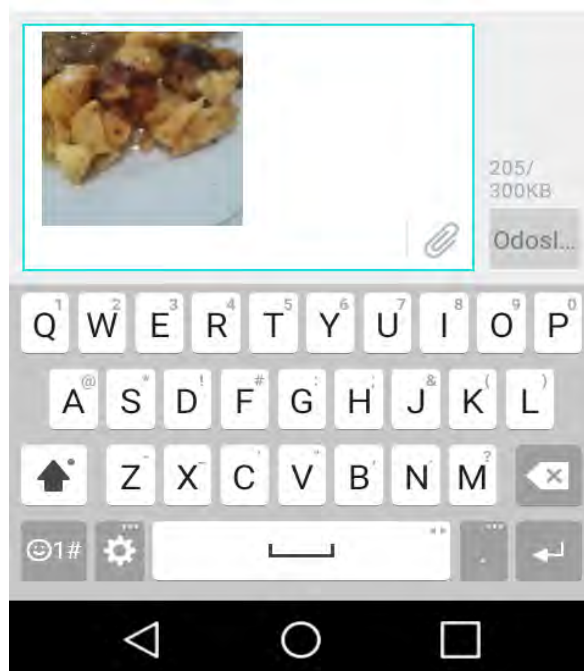




Následne už iba stlačíme odoslať.



Po kliknutí na "obrázok" sa nám objaví menu s archívom našich fotiek. Vyberieme tú, ktorú chceme poslať.



1				K	I	N	O					
2			F	U	T	B	A	L	I	S	T	A
3			P	L	O	CH	U					
4	K	L	Á	Š	T	O	R	A				
5		M	I	K	Ú	L	Á	Š	A			
6			O	R	T	O	D	O	X	N	Á	
7			P	A	M	Ä	T	N	Í	K		

Hra č. 4: Diktafón a kamera

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón.
- Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Kamera.
- Dva sety troch kociek: I. tradičná s číslami 1- 6, II. kocka so šiestimi témami na stenách: zviera, objekt, miesto, emócia, meno, jedlo, III. kocka s tromi druhmi výzvy: fotka, film, diktafón.
- Príloha 3 - tabuľka pre lektorov.
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Perá a papier na hlasovanie.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Príbeh povedaný obrazom aj zvukom

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri fotografovaní, kamerovaní a nahrávaní zvukov smartfónom

Špecifické ciele:

- Naučiť sa, kde nájsť v telefóne fotoaparát a kameru.
- Naučiť sa, kde nájsť v smartfóne diktafón.
- Naučiť sa nakrúcať a fotografovať pomocou smartfónu.
- Naučiť sa pomocou smartfónu nahrávať zvuky.

Cieľ hry (hráčom známy): Vytvorenie príbehu za pomoci videí, fotiek a nahratých zvukov

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Každý tím sa presunie do inej miestnosti, kde dostane nasledovné dokumenty a predmety: (1) inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón, Kamera (Príloha 1), (Príloha 2), (2) pravidlá hry a podmienky víťazstva (3) sadu troch kociek.

Fáza č. 1: Vytvorenie materiálov na príbeh

Každý člen tímu hodí všetkými tromi kockami. Potom musí osoba vytvoriť materiál vo forme, téme a za hodnotu podľa toho, ako kocky padli. Napríklad, ak hodí 3 body + emócia + fotka, hráč musí odfoťiť emóciu v hodnote troch bodov. Celý tím spolupracuje pri tvorbe mediálneho výstupu - pózuje, hovorí, hrá, vytvára scenár, pomáha v technických záležitostiach. Ak hráč nesplní úlohu, nedostane body. Malého smajlíka dostane hráč za každú splnenú úlohu. Hráči môžu dostať aj veľkého smajlíka, ak sa jednému podarí zrealizovať tri mediálne výstupy na troch rôznych médiách. Na hru je vyhradených 40 minút. Čím rýchlejšie hráči hádžu kockou, tým vytvoria viac materiálov a získajú viac bodov a budú mať aj viac materiálu na ďalšiu fázu hry.

Fáza č. 2: Vytvorenie príbehu

Každý tím musí vymyslieť príbeh, v ktorom využije materiál vytvorený v prvej časti. Audio-vizuálny materiál slúži len ako podklad, ako ilustrácia. Nemusí ísť v poradí, v akom bol vytvorený ani nemusí byť prehraný - dané výjavy slúžia ako predloha k príbehu, preto pri ich tvorbe treba myslieť na ich kompatibilitu.

Fáza č. 3: Prezentovanie príbehu

V závere tímy prezentujú vytvorené príbehy protihráčom a lektorom. V tajnom hlasovaní môžu odmeniť tím menším či väčším smajlíkom.

Podmienky víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú do svojich miestností. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.	Diskusia	15 min	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom, ktorý dokáže odpovedať na všetky otázky. Každý tím dostane nasledovné dokumenty a predmety: Každý tím sa presunie do inej miestnosti, kde dostane nasledovné dokumenty a predmety: (1) inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón, Kamera (Príloha 1), (Príloha 2), (2) pravidlá hry a podmienky víťazstva (3) sadu troch kociek.
2. Hra: Fáza č. 1	Hráči hádžu kockami a vytvárajú multimediálne obsahy.		40 min	Každý člen tímu hodí všetkými tromi kockami. Potom musí osoba vytvoriť materiál vo forme, téme a za hodnotu podľa toho, ako kocky padli. Napríklad, ak hodí 3 body + emócia + fotka, hráč musí odfoťiť emóciu v hodnote troch bodov. Celý tím spolupracuje pri tvorbe mediálneho výstupu - pózuje, hovorí, hrá, vytvára scenár, pomáha v technických záležitostiach. Ak hráč nesplní úlohu, nedostane body. Malého smajlíka dostane hráč za každú splnenú úlohu. Hráči môžu dostať aj veľkého smajlíka, ak sa jednému podarí zrealizovať tri mediálne výstupy na troch rôznych médiách. Na hru je vyhradených 40 minút. Čím rýchlejšie hráči hádžu kockou, tým vytvoria viac materiálov a získajú

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda impleme ntácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				viac bodov a budú mať aj viac materiálu na ďalšiu fázu hry.
3. Hra: Fáza č. 2	Tím zrekonštruuje príbeh na základe vytvorených materiálov.		20 min	Každý tím musí vymyslieť príbeh, v ktorom využije materiál vytvorený v prvej časti. Audio-vizuálny materiál slúži len ako podklad, ako ilustrácia. Nemusí ísť v poradí, v akom bol vytvorený.
4. Hra: Fáza č. 3	Tím prezentuje príbeh.		30 min	V závere tímy prezentujú vytvorené príbehy protihráčom a lektorom. V tajnom hlasovaní môžu odmeniť tím menším či väčším odznakom.
5. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťazov.	Diskusia	5 min	Lektori zráťajú odznaky a vyhlásia víťaza. Výsledky sú napísané na tabuli.
6. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	10 min	Kontrolná úloha 3: selfie. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Príbeh povedaný obrazom aj zvukom

Cieľ hry: Vytvorenie príbehu za pomoci videí, fotiek a nahratých zvukov.

Pravidlá hry:

Fáza č. 1: Vytvorenie materiálov na príbeh

Každý člen tímu hodí všetkými tromi kockami. Potom musí táto osoba vytvoriť materiál vo forme, téme a za hodnotu podľa toho, ako kocky padli. Napríklad, ak hodí 3 body + emócia + fotka, hráč musí odfoťiť emóciu v hodnote troch bodov. Celý tím spolupracuje pri tvorbe mediálneho výstupu - pózuje, hovorí, hrá, vytvára scenár, pomáha v technických záležitostiach. Ak hráč nesplní úlohu, nedostane body. Malého smajlíka dostane hráč za každú splnenú úlohu. Hráči môžu dostať aj veľkého smajlíka, ak sa jednému podarí zrealizovať tri mediálne výstupy na troch rôznych médiách. Na hru je vyhradených 40 minút. Čím rýchlejšie hráči hádžu kockou, tým vytvoria viac materiálov a získajú viac bodov a budú mať aj viac materiálu na ďalšiu fázu hry.

Fáza č. 2: Vytvorenie príbehu

Každý tím musí vymyslieť príbeh, v ktorom využije materiál vytvorený v prvej časti. Audio-vizuálny materiál slúži len ako podklad, ako ilustrácia. Nemusí ísť v poradí, v akom bol vytvorený ani nemusí byť prehraný - dané výjavy slúžia ako predloha k príbehu, preto pri ich tvorbe treba myslieť na ich kompatibilitu.

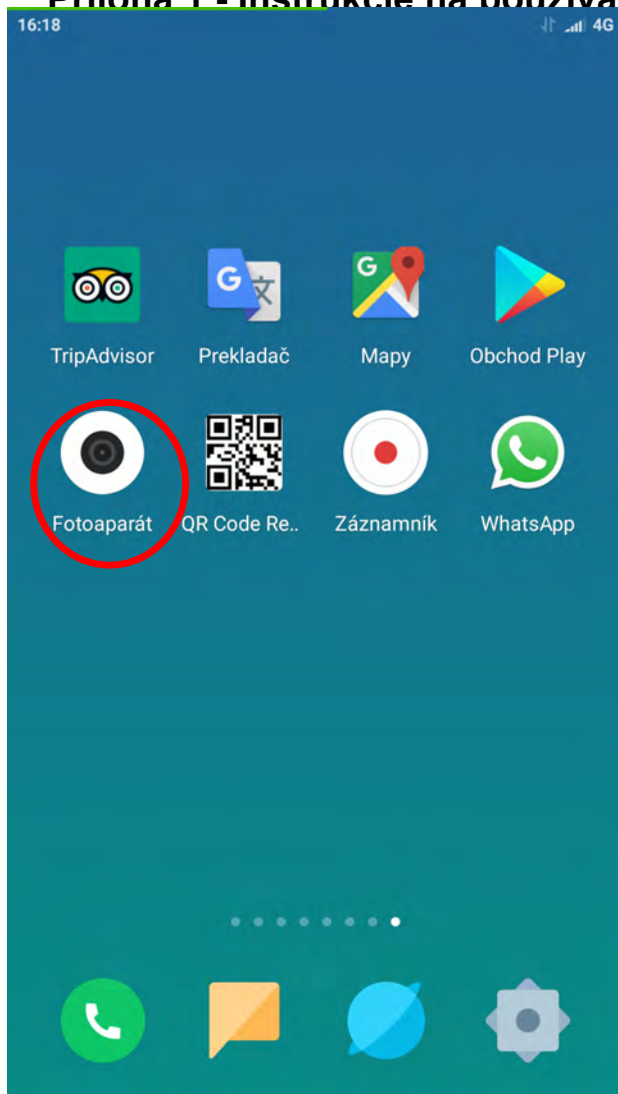
Fáza č. 3: Prezentovanie príbehu

V závere tímy prezentujú vytvorené príbehy protihráčom a lektorom. V tajnom hlasovaní môžu odmeniť tím menším či väčším smajlíkom.

BODOVANIE: Malého smajlíka dostane hráč za každú splnenú úlohu. Hráči môžu dostať aj veľkého smajlíka, ak sa jednému podarí zrealizovať tri mediálne výstupy na troch rôznych médiách. Na hru je vyhradených 40 minút. Čím rýchlejšie hráči hádžu kockou, tým vytvoria viac materiálov a získajú viac bodov a budú mať aj viac materiálu na ďalšiu fázu hry.

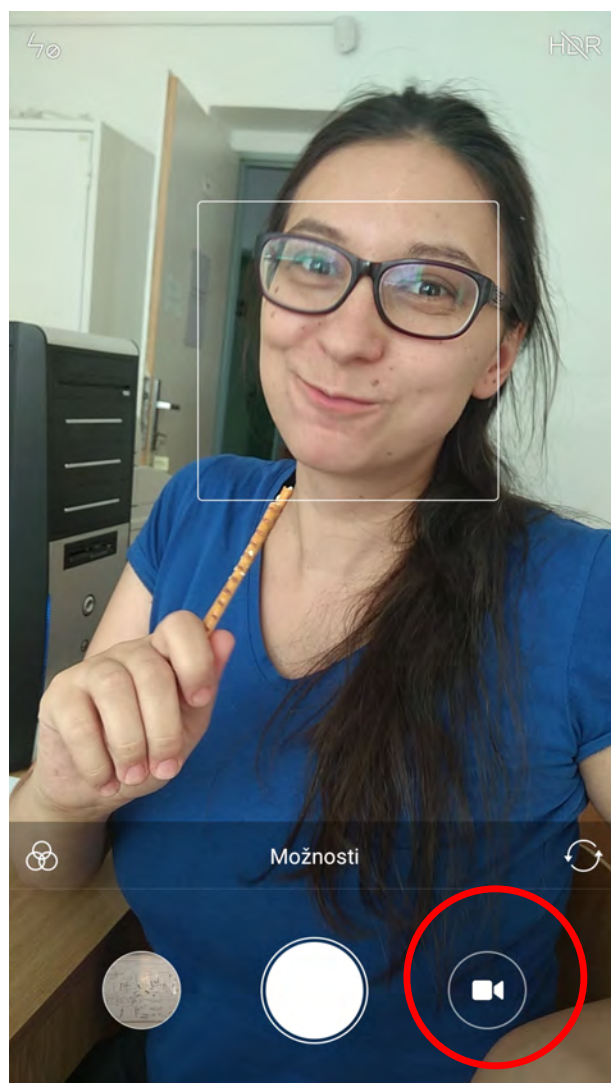
Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov než druhý tím.

Príloha 1 - Inštrukcie na používanie aplikácie Kamera



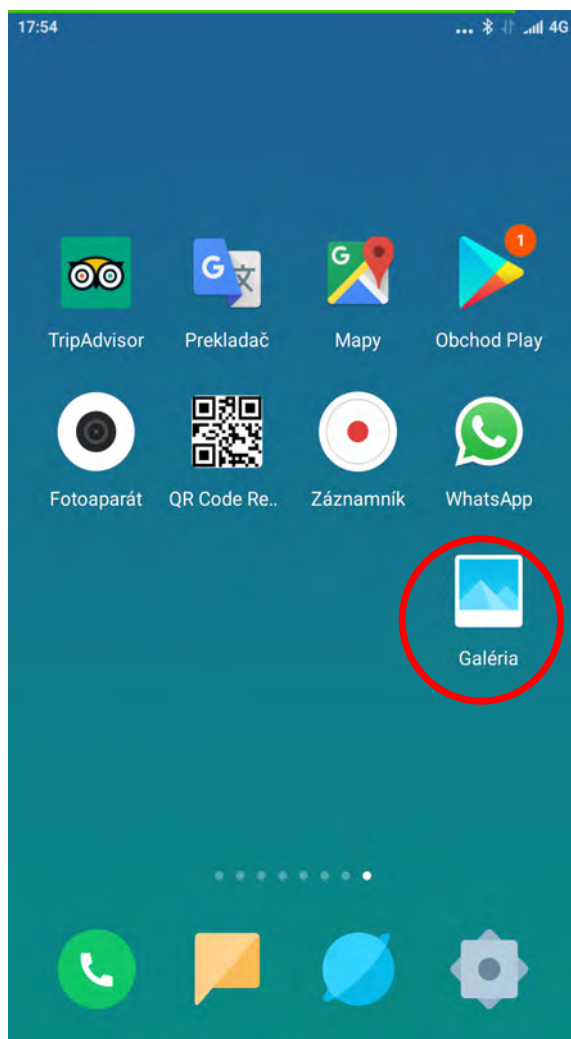
Po spustení aplikácie je potrebné prepnúť fotoaparát do funkcie videa kliknutím na ikonu kamery.

Videozáznam sa na mobilnom telefóne vytvára pomocou rovnakej aplikácie ako fotografie.

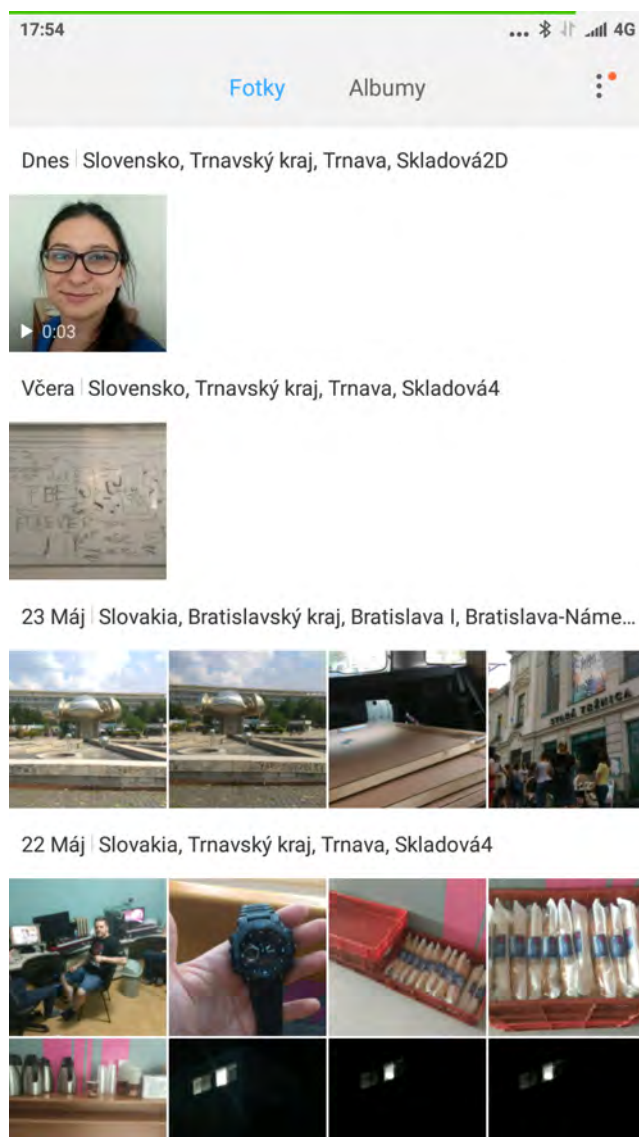




Nahrávanie videa sa spustí stlačením červeného tlačidla a jeho opätovným stlačením sa ukončí. Počas nahrávania sa zobrazí uplynulý čas nahrávky. Záznam je možné kedykoľvek prerušiť a pokračovať v ňom kliknutím na ikonu symbol (II) .

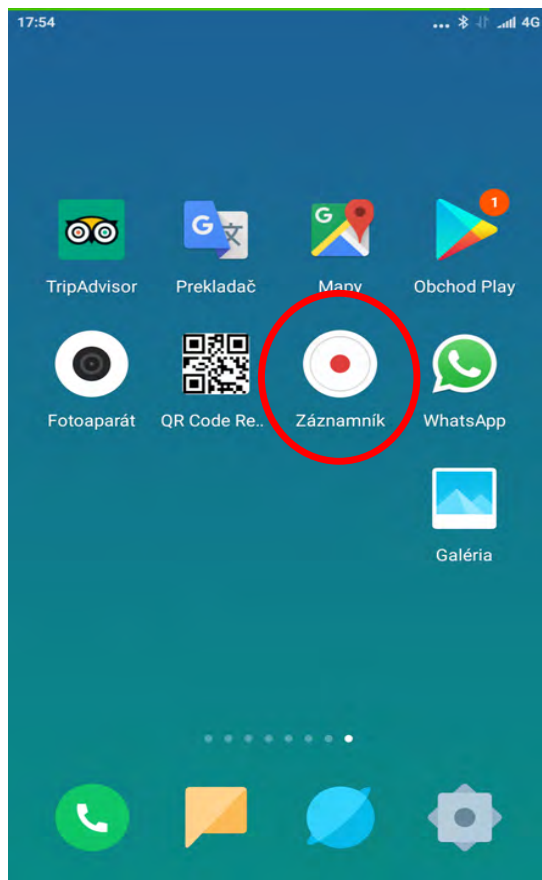


Vytvorené záznamy sa ukladajú do galérie.



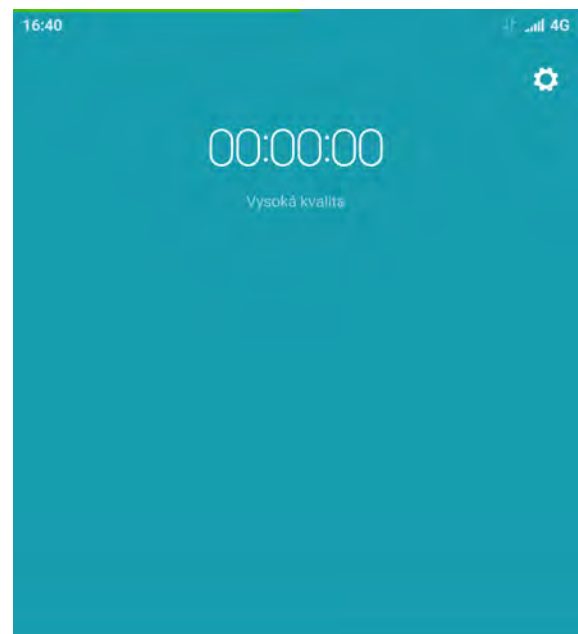
Tu je možné ich prehľadávať podľa dátumu a po kliknutí na náhľad sa otvoria a prehrávajú.

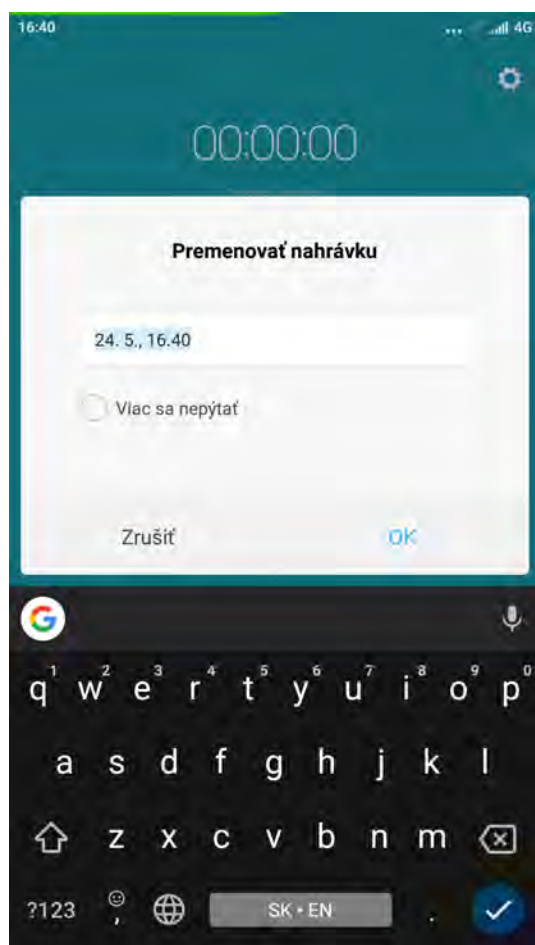
Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón



Nahrávanie zvukov sa na mobilnom telefóne vykonáva cez aplikáciu diktafón (záznamník).

Pre začatie nahrávania stačí stlačiť tlačidlo nahrávania (v niektorých telefónoch má ikonu mikrofónu). Následne sa začne počítať dĺžka záznamu, ktorý sa ukončí opätovným stlačením tlačidla nahrávania.





Po skončení nahrávania sa diktafón spýta na názov nahrávky. Prehrať uložené záznamy je možné kliknutím na tlačidlo (niekde záložku) zoznam.

V zozname je možné prehrať, vymazať alebo premenovať ktorúkoľvek nahrávku tak, že stlačíte a podržíte jej názov po dobu 3 sekúnd.

Príloha 3 - tabuľka pre lektorov

Hráč/aktivita	Hráč:	Hráč:	Hráč:	Hráč:	Hráč:
Fotografia					
Video					
Zvuková nahrávka					
Skóre:					

Hra č. 5: WhatsApp

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Prílohy 1,2,3 - plány “*Seniorskej klubovne*”, ktoré majú hráči dokončiť.
- Príloha 4 - inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Pastelky (6 setov).
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Príloha 5 - kompletný plán “*Seniorskej klubovne*” (pre lektorov na porovnanie).
- Kúsky papiera na tajné hlasovanie.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Kreatívna tvorba s prekážkami

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie WhatsApp

Špecifické ciele:

- Spoznanie ikony WhatsApp, nájdenie a otvorenie aplikácie.
- Pochopenie, v akých situáciách je aplikácia užitočná.
- Schopnosť kontaktovať priateľov a rodinu nielen pomocou funkcie hovoru, ale aj inými funkciami.
- Tímová spolupráca.

Cieľ hry (hráčom známy): Vytvorenie modelu budovy a jeho prezentovanie investorom.

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Každý tím na začiatku obdrží nasledujúce dokumenty: inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp (Príloha 4), pravidlá hry a podmienky víťazstva.

Prvá fáza: Tvorba modelu budovy a komunikácia na diaľku

Tím sa na chvíľu stáva skupinou architektov, ktorí majú prezentovať model stavby “*Seniorskej klubovne*” investorovi. Bohužiaľ, kvôli poruche na železnici sa architekti nemôžu stretnúť načas. Samotný tím je preto rozdelený na tri časti - podskupiny tak, aby spolu nemohli komunikovať, čo predstavuje tri rozličné železničné stanice, na ktorých architekti uviazli. Každá podskupina má len čiastočné informácie o tom, ako má finálny model stavby vyzeráť, a to v podobe jedného z nedokončených plánov stavby (Prílohy 1, 2, 3). Každý plán modelu obsahuje iba určité informácie, preto musia členovia tímu medzi sebou komunikovať, aby vedeli kolegovi povedať, čo sa nachádza v časti modelu, za ktorý je zodpovedný. Každá podskupina má dokresliť pastelkami len určitú časť stavby, pričom sú tri: knižnica, kaviareň, park. Komunikácia medzi hráčmi môže prebiehať len pomocou aplikácie WhatsApp. Je dovolené, aby hráči medzi sebou telefonovali, posielali si fotky, videá či zvukové správy. Za každú úspešnú komunikáciu dostane tím malý smajlík. Dôležité je, aby jednotlivé časti modelu na seba nadväzovali, teda boli si podobné.

Druhá fáza: Porovnanie modelov a osobná komunikácia

V druhej časti sa podskupiny jednotlivých tímov opäť zlúčia a spoja svoje modely do jedného celku. Hneď na to prezentujú model investorovi (lektorovi a protihráčom). V tajnom hlasovaní udelia lektori a protihráči väčší či menší smajlík v závislosti od krásy či vernosti spracovania modelu.

Podmienka výhry: získať viac smajlíkov než druhý tím.

Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	<p>Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú na počiatočný bod hry. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.</p> <p>Tím sa rozdelí na podskupiny.</p>	Diskusia	15 min.	<p>Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom.</p> <p>Tím dostane na začiatku nasledovné dokumenty: inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp, pravidlá hry a víťazstva, pastelky, nedokončené plány stavby, ktorú majú hráči vymodelovať.</p> <p>Tím sa na chvíľu stáva skupinou architektov, ktorí majú prezentovať model stavby investorovi. Bohužiaľ, kvôli poruche na železnici sa architekti nemôžu stretnúť načas. Samotný tím je preto rozdelený na tri časti - podskupiny tak, aby spolu nemohli komunikovať, čo predstavuje tri rozličné železničné stanice, na ktorých architekti uviazli. Každá podskupina má len čiastočné informácie o tom, ako má finálny model stavby vyzeráť, a to v podobe nedokončených plánov stavby. Každý plán modelu obsahuje iba určité informácie, preto musia členovia tímu medzi sebou komunikovať, aby vedeli kolegovi povedať, čo sa nachádza v časti modelu, za ktorý je</p>

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				zodpovedný. Každá podskupina má vybudovať len určitú časť stavby, pričom sú tri: knižnica, kaviareň, park. Komunikácia medzi hráčmi môže prebiehať len pomocou aplikácie WhatsApp. Je dovolené, aby hráči medzi sebou telefonovali, posielali si fotky, videá či zvukové správy. Dôležité je, aby jednotlivé časti modelu na seba nadväzovali, teda boli si podobné. Jednotlivé subskupiny by sa nemali vidieť ani počuť, teda by mali pracovať každá v inej miestnosti. Lektor by však mal byť vždy dostupný.
2. Hra - 1. fáza	Kreslenie modelu stavby v každej podskupine za pomoci aplikácie WhatsApp.		10 +15 min.	Úlohou každej podskupiny je nakresliť plán časti budovy, ktorá mu bola pridelená, pričom má o nej len čiastočné informácie. Všetky tri časti musia zodpovedať tomu, ako má vyzeráť finálny model budovy, takže si musia hráči medzi sebou vymieňať informácie. Jediný možný spôsob je komunikácia cez WhatsApp. Za každú úspešnú komunikačnú výmenu dostane hráč odznak od lektora.
3. 2. a 3. fáza	Opätovné spojenie skupín, hráči porovnávajú svoje modely a prezentujú ich lektorom a protihráčom.		15 min.	V druhej časti sa podskupiny jednotlivých tímov opäť zlúčia a spoja svoje modely do jedného celku. Hneď na to prezentujú model investorovi (lektorovi a protihráčom). V tajnom hlasovaní udelia lektori a protihráči väčší či menší odznak v závislosti od krásy či vernosti spracovania modelu.
4. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie výsledkov.		5 min.	Lektori zráťajú body a vyhlásia víťaza. Poznačia ho na tabuli.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
5. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	5 min.	Kontrolná úloha 4: krátka audionahrávka reklamy na Seniorskú klubovňu. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Kreatívna tvorba s prekážkami

Cieľ hry: Vytvorenie modelu budovy a jeho prezentovanie investorom.

Pravidlá hry:

Prvá fáza: Tvorba modelu budovy a komunikácia na diaľku

Ste skupina architektov a už o pár hodín máte prezentovať plán stavby Klubu seniorov investorovi. Bohužiaľ, kvôli poruche na železnici sa nemôžete stretnúť a celý plán dokončiť. Uviazli ste na troch rôznych železničných staniciach (tím je rozdelený na tri podskupiny), no plán musíte dokončiť. Nešťastím tiež je, že každá podskupina má iný plán, na ktorom chýba mnoho prvkov a na druhej strane obsahuje veci, ktoré nemajú druhí kolegovia. Preto musíte medzi sebou komunikovať cez WhatsApp. Každý člen tímu/podskupiny má vytvoriť iba jednu časť z celého centra voľného času: 1- Knižnicu (Príloha 1), 2. Kaviareň (Príloha 2), 3. Park (Príloha 3), a keď sa členovia stretnú tieto časti spoja a porovnajú s finálnou predlohou. Komunikácia medzi hráčmi môže prebiehať len pomocou aplikácie WhatsApp. Je dovolené, aby hráči medzi sebou telefonovali, posielali si fotky, videá či zvukové správy. Dôležité je, aby jednotlivé časti modelu na seba nadväzovali, teda boli si podobné. Za každú úspešnú komunikáciu dostane tím malý smajlík. Čím viac komunikácie, tým viac smajlíkov.

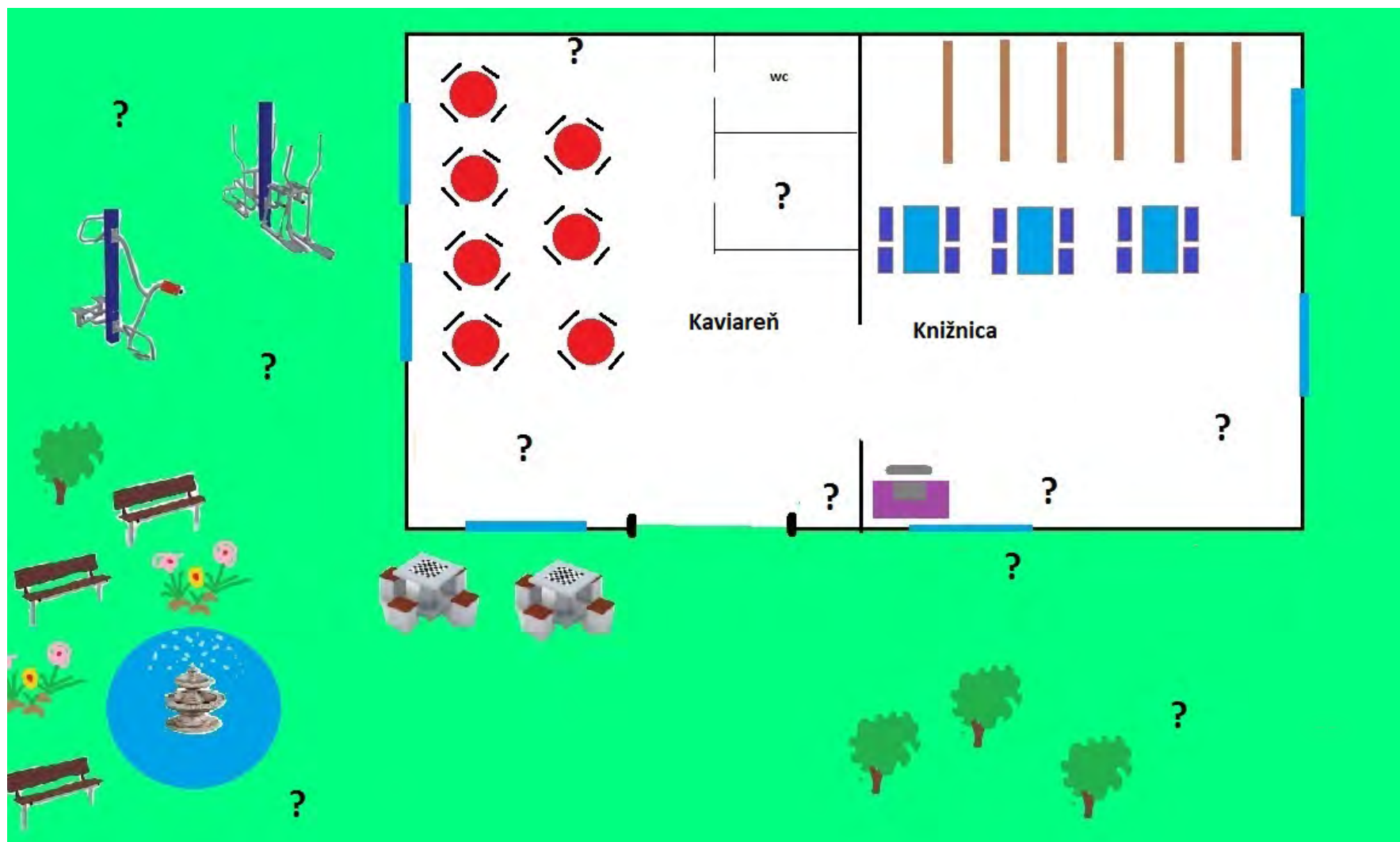
Druhá fáza: Porovnanie modelov a osobná komunikácia

V druhej časti sa podskupiny jednotlivých tímov opäť zlúčia a spoja svoje modely do jedného celku. Hneď na to prezentujú model investorovi (lektorovi a protihráčom). V tajnom hlasovaní udelia lektori a protihráči väčší či menší smajlík v závislosti od krásy či vernosti spracovania modelu.

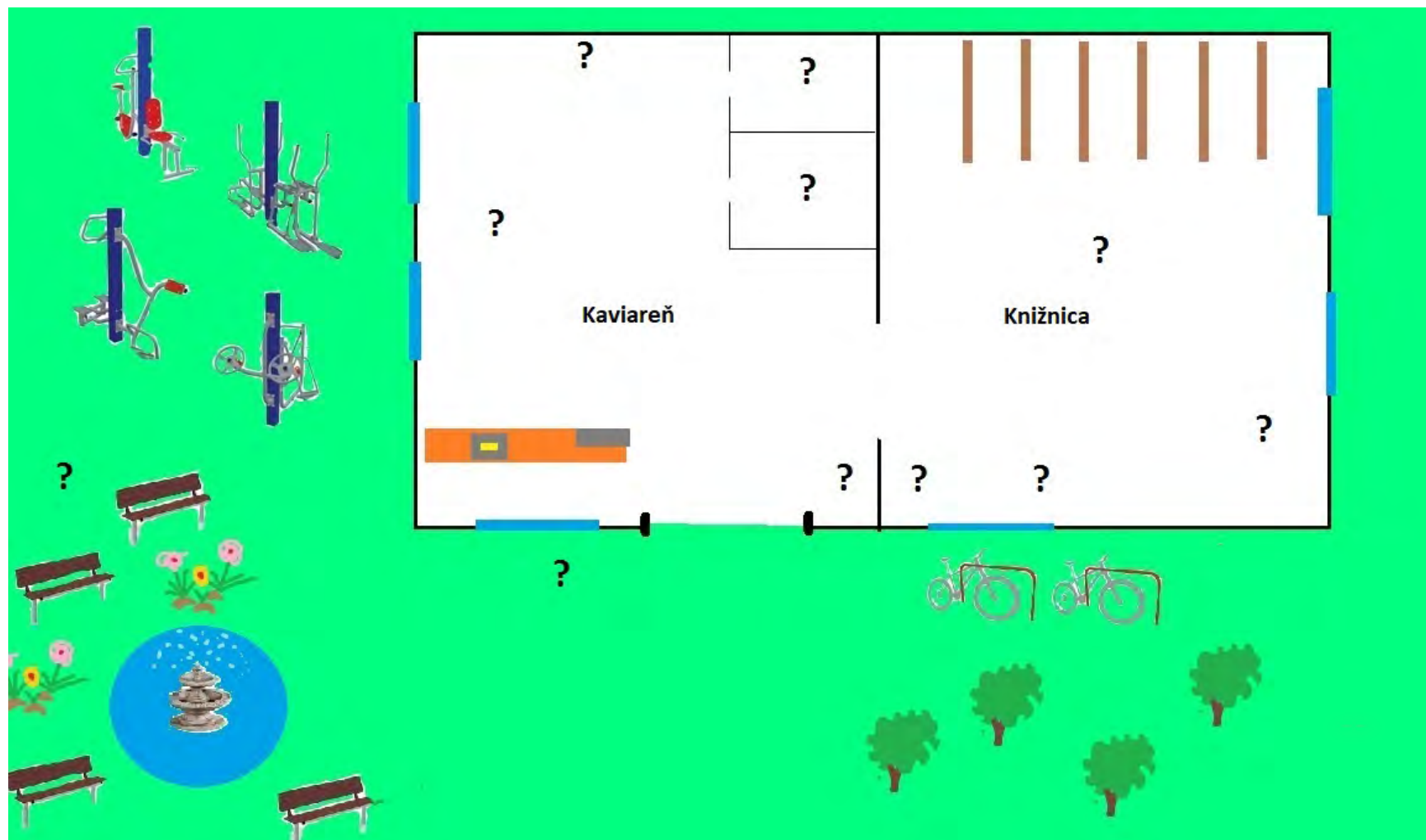
BODY: Za každú úspešnú komunikáciu dostane tím malý smajlík. Extra smajlík sa dá získať v hlasovaní a ak hráč využije všetky formy komunikácie cez WhatsApp.

Podmienka výhry: získať viac smajlíkov než druhý tím

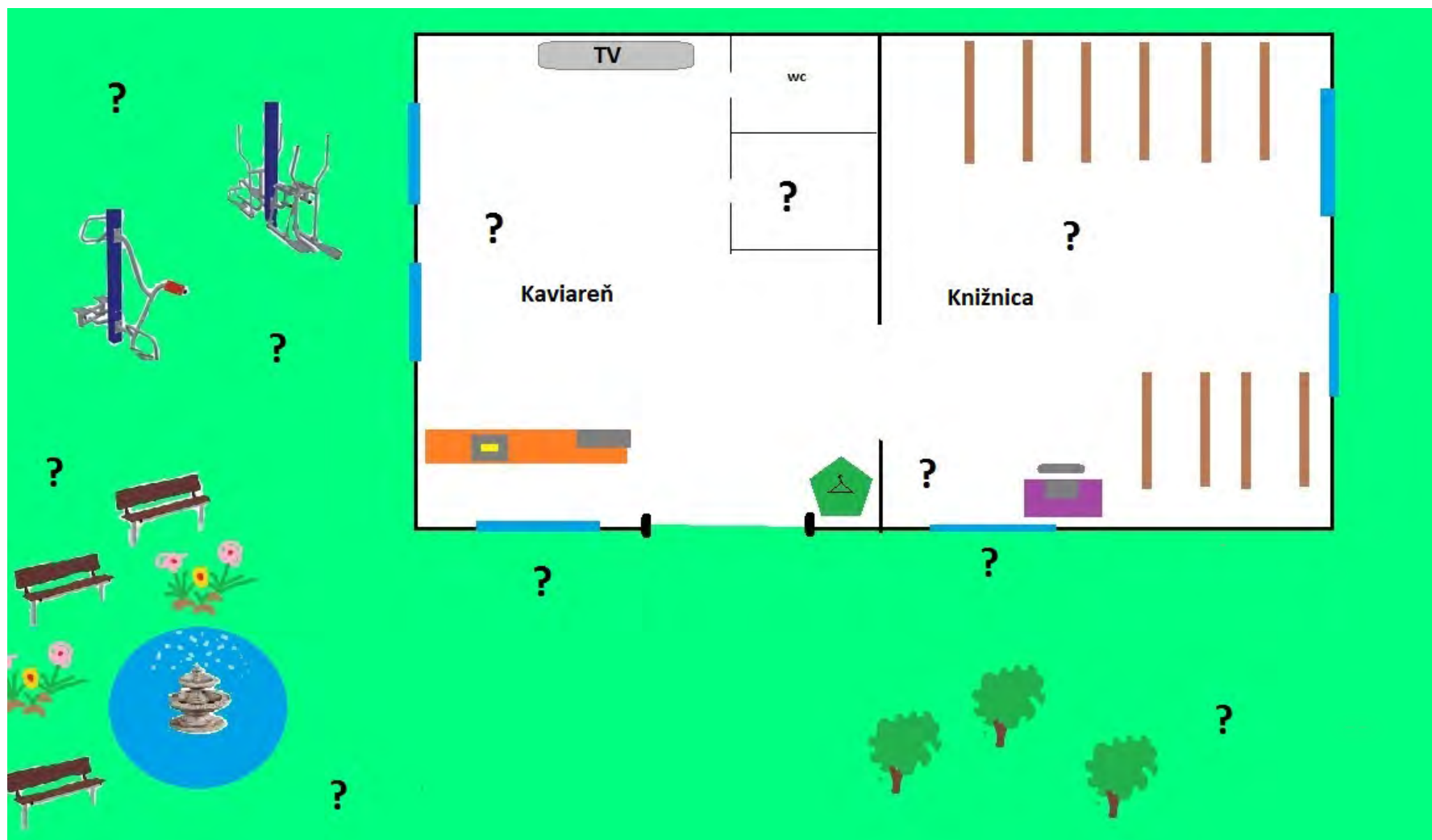
Príloha 1 Nedokončený plán klubovne



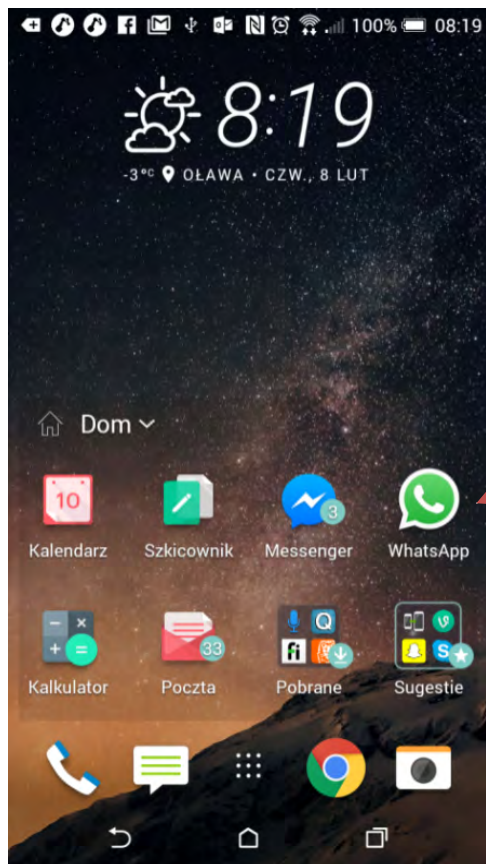
Príloha 2 Nedokončený plán klubovne



Príloha 3 Nedokončený plán klubovne



Príloha 4 Inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp



šom telefóne.

