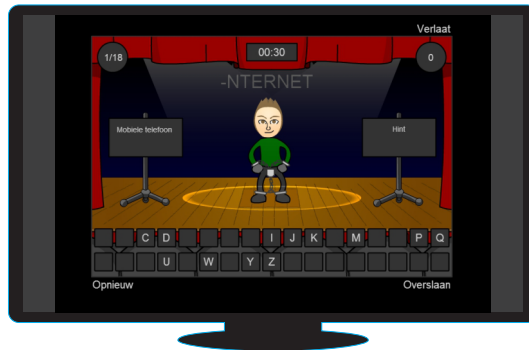


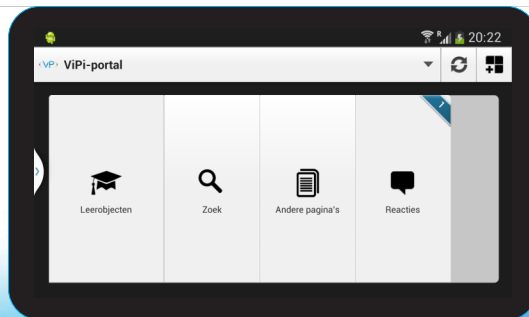
ESCAPOLOGY

Deze game laat toe om via het selecteren van letters een woord te vinden dat steeds gelinkt is met basis ICT kennis. De antwoorden kan men vinden, al of niet met behulp van een hint. De onderwerpen kunnen bij het begin worden geselecteerd. Navigatie is mogelijk zowel via het toetsenbord als via de muis. Uitleg wordt steeds gegeven na elke vraag, en elke vraag is geassocieerd met een hint.



MOBIEL PORTAAL

Een mobiele Android gebaseerde portaal applicatie is ontwikkeld en gekoppeld aan de www.vipi-skills.eu diensten, waarbij gebruikers kunnen zoeken naar relevant basis ICT kennis training materiaal, geschikt voor hun ICT behoeften.



ANDERE RESULTATEN

- Analyse van leerobjecten mbt. basis ICT-vaardigheden voor personen met een beperking;
- Vergelijkende analyse van de bevindingen in het Verenigd Koninkrijk, België, Litouwen, Griekenland, en Cyprus;
- Een cultureel aangepast curriculum voor basis ICT-vaardigheden, afgestemd op de behoeften van individuele gebruikers;
- Meertalig trainingsmateriaal in alternatieve formaten;
- Trainer handboek;
- Lokale project bevindingen in België, het Verenigd Koninkrijk, Litouwen, Griekenland en Cyprus.

PROJECT PARTNERS

**NOTTINGHAM
TRENT UNIVERSITY**

Universiteit Nottingham Trent, Groot-Brittannië –
Projectaannemer

NTU heeft een rijke en langdurige ervaring in het ontwikkelen van serieuze elektronische onderwijsspellen voor personen met een handicap.

Contactpersoon: **Professor David Brown**

E-mail: david.brown@ntu.ac.uk

Website: www.ntu.ac.uk

steficon

Steficon, Griekenland

Het bedrijf is actief op het gebied van de ontwikkeling van web- en multimedia oplossingen.

Contactpersoon: **Dhr. Panagiotis Tsois**

E-mail: ptsoris@steficon.gr

Website: www.steficon.gr

HiTeCo
High Technology for Cooperation

Hiteco, Litouwen

Hiteco biedt advies op het gebied van technologieën en multimedia oplossingen voor web- en mobiele toepassingen.

Contactpersoon: **Mevr. Vilma Butkute**

E-mail: projects@hiteco.eu

Website: www.hiteco.eu

PHOENIX KM

PhoenixKM, België –

Coördinator van het project

PhoenixKM focust zich op de integratie van personen met een handicap, ouderen en groepen in een ongelijke positie in de samenleving, met een focus op tewerkstelling.

Contactpersoon: **Dhr. Karel Van Isacker**

E-mail: karel@phoenixkm.eu

Website: www.phoenixkm.eu

HYPERTECH
INFORMATION TECHNOLOGY

Hypertech, Griekenland

Hypertech N.V. behoort tot de toonaangevende bedrijven op het gebied van informatietechnologieën en platformbeheer en focust zich op ontwerp en ontwikkeling van oplossingen voor elektronisch onderwijs.

Contactpersoon: **Dhr. Thomas Papapolyzos**

E-mail: thomas@hypertech.gr

Website: www.hypertech.gr

G.M EUROCY INNOVATIONS

EuroCy Innovations Ltd, Cyprus

EuroCy is een bedrijf actief op het gebied van informatietechnologieën en advisering, met een rijke ervaring op het gebied van Web 3.0 en het semantische web.

Contactpersoon: **Dhr. George Milis**

E-mail: george.milis@eurocyinnovations.com

Website: www.eurocyinnovations.com



ViPi
re@volutionpeople

ViPi - Virtueel Portaal voor

Interactie en ICT Training

voor personen met een handicap

Startdatum: 1 januari 2011
Duur: 36 maanden

<http://www.vipi-project.eu/>
http://twitter.com/ViPi_project
<https://www.facebook.com/vipiproject>



De verantwoordelijkheid voor deze publicatie (mededeling) ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.

DOELSTELLINGEN

ViPi heeft zich als doel gesteld om toegankelijke en flexibele training mogelijk te maken betreffende basis ICT-vaardigheden voor de specifieke behoeften van personen met een beperking, evenals voor leraars en trainers uit het buitengewoon of inclusief onderwijs.

