



Virtualus bendravimo ir informacinių bei kompiuterinių technologijų mokymosi portalas žmonėms su negalia

ViPi vadovas

Rezultato nr.		12	
Workpackage No.	WP3	Darbo pavadinimas	Esamos medžiagos bei jos tobulinimo ir naujos mokomosios medžiagos bei jos kūrimo sujungimas
A autoriai		Andy Burton, Karel van Isacker, George Milis, Vilma Butkute, Panayiotis Tsoris, Kosmas Petridis	
Statusas (F: galutinis (final); D: projektas (draft); RD: peržiūrėtas projektas (revised draft):		F	
Failo pavadinimas:		D12 Handbook.doc	

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Versijos istorija

Versijos nr.	Datos ir komentaras
1	2012-01-30 – ViPi vadovo pirmasis projektas. Laukiamo vadovo turinio rezultatai (NTU)
2	Komentaras ir priedas (Steficon)
3	Komentaras (EuroCy)
4	2012-02-11 – komentaras (PhKM)
5	2012-04-05 tvarkymas (NTU)
6	Redakcija atlikta susitikime Vilniuje
7	2012-05-30 – redaguota NTU – pridėti skyriai su kompiuterinių žaidimų projektais, performatuotas dokumentas.
8	2012-06-08 – nauja informacija ir pagalba (EuroCy)
9	2012-06-12 – papildoma redakcija (PHKM ir EuroCY)
10	2012-06-12 – papildoma informacija (NTU), ypač tvarkyti skyriai 3.2.5 ir 2 (Penny Standen)
11	2012-06-12 – nauja informacija ir pagalba (Hypertech)
12	2012-06-14 – nauja informacija ir pagalba (Steficon)
13	2012-06-18 – skyrių 3.2.5 atnaujinimai ir nuorodos (NTU)
14	2012-06-22 – pridėtas alt tekstas prie NTU užvaldų ir žaidimų
15	2013-02-26 – prie “Stay safe” žaidimo pridėti skyriai ir kompiuterinis žaidimų redaktorius. Redaguotas skyrius apie „taip–ne“, kad būtų pridėtos detalės taip / ne žaidimui.
16	2013-3-11 – prie flyswat pridėti skyriai. Changes 15 highlighted using underline for other translation efforts

Turiny

1 Apžvalga	5
2 ViPi mokomosios ir kompiuterinių / internetinių / mobiliųjų programų derinimas – kombinuoto mokymosi metodas	6
3 Kaip pasiekti ViPi portalą internete ar išmaniajame telefone.....	9
3.1 Minimalieji reikalavimai	9
3.2 Stalinio kompiuterio aplinka	9
3.2.1 Registracija ViPi portale	9
3.2.2 Naršymas portale ir reikalingo turinio radimas.....	11
3.2.3 ViPi mokomųjų objektų saugykla	12
3.2.4 Naudojimasis ViPi socialiniu tinklu	15
3.2.5 Mokieji žaidimai	15
3.2.6 Bendradarbiavimas su Vipi – turinio kūrimas ir siuntimas.....	17
3.2.7 Turinio radimas ir parsisiuntimas naudojantis paprastosios ir patikslintosios paieškos galimybėmis	21
3.2.8 Naudojimasis ViPi internetinio mokymo aplinka	26
3.3 Išmanieji telefonai / planšetiniai kompiuteriai	33
3.3.1 Siūlomos mobiliosios palaikomosios technologijos	33
3.3.3 Registracija ViPi	37
3.3.4 Naujienų skaitymas ir turinio prenumeravimas	39
3.3.5 Reikalingo turinio paieška	41
3.3.6 Paprastoji ir detalioji paieška	41
3.3.7 Mobiliosios versijos ViPi socialinio tinklo naudojimas	42
3.3.8 Mokieji žaidimai (mobiliosios versijos)	43
4 ViPi žaidimų aprašymas.....	44

4.1 Žaidimas Memobile	45
4.2 Escapology – ICT	47
4.2.1 <i>Escapology</i> varikliukas	47
4.2.2 Žaidimo eiga	47
4.2.3 Žaidimo redaktorius	54
4.3 Rob the Mob – ICT	54
4.3.1 <i>Rob the Mob</i> varikliukas	54
4.3.2 Žaidimo eiga	54
4.3.3 Žaidimo redaktorius	60
4.4 ICT – True or False (ICT – Tiesa ar ne)	63
4.4.1 Tiesa / Netiesa ir Taip / Ne viktorinų varikliukas	63
4.4.2 Žaidimo eiga	64
4.5 Stay Safe (Saugumas)	69
4.5.1 Žaidimo <i>Stay Safe</i> varikliukas	69
4.5.2 Žaidimo eiga	69
4.6 Fly Swat (Musiamušis)	73
4.6.1 Pagrindimas	73
4.6.2 Technologija	73
4.6.3 Sąvoka	74
5 ViPi mokymo programa ir kurso turinys	78
5.1 ViPi mokymo programa	78
5.2 Vipi kurso turinys	78
5.3 ViPi žaidimai	78
5.4 Išoriniai mokymosi šaltiniai	78
Šaltiniai	80



Education and Culture DG

ViPi Project 511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

Lifelong Learning Programme

1 Apžvalga

Šio vadovo tikslas – išmokyti dėstytojus naudotis ViPi projekto rezultatais, sujungti juos į vientisą švietimo ir pedagogikos sistemą. Apie visus projekto rezultatus pateikiama išsami informacija, taip pat nurodoma, kaip jais naudotis.



2 ViPi mokomosios ir kompiuterinių / internetinių / mobiliųjų programų derinimas – kombinuoto mokymosi metodas

Siekiant padidinti mokymosi efektyvumą ir pateikti informacijos paketą, orientuotą į kuo didesnę vartotojų įvairovę, programoje ViPi naudojama kombinuoto mokymo metodika. Tai dviejų mokymosi metodų – tradicinio mokymosi klasėje ir su kompiuterio pateikiama medžiaga internetinio elektroninio mokymo platformoje – kombinacija. Šie du mokymosi metodai turi skirtingas stipriąsias puses, o juos sujungus, sukurama labiau motyvuojanti mokymosi aplinka. Mokomųjų žaidimų (tiek kompiuterinių, tiek skirtų mobiliems įrenginiams) ir lengvai prieinamos bei bendradarbiauti skatinančios socialinės platformos įtraukimas suteikia papildomos erdvės atradimams ir mokymuisi, o tai stiprina besimokančiųjų (ViPi programos dalyvių) motyvaciją.

ViPi mokomoji programa yra trijų lygių, pradedant nuo paties paprasčiausio ir baigiant sudėtingu, su specifinėmis programomis. ViPi programos, kaip tiesioginio ir internetinio elektroninio mokymo platformoje būdų kombinacijos, naudojimas suteikia dėstytojui galimybę parinkti tinkamiausią pradinį mokymosi lygį kiekvienam besimokančiajam, kad tai jam būtų ir iššūkis, ir galimybė patirti sėkmę bei tobulėti. ViPi leidžia dėstytojui kiekvienam besimokančiajam sukurti asmeninį mokymosi kelią naudojant papildomus komponentus, tokius kaip mokomieji objektai, socialinis tinklas ir įrankiai mokomajai medžiagai kurti. Galimybė pateikti medžiagą ir kompiuteriuose, ir mobiliuosiuose įrenginiuose suteikia daugiau lankstumo.

Be to, visi ViPi rezultatai pateikiami prieinamu formatu (tiek elektroniniai dokumentai, tiek lengvai pasiekama mokomoji medžiaga internete), kurį lengvai galima paversti į kitus paplitusius formatus (PDF, Brailio raštą, Daisy audioknygas ir t. t.) ir kurio turinys pritaikytas skirtingoms tikslinėms grupėms (nuo paprasčiausio kurso, skirto žmonėms, turintiems mokymosi sunkumų, iki įprastinio, tačiau pritaikyto tikslinei žmonių grupei su, pvz., viršutinių galūnių problemomis, taigi kartu pabrėžiant identifikuojančią pagalbinę technologiją, naudingą besimokantiejiems).

Siekiant, kad naudodamiesi ViPi platforma, jos įrankiais, paslaugomis, mokomąja medžiaga ir žaidimais, dėstytojai gautų geriausius rezultatus, ir įjungti visa tai į jų mokomąją veiklą naudojantis duotais mokomaisiais objektais bei sukuriant besimokantiejiems jiems pritaikytus elektroninius aplankus, mes sukūrėme ViPi kombinuotą **švietimo ir pedagogikos sistemą**. Joje apibudinta, kaip optimaliai naudotis ViPi platforma, jos įrankiais, mokomąja medžiaga, ir žaidimais, kaip juos naudoti dabartinėje mokomojoje veikloje.

Besimokančiųjų pagal šią sistemą gaunama nauda kis priklausomai nuo jų poreikių ir gebėjimų, todėl, nors pateikiami bendrieji patarimai ir geroji praktika taikytini visose mokymosi aplinkose, kur



naudojama ViPi sistema, mes ne visada galime pateikti tikslų receptą, kaip naudotis ViPi. Dėl šios priežasties struktūra turi tokių aspektų, kurių dėka randasi direktyvos ir klausimai. Direktyva yra tarsi instrukcija, t.y., norodymas kam nors, kas turi būti daroma, pvz., „reikalinga organizuoti mokymus“, remiantis faktu, jog šis patarimas tinkamas tam tikrai grupei besimokančiųjų ir atitinkamai mokymosi aplinkai. Tai sudaro kontrastą situacijoms, kuriose būtent mokytojas turi apsispręsti, nes tik jis žino situaciją, kurioje taiko ViPi sistemą. Esant tokioms aplinkybėms, ViPi jam iškelia klausimą, kaip pvz. „koks geriausias individualaus ir bendradarbiaujančio mokymosi balansas šiam besimokančiajam?“.

Yra keturi kombinuotos ViPi švietimo ir pedagogikos sistemos aspektai, nurodyti Minocha et al (2009):

Socialinis (pvz., klausimai, susiję su bendradarbiavimu ir darbu grupėje). Jauni žmonės su negalia gali būti socialiai izoliuoti. Todėl būtina rasti balansą tarp skirtingų kombinuoto mokymosi krypčių, siekiant sumažinti jų izoliacijos jausmą ir parodyti, kad internetinė besimokančiųjų bendruomenė gali iš tiesų būti naudinga tiems, kurie patiria sunkumų tiesioginio mokymosi aplinkose. Vienas iš šio aspekto direktyvos pavyzdžių galėtų būti toks: „besimokantieji turėtų būti skatinami įsitraukti į socialines ViPi siūlomas veiklas“. Klausimų, į kuriuos turėtų atsakyti mokytojai, pavyzdžiai: „Ar ViPi gali skatinti bendradarbiaujantį mokymąsi?“ „Ar besimokantieji padeda vienas kitam mokytis ir ar kai kurie bendramoksliai gali būti asistentais savo grupėje?“

Auklėjamasis (mokymuisi ir mokymui svarbūs faktoriai). Auklėjamieji faktoriai numato tiek turimus įgyti bendruosius gebėjimus (tokius kaip dėmesio išlaikymas), tiek specifinius gebėjimus (tokius kaip gebėjimas naudotis klaviatūra, matematika). Šio aspekto direktyvos pavyzdys: „Mokytojai turėtų įrašinėti besimokančiųjų veiklą ir peržiūrėti įrašus, kad geriau suvoktų besimokančiųjų poreikius ir patobulintų savo mokomąją praktiką taip, jog ji teiktų daugiau naudos besimokantiems“. Klausimo, iškelto mokytojams pamąstymui, pavyzdys: „Ar individualaus ir bendradarbiaujančio mokymosi balansas yra geras?“

Organizacinis (kaip susijusios institucijos pristato ir naudoja ViPi). Organizaciniai veiksniai gali dažnai būti didžiausia kliūtis vykdymui, o mokykla ar mokymo centras privalo užtikrinti pagalbą diegiant ViPi programą ir puoselėti tinkamą pedagoginę kultūrą. Šio aspekto direktyvos pavyzdys: „Jei besimokantieji gali išsinešti mobiliuosius įrenginius į namus ir mokytis namuose su tėvais ar globėjais, tokie individai taip pat yra „organizacijos“ dalis, todėl būtina atsižvelgti į jiems pasitaikančias kliūtis“. Klausimų mokytojams apmąstyti pavyzdžiai: „Koks sudarytas tiesioginio mokymosi pamokų grafikas?“ „Koks optimalus grupės dydis ar mokytojų ir besimokančiųjų grupės santykis?“

Technologinis (faktoriai, susiję su įrankių ir paslaugų pasiekiamumu, vykdymu ir priežiūra). Svarbu, kad, vykdant šią iniciatyvą, institucijoje būtų užtikrinta pakankama techninė pagalba ir mokytojai patys jaustųsi užtikrinti naudodamiesi šia platforma. ViPi platformos lankstumas palengvins naudojimąsi ja mokiniams savo plačiu galimybių ir mokymosi stilių spektru, bet pradžioje naudojantis šia technologija mokiniams vis tiek reikės pagalbos, ir, esant per didelei mokymosi kreivei technologijoje ar retai ją naudojant, mokiniai gaus neigiamą patirtį ir gali pasijusti taip, tarsi technologijos jiems tik kliudo. Šio aspekto direktyvos pavyzdys: „Užtikrinti, kad mokiniai, naudodamiesi technologijomis, gautų pakankamą pagalbą, siekiant užkirsti kelią jų demotyvacijai“.



Education and Culture DG

ViPi Project 511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

Lifelong Learning Programme

Klausimo pavyzdys: „Koks geriausias skirtingų mokomųjų komponentų (mokymas grupėje, diskusijos, žaidimai, treniruojamieji pratimai, praktika) derinys?“

3 Kaip pasiekti ViPi portalą internete ar išmaniajame telefone

3.1 Minimalieji reikalavimai

Norint prieiti prie ViPi Portal staliniame arba nešiojamame kompiuteryje, rekomenduojame, kad kompiuteriai atitiktų šiuos minimaliuosius reikalavimus:

aparatinės įrangos atžvilgiu, turėtų pakakti Pentium 4 procesoriaus, veikiančio mažiausiai 2 GHz su mažiausiai 1 GB operatyviosios atminties (RAM);

portalas veiks bet kokiame kompiuteryje, kuriame įdiegta internetinio tinklo naršyklė (minimalieji reikalavimai: Firefox 11.0, Chrome 19.0, Explorer 9.0, Opera 12.0, Safari 5.0 ir pan.)

Norint prieiti prie ViPi Portal mobiliajame įrenginyje (išmaniajame telefone ar planšetiniame kompiuteryje) ir naudotis ViPi programomis, rekomenduojame užtikrinti šių minimaliųjų reikalavimų atitikimą:

Programinė įranga: ViPi App veiks

Visuose telefonuose su veikiančia Android 2.3.x (Gingerbread) ar naujesne versija, planšetėse – su Android 3.x (Honeycomb) ar naujesne versija. Vis dėlto, norint visiškai prieiti prie API, patariame Android 4.0.x (Ice Cream Sandwich) ar naujesnę versiją.

Su įdiegta WordPress 3.0 ar naujesne versija

Aparatinė įranga: minimalieji aparatinės įrangos atitikimo reikalavimai apima 800 Mhz – 1 GHz CPU (Centrinio procesoriaus, sisteminio bloko), 512 MB operatyviosios atminties (RAM), ekranas nuo 3.5” ar didesnės įstrižainės.

3.2 Stalinio kompiuterio aplinka

3.2.1 Registracija ViPi portale

Registracija ViPi portale būtina kiekvienam vartotojui, norinčiam prieiti prie ViPi turinio. Tai galima atlikti pagrindiniame portalo puslapyje:



Please [create an account](#) to get started.

Username

Password

☐ Remember Me

Log In

[Home](#)

1 pavyzdys. Registracija ir prisijungimo skydelis ViPi portale

Pasirinkęs “Create an account” parametą, vartotojas nukreipiamas į kitą puslapį, kuriame, norėdamas užsiregistruoti ViPi portale, turi įvesti visus prašomus duomenis: vartotojo vardą, slaptažodį, elektroninio pašto adresą ir vardą.

Create an Account

Registering for this site is easy, just fill in the fields below and we'll get a new account set up for you in no time.

Account Details

Username (required)

Email Address (required)

Choose a Password (required)

Confirm Password (required)

Profile Details

Name (required)

Complete Sign Up

2 pavyzdys. Vartotojas įveda visus prašomus registracijos duomenis

Įvedęs duomenis, vartotojas aktyvina registraciją pagal instrukcijas, gautas elektroniniu paštu.

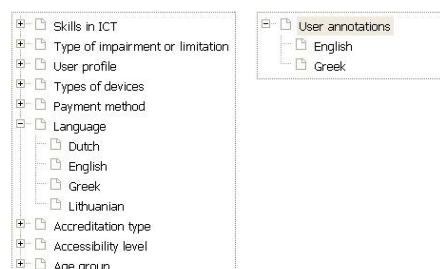
Registruojantis labai svarbu sukurti detalų savo profilį, pažymint vartotojo interesus atitinkančius laukelius. Pasirinkus tinkamus laukelius, reikia nutempti juos iš kairės į dešinę, tokiu būdu suteikiama galimybė suasmeninti savo prieigą ViPi platformoje.

Semantic profile annotation

Ontology concepts

VSCM ontology

User annotations

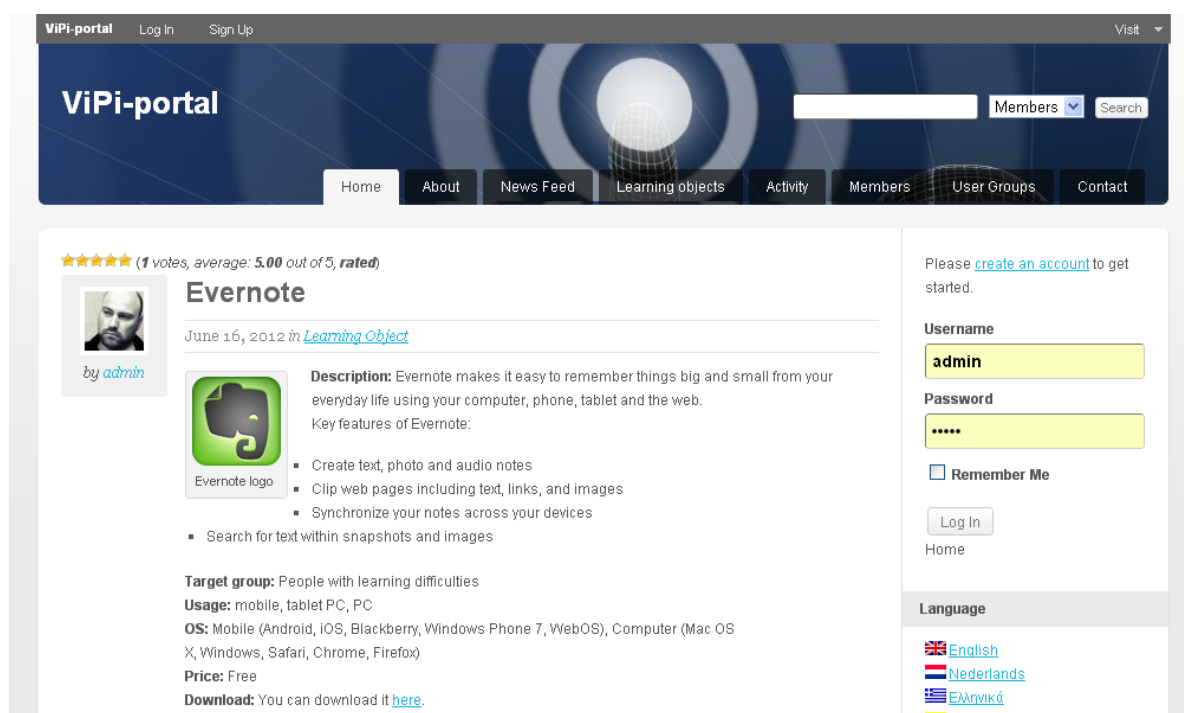


Update Profile

3 pavyzdys. Vartotojo profilio kūrimas

3.2.2 Naršymas portale ir reikalingo turinio radimas

ViPi portalio turinys pasiekiamas iš pagrindinio tinklalapio ir yra pateiktas tokia forma:



4 pavyzdys. Pagrindinis ViPi portalio puslapis

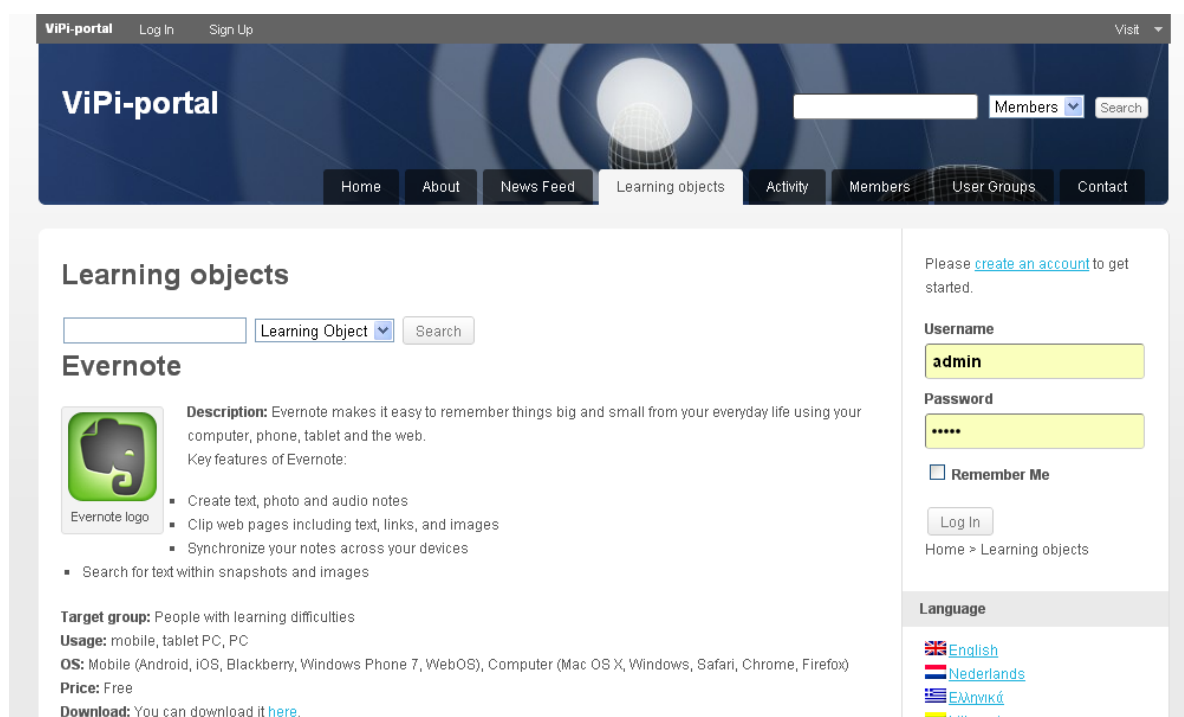
Vartotojams naršyti pateikiami šie portalio puslapiai: Home, About, News Feed, Learning objects, Activity, Members, User Groups ir Contact. Pagrindiniame puslapyje Home pateikiami visose kategorijose bet kokių vartotojų publikuojami įrašai, kaip parodyta 4 pavyzdyje. Puslapyje About pateikiama bendroji informacija apie ViPi platformą, o News Feed puslapyje galima rasiti žinias,

publikuotas bet kokių vartotojų News Feed kategorijoje. Puslapyje Learning Objects patalpinti visi publikuoti ViPi portalo mokomieji objektai. Be to, puslapyje Activity nurodoma registruotų portalo vartotojų veikla, puslapyje Members patalpinta informacija apie registruotus vartotojus, puslapyje User Groups – informacija apie vartotojų grupes ViPi platformoje, pagaliau puslapyje Contact – forma su ViPi platformos administratoriumi susisiekti.