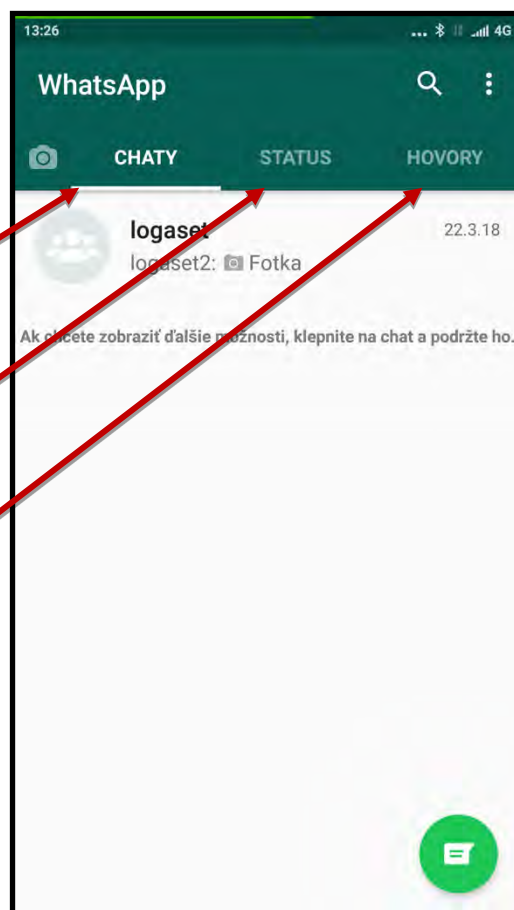
Ikona WhatsApp

2. Základné funkcie.

Chat - tu môžete niekomu napísať.

Status - sem môžete pridať fotky či myšlienky, ktorévidia všetky kontakty.

Kontakty - vyberte, ak chcete niekomu zatelefonovať.

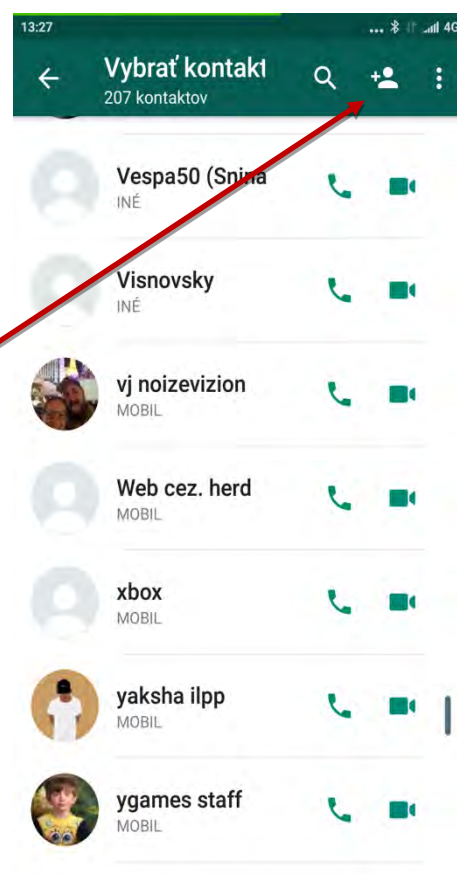


3. Pridanie nového kontaktu.



Prosím, kliknite sem.

4. Mal by sa otvoriť zoznam kontaktov. Kliknite na ikonu na pridanie nového kontaktu.



Kliknite sem, aby ste pridali nový kontakt.

5. Najprv napíšte meno kontaktu, potom číslo. Potvrdte ikonkou fajky vpravo hore.



Po vyplnení čísla a meno uložte nový kontakt.



Napíšte meno kontaktu.



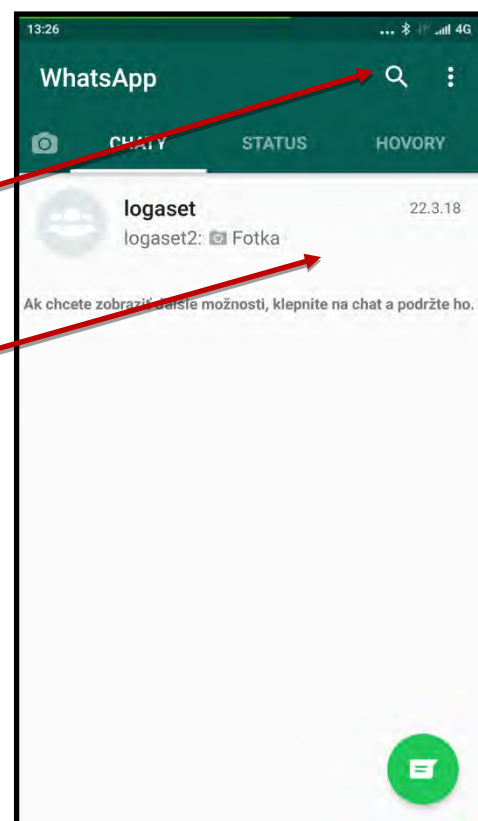
Pridajte telefónne číslo.



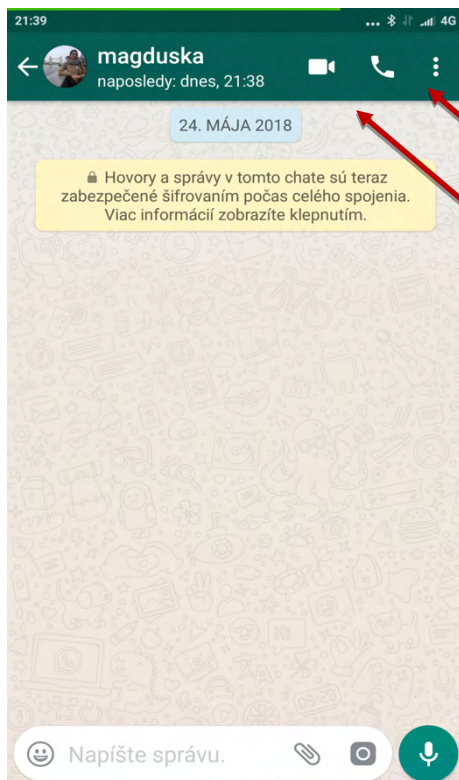
6. Ako poslať správu pomocou možnosti chat? Kliknite na ikonu Chaty a nájdite osobu, ktorej chcete poslať správu. Lupa pomôže nájsť osobu rýchlejšie.

Kliknite sem, ak chcete nájsť kontakt.

Môžete vybrať osobu zo zoznamu a kliknúť na jej meno. Okno na čat by sa malo otvoriť.



7. Ako četovať, keď sa otvorí četovacie okno?



Obyčajný hovor

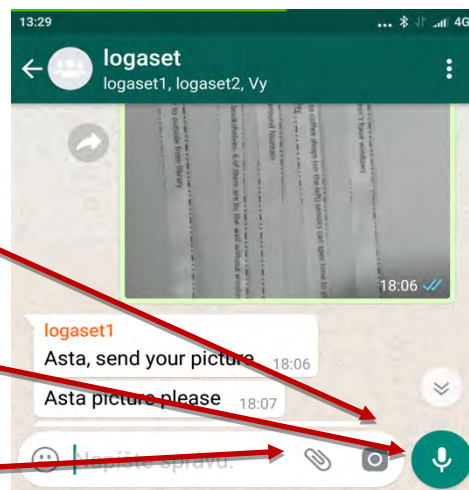
Videohovor

8. Posielanie príloh (fotky, videá, zvuky). Vyberte zdroj obrázkov/fotiek/videí. Ak pridávate video alebo fotku z galérie, mala by sa otvoriť galéria. Vyberte správny súbor na zaslanie a kliknite na poslať.

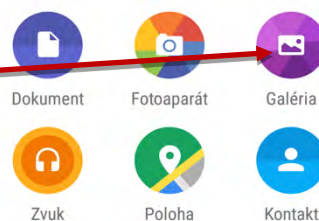
Ak chcete odfotiť obrázok alebo nahráť video, kliknite sem.

Ak chcete nahráť zvuk, kliknite sem.

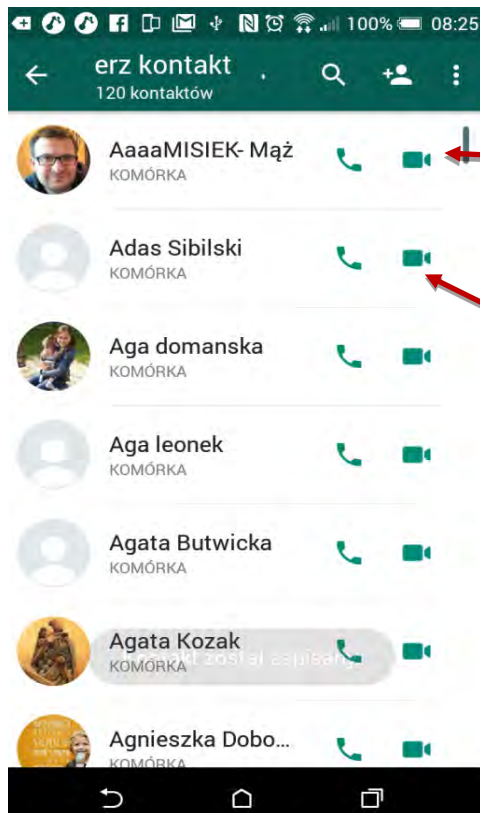
Ak chcete poslať fotku, video či zvukovú nahrávku, kliknite sem.



Ak chcete pridať fotky, videá, nahrávky, ktoré už máte v telefóne, kliknite sem



9. Ako telefonovať ? Kliknite na kontakty a vyberte na správnu osobu zo zoznamu alebo za pomoci lupy.



Kliknite sem, ak chcete niekomu volať bez videa. (Možnosť A)

Kliknite sem, ak chcete videohovor.

10. Možnosť A - telefonovanie.

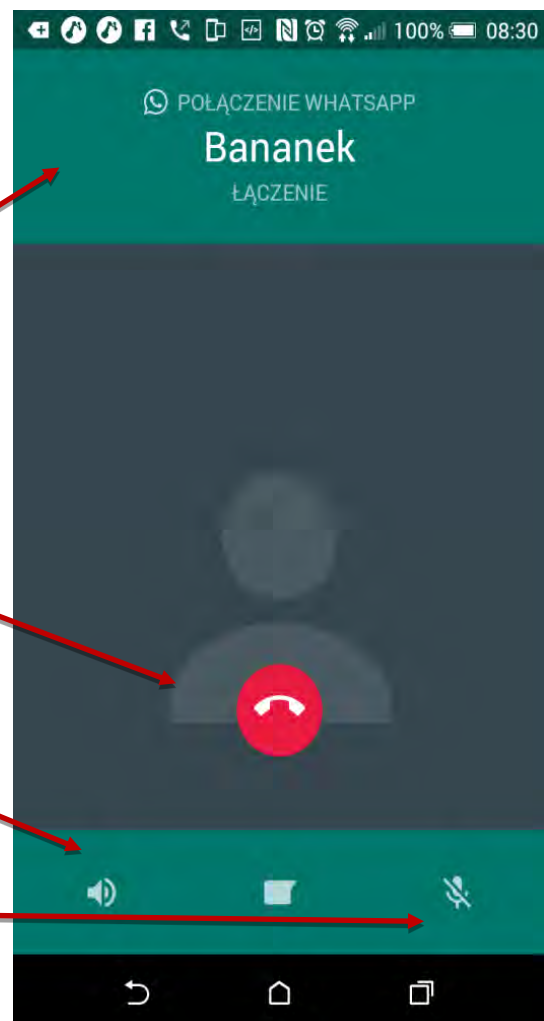
Takto to vyzerá, ak niekomu voláte.

Meno kontaktu

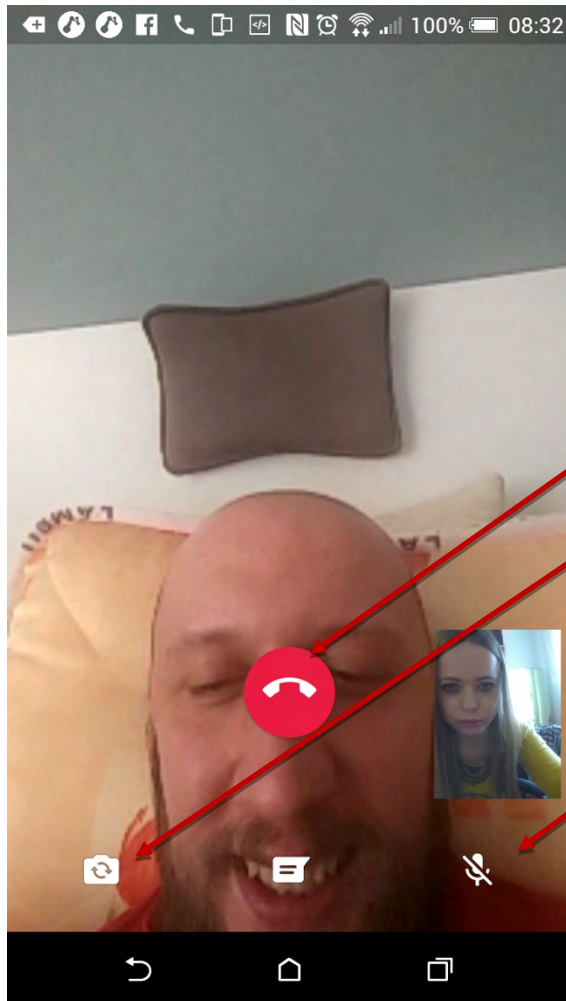
Tlačidlo na ukončenie hovoru.

Kliknite, ak chcete zapnúť reproduktor.

Kliknite, ak chcete hovor stíšiť - vypnúť mikrofón.



11. Možnosť B - videohovor.



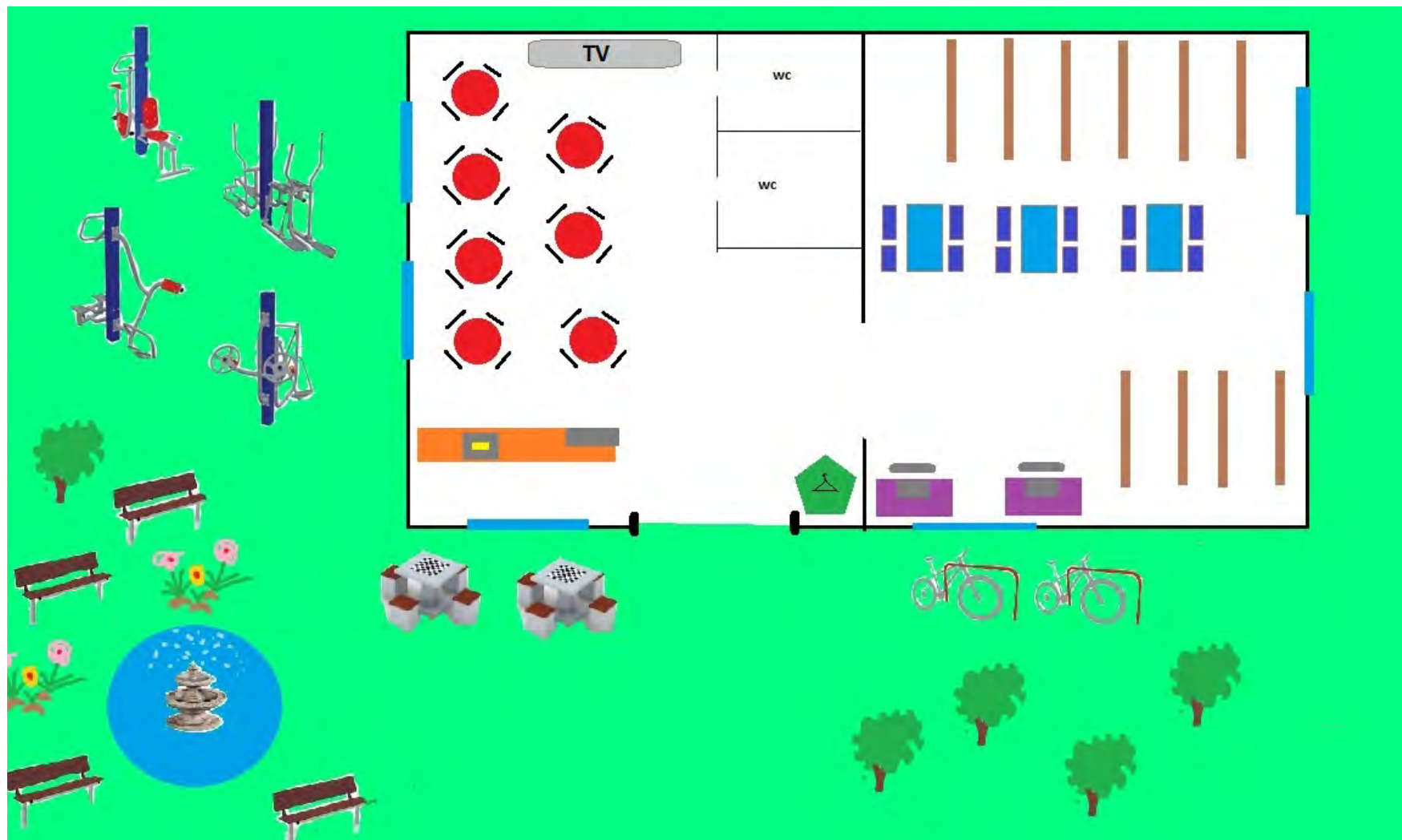
Takto to vyzerá, ak niekomu telefonujete aj so zapnutou kamerou.

Kliknite sem, ak chcete ukončiť hovor.

Kliknite sem, ak chcete vymeniť kameru na prednú a

Kliknite sem, ak chcete stíšiť mikrofón.

Príloha 5 Plná verzia plánu Klubu seniorov



Hra č. 6: Google Mapy

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - zoznam lokácií, ktoré treba navštíviť.
- Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Google Máp.
- Príloha 3 - kartičky s indíciami pre majiteľov obchodov.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Pero a papier.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Kto zabil Jozefa? Detektívna hra.

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Google Mapy.

Špecifické ciele:

- Spoznať rozdiely medzi používaním klasickej tlačenej mapy a navigáciou Google Mapy.

- Pochopenie, že aplikácia je užitočná a potrebná v každodennom živote.
- Naučiť sa čítať informácie na Google Mapách a spolupracovať v skupine.

Cieľ hry (hráčom známy): Zistiť, kto zabil Jozefa.

Pravidlá vzdelávacej hry:

Skupina sa rozdelí na dva tímy, tak ako počas celého kurzu a na začiatku dostane nasledovné pomôcky: zoznam lokácií, ktoré treba navštíviť s presnými adresami (Príloha 1), inštrukcie na používanie Google Máp (Príloha 2), pravidlá hry a podmienky víťazstva, pero a papier.

Fáza číslo I.

Každý tím hrá rolu detektívov, ktorých úlohou je vyriešiť prípad: Kto zabil Jozefa? Aby to zistili, musia urobiť výsluch majiteľov lokálnych obchodov a podnikov, ktorých nájdú v zozname lokácií a zozbierať 15 svedectiev zo všetkých lokácií (3 z jednej). Každý tím by mal nájsť obchod či podnik pomocou Google Máp. Každý hráč, ktorý za použitia Google Máp nájde lokáciu dostane malý smajlík. Ak jednotlivé trasy vedie iný líder, tím dostane veľký smajlík. Dôležité: vyriešenie prípadu je možné len ak získajú tímy všetkých 15 tipov.

Fáza číslo II.

V poslednom podniku účastníci analyzujú tipy jednotlivých svedkov a snažia sa zistiť, kto zabil Jozefa. Tím, ktorý záhadu vyrieši skôr, dostane bonusový smajlík.

Podmienka víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú na počiatočný bod hry. Každý tím sa	Diskusia	15 min.	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
	<p>oboznami s cieľom a pravidlami hry.</p> <p>Tím sa rozdelí na podskupiny.</p>			<p>Tím dostane na začiatku nasledovné predmety:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zoznam lokácií, ktoré treba navštíviť s presnými adresami • inštrukcie na používanie Google Máp • pravidiel hry a podmienky víťazstva • pero a papier <p>Dôležité: Pred začatím hry musí lektor rozmiestniť jednotlivé indície majiteľom obchodov a podnikov a vysvetliť im ich rolu v hre.</p>
2. Hra - 1. fáza	Zozbieranie 15 indícií z piatich lokácií.	Hra	70 min.	<p>Každý tím hrá rolu detektívov, ktorých úlohou je vyriešiť prípad: Kto zabil Jozefa? Aby to zistili, musia urobiť výsluch majiteľov obchodov a podnikov spomenutých v zozname lokácií a zozbierať 15 svedectiev zo všetkých lokácií (3 z jednej). Každý tím by mal nájsť lokáciu pomocou Google Máp. Každý hráč, ktorý za použitia Google Máp nájde lokáciu dostane malý smajlík. Každá časť trasy by mala mať jedného lídra (hráči by sa mali striedať, aby si každý vyskúšal Google Mapy). Ak je každá časť trasy / indícia vedená iným hráčom, tím dostane bonusový odznak. Hráč, ktorý získa indíciu si ju uschová u seba. Dôležité: vyriešenie prípadu je možné len ak získajú tímy všetkých 15 tipov.</p>
3. 2. fáza	Tím vyrieši prípad a otázku: Kto zabil Jozefa?, a to na základe zozbieraných indícií.	Indukcia, dedukcia.	20 min.	<p>V poslednom podniku účastníci analyzujú tipy jednotlivých svedkov a snažia sa zistiť, kto zabil Jozefa. Tím, ktorý na to príde prvý, získa veľkého smajlíka. Lektori rozdelia smajlíky na základe uvedených pravidiel.</p>

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda impleme ntácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				Ideálne je vybrať ako poslednú (prvú, nakoľko tímy pôjdu oproti sebe) lokáciu kaviareň.
4. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie výsledkov.		5 min.	Lektori zráťajú odznaky a vyhlásia víťaza. Poznačia ho na tabuli.
5. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	5 min.	Kontrolná úloha 5: poslanie fotografie cez WhatsApp. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Kto zabil Jozefa? Detektívna hra.

Cieľ hry: Zistiť, kto zabil Jozefa.

Pravidlá hry:

Skupina je rozdelená na dva tímy a na začiatku dostane nasledovné pomôcky:

1. zoznam lokácií, ktoré treba navštíviť s presnými adresami
2. inštrukcie na používanie Google Máp
3. pravidlá hry a podmienky víťazstva
4. pero a papier

Fáza číslo I.

Každý tím hrá rolu detektívnej skupiny, ktorej úlohou je vyriešiť prípad: Kto zabil Jozefa? Aby ste to zistili, musíte navštíviť niekoľko lokácií a zozbierať 15 svedectiev zo všetkých miest (3 z jednej). Každý tím by mal nájsť lokácie pomocou Google Máp.

Dôležité: vyriešenie prípadu je možné len ak získajú tímy všetkých 15 tipov.

Fáza číslo II.

Po získaní poslednej indície účastníci analyzujú tipy jednotlivých svedkov a snažia sa zistiť, kto zabil Jozefa.

BODOVANIE: Za každú nájdenú lokáciu dostane hráč malý smajlík. Ak každú časť trasy vedie iný hráč, tím za to získa väčšieho smajlíka (ak sa teda hráči vystriedajú). Kto vyrieši prípad skôr, získa veľkého smajlíka.

Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov než druhý tím.

Príloha 1 Zoznam lokácií, ktoré treba navštíviť

Tím 1

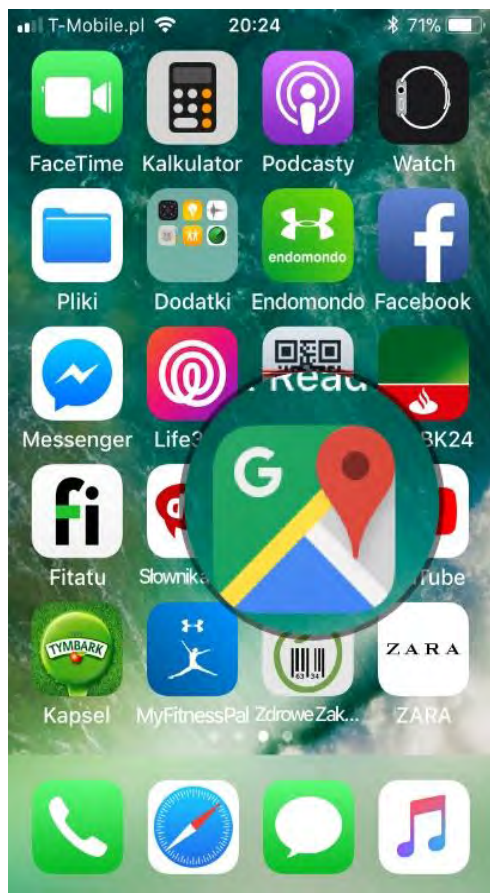
1. Polievkáreň
2. Tučný kocúr
3. Trnavské rádio
4. Aranburu
5. Sushi Ki

Tím 2

1. Sushi Ki
2. Aranaburu
3. Trnavské rádio
4. Tučný kocúr
5. Polievkáreň

Príloha 2 Inštrukcie na používanie aplikácie Google Máp

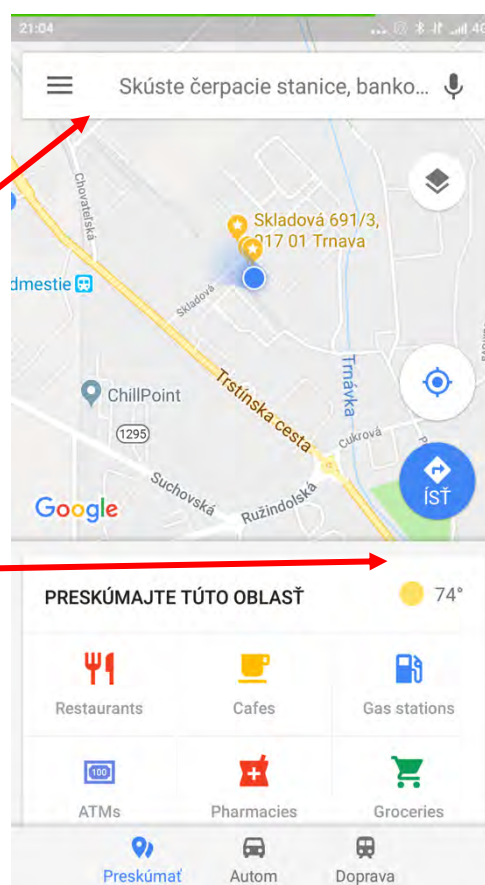
1. Nájdite v telefóne ikonu Google Máp a kliknite na ňu.



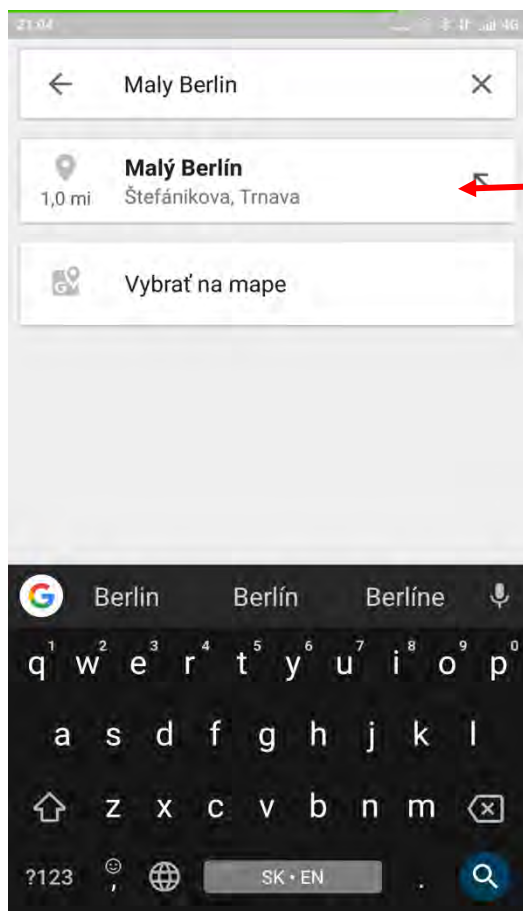
2. Otvorí sa aplikácia.

Sem zadajte
cieľovú adresu.

Po kliknutí sa
zobrazí vaša

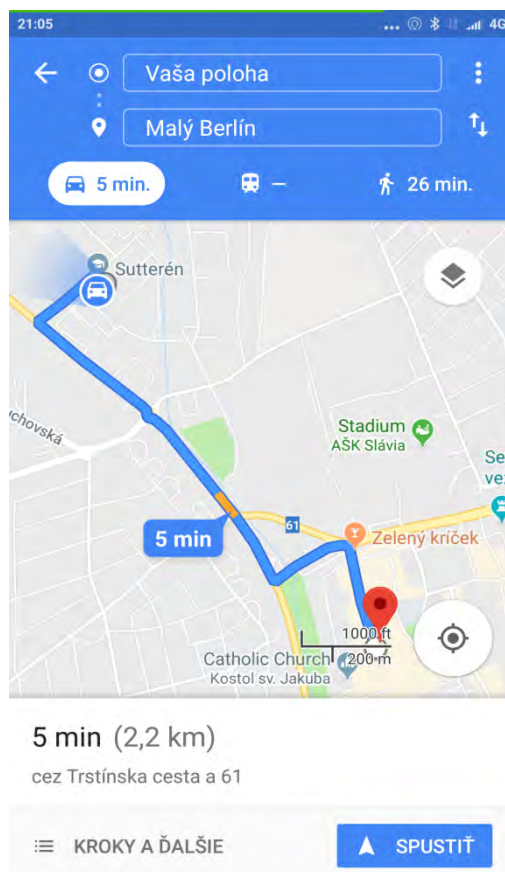


3. Adresa sa zvykne doplniť automaticky.



Potvrdiť adresu.

4. Zobrazí sa trasa. Treba vybrať spôsob (pešo/autom) a kliknúť na SPUSTIŤ a nasledovať inštrukcie.



Príloha 3

Veronika: Ja som Jozefa nezavraždila.

Veronika: Jozefa zabila **Magda**.

Veronika: Som nevinná.

Július: Ja som to nebol.

Július: Pracujem tu už 27 rokov.

Július: **Lenka** určite vie, kto to bol.

Lenka: Ja nie som vrahyňa.

Lenka: Mojm svedkom je **Miroslav**, minulú noc sme spolu hrali v kuchyni karty.

Lenka: Jozefa zabil **Július**.

Miroslav: Ja som to nespravil.

Miroslav: Minulú noc som tu ani nebol.

Miroslav: Spravila to **Magda**.

Magda: Keď **Veronika** hovorí, že som to bola ja, tak klame.

Magda: Som nevinná.

Magda: **Lenka** je vrahyňa.

Hra č. 7: CP.SK

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - Inštrukcie na používanie aplikácie CP.SK.
- Príloha 2 - zoznam času odchodov spojov.
- Príloha 3 - prázdny itinerár.
- Papier na tvorbu myšlienkových máp, pero, tabuľka na zapisovanie cesty.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Služobka po Slovensku

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie CP.sk.

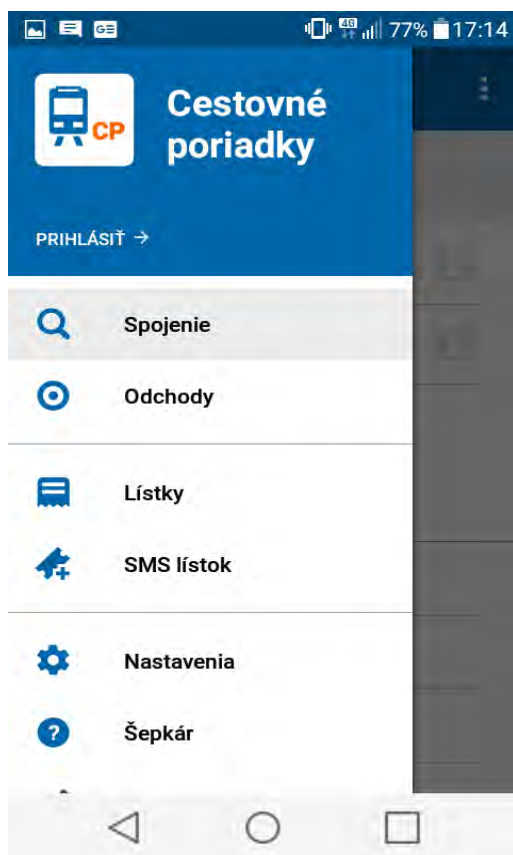
Špecifické ciele:

- naučiť sa vyhľadávať cestovné spojenie vlakmi pomocou aplikácie
- naučiť sa cestovať MHD pomocou aplikácie CP.sk
- využívať aplikáciu CP.sk na cestovanie autobusmi

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy obsahu workshopu	Hráči sa rozdelia do dvoch tímov.	Praktické cvičenie, simulácia	15 min.	Hráči sa na chvíľu zmenia na zaneprázdnených biznismenov a biznismenky, ktorí musia počas piatich dní odprezentovať nový produkt v piatich slovenských mestách. Na začiatku hry si náhodne každý tím vyžrebuje päť miest, ďalej vyžrebuje dátumy a časy odchodov. Tieto si následne spárujú. Je na tíme, aké poradie miest a časov určia, resp. ako si naplánujú svoj biznis výlet.
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Hráči na základe zvolených lokácií a časov hľadajú vhodné spoje a zapisujú ich do tabuľky.	Praktické cvičenie, simulácia	50 min.	Pomocou aplikácie budú hľadať vhodný spoj (vlak/autobus/MHD). Do tabuľky treba napísať odchod aj príchod.
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Jednotlivé tímy predstavia plán cesty a porovnajú s protihráčmi.	Praktické cvičenie, simulácia	20 min.	

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
5. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu.	Diskusia	15 min.	Kontrolná úloha: pomocou Google Máp nájdite pešiu trasu jednej z dnšených ciest. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie CP.SK



Hlavné menu aplikácie je možné otvoriť kliknutím na ikonu ≡ vľavo hore.

Pre vyhľadanie spojenia je potrebné zvoliť v menu položku "Spojenie"

Pre vyhľadanie spojenia je potrebné určiť:

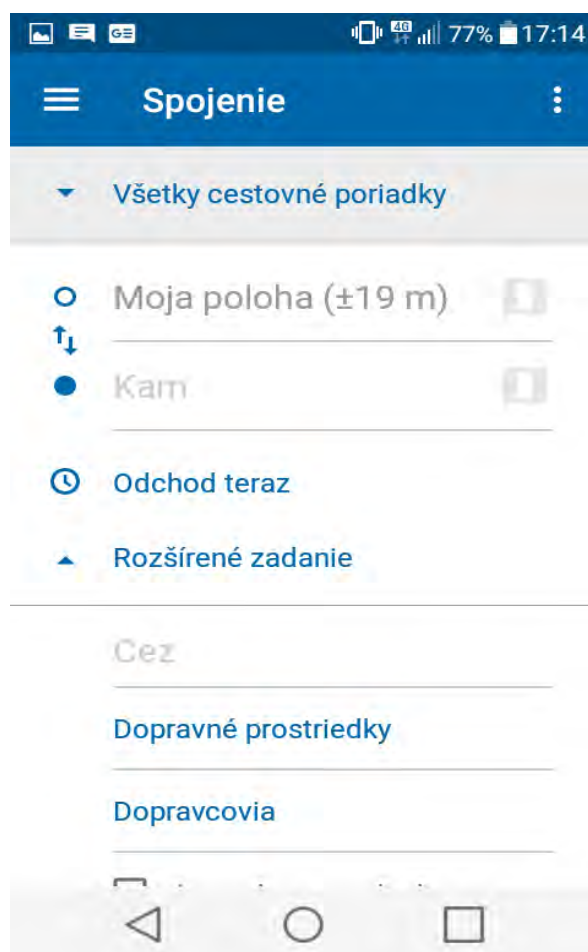
Spôsob dopravy
(vlak, autobus, mhd,
alebo ich kombinácie)

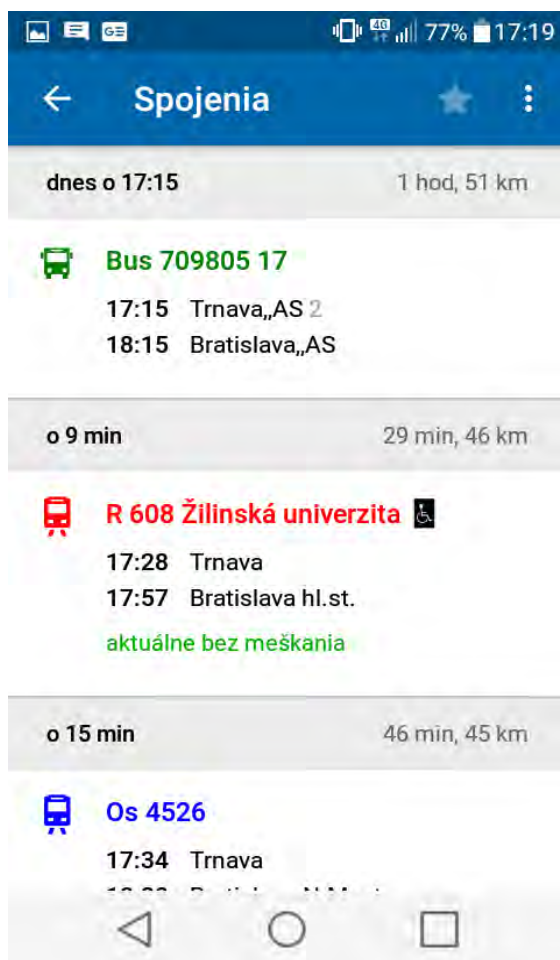
Východiskový bod

Cieľový bod

Čas odchodu

Výber údajov sa potvrdzuje
stlačením ikony lupy vpravo
dole.

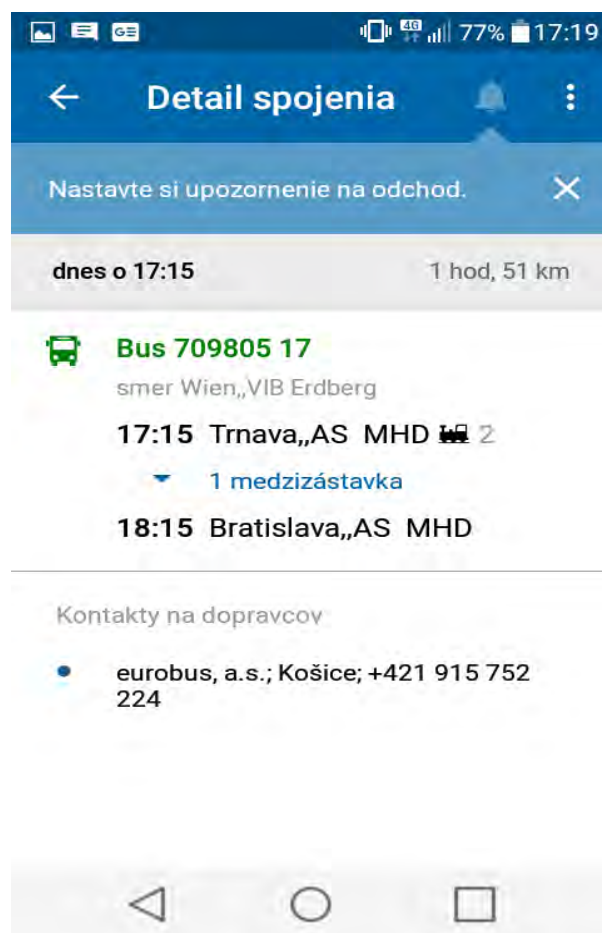




Aplikácia následne vypíše všetky možné spôsoby prepravy v chronologickom poradí.

Po kliknutí na vybraný spoj sa zobrazí stránka s detailmi spoja, ktorá obsahuje aj informácie o prípadnom meškaní.

Aplikácia tiež umožňuje nastaviť si upozornenie na čas odchodu spoja a v niektorých prípadoch aj zakúpenie lístka.



Príloha 2 Zoznam času odchodov spojov

BRATISLAVA, AUPARK	24.10./Po 11:00
NITRA, VÝSTAVISKO	25.10. / po 08:00
LIPTOVSKÁ OSADA, GOTHAL	26.10. / po 7:30
KOŠICE, KASÁRNE KULTURPARK	27.10. / po 12:00
TRNAVA, ZELENÝ KRÍČEK	28.10. / po 13:30

Príloha 3 Prázdny itinerár

Miesto	Čas odchodu / príchodu	Typ spoja	MHD: odchod/príchod	Poznámky

Hra č. 8: Google Prekladač

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač.
- Príloha 2 - úlohy na preklad.
- Príloha 3 - tabuľka pre účastníkov na zapisovanie prekladov.
- Mapy areálu - každý účastník dostane inú.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Stuhy dvoch rôznych farieb (pre dva tímy).
- Body: malé a veľké smajlíky.
- Perá.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Jeden deň v cudzej krajine

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností používaní Google Prekladača.