WIE ZAL BAAT HEBBEN BIJ DE VIPI RESULTATEN

De resultaten van het project zijn vooral ontworpen voor personen met een beperking, die praktische ICT-vaardigheden willen aanleren en voor docenten en begeleiders van personen met speciale onderwijsbehoeften. Een secundaire doelgroep zijn webmasters, medewerkers van personen met een handicap, werknemers in onderwijsinstellingen, afdelingen voor bedrijfsopleiding, werkgelegenheids- en beroepsprojecten, sociale partners in de tertiaire sector, dagcentra, organisaties die advisering en diensten aan personen met een handicap bieden, beroepsgroepen in het secundair en universitair onderwijs, en andere gelijkaardige projecten van het programma "Levenslang Leren".

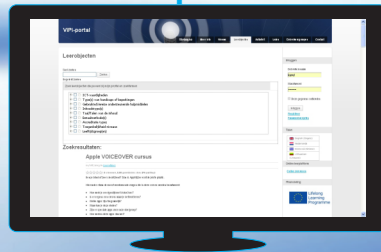
Piloot projecten werden georganiseerd in België, Cyprus, Griekenland, Groot-Brittannië en Litouwen.

RESULTATEN

ViPi PLATFORM

Een meertalig ViPi platform werd gelanceerd, dat zowel een interactief gedeelte omvat tussen gebruikers, alsook een overzicht bevat van verschillende ondersteunende leerobjecten, netjes semantisch gerangschikt (Web 3.0). Daarnaast is er ook een toegankelijke leeromgeving waar het ViPi trainingsmateriaal werd opgeladen.

www.vipi-skills.eu



MOBIELE GAMES

Een intuïtieve en toegankelijke reeks van mobiele educatieve / serieuze games, verkrijgbaar in het Nederlands, Engels, Grieks en Litouws.

MEMOBILE

Memobile is een Android toepassing (App) die 3 games bevat om basis ICT vaardigheden aan te leren, alsook deze kennis via games te testen. Deze games herhalen kennis, alsook voorzien in het ontdekken van nieuwe informatie. De games gebruiken het figuurtje Memo, een schattig cartoon karakter dat optreedt als trainer van de gebruikers. Het omvat 3 losstaande games: passende paren, starterskit en een quizspel over sneltoetsen. Memobile is beschikbaar via Google Play.

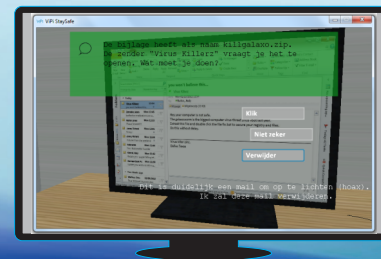


PC/ONLINE GAMES

Een intuïtieve en toegankelijke reeks Internet / PC gebaseerd educatieve / serieuze games: 6 games zijn uitgebracht, verkrijgbaar in het Nederlands, Engels, Grieks en Litouws.

STAY SAFE

Stay Safe is een game die zich richt op het veilig gebruik van het internet, alsook email. Volgende topics worden behandeld: gevaarlijke bijlages, spoofing, bedrog en ketting email. De game geeft een situatie weer waarbij een virtuele gebruiker zijn mails bekijkt. De verschillende soorten mails die worden ontvangen, worden bekeken en besproken samen met een andere virtuele gebruiker met meer ervaring. De gebruiker moet dan beslissingen nemen (gebaseerd op meerkeuze vragen) bij elke email. Wanneer keuzes worden gemaakt, krijgt de gebruiker advies betreffende de juistheid van de gemaakte keuzes.



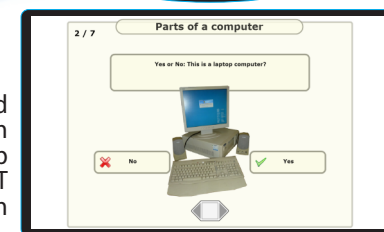
FLY SWAT

Deze game laat de gebruiker toe vliegen naar te meppen gedurende 60 seconden. Op deze manier leert de gebruiker de muis alsook het toetsenbord beter te gebruiken, of misschien ook ondersteunende technologie als de gebruiker bijvoorbeeld gebruik maakt van een schakelaar. Het leert de gebruiker wat de link is tussen een handeling van de muis, toetsenbord of schakelaar, en de actie die verschijnt op het scherm.



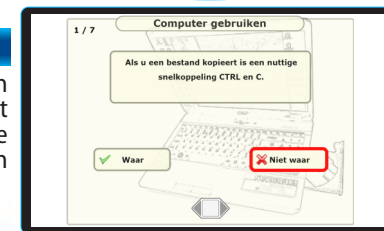
JANEE ICT QUIZ GAME

Bij deze game worden een aantal vragen gesteld betreffende ICT waarbij de gebruiker moet aanduiden welke juist en niet juist zijn via het beantwoorden op vragen met ja of nee. De vragen handelen over basis ICT kennis en vaardigheden, en zijn aangepast voor personen met leerproblemen. Enkel in Engels beschikbaar.



WAAR OF NIET WAAR ICT QUIZ GAME

Deze game stelt een aantal waar/niet waar vragen in verband met ICT gebruik. Navigatie is mogelijk via het gebruik van het toetsenbord (pijltoetsen om naar de volgende of vorige vraag te gaan en de spatiebalk om een selectie te maken) of de muis.



ROB DE GANGSTER - ICT QUIZ

Deze game laat de gebruiker toe om een pokerspel te spelen waarbij aan de hand van vragen en antwoorden met betrekking tot basis ICT kennis een score kan worden behaald. De onderwerpen kunnen vooraf gekozen worden door de gebruiker. Navigatie is mogelijk zowel via het toetsenbord als via de muis. Na elk fout antwoord wordt uitleg gegeven waarom het antwoord fout was.