Naršyti po ViPi platformos įrašus galima pasitelkus WordPress mechanizmą, o naršyti ir atlikti paieškas Learning Objects puslapyje – per specialiai tam skirtą puslapį.

3.2.3 ViPi mokomųjų objektų saugykla

Svarbi ViPi portalo dalis – Learning Object (LO) (liet. mokomųjų objektų) saugykla, prie kurios galima prieiti per tam skirtą tinklalapį, nurodytą centriniame portalo pagrindinio puslapio meniu (žiūrėti 5 pavyzdį).



5 pavyzdys. Priėjimas prie LO (Learning Objects) saugyklos iš ViPi portalo pagrindinio puslapio

Saugyklą taip pat galima pasiekti per ViPi mobiliąją programą (veikiančią Android pagrindu). Ši saugykla siekia tapti vieno lango principu veikiančia sistema, kurioje talpinama mokytojų ir ne tik sukurta mokomoji medžiaga apie žmonių su negalia mokymą, ir ji įvairiais formatais (universalieji adresai, kursai, mokomieji žaidimai, mobilieji žaidimai ir pan.) pateikiama mokytojams bei kitoms suinteresuotiems šalims. Pradžioje saugykloje bus pateikta laisvai prieinama mokomoji medžiaga informacinių ir komunikacinių technologijų pagrindinius gebėjimus turintiems vartotojams (tai buvo



numatyta ViPi projekto taikymo sritis), vis dėl to, saugykla sukurta su galimybe ateityje plėstis ir talpinti bet kokio prieinamumo lygmens turinį iš bet kokios kitos srities.

Learning Objects (liet. mokomieji objektai) – tai terminas, naudojamas ViPi portale apibūdinti bet kokį turinį, kuris, kaip turinys, galėtų būti naudingas žmonėms mokytis. Todėl, mokomieji objektai gali varijuoti nuo struktūruotų kursų iki mažų tekstinės informacijos fragmentų, multimedijos failų, nuorodų į kitus šaltinius, mokomųjų ir kitokių žaidimų ir pan.

Saugykla yra daugiakalbė, todėl turinys joje gali būti pateiktas skirtingomis kalbomis, ir netgi daugiau nei viena kalba, jei tik turinio skelbėjas atlieka ir pateikia reikalingą vertimą.

Mokomieji objektai yra speciali turinio kategorija ViPi portale, todėl besidomintiems vartotojams sukurta speciali paieškos funkcija, kad jie galėtų rasti pageidaujamą turinį. Kaip naudotis paieškos funkcija, aiškinama 3.2.7 skyriuje. Mokomieji objektai saugykloje laikomi kaip individualūs, visiškai atskiri vienetai, su pavadinimu, turiniu ir kitais metaduomenimis, kurie padeda lengviau atrasti ieškomą turinį. Be to, jie visi susieti su specifinėmis gebėjimų kategorijomis (šiuo metu tik su pagrindiniais informacinių ir komunikacinių technologijų įgūdžiais), taip pat su specifinėmis negalios, įrenginių rūšimis ir t. t. Mokomieji objektai skirti mokytojams naudoti jų mokymo veikloje, pasitelkiant ViPi mokymo programą arba savo mokymo programas ir praktikas, be taip pat mokiniams, norintiems rasti medžiagos konkrečiomis temomis ir pasiūlyti ją savo mokytojams arba skaityti patiems, galbūt netgi pamokų, vykstančių ViPi mokymosi aplinkoje, metu.

Apibendrinant, ViPi mokomųjų objektų saugykla yra vieta talpinti didžiulį kiekį mokomojo pobūdžio vienetų / medžiagos ir pateikia lengvą naudoti paieškos mechanizmą, kuris padidina vartotojo pageidaujamų konkrečių temų paieškos veiksmingumą.

3.2.3.1 Turinio vertinimas ir komentavimas

ViPi portale vertinti galima tik mokomuosius objektus, kaip parodyta šiame pavyzdyje:



★★★★★ (No Ratings Yet)



This is a gen

May 31, 2012 in [Learning](#)

asdasd asdasdkfaj laksc

[Flag this post as inappropriate](#)

First version

April 30, 2012 in [News F](#)

The first version of ViPi plat

[Flag this post as inappropriate](#)

★★★★★ (1 votes, average: 4.00 out of 5)



How to add p

6 pavyzdys. Mokomųjų objektų vertinimas

Kiekvienam vartotojui leista vertinti mokomąjį objektą tik kartą, vidutinis kiekvieno objekto vertinimas parodomas virš pagrindinio mokomojo objekto pavadinimo. Vertinimo rezultatai padės kitiems vartotojams apsispręsti renkantis mokomąją medžiagą. Gerai įvertintus objektus turėtų dažniau rinktis ir kiti, todėl šis mechanizmas padeda išlaikyti aukštą mokomosios medžiagos kokybę.

Komentuoti mokomąjį objektą arba rašyti apskritai galima atidarius tam skirtą nuorodą. Tada atsiranda komentarui skirtas laukelis, kuriame vartotojas gali palikti savo komentarą apie pradinį pranešimą.

Leave a reply



Very good article!!

You may use these HTML tags and attributes: `` `<abbr title="">` `<acronym title="">` `` `<blockquote cite="">` `<code>` `<del datetime="">` `` `<i>` `<q cite="">` `<strike>` ``

7 pavyzdys. Pranešimo komentavimas

Komentavimo ypatybė yra esminė, nes per ją vyksta vartotojų ir portalo administratorių bendravimas, taip pat bendravimas tarp vartotojų. Tokiu būdu turinys tampa tiesiogiai kuriamas ir gali ryškėti bendru dalyvaujančių vartotojų susitarimu. Tokia technologija leidžia iš tiesų matyti, ką vartotojai skaito, paverčiant komunikaciją abipuse.

3.2.4 Naudojimasis ViPi socialiniu tinklu

ViPi platformoje veikia integruotas vidinis socialinis tinklas. ViPi portalo socialinį tinklą sudaro šie komponentai:

vartotojų profiliai

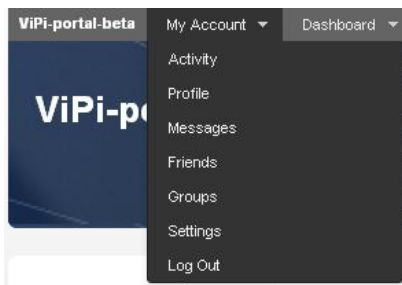
privataus susirašinėjimo funkcija

giminingi tinklai

grupės, nuotraukos ir kitoks vartotojų kuriamas turinys

Veikla / veiksmų srautas, informuojantys apie portale atliekamus viešus veiksmus

Visos socialinio tinklo funkcijos pasiekiamos per kortelę „My Account“ ViPi portalo antraštėje.



8 pavyzdys. ViPi portalo socialinis tinklas

3.2.5 Mokomieji žaidimai

Mokomieji žaidimai yra žaidimai kompiuteriuose ir mobiliuosiuose įrenginiuose, skirti ne tik linksminti, bet ir teikti papildomą naudą, kaip auklėjimas ir mokymas.

ViPi naudojami mokomieji žaidimai yra kombinuotos auklėjamosios ir pedagoginės sistemos dalis, siekiant kurso dalis pateikti tinkamu būdu ir įtraukti mokinius.

Žmonėms, turintiems protinę negalią, mokymasis kompiuteriu gali padėti daug labiau nei tradicinis. Anot Hawkrigde & Vincent (1992), toks būdas leidžia mokiniams prisiimti atsakomybę už savo pačių mokymąsi. Mokiniai su protine negalia ras paskatinimą „smagiame kartojime“ ir nuosekliame iššūkio lygio augime. Jie rašė: „Su kompiuteriais mokiniai gali būti ne tokie priklausomi ir sugebėti daugiau“.

Blamires (1999) įrodinėjo, kad technologijos leidžia prieiti prie gyvenimiškų patirčių ir auklėjimo galimybių. Jos palengvina įsipareigojimą žinioms ir žmonėms. Blamires teigia: „Kalba, piešinėliai, žodžiai ir animacija gali būti suderinti interaktyviai, kad idėjos būtų struktūruotos ir atitiktų mokinių suvokimo lygį bei jų interesus.“ Technologijos gali sukurti alternatyvių būdų informacijai perteikti, kurie padėtų žmonėms su protine negalia, o ypač turintiems silpną kalbos suvokimą, įsisavinti



sudėtingesnes sąvokas. Dėl vizualiosiosraiškos naudojimas technologija gali būti ypač naudingas turintiems silpną klausą ar visai jos neturintiems.

Interaktyvi programinė įranga skatina aktyvų įsitraukimą į mokymosi procesą ir leidžia vartotojui valdyti mokymosi procesą (Pantelidis, 1993). Tai ypač svarbu žmonėms su protine negalia, į kuriuos dažnai žiūrima kaip į pasyvius. Mokinys gali dirbti sau pačiam patogiu tempu. Jis gali kartoti klaidas nesuerzindamas kitų (Salem-Darrow 1996). Kompiuteris nepavargsta nuo mokinio kartojamų užduočių ar pratimų ir nepraranda kantrybės dėl jo lėto tempo ar klaidžiojančio dėmesio (Cromby et al, 1996).

Svarbus mokomosios programinės įrangos patobulinimas leido pripažinti mokymosi žaidžiant kompiuterinius ar videožaidimus vertę: pasirodė mokomieji žaidimai ir žaidimais pagrįstas mokymas. Pasirodžius kompiuteriniams žaidimams, daugumoje į juos orientuotų mokslinių tyrimų buvo akcentuojami neigiami aspektai (Elgi & Meyers 1984). Pivec (2007) teigia, jog žaidimams esant plačiai pripažintiems kaip vaidinantiems svarbų vaidmenį ankstyvajame mokymesi, vėliau lavinimas tampa formalesnis, todėl į žaidimus imama žiūrėti tik kaip į “nerimtą veiklą”. Vis dėlto, dar vėliau buvo paminėta ir teigiamų žaidimų aspektų. Apžvelgdamas teigiamą ir neigiamą videožaidimų poveikį, Griffiths (2004) aprašo videožaidimų potencialą kognityvinėje reabilitacijoje, pavyzdžiui, sutrikusio suvokimo, conceptualaus mąstymo, dėmesio, koncentracijos ir atminties srityse, su pacientais, kurių smegenys pažeistos patyrus insultą ar traumą.

Be šių kognityvinės reabilitacijos privalumų, vienas iš didžiausių žaidimų mokantis privalumų yra žaidimų galia įtraukti mokinių savanoriškai kartoti veiklas, užtikrinančias mokymosi procesą (Pivec, 2007). Garriss et al (2002) tai pavadino nuolatinio įsipareigojimu, kai žaidėjas neskatinamas sugrįžta prie užduoties. Motyvuojančios jėgos buvimo įrodymą galima rasti Standen et al (2006a) pranešime atlikus tyrimą, kurio tikslas – sukurti naują naršymo sąsają žmonėms su protine negalia. Vartotojai šio tyrimo metu turėjo reguliariai naudotis įrenginiu aštuoniolika mėnesių, kad būtų įvertinti jų pradiniai gebėjimai ir patikrinta kiekviena prototipo versija. Tai buvo lengvai pasiekta leidžiant jiems žaisti kompiuterinius, sukurtus specialiai šiam tyrimui žaidimus.

Momentinis grįžtamasis ryšys – tai dar vienas mokomųjų žaidimų privalumas, kai veikla lengvai susiejama su mokymosi rezultatais (Pivec, 2007).

Žaidimus galima surūšiuoti pagal sudėtingumą. Viena iš pirminių pagalbos mokantis funkcijų – leisti mokiniui daryti pažangą iš pradžių suteikus jam pastolius, pavyzdžiui, tikrinant tuos užduoties elementus, kurie pradžioje yra didesni nei pradedančiojo galimybės (Wood, Bruner & Ross, 1976). Pradedantysis susipažįsta su užduoties elementais ir išvysto gebėjimą susidoroti su ja nepriklausomai, todėl prireikia mažiau padėjėjo įsikišimo. Visa paslaptis – užtikrinti balansą tarp sėkmės ir iššūkio. Tai galima pasiekti skirtingus gebėjimo lygius perkeltiant į žaidimus.

Studijų apie teigiamą kompiuterinių žaidimų poveikį vis daugėja. Green & Bavelier (2003) nustatė, kad žmogus, žaidžiantis veiksmo videožaidimus, gali įgyti gebėjimą savo matymo lauke apimti daugiau objektų ir tai daryti greičiau nei tokių žaidimų nežaidžiantis žmogus. Savo naujausioje studijoje Green & Bavelier (2003) nustatė priežastinį ryšį tarp veiksmo videožaidimų žaidimo ir



padidėjusio vaizdo apdorojimo erdvinės skyros. Siekdami ištirti, ar žaidimai gali teikti naudą žmonėms su protine negalia, Standen et al (2006b) įvertino su valdymo svirtimi žaidžiamų kompiuterinių žaidimų su laiko kontrole poveikį atsakymų pasirinkimo reakcijos laikui. Jie nustatė, jog pasirinkimo reakcijos laikas tiriamojoje grupėje buvo gerokai mažesnis nei kontrolinėje grupėje, kurioje tiriamieji per tą patį laiką žaidė žaidimą be laiko kontrolės. Vėlesnėje studijoje Standen, Rees & Brown (2009) tyrė, ar kompiuteriniai žaidimai gali suteikti žmonėms su protine negalia galimybę lavinti pagrindinius sprendimų priėmimo gebėjimus, su kuriais jie gali patirti sunkumų. Daug kartų sužaidusi Tetrio tipo žaidimą, tiriamoji grupė parodė ryškią pažangą, kaip parodė po to atlikti sprendimų darymo testai ant popieriaus.

Skirtingi žaidimų tipai padeda vystyti skirtingus gebėjimus. Pavyzdžiui, viktorinos tipo žaidimai padeda pateikti faktais pagrįstą informaciją, sustiprina mokymąsi duodant atsakymus ir kartojant. Kita vertus, rolių žaidimai gali labiau padėti lavinti vartotojo atliekamų veiksmų pasekmių numatymą, leidžiant jam atrasti įvairius scenarijus virtualiame pasaulyje ir matyti savo veiksmų rezultatus.

Žaidimų naudojimas pasitelkiant informacines ir komunikacines technologijas sustiprins ViPi programos turinį dėl įvedamų ir išgaunamų technologijų, ir naudojant kompiuterį. Turėti galimybę prieiti prie kompiuterio ar išmaniojo telefono yra būtina, norint nepriklausomai naudotis ViPi žaidimų elementais, taigi tikimasi, jog žaidimų demonstravimo ir kartojimo proceso metu vartotojai įvaldys informacines ir komunikacines technologijas.

0 skyriuje aprašomi ViPi platformoje kuriami žaidimai.

3.2.6 Bendradarbiavimas su Vipi – turinio kūrimas ir siuntimas

Kaip paaiškinta 3.2.3 skyriuje, ViPi portalas yra sąsaja su ViPi mokomųjų objektų saugykla. Tikimasi, kad mokomųjų objektų saugyklą mokomuoju turiniu papildys ir nepriklausantys ViPi komandai žmonės. Vis dėlto, siekiant išlaikyti aukštą saugyklos turinio kokybę, visi potencialūs mokojo turinio publikuotojai turės užsiregistruoti ViPi portale, kaip aprašyta 3.2.1 skyriuje. Siekiant užtikrinti turinio kokybę, tik pripažinti ir užsiregistravę ViPi mokytojai galės atlikti „turinio publikuotojų“ rolę.

Jei manote, kad galite kurti ar siūlyti mokomąją medžiagą, registruodamiesi platformoje galite pretenduoti į „turinio publikuotojo“ (angl. Content Provider) rolę. Administratorius, peržiūrės jūsų paraišką, greičiausiai paprašys jūsų gebėjimus įrodančios informacijos ir aktyvuos jūsų rolę ViPi platformoje. Tai atlikus, prisijungę prie platformos (1 numeriu pažymėtas raudonas langelis 9 pavyzdyje), galėsite matyti ir prieiti prie „Submit training content“ (liet. „Įkelti mokomąjį turinį“) funkcijos ViPi portale, kaip parodyta 9 pavyzdyje, 2 numeriu pažymėtame langelyje.



9 pavyzdys. „Submit training content“ (liet. „Įkelti mokomąjį turinį“) funkcija

Pavadinimas: mokomojo vieneto pavadinimas trumpai apibūdinantis jo turinį, kuris bus matomas vartotojams paieškos rezultatuose (1 nuoroda)

Taip pat yra laukeliai pavadinimo vertimui keliomis kalbomis. Pradžioje galimos kalbos yra anglų, graikų, olandų, lietuvių, bet ateityje jų gali būti pridėta daugiau.

Pagrindinis turinys: turinį galite įkelti kopijavimo-įklijavimo būdu, atsiųsti ir įkelti paveikslėlių bei kitokių multimedijos failų, naudodami tam skirtą mygtuką langelio viršuje, skelbti dokumentų bei kitų internetinių šaltinių nuorodas ir pan. (nuorodos 2a ir 2b)

Ant pagrindinio turinio lango rasite korteles, kur galėsite pateikti turinio vertimą duotomis kalbomis. Vertimai itin rekomenduojami, kad turinys būtų pasiekiamas kuo platesnei publikai, tačiau jie nėra privalomi.

Turinio kategorizavimas: paskutinis, bet ne mažiau svarbus dalykas yra tas, jog jūs turėsite nurodyti turinio kategorizaciją, naudodamiesi numatytu kategorijų ir gairių rinkiniu. Kategorizacijos procedūrai atlikti yra paaiškinimai, tačiau šioje vietoje neturėtų kilti problemų. Bet kuriuo atveju, visada galėsite susisiekti su administratoriumi ir gauti reikiamą pagalbą, susijusią su mokomojo turinio įkėlimu (3a ir 3b nuorodos).

Kategorizacija privaloma, kad vėliau turinį būtų galima rasti naudojant paieškos sistemą. Preliminariai jums reikės nurodyti kalbą (kalbas), kuria (kuriomis) pateiktas mokomasis turinys, jo prieinamumo



Education and Culture DG

ViPi Project 511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

Lifelong Learning Programme

lygi, ar jis susietas su akreditavimo tipu, pagalbinis įrenginys, kuriais galima pateiktu mokomuoju turiniu naudotis, negalios tipą, kuriam skirtas mokomasis turinys (jei toks yra), kokiems gebėjimams lavinti jis skirtas ir kitus parametrus, kurie palaipsniui bus pridėti ateityje.



Add New Post

Screen Options Help

Title (English)

Title (Nederlands)

Title (Ελληνικά)

Title (Lithuanian)

Upload/Insert

English Nederlands Ελληνικά Lithuanian Visual HTML

Rich text editor toolbar with buttons: b, i, link, b-quote, del, ins, img, ul, ol, li, code, more, lookup, close tags, fullscreen. The editor area is empty.

Word count: 0

Publish

Save Draft

Preview

Status: **Draft** [Edit](#)

Visibility: **Public** [Edit](#)

Publish **immediately** [Edit](#)

[Move to Trash](#)

Publish

Categories

All Categories **Most Used**

- ☐ General
- ☒ Learning Object
- ☐ News Feed
- ☐ Uncategorized

[+ Add New Category](#)

Tags

Add

Separate tags with commas

[Choose from the most used tags](#)

Featured Image

[Set featured image](#)

Semantic annotations

The VSCM ontology

VSCM ontology

Semantic annotations

- Skills in ICT
 - Type of impairment or limitation
 - Communication impairment
 - Hearing impairment**
 - Mild hearing limitation
 - Severe hearing limitation
 - Learning difficulties
 - Mobility limitation
 - Upper limb impairment
 - Vision impairment
 - Wheelchair user
 - User profile
 - Types of devices
 - Content entity
 - Type of content
 - Payment method
 - Language
 - Accreditation type
 - Accessibility level
 - Age group
- Semantic annotations
 - Hearing impairment
 - Mild hearing limitation**

10 pavyzdys. Mokomųjų objektų įkėlimo puslapis ir jo veikimas



Jrašę visą prašomą informaciją, galėsite išsiųsti mokomąjį turinį (pasirinkdami mygtuką „Submit“), kaip parodyta 10 pavyzdyje, 4 nuorojoje. Turinys automatiškai neatsiranda programoje, pirmiausiai jį turi peržiūrėti ir patvirtinti administratoriai. Vos patvirtinus ir paskelbus turinį saugykloje, jums bus iškart apie tai pranešta, arba bus praneštos jo atmetimo priežastys bei galimi veiksmai jam pataisyti.

ViPi saugykloje turinio publikuotojo įkeltų mokymosi objektų skaičius neribojamas.

Norėdami pakeisti ar ištrinti anksčiau paskelbtą turinį, turėsite susisiekti su ViPi administratoriais ir nurodyti savo pageidavimą, taip pat paaiškinandami tokio sprendimo priežastis. Tada administratoriai nurodys reikalingus tolesnius veiksmus.

3.2.7 Turinio radimas ir parsisiuntimas naudojantis paprastosios ir patikslintosios paieškos galimybėmis

ViPi portalas talpina daugybę turinio tipų, nuo informacinių iki naujienų straipsnių, įvykių, mokomųjų objektų. Kaip jau aiškinta 3.2.3 skyriuje, mokomieji objektai traktuojami kaip atskira turinio kategorija, todėl siūlomos dvi skirtingos paieškos funkcijos: viena skirta portalo turinio, išskyrus mokomuosius objektus, paieškai, kita – mokomųjų objektų paieškai.

Toliau aprašytos šios dvi paieškos funkcijos:

1. Portalo turinio, išskyrus mokomuosius objektus, paieška

Bendroji ViPi portalo paieškos funkcija, kuri nenumato mokomųjų objektų paieškos, pateikiama kiekvieno puslapio antraštės zonoje. 11 pavyzdyje parodyta, kaip atrodo paieškos sistema. Naudoti šią paieškos sistemą turinio paieškai portale yra paprasta ir primena daugybę kitų tikslė veikiančių paieškos sistemų.

Norint atlikti paiešką, tam skirtame teksto langelyje reikia įrašyti raktinius žodžius. Raktinių žodžių skaičius neribojamas, jie turi būti atskirti tarpais. Tada spaudžiamas mygtukas „Enter“ ir prasideda jūsų pageidaujamo dalyko paieška. Netrukus pagrindinis portalo puslapis pateikia jūsų paieškos rezultatus, surūšiuotus pagal paieškos kriterijų svarbumą. Paieškos sistema stengiasi atrasti ieškomą turinį peržvelgdama visus vienetų nuo puslapių iki pavienių įrašų ir failų bei nuorodų.

Galite naršyti po paieškos rezultatus ir atidaryti norimus spragtelėdami pele ant jų pavadinimo, kuris yra nuoroda į atitinkamą puslapį. Patikrinę atskirą rezultatą, galite vėl sugrįžti į puslapį su norodais visais paieškos rezultatais, savo naršyklėje pasirinkdami mygtuką „Back“.