Špecifické ciele:

- Naučiť sa používať Google Prekladač.
- Porozumieť potrebe používať aplikáciu, rozumieť informáciám v rôznych jazykoch, spolupracovať v tíme.

Cieľ hry (hráčom známy): Nájdenie a vyriešenie jazykových hlavolamov (prekladov) a rekonštrukcia príbehu s témou “Jeden deň v cudzine.”

Pravidlá vzdelávacej hry:

Hráči sú stále rozdelení do dvoch tímov. Každý tím sa presunie na začiatok hry, kde obdrží nasledovné dokumenty: inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač (Príloha 1), tabuľky na vyplnenie (Príloha 4), mapy rozmiestnenia úloh (každý hráč dostane inú), pravidlá hry a podmienky víťazstva.

Fáza I.

Úlohou je nájsť 24 jazykových ukrytých jazykových hlavolamov, no člen tímu pozná umiestnenie iba 4 z nich. Každý člen tímu by mal nájsť len tie svoje úlohy, ktorých polohu má umiestnenú na mape. Po nájdení úlohy preloží pomocou Prekladača a vráti sa na začiatok hry. Dôležité: účastníci by mali riešiť úlohy, ktoré sú označené stuhou tímovej farby (napríklad jeden tím zelená a druhý tím žltá stuha), aby sa hráči nekrižovali.

Fáza II.

Tím musí na základe nájdených slov a viet vymyslieť príbeh na tému “*Jeden deň v cudzine*” a prezentovať príbeh ostatným tímom a lektorom. Publikum odmení v tajnom hlasovaní príbeh malým alebo veľkým smajlíkom.

Podmienka víťazstva: získať viac smajlíkov než druhý tím.

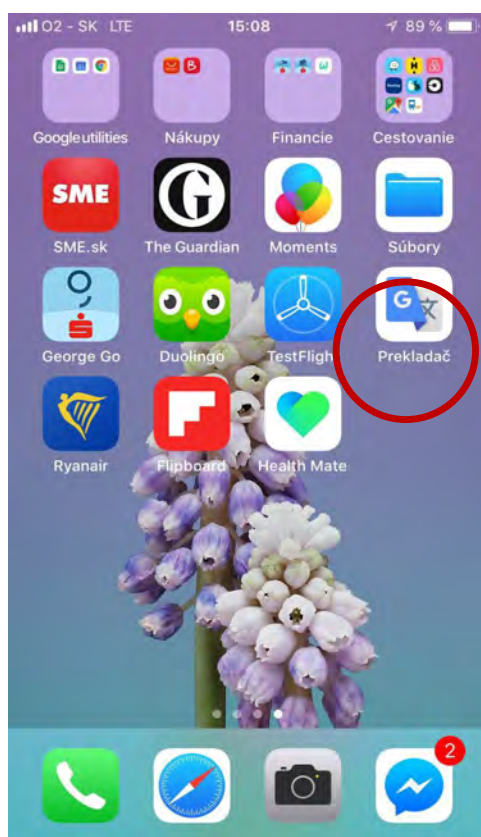
Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú do svojich miestností. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.	Diskusia	15 min.	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom, ktorý dokáže odpovedať na všetky otázky. Každý tím začne na opačnej strane mapy. Každý tím dostane nasledovné dokumenty a predmety: Každý tím sa presunie na začiatok hry, kde obdrží nasledovné dokumenty: inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač (Príloha 1), tabuľky na vyplnenie (Príloha 4), mapy rozmiestnenia úloh (každý hráč dostane inú), pravidlá hry a podmienky víťazstva.
2. Hra: Fáza č. 1	Hráči hádžu kockami a vytvárajú multimediálne obsahy.		55 min.	Úlohou je nájsť 24 jazykových ukrytých jazykových hlavolamov, no člen tímu pozná umiestnenie iba 4 z nich. Každý člen tímu by mal nájsť len tie svoje úlohy, ktorých polohu má umiestnenú na mape. Po nájdení úlohy preloží pomocou Prekladača a vráti sa na začiatok hry. Dôležité: účastníci by mali riešiť úlohy, ktoré sú označené stuhou tímovej farby (napríklad jeden tím zelená a druhý tím žltá stuha), aby sa hráči nekrižovali.
3. Hra: Fáza č.2	Tím zrekonštruje príbeh na základe vytvorených materiálov.		15 min.	Tím musí na základe nájdených slov a viet vymyslieť príbeh na tému "Jeden deň v cudzine".
4. Hra: Fáza č. 3:	Tím prezentuje príbeh.		20 min.	V závere tím prezentuje príbeh ostatným tímom a lektorom..
5. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťazov.	Diskusia	5 min.	Publikum odmení v tajnom hlasovaní príbeh malým alebo veľkým smajlíkom.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda impleme ntácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
6. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 7: zistíte, ako sa verejnou dopravou dostanete do Prahy na Florenc. Seniori začnú naraz a výskumníci im merajú čas. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač

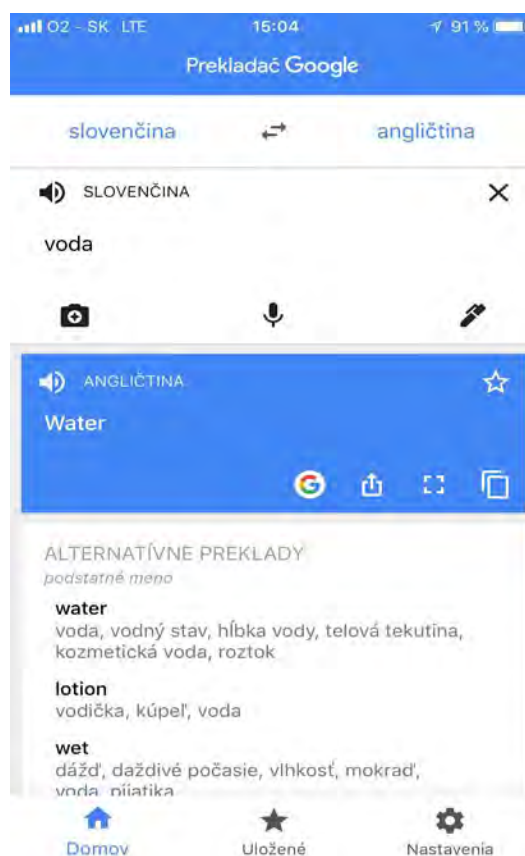
1. Kliknite na ikonu Google Prekladač.



2. Základné funkcie

Tu zvolíte, do akého jazyka treba prekladať.

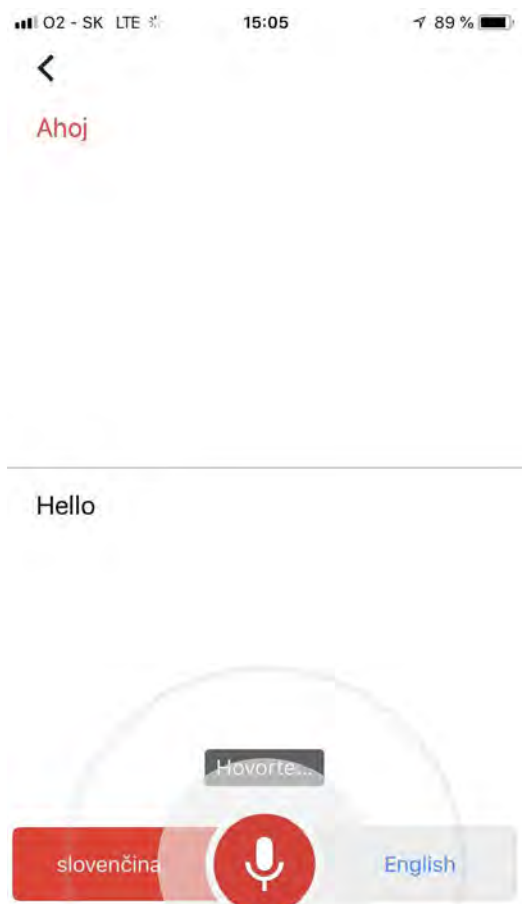
Tu zvolíte, akým spôsobom chcete prekladať (hovorenie, písanie, kamera)



3. Preklad za pomoci fotoaparátu. Namierte telefón na text.



4. Preklad pomocou mikrofónu. Stlačte červený diktafón.



5. Písaný preklad. Napíšte to, čo chcete preložiť.



Príloha 2 Úlohy na preklad

1. Preložte titulok za pomoci kamery v Google Prekladači.



2. Použite váš hlas a preložte zo slovenčiny do francúzštiny.



3. Za pomoci kamery preložte do nemčiny.



4. Povedzte názvy nasledovných zvierat, a tak preložte ich názvy do angličtiny.



5. Preložte názvy za pomoci fotoaparátu.



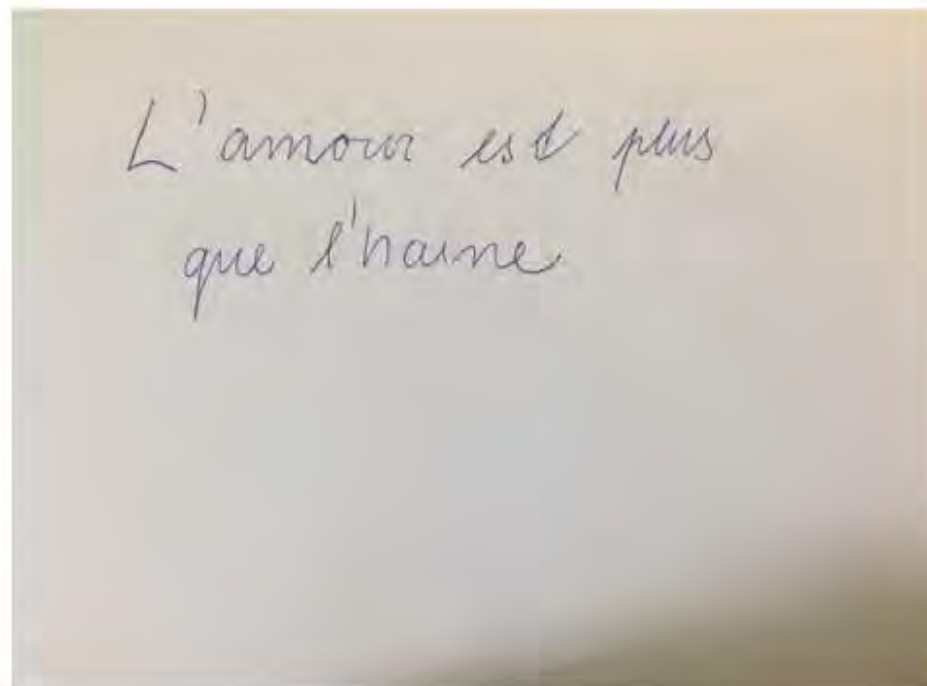
6. Preložte do slovenčiny za použitia klávesnice.

jour de la naissance

7. Preložte za pomoci kamery názov produktu.



8. Preložte do slovenčiny za pomoci kamery.



9. Preložte za pomoci kamery do slovenčiny.



10. Za pomoci kamery preložte prvú vetu z textu na bielom podklade.



Profiter du cœur de la ville

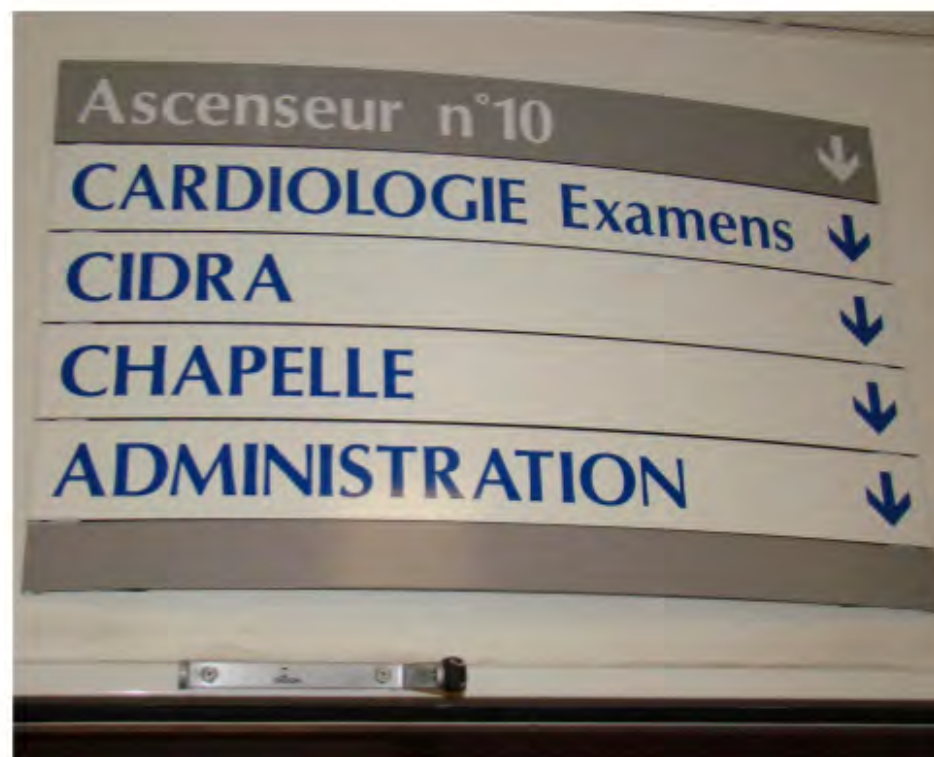
Une adresse idéale pour profiter pleinement de la beauté et de toutes les commodités. Elle vous situe à 300 m* de l'Eglise Saint-Nicolas - Saint-Martin, ensemble monument néo-classique du 19^{ème} siècle, autour duquel vous trouverez tous les commerces nécessaires à la vie de tous les jours. Les magasins de vêtements et d'accessoires, la boulangerie et les épiceries vous attendent place Charleide-Goulet. La proximité de l'église 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 Sévres. Il est en effet facilement en voiture les lycées et Boulogne ou bien par le train que vous prendrez gare de Sévres - Ville-d'Auxy* à 600 m*.



11. Preložte značku za pomoci kamery.



**12. Preložte nápisy z
nemocnice za pomoci kamery.**



13. Za pomoci nahrávania vášho hlasu preložte nasledovné slová do nemčiny.



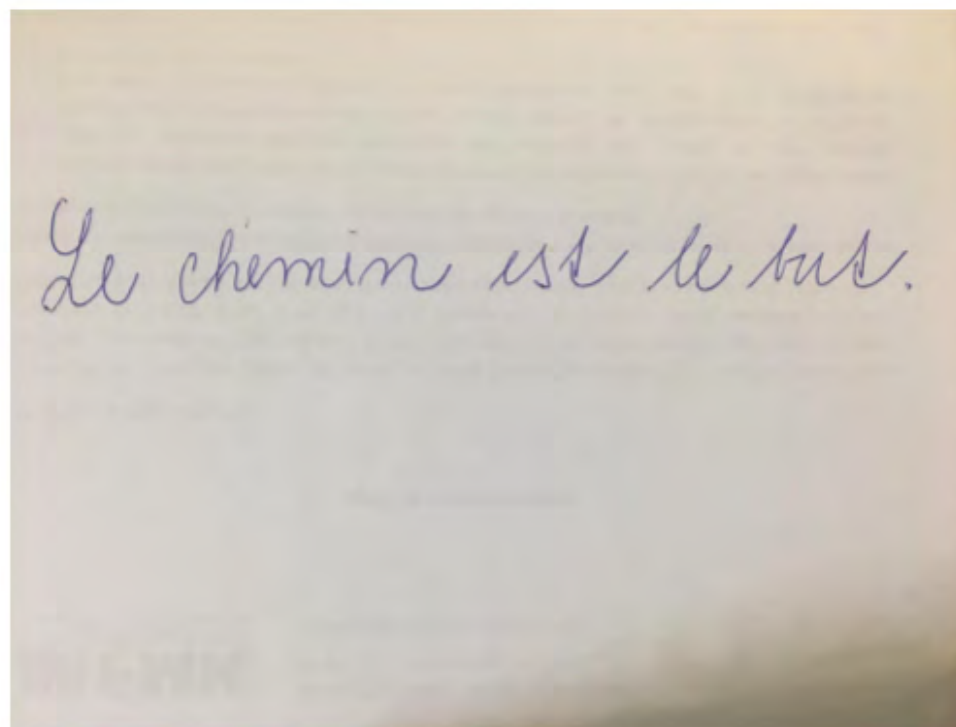
14. Za pomoci nahrávania vášho hlasu preložte nasledovné slová do angličtiny.



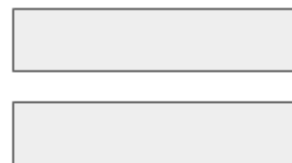
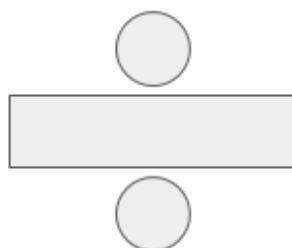
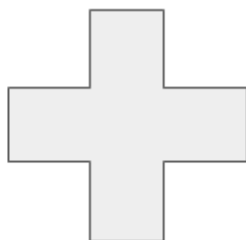
15. Preložte zo slovenčiny za pomoci písania prstom.

le chou fleur

16. Preložte do slovenčiny.



17. Za pomoci nahrávania a vášho hlasu preložte nasledovné znaky do francúzštiny.



18. Pomocou písania prstom preložte do slovenčiny.

le lait

19. Preložte slová do angličtiny.



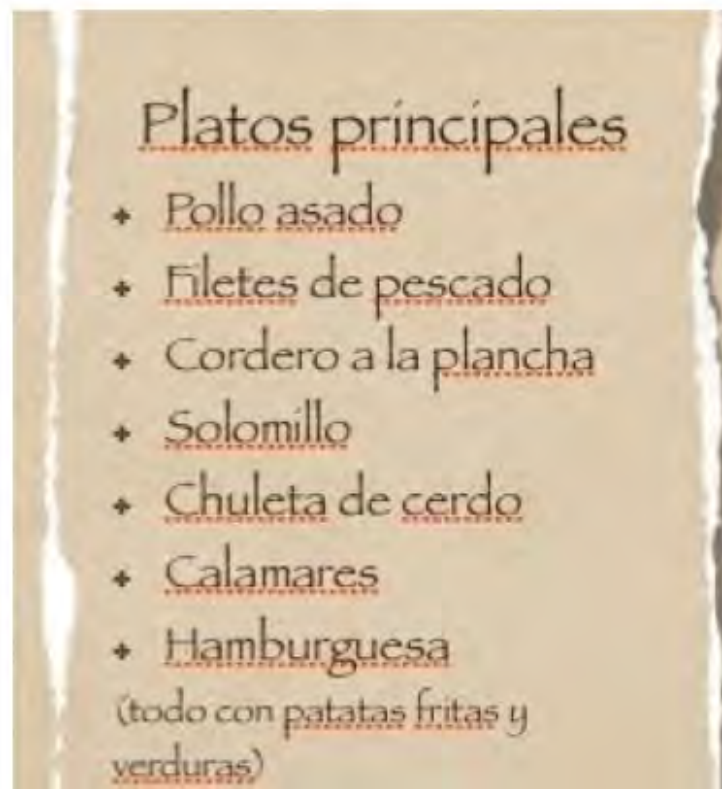
20. Preložte z taliančiny do slovenčiny podčiarknutý text. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



21. Preložte zo slovenčiny do angličtiny, použite možnosť prekladu, v ktorom slová do Google Prekladača povierte. Slovenskú aj anglickú verziu napíšte do tabuľky.



22. Preložte menu do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



23. Použite svoj hlas a preložte zo slovenčiny do taliančiny. Do tabuľky napíšte obidve verzie.



24. Preložte znenie značiek do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



Príloha 3 Tabuľka pre účastníkov na zapisovanie prekladov
Prosím, napíšte preložený text do tabuľky.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	

12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	

Hra č. 9: Trip Advisor

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor.
- Príloha 2 - zoznam rozmarov účastníkov zájazdu.
- Vytlačené peniaze v lokálnej mene. Každý tím by mal dostať 2000 kusov.
- Perá a papiere na zaznamenanie nápadov a cestovného itineráru.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Body: malé a veľké smajlíky.

**Treba pripraviť dva sety pomôcok!*

Názov hry: Víkend vo veľkomeste

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Trip Advisor

Špecifické ciele:

- Naučiť sa, ako funguje Trip Advisor.

- Porozumieť potrebe používania aplikácie pri plánovaní výletu.
- Naučiť sa hľadať a používať informácie z Trip Advisora.
- Vedieť spolupracovať v skupine ľudí.

Formálny cieľ: Naplánovať víkendový výlet pre váš tím na vysnívanom mieste

Pravidlá hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Na začiatku obdržia hráči nasledovné predmety:

1. inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor
2. zoznam rozmarov účastníkov zájazdu
3. fiktívne peniaze
4. perá a papiere na zaznamenanie nápadov a cestovného itineráru
5. pravidiel hry a podmienky víťazstva

Členovia tímu na začiatku diskutujú, kam by chceli cestovať, čo je ich vysnívaná destinácia. Následne je ich úlohou naplánovať víkend na tomto mieste (1 noc, 2 dni - príjazd v sobotu ráno a odchod v nedeľu večer). Plánovanie zahŕňa aj nájdenie hotela a miest, kde sa budú stravovať a taktiež naplnenie očakávaní a rozmarov jednotlivých účastníkov výletu, ako aj vybraných rozmarov zo zoznamu (nepovinné).

Fáza I: Plánovanie

Hlavnou úlohou je naplánovať pre priateľov z tímu víkendový pobyt. Víkend začína v sobotu o 8:00 ráno na letisku (stanici) v destinácii a končí o 20:00 v nedeľu večer na tom istom letisku či stanici. Počas plánovania používa tím aplikáciu Trip Advisor a zároveň sa riadi závermi a názormi ostatných používateľov aplikácie po celom svete. Počas plánovania by mal mať tím na pamäti logistiku prepravy, racionalitu míňania peňazí (hráči majú obmedzený rozpočet a ideálne je aj nejaké peniaze zarobiť), čas vhodný na strávenie v každej atrakcii a spokojnosť ostatných účastníkov zájazdu.

Za každú atrakciu, ubytovanie, jedlo platia hráči určitú sumu, pričom sa musia zmestiť do 2000 eur. Hráči tiež môžu peniaze zarobiť, a to v prípade, ak sa prispôbia niektorým rozmarom zo zoznamu, pričom dostanú 100 eur.

Lektori odmenia tímy odznakmi za každú naplánovnú aktivitu.

Fáza II.

Každý tím prezentuje plán víkendu ostatným hráčom a lektorom, ktorí hrajú rolu klientov cestovnej kancelárie. Klienti v tajnom hlasovaní vyhodnotia prezentovaný návrh a odmenia malým alebo veľkým odznakom.

Podmienka víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú na počiatočný bod hry. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.	Diskusia	20 min.	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Každý tím je sprevádzaný lektorom. Členovia tímu na začiatku diskutujú, kam by chceli cestovať, čo je ich vysnívaná destinácia. Následne je ich úlohou naplánovať víkend na tomto mieste (1 noc, 2 dni - príjazd v sobotu ráno a odchod v nedeľu večer). Plánovanie zahŕňa aj nájdenie hotela a miest, kde sa budú stravovať a taktiež naplnenie očakávaní a rozmarov jednotlivých účastníkov výletu, ako aj vybraných rozmarov zo zoznamu (nepovinné).
2. Plánovanie víkendu	Hráči plánujú víkend pre svoju skupinu za použitia Trip Advisoru.		60 min.	Hlavnou úlohou je naplánovať pre priateľov z tímu víkendový pobyt. Víkend začína v sobotu o 8:00 ráno na letisku (stanici) v destinácii a končí o 20:00 v nedeľu večer na tom istom letisku či stanici. Počas plánovania používa tím aplikáciu Trip Advisor a zároveň sa riadi závermi a názormi ostatných používateľov aplikácie po celom svete. Počas plánovania by mal mať tím na pamäti logistiku prepravy, racionalitu míňania peňazí (hráči majú

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda impleme ntácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				obmedzený rozpočet a ideálne je aj nejaké peniaze zarobiť), čas vhodný na strávenie v každej atrakcii a spokojnosť ostatných účastníkov zájazdu. Za každú atrakciu, ubytovanie, jedlo platia hráči určitú sumu, pričom sa musia zmestiť do 2000 eur. Hráči tiež môžu peniaze zarobiť, a to v prípade, ak sa prispôbia niektorým rozmarom zo zoznamu, pričom dostanú 100 eur. Lektori odmenia tímy odznakmi za každú naplánovnú aktivitu.
3. Presentovanie naplánovanéh o víkend	Tím prezentuje príbeh o jednom dni v cudzine.		25 min.	Každý tím prezentuje plán víkendu ostatným hráčom a lektorom, ktorí hrajú rolu klientov cestovnej kancelárie. Klienti v tajnom hlasovaní vyhodnotia prezentovaný návrh a odmenia malým alebo veľkým odznakom.
4. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťazov.	Diskusia	5 min.	Lektori zráťajú body a vyhlásia víťaza. Víťaza napíšu do tabuľky.
5. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hre najdôležitejšie.	Diskusia	5 min.	

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Predĺžený víkend vo veľkomeste

Cieľ hry: Naplánovať víkendový výlet pre váš tím na vysnívanom mieste.

Pravidlá hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov.

Na začiatku obdržia hráči nasledovné predmety:

1. inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor,
2. zoznam špecifických požiadaviek účastníkov zájazdu,
3. fiktívne peniaze,
4. perá a papiere na zaznamenanie nápadov a cestovného itineráru,
5. pravidlá hry a podmienky víťazstva.

Na začiatku diskutujete, kam by ste chceli cestovať (ideálne väčšie mesto), resp. aká je vaša spoločná vysnívaná destinácia. Následne je vašou úlohou naplánovať víkend na tomto mieste (**3 noci, 3 dni: príjazd vo štvrtok večer ráno a odchod v nedeľu večer**). Plánovanie zahŕňa aj nájdenie letenky, hotela a miest, kde sa budete stravovať a atrakcií, ktoré navštívite.

Fáza I: Plánovanie

Hlavnou úlohou je naplánovať pre priateľov z tímu víkendový pobyt. Víkend začína vo štvrtok večer na letisku doma a končí o 20:00 v nedeľu večer na tom istom letisku vo vybranej destinácii. Počas plánovania používate aplikáciu Trip Advisor a zároveň sa riadite závermi a názormi ostatných používateľov aplikácie po celom svete (komentáre a odporúčania ostatných používateľov v Trip Advisore sú jeho hlavnou devízou). Počas plánovania by mal mať tím na pamäti logistiku prepravy, racionalitu míňania peňazí (hráči majú obmedzený rozpočet a ideálne je aj nejaké peniaze zarobiť), čas optimálny na strávenie v každej atrakcii, aby sa toho stihlo čo najviac a spokojnosť ostatných účastníkov zájazdu.

Za každú atrakciu, ubytovanie, jedlo platíte určitú sumu, pričom sa musíte zmestiť do **2000 eur**. Peniaze môžete taktiež zarobiť, a to v prípade, ak sa prispôbíte niektorým špecifickým požiadavkám zo zoznamu, pričom za každú dostanete 100 eur.

Fáza II. Prezentácia

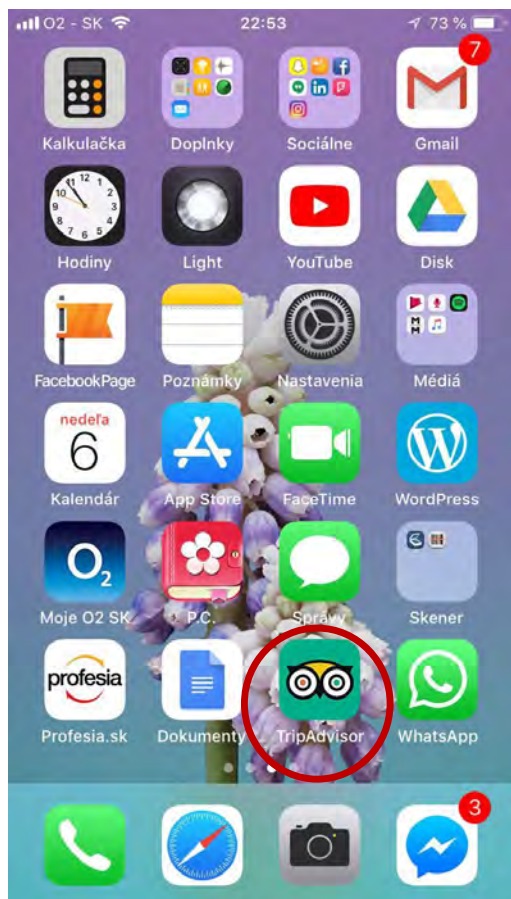
Každý tím prezentuje plán predĺženého víkendu ostatným hráčom a lektorom, ktorí hrajú rolu klientov cestovnej kancelárie. Klienti v tajnom hlasovaní vyhodnotia prezentovaný návrh a odmenia malým alebo veľkým smajlíkom

BODOVANIE: Lektori odmenia tímy malými smajlíkmi za každú naplánovnú aktivitu. Extra smajlík je možné vyhrať v tajnom hlasovaní po prezentovaní výletu. Čím viac aktivít, tým viac bodov.

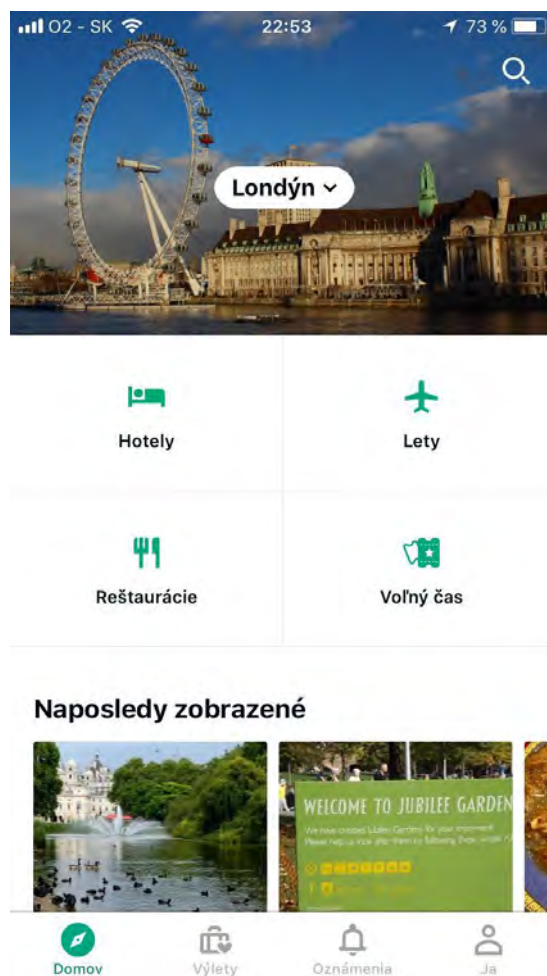
Podmienka víťazstva: získať viac bodov než druhý tím.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor

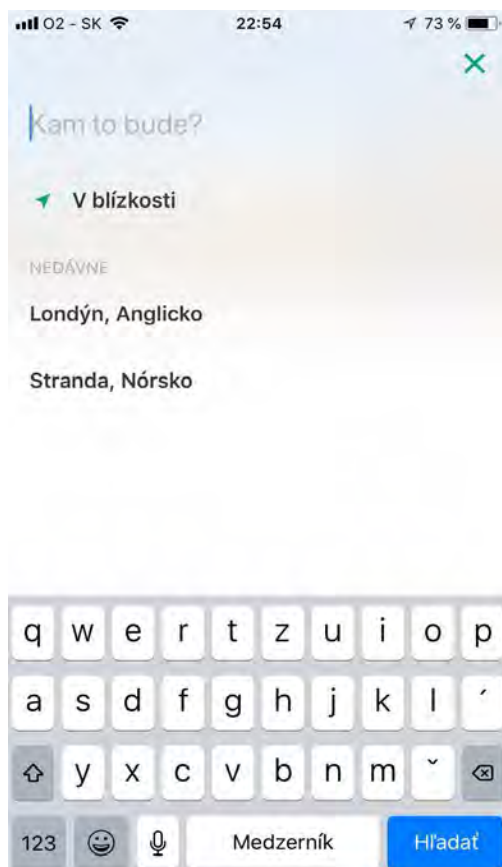
1. Nájdite ikonu aplikácie Trip Advisor a otvorte ju (Ikona SOVY).



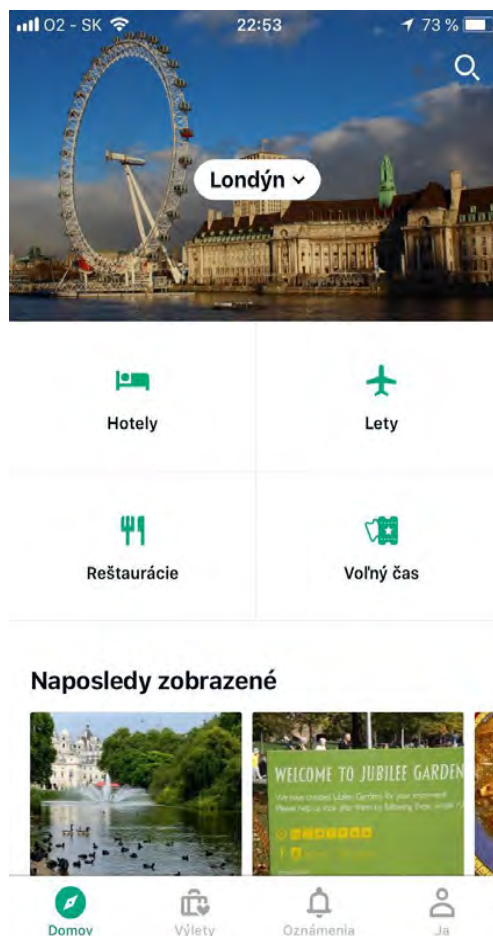
2. Mali by ste vidieť okno s nápisom “Kde?” alebo mesta, v ktorom ste boli naposledy. Kliknite na ňu.



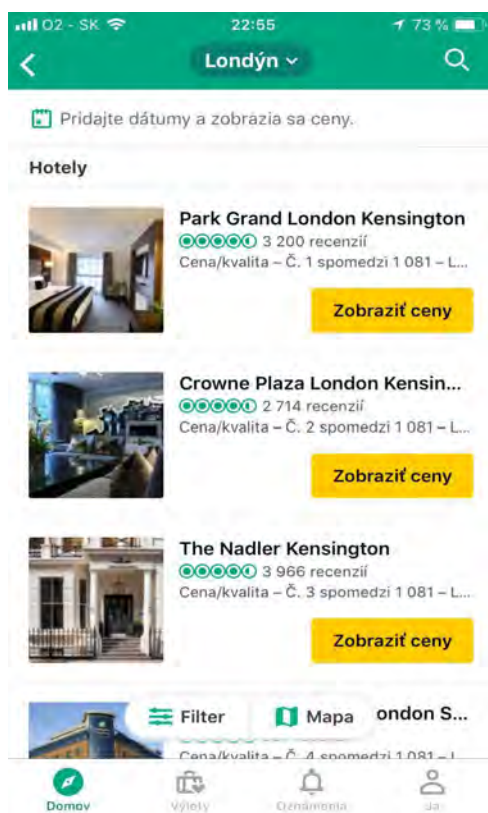
3. Kliknite na “kam to bude” a zadajte vašu destináciu.



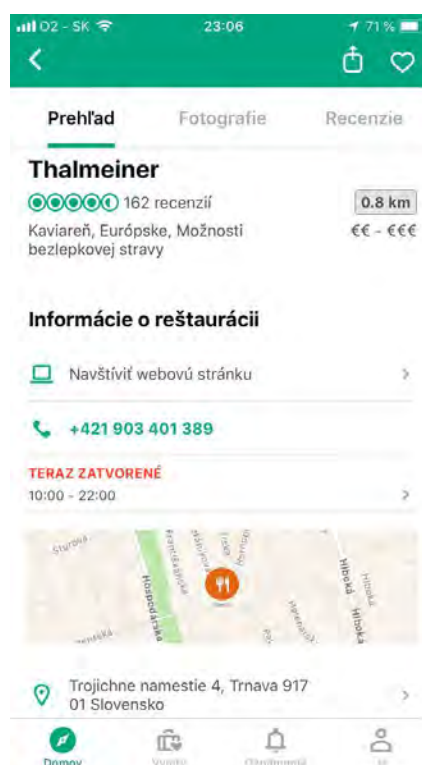
4. Kliknutím na “Hotely alebo Lety, alebo Reštaurácie, alebo Voľný Čas,” môžete plánovať pobyt. V sekcii Voľný čas sa nachádzajú napríklad pamiatky a pod. Zobrazia sa vždy od najpopulárnejších.



5. Sekcia "Hotely". V hornom riadku je potrebné pridať dátum pobytu. Zobrazia sa tak aj ceny.



6. Komentáre používateľov sekcie "Reštaurácie." Je potrebné posunúť sa nižšie, komentáre sa nachádzajú až na konci pod základnými informáciami.



Príloha 2 Zoznam rozmarov účastníkov zájazdu



1. uteráky
2. heliport
3. piknik v parku
4. upratovanie každý deň
5. konzultácie s dietológom
6. cvičenie s osobným trénerom
7. fotografovanie s profesionálnym fotografom
8. pozorovanie oblohy teleskopom
9. zvieracie kúpele a zvierací kaderník
10. vírivka
11. minerálna voda v sklenej fľaši a karamelky
12. mixér a misa na prípravu ovocných nápojov
13. akvárium
14. bazén v hoteli
15. najdrahšia izba v meste
16. kabaret
17. živá hudba
18. jedlá z ekologických produktov
19. vegánska kuchyňa
20. upratovanie dvakrát za deň

21. regionálna kuchyňa
22. konferenčná miestnosť
23. hotel blízko prístavu
24. absolvovať nejaký kurz
25. knižnica
26. masér / fyzioterapeut
27. izba do 30 eur za noc
28. izba pre jednu osobu maximálne
29. nefajčiarsky hotel
30. park, záhrada
31. kontakt so zvieratami
32. hotel v tichej lokalite
33. prístup k počítaču
34. hotel pre zvieratá
35. ázijská kuchyňa
36. večer strávený tancovaním
37. piknik
38. výstup na horu/vrchol
39. nákupy v butikoch
40. nákupy kníh
41. výhľad na mesto z veže
42. návšteva lokálneho trhu

43. potápanie

44. bicyklovanie

Hra č. 10: Záverečné opakovanie

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 - kartičky s úlohami so spoločenskou hrou.
- Príloha 2 - herné pole.
- Pravidlá hry a podmienky víťazstva.
- Herné kocky a farební panáčikovia (z Človeče nehnevaj sa) - šesť z každej farby.
- Body: malé a veľké smajlíky.

Názov hry: Chodník plný vedomostí

Skryté ciele výučby

Hlavný cieľ edukácie: Zdokonalenie a vyhodnotenie kompetencií v používaní vybraných mobilných aplikácií.

Špecifické ciele:

- Naučiť sa pracovať s mobilnými aplikáciami.
- Porozumieť potrebe používania aplikácií v každodennom živote a potrebe byť otvorený ostatným účastníkom workshopu.

- Vedieť spolupracovať v skupine.

Cieľ hry (hráčom známy): Dokončiť stolovú hru Chodník plný vedomostí a plniť s tým spojené úlohy

Pravidlá vzdelávacej hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov a hrajú tú istú hru.

Cieľom je dohrať hru, a to plnením úloh napísaných na kartičkách súvisiacich s aplikáciami s predošlých hier.

Všetci hráči hodia kockou. Tím, ktorý získa viac bodov hodom kocky, ide prvý. V rámci tímov sa hráči dohodnú na poradí.

Hráči sa v hode kockou striedajú. Po každom hode hráč posunie panáčka o príslušné číslo. Následne by mal hráč splniť úlohu na políčku, na ktorom zastavil. Hráč má čas na ukončenie úlohy, až kým sa opäť nedostane na rad. Tím môže hráčovi pomôcť pri riešení úlohy. Keď hráč splní úlohu, je odmenený malým smajlíkom a hodí kockou v ďalšom kole. Ak hráč úlohu nesplní, posunie sa o políčko späť a hodí kockou v ďalšom kole. Tím, ktorý prejde celú hru skôr, vyhrá a získa extra smajlík. Hráči z druhého tímu ale môžu dokončiť hru a získať potrebné odznaky. Lektor odmení odznakom za každú správne splnenú úlohu.

Podmienka víťazstva: získať viac odznakov než druhý tím.

Časový harmonogram hry:

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Lektori privítajú účastníkov. Tímy prejdú na počiatočný bod hry. Každý tím sa oboznámi s cieľom a pravidlami hry.	Diskusia	10 min.	Rozdelenie tímov platí z minulej hry. Cieľom je dohrať hru, a to plnením úloh napísaných na kartičkách súvisiacich s aplikáciami s predošlých hier. Všetci hráči hodia kockou. Tím, ktorý získa viac bodov hodom kocky, ide prvý. V rámci tímov sa hráči dohodnú na poradí. Každý tím je sprevádzaný lektorom, ktorý odpovedá na otázky a pomáha. Hráči obdržia inštrukcie hry a podmienky víťazstva.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
2. Hranie stolovej hry	Postupným plnením úloh treba prejsť celé herné pole.	Hranie hry	60 min.	<p>Hráči sa v hode kockou striedajú. Po každom hode hráč posunie panáčka o príslušné číslo. Následne by mal hráč splniť úlohu na políčku, na ktorom zastavil. Hráč má čas na ukončenie úlohy, až kým sa opäť nedostane na rad. Tím môže hráčovi pomôcť pri riešení úlohy. Keď hráč splní úlohu, je odmenený odznakom a hodí kockou v ďalšom kole. AK hráč úlohu nesplní, posunie sa o políčko späť a hodí kockou v ďalšom kole.</p> <p>Tím, ktorý prejde celú hru skôr, vyhrá a získa extra odznak. Hráči z druhého tímu ale môžu dokončiť hru a získať potrebné odznaky. Lektor odmení odznakom za každú správne splnenú úlohu.</p>
3. Ukončenie hry	Zráťanie bodov a vyhlásenie víťaza.		10 min.	Lektori zráťajú odznaky a vyhlásia víťaza.
4. Ukončenie celého školenia.	zráťanie všetkých odznakov dohromady a vyhlásenia víťaza všetkých 9 hier.		15 min.	Lektori zráťajú body a vyhlásia víťaza a odmenia cenou. Oba tímy sa odfotia.
5. Sumár	Každý účastník zhodnotí, čo bolo na hrách najdôležitejšie a zhodnotí ich.	Diskusia	10 min.	

