

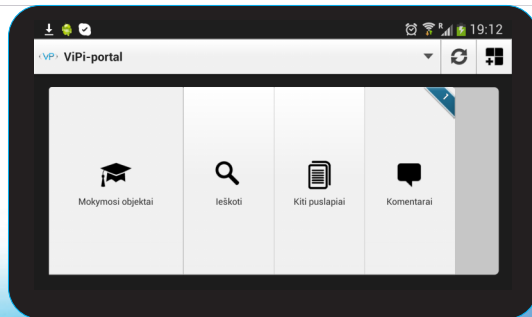
## IŠSIGELBĖJIMO ŽAIDIMAS

Išsigeibėjimo žaidimas pagrįstas „Kartuvių“ žaidimo principu, kuriame žaidėjas turi atspėti žodžius susijusius su tam tikra IKT tema. Žaidėjas gali pasirinkti temas ir potemes pagal savo poreikius.



## MOBILUS PORTALAS

Mobiliųjų prietaisų Android OS aplinkos programa susieta su ViPi platforma, kurios pagalba vartotojas gali susirasti ir naudotis visomis ViPi portalo paslaugomis.



## KITI REZULTATAI

- IKT MO poreikių analizės žmonėms su negalia tyrimas;
- Lyginamoji tyrimo duomenų iš UK, BE, LT, GR ir CY analizė;
- Kultūriškai adaptuota IKT įgūdžių ugdymo programa orientuota į individualius vartotojo poreikius;
- Alternatyviose formose pateikiama mokymo medžiaga projekto partnerių kalbomis;
- Lektoriaus vadovėlis;
- Vietinių pilotinių testavimų UK, BE, LT, GR ir CY išvados;
- Mokymo ir pedagogikos gairės, paaiškinančios, kaip geriausiai panaudoti ViPi produktus.

## PROJEKTO PARTNERIAI

NOTTINGHAM  
TRENT UNIVERSITY

Notingemo Trent universitetas – J. Karalystės  
projekto rangovas  
NTU yra ypač patyrę kuriant edukacinius kompiuterinius žaidimus žmonėms su negalia.  
Kontaktinis asmuo: **Prof. David Brown**  
El. paštas: **david.brown@ntu.ac.uk**  
Interneto svetainė: **www.ntu.ac.uk**

steficon

Steficon, Graikija  
Įmonė yra ypač aktyvi kuriant programas interneto ir multimedijos sprendimams.  
Kontaktinis asmuo: **Mr. Panagiotis Tsois**  
El. paštas: **ptsoris@steficon.gr**  
Interneto svetainė: **www.steficon.gr**

HiTeCo  
High Technology for Cooperation

Hiteco, Lietuva  
HITECO teikia konsultacines paslaugas pažangiųjų IT technologijų srityje bei programinius multimedijos sprendimus skirtus kompiuteriniams bei mobiliems prietaisams.  
Kontaktinis asmuo: **Ms. Vilma Butkute**  
El. paštas: **projects@hiteco.eu**  
Interneto svetainė: **www.hiteco.eu**

PHOENIX KM

PhoenixKM, Belgija  
projekto koordinadorius  
PhoenixKM specializuojasi IKT technologijų prieinamumo didinimo srityje, taip siekdama žmonių su negalia integracijos į visuomenę, ir ypač į darbo rinką.  
Kontaktinis asmuo: **Mr. Karel Van Isacker**  
El. paštas: **karel@phoenixkm.eu**  
Interneto svetainė: **www.phoenixkm.eu**

HYPERTECH  
INFORMATION TECHNOLOGY

Hypertech, Graikija  
Hypertech yra viena iš pirmaujančių IT žinių ir turinio valdymo kompanijų orientuotų į pažangiausių e-mokymosi sprendimų projektavimą, kūrimą ir įgyvendinimą.  
Kontaktinis asmuo: **Mr. Thomas Papapolyzos**  
El. paštas: **thomas@hypertech.gr**  
Interneto svetainė: **www.hypertech.gr**