The screenshot shows the ViPi portal interface. At the top, there's a navigation bar with 'ViPi-portal', 'Log In', 'Sign Up', and a 'Visit' dropdown. Below this is a main header with 'ViPi-portal' and a search bar. A secondary navigation bar includes links for 'Home', 'About', 'News Feed', 'Learning objects' (which is active), 'Activity', 'Members', 'User Groups', and 'Contact'. The main content area is titled 'Learning objects' and features a search bar and a dropdown menu set to 'Learning Object'. Below this, an 'Evernote' entry is displayed with its logo, a description, key features, target group, usage, OS compatibility, price, and a download link. To the right, a sidebar contains a login form with fields for 'Username' (pre-filled with 'admin') and 'Password', a 'Remember Me' checkbox, and a 'Log In' button. Below the login form, there's a 'Language' section with links for English, Nederlands, Ελληνικά, and Lithuanian.

11 pavyzdys. Pagrindinė ViPi portalo paieškos sistema

2. Paieška mokomųjų objektų saugykloje

Mokomųjų objektų (Learning Objects) puslapyje, kuris pasiekiamas iš pagrindinio ViPi portalo meniu, rasite paieškos sistemą, skirtą rasti specifinę turinio rūšį, vadinamą mokomaisiais objektais. Kaip jau aiškinta 3.2.6 skyriuje, šio turinio tipas yra kuriamas ir skelbiamas vartotojų, turinčių turinio publikuotojo (Content Provider) rolę, todėl ši saugykla turėtų nuolat plėstis.

Ši paieškos sistema toliau padalinta į dvi skirtingas parinktis: įprastinė („Regular“) ir sufleruojama („Guided“) paieškos funkcijos, kaip parodyta X pavyzdyje.



The screenshot shows the ViPi-portal interface. At the top, there's a navigation bar with 'Log In' and 'Sign Up' links. Below it, the 'ViPi-portal' logo is on the left, and a search bar with a 'Members' dropdown and a 'Search' button is on the right. A horizontal menu contains 'Home', 'About', 'News Feed', 'Learning objects' (which is highlighted), 'Activity', 'Members', 'User Groups', and 'Contact'.

The main content area is titled 'Learning objects'. It features a search bar with the text 'tablet' and a 'Learning Object' dropdown menu. Below this, a list of objects is shown, with 'Evernote' as the first entry. The Evernote entry includes its logo, a description: 'Evernote makes it easy to remember things big and small from your everyday life using your computer, phone, tablet and the web.', and key features: 'Create text, photo and audio notes', 'Clip web pages including text, links, and images', 'Synchronize your notes across your devices', and 'Search for text within snapshots and images'. It also specifies the 'Target group' as 'People with learning difficulties', 'Usage' as 'mobile, tablet PC, PC', 'OS' as 'Mobile (Android, iOS, Blackberry, Windows Phone 7, WebOS), Computer (Mac OS X, Windows, Safari, Chrome, Firefox)', 'Price' as 'Free', and 'Download' as 'You can download it [here](#)'.

On the right side of the page, there's a login section. It prompts the user to 'Please [create an account](#) to get started.' Below this are fields for 'Username' (with 'admin' entered) and 'Password' (with '*****' entered). There's a 'Remember Me' checkbox and a 'Log In' button. Below the login section is a 'Language' dropdown menu with options: 'English', 'Nederlands', 'Ελληνικά', and 'Lithuanian'.

12 pavyzdys. Mokomųjų objektų paieškos sistema

Įprastinės paieškos funkcija (Regular search) veikia būtent mokomųjų objektų (Learning Objects) kategorijoje ir apima pagrindinio raktinio žodžio paiešką, taip kaip anksčiau aprašyti bendroji paieškos sistema. Skirtumas tarp jų yra tas, kad ši paieškos sistema stengiasi susieti paieškos kriterijus (raktinius žodžius) tik su mokomaisiais objektais, atmesdama bet kokio kito tipo turinį. Gaunamas rezultatas yra puslapis su mokomųjų objektų, atitinkančių paieškos kriterijus, sąrašu. Jie pasiekiami lygiai taip pat kaip kitokio tipo turinys: spragtelint pele ant jų pavadinimo, atidaromas puslapis su mokomojo objekto turiniu.

Sufleruojama paieškos funkcija (Guided search) veikia kitaip. Ji turi dvi pafunkcijas (sub-options); naudodami pirmąją pafunkciję, galite vis tiek įrašyti į paieškos laukelį raktinius žodžius ir paspausti mygtuką „Enter“, kad gautumėte rezultatus. Vis dėlto, paieškos sistema, užuot susiejusi jūsų pateiktus žodžius su mokomųjų dalykų turiniu, stengiasi susieti juos su kategorizacijos informacija, pateikta turinio publikuotojo jam įkeliant mokomąjį objektą (14 pavyzdys).

Ši kategorizacija apima apibendrintą mokomojo objekto turinio aprašymą ir yra apibrėžta taip, kad tenkintų potencialių mokomųjų objektų vartotojų poreikius. Pavyzdžiui, jūs galite ieškoti mokomųjų objektų apie naršymą internete. Įrašę raktinius žodžius „naršymas internete“ įprastosios paieškos laukelyje, tarp kitų rezultatų taip pat gausite, pvz., rezultatą su tokiu turiniu: „naudojimasis jūsų elektroninio pašto programine įranga yra kas kita nei naršymas internete...“. Ir atvirkščiai: jums naudojantis specialiu būdu valdoma paieškos funkcija, paieškos sistema susies jūsų žodžius su kategorija „Naršymas internete ir saugumas“, ir pateiks tik atitinkančius jūsų poreikį rezultatus. Apskritai, privalumas yra tas, kad gautų rezultatų sąrašas yra grynas: galite būti tikri, jog gauti



rezultatai greičiausiai bus tokie, kokius tikėjotės rasti. Be to, rezultatų rinkinys greičiausiai bus mažesnės apimties, o tai palengvins naršymą po juos.

Semantic navigation

The VSCM ontology

VSCM ontology	Learning Objects
<ul style="list-style-type: none">Skills in ICT<ul style="list-style-type: none">About computersAssistive technologiesBrowsing the webCommunication toolsManaging documents<ul style="list-style-type: none">Creating and saving documents with Libre OfficeCreating and saving documents with MS WordCreating and saving documents with online toolsUsing the word processing package of Libre OfficeUsing the word processing package of MS OfficeUsing the word processing package of popular online toolsEmail and security<ul style="list-style-type: none">Email services and securityUsing the email servicesComputer input devicesMobile devices - Smartphones and TabletsOnline applicationsOperating systemsComputer output devicesPractical exercisesManagement of presentation slideshowManagement of spreadsheetsUsing the computerWhat is there for meType of impairment or limitationUser profileTypes of devicesContent entity	

13 pavyzdys. Sufleruojama mokomųjų objektų paieška naršant po kategorijas

VSCM Conceptual Search

☐ Consider also my profile

14 pavyzdys. Sufleruojama mokomųjų objektų paieška su beteksčiu elementu ir galimybe pasirinkti dar nekomentuotus profilius

Antroji sufleruojamos paieškos subfunkcija yra tiesioginis naršymas po mokomųjų objektų kategorizacijos informaciją ir tiesioginis gerai apibrėžtų paieškos kriterijų pasirinkimas (13 pavyzdys). Pavyzdžiui, jūs galėsite pasirinkti kalbą, kuria pageidaujate matyti rezultatus, tam tikrus mokomųjų objektų tipus (pvz., video), tam tikriems negalios tipams prieinamą ar tam tikriems gebėjimams lavinti reikalingą turinį ir daug kitų. Kaip tikėtasi, rezultatų rinkinyje bus labai aukštos kokybės rezultatai, tiksliai atitinkantys jūsų parinktį. 15 pavyzdyje parodytas pasirinkimų pavyzdys ir atitinkamas rezultatų rinkinys.

VSCM ontology	Learning Objects
<ul style="list-style-type: none">Skills in ICT<ul style="list-style-type: none">About computersAssistive technologiesBrowsing the webCommunication toolsManaging documentsEmail and securityComputer input devicesMobile devices - Smartphones and TabletsOnline applicationsOperating systemsComputer output devicesPractical exercisesManagement of presentation slideshowManagement of spreadsheetsUsing the computerWhat is there for meType of impairment or limitationUser profileTypes of devicesContent entityType of contentPayment methodLanguageAccreditation typeAccessibility levelAge group	<ul style="list-style-type: none">- Using equations in Microsoft Excel- This is a learning object in greek- Writing documents using Google documents- How to add page numbers in Microsoft Word 2007

15 pavyzdys. Paieškos, susijusios su mokomaisiais objektais „Dokumentų tvarkymas“ (Managing documents) rezultatų pavyzdys

Pagaliau yra dar viena svarbi sistemos ypatybė, pateikta kartu su sufleruojama paieškos funkcija (Guided search option). Prisijungus prie ViPi platformos, jums pateikiama parinktį nurodyti paieškos sistemai, jai atliekant paiešką, atsižvelgti į jūsų profilį. Prisiminkite, kaip registruodamasis platformoje (aprašyta 3.2.1 skyriuje), apibūdinate save (pateikėte glaustą informaciją savo profilyje) su



nurodytomis kategorijomis ir objektais. Šios kategorijos sistemos viduje yra priskirtos prie mokomųjų objektų kategorizacijos informacijos. Dėl to atsižvelgimas į jūsų profilį vykdant paiešką reiškia, kad jūsų profilio pirmenybės bus automatiškai pridėtos prie bet kokių pirmenybių, kurias nurodote paieškoje. Jei rastųsi prieštaravimų, jūsų dabartiniai pasirinkimai įgytų prioritetą jūsų profilyje nurodytų pirmenybių atžvilgiu. Ši savybė gali pasiūlyti lengvą ir be vargo pritaikomą paieškos rezultatų numatymą ir sutaupyti jūsų jėgas vykdant paiešką.

Pažymėtina, kad visos paieškos funkcijos pateiktos visomis keturiomis ViPi platformos kalbomis (anglų, graikų, olandų ir lietuvių), taip pat ateityje gali būti pridėta daugiau kalbų.

3.2.8 Naudojimasis ViPi internetinio mokymo aplinka

Pagrindinė mokomoji aplinka yra ViPi platformoje, palaikoma programos *ATutor*. Ši mokymosi valdymo sistema buvo sukurta taip, kad ją būtų galima pasiekti pirmiausiai. Daugybė įvairių jos savybių užtikrina, kad šios pagalbinės technologijos vartotojai galėtų visiškai atlikti su mokinio, instruktoriaus ar administratoriaus poreikiais susijusias veiklas.

Vartotojui prisijungus prie ViPi platformos, jis taip pat gali pasiekti ir mokomąją aplinką – užtenka spragtelėti ant nuorodos.

Toliau aprašomos skirtingos rolės, kurios gali būti suteiktos vartotojams mokomojoje platformoje. Dalis šių duomenų yra paimti iš *ATutor* savybių puslapio¹.

3.2.8.1 Mokiniam

Pagrindinis (Things Current). Mokiniui ar instruktoriui prisijungus prie platformos, jis matys puslapį „Mano pradžios puslapis“ („My Start Page“), kuriame pateiktas visas sąrašas naujausios informacijos, nurodančios greitą priėjimą prie dabartinės jų veiklos pasirinktuose kursuose.

Mano kursai (My Courses). Mokytojai ir mokiniai gali valdyti mokomojoje aplinkoje esančius kursus, kuriuos jie dėsto ar mokosi. Užsiregistravę mokiniai automatiškai prijungiami prie „Mano kursų“ („My Courses“).

Pašto dėžutė / Susirašinėjimas. Visi mokomosios aplinkos vartotojai turi pašto dėžutę ir gali siųsti privačias žinutes kitiems vartotojams bei jas gauti. Išsiųstos žinutės išsaugomos kataloge „Išsiųstos žinutės“ („Sent Messages“) ir išlieka ten nustatytą laiko tarpą iki tol, kol būna ištrinamos. Žinutes taip pat galima siųsti į sistemos išorę ir išsaugoti už jos ribų.

Mokinio profilis. Mokiniai gali pridėti kitiems matomą asmeninę informaciją apie save, taip pat įkelti profilio paveikslėlį, kuris rodomas forumo įrašuose. Fotogalerijoje galima sukurti profilio albumą ir saugoti jame profilio paveikslėlių kolekciją.

¹ <http://atutor.ca/atutor/features.php>



Adaptuotas naršymas. Mokiniai gali naršyti po mokomosios aplinkos turinį naudodamiesi visuotiniu, hierarchiniu ar nuosekliu naršymo įrankiais.

Darbo grupės. Mokiniai gali bendradarbiauti tarpusavyje kurdami kursų projektus, bendrauti kaip grupė forumuose, dalintis šaltiniais naudodamiesi failų saugykla ir dirbti kartu kurdami projekto dokumentus. Pratimai ar paskyrimai gali būti įkeliami grupės lyderio ar kurso instruktoriaus.

Failų saugykla. Kiekvienas vartotojas turi savo failų saugyklą. Failų saugyklomis taip pat galima dalintis tarp grupių ar viso kurso. Norint sekti projektų kūrimą ar dokumentų pakeitimus, galima aktyvuoti versijos kontrolę.

Grįžtamasis ryšys. Atlikus kokį nors veiksmą (išsaugant pirmenybines nuostatas, siunčiant žinutę), gaunamas pranešimas apie operacijos statusą. Tai gali būti sėkmingą atlikimą patvirtinanti žinutė, perspėjimai į ką nors atsižvelgti, klaidos.

Pirmenybinių nuostatų (Preference Settings). Mokiniai gali kontroliuoti mokomosios aplinkos ypatybes ir temą, kurioje pristatoma aplinka. Mokiniai gali kontroliuoti ekrano vaizdo nuostatas, turinio adaptavimo nuostatas, naršymo valdymą ir mokomųjų įrankių nuostatas. Mokomojoje aplinkoje visada pateiktas pirmenybių vediklis (Preference Wizard), kad būtų galima greitai pakeisti pirmenybines nuostatas.

Bendravimo įrankiai. Mokiniai gali bendrauti su kitais iš savo pašto dėžutės, rašydami privačius laiškus iš savo mokomosios aplinkos, diskutuodami forumuose ar pokalbių kambariuose arba naudodami internetinį vartotojo įrankį (User's Online tool). Temos ir žinutės gali būti grupuojamos daugeliu būdų. Mokiniai tokiu būdu gali dalyvauti bendrajame (draugų) forume, bendruomenės forume ar naudodami darbo tinkle kontaktus ar grupes. Užsiregistravus į forumą ar temą, jame publikuojamas žinutes galima gauti elektroniniu paštu. Mokiniai gali redaguoti savo įrašus forume tam tikrą apibrėžtą minutėmis laiką, taip pat gali vykdyti paieškas tuo metu besimokomame kurse, kursuose, į kuriuos užsiregistravo, ar kituose esamuose kursuose.

Turinio paketo žiūryklė (Content Package Viewer). Standartiniai turinio paketai gali būti eksportuojami š ViPi mokomosios aplinkos ir matomi atsijungus, per žiūryklę.

Turinio žymiklis. Mokiniai gali įjungti žymiklį, rodantį jų aplankytus puslapius.

Testų tvarkytojas (Test Manager). Mokiniai gali atlikti testus (ten, kur jie yra pateikti), peržiūrėti testų rezultatus ir sekti žymas apie savo surinktus taškus. Kursų svečiai gali atlikti praktinius testus. Mokiniai gali sugrįžti į anksčiau pradėtą, bet nepabaigtą mokymą, ir tęsti jį nuo tos vietos, kur sustojo.

Žodynėlis. Žodžius ir frazes, įdėtus į žodynėlį mokytojo, galima pasiekti spragtelėjus ant terminų, esančių puslapiuose su turiniu, ar peržiūrėti juos abėcėlės tvarka pačiame žodynėlyje.

Nuorodų duomenų bazė. Kiekviename kurse ir kiekvienoje kurse esančioje grupėje yra įrankis nuorodoms į internete esančią informaciją rinkti. Nuorodas gali pridėti tiek mokiniai, tiek mokytojai. Mokytojai gali tvarkyti kurso nuorodas, o mokiniai – grupių nuorodas.



Kurso paieška. Paeškos sistema leidžia mokiniams ieškoti kurso turinio, taip pat kursų kataloge ieškoti kursų.

3.2.8.2 Mokytojams

Instruktoriaus mokomosios aplinkos vadovas. Mokytojo dokumentacija susieta su kiekviena vadovo sekcija, ant kurios spragtelėjus, atidaromas atitinkamas puslapis. Nuoroda į visą vadovą pateikta kiekviename ekrane. Taip pat galima ieškoti internetinio *ATutor* vadovo ar po jį naršyti. Jei yra galimybė, instruktoriai vadove gali pridėti savo pastabas.

Svečių priėjimas prie kursų. Svečiai gali gauti priėjimą prie privačių kursų per svečių universalųjį adresą (URL), atsiųstą kurso mokytojo. Svečiai gali matyti kurso turinį, bet negali palikti įrašų.

SCORM vykdomoji aplinka ir SCO tvarkytojas. ViPi mokomoji aplinka turi SCORM vykdomąją aplinką (SCORM run-time environment (RTE)) ir SCO (SCORM Shareable Content Object) paketo tvarkytoją preliminarai sukomplektuotam, interaktyviam ir sąveikaujančiam turiniui prie kursų pridėti. Jis palaiko SCORM 1.2 LMS-RTE3.

Kurso pirmenybių pasirinkimas. Mokytojai gali pasirinkti iš siūlomų kursų įrankių ir meniu modulių, ir susikonfigūruoti savo profilį kiekvienam atskiram kursui: pasirinktinai rodyti įrankius pagrindinėje naršymo juostoje arba susieti juos su kurso pradiniu puslapiu, kad kursą galima būtų pasiekti greituoju būdu. Įrankius galima rasti kurso pradiniame puslapyje ar nukeltus į atskirą mokinio įrankių (Trainee Tools) puslapį. Kurso įrankiams suteikta vilkimo funkcija, todėl galima juos sudėlioti norima tvarka.

Kurso tvarkymo puslapis. Mokomosios aplinkos įrankius galima pasiekti greitai, renkant kortelę „Tvarkyti“ („Manage“).

Naudojimasis turiniu. Norint nustatyti mokinio naudojimosi mokomuoju turiniu trūkumus ir mokymosi tendencijas, galima peržiūrėti kiekvieno mokinio individualaus naudojimosi mokomąja medžiaga statistiką.

Darbo grupių tvarkytojas (Work Groups Manager). Dėl įvairių priežasčių mokytojai darbo grupes gali sukurti rankiniu būdu ar generuoti automatiškai. Grupės galima naudoti norint suteikti privačią erdvę mokiniams dirbti, sukurti erdvę paskyrimams pateikti, mokymams tam konkrečioms mokiniams priskirti ar kitais tikslais.

Failų saugykla. Kitaip nei failų tvarkytoją (File Manager), talpinantį failus, susijusius su mokomosios aplinkos turinio puslapiais, failų saugyklą galima naudoti privatiems failams saugoti, failais su kurso ar grupės nariais dalintis, arba galima naudoti kaip vietą, kurioje kaupiami atlikti paskyrimai.

Drop Box paskyrimų talpykla. Norėdami įkelti daugiau failų, mokytojai gali sukurti failų segtuvus atliktiems paskyrimams, surinktiems iš visų kurso ar grupės narių, ar atskirų individų, kaupti. Paskyrimų rinkinį galima suspausti ir parsiusiti. Ant kiekvieno paskyrimo galima rašyti skyrėjui matomus komentarus.



Turinio redaktorius (Content Editor). Mokytojai gali kurti turinį HTML kalba arba grynuoju tekstu. Turinį galima importuoti iš vietinio redaktoriaus arba redaguoti internete. Norint sekti, kada turinį pamato mokiniai, galima nustatyti paskelbimo datas. Puslapius su mokomuoju turiniu galima pergrupuoti kurso viduje. Turinyje galima pateikti susijusius puslapius kaip nuorodas ar naudingą informaciją. Kurdami turinį, naudokite failų tvarkytoją (File Manager), talpinkite jį ir susiekite su ištekliniais/šaltinio failais. Kurdami turinį, spragtelėkite mygtuką **Įterpti (Insert)** šalia failo parodytame failo tvarkytojuje – šitaip galėsite įkelti į puslapį nuorodą ar paveikslėlį. Puslapiuose medžiagai įkelti pridėkite matematinę žymėjimą *Latex* formatu ir multimedijos objektus. Norėdami kontroliuoti įkeltos medžiagos poveikį ir vaizdą, medžiagos autoriai gali įkelti scenarijus ir stiliaus lenteles. Testus galima susieti su turiniu, kad, išmokus pamoką, galima būtų lengvai pasiekti su ja susijusį testą. Testus taip pat galima nustatyti taip, kad mokiniai galėtų pereiti prie naujos pamokos tik atlikę praėjusios pamokos testą.

Vaizdo redaktorius. *JavaScript* pagrindu veikiantis WYSIWYG redaktorius yra tarsi turinio redaktoriaus (Content Editor) funkcijos išplėtimas, taigi mokytojai gali formatuoti kursų medžiagą nemokėdami HTML kalbos. Naudodami vaizdo redaktorių (Visual Editor), galite į mokomosios aplinkos turinį įklijuoti MS Word dokumentą.

Prieinamumo tikrintuvas (Accessibility Checker). [AChecker Web service](#) buvo integruotas į turinio redaktorių (Content Editor), kad autoriai galėtų tikrinti savo įkelto turinio prieinamumą žmonėms su negalia, kurie pasiekia mokomąją aplinką naudodamiesi pagalbinėmis technologijomis. Standartų įvairovė yra prieinama tarptautinei auditorijai. *AChecker* automatiškai identifikuoja žinomas prieinamumo problemas ir leidžia autoriams priimti sprendimus dėl potencialių problemų, kurių *AChecker* negali tiksliai nustatyti. Ataskaios apie prieinamumą išsaugojamos *AChecker* duomenų bazėje ir, besiplėtojant turiniui, leidžia stebėti jo prieinamumą.

Interaktyvus turinys. Mokytojai gali eksportuoti turinį iš ViPi mokomosios aplinkos priderintų **IMS / SCORM turinio paketų** pavidalu. Tokį turinį galima peržiūrėti neprisijungus, per tam skirtą žiūrėklę, arba importuotus į panašią į ViPi aplinką ar kitą priderintą elektroninio mokymo sistemą. Ištiesi kursai arba individualus kursas gali būti sukomplektuoti peržiūrai ar persikirstymui. Kitų priderintų sistemų turinį taip pat galima importuoti į ViPi mokomąją aplinką. Taip pat galima importuoti ir eksportuoti sudėtingą turinį, kaip *Java* programėles, Flash turinį ir kitus inegruotus suprogramuotus objektus. Turinio paketus galima importuoti ir eksportuoti su **QTI testais** ir **AccessForAll** programai adaptuotu turiniu viename pakete. **IMS Common Cartridges** galima importuoti, kurti, keisti ar eksportuoti. *AccessForAll* programai adaptuotą turinį galima importuoti ir eksportuoti su įprastinėmis kasetėmis.

Šaltinių sąrašas. Mokytojai gali sudaryti šaltinių (knygų, laikraščių, internetinių puslapių ir t. t.), susijusių su kurso temomis, sąrašą.