Pravidlá hry a podmienky víťazstva

Názov hry: Chodník plný vedomostí

Cieľ hry: Dokončiť stolovú hru Chodník plný vedomostí a plniť s tým spojené úlohy.

Pravidlá hry:

Účastníci sú stále rozdelení do dvoch tímov. Cieľom je dohrať hru, a to plnením úloh napísaných na kartičkách súvisiacich s aplikáciami z predošlých hier. Všetci hráči hodia kockou. Tím, ktorý získa viac bodov hodom kocky, ide prvý. V rámci tímov sa hráči dohodnú na poradí.

Hráči sa v hode kockou striedajú. Po každom hode hráč posunie panáčika o príslušné číslo. Následne by mal hráč splniť úlohu na políčku, na ktorom zastavil. Hráč má čas na ukončenie úlohy, až kým sa opäť nedostane na rad. Tím môže hráčovi pomôcť pri riešení úlohy. Keď hráč splní úlohu, je odmenený malým smajlíkom a hodí kockou v ďalšom kole. Ak hráč úlohu nesplní, posunie sa o políčko späť a hodí kockou v ďalšom kole.







BODOVANIE: Tím, ktorý prejde celú hru skôr, vyhrá a získa veľký smajlík. Hráči z druhého tímu ale môžu dokončiť hru a získať potrebné odznaky. Lektor odmení malým smajlíkom za každú správne splnenú úlohu.




Podmienka víťazstva: získať viac bodov než druhý tím.

Príloha 1 Kartyčky s úlohami na spoločenskú hru

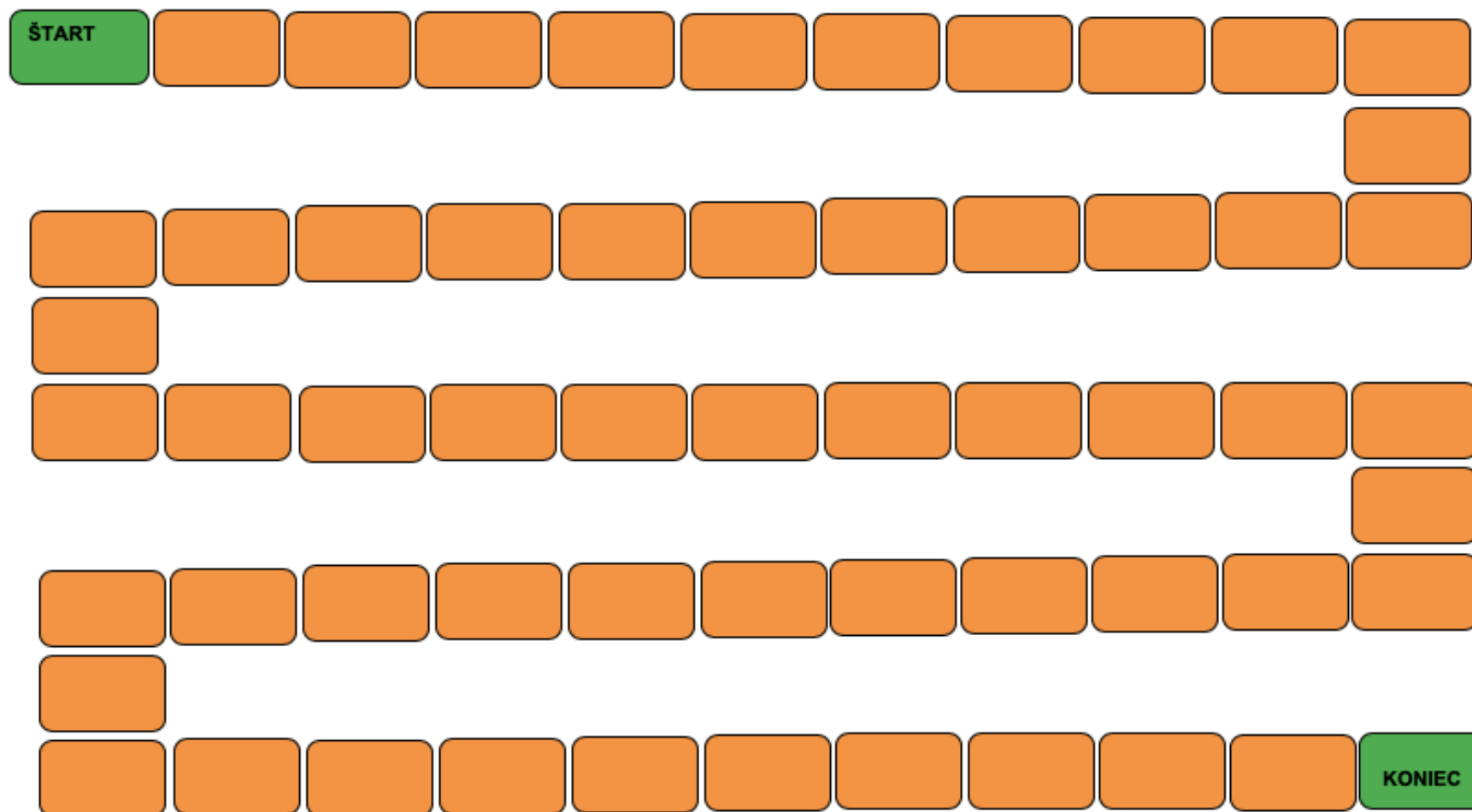
Č.	Task
1.	Nahrajte zvuk časti recitovanej básne.
2.	V dvojiciach nahrajte zvukovú nahrávku fragmentu vašej obľúbenej filmovej hlásky.
3.	Urobte zvukovú nahrávku, na ktorej sa predstavíte.
4.	Nahrajte zvuk vášho obľúbeného zvieraťa.
5.	Nahrajte zvukovú nahrávku nákupného zoznamu, ktorý nadiktuje spoluhráč.
6.	Urobte audio nahrávku nasledovnej vety: „Vyskočil vyskočil vyskočilku preskočil, vyskočila vyskočila, Vyskočila preskočila.”
7.	Prehrajte vášmu tímu poslednú nahrávku na diktafóne.
8.	Nahrajte krátky audio rozhovor s členom tímu: <i>-Čo si vyštudoval?- Máš domáce zviera?- Radšej tráviš čas v meste či v prírode?</i>
9.	Nakrúťte video, v ktorom niekoho pozdravujete.
10.	Nakrúťte video, v ktorom každá z osôb vášho tímu, povie názov svojej obľúbenej knihy.
11.	Nakrúťte video, v ktorom si členovia tímu navzájom tľapnú rukou.
12.	Nakrúťte uvítací video pozdrav vášho tímu.
13.	Nakrúťte video, v ktorom sa rozprávajú dve osoby.
14.	Nakrúťte video, v ktorom člen tímu vysvetľuje, ako sa nakrúca video na smartfóne.
15.	Odfotťte všetky smajlíky, ktoré ste stihli nahrať počas hier.
16.	Pošlite vašu selfie ako prílohu v správe.
17.	Odfotťte niečí portrét.
18.	Odfotťte vašu skupinu.
19.	Urobte si selfie a cez WhatsApp ju pošlite piatim kontaktom.
20.	Naplánujte cestu po 5 najväčších mestách Slovenska podľa abecedy.

Č.	Task
21.	Naplánujte cestu do Budapešti cez Bratislavu.
22.	Zistite, ako dlho by to trvalo do Paríža pešo.
23.	S použitím Google Máp zistite, koľko času bude trvať ísť autom z Barcelony do Trnavy.
24.	Nainštalujte si do telefónu aplikáciu <i>Minúta po minúte</i> .
25.	Nainštalujte aplikáciu <i>Ideme vlakom</i> .
26.	Nainštalujte aplikáciu <i>Bistro.sk</i> .
27.	Nájdite aplikáciu, ktorá dokáže merať fyzickú aktivitu.
28.	Nájdite aplikáciu, ktorá predpovedá počasie. Nainštalujte ju a pozrite sa na počasie na budúci týždeň.
29.	Nainštalujte aplikáciu na úpravu fotiek.
30.	Nainštalujte aplikáciu, kde sa dajú získať zľavy na nákupy.
31.	Nainštalujte si aplikáciu <i>ZlavaDna.sk</i> .
32.	Naplánujte trasu z aktuálneho miesta k vám domov pešo.
33.	Naplánujte trasu z najbližšieho letiska na najbližšiu vlakovú stanicu.
34.	Nájdite váš dom/byt na Google Mapách zadaním vašej adresy.
35.	Nájdite v Google Mapách vašu obľúbenú kaviareň/reštauráciu, a to zadaním jej názvu.
36.	Naplánujte cestu z vášho domu k vašim príbuzným autom.
37.	Naplánujte trasu z vášho domu k vášmu priateľovi, a to pešo.
38.	Odfotíte sa so zadným a predným fotoaparátom a porovnajete kvalitu.
39.	Odfotíte pravé ruky vašich tímových spoluhráčov.
40.	Aký je názov budovy na obrázku?

Č.	Task
	
41.	<p>Oskenujte kód a odpovedzte na otázku.</p> <div>   </div>
42.	Oskenujte QR kódy a rozhodnite sa, na ktorú udalosť by ste išli
43.	<p>Povedzte čašníkovi v Rumunsku, že nejete glutén.</p> <div>    </div>
44.	Kedy zaplatíte za let do Londýna menej? V júni či v októbri?
45.	Nájdite hotel, ktorý je najbližšie k Železničnej stanici v Trnave.
46.	Za pomoci Trip Advisora, nájdite tri múzeá v Bratislave.
47.	V Trip Advimore nájdite tri atrakcie v Ríme súvisiace s históriou.
48.	V Trip Advimore nájdite najlepšie trojhviezdičkový hotel v Madride.
49.	Nahrajte krátky audiokomentár o tom, čo sa práve okolo vás deje.
50.	Nahrajte na diktafón časť vašej obľúbenej rozprávky spoločne so spoluhráčom.

Č.	Task
51.	Pošlite pozdrav vášmu spoluhráčovi prostredníctvom WhatsApp.
52.	Cez WhatsApp nahrajte audio správu o vašej obľúbenej aplikácii. Odôvodnite a pošlite spoluhráčovi.
53.	Jednému zo spoluhráčov pošlite audio súbor cez Whats App.
54.	Nakrúťte video o tom, čo sa deje okolo vás a pošlite ho spoluhráčovi cez Whats App.
55.	Spravte skupinovú selfie celého tímu.
56.	Odfotťte fotku tak, že si priblížite na detail a pošlite ju s podpisom cez WhatsApp spoluhráčovi.
57.	Zmeňte meno kontaktu v aplikácii WhatsApp.
58.	Pošlite selfie kontaktu z Whats App-u.
59.	Odfotťte spoluhráča a pošlite mu fotku cez WhatsApp
60.	Pošlite správu z dvomi emotikonmi jednému zo spoluhráčov.
61.	Cez WhatsApp napíšte spoluhráčom, ktoré hodiny sa vám páčili najviac.
62.	Pošlite vašu selfie všetkým z vášho tímu.
63.	Nakrúťte video, v ktorom každý z tímu povie svoje najobľúbenejšie miesto a pošlite ho lektorovi.
64.	<div>    </div> <p>Preložte názvy zvierat do nemčiny. Použite mikrofón.</p>

Príloha 2 Herné pole



Tradičná lineárna výučba

Lekcia č. 1: Google Obchod a App Store

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Príloha 1 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Google Translator prostredníctvom Google Play.
- Príloha 1 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Google Translator prostredníctvom App Store.
- Príloha 2 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Trip Advisor prostredníctvom Google Play.
- Príloha 2 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie Trip Advisor prostredníctvom App Store.
- Príloha 3 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie QR Scanner prostredníctvom Google Play.
- Príloha 3 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie QR Scanner prostredníctvom App Store.
- Príloha 4 A - inštrukcie na sťahovanie aplikácie WhatsApp prostredníctvom Google Play.
- Príloha 4 B - inštrukcie na sťahovanie aplikácie WhatsApp prostredníctvom App Store.
- Príloha 5 - cvičenie na spájanie mena aplikácie a jej ikony.
- Príloha 6 - cvičenie na rozpoznanie jednotlivých ikon aplikácií.
- Príloha 7 - cvičenie na rozpoznanie mena jednotlivých aplikácií.
- Predmety potrebné na riešenie úlohy 3. (papier, nožnice a pod.)

Predmet výučby: Aplikácie Google Obchod a App Store a vzájomná integrácia hráčov/účastníkov

Edukačné ciele

Hlavný cieľ: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri sťahovaní aplikácie z Google Obchod a App Store

Špecifické ciele:

- Hráči by sa mali naučiť, ako používať Google Obchod poprípadne App Store (na základe operačného systému ich telefónu).
- Pochopiť, prečo sú aplikácie dôležité pre každodenný život.
- Vedieť stiahnuť aplikácie z Google Obchod alebo App Store a dokázať spolupracovať v skupine.

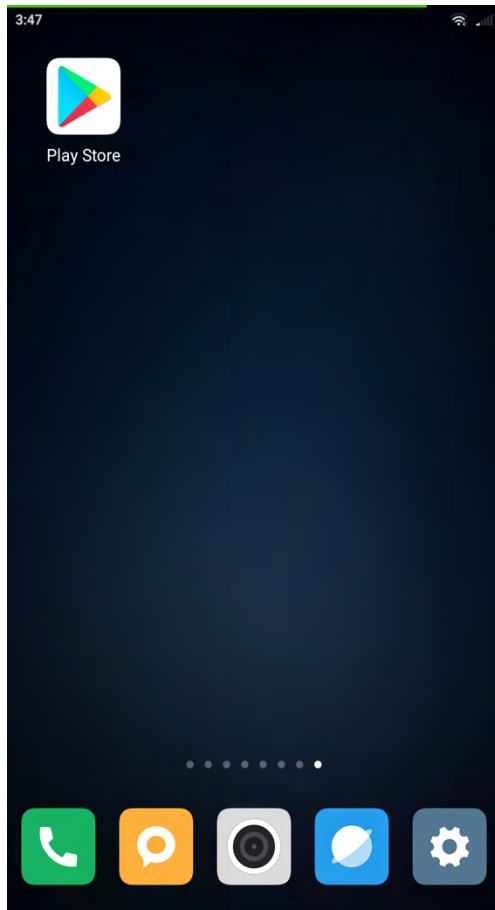
Úsek školenia	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia, multimediálna prezentácia	5 min.	
2. Integračná úloha č.1	Každý študent/účastník sa predstaví a porozpráva o tom, čo rád robí vo voľnom čase.	Diskusia	10 min.	
3. Integračná úloha č. 2	Lektor rozdelí účastníkov na dva tímy. Každý tím dostane rovnakú úlohu, a to postaviť vežu z predmetov naokolo. Veža by mala byť vysoká 50 cm, pozostávať z troch rozdielnych materiálov a dokázať stať aspoň 30 sekúnd.	Diskusia	15 min.	Materiál na vežu: papier, páska, nožnice, plastové fľaše, kartóny a pod.
4. Poznávanie a diskusia týkajúca	Lektor ukáže, ako vyzerá ikona Google Obchod alebo App Store,	Praktické cvičenie, multimediálna prezentácia	30 min.	Príloha 1, smartfóny.

Úsek školenia	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
sa obsahu lekcie. Integrácia nových zručností s už nadobudnutými a ich systematizácia. Google Obchod.	kde by sa ikona mala nachádzať v telefóne. Lektor vysvetlí, ako sa Google Obchod či App Store používa na sťahovanie aplikácií, napríklad Google Prekladač . Študenti robia to isté.			
5. Poznávanie a diskusia týkajúca sa obsahu lekcie. Integrácia nových zručností s už nadobudnutými a ich systematizácia. Trip Advisor.	Lektor ukáže, ako vyzerá ikona Trip Advisor a ako sa aplikácia stiahne z Google Obchod či App Store. Študenti robia to isté.	Praktické cvičenie, multimediálna prezentácia	15 min.	Príloha 2, smartfóny.
6. Poznávanie a diskusia týkajúca sa obsahu lekcie. Integrácia nových zručností s už nadobudnutými a ich systematizácia. Skener QR kódov.	Lektor ukáže, ako vyzerá ikona Skeneru QR kódov a ako sa aplikácia stiahne z Google Obchod či App Store. Študenti robia to isté.	Praktické cvičenie, multimediálna prezentácia	15 min.	Príloha 3, smartfóny.

Úsek školenia	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
7. Poznávanie a diskusia týkajúca sa obsahu lekcie. Integrácia nových zručností s už nadobudnutými a ich systematizácia. WhatsApp.	Lektor ukáže, ako vyzerá ikona WhatsApp a ako sa aplikácia stiahne z Google Obchod či App Store. Študenti robia to isté.	Praktické cvičenie, multimediálna prezentácia	15 min.	Príloha 4, smartfóny.
8. Konsolidovanie nových poznatkov a schopností v reálnych situáciách. Memorovanie ikon.	Úlohou je spojiť ikony s názvami aplikácií. Študenti robia úlohu v dvojiciach.	Praktické cvičenie	5 min.	Prílohy 5,6,7, smartfóny.
9. Sumár a ukončenie lekcie.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Dotazník spokojnosti.

Príloha 1A (Android)

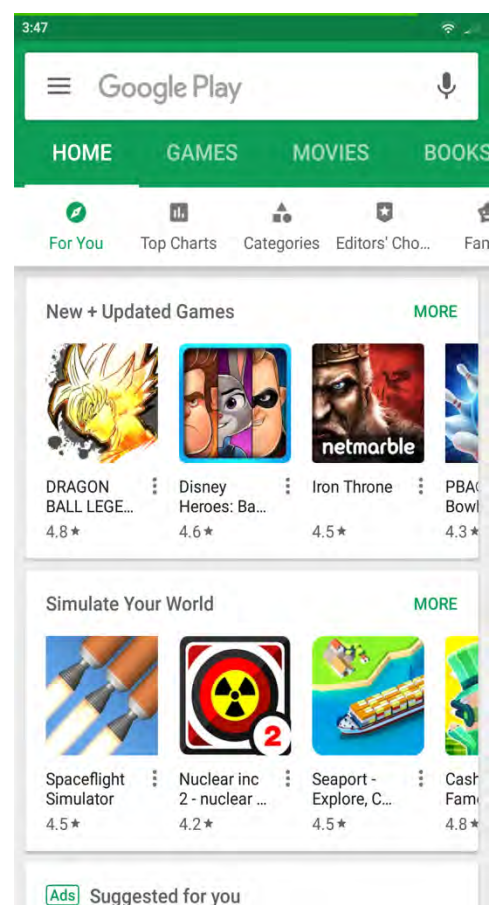
Inštrukcie na inštalovanie aplikácií napr. Google Prekladač.

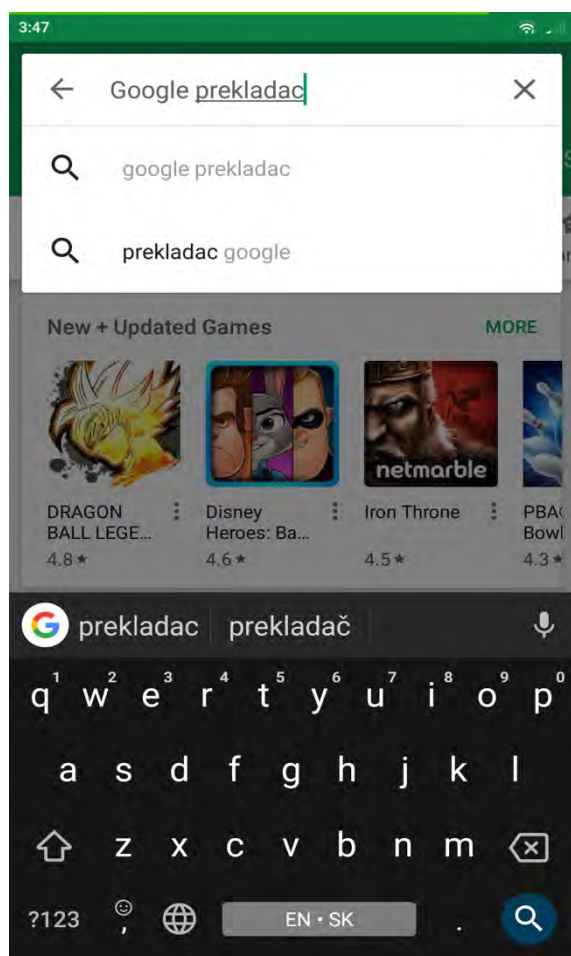


Nové aplikácie sa inštalujú
v systéme Android cez obchod
Play Store (Obchod Google).

V obchode sú prehľadne zoradené
všetky dostupné aplikácie.

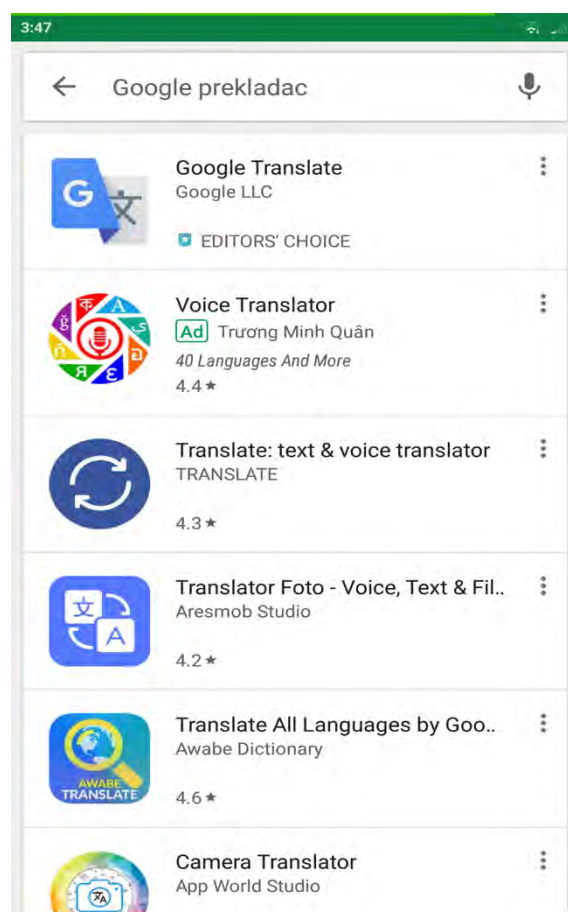
Niektoré sú bezplatné, iné vyžadujú pre
inštaláciu zaplatenie poplatku a sú aj
také, ktoré sa nainštalujú
bezplatne a neskôr ponúkajú
doplnkové funkcie za poplatok.





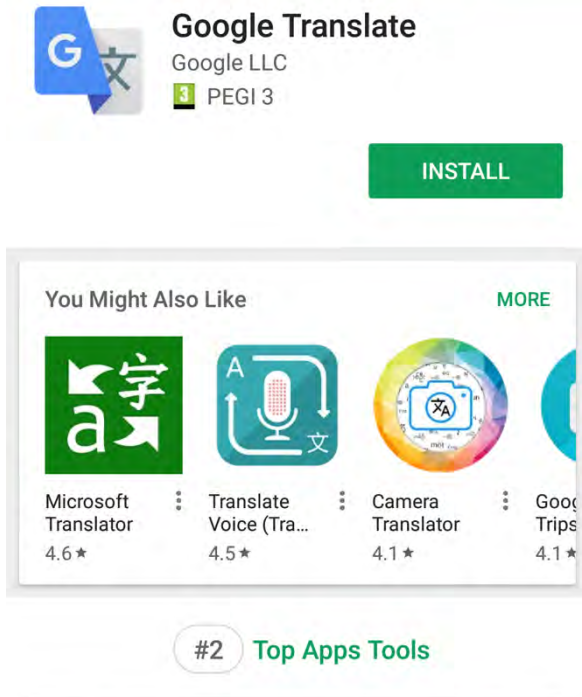
Ak viete, akú aplikáciu potrebujete, stačí napísať jej názov do horného poľa a potvrdiť stlačením tlačidla lupy vpravo dole.

Obchod následne vypíše zoznam zodpovedajúcich aplikácií s autormi a hodnoteniami.



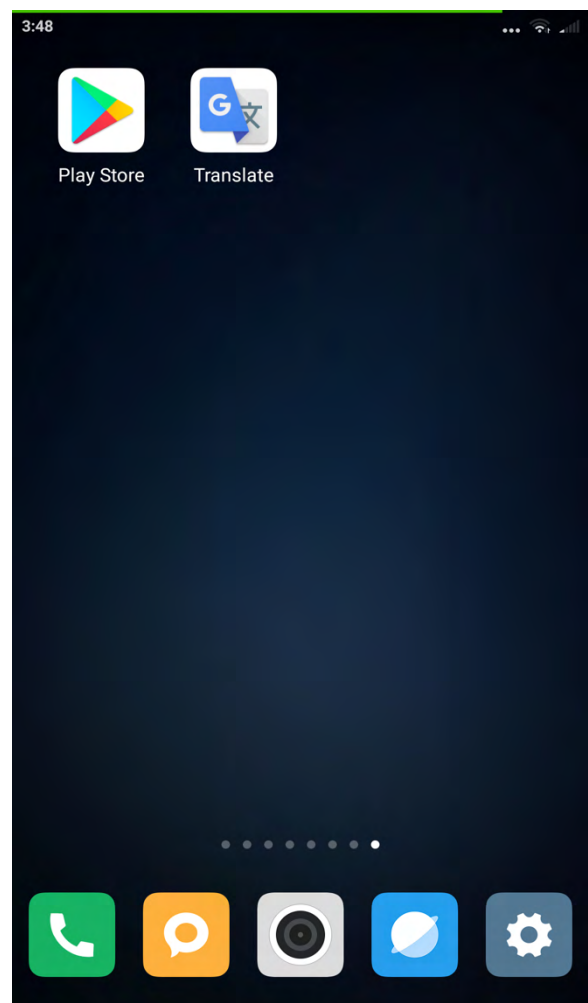


Stlačením ikony zvolenej aplikácie sa dostanete na stránku s podrobnosťami a tlačidlom pre inštaláciu, teda pridanie novej aplikácie.



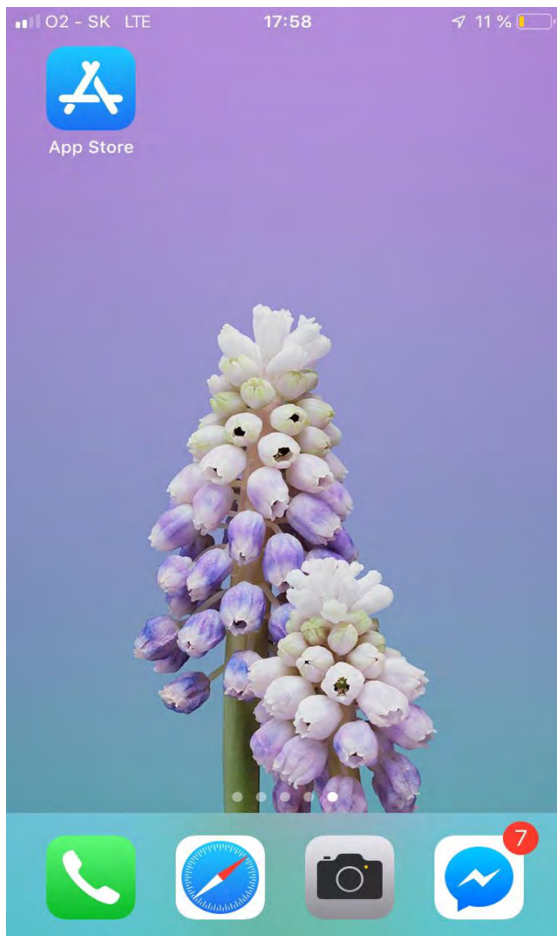
Po skončení inštalácie môžete opustiť obchod stlačením tlačidla domov, alebo späť.

Ikona nainštalovanej aplikácie sa automaticky pridá k ostatným.



Príloha 1B (iOS)

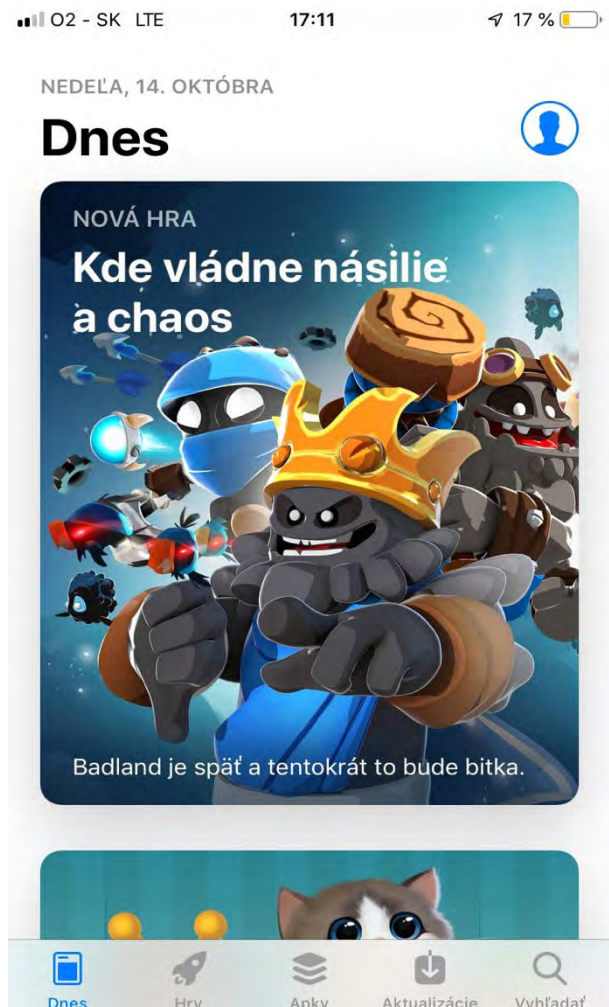
Inštrukcie na inštalovanie aplikácií napr. Google Prekladač.

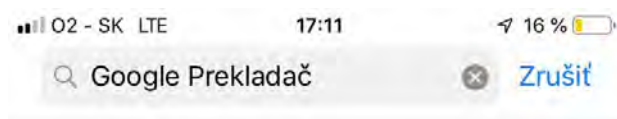


Nové aplikácie sa inštalujú
systému iOS cez aplikáciu App Store.

V nej sú prehľadne zoradené
všetky dostupné aplikácie,
v popredí sú tie, ktoré sú aktuálne
odporúčané v daný deň.

Niektoré sú bezplatné, iné vyžadujú
pre inštaláciu zaplataenie poplatku
a sú aj také, ktoré sa nainštalujú
bezplatne a neskôr ponúkajú
doplnkové funkcie za poplatok.





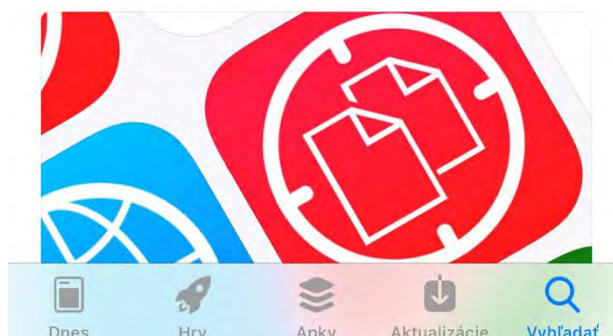
Ak viete, akú aplikáciu potrebujete, stlačte ikonu lupy a následne napíšte názov aplikácie do horného poľa a potvrdte stlačením tlačidla "Hľadať" na klávesnici.

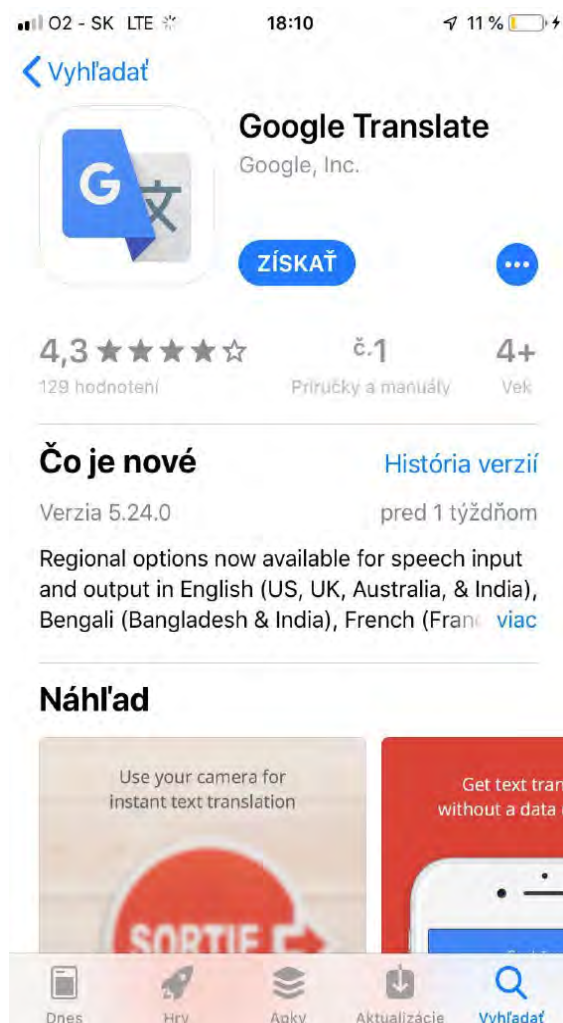


NAŠE OBLÚBENÉ

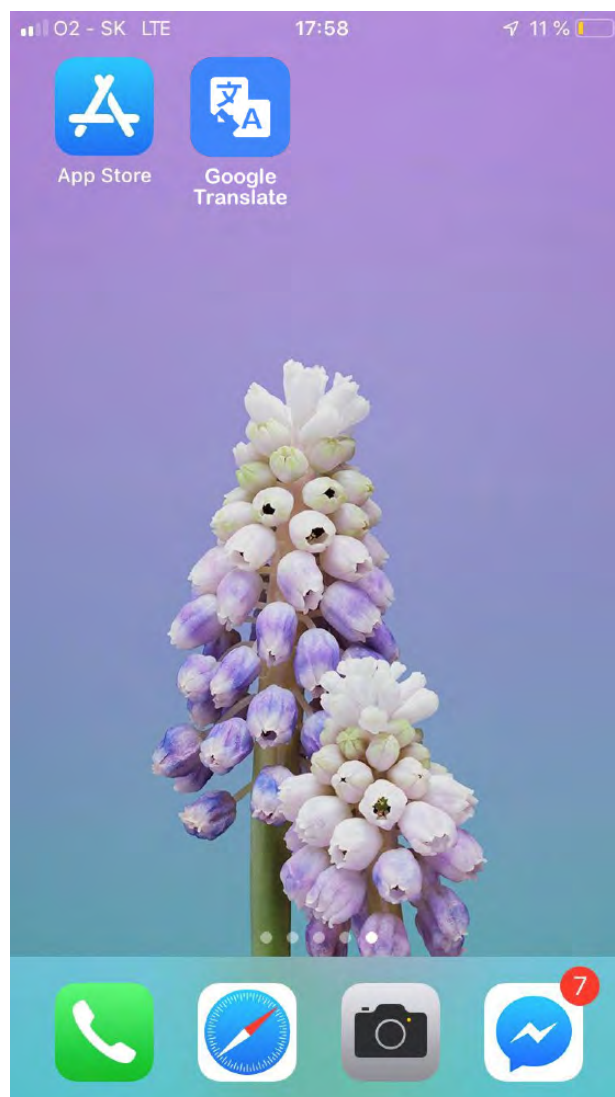
Najlepšie apky na preklad

App Store následne vypíše zoznam zodpovedajúcich aplikácií s autormi a hodnoteniami.





Stlačením ikony zvolenej aplikácie sa dostanete na stránku s podrobnosťami a tlačidlom pre získanie novej aplikácie.

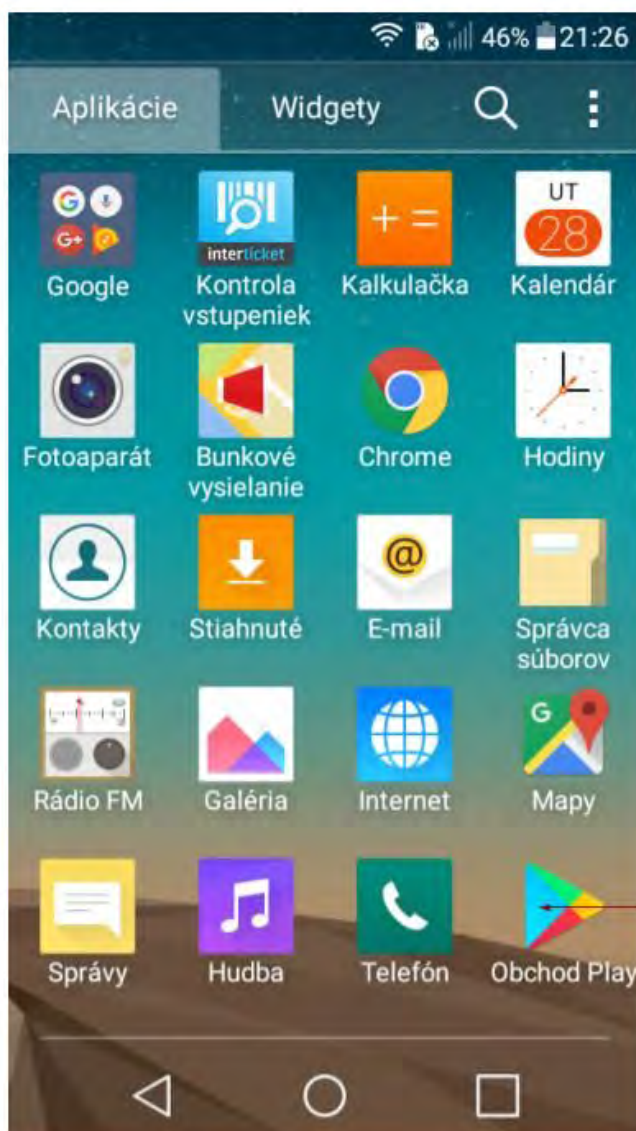


Po skončení inštalácie môžete opustiť App Store stlačením tlačidla domov.

Ikona nainštalovanej aplikácie sa automaticky pridá k ostatným.

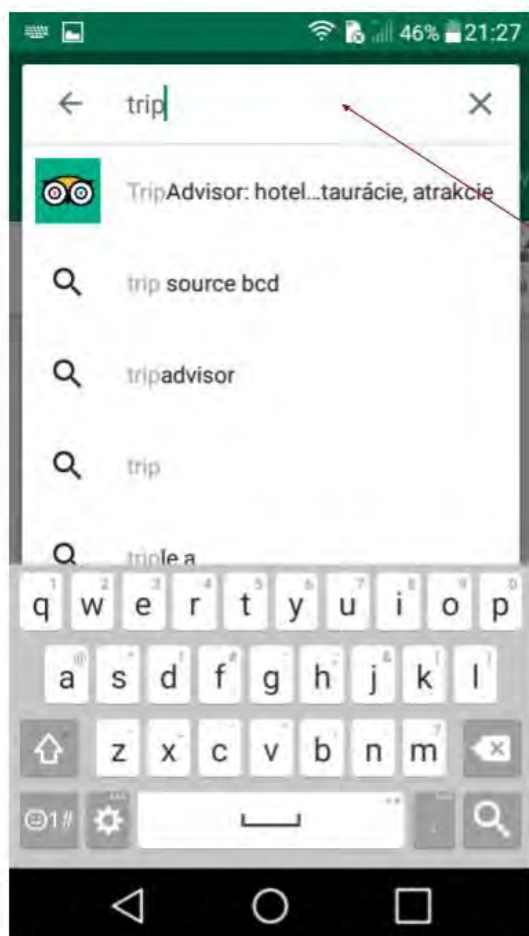
PRÍLOHA 2A (Android)**Inštrukcie naA inštalovanie aplikácie Trip Advisor.**

1.Na ploche nájdite ikonu **Obchod Play**.

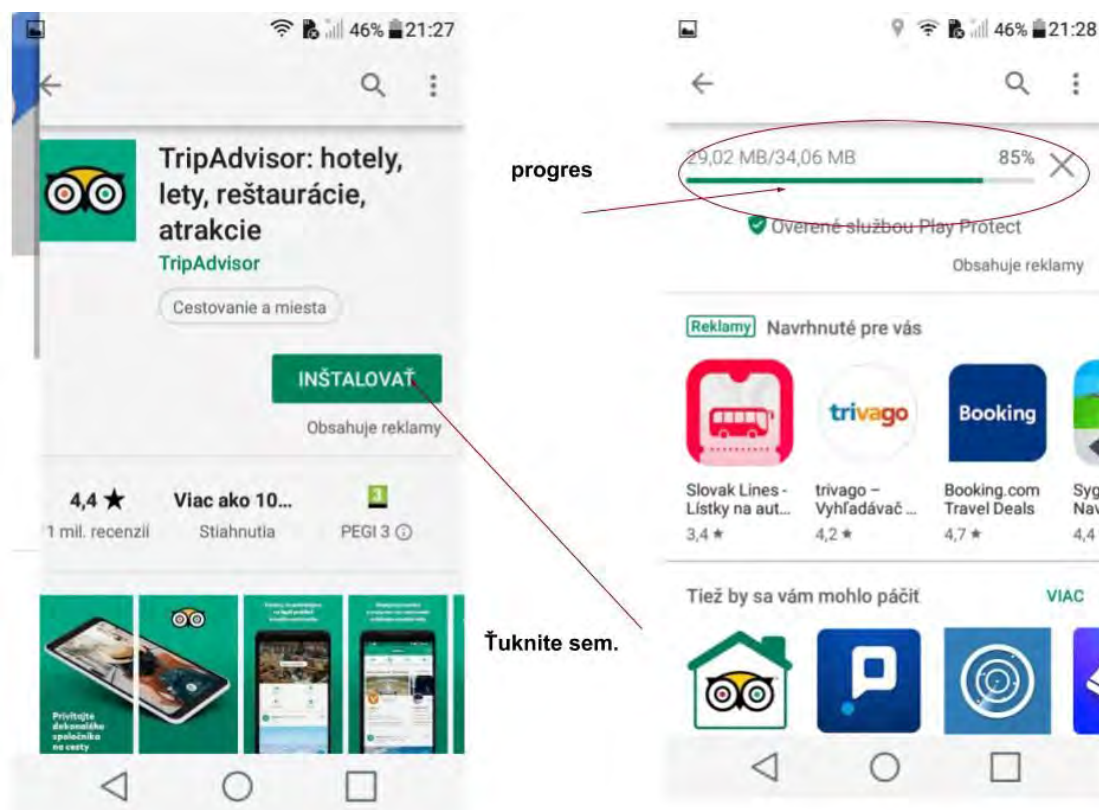


Ťuknite sem.