G.M EUROCY  
INNOVATIONS

EuroCy Innovations Ltd, Kipras  
EuroCy yra IT ir konsultacinė įmonė, pagrindinį dėmesį skirianti efektyvių technologijų pritaikymui įvairiose visuomenės sektoriuose.  
Kontaktinis asmuo: **Mr. George Milis**  
El. paštas: **george.milis@eurocyinnovations.com**  
Interneto svetainė: **www.eurocyinnovations.com**



Mokymosi  
visą gyvenimą  
programa

ViPi  
revolution people

ViPi - Žmonių su negalia

bendravimo ir IKT mokymosi

virtualus portalas

Pradžia: 2011 m. sausio 1 d.  
Trukmė: 36 mėn.

<http://www.vipi-project.eu/>  
[http://twitter.com/ViPi\\_project](http://twitter.com/ViPi_project)  
<https://www.facebook.com/vipiproject>

Šis projektas tika finansuotas ar Europos Komisijos atbalstu. Ši publikacija [paziņojums] atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.



## TIKSLAS

ViPi tikslas - sukurti prieinamus ir lanksčius IKT pagrindų kursus, atsižvelgiant į žmonių su negalia bei švietimo darbuotojų, dirbančių su šiais žmonėmis, specifinius poreikius.

## KAM NAUDINGAS ViPi?

Projekto rezultatai išskirtinai sukurti žmonėms su negalia, kurie nori įgyti praktinių IKT įgūdžių bei spec. poreikių mokytojams ir spec. poreikių darbuotojams - asistentams, kurie nori diegti į besimokantįjį orientuotus mokymo metus mokantis IKT.

Kita tikslinė grupė: interneto programuotojai, darbuotojai atsakingi už neįgaliųjų mokymą švietimo įstaigose, įmonių mokymo centruose, įdarbinimo vietose. Projekto tikslinė grupė apima taip pat ir profesinio rengimo projektus, įgyvendinamus trečiojo sektoriaus socialinių partnerių, dienos priežiūros centrų bei įstaigų teikiančių konsultavimą ir paslaugas žmonėms su negalia, centrai teikiantys profesinio rengimo mokymus bei valstybinės susijusios organizacijos.

Kiti Mokymosi visą gyvenimą programos bei temiška susiję projektai kviečiami dalintis sukurtais produktais ir sudaryti sąlygas jais naudotis kuo platesniam tikslinės grupės ratui patalpinant juos ViPi portale.

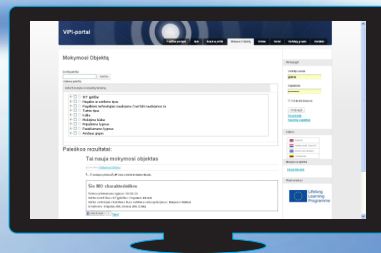
Specialus pilotiniai kursai vietos tikslinėms grupėms buvo organizuoti Belgijoje, Kipre, Lietuvoje ir J. Karalystėse.

## REZULTATAI

### ViPi PLATFORMA

Sukurta daugiakalbė ViPi platforma apjungia interaktyvų portalą su semantiškai (Web 3.0) praturtinta saugykla, skirta mokymosi objektų (MO) talpinimui, taip pat vieta socialinei bendruomenei (Web 2.0) bei specialiai paruošta e-mokymosi aplinka, kurioje patalpinti (atitinkantys SCORM standartus) IKT mokymosi kursai.

[www.vipi-skills.eu](http://www.vipi-skills.eu)



### MOBILIEJI ŽAIDIMAI

Tai mobiliųjų prietaisų aplinkoje veikiantis mokomųjų/tikslinių intuityvių žaidimų rinkinys pritaikytas naudotis žmonėms su negalia bei prieinamas olandų, anglų, graikų ir lietuvių kalbomis.