Atsarginių kopijų tvarkytojas (Backup Manager). Galima sukurti viso kurso struktūros ir turinio atsarginę kopiją ir ją saugoti mokomosios aplinkos serveryje arba parsisiųsti ir išsaugoti savo kompiuteryje. Sukurkite kurso kopiją kaip modelį kitoms sesijoms, arba perkelkite kursą į naują vietą. Kurdami naują kursą, pasirinkite iš esamų atsarginių kopijų.



Naujienos ir skelbimai. Mokytojai gali publikuoti žinutes ant kurso pradinio puslapio, kuriomis vadovautų mokiniams tame kurse. Naujienas galima naudoti kas savaitiniams pristatymams publikuoti, svarbioms datoms ar kritinei informacijai skelbti. Skelbimų puslapis visada yra pirmas mokinio aplankomas puslapis, vos jam pasiekus kursą. Galima įjungti sklaidos kanalą, kuris rodytų kurso skelbimus kituose tinklalapiuose ar per naujienų sudarytojus.

Failų tvarkytojas. Mokytojai gali įkelti ir tvarkyti su kursu susijusius failus. Galima sukurti katalogus failams rūšiuoti, taip pat archyvams įkelti ir išpakuoti. Išskylančiame lange pasirodančią failų tvarkyklę galima atidaryti kartu su turinio redaktoriumi (Content Editor) arba su testų klausimų redaktoriais. Kuriant kurso failus, juos galima lengvai susieti su turinio puslapiais ar testo dalimis. Tekstinius ar HTML failus galima kurti ar redaguoti internete. Pervadinkite, ištrinkite failus arba perkelkite visą jų seriją.

Testų tvarkytojas. Mokytojai gali kurti testus su vienu atsakymu iš keleto pasirinkimų (multiple choice – M/C), su keletu galimų teisingų atsakymų (multiple answer – M/A), teisingai / klaidingai (true/false – T/F), Likerto skalėmis, rūšiuojamaisiais, poruojamaisiais, nutempiamaisiais į teisingą vietą klausimais ir atvirų klausimų įvairove. Keleto pasirinkimų, keleto galimų teisingų atsakymų, rūšiuojamieji, poruojamieji ir su teisingų / klaidingų teiginių pasirinkimu klausimai pažymimi automatiškai. Testo paleidimo langas gali būti nustatytas taip, kad testas būtų prieinamas tam tikrą laikotarpį, atsakymai gali būti pritaikomi, o testo rezultatai archyvuojami. Galima kurti savaime užsižyminčius testus, kad mokiniai galėtų iškart pasitikrinti rezultatus. Sukurkite apklausas ir susiekite jas su pagrindiniu kurso puslapiu. Iš daugybės klausimų sukurkite atsitiktinių klausimų viktoriną. Priskirkite testus mokinių grupėms. Pridėkite klausimus į klausimų banką (Question Bank), tada pasirinkite klausimus iš jo, kad sudarytumėte testą ar viktoriną. Sukurkite testo elementus su paveikslėliais ir išdėstykite juos horizontaliai arba vertikalčiai. Klausimus galima pateikti bet kokia ar atsitiktine tvarka. Gali būti nustatyta testo ypatybė leisti jį atlikti svečiams. Pridėkite matematinį žymėjimą *Latex* formatu ir multimedijos objektus prie testo klausimų. Testo klausimus galima pateikti po vieną puslapyje arba visus viename puslapyje. Galima gauti duomenis iš programoje neužsiregistravusių testo atlikėjų.

Apklausos. Norėdami greitai sužinoti mokinių nuomones, mokytojai gali kurti vieno klausimo apklausas.

Dažnai užduodami klausimai. Norėdami suteikti papildomos informacijos mokiniams, mokytojai gali sukurti dažnai užduodamų klausimų rinkinį.

Forumai. Mokytojai gali kurti ir tvarkyti keletą forumų, sukurtų kiekvienam iš jų kursų. Žinutes galima redaguoti, ištrinti, uždrausti jas skaityti arba į jas atsakyti ir "prilipinti" temų sąrašo viršuje, jei žinutė svarbi. Administratoriai gali kurti forumus, padalintus tarp skirtingų kursų. Užsiregistruokite forumuose ar temose, kad gautumėte žinutes elektroniniu paštu. Mokytojai gali nustatyti forumo žinučių redagavimo laiko limitą, taigi žinutes galima taisyti, jei buvo padaryta klaidų. Pridėkite matematinį žymėjimą *Latex* formatu ir multimedijos objektus į forumo žinutes. Senas forumo diskusijas galima archyvuoti.



Kurso elektroninis paštas. Mokytojai gali siųsti masinį laišką kurso nariams, asistentams ar abiem grupėms. Įveskite prieigos raktą, kad priderintumėte žinutes kiekvienam vartotojui.

Kurso savybės. Kiekvienam kursui gali būti nustatyta kalba pagal nutylėjimą. Nustatykite kursą kaip viešą, apsaugotą ar privatų, arba paslėpkite kursą, kol jis yra kuriamas. Kontroliuokite mokinių prieigą prie turinio pakavimo. Įjunkite sklaidos kanalą kurso skelbimams ir paskelbkite juos kituose tinklalapiuose. Nustatykite laiko tarpą, per kurį kursas bus prieinamas mokiniams. Sukurkite pristatymo puslapį kiekvienam kursui. Įkelkite specialiai sukurtą ikoną kaip kurso vaizdinį pristatymą. Kurso katalogo vardą galima pritaikyti *Pretty* tinklalapiams išplėsti (aprašyta skyriuje „Administratoriams“), tokiu būdu sukuriant unikalų tinklalapį kiekvienam kursui.

Registracijos tvarkytojas. Mokytojai gali importuoti kableliais atskirtų mokinių, kuriuos nori užregistruoti į savo kursą, vardų sąrašą, arba eksportuoti tokį sąrašą administracijos reikmėms ar importuoti jį į kitas sistemas. Norėdami pridėti prie kurso naujų mokinių, sukurkite registruojamųjų sąrašą internete. Automatiškai generuokite prisijungimo vardus ir slaptažodžius mokiniams ir siųskite juos elektroniniu paštu, kai mokinsys priimamas į kursą. Suteikite mokiniams baigusiojo kursą statusą, kad jie galėtų dalyvauti būsimose to kurso diskusijose. Filtruokite priimtus į kursą mokinius pagal prisijungimo vardą, vardą ar pavardę, elektroninio pašto adresą.

Privilegijos. Mokytojai gali suteikti kurso nariams prieigą prie įvairių kurso įrankių per registracijos tvarkyklę, taip paskirdami mokymo asistentus ar pagalbinius instruktorius.

3.2.8.3 Administratoriams (ViPi komandai)

Modulių tvarkyklė. Administratoriai gali instaliuoti modulius, juos aktyvinti ir išjungti, taip pat nustatyti modulių rinkinį pagal nutylėjimą ir meniu blokus naujiems kursams. Modulius galima importuoti tiesiogiai iš centrinės modulių saugyklos ir automatiškai išinstaliuoti.

Saugumas. Administratoriai gali įjungti CAPTCHA ir elektroniniu paštu išsiųsti patvirtinimo ypatybes, kad patvirtintų jų prisiregistravimą prie sistemos.

Administratorių pradinis puslapis. Visus administratorių įrankius galima greitai pasiekti iš administratorių pradinio puslapio.

Atnaujintojo modulis (Patcher Module). Administratoriai gali įdiegti atnaujinimus iš update.atutor.ca, kad palaikytų savo mokomosios aplinkos sistemą visada atnaujintą ir saugią. Atnaujintoją (Patcher) galima taip pat naudoti dalinant specialiai sukurtomis ypatybėmis keliose instaliacijose.

Administratoriaus ViPi mokomosios aplinkos vadovas. Administratoriaus dokumentacija kiekviename vadovo skyriuje susieta su atitinkamos mokomosios aplinkos ekranu. Vadovą galima išversti, o skirtingi vertimai pritaikomi kiekvienai aplinkos instaliacijai.

Daugybiniis administratorius. Sukurkite kelias administratoriaus paskyras, kiekvienai priskirdami savitas privilegijas.



Pretty universalieji adresai. Administratoriai gali įjungti *Pretty* universalųjį adresą, norėdami turėti universaliuosius adresus su pridėtais kintamaisiais, perrašytus geriau perskaitoma forma. Įjungtus viešai paskelbtus kursaus mokomojoje aplinkoje gali rodyti paieškos sistemos.

Pagrindinis studentų sąrašas. Naujai sukurtos mokinių paskyros turi būti patikrintos specialiai importuotame mokinių sąrašė su nuordytais jų ID ir PIN.

Automatinė diegimo programa ir atnaujinimas. Greitas ir lengvas būdas įdiegti ar atnaujinti mokomąją aplinką. Daugeliu atveju tai trunka tik kelias minutes ir beveik nereikalauja techninių žinių. Jei reikia pagalbos, susijusios su įdiegimu ar atnaujinimu, ją galite gauti atutor.ca.

Bendroji statistika. Peržiūrėkite prisijungimų prie sistemos statistiką.

Kurso turinio saugumas. Apsaugokite kurso turinio katalogą, kad išvengtumėte neleistino prisijungimo prie kurso failų.

Prašymas tapti instruktoriumi. Peržiūrėkite prašymą siunčiančiojo asmeninę informaciją ir priskirkite jam mokytojo rolę, kad galėtų kurti kursus. Administratoriai informuojami elektroniniu paštu, vos tik gaunamas naujas prašymas.

Vartotojo tvarkytojas. Sistemoje galima rūšiuoti vartotojus, peržiūrėti jų asmeninę informaciją, keisti prieigos lygį. Siųskite skelbimus visiems ViPi mokomosios sistemos vartotojams, mokiniams ar mokytojams. Ieškokite vartotojų sąrašė ir duomenų bazėje, naudodamiesi visa įvairove paieškos strategijų, kad rastumėte atskirus mokinius ar jų grupes. Galima tvarkyti ištisas vartotojų paskyrų grupes, siekiant greitai pridėti, pakeisti ar ištrinti paskyras.

Registracijos tvarkytojas. Administratoriai turi tuos pačius įrankius kurso registracijai tvarkyti kaip ir mokytojai, su galimybe vadovauti mokiniams bet kuriame kurse. Sukurkite registracijos sąrašą internete, norėdami pridėti prie kurso naujų mokinių. Automatiškai generuokite prisijungimo vardus ir slaptažodžius mokiniams ir siųskite juos elektroniniu paštu, kai jie priimami į kursą. Suteikite mokytojams absolventų statusą, kad jie galėtų dalyvauti būsimų kurso pamokų diskusijose. Rūšiuokite pagal prisijungimo vardą, vardą ir pavardę ar elektroninio pašto adresą.

Kurso tvarkytojas. Kaip ir su vartotojo tvarkytoju, kursus sistemoje galima rūšiuoti, keisti jų ypatybes ir vadovauti mokytojams. Sukurkite naujus kursus ir priskirkite jiems mokytoją. Naudokite atsargines kursų kopijas, kad gautumėte pradinį naujo kurso turinį. Sukurkite bendruosius kanalus pasirinktiems kursams ar sukurkite bendruomenės forumą visiems kursams. Lengvai pereikite nuo administracijos skyriaus prie kursų ir atvirkščiai, neturėdami kiekvieną kartą prisijungti iš naujo. Administratoriai gali sukurti specialią registracijos nuorodą, kurią naudojant, mokiniai užregistruojami į pasirinktus kursus automatiškai, jiems registruojantis sistemoje.

Atsarginis tvarkytojas (Backup Manager). Generuokite atsarginius kursus, kad sukurtumėte jų kopijas. Parsisiųskite atsargines kopijas saugiam laikymui ar norėdami perkelti kursus į kitą tos pačios mokomosios aplinkos serverį. Naudokite atsargines kopijas naujiems kursams generuoti.



Kurso kategorijos. ViPi mokomosios aplinkos kurso naršyklėje yra kurso kategorijos naršyklė, todėl kursas galima rūšiuoti į specialiai susikurtą kategorijų rinkinį, galbūt pagal skyrių, temą ar lygį. Temas galima priskirti kurso kategorijoms taip, kad visi kursai kategorijoje atrodytų taip pat.

Kalbos tvarkytojas. Importuokite kalbas tiesiogiai iš atutor.ca ar įkelkite jas į sistemą iš parsisiųsto kalbos paketo. Jau importuotas kalbas, reikalui esant, galima redaguoti. Sukurkite *ATutor* kalbos failą eksportuodami kalbą iš savo mokomosios aplinkos sistemos. Padarykite kalbos failą prieinamą kitiems ir įkelkite jį į atutor.ca vertimo forumą kaip prisegtuką, kad jį būtų galima įkelti į centrinę kalbos saugyklą. Lengvai naršykite kalbos tekste, greitai raskite ir pritaikykite sąsają, atsakymus bei modulio kalbą. Visas kalbas galima rasti UTF-8, o kursai gali būti pateikti iš karto keliomis kalbomis.

3.3 Išmanieji telefonai / planšetiniai kompiuteriai

Minimalieji rekomenduojami reikalavimai (aparatinės ir programinės įrangos) ViPi programoms veikti mobiliuosiuose įrenginiuose:

Programinė įranga. ViPi veiks:

1. visuose telefonuose, turinčiuose Android 2.3.x (Gingerbread) ar naujesnę versiją, o planšetiniuose kompiuteriuose – Android 3.x (Honeycomb) ar naujesnę versiją;
2. vis dėlto, norint pasinaudoti visomis API sąsajos galimybėmis, rekomenduojame Android 4.0.x (Ice Cream Sandwich) ar naujesnę versiją;
3. su WordPress 3.0 ar naujesne versija.

Aparatinė įranga. Minimalieji aparatinės įrangos reikalavimai yra 800 Mhz – 1GHZ procesorius, 512 MB operatyvinės atminties, 3,5 colių ar didesnės įstrižinės ekranas.

3.3.1 Siūlomos mobiliosios palaikomosios technologijos

3.3.1.1 Pagrindinės palaikomosios technologijos Android operacinėje sistemoje

Mobiliosios palaikomosios technologijos Android operacinėje sistemoje galimos su bet kokia telefone veikiančia Google Android operacinės sistemos 2.1 ar vėlesne versija. Įrenginiai su Android 2.2 ir vėlesnėmis versijomis turi priėjimą prie Google teksto vertimo į kalbą ir kalbos atpažinimo paslaugų. Kad veikimas būtų geresnis, būtina turėti telefoną, turintį D-pad (optinį mygtuką, leidžiantį vartotojui naviguoti po ekraną rodyklių klavišais) ar kitą rodyklių klavišų formą. Optimaliam naudojimui taip pat labai rekomenduojama fizinė QWERTY klaviatūra. Visi dabartiniai išmanieji telefonai ir planšetiniai kompiuteriai turi galimybę įsidiesti D-Pad, bet jutiklinio ekrano ir fizinės klaviatūros kombinacija



rinkoje nėra itin paplitusi. Tais atvejais, kai reikalinga fizinė klaviatūra, yra įvairių *Bluetooth* klaviatūrų sprendimų.

Pagrindinės Android prieigos savybės, pritaikytos žmonėms su negalia, yra *Talk Back*, *Sound Back* ir *Kick Back*. Jos yra jau ankstyvosiose Android operacinės sistemos versijose (daugiausiai 2.x.x versijose).

3.3.1.2 *Talkback, Kickback ir SoundBack*

Talkback, *Kickback* ir *Soundback* yra Android prieigos paslaugos programėlės skirtos padėti akliems ir regėjimo negalią turintiems vartotojams lengviau naudotis savo įrenginiais. Šios programėlės suteikia jūsų telefonui kalbos, garso ir vibracijos funkcijas. Šios sistemos programėlės yra paruoštos įdiegti daugelyje įrenginių ir atnaujinamos tada, kai patobulinama prieigos paslauga.

Norėdami parsisiųsti, keliaukite čia:

Talkback suteikia kalbėjimo funkciją jūsų telefone.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.marvin.talkback&feature=search_result

Kickback leidžia naudotis kompiuteriu vien lytėjimo būdu, žmonėms su regėjimo sutrikimais.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.marvin.kickback&feature=related_apps

Soundback suteikia garso funkciją, leidžiančią naudotis kompiuteriu žmonėms, turintiems regėjimo negalią.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.marvin.soundback&feature=related_apps

IDEAL prieinamumo įdiegimo programa (IDEAL Accessibility Installer) (anksčiau vadinta platformos prieigos įdiegimo programa – Platform Access Installer) buvo sukurta palengvinti vartotojams įdiegti dabartines *Google Android* prieinamumo programėles, įskaitant *TalkBack*, *Kickback* ir *Soundback* (TKS), *Android* įrenginiuose.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ideal.backbundle&feature=related_apps

Šias programas galima aktyvuoti tik aiškiai įjungus Prieinamumą (Accessibility). Prieinamumui (Acessibility) aktyvuoti reikia atlikti šiuos žingsnius:

Settings

Accessibility

Enable Accessibility checkbox



Enable TalkBack, Kickback, Soundback checkboxes

3.3.1.3 *Tecla*

Tecla – tai programinės ir aparatinės įrangos įrankių, leidžiančių prisijungti jungikliu prie elektroninių įrenginių žmonėms su judėjimo negalia, rinkinys. Jį galima parsisiųsti iš čia:

https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.idi.tekla&feature=search_result.

Instrukcijos kaip įdiegti, aktyvinti ir pasirinkti *Tecla* prieigos klaviatūrą (*Tecla* Access keyboard) pateiktos čia:

<http://scyp.idrc.ocad.ca/projects/tekla/the-app>.

Tecla yra pradinių duomenų metodas, leidžiantis išorinį prisijungimą jungikliu *Android* operacinėje sistemoje. Tai speciali programų rūšis, glaudžiai veikianti su operacine sistema ir leidžia prieiti prie daugumos šios sistemos funkcijų.

Tecla palaiko bevielį *Android* valdymą per ekrane esančią klaviatūrą, tiesiogiai iš neįgaliojo vežimėlio ar standartinių gebėjimų jungiklių, prijungtų prie *Tecla* ekrano (*Tecla* Shield). Žiūrėti:

<http://scyp.idrc.ocad.ca/projects/tekla/the-shield>.

Savybės:

Leidžia viso įrenginio, ne tik atskirų programų, prieinamumą.

Skleidžia vaizdą visomis spalvomis ant ekrane įtaisytos klaviatūros, todėl jums nereikia žiūrėti į atskirą ekraną.

Ištisinis (end-to-end), standartus atitinkantis sprendimas už prieinamą kainą, leidžiantis valdyti *Android* įrenginį, naudojant neįgaliųjų vežimėlius ar pritaikytus jungiklius.

Integruotos *Google* balso funkcijos (Voice Actions): valdykite įrenginį ir rašykite tekstą naudodamiesi balsu.

Nuskaitymas. Step, automatinis ar atvirkštinis nuskaitymas su visiškai konfigūruojamu skenavimo greičiu.

Visiškai naudojamas vienu jungikliu (ir iki 4 jungiklių) su automatinio nuskaitymo ar atvirkštinio nuskaitymo funkcijomis. Tai reiškia, jog nereikia jokių įjungimo ir išjungimo gestų (tokių kaip spragtelėjimas du kartus, laikymas nuspaudus, laiko seka).

Bet koks jungimo veiksmas *Tecla* ekrane suaktyvina ir atrakina įrenginį (niekam nereikia jo atrakinti už jus, kad galėtumėte nepriklausomai naudotis įrenginiu).

Bet koks jungimo veiksmas iš *Tecla* ekrano atsako į įeinamąjį skambutį.



Viso ekrano įjungimas. Naudokite visą ekraną kaip vieną jungiklį.

3.3.1.4 Palaikomosios technologijos Android ICS 4.0.x versijose

Žmonės su regos negalia dažnai vengia išmaniųjų telefonų, daugiausiai dėl fizinių mygtukų, apčiuopiamų lytėjimų, trūkumo. *Google*, į tai atsižvelgdamas, suteikė *Android* (Ice Cream Sandwich) (4.0.x versijoms) naujas savybes.

Palaikymas prasideda jau nuo pirmosios įrenginio konfigūracijos. Paprastu prisilietimu konfigūruojant (kvadratas pagal laikrodžio rodyklę viršutinėje kairėje dalyje) aktyvina visas prieinamumo ypatybes ir įkelia įdiegimo vadovą. Kai prieinamumo ypatybės jau veikia, viskas, kas matoma ekrane, gali būti išarta garsiai, naudojantis standartinio ekrano skaitytuvo pagalba.

Android ICS turi *Talk Back*, *Sound Back* ir *Kick Back* prieinamumo ypatybes, kuriomis išsiskyrė taip pat ankstesnės *Android* operacinės sistemos versijos.

Pati svarbiausia ypatybė yra tyrinėjimo liečiant (*Explore-by-touch*) režimas, leidžiantis vartotojui naršyti nežiūrint į ekraną. Kartą palietus ekraną, iššaukiamas tęstinis garsinis signalas, kuris identifikuoja bet kokį vartotojo sąsajos komponentą (pvz., programos nuorodą). Jis perskaito ikonos pavadinimą ar bet kokį vartotojo pirštu liečiamą tekstą. Antrą kartą bakstelėjus ant ekrano tą patį komponentą, atidaroma programa. Slinkti aukštyn ar žemyn reikės dviejų pirštų (slinkimas vienu pirštu skirtas komponentams identifiкуoti).

Įkelta *Adroid* tinklo naršyklė palaiko skriptais grįstą ekrano skaityklę mėgstamiausiems tinklalapiams skaityti ir po juos naršyti. Taip pat sistemoje įmanoma padidinti numatytąjį šrifto dydį, kad būtų lengviau skaityti.

Kai vartotojas priliečia prieigos lauką, *Android ICS* atidaro iššokantį langą su įrenginio programos QWERTY klaviatūra, ir jei pagalbinės technologijos funkcija aktyvuota, vartotojui vedžiojant pirštu per klaviatūrą, *Talk Back* identifikuoja kiekvieną klavišą klaviatūroje. Specifiniam klavišui pasirinkti / aktyvuoti reikia tiesiog nukelti pirštą nuo to klavišo.

Šaltinis: <http://support.google.com/ics/nexus/?hl=en&topic=1632130#topic=2492340&rd=1>

3.3.1.5 Pagalbinių technologijų priedai Android sistemoje



Eyes-Free keyboard (liet. klaviatūra nežiūrint) yra nemokama programa *Android* parduotuvėje (dabar žinoma kaip *Google Play*)

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.googlecode.eyesfree.inputmethod.latin>), kurią galima parsisiųsti. Nors, naudodami klaviatūrą nežiūrint (*Eyes-Free keyboard*), mes radome žymiai daugiau nuoseklumo, procesas vis tiek nebuvo 100% tikslus. Programa taip pat turi *Virtual D-pad* (liet. virtualus kilimėlis), kuris padeda naršyti, naviguoti ir aktyvuoti ikonas bei mygtukus. Kai jūs nesate redaguojamame laukelyje rašymui, apatinėje ekrano dalyje yra *D-pad*, kuris leidžia judėti aukštyn, žemyn, į kairę, arba į dešinę, kad galėtumėte pereiti nuo ikonos prie ikonos ar judėti tarp kitų ekrano elementų. Tiesiog palieskite bet kur ant *D-pad* ploto ekrane, kad aktyvuotumėte ikoną ar mygtuką. Kita alternatyva yra *Full Keyboard* (liet. pilna klaviatūra),

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hmw.android.fullkeyboard>), kuri sujungia klaviatūrą su veikiančiu *D-pad*.