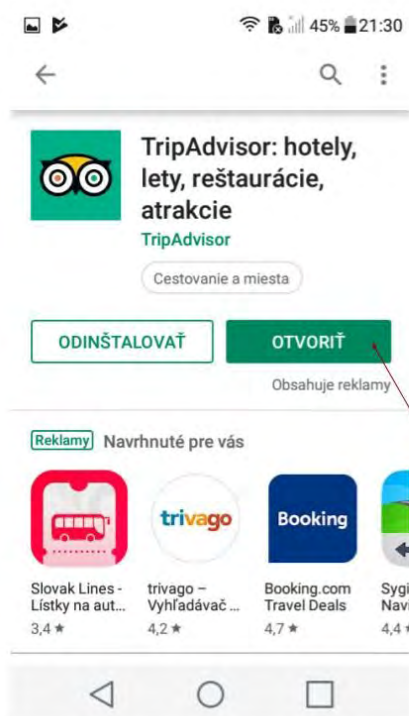
2. Do riadka, v ktorom píše **Google Play**, naľukajte Trip Advisor. Aplikácia automaticky doplní všetky aplikácie s podobným názvom. Ťuknite na Trip Advisor.



3. Ťuknite na inštalovať. Na **zelenej** lište vidíte **progres** inštalácie.

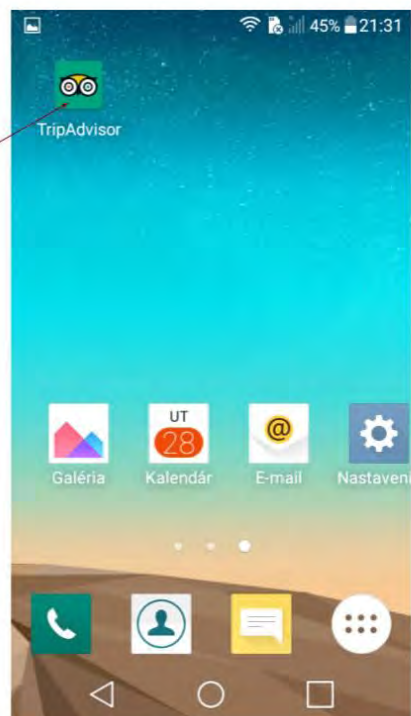


4. Po nainštalovaní ťuknite na otvoriť. Ikona **sovy na zelenom pozadí** sa bude nachádzať na ploche v menu.



Ikona Trip Advisor.

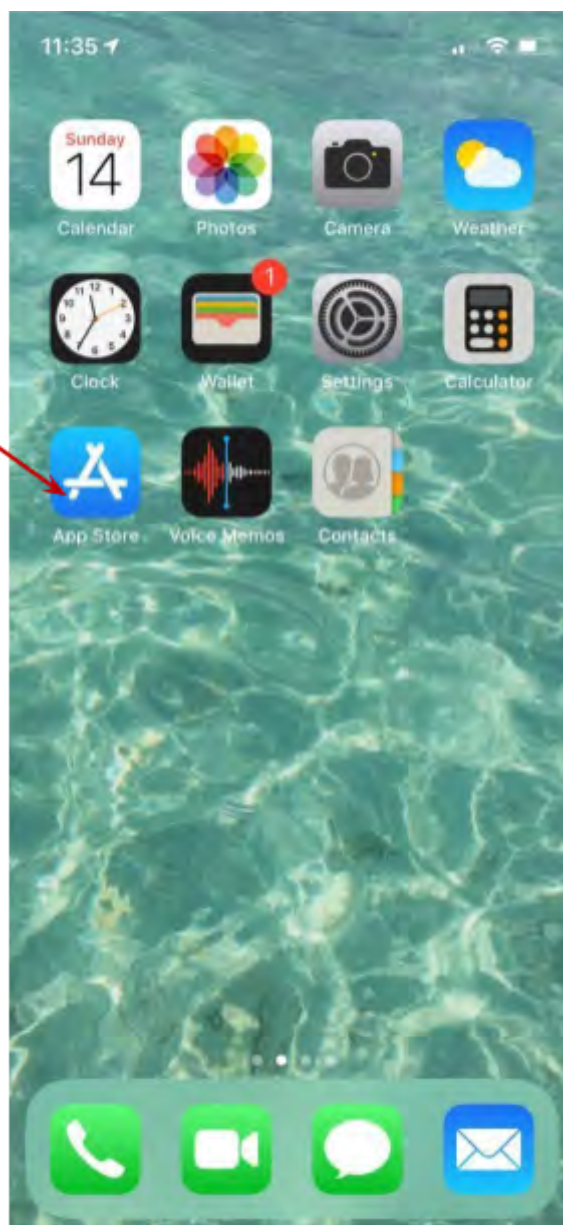
Ťuknite sem.



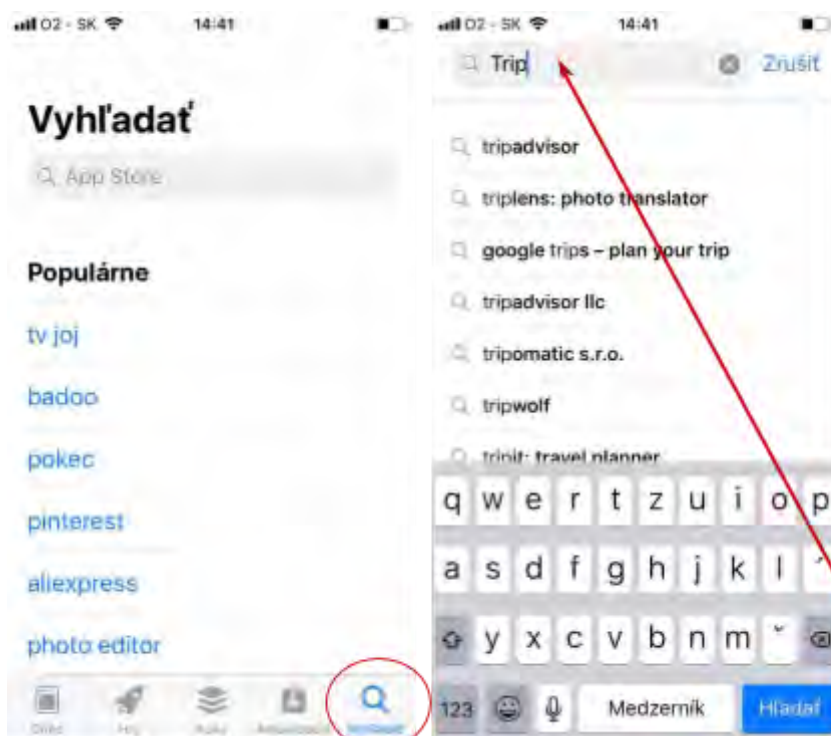
PRÍLOHA 2B (iOS) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie Trip Advisor.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu App Store a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



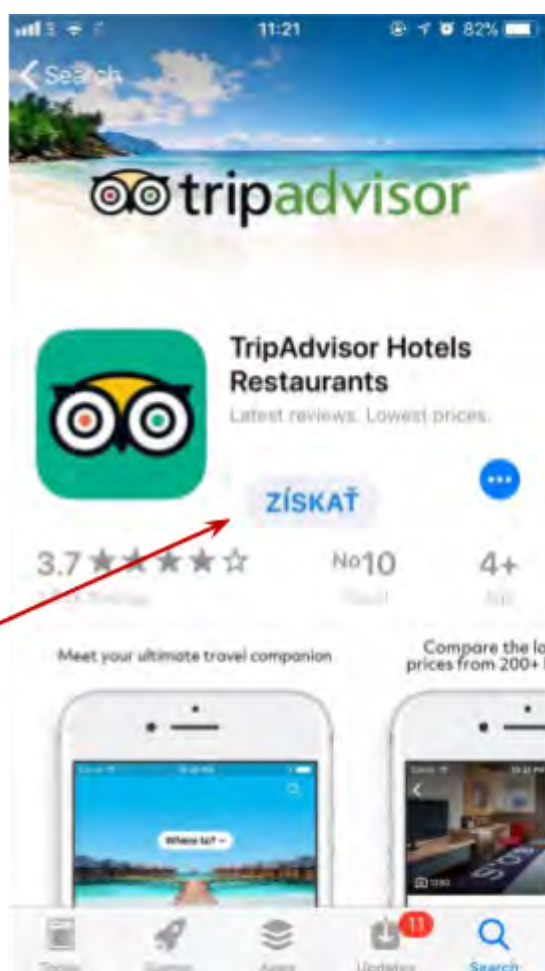
2. V “**App Store**” kliknite na lupu vľavo dole a napíšte “**Trip Advisor.**” Vyhľadávač automaticky doplní názvy, ťuknite na tripadvisor.



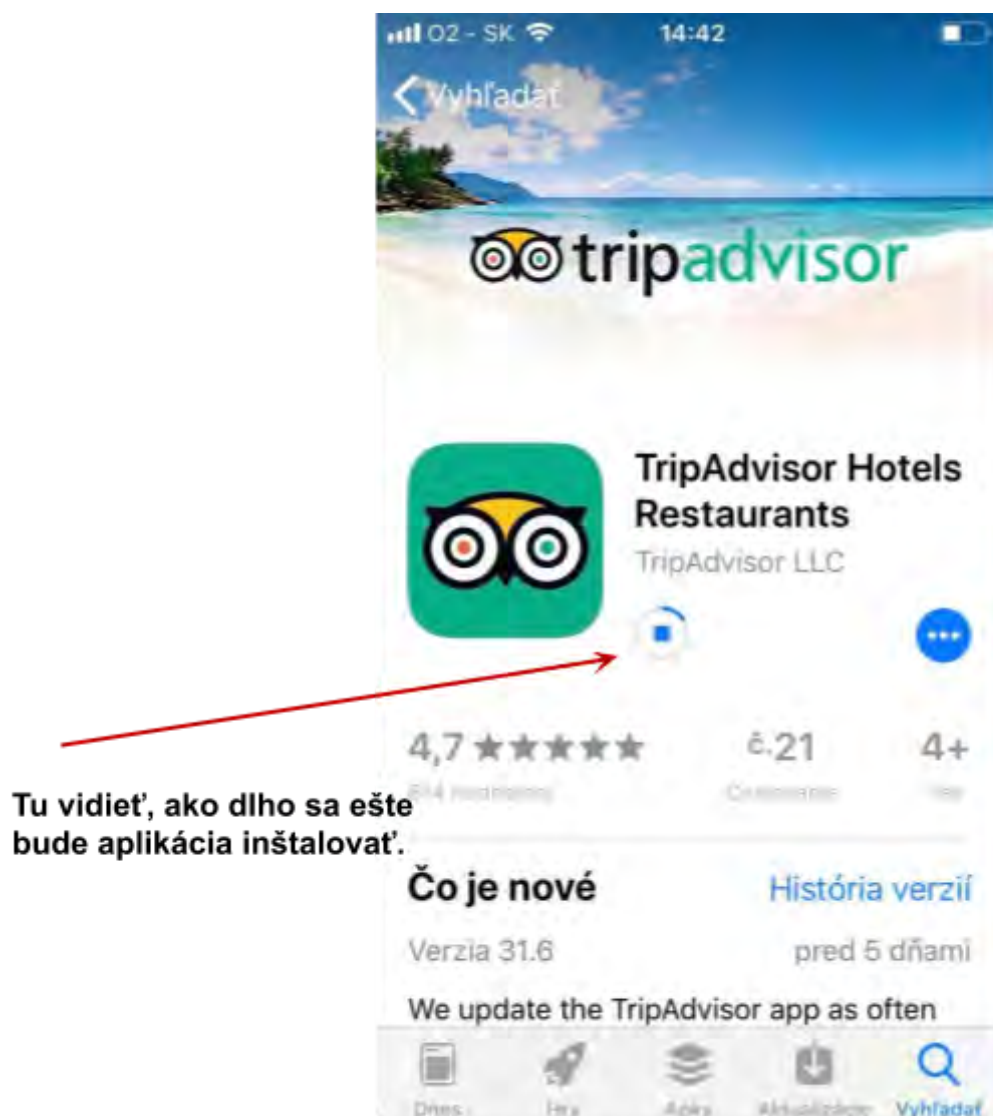
Píšte sem.

3. Keď rozkliknete “**Trip Advisor**” aplikáciu, ťuknite na tap “**ZÍSKAŤ**” alebo na “modrý obláčik”

Ťuknite sem,



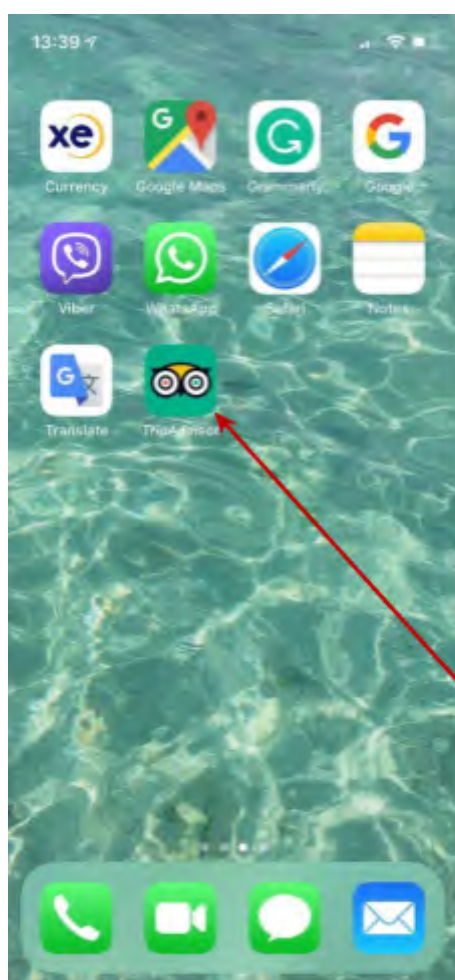
4. Mali by ste vidieť progres sťahovania aplikácie - načítavanie modrej farby v kruhu.



5. Po stiahnutí aplikácie, kliknite na **otvoriť**.

Ťuknite na
otvoriť “”



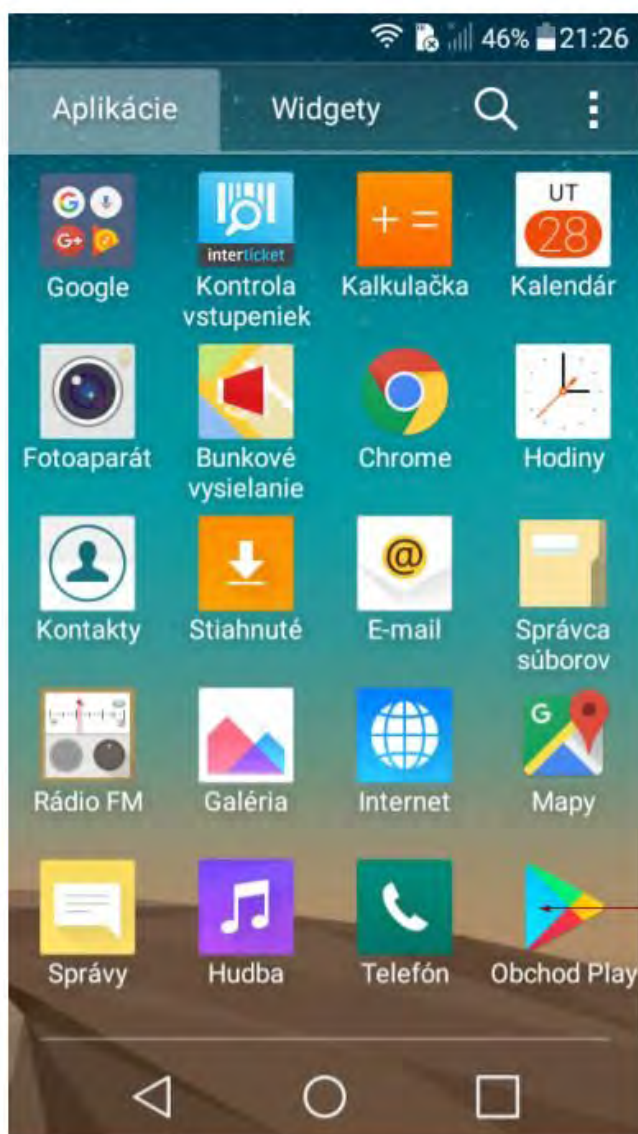


Ikona "TripAdvisoru"

6. Aplikácia by mala byť nainštalovaná vo vašom mobilnom telefóne. Zatvorte aplikáciu App Store a ťuknite na **Trip Advisor**.

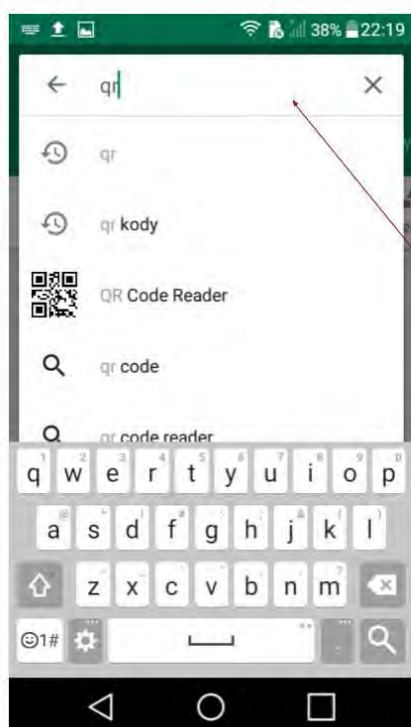
PRÍLOHA 3A (Android) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie QR kódy.

1. Na ploche v menu nájdite ikonu **Obchod Play**.

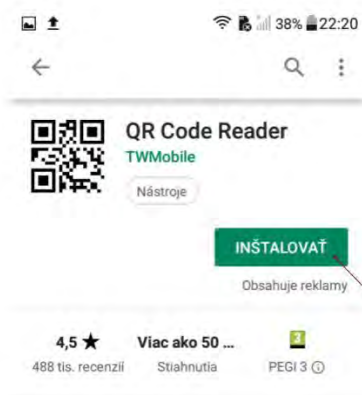


Ťuknite sem.

2. Napíšte do vyhľadávacieho poľa slovo “qr.” Vyberte jednu z možností, napríklad **QR Code Reader**.

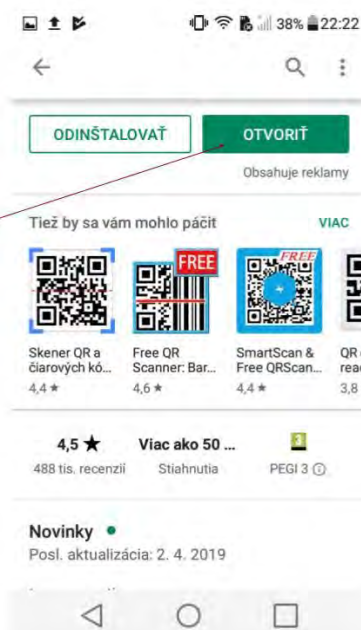


Sem napíšte QR.



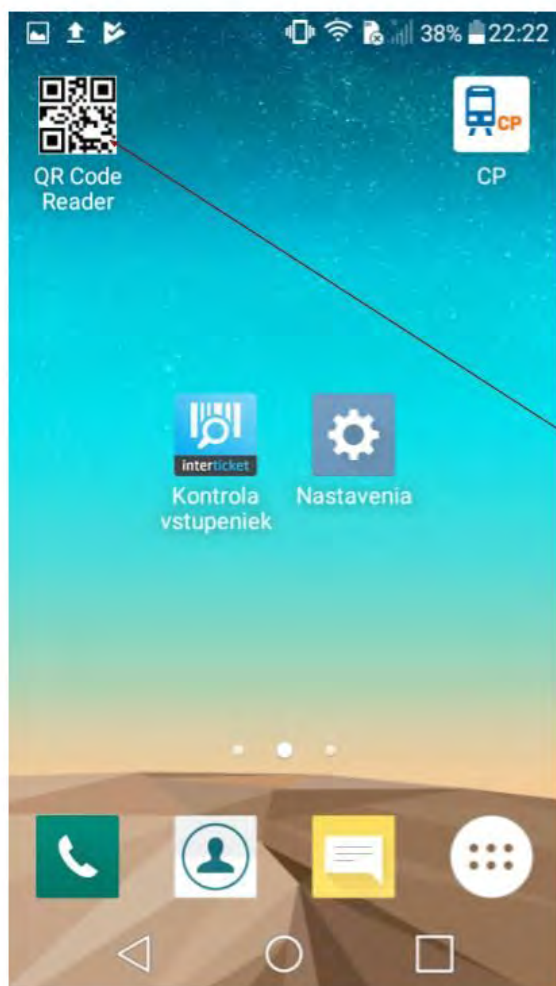
Ťuknite na otvoriť.

Ťuknite sem.



3. Ťuknite na **inštalovať**. Po úspešnej inštalácii, ťuknite na **otvoriť**.

4. Aplikácia sa nachádza v menu na ploche. **Vyzerá ako QR kód.**

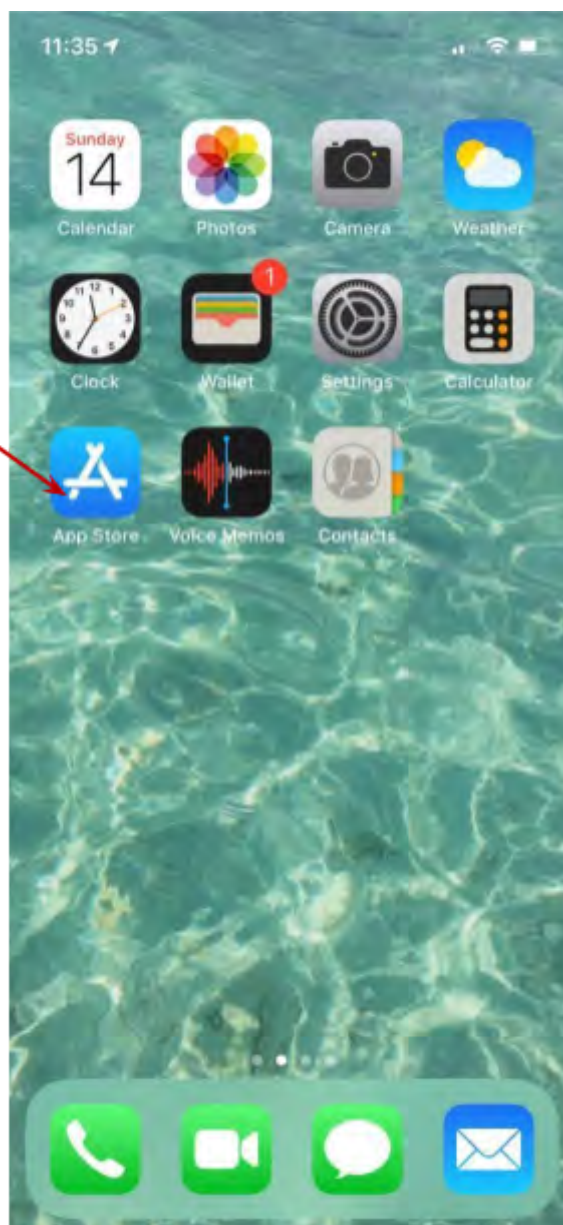


Toto je ikona aplikácie.

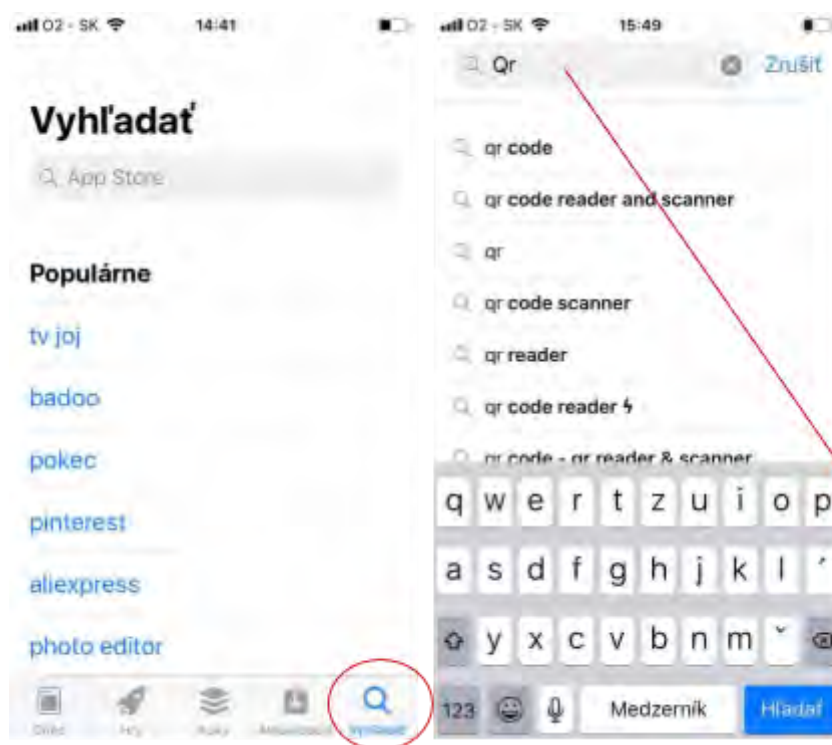
PRÍLOHA 3B (iOS) Inštrukcie na inštalovanie aplikácie QR kódy.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu App Store a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



2. V App Store ťuknite na lupu vľavo dole a napíšte slovo “QR.” Vyberte jednu z odporúčaných aplikácií.



Píšte sem.

3. Keď nájdete aplikáciu na QR kódy, napríklad **“QR Code Scanner/Reader”** ťuknite na **“získať”**.



Ťuknite na **“ZÍSKAŤ”** alebo
ikonu **“modrého obláčika”**



3.

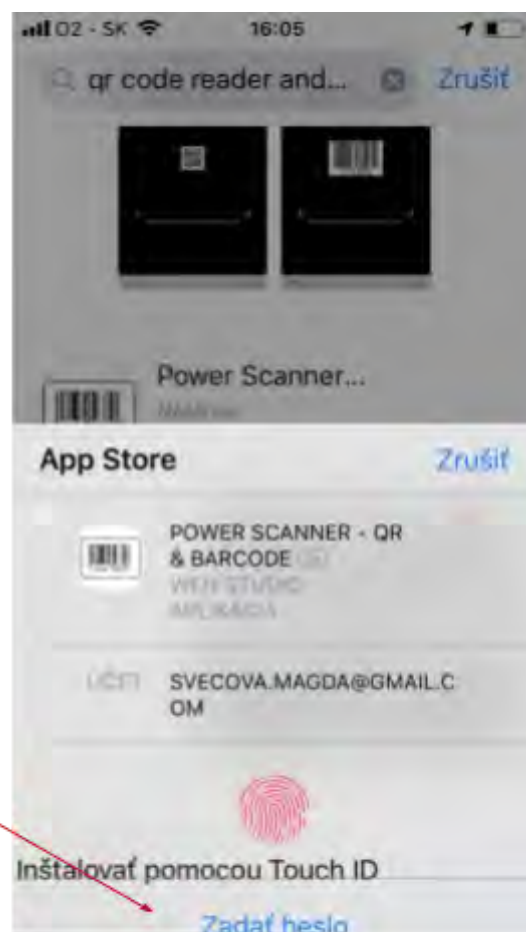
4. Aplikácia sa môže opýtať, či chcete **povoliť prístup k fotoaparátu**.

Kliknite áno, aby ste mohli skenovať kódy.

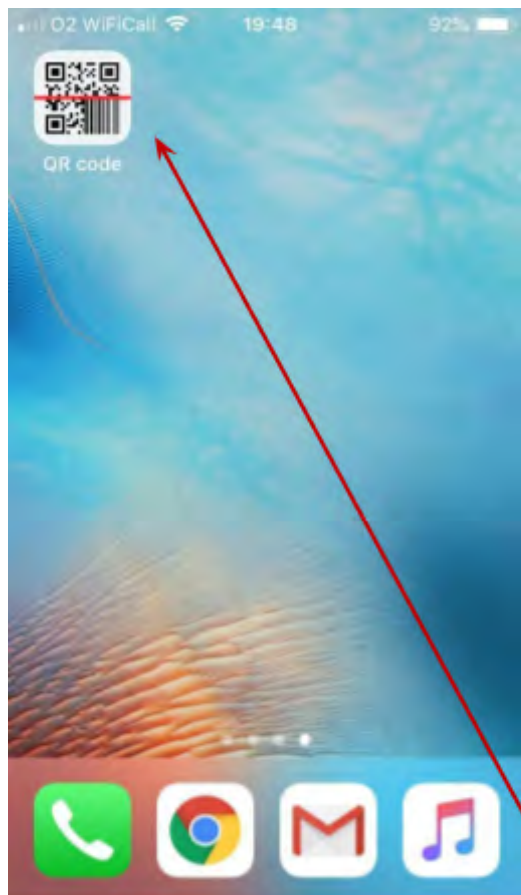
Aplikácia je teraz nainštalovaná v telefóne.

Zatvorte App Store a skontrolujte Menu telefónu. Mali by ste vidieť ikonu **QR Code Scanner/Reader**

Po oskenovaní odtlačku prsta alebo zadaní kódu sa aplikácia začne inštalovať.



5. Skvelé, zvládli ste to a **nainštalovali ste** si novú aplikáciu na skenovanie QR kódov.

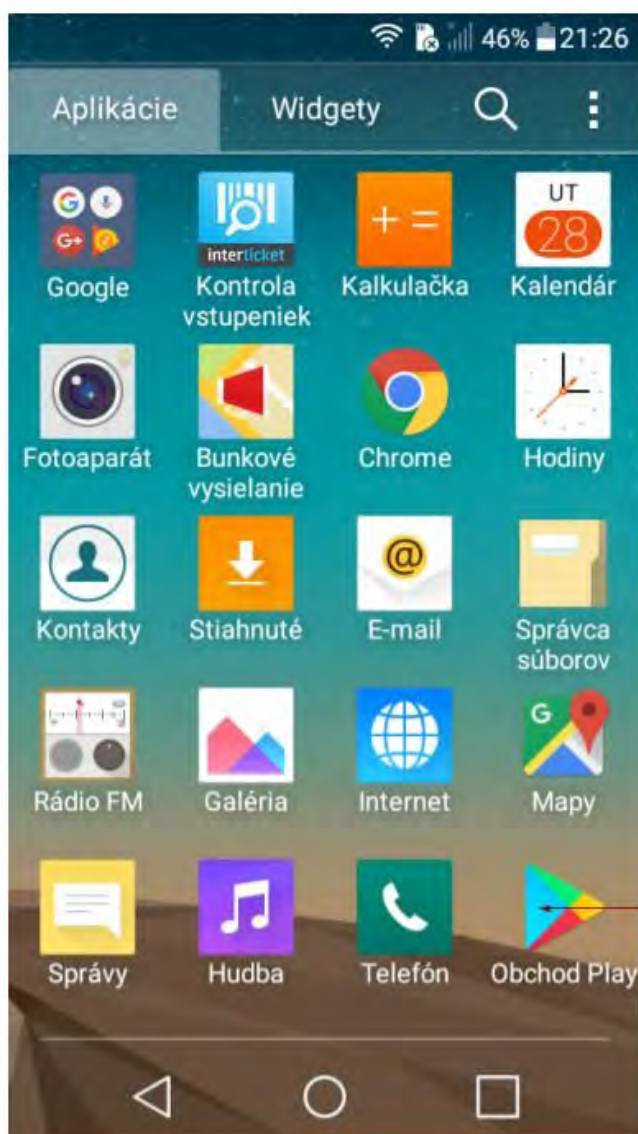


Ikona aplikácie

Príloha 4A (Android)

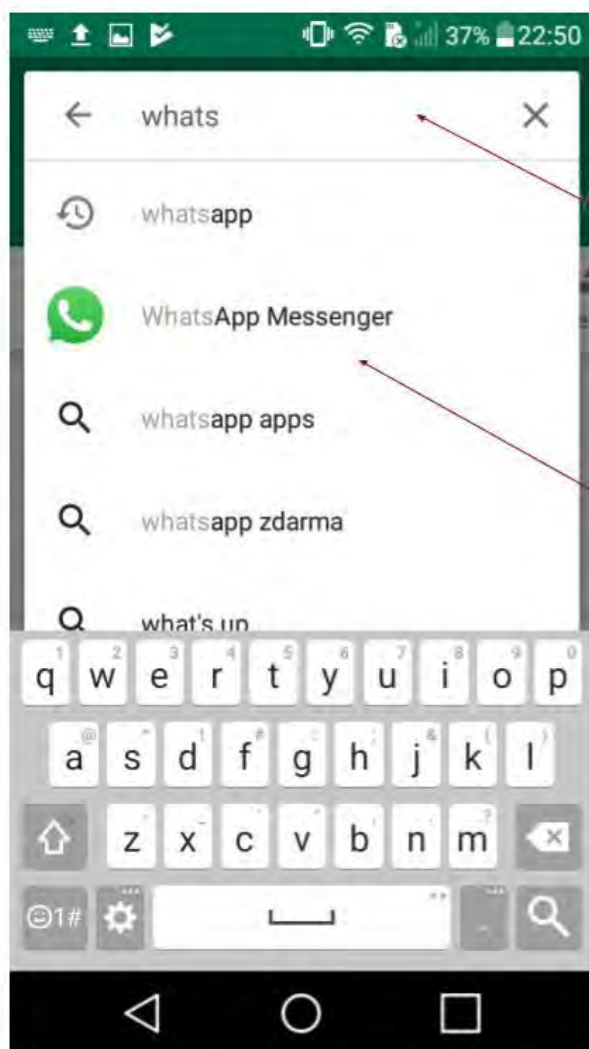
Inštrukcie na inštalovanie aplikácie WhatsApp.

1. Na ploche nájdite ikonu **Obchod Play**.



Ťuknite sem.

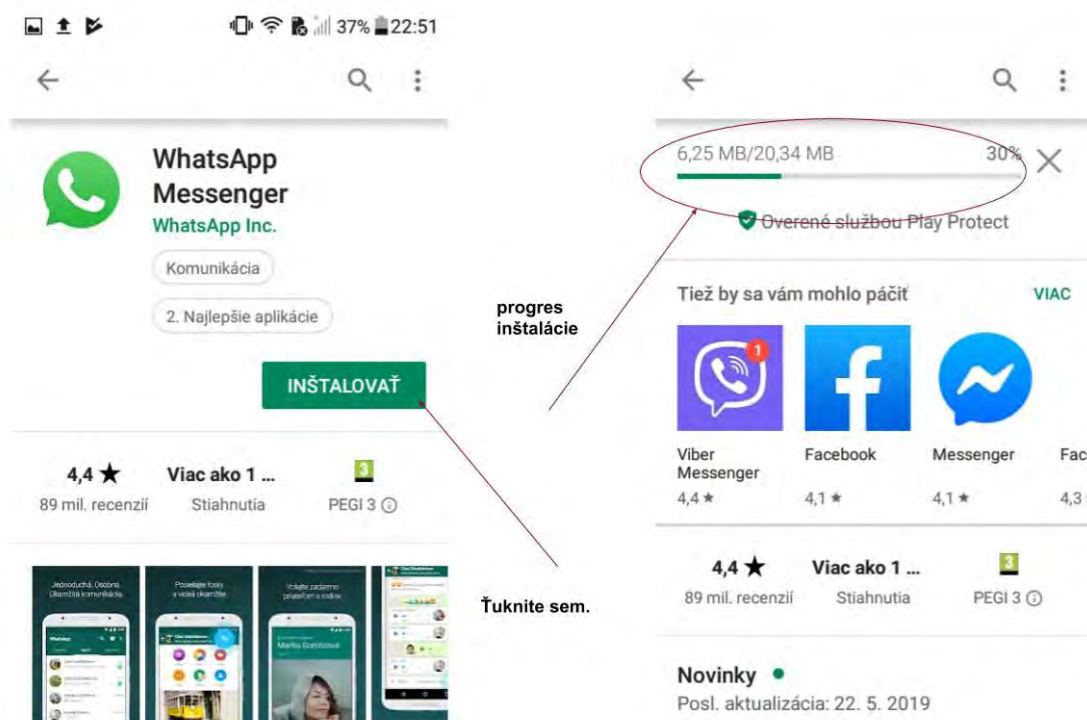
2. Na plochu, kde píše **Google Play**, napíšte názov aplikácie WhatsApp. Vyberte správnu aplikáciu.



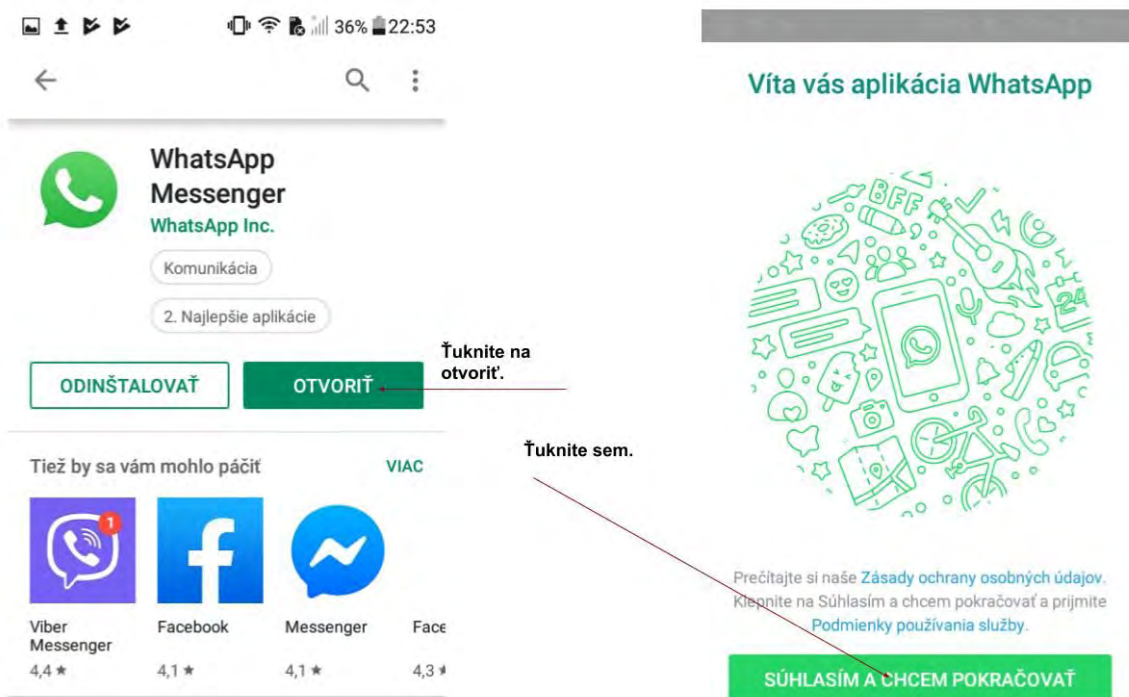
Napište sem.

Ťuknite sem.

3. Ťuknite na inštalovať. Na **zelenej čiare** môžete vidieť progres.



4. Kliknite na otvoriť. Po otvorení aplikácie sa vám zobrazí okno. Potvrdte **Zásady ochrany a Podmienky používania služby**.



5. Vyplňte svoje telefónne číslo, do sms by mal prísť **potvrdzujúci kód**, ktorý treba doplniť, keď si to aplikácia vypýta.

The image shows three screenshots of the WhatsApp registration interface in Slovak. The first screenshot, titled "Overte telefónne číslo", explains that WhatsApp will send an SMS and asks the user to select a country and enter their phone number. It includes a "Vyberte krajinu" dropdown, a text field for the number, and a numeric keypad. The second screenshot, titled "Vyberte krajinu", shows a list of countries with their respective flags and international dialing codes. The third screenshot, titled "Overiť +421 915 307 313", shows the verification step where the user is asked to enter a 6-digit code from the received SMS. It includes a text field for the code, a "Poslať znovu SMS" button, and a "Zavolajte mi" button.

Overte telefónne číslo

WhatsApp pošle SMS správu (operátor môže účtovať poplatky) na overenie vášho telefónneho čísla. Zadať kó krajinu a svoje telefónne číslo:

Vyberte krajinu

+ | telefónne číslo

ĎALEJ

Pre výber krajiny, ťuknite sem.

Sem zadajte telefónne číslo.

Vyberte krajinu

Krajina	Číslo
Slovensko	+421
Afganistan	+93
Alandy	+358
Albánsko	+355
Alžírsko	+213
Americká Samoa	+1

Overiť +421 915 307 313

Čaká sa na automatické rozpoznanie správy SMS zaslanej na číslo +421 915 307 313.

Nesprávne číslo?