#### MEMOBILE

Memobile - tai Android OS veikianti programa, kurią sudaro 3 žaidimų rinkinys, skirtas mokytis ir įsivertinti ViPi mokymosi programą žinias. Žaidimų rinkinį sudaro: „Sutampančios poros“, „Pradedančiojo rinkinys“ ir „Spausk ir.. veiksmas!“. Žaidimas turi savo personažą - Memo – berniuką, kuris padeda žaidėjui.

Memobile žaidimą galima parsisiųsti iš Google Play internetinės saugyklos.

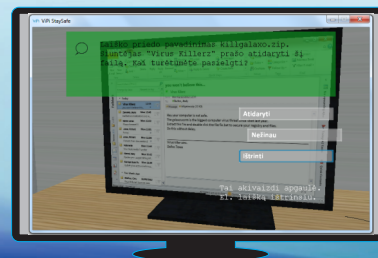


### AK/INTERNETO ŽAIDIMAI

Intuityvus ir pritaikytas žmonėms su negalia mokomųjų /tikslinių žaidimų rinkinys veikiantis interneto/asmeninio kompiuterio aplinkoje: 6 žaidimai olandų, anglų, graikų ir lietuvių kalbomis.

#### LIK SAUGUS

Lik Saugus žaidimas sukurtas atkreipti dėmesį į saugumą naudojant bendravimui el. paštą. Žaidimas apima tokias temas, kaip el. laiškų pavojingi priedai, bandymai pasisavinti duomenis, el. sukčiavimas ir grandininiai laiškai. Žaidime pateikiamos situacijos, kuriose žaidėjas tikrina el. laiškus kartu su patyrusius virtualių kompiuterių ekspertu.



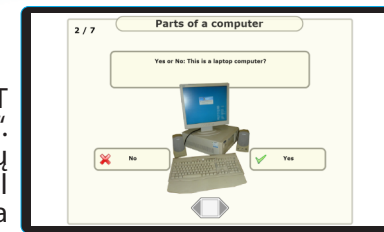
### MUSIŲ MUŠEKLIS

Musių mušeklis pritaikytas žmonių su fizine ir intelekto negalia poreikiui lavinti IKT sąmoningumą bei suvokti priežasties ir pasekmės ryšį naudojantis IKT priemonėmis. Žaidimas skirtas lavinti praktinius įgūdžius naudojant įvesties įrenginius (pele, klaviatūrą arba pagalbinį įvesties įrenginį), t.y. pagerinti reakcijos laiką ir koordinaciją naudoti konkretų įvesties įrenginį.



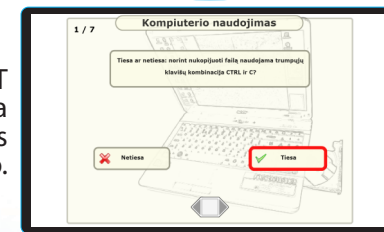
### TAIP/NE - IKT VIKTORINA

Žaidime užduodama eilė klausimų IKT temomis, į kuriuose reikia atsakyti „taip“ arba „ne“. Turinys apima IKT pradžiamokslio įgūdžius anglų kalba. Šis turinys buvo adaptuotas pagal atsižvelgiant į žmonių su intelekto negalia poreikius.



### TIESA/NETIESA - IKT VIKTORINA

Žaidime užduodama eilė klausimų IKT temomis, į kuriuose reikia atsakyti „tiesa“ arba „netiesa“ bei pateikiamas grįžtamasis paaiškinimas po kiekvieno teisingo atsakymo. Turinys apima IKT pradžiamokslio įgūdžius.



### ĮVEIK IKT MAFIJĄ - IKT VIKTORINA

Įveik IKT Mafiją – tai IKT viktorina, kuri leidžia žaidėjui kortų žaidimo forma atsakyti į viktorinos klausimus pasirenkant teisingą atsakymą ir keletą galimų ir taip išlošiant žaidimo pinigus iš žaidimo personažo - mafijozo. Po kiekvieno neteisingo atsakymo žaidime pateikiamas paaiškinimas, kad būtų galima mokytis žaidimo eigoje. siekiant užtikrinti mokymąsi žaidimo eigoje.