Taip pat naudinga paminėti trečiosios šalies ***Ideal Android Vox*** naršyklę (kuriai 2012 sausį buvo vėl sugrąžintas senasis ***IDEAL Web Reader*** pavadinimas)

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ideal.androidvox2>), kaip alternatyvą integruotai naršyklei. *Vox* naršyklė labai pagerina pagalbinį naršymą, turi naršymo įrankius, praplėstus tokiais elementais kaip antraštė, lentelė, forma, sakinyš, žodis ar raidė. Tam, kad galėtų naudotis šiomis funkcijomis, vartotojas turi turėti telefoną su QWERTY klaviatūra arba naudoti išorinę bevielę klaviatūrą.

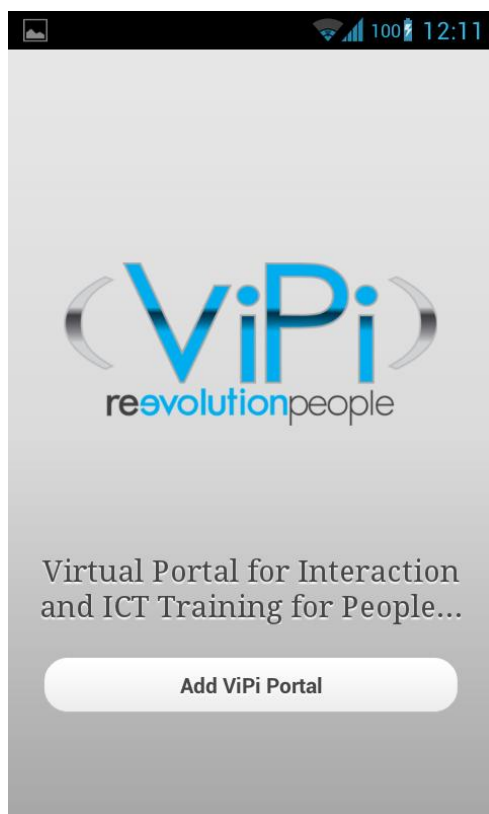
3.3.2 Prieinamumo funkcijų naudojimas *Android ViPi* programoje

ViPi mobilioji programa visiškai išnaudoja prieinamumo API funkcijas *Android* ICS 4.0.x sistemoje (pvz., naršymas lietimui, dvigubas prilietimas nuorodos aktyvavimui, naršymas aukštyn / žemyn naudojant du pirštus, teksto vertimas į kalbą ir t.t.), taip pat palaiko prieinamumo funkcijas, kurias vartotojas gali pasirinkti savo planšetinio ar mobiliojo įrenginio pagrindiniuose nustatymuose (pvz., ekrano kontrasto lygis, teksto dydis ir t.t.).

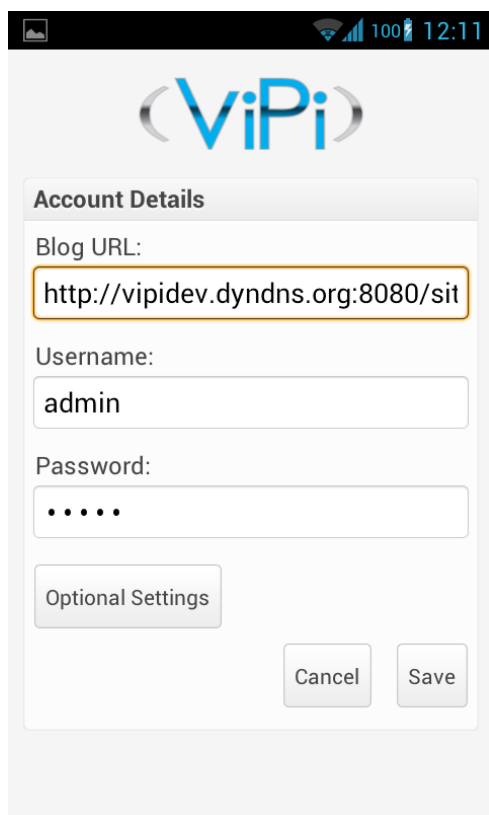
3.3.3 Registracija *ViPi*



Registracija vyksta pagrindinėje į ViPi integruotoje platformoje, kad vartotojas galėtų nurodyti visą reikalingą informaciją (kalbą, neįgalumo tipą ir t.t.), o mobili versija pasiūlo prieigą prie ViPi informacijos tada, kai vartotojas mobilus. Vartotojas savo įrenginyje gali prisijungti su savo prisijungimo duomenimis, kad gautų jam reikalingą funkcionalumą ir galėtų ne tik skaityti pranešimus (komentuoti, vertinti pranešimus, prenumeruoti turinį ir t.t.).



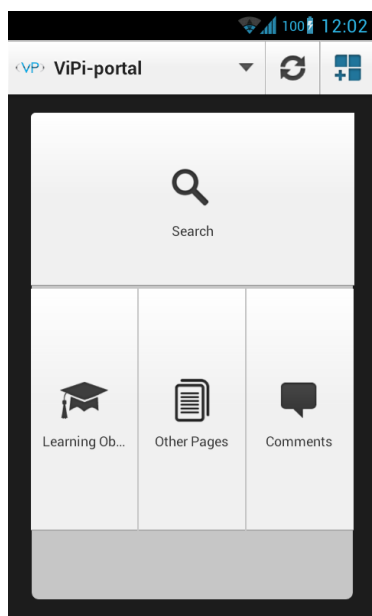
16 pavyzdys. ViPi mobiliosios programos prisistatymo langas



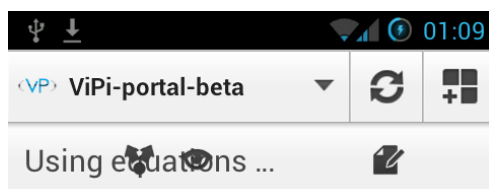
17 pavyzdys. Langas prisijungti, naudojant savo prisijungimo duomenis

3.3.4 Naujienų skaitymas ir turinio prenumeravimas

Jei vartotojas neprisijungia prie ViPi su savo prisijungimo duomenimis, vienintelė jam prieinama funkcija yra naujienų / turinio / pranešimų skaitymas. Kad vartotojas galėtų bendrauti ir naudotis socialinėmis ViPi platformos funkcijomis, jis privalo prisijungti. Kai vartotojas prisijungia prie ViPi, visos interaktyvios funkcijos tampa jam prieinamos, t.y., galima komentuoti visą išspausdintą medžiagą, vertinti straipsnius, prenumeruoti turinį ir t.t.



18 pavyzdys. Pasirinkimai pagrindiniame mobiliajame ViPi lange (paieška, naršymas po mokomuosius objektus, komentary ir kitų puslapių peržiūra)



1. You are ready to build your own function (an equation). There is a single keystroke that informs Excel of your intention. Press the equal key (=). If you can write the equation, Excel can perform the calculation. This module will deal with four simple functions; add, subtract, multiply and divide.

B4		=	
A	B	C	D
1	add	subtract	multiply
2	6	6	6
3	3	3	3
4			

2. If you were to state the process for adding the numbers in column B it would be "six plus

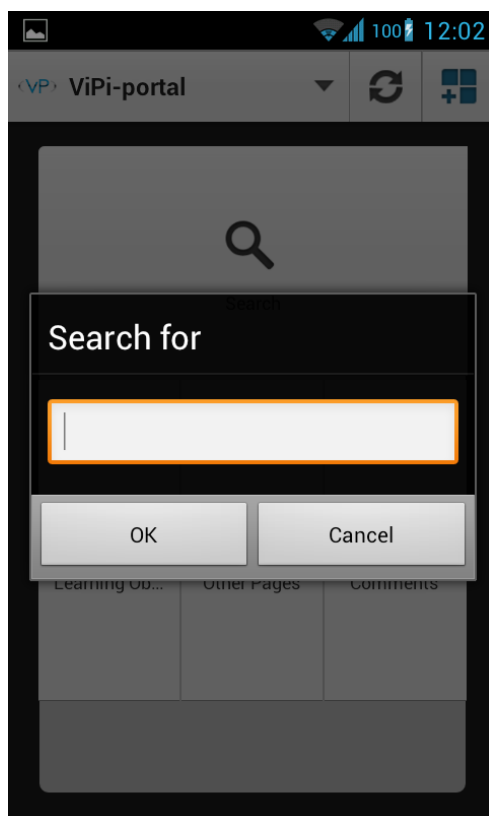
19 pavyzdys. Straipsnio / pasisakymo skaitymas mobiliajame ViPi

3.3.5 Reikalingo turinio paieška

Vartotojas gali rasti sau patinkantį turinį naršydamas po publikuotą informaciją arba naudodamasis paieškos funkcija, suteikta mobiliojo ViPi. Paprastoji paieška vykdo užklausas visoje ViPi esančioje informacijoje, išskyrus mokomuosius objektus. Būtent tokiai (mokymosi) paieškai yra skirtas išsamus paieškos mechanizmas, kuris naudoja semantinę paiešką pagal raktinius žodžius visoje ViPi ontologijoje. Abi funkcijos aprašomos kitoje dalyje (3.3.6).

3.3.6 Paprastoji ir detalioji paieška

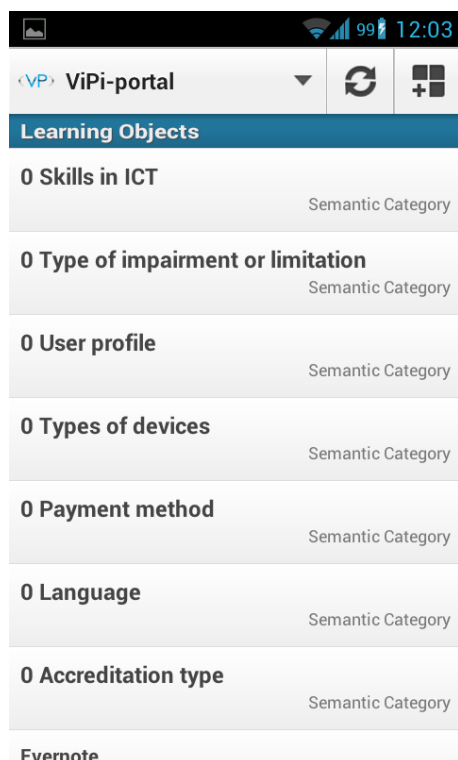
Kaip minėta aukščiau, mobiliojoje ViPi versijoje yra **paprastosios paieškos** funkcija, kuri atlieka paiešką visoje ViPi publikuotoje informacijoje, išskyrus mokomuosius objektus. Paspaudus ant paieškos ikonos, vartotojui ekrane iššoka langas, kur jis gali įrašyti raktinį paieškos žodį. Sėkmingos paieškos atveju, vartotojui pateikiamas rastos informacijos sąrašas, iš kurio galima pasirinkti tolimesnę tinkamą informaciją.



20 pavyzdys. Paprastosios paieškos funkcija mobiliajame ViPi



Antrasis paieškos mechanizmas pavadintas **detaļiaja paieška**, jis atlieka išsamią paiešką (ir naudoja semantinę paiešką pagal raktinį žodį visoje ViPi ontologijoje), naudodamas gilesnę rezultatų filtraciją. Su šia pažangia paieškos funkcija vartotojas gali rasti norimus dalykus tarp visų publikuotų mokomųjų objektų.



21 pavyzdys: semantinė detaļioji paieška ViPi ontologijoje

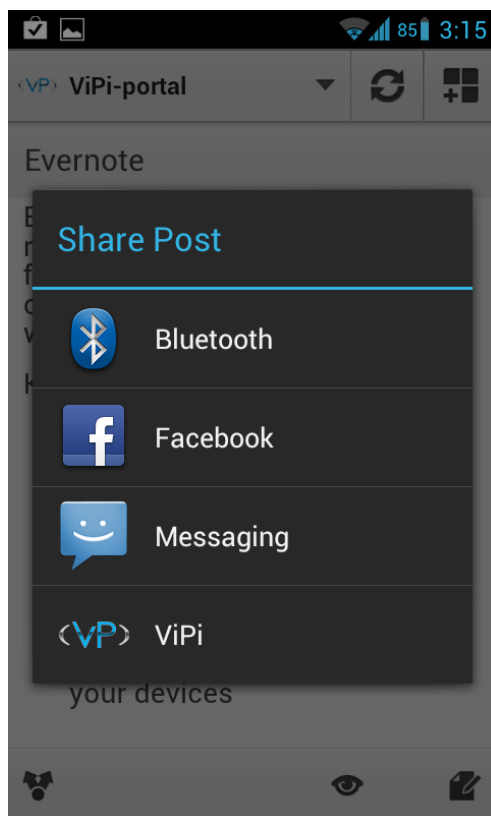
3.7.7 Mobiliosios versijos ViPi socialinio tinklo naudojimas

Mobilioji ViPi programa turi galimybę pasinaudoti socialiniu tinklu:

- Dalinimasis su bendruomene (Facebook, Twitter ir t.t., priklausomai nuo to, kokias socialinių tinklo programas vartotojas yra įdiegęs savo mobiliajame įrenginyje);
- Pasisakymų komentavimas. Vartotojas turi galimybę (priklausomai nuo jo prieigos lygio) palikti

komentarus po pasisakymais ViPi platformoje, tokiu būdu kurdamas įvairias su ViPi susijusias diskusijas;

- Pasisakymų vertinimas.



22 pavyzdys. Galimybė dalintis ViPi publikuota informacija su bendruomene

3.3.8 Mokomieji žaidimai (mobiliosios versijos)

Vartotojai galės parsisiųsti mokomąją medžiagą iš ViPi platformos per pagrindinį tinklalapį arba naudodamiesi mobiliąja ViPi versija. Mokomieji žaidimai sudaro didžiąją mokomųjų objektų dalį, ir gali būti įdiegti ir žaidžiami kaip *Android* programos, arba integruotoje naršyklėje kaip *Flash* žaidimai.

4 ViPi žaidimų aprašymas

Dalis mokomųjų žaidimų jau yra paruošti beta versijoje (*true false ICT*, *Escapology ICT* ir *Rob the Mob ICT*), o galutinės mobilųjų žaidimų versijos bus išleistos 2012 rugsėjį. Iki 2012-ųjų pabaigos šie žaidimai bus išleisti visomis partnerių kalbomis:

Staliniams kompiuteriams (desktop):

True False ICT Quiz (viktorina „Tiesa ar melas“)

Escapology ICT

Rob the Mob ICT

Žaidimas vaidmenimis (role playing game) apie internetinį saugumą (kol kas be pavadinimo)

Mobiliesiems įrenginiams:

Matching Computer Pairs (Atitinkančios kompiuterių poros)

Computer Beginner Quiz (Kompiuterio naujokų viktorina)

Input Devices Quiz (Įvesties įrenginių viktorina)



23 pavyzdys. 1-ojo mobiliojo žaidimo nuotrauka (skirto Android)

4.1 Žaidimas Memobile

Memobile yra trijų žaidimų rinkinys, skirtas žmonėms, kuriems sudėtinga įsiminti paprastas kompiuterių funkcijas ar komponentus. *Memobile* – tai programa mobiliesiems įrenginiams liečiamais ekranais, ji sukurta Android'ui. (APK paketo failas).

Šis žaidimas reikalauja Adobe Air (galima gauti nemokamai iš Android Market).

Žaidimus sudaro:

mokymasis

žaidimas ir įsiminimas

atradimas

Sąsaja yra paprasta ir draugiška:



24 pavyzdys. *Memo* berniukas yra vartotojų mokytojas



25 pavyzdys. Pradžios ekranas

Kad įdiegti. Sujunkite USB kabelį su kompiuteriu ir mobiliuju įrenginiu. Priklausomai nuo jūsų operacinės sistemos, jūs matysite skirtingą vaizdą. Galite nukopijuoti mobiliojo įrenginio failą į jūsų pasirinktą aplanką, pvz., „Žaidimai“. Tada įjunkite mobilių įrenginį ir eikite į pagrindinį meniu. Tada spragtelėkite komandą „Programos“ (Applications) – jūsų žaidimas bus ten. Spragtelėkite *Memobile.APK* failą ir jį atidarykite. Atvėrę pagrindinį puslapį, spragtelėkite ant „Žaisti ir mokytis“ (Play and Learn) ir žaiskite savo žaidimą.

Šiame lange jūs galėsite pasirinkti iš 3 variantų:

„Atgal“ (Back) – sugrąžins jus į pagrindinį meniu;

„Žaisti žaidimą“ (Play Game): pradės žaidimą iš pradžių;

„Toliau“ (Next): parodys žaidimo komponentus.

Kai paspausite „Toliau“ (Next), jums bus parodyti žaidimas, jo komponentai ir instrukcijos.



26 pavyzdys. Skirtingi žaidimo komponentai

4.2 Escapology – ICT

4.2.1 Escapology varikliukas

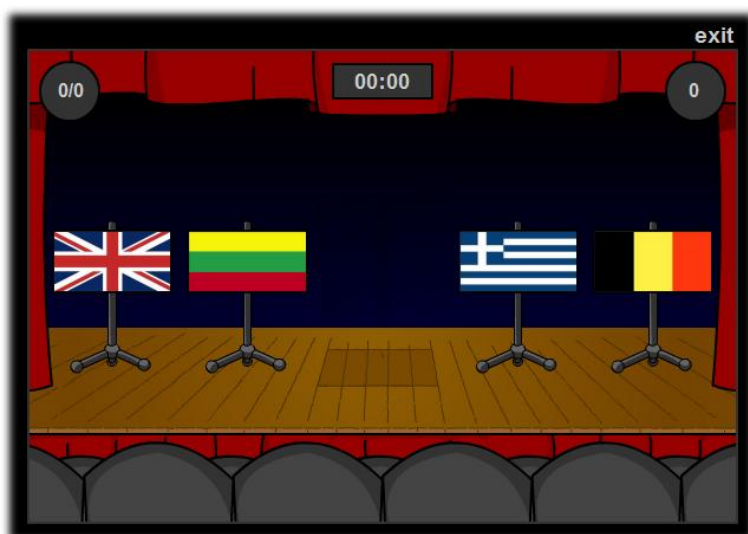
Šis Flash žaidimas leis vartotojui žaisti „kartuvių“ stiliaus žaidimą, kai reikia atspėti žodį, susijusį su tam tikra tema. Vartotojas gali pasirinkti temą ir potemę, kad būtų galima spėlioti iš specifinės srities. Galima naudotis pele arba klaviatūra.

Turinį galima papildyti .xml failais, kuriuos galima sukurti rankiniu būdu arba naudojantis žaidimo *Escapology* redaktoriumi (*Shockwave* programa, skirta kurti tinkamai suformatuotus .xml failus, naudojant paprastą ir intuityvią sąsają). Po kiekvieno klausimo pateikiama informacija, ir kiekvienas klausimo žodis nurodo užuominą į „kartuvių“ žaidimo atsakymą.

Pateikta medžiaga apima pradinį IRT įgūdžių anglų kalba, o taip pat bus išversta į graikų, olandų ir lietuvių kalbas.

4.2.2 Žaidimo eiga

Pradedant žaisti *Escapology*, vartotojui pateikiamas kalbos pasirinkimo langas (27 pavyzdys). Kalbą galima pasirinkti pele arba klaviatūra. Pasirinkimas nulemia žaidimo lokalizaciją iki pat jo pabaigos.



27 pavyzdys. Kalbos pasirinkimo langas

Po to atsiveria kategorijos pasirinkimo langas. Yra trys pradinės kategorijos (28 pavyzdys), o subkategorijos atsiranda kaip naujas meniu (29 pavyzdys):

Kompiuteriai

Kompiuterio dalys (11 žodžių)

Kompiuterio naudojimas (35 žodžiai)

Pagalbinės technologijos (14 žodžių)

Internetas

Naršymas (22 žodžiai)

Saugumas (17 žodžių)

Elektroninis paštas (17 žodžių)

Komunikacijos programos (13 žodžių)

Mobilieji telefonai (18 žodžių)

Programos

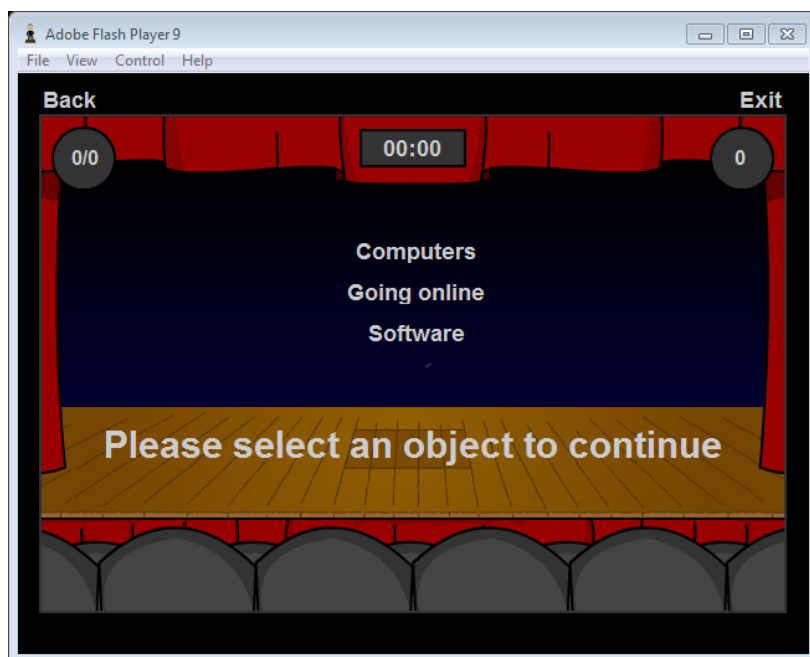
Prezentacijos (10 žodžių)



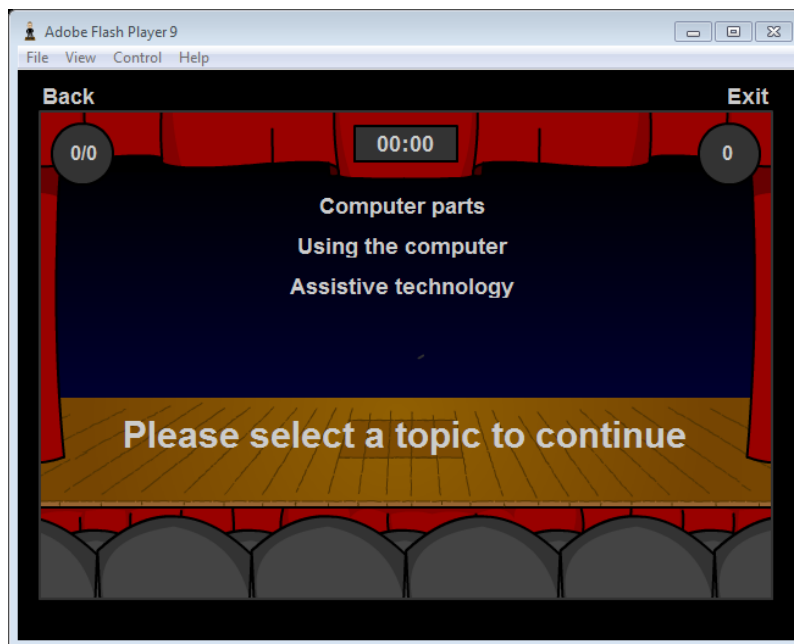
Elektroninės skaičiuoklės (15 žodžių)

Windows (30 žodžių)

Teksto apdorojimas (19 žodžių)