Zadať 6-miestny kód

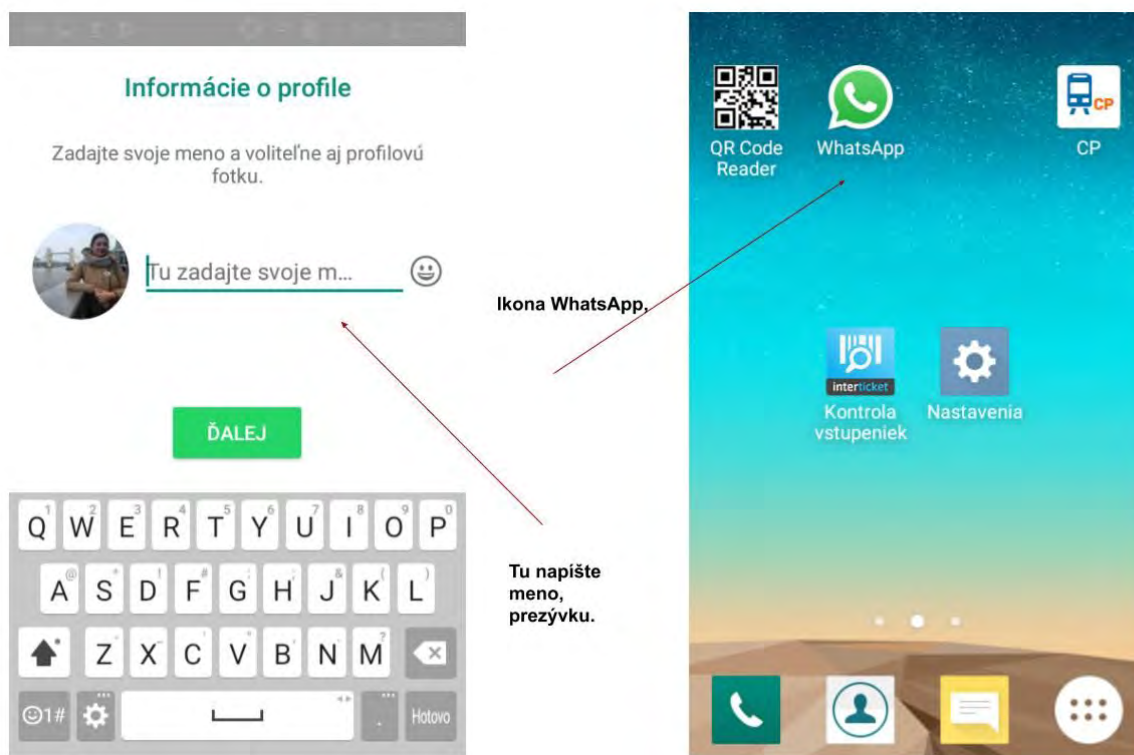
Sem zadajte kód z SMS.

Poslať znovu SMS 1:25

Zavolajte mi 0:59

1 2 3 4 5 6 7 8 9 * 0+ # Hotovo

6. Nastavte si svoje **meno**, **viditeľné** pre ostatných v zozname. Aplikáciu môžete vypnúť a ikonu nájdete **na ploche v menu**.

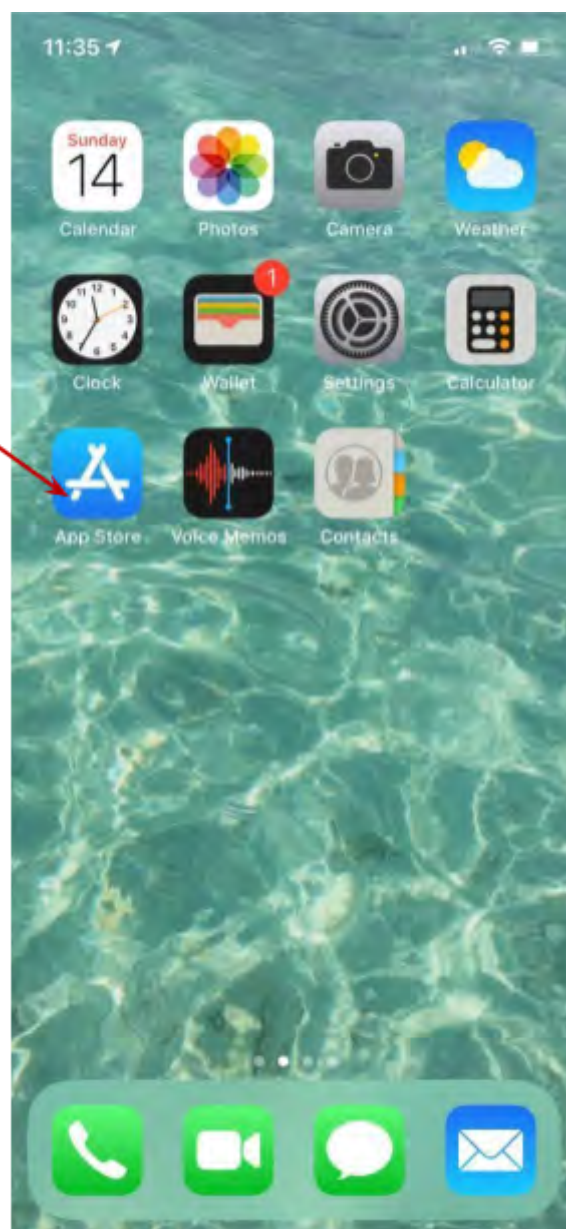


PRÍLOHA 4B (iOS)

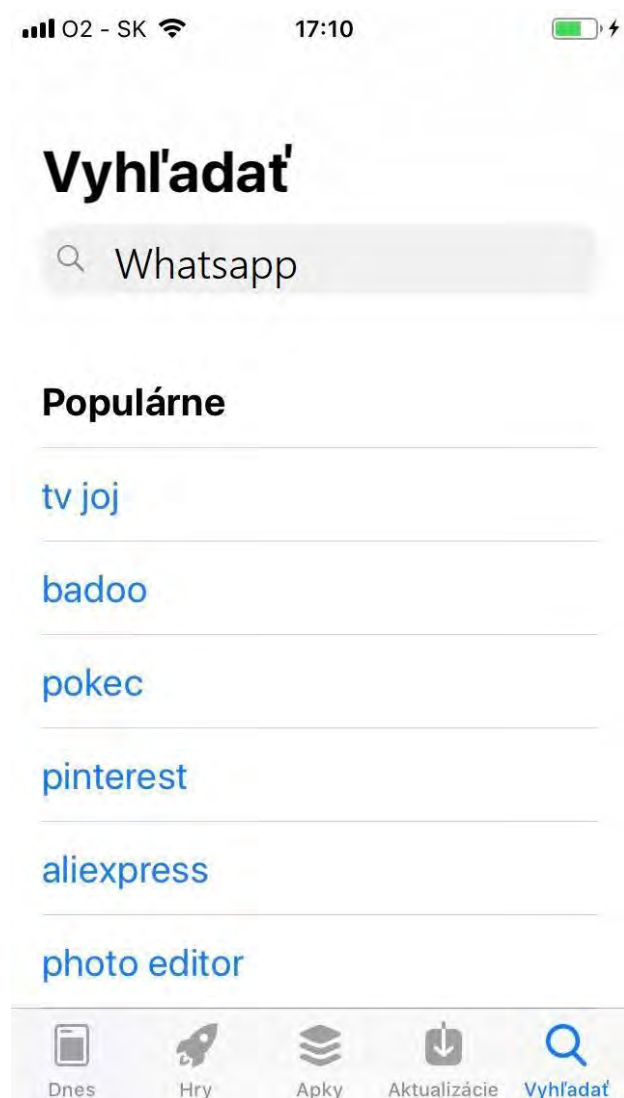
Inštrukcie na inštalovanie aplikácie WhatsApp.

1. Na mobilnom telefóne nájdite ikonu **App Store** a ťuknite na ňu.

Ťuknite sem



2. V App Store ťuknite na lupu vľavo dole a napíšte slovo **“WhatsApp.”** Vyberte “WhatsApp.”



3. Ťuknite na “**Získat**” alebo “modrý obláčik.”



Ťuknúť tu alebo na obláčik.

4. Aplikáciu po nainštalovaní **otvorte**.



**Keď krúžok celý zmodrie,
aplikácia je stiahnutá.
Ťuknite na otvoriť.**

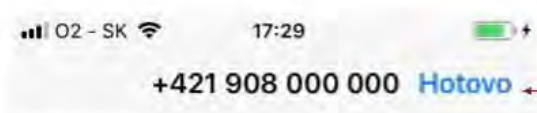
5. Potvrďte **Zásady ochrany a Podmienky používania služby**. Taktiež ťuknutím na OK potvrďte prístup ku kontaktom a hláseniam. Obe sú potrebné na normálne fungovanie aplikácie



Potvrďte OK, aby aplikácia dokázala načítať vaše kontakty v telefóne.

Taktiež kliknite na OK, keď sa vás aplikácia opýta na zasielanie hlásení. Tak vám budú chodiť správy.

6. Vyplňte svoje telefónne číslo, do sms by mal prísť **potvrdzujúci kód**, ktorý treba doplniť, keď si to aplikácia vypýta.



Potvrďte kód krajiny a zadajte svoje telefónne číslo.

Po vyplnení čísla ťuknite na Hotovo.

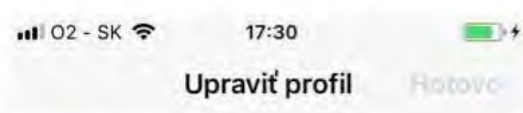


Ak sa chcete registrovať v službe WhatsApp, **musíte mať najmenej 16 rokov**. Zistite viac informácií o tom, ako WhatsApp spolupracuje so spoločnosťami Facebooku.

Vyplňte telefónne číslo bez prvej cifry. Je aj so slovenskou predvoľbou. Tá sa dá zmeniť po kliknutí na +421.



7. Nastavte si svoje **meno** a fotografiu.



Tu sa dá upraviť fotka, ktorá sa bude zobrazovať kontaktom.

Tu si vyplňte meno, ktoré chcete, aby sa zobrazovalo ostatným kontaktom.



8. Aplikáciu môžete vypnúť a ikonu nájdete na ploche v menu.



Ikona WhatsApp.

Príloha 5 Spojte názvy aplikácií s príslušnými ikonami.



Fotoaparát



Trip Advisor



Google Obchod



Google Mapy



Google Prekladač



QR Skanner



WhatsApp



Diktafón

Príloha 6 Na ktorú ikonu by ste klikli, ak by ste chceli stiahnuť novú aplikáciu?

f)



g)



h)



i)



j)



Príloha 7 Cvičenie na rozpoznanie mena jednotlivých aplikácií.

Ktorú z uvedených aplikácií treba použiť, ak chcem stiahnuť novú aplikáciu do mobilného telefónu?

f) Google Prekladač

g) Google Obchod

h) Google Mapy

i) Skener QR kódov

j) App Store

Lekcia č. 2: Skener QR kódov

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač, projektor.
- Príloha 1- inštrukcie na používanie aplikácie Skener QR kódov.
- Príloha 2 - sada QR kódov, ktoré ukrývajú informácie o histórii daného mesta či udalostiach v danom meste.
- Praktické využitie QR kódov v podobe konkrétnych predmetov označených kódmi poprípade táto prezentácia:
<https://goo.gl/1uLXhy>

Predmet výučby: QR kódy

Edukačné ciele

Hlavný cieľ: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Čítačka QR kódov

Špecifické ciele:

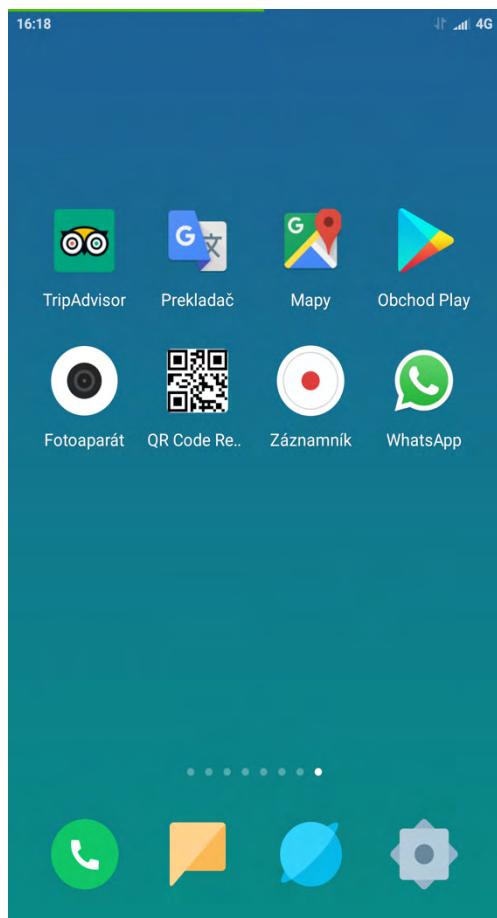
- Vedieť používať aplikáciu Skener QR kódov.

- Pochopiť potrebu používania aplikácie na skenovanie QR kódov počas bežného života.
- Byť schopný čítať informácie v QR kódoch, spolupracovať v skupine.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Čo sú QR kódy? Kde ich používame? V akých situáciách ich môžu účastníci použiť a použili ich niekedy? Lektor zosumarizuje poznatky, porozpráva základné informácie o QR kódoch a zvyklostiach pri používaní aplikácie.	Diskusia, multimedialná prezentácia	30 min.	Príloha 1
3. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Používanie aplikácie Čítačka QR kódov v praxi. Každý účastník skenuje QR kódy pripravené lektorom. Každý účastník odprezentuje čo najužitočnejšiu informáciu, ktorú na QR kóde našiel.	Praktické cvičenie	40 min.	Napr. noviny, knihy, obaly, webové stránky - QR kódy z prezentácie (je možné vytlačiť)
4. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností.	Účastníci sú rozdelení do troch tímov a skenujú pripravené QR kódy s linkami na obsah týkajúci sa mesta. Každý prezentuje krátky príbeh o objekte, ktorý skenoval.	Praktické cvičenie.	30 min.	Príloha 5 (Každý lektor musí pripraviť vlastný set QR kódov týkajúci sa mesta, v ktorom je kurz).
5. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 1 (inštalácia Endomondo). Karty sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas,

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Skener QR kódov



Skener QR kódov funguje tak, že po oskenovaní prinesie používateľa priamo na danú webovú stránku. Takto je možné dostať sa veľmi rýchlo k informáciám o produktoch, filmoch, k článkom a podobne.

1. Kliknite na ikonu QR CODE.

2. Rámček namierte na QR kód a počkajte.
3. Aplikácia dekóduje odkaz a po odkliknutí príslušného tlačidla presmeruje na webovú stránku, kde nájdete potrebné informácie.

Toto je nevyžiadaná reklama, neklikajte na ňu. Ak na ňu kliknete, vrátte sa späť. Veľa aplikácií, ktoré nie sú spoplatnené, žijú z reklamy a z počtov zobrazení.



Príloha 2 Sada QR kódov, ktoré ukrývajú informácie o histórii daného mesta či udalostiach v danom meste

1



2



3



4



5



6



7



Lekcia č. 3: Fotoaparát

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač, projektor.
- Príloha 1 - sada QR kódov.
- Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Fotoaparát.
- Prílohy 3 (Android) - inštrukcie popisujúce zaslanie fotografie cez textovú správu.
- Fotky pripravené lektormi. Ideálne staršie aj novšie snímky.

Predmet výučby: Fotografia

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní fotoaparátu v smartfóne

Špecifické ciele:

- Naučiť sa zaostrovať a používať blesk na smartfóne.
- Pochopiť, ako sa robí selfie a tiež porozumieť sociálnej komunikácii prostredníctvom selfie.

- Byť schopný/a porozumieť socio-kultúrnym zmenám na základe fotografií. Vedieť fotografovať selfie, panorámy.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Rodinné fotky - včera a dnes. Účastníci popíšu rozdiely medzi fotkami rodiny v súčasnosti a v minulosti. Autor fotografie - technika, pozadie, okolnosti fotenia, spracovanie fotografie. Charaktery vo fotografii - emócie, vzťahy. Lektor zosumarizuje, na akej úrovni účastníci fotia smartfónom.	Diskusia, multimediálna prezentácia	30 min.	Príloha 4, fotografie pripravené lektormi. Prezentácia o technike fotografovania.
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Každý zo študentov za pomoci čítačky QR kódov popíše fotografiu, ku ktorej sa dostali po načítaní QR kódu.	Praktické cvičenie	40 min.	Príloha 3
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Účastníci sa odfotia v štýle selfie, potom sa snažia v miestnosti odfotiť rôzne objekty, ktoré pripomínajú písmená z ich krstného mena. Písmená fotografujú viacerými spôsobmi (detail, celok, polodetail). Najzaujímavejšie písmeno pošlú seniori lektorovi cez MMS .	Praktické cvičenie	40 min.	Prílohy 5A a 5B.
5. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností.	Účastníci odprezentujú, čo nafotili.	Prezentácia, diskusia	10 min.	

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 2 (prečítanie QR kódu). Kartičky sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

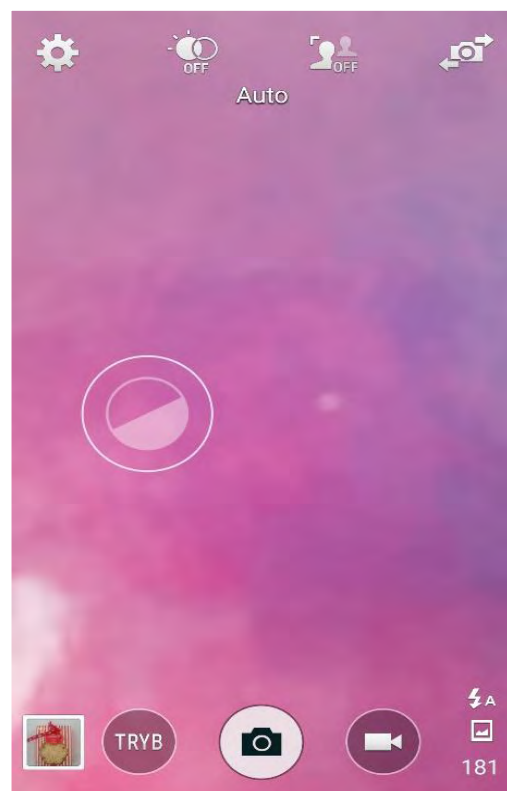
Príloha 1 Sada QR kódov



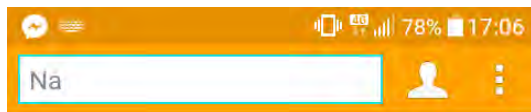
Príloha 2 Inštrukcie na používanie aplikácie Fotoaparát

1. Nájdite a kliknite na ikonu fotoaparátu vo vašom smartfóne.
2. Zaostríte ťuknutím na displej na tom mieste, kde sa nachádza predmet, na ktorý chcete zaostriť.
3. Selfie (foto vás) sa robí predným fotoaparátom. Fotí sa tlačidlom na hlasitosť alebo zamknutie telefónu.

Ikona s 2 šípkami slúži na zmenu fotoaparátu na predný.



Príloha 3 Inštrukcie, ako odoslať fotku cez MMS.

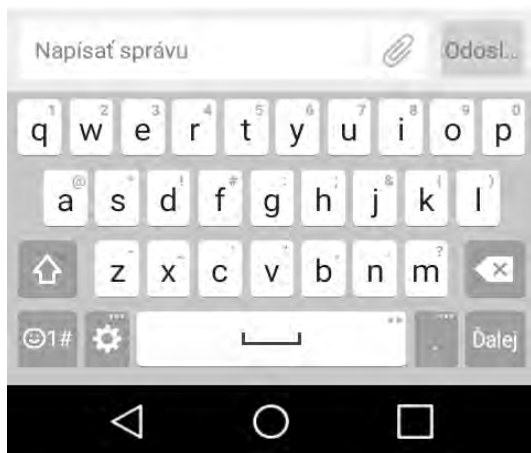


Po otvorení SMS aplikácie klikneme na novú SMS a zobrazí sa nám klasické SMS pole.

Vyplníme adresáta.

Vyplníme text, ktorý chceme k obrázku poslať.

Klikneme na ikonu spinky alebo takú, ktorá evokuje pridanie súboru.

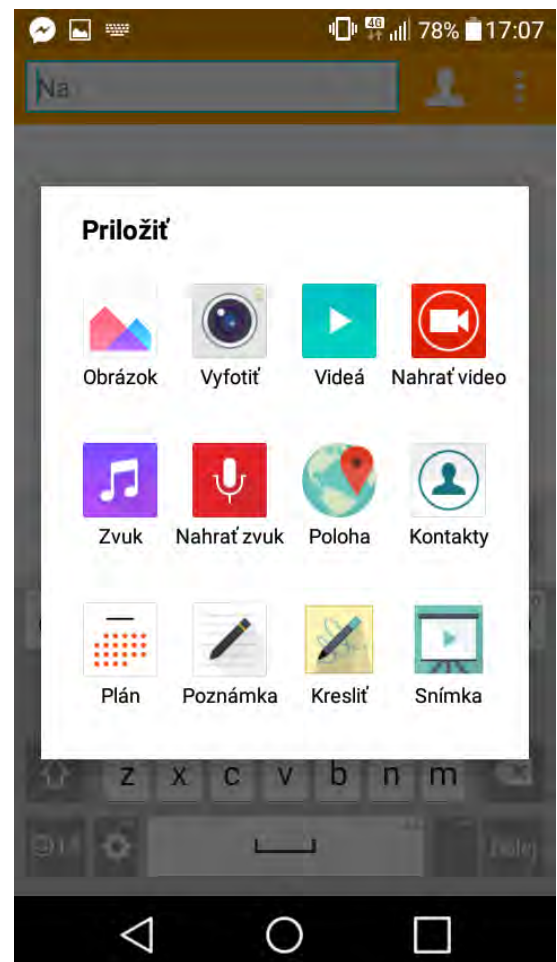


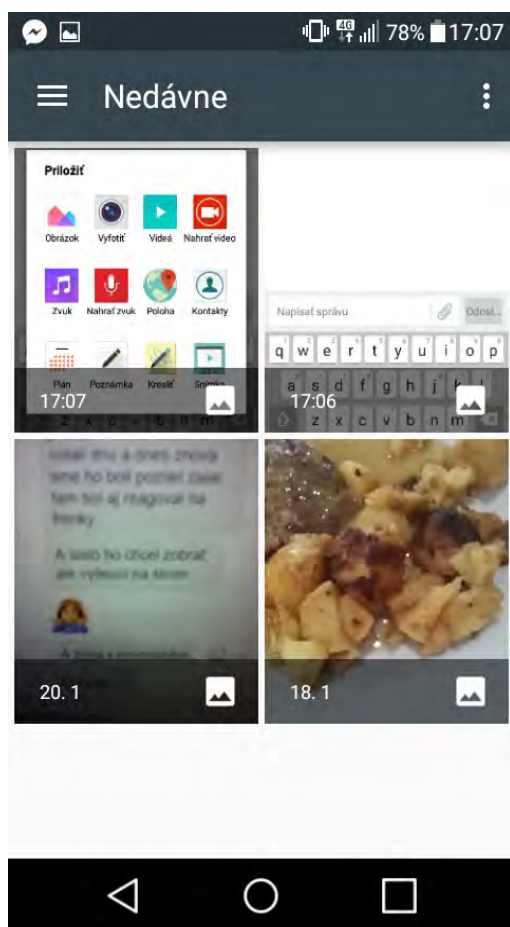
Otvorí sa nám menu, v ktorom je možné vybrať si, aký druh multimédia chceme poslať.

Ak chceme poslať snímku, ktorú sme už nafotili, klikneme na obrázok. Fotku môžeme nasnímať aj priamo v tejto aplikácii, klikneme na vyfotiť.

Podobne fungujú aj ostatné médiá (video, zvuk).

Možnosti sa odlišujú od telefónu.

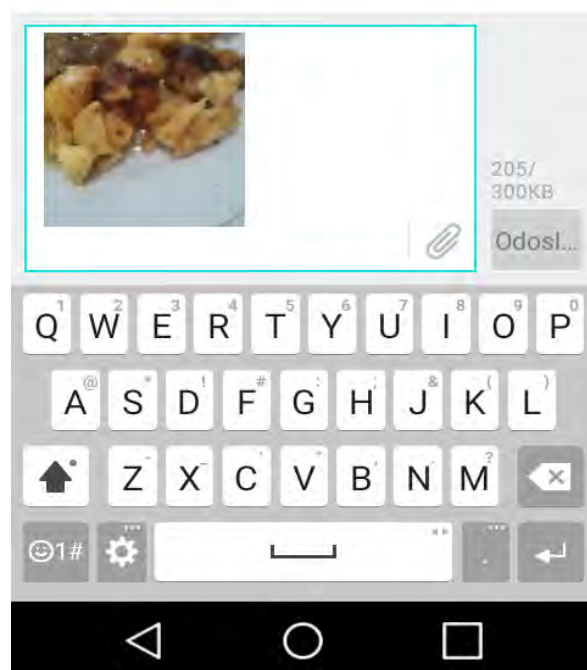




Následne už iba stlačíme odoslať.



Po kliknutí na "obrázok" sa nám objaví menu s archívom našich fotiek. Vyberieme tú, ktorú chceme poslať.



Lekcia č. 4: Diktafón a kamera

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet.
- Počítač a projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Kamera.
- Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón.
- Nepovinné: kábel na prepojenie telefónu a počítača.

Predmet výučby: audio a video

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri fotografovaní, kamerovaní a nahrávaní zvukov smartfónom

Špecifické ciele:

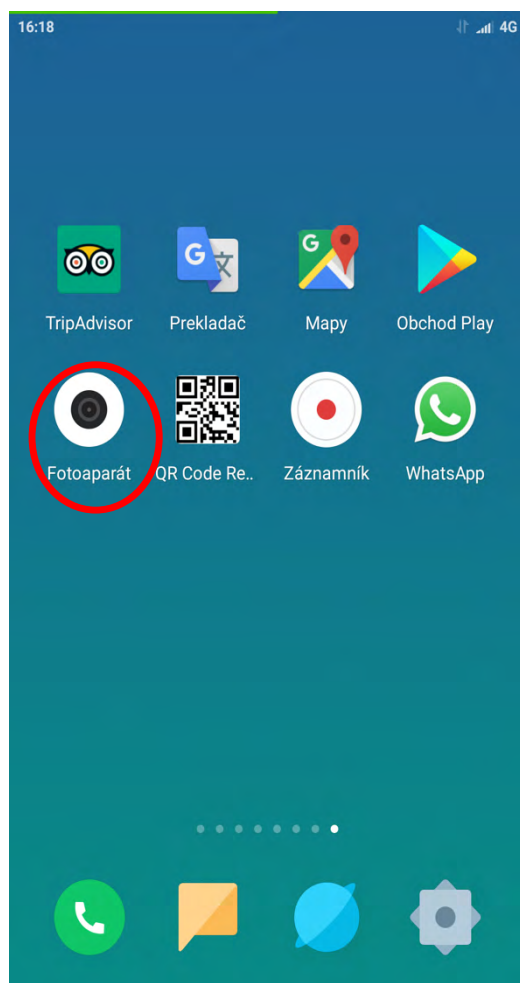
- Naučiť sa, kde nájsť v telefóne fotoaparát a kameru.

- Naučiť sa, kde nájsť v smartfóne diktafón.
- Naučiť sa nakrúcať a fotografovať pomocou smartfónu.
- Naučiť sa pomocou smartfónu nahrávať zvuky.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu. Lektor porozpráva o nahrávaní zvukov a videí.	Diskusia, multimediálna prezentácia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu - video.	Lektor ukáže, kde sa nachádza a ako vyzerá ikona fotoaparátu a ako sa dá dostať ku kamere. Lektor vysvetlí, ako funguje prechod z fotoaparátu na video mód a ako sa kameruje pomocou mobilu. Všetci účastníci opakujú všetko, čo robí lektor.	Diskusia, multimediálna prezentácia	20 min.	Príloha 1
3. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Študenti v dvojiciach na základe poznatkov z výkladu plnia nasledujúce úlohy: <ul style="list-style-type: none"> - nahrajú tri krátke videá - nájdú videá v galérii - prehrajú videá 	Praktické cvičenie, práca v dvojiciach	20 min	Príloha 1
4. Predstavenie témy obsahu workshopu - diktafón.	Lektor ukáže, kde sa nachádza a ako vyzerá ikona diktafónu a ako sa zapína. Lektor vysvetlí, ako funguje nahrávanie. Všetci účastníci opakujú všetko, čo robí lektor.	Diskusia, multimediálna prezentácia	20 min	Príloha 2
5. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich	Študenti v dvojiciach na základe poznatkov z výkladu plnia nasledujúce úlohy: <ul style="list-style-type: none"> - nahrajú tri krátke zvukové nahrávky (15s) 	Praktické cvičenie, práca v dvojiciach	20 min.	Príloha 2

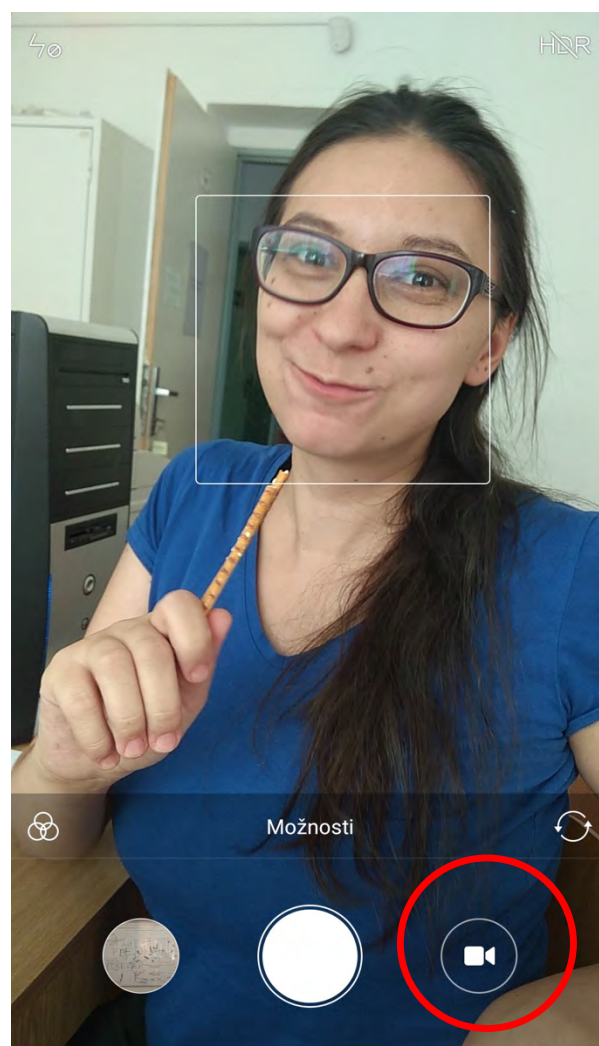
Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
použitia v rôznych situáciách.	<ul style="list-style-type: none"> - nájdu nahrávky v telefóne - nahrávky is prehrajú 			
6. Overovanie nových vedomostí a schopností.	Lektor rozdelí skupinu na dva tímy. Tím A nakrúti video - adaptáciu rozprávky obľúbeného dialógu z filmu (do 5 minút). Tím B nahrá dej rozprávky Snehulienka na diktafón. Na konci tímy odprezentujú prácu prostredníctvom projektora.	Dráma	20 min.	Inštrukcie na používanie diktafónu. Inštrukcie na používanie diktafónu.
7. Sumár a ukončenie hodiny.	Každý študent povie, čo bolo na workshope dobré a čo sa mu páčilo/nepáčilo.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 3 (selfie). Karty sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 - Inštrukcie na používanie aplikácie Kamera



Videozáznam sa na mobilnom telefóne vytvára pomocou rovnakej aplikácie ako fotografie.

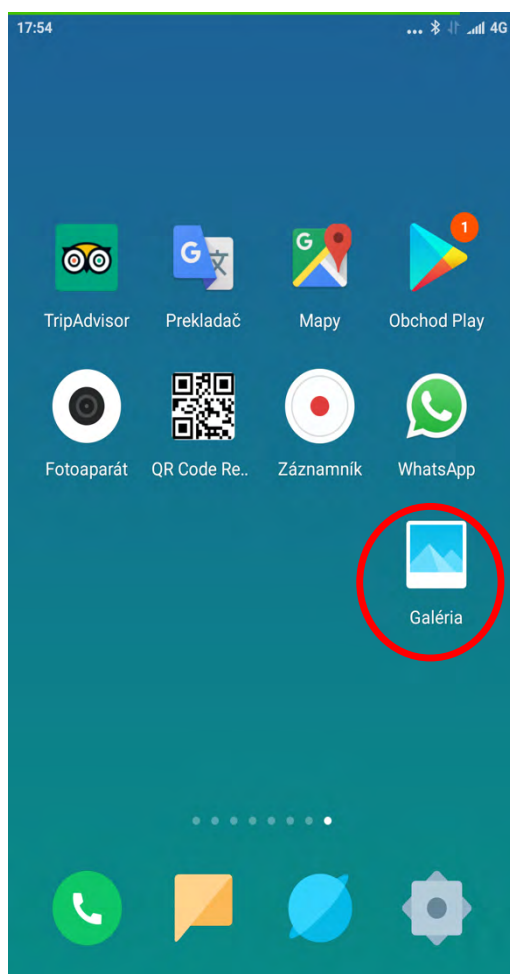
Po spustení aplikácie je potrebné prepnúť fotoaparát do funkcie videa kliknutím na ikonu kamery.



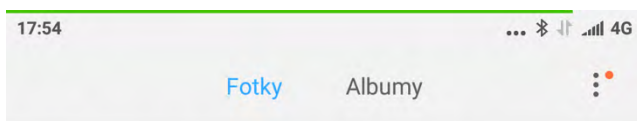


Nahrávanie videa sa spustí stlačením červeného tlačidla a jeho opätovným stlačením sa ukončí.

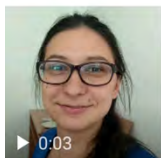
Počas nahrávania sa zobrazí uplynulý čas nahrávky. Záznam je možné kedykoľvek prerušiť a pokračovať v ňom kliknutím na ikonu symbol (II).



Vytvorené záznamy sa ukladajú do galérie.



Dnes | Slovensko, Trnavský kraj, Trnava, Skladová2D



Včera | Slovensko, Trnavský kraj, Trnava, Skladová4



23 Máj | Slovakia, Bratislavský kraj, Bratislava I, Bratislava-Náme...

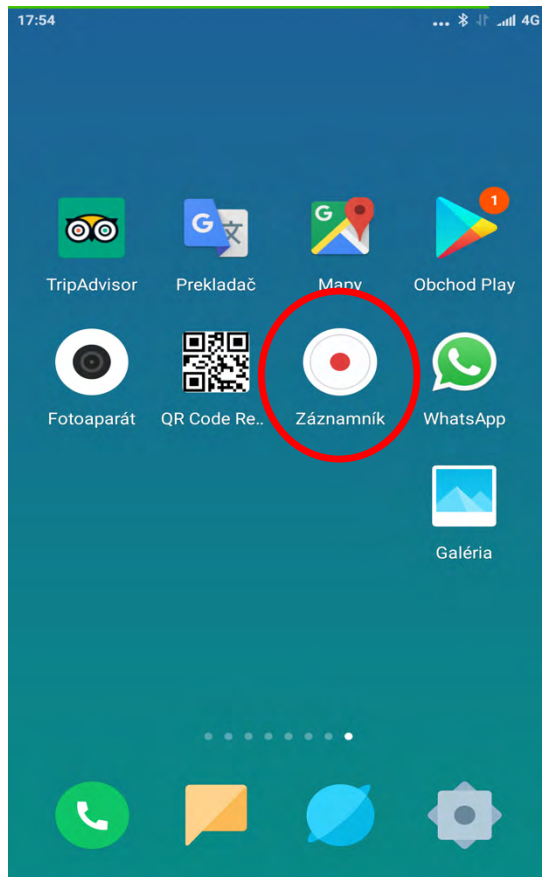


22 Máj | Slovakia, Trnavský kraj, Trnava, Skladová4

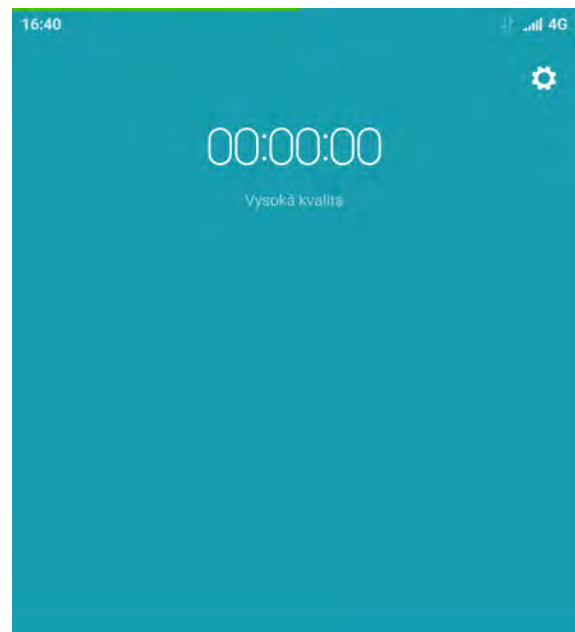


Tu je možné ich prehľadávať podľa dátumu a po kliknutí na náhľad sa otvoria a prehrajú.

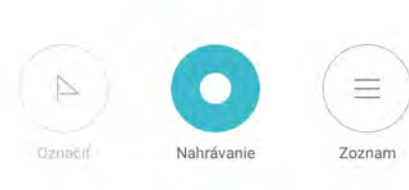
Príloha 2 - inštrukcie na používanie aplikácie Diktafón

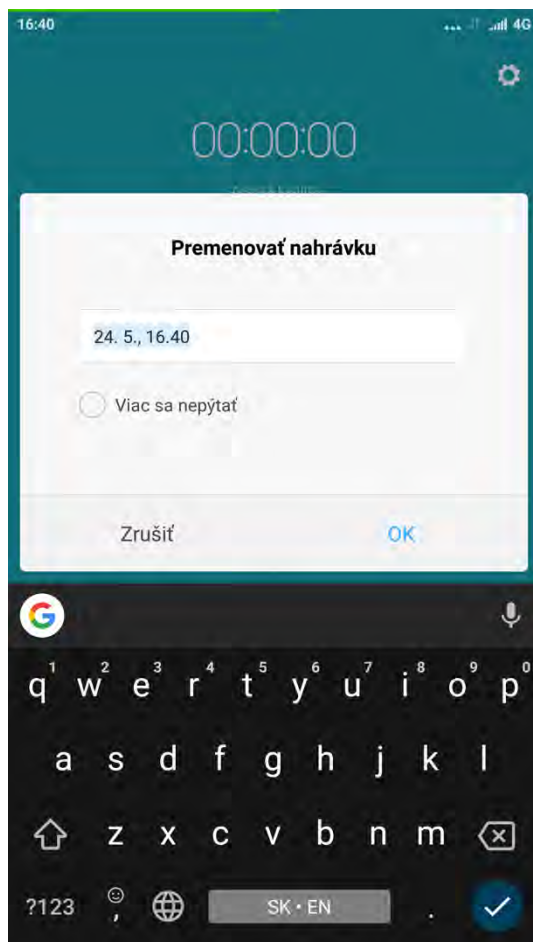


Nahrávanie zvukov sa na mobilnom telefóne vykonáva cez aplikáciu diktafón (záznamník).



Pre začatie nahrávania stačí stlačiť tlačidlo nahrávania (v niektorých telefónoch má ikonu mikrofónu).
Následne sa začne počítat dĺžka záznamu, ktorý sa ukončí opätovným stlačením tlačidla nahrávania.





Po skončení nahrávania sa diktafón spýta na názov nahrávky. Prehrať uložené záznamy je možné kliknutím na tlačidlo (niekde záložku) zoznam.

V zozname je možné prehrať, vymazať alebo premenovať ktorúkoľvek nahrávku tak, že stlačíte a podržíte jej názov po dobu 3 sekúnd.

Lekcia č. 5: WhatsApp

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač a projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp.

Predmet výučby: WhatsApp

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie WhatsApp

Špecifické ciele:

- Spoznanie ikony WhatsApp, nájdenie a otvorenie aplikácie.
- Vedieť, kde sa aplikácia nachádza a ako sa otvára.
- Pochopenie, v akých situáciách je aplikácia užitočná.
- Schopnosť kontaktovať priateľov a rodinu nielen pomocou funkcie hovoru, ale aj inými funkciami.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	5 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Lektor vysvetlí hlavné funkcie aplikácie WhatsApp. 1. Ikona WhatsApp - kde sa v telefóne nachádza a ako sa otvára. 2. Vysvetlenie jednotlivých funkcií: a. pridanie kontaktu b. posielanie správ c. četovanie d. posielanie príloh e. telefonovanie a videohovor.	Diskusia, multimedialna prezentácia	40 min.	Príloha 4
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Študenti v dvojiciach používajú aplikáciu a skúšajú: 1. ako otvoriť aplikáciu, 2. spoznávajú funkcie a menu 3. snažia sa pridať nový kontakt 4. snažia sa odoslať správu s prílohami, 5. telefonovať (bez videa) aj s videom.	Praktické cvičenie	40 min.	Príloha 4
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Študenti v dvojiciach plnia nasledovné úlohy: 1. telefonujú si navzájom, 2. posielajú si správy, 3. telefonujú si aj s použitím videohovoru, 4. posielajú si prílohy (video).	Praktické cvičenie	40 min.	

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
5. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností.	Účastníci ukážu lektorom v histórii správ, čo všetko stihli urobiť.	Diskusia	10 min.	Inštrukcie na používanie aplikácie.
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 4 (krátka zvuková nahrávka reklamy na Klub seniorov). Kartičky sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie WhatsApp



1. Nájdite ikonu WhatsApp vo vašom telefóne.

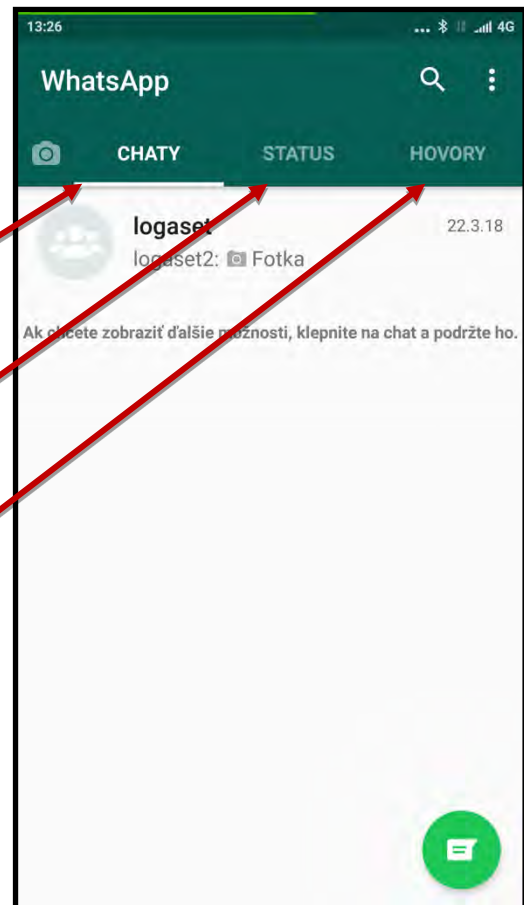
Ikona WhatsApp

2. Základné funkcie.

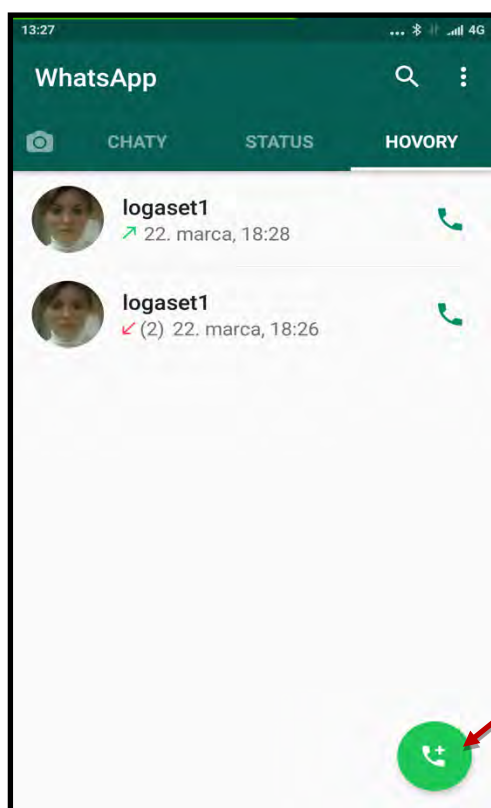
Chat - tu môžete niekomu napísať.

Status - sem môžete pridať fotky či myšlienky, ktoré uvidia všetky kontakty.

Kontakty - vyberte, ak chcete niekomu zatelefonovať.

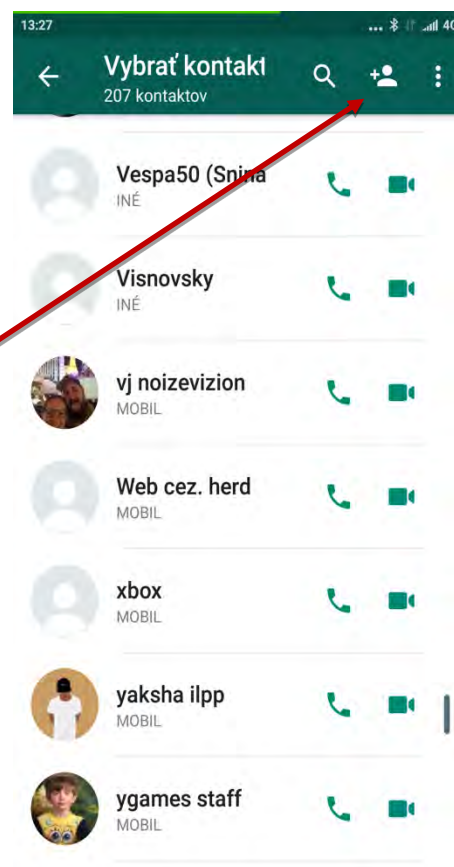


3. Pridanie nového kontaktu.



Prosím, kliknite sem.

4. Mal by sa otvoriť zoznam kontaktov. Kliknite na ikonu na pridanie nového kontaktu.



Kliknite sem, aby ste
pridali nový kontakt.

5. Najprv napíšte meno kontaktu, potom číslo. Potvrďte ikonkou fajky vpravo hore.



Po vyplnení čísla a meno uložte nový kontakt.

Napíšte meno kontaktu.

Pridajte telefónne číslo.

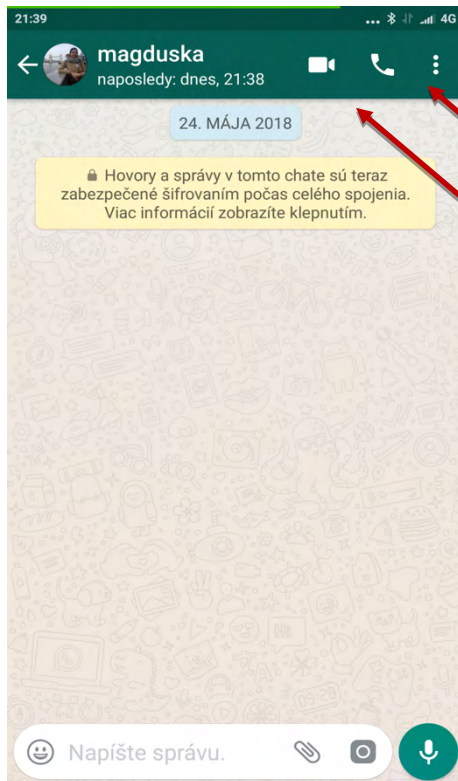
6. Ako poslať správu pomocou možnosti chat? Kliknite na ikonu Chaty a nájdite osobu, ktorej chcete poslať správu. Lupa pomôže nájsť osobu rýchlejšie.

Kliknite sem, ak chcete nájsť kontakt.

Môžete vybrať osobu zo zoznamu a kliknúť na jej meno. Okno na čat by sa malo otvoriť.



7. Ako četovať, keď sa otvorí četovacie okno?



Obyčajný hovor

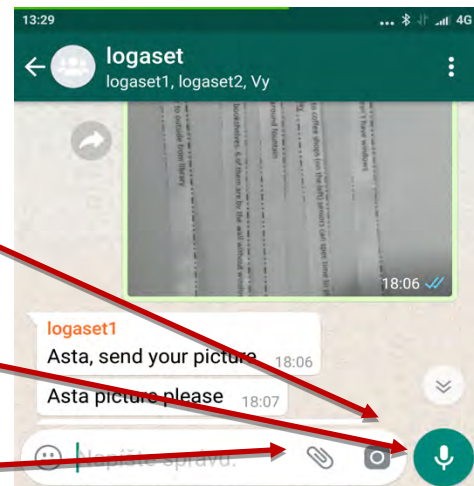
Videohovor

8. Posielanie príloh (fotky, videá, zvuky). Vyberte zdroj obrázkov /fotiek/ videí. Ak pridávate video alebo fotku z galérie, mala by sa otvoriť galéria. Vyberte správny súbor na zaslanie a kliknite na poslať.

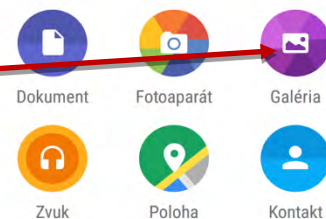
Ak chcete odfoťiť obrázok alebo nahráť video, kliknite sem.

Ak chcete nahráť zvuk, kliknite sem.

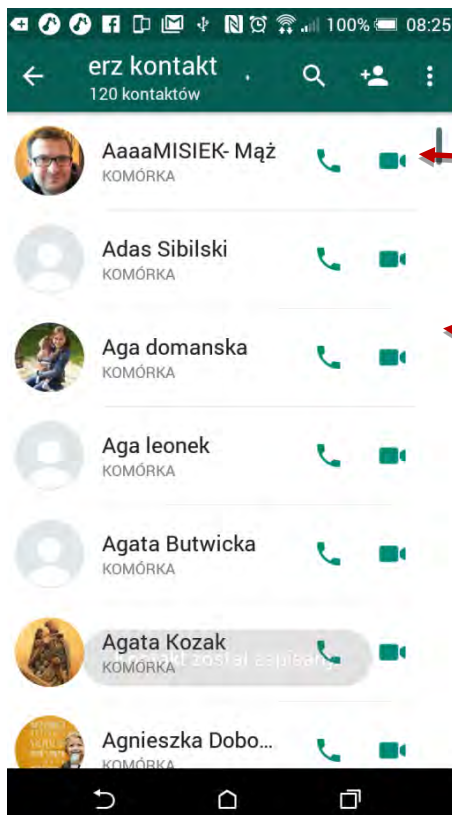
Ak chcete poslať fotku, video či zvukovú nahrávku, kliknite sem.



Ak chcete pridať fotky, videá, nahrávky, ktoré už máte v telefóne, kliknite sem



9. Ako telefonovať ? Kliknite na kontakty a vyberte na správnu osobu zo zoznamu alebo za pomoci lupy.



Kliknite sem, ak chcete niekomu volať bez videa. (Možnosť A)

Kliknite sem, ak chcete videohovor.

10. Možnosť A - telefonovanie.

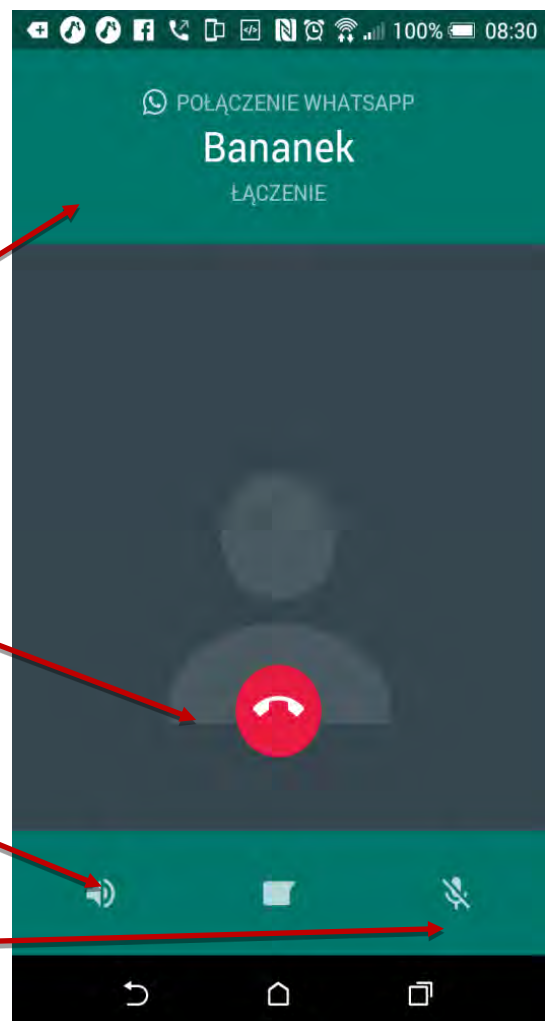
Takto to vyzerá, ak niekomu voláte.

Meno kontaktu

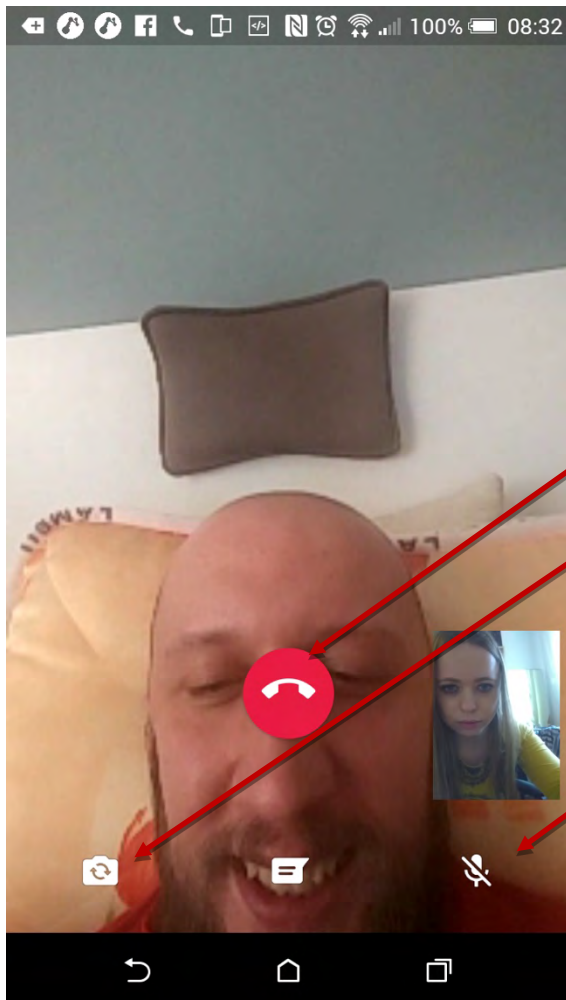
Tlačidlo na ukončenie hovoru.

Kliknite, ak chcete zapnúť reproduktor.

Kliknite, ak chcete hovor stíšiť - vypnúť mikrofón.



11. Možnosť B - videohovor.



Takto to vyzerá, ak niekomu telefonujete aj so zapnutou kamerou.

Kliknite sem, ak chcete ukončiť hovor.

Kliknite sem, ak chcete vymeniť kameru na prednú a

Kliknite sem, ak chcete stíšiť mikrofón.

Lekcia č. 6: Google Mapy

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač, projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Google Mapy.
- papier na tvorbu myšlienkových máp, zvýrazňovače.
- adresy cvičných lokalizácií.

Predmet výučby: Navigácia 1

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Google Mapy

Špecifické ciele:

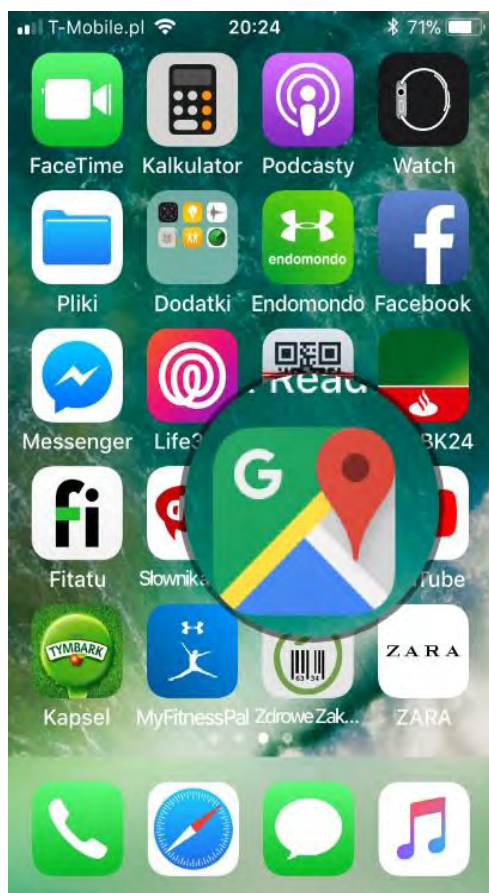
- Spoznať rozdiely medzi používaním klasickej tlačenej mapy a navigáciou Google Mapy.
- Pochopenie, že aplikácia je užitočná a potrebná v každodennom živote.
- Naučiť sa čítať informácie na Google Mapách a spolupracovať v skupine.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Ako sa dostať na nové miesto? Aké kroky treba podniknúť, aby sme sa dostali na plánované miesto? Lektor zosumarizuje diskusiu a prezentuje inštrukcie na používanie Google Máp. Spolu s účastníkmi pripraví myšlienkovú mapu: Aké kroky treba podniknúť, aby sme sa dostali na plánované miesto s navigáciou Google Mapy?	Diskusia, multimediálna prezentácia, myšlienkové mapy	20 min.	Lektor moderuje diskusiu, v ktorej by študenti mali zhrnúť všetky kroky, na základe ktorých sa dostanú na určené miesto. Napr. mestské mapy, MHD a pod. Ide o cudzie mesto.
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Každý študent musí zistiť cyklotrasu z miesta, kde sa odohráva workshop na miesto, kam určí lektor a to za pomoci Google Máp.	Praktické cvičenie, simulácia	40 min	Každý účastník dostane inštrukcie s lokalizáciou, ktoré pripravil lektor.
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Skupinová práca (účastníci sú rozdelení na 4 skupiny): pripraviť 2 kilometre dlhú pešiu trasu používajúc Google Mapy z miesta, kde je organizovaná lekcia.	Praktické cvičenie, simulácia	20 min.	
5. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností úrovne.	Účastníci ukážu ostatným študentom a lektorom pripravenú trasu.	Prezentácia	20 min.	
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 5 (zaslanie fotografie prostredníctvom Whats App). Kartačky sú rozložené dole hlavou,

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Google Máp

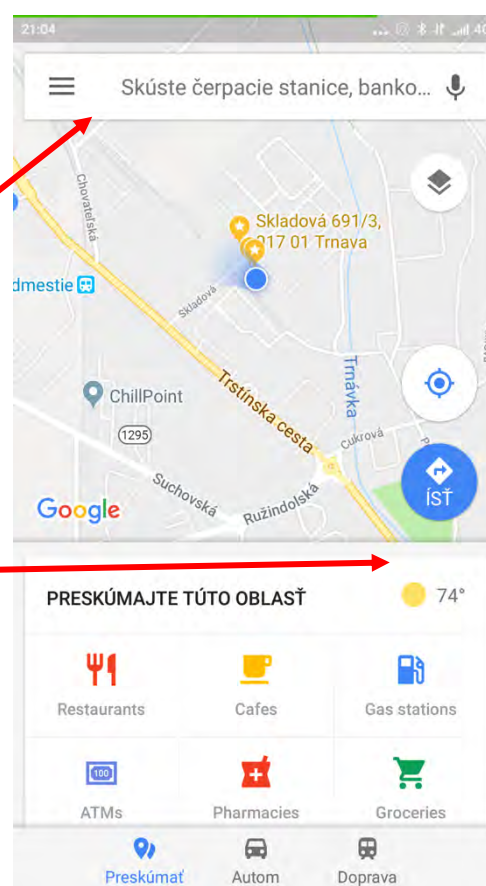
1. Nájdite v telefóne ikonu Google Máp a kliknite na ňu.



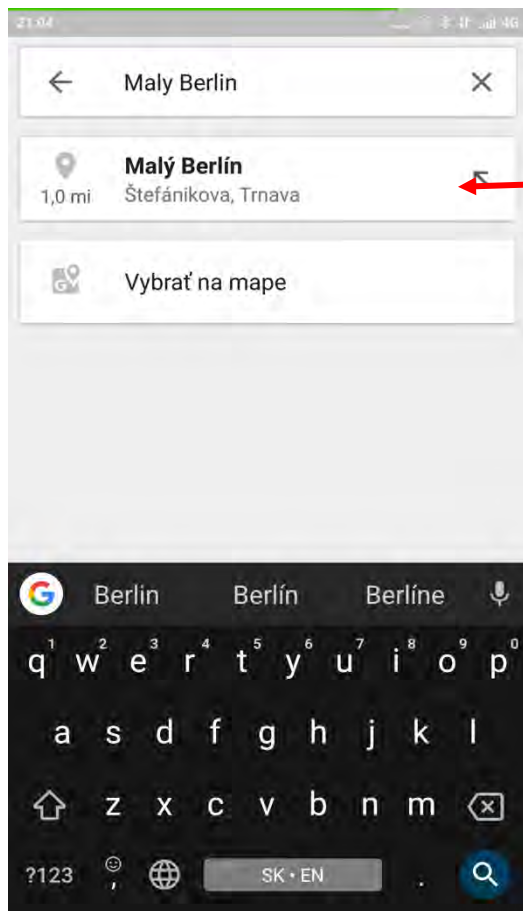
2. Otvorí sa aplikácia.

Sem zadajte
cieľovú adresu.

Po kliknutí sa
zobrazí vaša

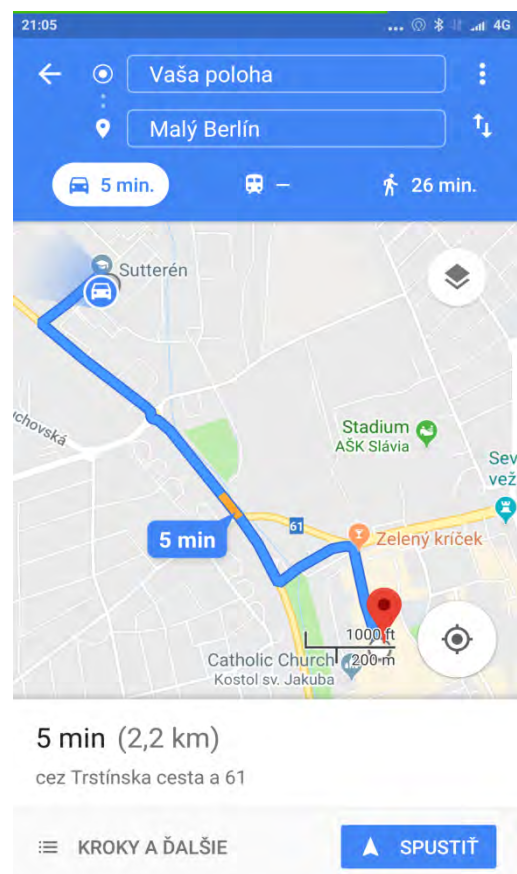


3. Adresa sa zvykne doplniť automaticky.



Potvrdiť adresu.

4. Zobrazí sa trasa. Treba vybrať spôsob (pešo/autom) a kliknúť na SPUSTIŤ a nasledovať inštrukcie.



Lekcia č. 7: CP.SK

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač a projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie CP.SK.
- Papier na tvorbu myšlienkových máp, pero.
- Príloha 2 - tabuľka na zapisovanie trasy.
- Cvičné trasy.

Predmet hry: Navigácia 2

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie CP.sk

Špecifické ciele:

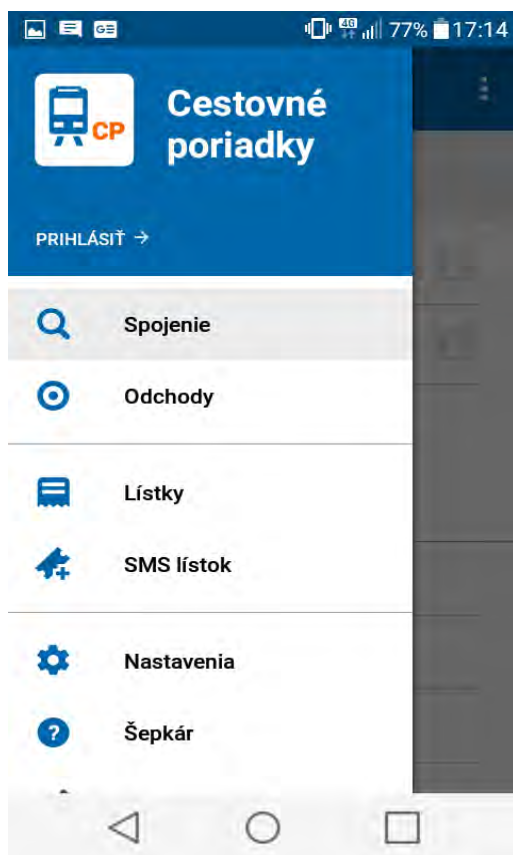
- Naučiť sa vyhľadávať cestovné spojenie vlakmi pomocou aplikácie.
- Naučiť sa cestovať MHD pomocou aplikácie CP.sk.

- Využívať aplikáciu CP.sk na cestovanie autobusmi.
- Pochopiť opodstatnenie jej používania v porovnaní s analógovými cestovnými poriadkami.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	-----
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Ako sa dostať na nové miesto? Aké kroky treba podniknúť, aby sme sa dostali na plánované miesto prostriedkami verejnej dopravy? Lektor zosumarizuje diskusiu a prezentuje inštrukcie na používanie CP.sk. Spolu s účastníkmi pripraví myšlienkovú mapu: Aké kroky podnikneme, aby sme sa dostali na plánované miesto s aplikáciou CP.sk?	Diskusia, multimediálna prezentácia, myšlienkové mapy	20 min.	Lektor moderuje diskusiu, v ktorej by študenti mali vymenovať kroky, na základe ktorých sa dostanú na určené miesto. Napr. mestské mapy, MHD a pod. Ide o cudzie mesto. Príloha 1
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Každý účastník musí zistiť možnosti spojenia zo stanice k nemu domov pomocou CP.sk.	Praktické cvičenie, simulácia	40 min.	Príloha 1 Každý účastník dostane lokalizácie.
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Skupinová práca (účastníci sú rozdelení do 4 skupín): pripraviť a naplánovať lektorom určené trasy v určitých časoch.	Praktické cvičenie. simulácia	20 min.	Príloha 1 Lektor si musí pripraviť trasy.
5. Overovanie nadobudnutých zručností a ich úrovne.	Účastníci ukážu ostatným študentom a lektorom pripravenú trasu.	Prezentácia	20 min.	Kontrolná úloha (nájsť pešiu trasu z miesta kurzu do nákupného centra cez Google Mapy). Kartičky sú

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie CP.SK



Hlavné menu aplikácie je možné otvoriť kliknutím na ikonu ≡ vľavo hore.

Pre vyhľadanie spojenia je potrebné zvoliť v menu položku "Spojenie"

Pre vyhľadanie spojenia je potrebné určiť:

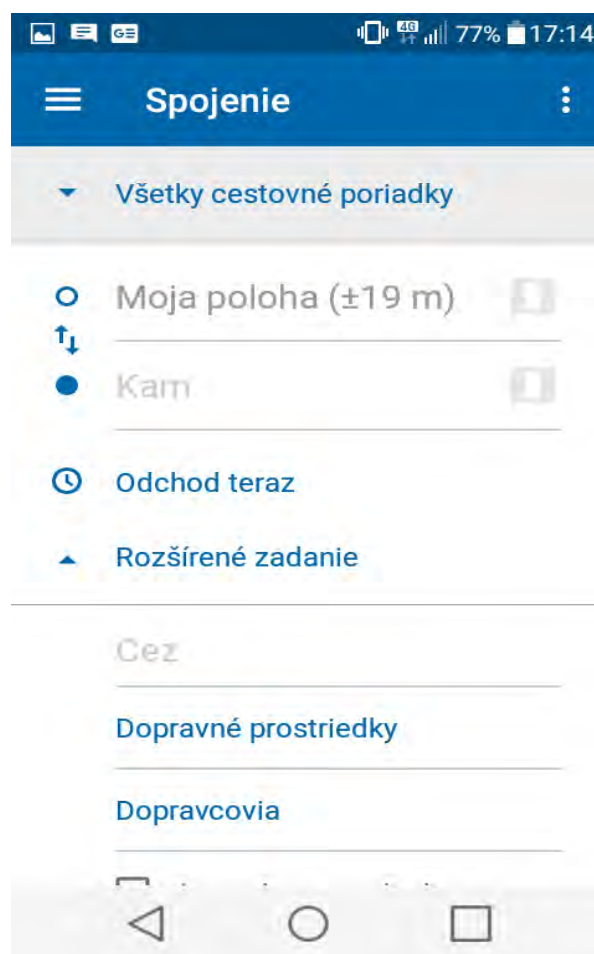
Spôsob dopravy (vlak, autobus, mhd, alebo ich kombinácie)

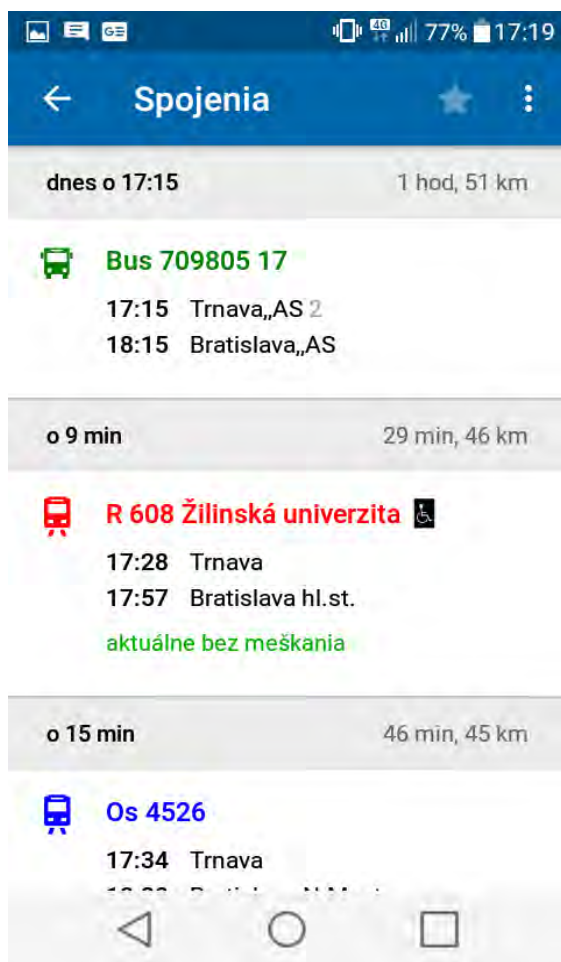
Východiskový bod

Cieľový bod

Čas odchodu

Výber údajov sa potvrdzuje stlačením ikony lupy vpravo dole.

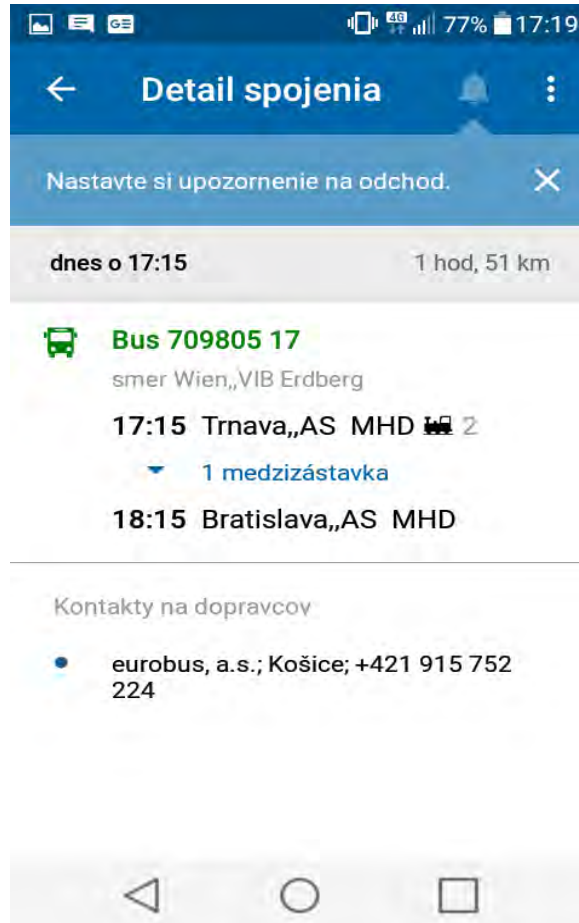




Aplikácia následne vypíše všetky možné spôsoby prepravy v chronologickom poradí.

Po kliknutí na vybraný spoj sa zobrazí stránka s detailmi spoja, ktorá obsahuje aj informácie o prípadnom meškaní.

Aplikácia tiež umožňuje nastaviť si upozornenie na čas odchodu spoja a v niektorých prípadoch aj zakúpenie lístka.



Príloha 2 Tabuľka na zapisovanie trasy

Miesto	Čas odchodu / príchodu	Typ spoja	MHD: odchod/príchod	Poznámky

Lekcia č. 8: Google Prekladač

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač a projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač.
- Príloha 2 - karty s úlohami.
- Príloha 3 - tabuľka na zapisovanie prekladov.

Predmet výučby: Google Prekladač

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Google Prekladač

Špecifické ciele:

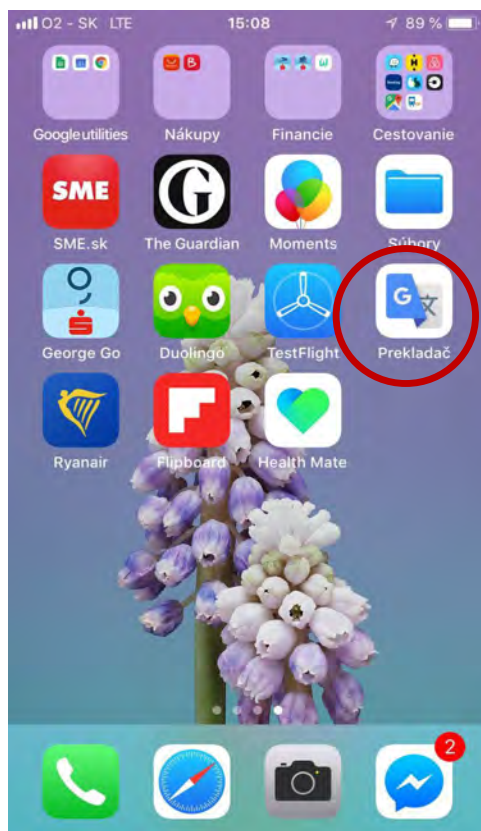
- Schopnosť rozoznať ikonu Google Prekladača, nájsť ju a otvoriť.
- Pochopenie, v akých situáciách sa dá aplikácia použiť.
- Schopnosť použiť aplikáciu v rôznych situáciách v plnej funkcionalite z čoho vyplýva porozumenie cudzím jazykom.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu.	Lektor vysvetlí základné funkcie Google Prekladača: 1. možnosť prekladať s použitím klávesnice 2. možnosť prekladať s pomocou kamery 3. možnosť prekladať vety a slová verbálne 4. možnosť prekladať písomne bez klávesnice	Diskusia, multimediálna prezentácia	30 min.	Príloha 1
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Každý študent použije aplikáciu na preklad za pomoci nasledovných funkcií: 1. klávesnicu 2. fotoaparát 3. mikrofón 4. písanie na obrazovke	Praktické cvičenie	40 min.	Inštrukcie na používanie aplikácie.
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Študenti dostanú do dvojíc 37 cvičných prekladov. Musia ich vyriešiť aspoň 18 a preklady zapísať do tabuľky. Môžu používať inštrukcie na používanie aplikácie, ak by nevedeli, ako ďalej.	Praktické cvičenie	40 min.	Príloha 2 Príloha 3
5. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností.	Študenti odovzdajú vyplnenú tabuľku.	Prezentácia	10 min.	Príloha 3

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha (nájsť pomocou CP.sk spoj do Prahy na Florenc). Kartičky sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Google Prekladač

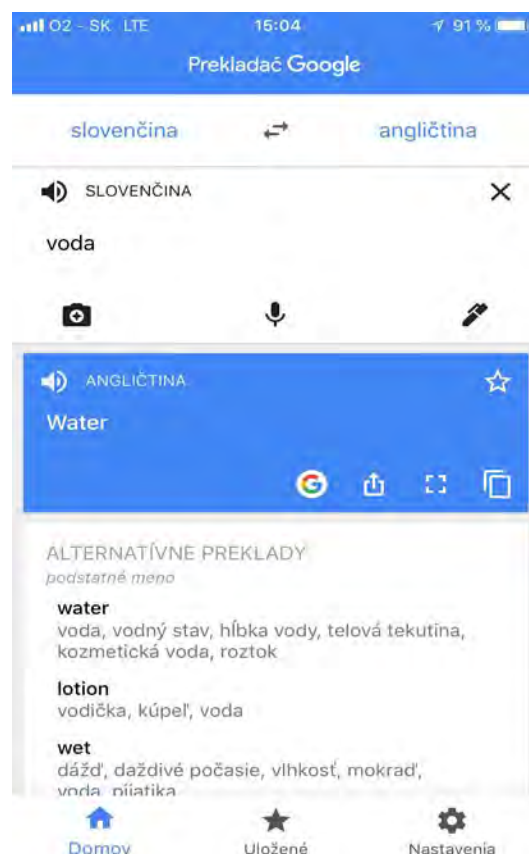
1. Kliknite na ikonu Google Prekladač.



2. Základné funkcie

Tu zvolíte, do akého jazyka treba prekladať.

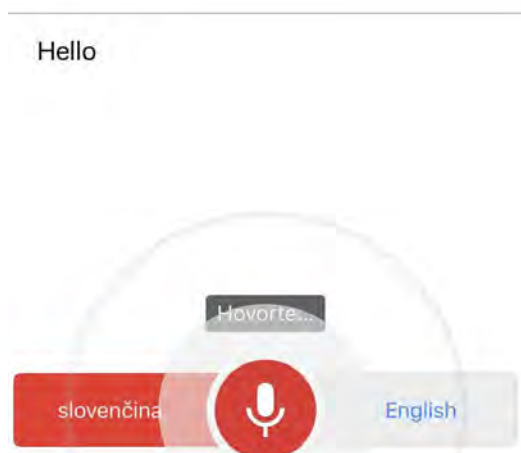
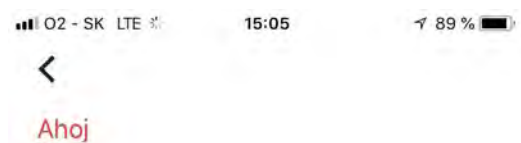
Tu zvolíte, akým spôsobom chcete prekladať (hovorenie, písanie, kamera)



3. Preklad za pomoci fotoaparátu. Namierte telefón na text.



4. Preklad pomocou mikrofónu. Stlačte červený diktafón.



5. Napíšte to, čo chcete preložiť



Príloha 2 Karty s úlohami

1. Preložte titulok za pomoci kamery v Google Prekladači.



2. Použite váš hlas a preložte zo slovenčiny do francúzštiny.



3. Za pomoci kamery preložte do nemčiny.



4. Povedzte názvy nasledovných zvierat, a tak preložte ich názvy do angličtiny.



5. Preložte názvy za pomoci fotoaparátu.



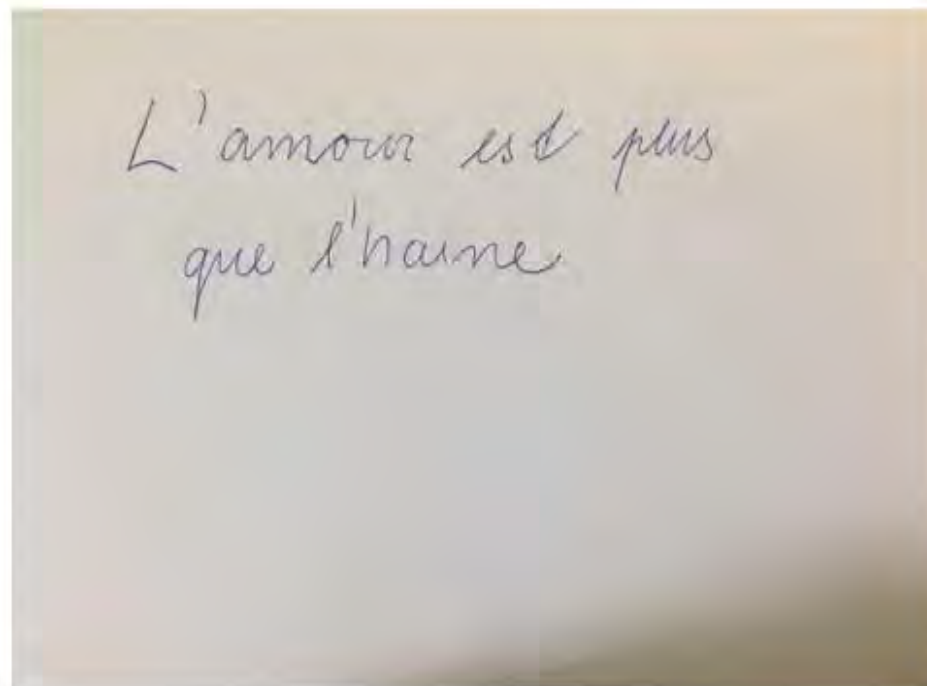
6. Preložte do slovenčiny za použitia klávesnice.

jour de la naissance

7. Preložte za pomoci kamery názov produktu.



8. Preložte do slovenčiny za pomoci kamery.



9. Preložte za pomoci kamery do slovenčiny.



10. Za pomoci kamery preložte prvú vetu z textu na bielom podklade.



Profiter du cœur de la ville

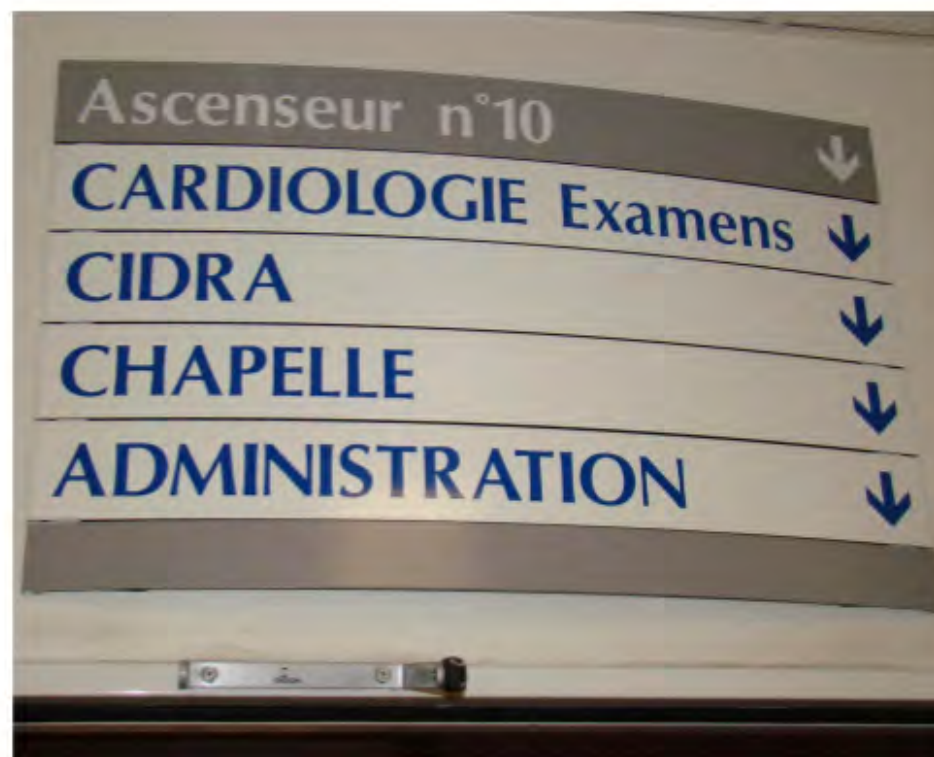
Une adresse idéale pour profiter pleinement de la beauté et de toutes les commodités. Elle vous situe à 350 m* de l'Eglise Saint-Nicolas - Saint-Martin, un superbe monument néo-classique du 19^{ème} siècle, autour duquel vous trouverez tous les commerces nécessaires à la vie de tous les jours. Les magasins de vêtements et d'accessoires, la boulangerie et les épiceries vous attendent place Charleide-Goulet. La proximité de l'église 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 Sévres. Il est en effet facilement en voiture les lycées et Boulogne ou bien par le train que vous prendrez gare de Sévres - Ville-d'Auxy* à 600 m*.