28 pavyzdys. Kategorijos pasirinkimas



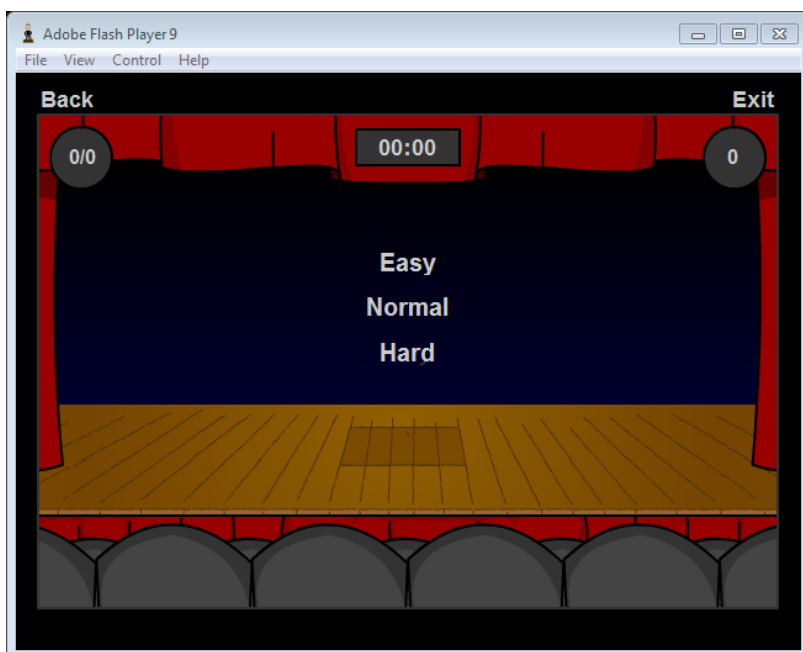
29 pavyzdys. Subkategorijos pasirinkimas

Pagaliau turi būti pasirinktas žaidimo lygis (30 pavyzdys). Tai nulemia, kiek laiko vartotojas turės atspėti žodžiui. Lygio pasirinkimai yra:

Lengvas (2 minutės)

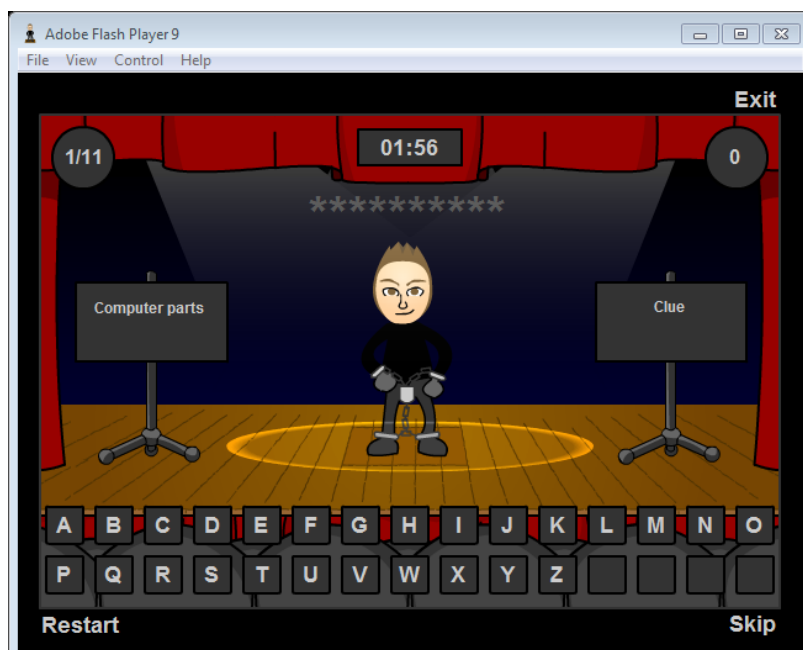
Normalus (1 minutė)

Sunkus (30 sekundžių)

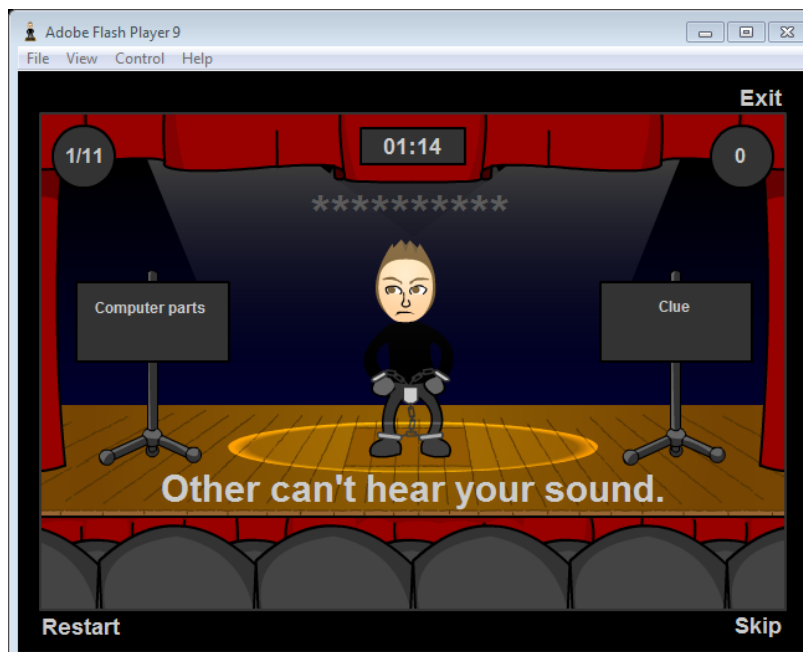


30 pavyzdys. Lygio pasirinkimas

Kai pasirenkama kategorija, subkategorija ir lygis, žaidimo variklis parenka atsitiktinį žodį iš duomenų bazės ir pateikia tai kaip „kartuvių“ tipo žaidimą. Vartotojas turi spėlioti žodžio raides. Neteisngi spėjimai švaisto laiką. Žaidimo ekranas parodytas 31 pavyzdyje. Kiekviena žodžio raidė pažymėta žvaigždute. Apačioje rodomos abėcėlės raidės. Subkategorija rodoma kaip pavadinimas. Viršutiniame kairiame ekrano lange rodomas klausimo numeris. Taip pat egzistuoja „užuominos“ mygtukas. Paspaudus ant jo, duodama užuomina apie tą žodį. Tai parodyta 32 pavyzdyje. Naudojant užuominą, taip pat iššvaistoma laiko.



31 pavyzdys. Žaidimo ekranas



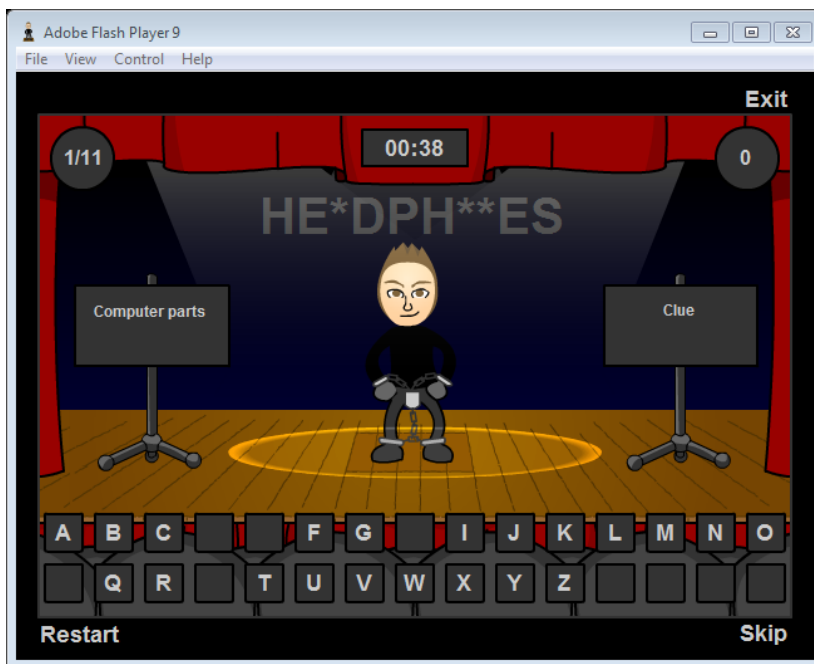
32 pavyzdys. Užuominos naudojimo pavyzdys

Teisingai atspėtos raidės atsiranda žodyje ir pakeičia žvaigždutes, o neteisingai spėtos raidės panaikinamos iš raidžių sąrašo apačioje (33 pavyzdys). Raundas baigiasi įvykus vienam iš dviejų:

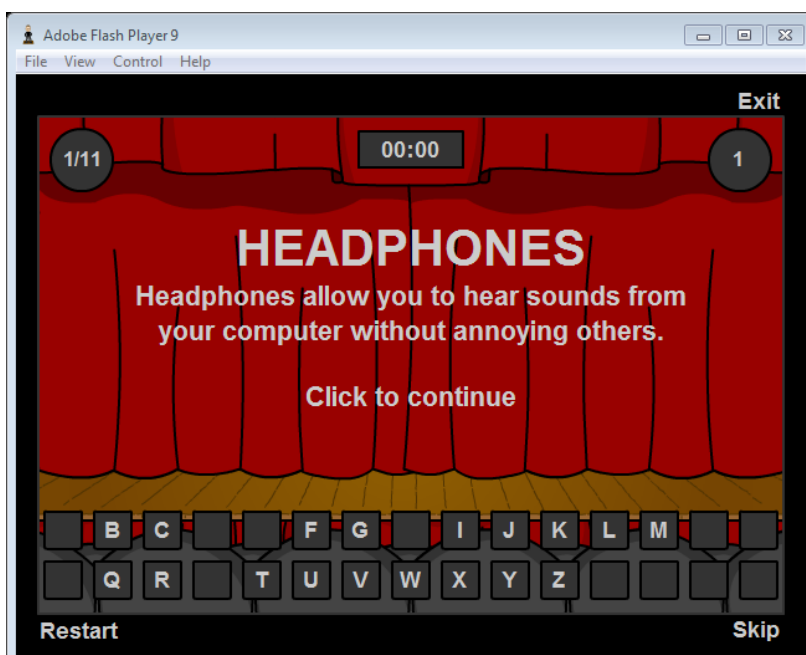
1. žodis atspėjamas

2. baigiasi laikas

Bet kuriuo atveju, tada atsiranda atsakymo langas (34 pavyzdys). Taip suteikiama šiek tiek daugiau informacijos apie temos žodį. Žaidimą tęsiant toliau, pasiūlomas spėti naujas žodis.



33 pavyzdys. Žaidimas tęsiasi – atspėtos raidės atsiranda žodyje, laikas eina.



34 pavyzdys. Atsakymo langas

4.2.3 Žaidimo redaktorius

Žiūrėti 4.3.3 skyrių.

4.3 Rob the Mob – ICT

4.3.1 Rob the Mob varikliukas

Šis Flash žaidimas yra kelių pasirinkimų viktorina, kuri pateikiama kaip kortų žaidimas su statymais. Kad perteiktų tokį žaidimo formatą, jo turinys sudarytas iš xml puslapio. Vartotojas, prieš statydamas pinigus, gali pasirinkti iš kokios temos nori atsakinėti. Žaidimo tikslas yra „gauti banką“, t.y., gauti visus gangsterio pinigus. Vartotojas pradeda žaidimą turėdamas 1000 dolerių, o bankas – su 9000 doleių. Vartotojas stato pinigus už galimybę atsakinėti į pasirinktos temos klausimus. Jeigu vartotojas pasirenka teisingą atsakymo kortelę, jis laimi ir pasiima pinigus iš banko. Jei ne – bankas pasiima vartotojo statytą sumą. Galima naudotis pele arba klaviatūra.

Yra galimybė turinį papildyti .xml failais, kuriuos galima sukurti rankiniu būdu arba naudojantis *Escapology* žaidimo redaktoriumi (*Shockwave* programa, skirta kurti tinkamai suformatuotus .xml failus, naudojant paprastą ir intuityvią sąsają). Kai atsakoma į klausimą, parodomas atsakymo langas, kuriame yra teisingas atsakymas, ir kartais pateikiama papildoma informacija apie jį.

Pateikta medžiaga reikalauja pradinių informacinių ir komunikacinių technologijų įgūdžių anglų kalba, ji taip pat bus išversta į graikų, olandų ir lietuvių kalbas.

4.3.2 Žaidimo eiga

Žaidimas prasideda 35 pavyzdyje parodytu prisistatymo langu. Jame galima pasirinkti viktorinas. Šiuo atveju pati viktorina vadinama „Informacinių ir komunikacinių technologijų pradmenimis“.

Vartotojas gali pasirinkti kalbą, spragtelėdamas ant vienos iš vėliavų, esančių šio puslapio apatiniame kairiame kampe. Galimos kalbos yra anglų, olandų, lietuvių ir graikų.



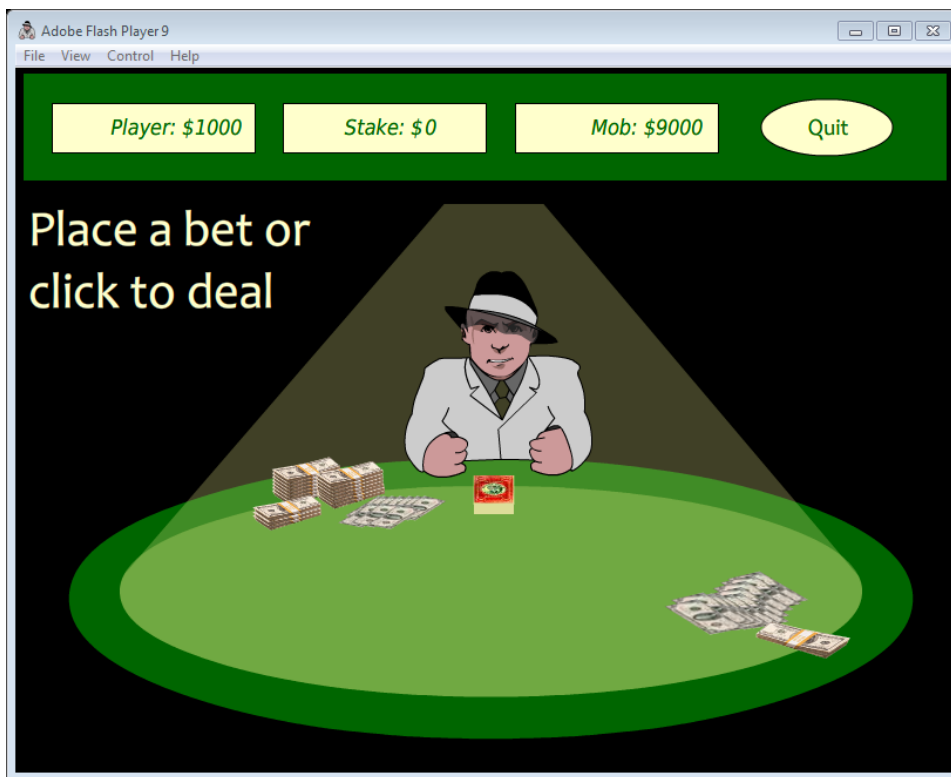
35 pavyzdys. *Rob the Mob* pradžios langas

Pasirinkus viktoriną „Informacinių ir komunikacinių technologijų pradmenys“, prisistatymo langas parodo galimas pasirinkti temas. Šalia kiekvienos iš jų yra numeris, kuris rodo, kiek klausimų joje yra (36 pavyzdys).



36 pavyzdys. Submenu langas, rodantis temas ir klausimų skaičių jose

Pasirinkus temą, prasideda žaidimas. Pradinio lango viršuje (37 pavyzdys), kairėje rodomi žaidėjo pinigai, dešinėje – gaujos pinigai, o viduryje – statymas. Kad atliktų statymą, žaidėjas turi paspausti ant savo pinigų krūvelės. Atsiveria klausimo ir statymo langas (38 pavyzdys), kuris leidžia vartotojui atlikti 1000, 500, 250, 100 arba 50 dolerių statymą. Tada vartotojas gali perskaityti klausimą ir nuspręsti, kiek pinigų jis nori statyti už atsakymą į jį. Pasirinkus statymo sumą, statymo pasirinkimai pranyksta, pinigai pervedami į statymo dėžutę (viršutinė centrinė dalis 39 pavyzdyje).



37 pavyzdys. Žaidimo pradžios ekranas. Spragtelėkite ant pinigų, kad atliktumėte statymą



38 pavyzdys. Klausimo ir statymo langas



39 pavyzdys. Langas po statymo pasirinkimo

Tada vartotojas pasirenka atsakymą į klausimą. Jeigu atspėja, laimi (kaip parodyta 40 pavyzdyje). Jeigu atsako neteisingai, vartotojas pralošia (41 pavyzdys). Tokiu būdu pinigai vis perkeliama gaujai arba vartotojui. Jeigu atsakymas neteisingas, žaidėjui suteikiama šiek tiek informacijos.



40 pavyzdys. Teisingas atsakymas



41 pavyzdys. Neteisingas atsakymas

Žaidimas tęsiasi tol, kol išseikvojami visi tos temos klausimai. Tada žaidėjas pasirenka kitą klausimų kategoriją, ir žaidimas vyksta toliau. Žaidimo idėja – laimėti visus gaujos pinigus ir nepralošti savųjų, kol nebelieka neatsakytų klausimų.

4.3.3 Žaidimo redaktorius

Žaidimo redaktorius prasideda pagrindiniu langu, kuriame parodytos pagrindinės redaktoriaus instrukcijos. Pagrindinis redaktoriaus valdymas leidžia perjungti kalbas, spaudžiant ant vėliavėlių, pridėti nuorodas ant darbastalio naudojant nuorodos pridėjimo mygtukus, o taip pat pasirinkti, kurį žaidimą redaguoti, naudojant žaidimo mygtukus.

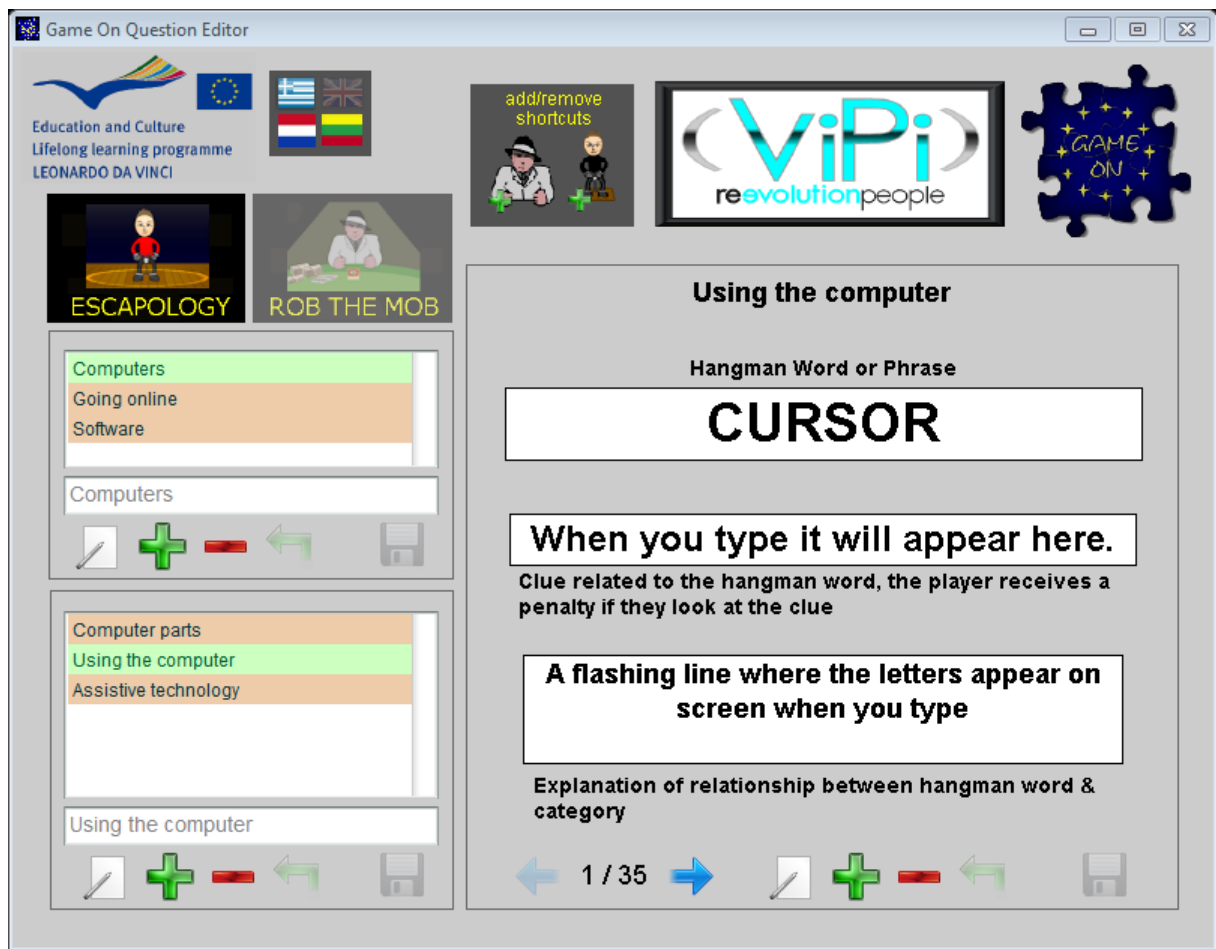
Pasirinkus tam tikrą žaidimą, redaktorius užkrauna xml klausimų rinkinius ir parodo klausimų rinkinių pavadinimus. Jie veikia abiem žaidimams skirtingai, todėl paeiliui aprašysime abu redaktorius.

***Escapology* redaktorius.**

Pasirinkus *Escapology* mygtuką, redaktorius turėtų parodyti pagrindinių temų rinkinius iš xml. Pasirinkus vieną iš jų, apačioje atsidarys susijusi paantraštė. Tada, pasirinkus vieną iš jų, atsiras pirmas žodis iš klausimų rinkinio. Redaktorius parodys, kuris tai žodis ir kiek jų iš viso yra rinkinyje (pavyzdžiui, 43 pavyzdyje redaktorius parodo 1/35 – 1 klausimo žodis iš 35-ių sąrašo). Rodyklių mygtukai gali būti naudojami vaikščioti per raktinius žodžius. Žodis, jo raktinė frazė ir paaiškinimas (kuris parodomas, kai žodis atidengiamas), išrikiuoti langeliuose, kuriuos galima redaguoti. Kiekvienas iš jų galima būti taisomas pagal tam tikrą žodį. Nauji žodžiai gali būti pridėti naudojant pliuso mygtuką. Jau esantys žodžiai gali būti pašalinti naudojant minuso mygtuką. Po taisymo atsiranda išsaugojimo mygtukas. Jį reikia paspausti, kad išsaugotumėte redaguotus xml failus.

PASTABA: Tai perrašys senus failus, todėl prieš redaguojant rekomenduojama padaryti senųjų xml failų kopijas.