11. Preložte značku za pomoci kamery.



**12. Preložte nápisy z
nemocnice za pomoci kamery.**



13. Za pomoci nahrávania vášho hlasu preložte nasledovné slová do nemčiny.



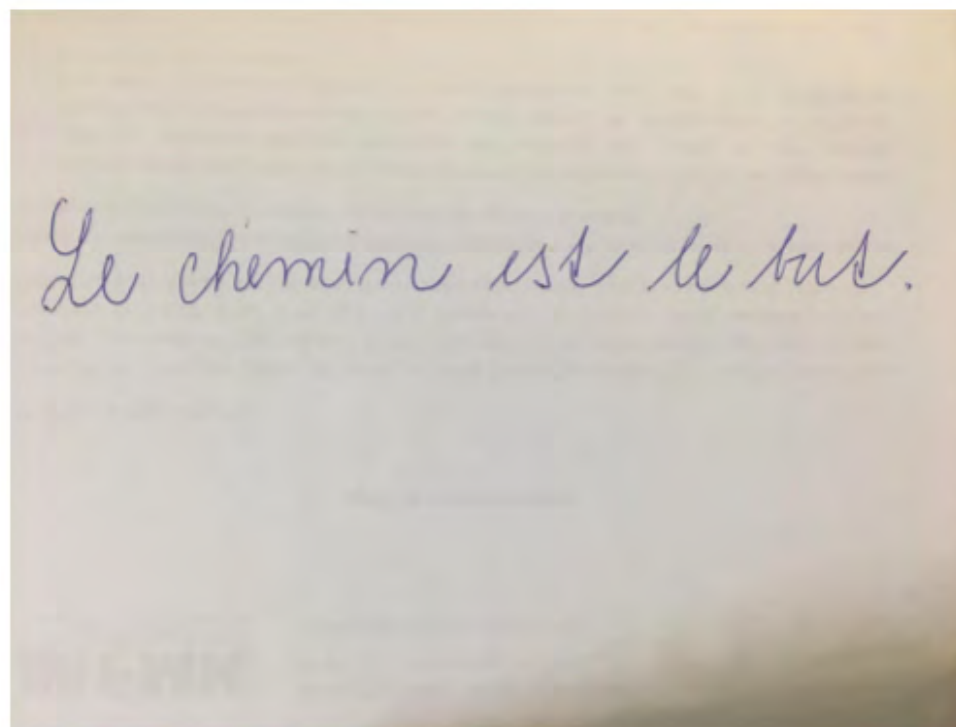
14. Za pomoci nahrávania vášho hlasu preložte nasledovné slová do angličtiny.



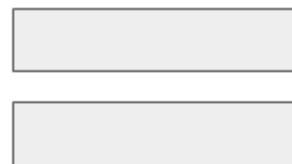
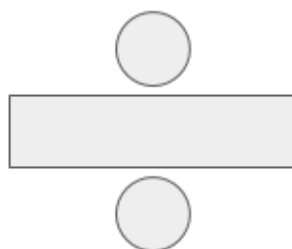
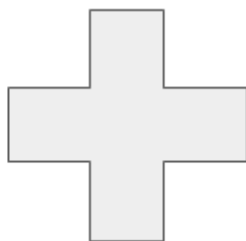
15. Preložte zo slovenčiny za pomoci písania prstom.

le chou fleur

16. Preložte do slovenčiny.



17. Za pomoci nahrávania a vášho hlasu preložte nasledovné znaky do francúzštiny.



18. Pomocou písania prstom preložte do slovenčiny.

le lait

19. Preložte slová do angličtiny.



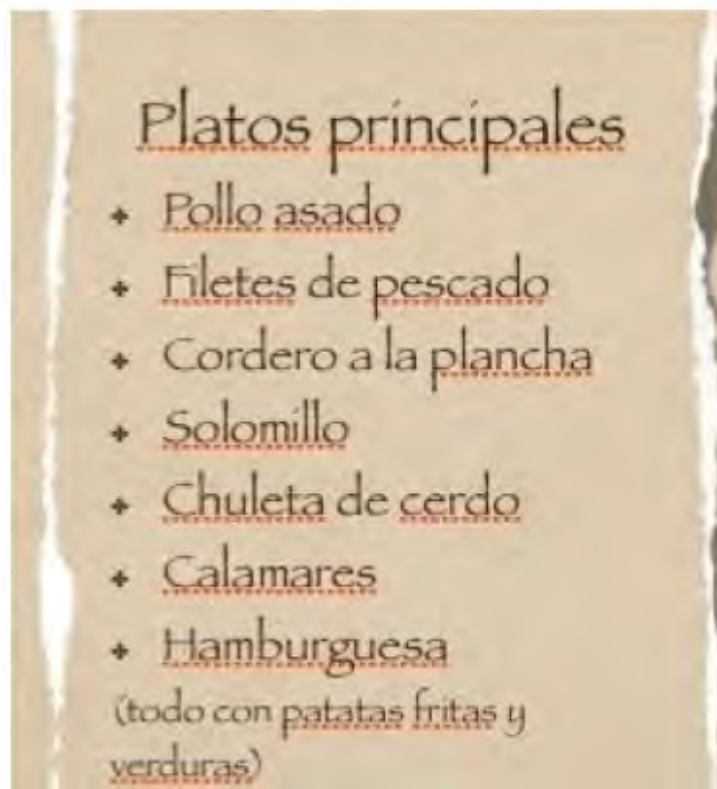
20. Preložte z taliančiny do slovenčiny podčiarknutý text. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



21. Preložte zo slovenčiny do angličtiny, použite možnosť prekladu, v ktorom slová do Google Prekladača povierte. Slovenskú aj anglickú verziu napíšte do tabuľky.



22. Preložte menu do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



23. Použite svoj hlas a preložte zo slovenčiny do taliančiny. Do tabuľky napíšte obidve verzie.



24. Preložte znenie značiek do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



25. Preložte do slovenčiny s použitím klávesnice:

hairdryer

26. Preložte zo srbčiny do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



27. Preložte do slovenčiny s použitím klávesnice:

When is the next bus coming?

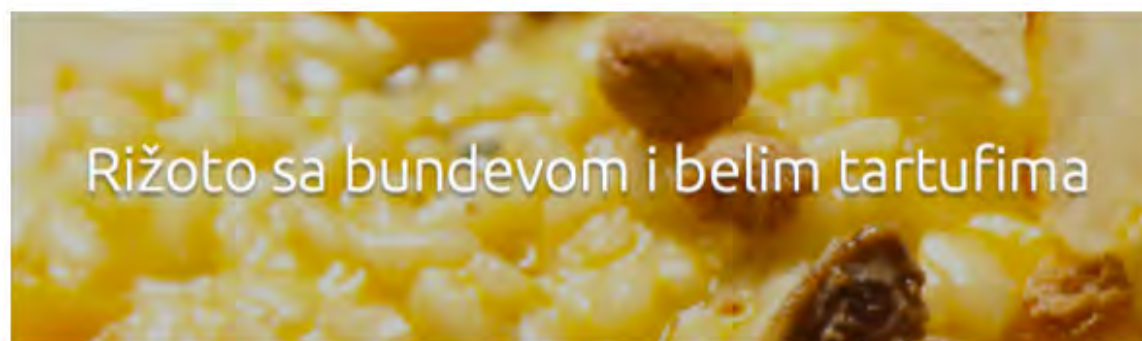
28. Preložte vínnu etiketu. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



29. Preložte do slovenčiny s použitím klávesnice:

Where is the museum...?

30. Preložte srbské jedlo do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



31. Preložte do slovenčiny s použitím klávesnice:

-Calle

-Maleta

-Tienda

32. Použite váš hlas na preklad do francúzštiny. Obe jazykové verzie zapíšte do tabuľky.



33. Preložte do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



34. Preložte do slovenčiny s použitím klávesnice:

A napkin

35. Preložte názov knihy do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



36. Za pomoci vášho hlasu preložte nasledovné slová do francúzštiny. Obe verzie prekladu zapíšte do tabuľky.



37. Nadpis pohľadnice preložte do slovenčiny. Použite pri tom fotoaparát Google Prekladača.



Príloha 3 Tabuľka na zapisovanie prekladov

Prosím, napíšte preložený text do tabuľky.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	

Lekcia č. 9: Trip Advisor

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač a projektor.
- Príloha 1 - inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor.
- Papiere a perá na tvorbu myšlienkových máp, zvýrazňovače.

Predmet výučby: Trip Advisor

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Nadobudnutie a zlepšenie schopností pri používaní aplikácie Trip Advisor

Špecifické ciele:

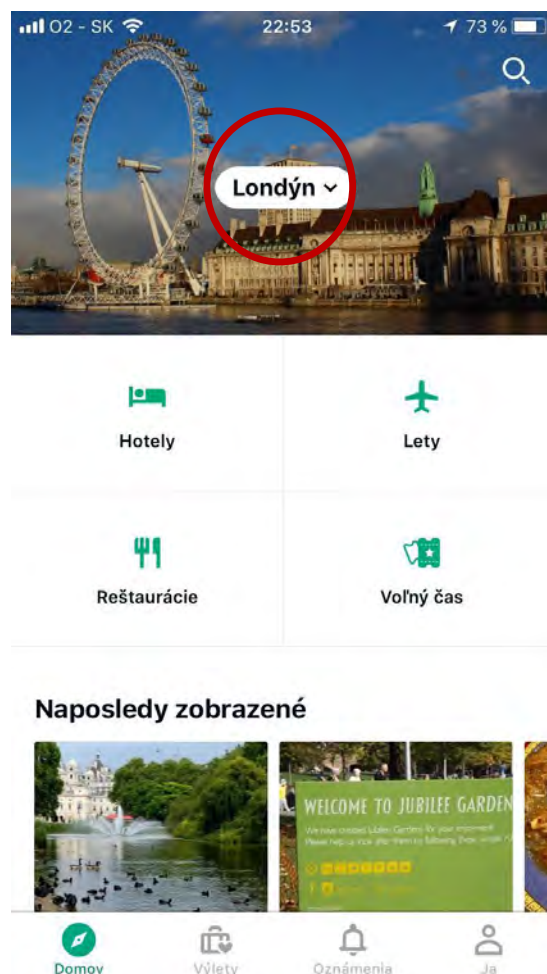
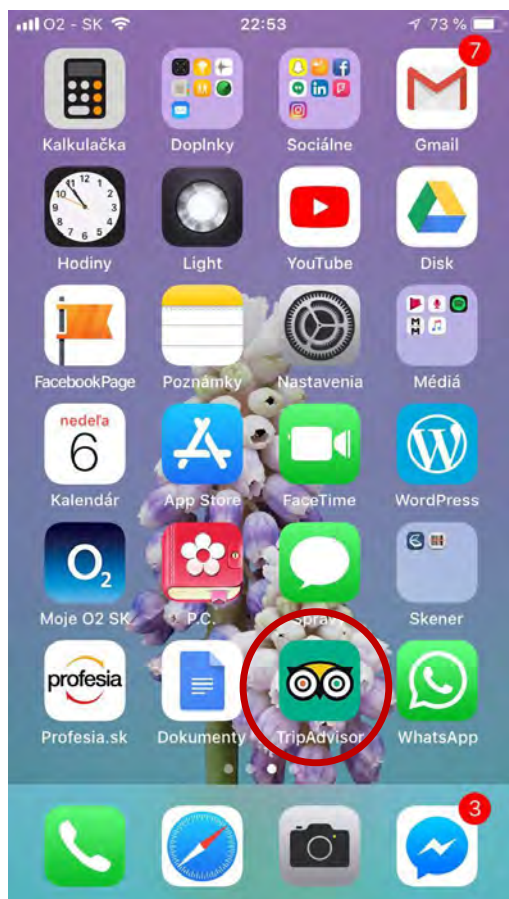
- Naučiť sa, ako funguje Google Prekladač.
- Porozumieť potrebe používania aplikácie v každodennom živote.
- Naučiť sa byť otvorený iným účastníkom workshopu.
- Schopnosť používať aplikáciu, rozumieť informáciám v cudzej reči.

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, predstavenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Predstavenie témy a obsahu workshopu	Ako naplánovať výlet? Lektor zosumarizuje diskusiu a ukáže študentom inštrukcie na používanie Trip Advisoru.	Myšlienková mapa, multimediálna prezentácia	20 min.	Príloha 1
3. Integrácia nových vedomostí s už naučenými schopnosťami.	Študenti na Google Mapách vytvoria trasu na letisko z miesta workshopu a naplánujú let na ich vysnívané miesto prostredníctvom aplikácie Trip Advisor.	Praktické cvičenie	20 min.	Príloha 1
4. Konsolidácia nových informácií a zručností prostredníctvom ich použitia v rôznych situáciách.	Účastníci sú rozdelení do 4 skupín. Študenti majú za úlohu naplánovať výlet do jednej z krajín (Litva, Veľká Británia, Poľsko) vrátane letu, hotela, turistických atrakcií, stravovania podľa preferencií účastníkov výletu.	Praktické cvičenie	40 min.	pero, papier
5. Overovanie úrovne nadobudnutých zručností.	Študenti pracujú v tímoch (po troch členoch). Každý tím musí pripraviť krížovku. Tajničkou má byť vysnívaná destinácia daného tímu. Jednotlivé zadania v krížovke by mali byť informácie o zámere a plánoch výletu. Tímy si vymenia krížovky a vylúštia ich.	Praktické cvičenie, krížovka	20 min.	
6. Zosumarizovanie a koniec.	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 8 (pomocou Google Prekladača treba preložiť jeden z komentárov na Trip Adviore). Karty sú

Úsek hry	Popis úlohy	Metóda implementácie úlohy	Dĺžka	Organizačné a metodologické poznámky
				rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.

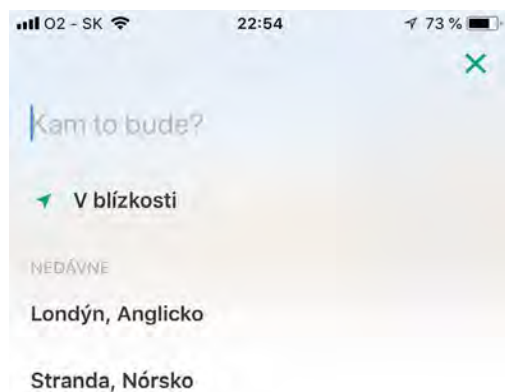
Príloha 1 Inštrukcie na používanie aplikácie Trip Advisor

1. Nájdite ikonu aplikácie Trip Advisor a otvorte ju (Ikona SOVY).

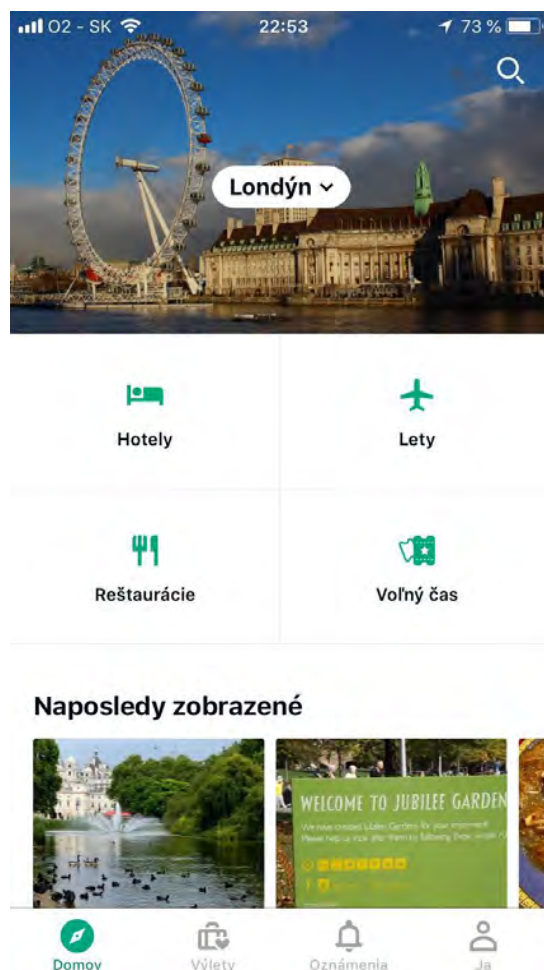


2. Mali by ste vidieť okno s nápisom “Kde?” alebo mesta, v ktorom ste boli naposledy. Kliknite na ňu.

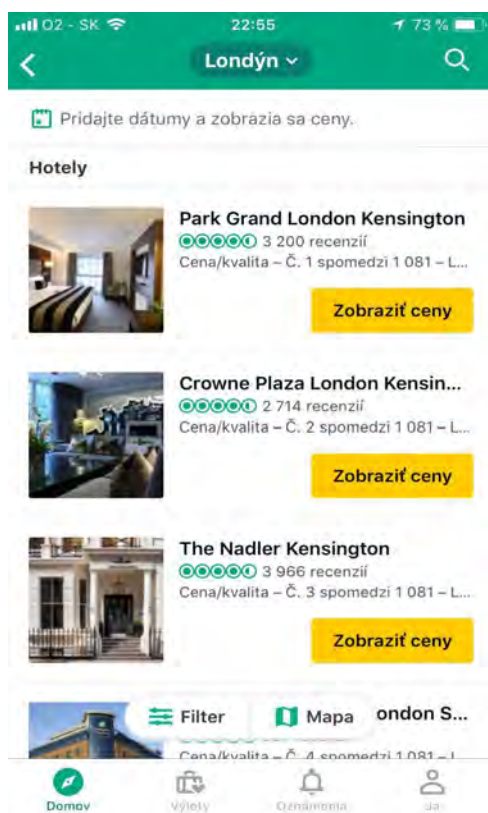
3. Kliknite na “kam to bude” a zadajte vašu destináciu.



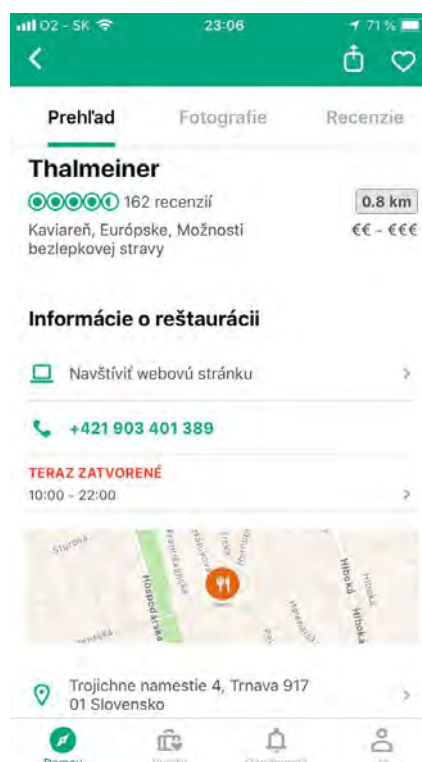
4. Kliknutím na “Hotely alebo Lety, alebo Reštaurácie, alebo Voľný Čas,” môžete plánovať pobyt. V sekcii Voľný čas sa nachádzajú napríklad pamiatky a pod. Zobrazia sa vždy od najpopulárnejších.



5. Sekcia "Hotely". V hornom riadku je potrebné pridať dátum pobytu. Zobrazia sa tak aj ceny.



6. Komentáre používateľov sekcie "Reštaurácie." Je potrebné posunúť sa nižšie, komentáre sa nachádzajú až na konci pod základnými informáciami.



Lekcia č. 10: Záverečné opakovanie

Názov školenia: Nadobudnutie praktických zručností v oblasti IKT

Miesto: priestor so stoličkami a stolmi

Účastníci: seniori 60+

Inštruktori: trénovaní lektori

Dĺžka školenia: 120 minút

Pracovné pomôcky:

- Smartfóny s pripojením na internet, počítač, projektor.
- Príloha 1 - kartičky s úlohami

Predmet výučby: Opakovanie učiva celého kurzu

Edukačné ciele

Hlavný cieľ výučby: Zdokonalenie a vyhodnotenie digitálnych zručností v predmetných mobilných aplikáciách

Špecifické ciele:

- Vedieť obsluhovať všetky mobilné aplikácie.
- Pochopiť opodstatnenosť ich používania v bežnom živote a porozumieť, prečo je potrebné byť otvorený iným účastníkom školenia.
- Dokázať používať dané aplikácie a spolupracovať v skupine.



Predmet workshopu	Popis úlohy	Metóda	Čas	Poznámky
1. Organizačné aktivity.	Pozdrav, vysvetlenie cieľa workshopu.	Diskusia	10 min.	
2. Prehľad a diskusia o obsahu cvičenia.	Lektori zosumarizujú aplikácie, ktoré boli preberané počas celého kurzu. Účastníci porozprávajú o ťažkostiach, ktoré s aplikáciami majú.	Diskusia	10 min.	
3. Opakovanie a systematizácia vedomostí v skupine.	Účastníci si vyberú po jednej úlohe do dvojice. Lektor pomáha s ťažkosťami. Každá dvojica by mala urobiť úlohy týkajúce sa všetkých aplikácií.	Praktické cvičenie	40 min.	Príloha 1
4. Opakovanie a systematizácia vedomostí.	Každý účastník si vyberie tri kartičky a splní úlohy samostatne.	Praktické cvičenie	40 min.	Príloha 1
5. Overovanie úrovne nových poznatkov.	Lektor kontroluje a opravuje správnosť jednotlivých úloh.	Diskusia	10 min.	
6. Zosumarizovanie a koniec	Účastníci hovoria o najdôležitejších častiach workshopu a ohodnotia ho. Študenti sa môžu pýtať tomu, čomu nerozumejú.	Diskusia	10 min.	Kontrolná úloha 9 (Nechcete kurz skončiť, tak pohľadajte dobrú reštauráciu vo vašom meste, kam po

Predmet workshopu	Popis úlohy	Metóda	Čas	Poznámky
				<p>skončení zájdete). Kartičky sú rozložené dole hlavou, účastníci ich naraz otočia a snažia sa vyriešiť úlohu, pričom výskumníci merajú čas, za ktorý túto otázku seniori splnia. Dotazník spokojnosti.</p>


Príloha 1 Kartyčky s úlohami

Č.	Úloha
1.	Nahrajte zvuk časti recitovanej básne.
2.	V dvojiciach nahrajte zvukovú nahrávku fragmentu vašej obľúbenej filmovej hlášky.
3.	Urobte zvukovú nahrávku, na ktorej sa predstavíte.
4.	Nahrajte zvuk vášho obľúbeného zvieraťa.
5.	Nahrajte zvukovú nahrávku nákupného zoznamu, ktorý nadiktuje spoluhráč.
6.	Urobte audio nahrávku nasledovnej vety: „Vyskočil vyskočil vyskočilku preskočil, vyskočila vyskočila, Vyskočila preskočila.”
7.	Prehrajte vášmu tímu poslednú nahrávku na diktafóne.
8.	Nahrajte krátky audio rozhovor s členom tímu: <i>-Čo si vyštudoval?- Máš domáce zviera?- Radšej tráviš čas v meste či v prírode?</i>
9.	Nakrúťte video, v ktorom niekoho pozdravujete.
10.	Nakrúťte video, v ktorom každá z osôb vášho tímu, povie názov svojej obľúbenej knihy.
11.	Nakrúťte video, v ktorom si členovia tímu navzájom tľapnú rukou.
12.	Nakrúťte uvítací video pozdrav vášho tímu.
13.	Nakrúťte video, v ktorom sa rozprávajú dve osoby.
14.	Nakrúťte video, v ktorom člen tímu vysvetľuje, ako sa nakrúca video na smartfóne.
15.	Odfotťte všetky smajlíky, ktoré ste stihli nahrať počas hier.

Č.	Úloha
16.	Pošlite vašu selfie ako prílohu v správe.
17.	Odfotoťte niečí portrét.
18.	Odfotoťte vašu skupinu.
19.	Urobte si selfie a cez WhatsApp ju pošlite piatim kontaktom.
20.	Naplánujte cestu po 5 najväčších mestách Slovenska podľa abecedy.
21.	Naplánujte cestu do Budapešti cez Bratislavu.
22.	Zistite, ako dlho by to trvalo do Paríža pešo.
23.	S použitím Google Máp zistite, koľko času bude trvať ísť autom z Barcelony do Trnavy.
24.	Nainštalujte si do telefónu aplikáciu <i>Minúta po minúte</i> .
25.	Nainštalujte aplikáciu <i>Ideme vlakom</i> .
26.	Nainštalujte aplikáciu <i>Bistro.sk</i> .
27.	Nájdite aplikáciu, ktorá dokáže merať fyzickú aktivitu.
28.	Nájdite aplikáciu, ktorá predpovedá počasie. Nainštalujte ju a pozrite sa na počasie na budúci týždeň.
29.	Nainštalujte aplikáciu na úpravu fotiek.
30.	Nainštalujte aplikáciu, kde sa dajú získať zľavy na nákupy.
31.	Nainštalujte si aplikáciu <i>ZlavaDna.sk</i> .
32.	Naplánujte trasu z aktuálneho miesta k vám domov pešo.

Č.	Úloha
33.	Naplánujte trasu z najbližšieho letiska na najbližšiu vlakovú stanicu.
34.	Nájdite váš dom/byt na Google Mapách zadaním vašej adresy.
35.	Nájdite v Google Mapách vašu obľúbenú kaviareň/reštauráciu, a to zadaním jej názvu.
36.	Naplánujte cestu z vášho domu k vašim príbuzným autom.
37.	Naplánujte trasu z vášho domu k vášmu priateľovi, a to pešo.
38.	Odfotšte sa so zadným a predným fotoaparátom a porovnajte kvalitu.
39.	Odfotšte pravé ruky vašich tímových spoluhráčov.
40.	<p>Aký je názov budovy na obrázku?</p> 
41.	<p>Oskenujte kód a odpovedzte na otázku.</p> 
42.	Oskenujte QR kódy a rozhodnite sa, na ktorú udalosť by ste išli

Č.	Úloha
43.	<p>Povedzte čašníkovi v Rumunsku, že nejete glutén.</p> 
44.	Kedy zaplatíte za let do Londýna menej? V júni či v októbri?
45.	Nájdite hotel, ktorý je najbližšie k Železničnej stanici v Trnave.
46.	Za pomoci Trip Advisora, nájdite tri múzeá v Bratislave.
47.	V Trip Advimore nájdite tri atrakcie v Ríme súvisiace s históriou.
48.	V Trip Advimore nájdite najlepšie trojhviezdičkový hotel v Madride.
49.	Nahrajte krátky audiokomentár o tom, čo sa práve okolo vás deje.
50.	Nahrajte na diktafón časť vašej obľúbenej rozprávky spoločne so spoluhráčom.
51.	Pošlite pozdrav vášmu spoluhráčovi prostredníctvom WhatsApp.
52.	Cez WhatsApp nahrajte audio správu o vašej obľúbenej aplikácii. Odôvodnite a pošlite spoluhráčovi.
53.	Jednému zo spoluhráčov pošlite audio súbor cez Whats App.
54.	Nakrúťte video o tom, čo sa deje okolo vás a pošlite ho spoluhráčovi cez Whats App.
55.	Spravte skupinovú selfie celého tímu.
56.	Odfotťte fotku tak, že si priblížite na detail a pošlite ju s podpisom cez WhatApp spoluhráčovi.

č.	Úloha
57.	Zmeňte meno kontaktu v aplikácii WhatsApp.
58.	Pošlite selfie kontaktu z Whats App-u.
59.	Odfotoťte spoluhráča a pošlite mu fotku cez WhatsApp
60.	Pošlite správu z dvomi emotikonmi jednému zo spoluhráčov.
61.	Cez WhatsApp napíšte spoluhráčom, ktoré hodiny sa vám páčili najviac.
62.	Pošlite vašu selfie všetkým z vášho tímu.
63.	Nakrúťte video, v ktorom každý z tímu povie svoje najobľúbenejšie miesto a pošlite ho lektorovi.
64.	<p>Preložte názvy zvierat do nemčiny. Použite mikrofón.</p> 

Doslov

Naším čitateľom prezentujeme knihu opisujúcu aktivity vykonávané v rámci projektu LoGaSET. Kniha obsahuje súbor scenárov pripravených na používanie určených pre pedagógov, ktorí sa venujú výučbe seniorov a celoživotnému vzdelávaniu. Taktiež v nej prezentujeme závery vedeckého výskumu. Táto rozšírená monografia je prirodzeným výsledkom obrovského objemu práce a úsilia veľkého počtu ľudí, ktorí sa zúčastnili na testovaní vzdelávacích metód založených na geolokačných hrách, pričom edutainment porovnávajú s klasickou lineárnou vyučovacou metódou, ktorá sa dlho používala v ako didaktický nástroj v oblasti vzdelávania seniorov. V tomto bode by sa malo zdôrazniť, že projekt LoGaSET by nebol možný bez veľkého zapojenia mnohých ľudí, pretože za každou aktivitou, školením, scenárom alebo hodnotením stojí niekto, kto investoval svoj čas, vedomosti a zručnosti.

Projekt LoGaSET mal vedeckú i didaktickú dimenziu v rámci koncepcnej a výkonnej fázy. Preto by sme chceli vyjadriť úprimné poďakovanie ľuďom, ktorí sa podieľali na jeho realizácii v každom jednom štádiu:

Radi by sme poďakovali seniorom, ktorí nám dôverovali a rozhodli sa zúčastniť kurzu s cieľom naučiť sa ovládať smartfón, systematicky a s veľkým odhodlaním sa zúčastňovali jednotlivých lekcí a hier a starostlivo vyplnili dotazníky. Bez vašej účasti by nebolo možné vytvoriť nový druh vzdelávania, ani by nebolo možné vedecky skúmať jeho účinky. Projektu sa zúčastnilo celkom 153 ľudí, ktorí sa naučili ovládať mobilné telefóny.

Ďakujeme aj partnerským inštitúciám, ktoré sa rozhodli pripojiť k projektu a plnili úlohy zodpovedne už takmer dva roky, a to: Nadáciou Pro Scientia Publica (Poľsko), ktorá koordinovala celý projekt, spoločnosť Kairos Europe z Londýna, ktorý realizoval projekt vo Veľkej Británii, Univerzite Mykolo Romeiro vo Vilniuse, ktorá podporovala naše aktivity v Litve a Fakulte masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Veľké ďakujem taktiež patrí inštitúciám, ktoré podporili aktivity projektu v rámci jeho infraštruktúry, ako napríklad poskytnutia priestorov na školenie či pri nábore seniorov:

Poľsko: Centrum Sektor3, Poľská asociácia nepočujúcich, Lower Silesia Branch, Klub seniorov Piast, Bar Barbara - Strefa Kultury Wrocław, Bistro Narożnik, Kino Nowe Horyzonty, St. Boniface Parish in Wrocław, Akadémia telovýchovy vo Wroclawe, Univerzita tretieho veku na Wroclavskej univerzite, Poľská asociácia genealógie,

Litva: Fakulta kultúry, Univerzita tretieho veku Metardas Ciobotas vo Vilniuse (reprezentovaná dekankou, Prof. Aldona Mikulioniene a rektorkou Prof. Zita Zebrauskiene), Verejná knižnica Adama Mickiewicza vo Vilniuse (reprezentovaná Ruta Skorupskaite),

Spojené kráľovstvo: Komunitné centrum Vauxhall Gardens, South London Cares, Age UK Lambeth, Knižnica Pimlico, Misia otcov Scalabrini v Londýne, Open Age

Churchill Hub, Stockwell Good Neighbours,

Slovensko: Kultúrne centrum Malý Berlín, Jednota dôchodcov Slovenska

Tiež ďakujeme výskumným pracovníkom, ktorí vyvinuli metodologický a didaktický koncept, vytvorili didaktiku pre obe metódy, preložili ju do rodných jazykov a prispôbili ich miestnym podmienkam, pripravili výskumné nástroje a vyvodili závery zo svojich prieskumov. Vedci, ktorí sa na projekte zúčastnili s veľkým odhodlaním, boli:

Poľsko: Ewa Jurczyk-Romanowska, Marta Koszczyc, Luba Jakubowska, Aleksandra Marcinkiewicz-Wilk, Jacek Gulanowski, Piotr Kwiatkowski,

Slovensko: Michal Kabát, Magdaléna Švecová

Litva: Irena Žemaitaitytė, Agata Katkonienė, Asta Januškevičiūtė, Valdonė Indrašienė,

Spojené kráľovstvo: Tijana Milenkovic Jankovic, Paola Barone.

Vďaka patrí aj pedagógom, ktorí urobili svoje prvé kroky ako učitelia seniorov a vďaka ich odhodlaniu a vytrvalosti sa premenili na skúsených školiteľov, ako aj výskumníkom - pozorovateľom, ktorých spoľahlivosť umožnila vykonávať pedagogické experimenty:

Poľsko: 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 Lymoreno,

Litva: 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,

Slovensko: 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,

Spojené kráľovstvo: Lucía Olaizola Garmendia, Charoula Giannelaki, Heshani Jayaratne.

Poďakovanie patrí aj fotografom, ktorí sa snažili čo najvernejšie zachytiť projekt na fotografiách:

Slovensko: Juliána Odziomková, Jakub Kovalík, Kristína Krupová, Peter Lančarič.

Pol'sko: Olga Niemasz, Ewa Jurczyk-Romanowska,

Spojené kráľovstvo: Lucía Olaizola Garmendia.

Táto kniha prezentuje výsledky projektu, do ktorého sa zapojili 4 partnerské a 23 podporných inštitúcií, 153 seniorov, 14 výskumných pracovníkov, 66 pedagógov a pozorovateľov a 7 fotografov. Úspešnosť projektu predstavuje úsilie 27 inštitúcií a 240 ľudí zastupujúcich 4 rôzne krajiny. Treba však pamätať na to, že v tomto projekte by žiaden výskumník nič nezistil, žiadny pedagóg by nič nenaučil a žiaden autor by výsledky nestihol popísať, ak by tu pre nás nebola vedúca projektu, ktorá podávala správy, rokovala s národnou agentúrou a udržiavala pod kontrolou financie. Osobitnú vďaka preto venujeme Anete Kobylarek z nadácie Pro Scientia Publica, ktorá v projekte vystupovala ako koordinátor projektu. Bez jej odhodlania, kontroly, pozornosti, dodržiavania najmenších detailov a termínov by nebolo možné realizovať taký obrovský projekt. Počas dvoch rokov vývoja projektu, fázy žiadania o grant a jeho implementácie, viedla tím výskumníkov, pedagógov a pozorovateľov s presne takou rozhodnosťou, akou sa staral kardinál Richelieu o Francúzsko.

Ďakujem vám všetkým. Bola pre mňa česť s vami spolupracovať.

Ewa Jurczyk-Romanowska
Vedecká koordinátorka projektu

Zoznam použitej literatúry

Abt, C. C. (1987). *Serious Games*. Lanham, New York, London: University Press of America.

Age UK. (s.a.). *What We Do*. Dostupné na: <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.*, (s. 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* [Metodológia psychologického výskumu]. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA

Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu: Refleksje na Internetem, biznesem i społeczeństwem* [Internetová galaxia: Reflexie internetu, podnikania a spoločnosti]. Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.

Castells, M. (2007). *Społeczeństwo sieci* [Sieťová spoločnosť]. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Chodzko-Zajko, W.J. (2005). Psychological and Socjocultural Aspects of Physical Activity for Older Adults. In: Jones C.J., Rose D.J (eds.). *Physical Activity Instruction of Older Adults* (s.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 [Univerzita tretieho veku, 30 rokov pôsobenia. Zmeny, dilemy a očakávania v postmodernej dobe]. *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 [Mentor, kouč, sprostredkovateľ – tri roly študijného poradcu], *Edukacja Dorosłych*, 1 (62), 78-89.

Dehnbostel, J. (2009). Teoretyczne założenia uczenia się podczas pracy [Teoretický základ učenia sa prostredníctvom práce]. *Edukacja ustawiczna dorosłych*, 4(67), 26-31.

Dromantienė, L., & Žemaitaitytė, I. (2017). Challenges of adult education in Lithuania: attitudes of participants. *International scientific conference: conference proceedings*. (s. 49-60). Rīga: Latvijas Republikas Izglītības un zinātnes ministrija, Ebner, M., & 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. Dostupné na <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ765090&lang=p&site=ehost-live>

Eurostat. (2017). *A look at the lives of elderly people in EU*. Dostupné na <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*. [Vplyv internetu na aktivitu seniorov z perspektívy budovania informačnej spoločnosti] Warszawa: Centrum Europejskie Natolin.

Gerling, K.M., Livingston, I.J., Nacke, L.E., & 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* (s.1873-1882). Austin, Texas, USA. Dostupné na <http://hci.usask.ca/uploads/255-p1873-gerling.pdf>

Hernandez-Encuentra, E., Pousada, M., & Gomez-Zuniga, B. (2009). ICT and Older People: Beyond Usability. *Educational Gerontology*, 35(3), 226–245. <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 Marec.

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* (s. 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* [v tlači].
- Jurczyk-Romanowska, E., Gulanowski, J., & 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, Október 30). Smartfón má už na Slovensku predsa každý, alebo nie celkom. *Trend*. Dostupné na <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* [Starí ľudia a podpora]. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko - Mazurskiego w Olsztynie.
- Lietuvos Respublikos neformaliojo suaugusiųjų švietimo ir tęstinio mokymosi įstatymas* (2014). Dostupné na <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/ce0399a00cd411e497f0ec0f2b563356>
- Lifelong Learning Strategy* (2008). Dostupné na http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=329216&p_query=&p_tr2=
- Melosik, Z. (2000). Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości [Instantná kultúra: paradoxy identity v popkultúre]. In M. Cyłkowska-Nowak (ed.), *Edukacja, Społeczne konstruowanie idei i rzeczywistości* [Vzdelávanie. Spoločenská konštrukcia myšlienok a realita.] (s. 11–32). Poznań: Wydawnictwo Wolumin.
- Michael, D. (2006). *Serious Games : Games That Educate, Train and Inform*. Boston, Mass: Course PTR. Dostupné na <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). Dostupné na 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) [Program rozvoja neformálneho vzdelávania dospelých a celoživotného vzdelávania 2016–2023]. Dostupné na: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/b7f45490007711e6bf4ee4a6d3cdb874?jfwid=f4nn e5tdt>

Office of National Statistics (2018a.). *Internet users, UK: 2018*. Dostupné na <https://www.ons.gov.uk/businessindustryandtrade/itandinternetindustry/bulletins/Internetusers/2018#toc>

Office of National Statistics, (2018b.). *Social Media Usage by Age Group*. Dostupné na <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* [Detské hry. Výber textov]. Warszawa: WSiP.

Pangbourne K., Aditjandra P.T., & 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*. Dostupné na <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. [Seniori uprosted vzdelávacích aktivít]. *Przegląd Pedagogiczny*, 2, 130-139.

Pilch T., & Bauman T., (2011). *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe* [Pravidlá pedagogického výskumu. Kvantitatívne a kvalitatívne stratégie]. 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*. Dostupné na <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). Dostupné na https://www.sac.smm.lt/wp-content/uploads/2016/02/Lietuvos-Respublikos-svietimo-istatymas_svietstrat.pdf

Richardson, J. T, Jasmine A., Hancock L., & 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 [Hodnotenie jemnej motoriki rúk starších žien v rôznych fyzických aktivitách], *Fizjoterapia*, 16, (1), 41-45.

Singhal, A., Cody, M. J., Rogers, E. M., & 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) [Sociálne informácie a školiace spoločnosti]. *Taikomasis suaugusiųjų švietimo tyrimas* [Prieskum vzdelávania dospelých]. Dostupné na: www.suaugusiujsvietimas.lt/lt/publikacijos/

Statista. (2017). *Daily Internet usage rate in Lithuania in 2017, by age group*. Dostupné na <https://www.statista.com/statistics/348010/daily-Internet-usage-age-group-lithuania/>

Statista. (2018). *Do you personally use a smartphone* by age*. Dostupné na <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*. Dostupné na https://osp.stat.gov.lt/documents/10180/3329771/ICT_use_in_households.pdf

Stopwatch, (2018). Dostupné na: http://imageworld.sk/stopky/?fbclid=IwAR1RQvVnUVGwdtu_aFMkeR3meivqZm0x_E5n9ad-l8aFgy45LFdnkjXAhko

Szarota, Z. (2004). Gerontologia społeczna i oświatowa. Zarys problematyki [Sociálna a vzdelávacia gerontológia. Hlavné problémy]. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.

Szarota, Z. (2009). Seniorzy w przestrzeni kulturalno-edukacyjnej społeczeństwa wiedzy [Seniori v kultúrno - vzdelávacom priestore vedomostnej spoločnosti of the knowledge society], *Chowanna*, 2, 76-96.

TASR. (2012, Jún 21). Podľa výsledkov štúdie až 82,7% seniorov využíva mobil najčastejšie na telefonovanie s rodinou a s priateľmi (52,7%). *Teraz.sk*. Dostupné na <http://www.teraz.sk/najnovsie/podla-prieskumu-maju-seniori-radsej-j/12836-clanok.html>

Telia. (2016). *Šiuolaikiniai senjorai griaua mitus* [Moderní seniori kazia mýty]. Dostupné na <https://www.telia.lt/pranesimai-spaudai/siuolaikiniai-senjorai-griaua-mitus>

Thomas, K., & 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* (s. 361–366). Orlando: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Dostupné na <https://www.learntechlib.org/primary/p/23039/>

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych* [Gamifikácia: Ako používať herné prvky v marketingu]. Warszawa: Helion.

Tsai, M.-H., Wen, M.-C., Chang, Y.-L., & Kang, S.-C. (2015). Game-based education for disaster prevention. *AI & Society*, 30(4), 463–475.
<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), 564–570.
<https://doi.org/10.1159/000339104>

Wolfigiel, B. (2008) Specyfika nauczania osób dorosłych [Špecifiká učenia starších ľudí]. In. K. Rędziński, M. Zieliński (eds.), *Společné determinanty edukacji i gospodarowania* [Sociálne determinanty vzdelávania a podnikania] (s.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*. 322-329.

Táto kniha je výsledkom projektu Geolokačné hry ako aktuálne, inovatívne a originálne metódy prevzdelávanie a učenie seniorov [LoGaSET], koordinovaný nadáciou Pro Scientia Publica, financovaný z rozpočtu strategického partnerstva Erasmus Plus KA2 (nr 2017). -1- PL01-KA204-038869). Vedeckým koordinátorom projektu bola Dr. Ewa Jurczyk-Romanowska (Univerzita vo Vroclave, Poľsko).

Kniha bola vydaná v štyroch jazykových verziách:

-- Location-based games as a contemporary, original, and innovative method of seniors' teaching and learning – Anglická verzia obsahujúca scenáre prispôsobené topografii, miestnym podmienkam a kultúre Londýna

-- Gry miejskie jako współczesna, oryginalna i innowacyjna metoda nauczania i uczenia się seniorów – Poľská jazyková verzia obsahujúca scenáre prispôsobené topografii, miestnym podmienkam a kultúre Vroclavu

-- Geolokačné hry ako aktuálne, inovatívne a originálne metódy prevzdelávanie a učenie seniorov – Slovenská verzia obsahujúca scenáre prispôsobené topografii, miestnym podmienkam a kultúre Trnavy

-- Vietos nustatymu grįstas žaidimas kaip šiuolaikinis, originalus ir novatoriškas senjorų mokymo(si) metodas – Litovská jazyková verzia obsahujúca scenáre prispôsobené topografii, miestnym podmienkam a kultúre Vilnius.