42 pavyzdys. Žaidimų *Escapology* ir *Rob the mob* redaktorius



43 pavyzdys. Escapology redaktorius

Rob the Mob redaktorius:

Pagrindinės *Rob the mob* redaktoriaus funkcijos atitinka *Escapology* funkcijas. Paspaudus ant *Rob the Mob* mygtuko, atidaroma žaidimo xml. Temos vieta bus matoma viršutinėje kairėje teksto dalyje. Spustelėjus ant temos vietos, žemiau atsiveria tos temos paantraštė. Pasirinkus vieną iš jų, pagrindiniame lange atsiveria klausimų rinkinys. Pradžioje parodomas pirmasis klausimas. Čia taip pat klausimo numeris ir klausimų kiekis tame rinkinyje bus matyti pagrindinio lango apačioje (44 pavyzdyje tai pavaizduota kaip 1/4). Teksto laukeliai kiekvienam klausimui čia nurodo: klausimą, keturis atsakymų variantus ir, svarbiausia, teisingą atsakymą. Spragtelėjus ant kryžiuko, uždedama varnelė, t.y., teisingas atsakymas į klausimą. Ir vėl, po bet kokių pakeitimų tampa įmanoma paspausti ant išsaugojimo mygtuko – tai padarius, naujasis, redaguotas klausimas yra išsaugojamas vietoje senojo.

PASTABA: Čia vėl svarbu paminėti, kad senieji failai bus perrašyti, todėl svarbu pasidaryti senųjų xml kopijas.



44 pavyzdys. *Rob the Mob* redaktorius

4.4 ICT – True or False (ICT – Tiesa ar ne)

4.4.1 Tiesa / Netiesa ir Taip / Ne viktorinų varikliukas

Šio Flash žaidimo šablonas perteikia informaciją ir vaizdiniu, ir tekstiniu turiniu, jis išbando žaidėjus, siūlydamas „tiesa ar netiesa“ tipo klausimus. Navigacija suteikiama per standartinius meniu ir valdymą. Visas turinys ir išdėstymas yra dinamiškas ir redaguojamas, tai galima keisti redaguojant xml failus.

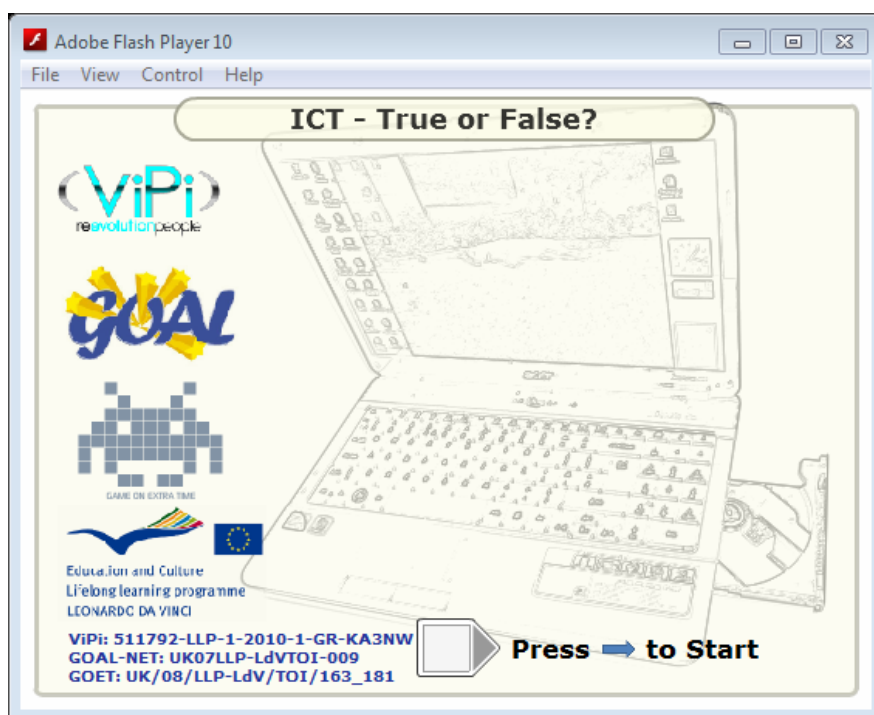
Pateikta medžiaga reikalauja pradinių informacinių ir komunikacinių technologijų įgūdžių anglų, graikų, olandų ir lietuvių kalbomis. Naviguoti galima klaviatūra (rodyklių klavišais judėti, o tarpo (space) klavišu – pasirinkti), arba pele.

Atsakymai pateikiami po kiekvieno klausimo, po kiekvieno raundo ir viktorinos pabaigoje. Pabaigos langas leidžia vartotojui išsaugoti visą atsakymų informaciją pdf faile.

Viktorinų turinys yra sukurtas dviem lygiais. Viktorina „Tiesa / Netiesa“ pritaikyta aukštesniam ViPi mokymo programos lygiui, o viktorina „Taip / Ne“ apima medžiagą nuo pačios mokymo programos pradžios ir buvo specialiai sukurta tikslinei auditorijai Oak Fields mokykloje, Notingeme.

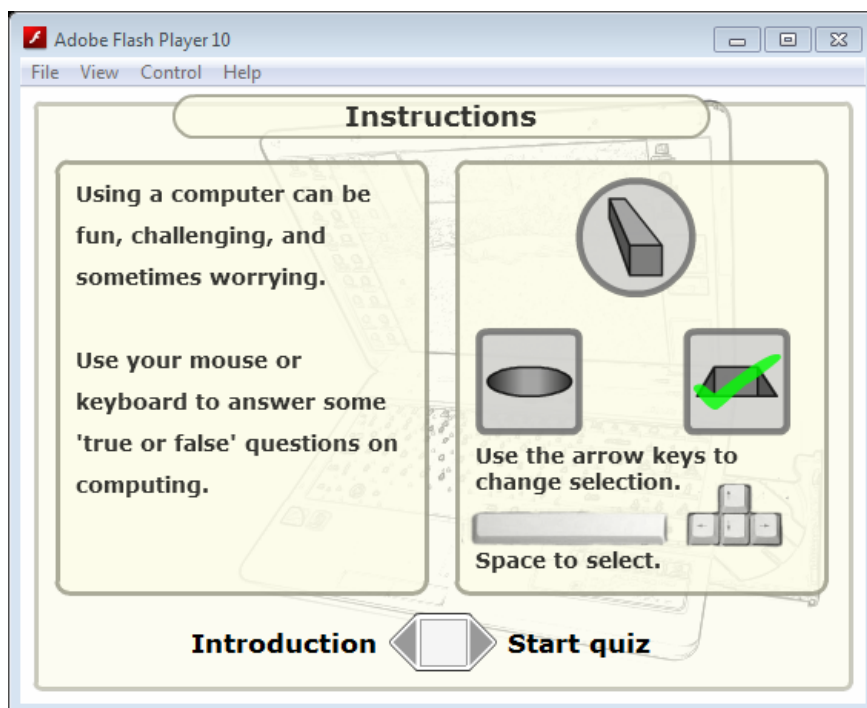
4.4.2 Žaidimo eiga

Žaidimas prasideda pristatomuoju langu, pavaizduotu 45 pavyzdyje. Jis rodo projekto rėmėjus ir jų logotipus. Variklis sukurtas vykdant „Goal“ ir „Game on“ projektus. ViPi sukūrė informacinių ir komunikacinių technologijų turinį ir redagavimo programą, kad suinteresuoti asmenys galėtų patys kurti viktorinų turinį. Taip pat pradeda groti audioįvadas, nurodydamas vartotojui ką spausti, kad galėtų tęsti žaidimą toliau.



45 pavyzdys. ICT viktorinos „Tiesa / Netiesa“ pradžios ekranas

Vartotojui paspaudus atitinkamą mygtuką, pradžios ekraną pakeičia instrukcijų ekranas (46 pavyzdys). Instrukcijos pateikiamos audio ir tekstiniu formatais, ir yra praplečiamos dar, naudojant animaciją.



46 pavyzdys. Instrukcijų ekranas

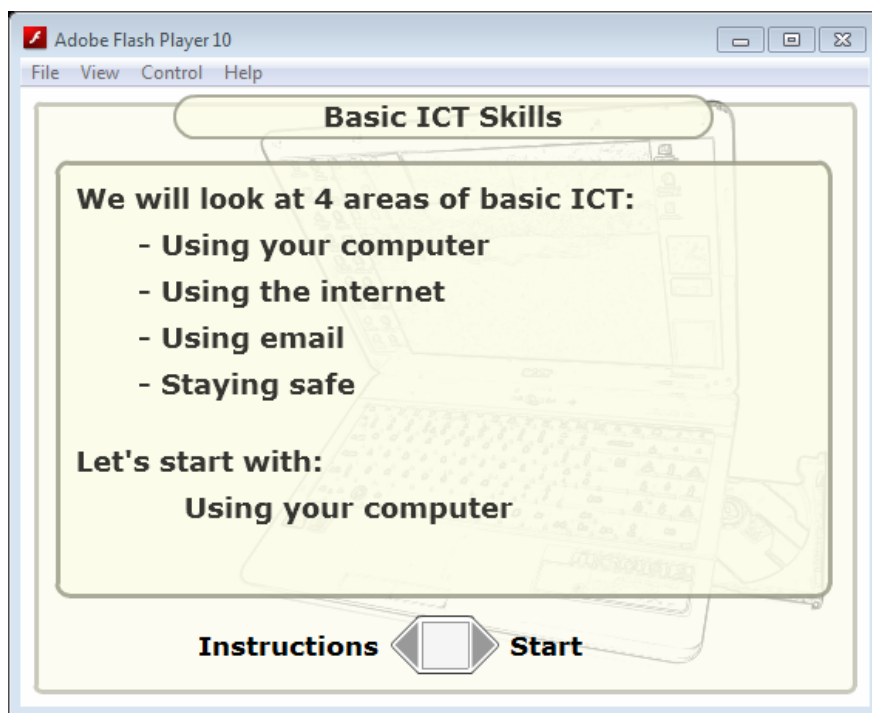
Po instrukcijų ekrano prasideda viktorina. Ji turi keturis turus, kiekvienas iš jų yra pristatomas titulinio puslapiu (47 pavyzdys), tada pateikiami klausimai (vienas klausimas puslapyje), ir viskas baigiasi atsakymų ekranu. Raundai vyksta vienas po kito, o temos yra tokios:

Naudojimasis kompiuteriu

Naudojimasis internetu

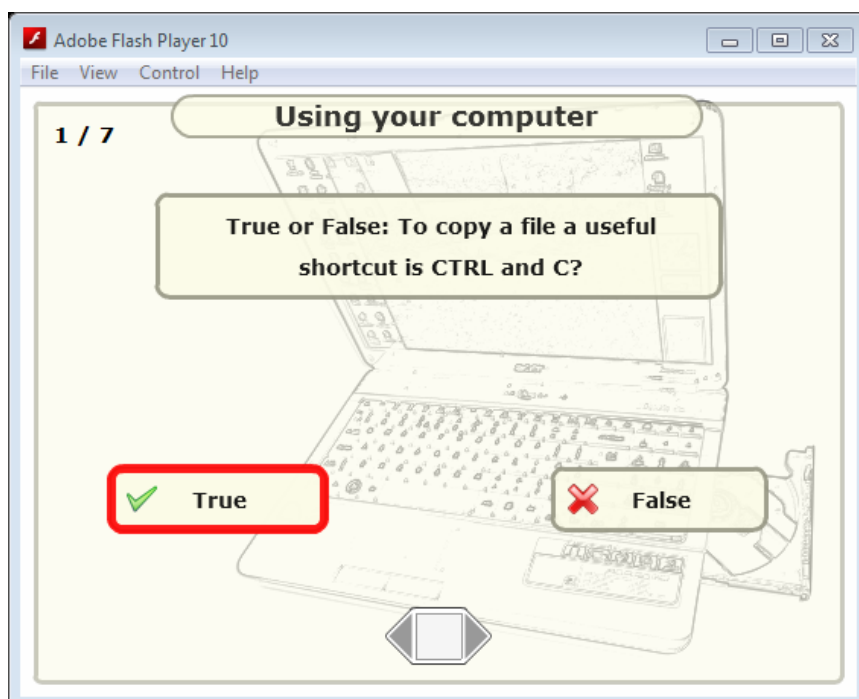
Naudojimasis el. paštu

Saugumas



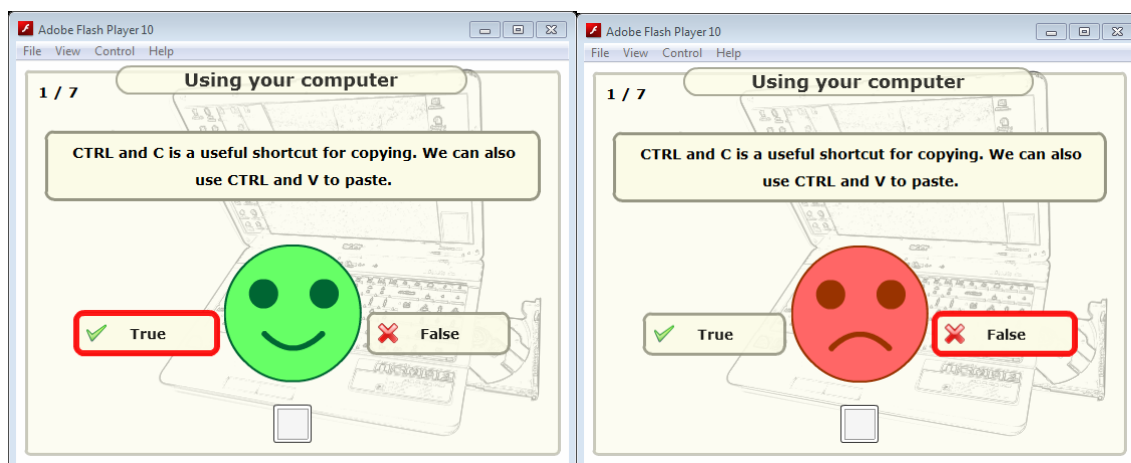
47 pavyzdys. Pirmojo skyriaus pristatomasis ekranas

Klausimų ekranai (48 pavyzdys) rodo klausimo numerį ir kiek klausimų yra iš viso (pavyzdžiui, 1-asis klausimas iš 7). Ten taip parodyta klausimo kategorijos antraštė, pats klausimas ir galimi atsakymai – tiesa ar netiesa. Klausimas perskaitomas garsu (tai atliekama iš anksto įrašytu mp3 formato failu). Kai vartotojas užveda pelės žymeklį ant atsakymo, jis perskaitomas balsu, o jeigu atsakymų dėžutės pasirenkamos klaviatūros pagalba, užžymėtas atsakymas taip pat perskaitomas garsiai.



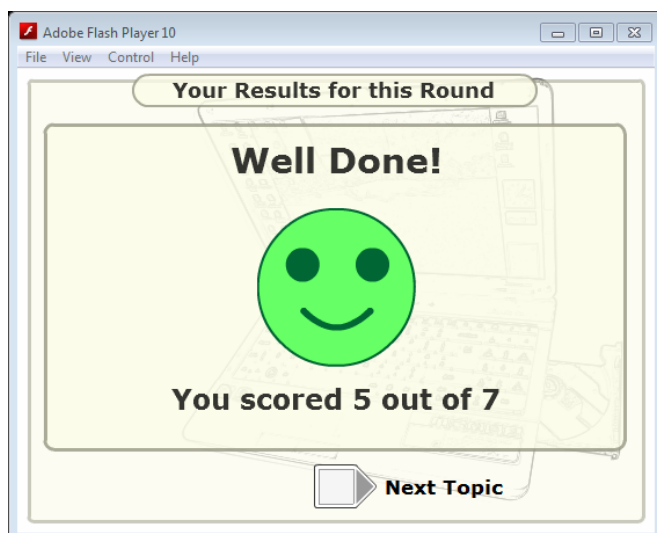
48-as pavyzdys. Klausimo langas

Pasirinkus atsakymą (naudojant tarpo klavišą ar pelę), vartotojui iškart parodomas atsakymo langas (49 pavyzdys). Atsiranda laimingas arba liūdnas veidukas, kartu su teigiamai arba neigiamai skambančiu garsu, o pateiktas atsakymas geriau supažindina su klausimo tema.



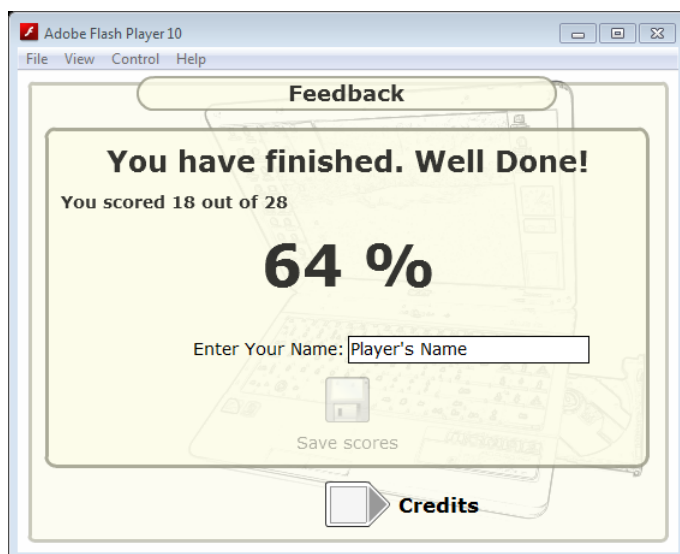
49-as pavyzdys. Teigiamas ir neigiamas klausimo atsakymai

Kai klausimų rinkinys pasibaigia, parodomas baigiamasis raundo langas, kur vartotojui pateikiami jo rezultatai tame raunde.



50-as pavyzdys. Raundo rezultatų puslapis

Pabaigoje atsiranda suvestinės langas (51 pavyzdys), parodydamas, kiek atsakymų buvo teisingi iš kiek galimų skaičiais ir procentais.



51-as pavyzdys. Paskutinis atsakymų langas

Žaidėjo atsakymai gali būti išsaugoti PDF faile. Pirmieji puslapiai rodo rezultatų suvestinę, o kiti – kiekvieno klausimo nuotrauką, trumpą išdėstymą, susijusį su ta nuotrauka, ir varnelę arba kryžiuoką, nurodančius, ar žaidėjas atsakė teisingai, ar ne (kaip parodyta 52 pavyzdyje).

Norman Jones

ICT - True or False

Press → to Start

Result Summary

46%

2/7 3/7 3/7 5/7

1		True or False: To copy a file a useful shortcut is CTRL and C?	✗
2		True or False: The Task Bar is always visible at the bottom of the screen.	✓
3		True or False: Double clicking on a desktop icon will run a program or open a file.	✗
4		True or False: You have to have a mouse to be able to use a computer.	✗
5		True or False: If I accidentally delete a file it is lost forever.	✗
6		True or False: It is best to shut down a PC by pressing the power button.	✓
7		True or False: I can have more than one program running at a time.	✗

52 pavyzdys. Atvaizdai iš automatiškai sugeneruoto PDF failo

4.5 Stay Safe (Saugumas)

4.5.1 Žaidimo *Stay Safe* varikliukas

Žaidimas *Stay Safe* buvo sukurtas, naudojant žaidimo varikliuką, sukurtą *Interactive Systems Research Group* Notingemo Trento universitete. Žaidimo grafikai naudojama XNA, jis koduotas C# ir ima duomenis iš redaguojamų XML failų rinkinio. *Stay Safe* turinys yra skirtasomproblemoms, susijusioms su el.pašto saugumu, išryškinti. Žaidimo turinys apima tokias temas kaip pavojingi prisegtukai, prisistatymas svetimu vardu, sukčiavimas ir grandininiai laiškai. Žaidimas sukuria situaciją, kur vartotojas turi tikrinti savo el.paštą ir žiūrėti gautus laiškus, padedant patyrusiam kompiuterio vartotojui. Žaidėjas turi priimti sprendimus (grįstus pasirinkimu iš kelių galimų variantų), pasirinkdamas atitinkamą veiksmų seką kiekvienam laiškui. Pasirinkus blogus sprendimus, padedantysis įsiterps patardamas, ką reiktų daryti toliau.

Visas ekrano turinys (pavaizduotas kaip tekstūros 3D monitoriaus modelyje) yra atkartotas ekrane esančiame klausimo tekste, kurį gali perskaityti įtaisyta skaitytuvas.

Į žaidimą integruotas redagavimo paketas leidžia mokytojui redaguoti tekstinį turinį ir vėl išsaugoti xml taip, kad žaidimai galėtų būti pakeisti ir pritaikyti skirtingai medžiagai. Mokytojui norint sukurti ir įkelti naujas nuotraukas, tai gali būti lengvai įgyvendinama, kadangi failai gali būti paimti iš išorinio paveikslėlių aplanko.

Žaidimas išleistas keturiomis projekto kalbomis (šiuo metu kol kas tik angliškai ir graikiškai – netrukus bus ir lietuvių bei olandų kalbomis).

4.5.2 Žaidimo eiga

Žaidimas *Stay Safe* įdiegiamas naudojant parsisiųstą įdiegimo paketą. Įdiegimo metu sukuriamas nuoroda darbalaukyje ir *Interactive Systems NTU* kataloge, esančiame pradžios meniu.

Pradedant žaidimą, pradiniame lange būna mygtukai: pradėti žaidimą, įeiti į nustatymų meniu arba uždaryti programą. Tai parodyta 53

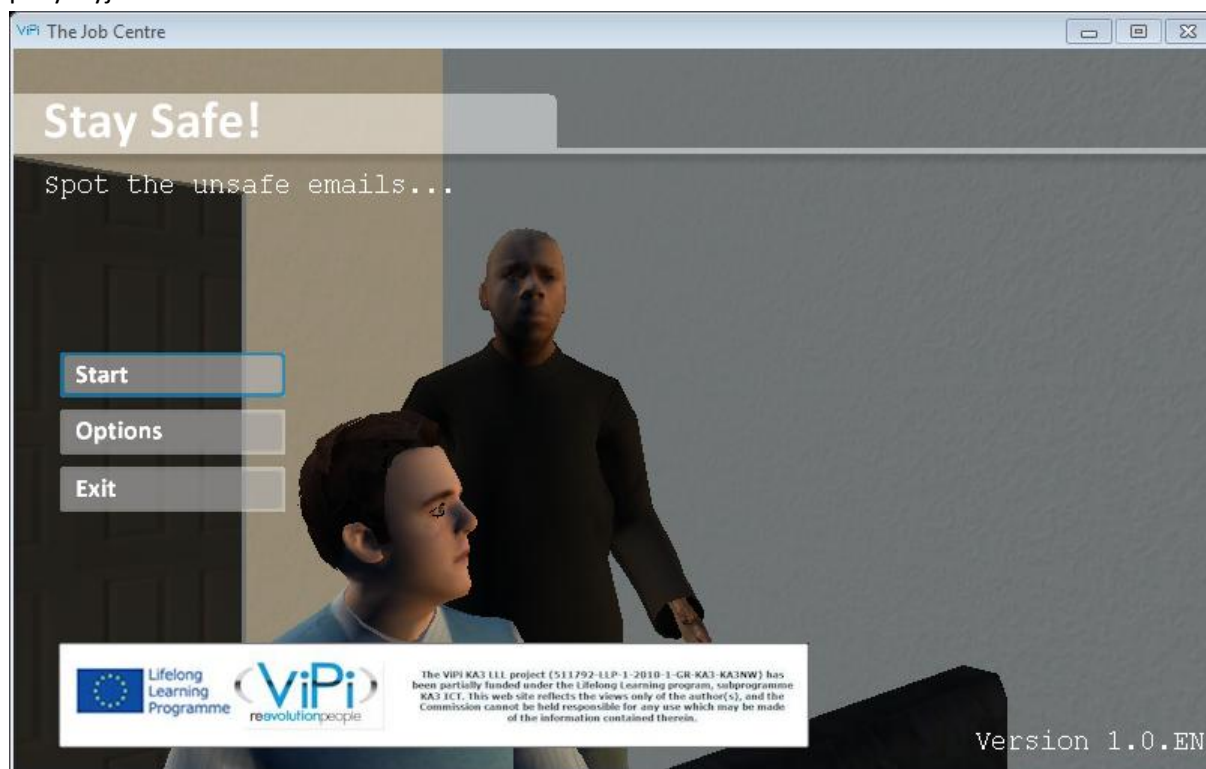


Education and Culture DG

ViPi Project 511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

Lifelong Learning Programme

pavyzdyje.



53 pavyzdys. *Stay Safe* pradžios langas.

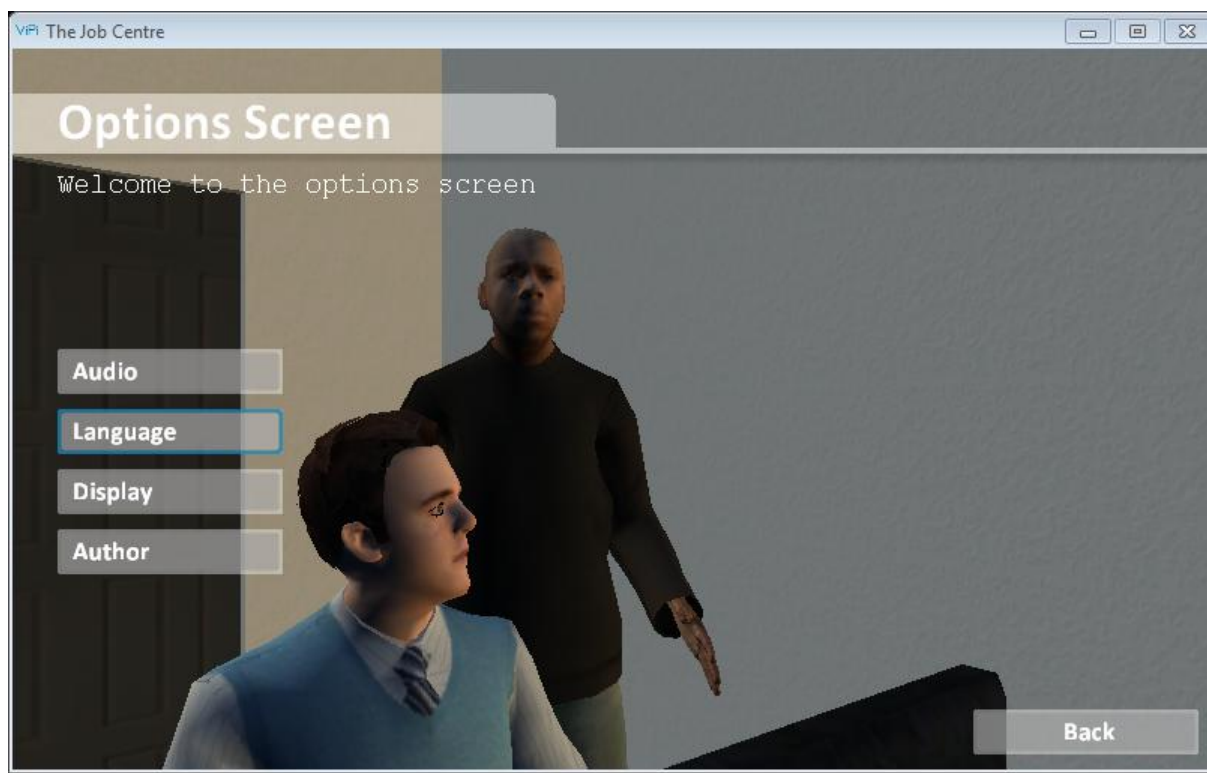
Stay Safe nustatymų lange (54 pavyzdys) galimi tokie nustatymai:

Audio – šis meniu suteikia galimybę paversti žaidimo tekstą kalba

Kalba – reikalingos kalbos pasirinkimas

Vaizdas – leidžia pasirinkti vaizdą visame ekrane arba sumažintame režime

Kūrėjas – suteikia priėjimą prie žaidimo redagavimo paketo ir leidžia sukurti naujus klausimus xml formatu



54-as pavyzdys. *Stay Safe* nustatymų langas

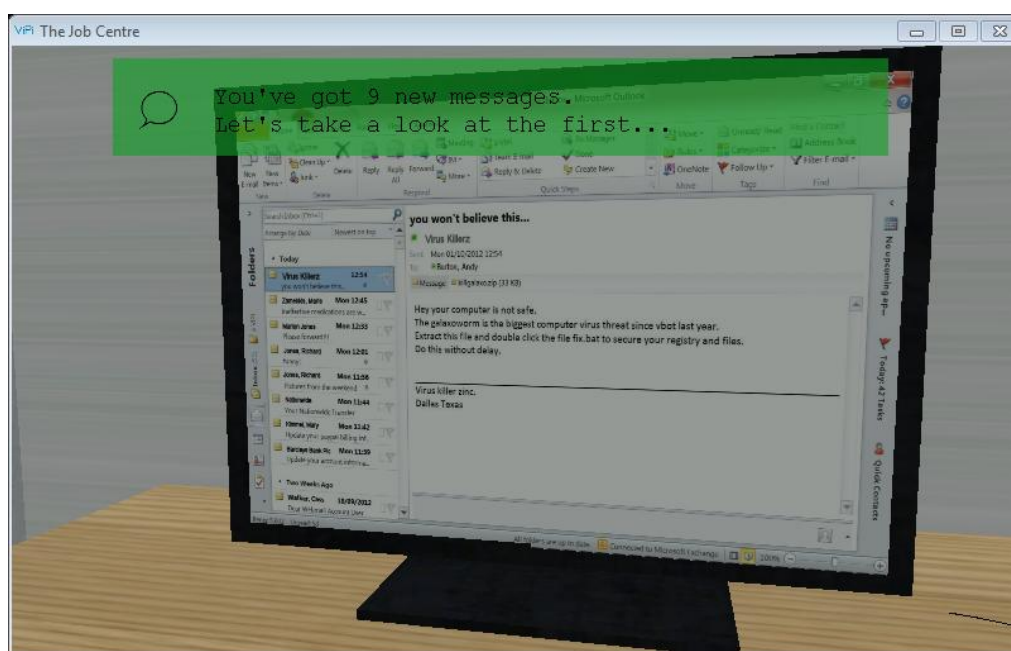
Spragtelėjus mygtuką *Pradžia (Start)*, atsiradusiame lange paaiškinamas žaidimo valdymas:

Dešinė rodyklė perkelia į kitą dialogo dalį

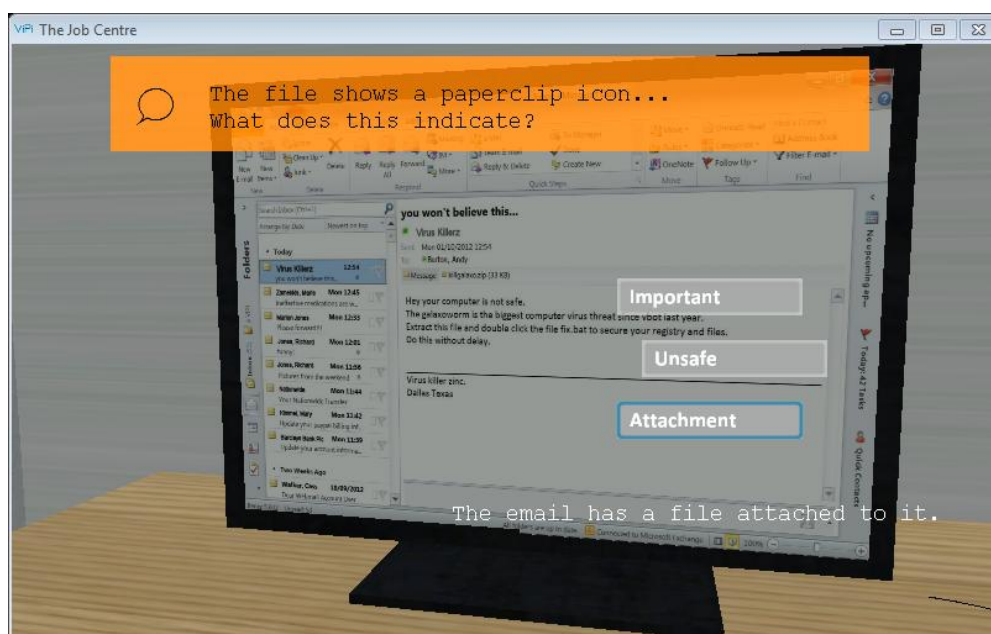
Kai reikia pasirinkti sprendimą, atsakymai gali būti pasirenkami naudojant pelę arba klaviatūrą. Mygtukai valdymui yra rodyklės ir tarpo (space) klavišas, skirtas pasirinkimui

Dešinės rodyklės klavišu galima naršyti po dialogus (55 pavyzdys), tokiu būdu vartotojas gali pats pasirinkti teksto skaitymo greitį (taip pat galima naudoti teksto skaitymo garsu funkciją). Kiekvienoje vietoje, kur reikia apsispręsti dėl atsakymo, vartotojas privalo pasirinkti. Atsakymai dažniausiai sudaryti iš: vieno geriausio atsakymo, vieno ar dviejų „pusiau teisingų“ atsakymų ir neteisingo atsakymo. Jie atitinkamai įvertinti dviem, vienu ir nulių taškų.

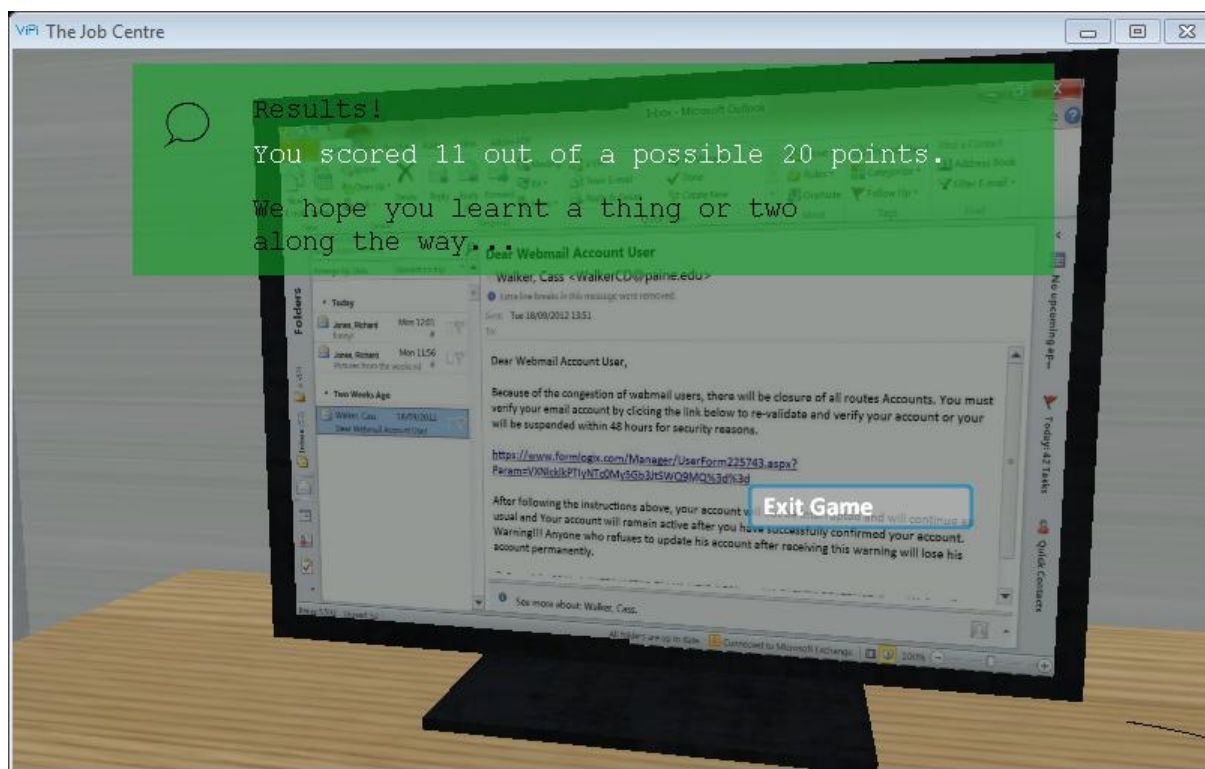
Vartotojas toliau tęsia naršymą per langus arba gautus elektroninius laiškus tol, kol visi būna peržiūrėti. Žaidimui vykstant, žaidėjas gauna patikslinimus iš padėjėjo portreto, stovinčio už jų. Jis sutinka su teisingais sprendimais, arba pasiūlo teisingus atsakymus, kai žaidėjas būna neteisingai pasirinkdamas. Visais atvejais pateikiamas teisingas atsakymas, kuris taip pat pagrindžiamas, kad vartotojas mokytųsi iš savo patirties. Paskutiniame lange (57 pavyzdys) pateikiamas vartotojo įvertinimas.



55 pavyzdys. Stay Safe dialogų langas



56 pavyzdys. Žaidimo Stay Safe klausimo langas



57 pavyzdys. *Stay Safe* pabaigos langas

4.6 Fly Swat (Musiamušis)

4.6.1 Pagrindimas

Musiamušis buvo sukurtas, kad atitiktų vartotojų grupės reikmes Oak Fields mokykloje, kur dalis studentų turi daugybinį aukšto lygio neįgalumą. Jų mokymas yra išskaidytas į p-lygių rinkinį, kurie yra dėstomi mokykloje mokiniams, dar nepasiekusiems standarto, reikalingo bendrojo lavinimo ugdymui.

Žaidimas suteikia galimybes ugdyti ir įvertinti įgūdžius, susijusius su informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis, suvokti priežasties ir pasekmės dėsni informacinėse ir komunikacinėse technologijose, ir taip pat suteikia galimybes praktikuoti įvesties technologijų įgūdžius (tokių kaip pelė ir klaviatūra, taip pat kitų pagalbinių įrenginių), gerinti sinchronizaciją ir koordinaciją informacinėse ir komunikacinėse technologijose.

4.6.2 Technologija

Žaidimas sukurtas JavaScript ir HTML5, ir veikia interneto naršyklėje. Jį galima žaisti internete adresu: <http://software.isrg.org.uk/vipi/flyswat/FlySwatIndex.html>.



4.6.3 Sąvoka





Fly Swat yra žaidimas, kurio principas yra stebėti ir numušti musę. Musė turi keletą judėjimo režimų, skirtų pavaizduoti sekimo būdus, reikalingus p-lygiuose, įskaitant horizontalų, vertikalų, sekimo nustatytu kursu ir atsitiktinį. Pats musiamušis taip pat turi keletą judėjimo režimų. Jis gali būti nejudantis, automatiškai sekti musę viena kryptimi (kad būtų galimas vieno klavišo / vieno spustelėjimo žaidimas), arba jį galima judinti į kairę ir dešinę pelės pagalba ar naudojant klavišus. Jie apibūdinami kaip „vartotojo valdomas“ arba „vieno prisilietimo“ režimai. „Vartotojo valdomame“ režime musiamušis yra valdomas rankiniu būdu pelės arba klaviatūros pagalba. „Vieno prisilietimo“ režime musiamušis arba juda automatiškai, arba yra nejudantis, ir tada žaidimas vyksta laukiant tinkamo momento musei sugauti.

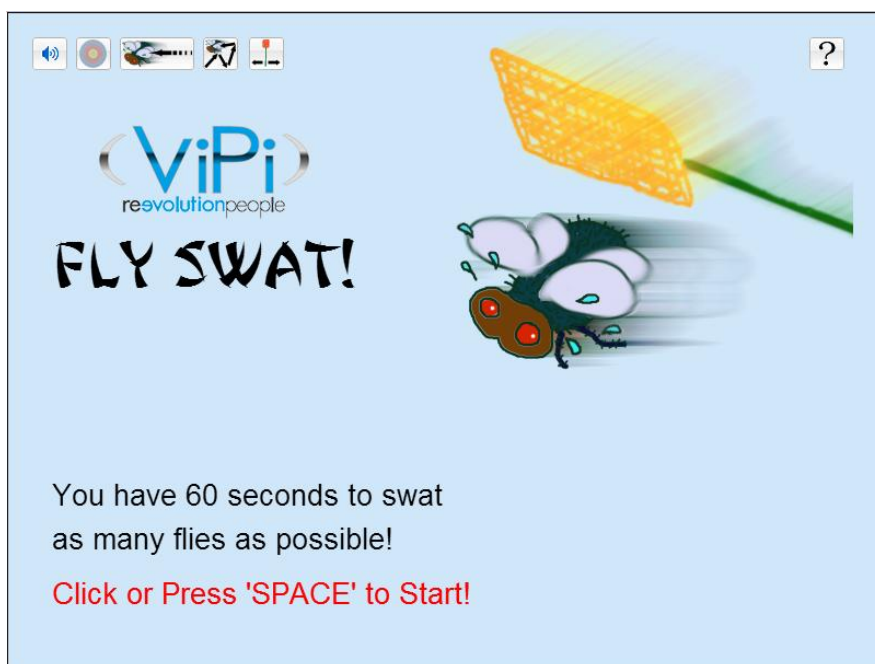
Fly Swat aktyvacija vyksta pelės arba klavišo pagalba. Šios įvestys taip pat gali būti suderintos su išorine programa, leidžiant naudoti tokias pagalbines technologijas, kaip jungikliai, sekimo akimis arba kontroliavimo smegenimis sąsajos.

Žaidimas yra vizualiai stimuliuojantis ir taip pat turi garsą (kuris gali būti išjungtas). Jis užfiksuoja daugiausiai taškų surinkusį rezultatą žaidimo metu, o tai suteikia papildomos motyvacijos žaisti dar. Žaidimo tikslas yra primušti kuo daugiau musių per 60 sekundžių laiko tarpą. Žaidimo pabaigoje vartotojas mato savo rezultatą ir geriausią sesijos metu surinktą rezultatą (61 pavyzdys). Kad vartotojas geriau suvoktų, kur nutūps musė, galima įjungti taikinį (60 pavyzdys).

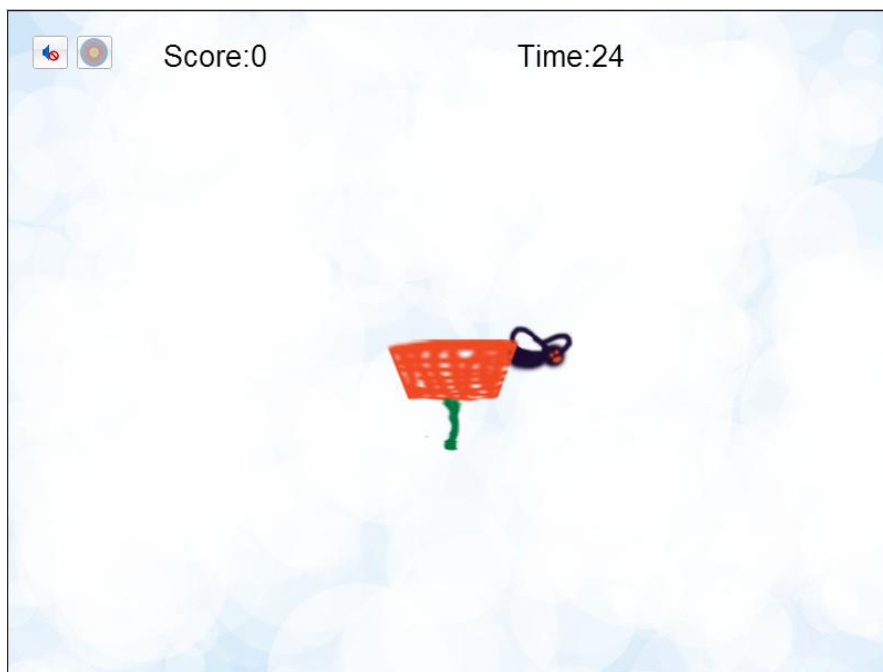
Valdymas gali būti pasirinktas kaip mygtukai ant ekrano (jų vietos parodytos žaidimo pradžios lange 58 pavyzdyje arba žaidimo lange 59 pavyzdyje) arba kaip klaviatūros klavišai, parodyti žemiau:

Valdymas	Klavišas	Pelė
Judėti į kairę	Kairė rodyklė	Judinti pelę į kairę žaidimo plote
Judėti į dešinę	Dešinė rodyklė	Judinti pelę į dešinę žaidimo plote
Mušti	Tarpo klavišas	Spustelti kairį pelės klavišą žaidimo plote
Musės judėjimo režimas 	M	Spustelti kairį pelės klavišą musės judėjimo režimui pakeisti – horizontalus, vertikalus, nuspėjamas arba atsitiktinis
Įjungti/išjungti garsą 	N	Spustelkite kairį klavišą ant garso įjungimo / išjungimo mygtuko žaidimo metu arba tituliname lange

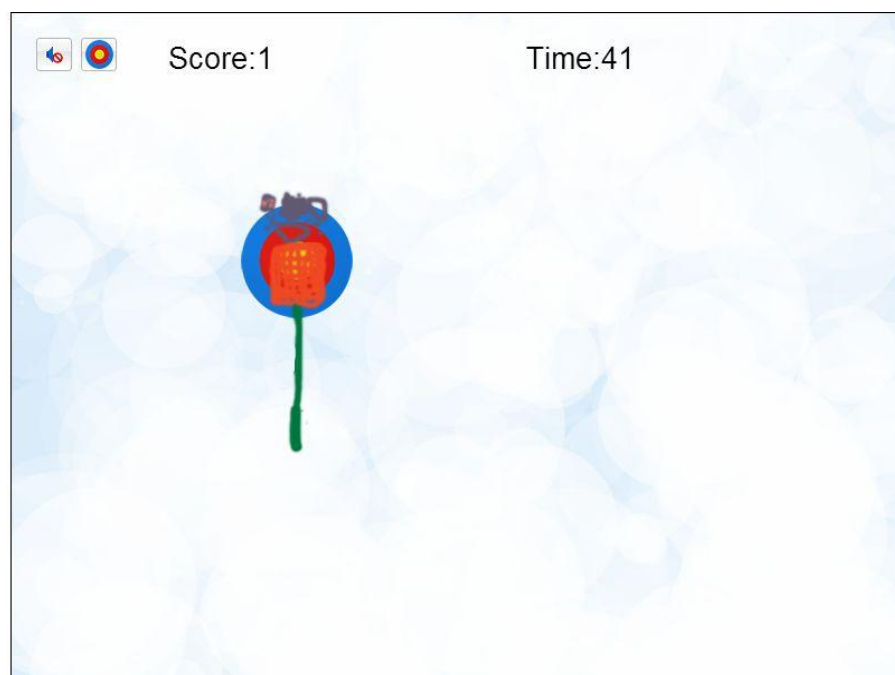
Rodyti/paslėpti taikinį 	T	Spustelkite kairį klavišą ant taikinio mygtuko žaidimo metu arba tituliname lange
Musės greitis 	S	Spustelkite ant musės greičio mygtuko, kad pakeistumėte jos greitį į lėtą, vidutinį arba greitą
Vieno prisilietimo režimas 	O	Spustelkite ant vieno prisilietimo mygtuko, kad perjungtumėte tarp rankinio ir automatinio musiamušio judėjimo (įmanoma tik atsitiktinio musės judėjimo režime)
Pagalba 	H	Pradžios lange paspaudus, rodomos instrukcijos
Paleisti žaidimą iš naujo 	Tarpo klavišas	Žaidimui pasibaigus, spustelkite kairį klavišą ant žaidimo ploto



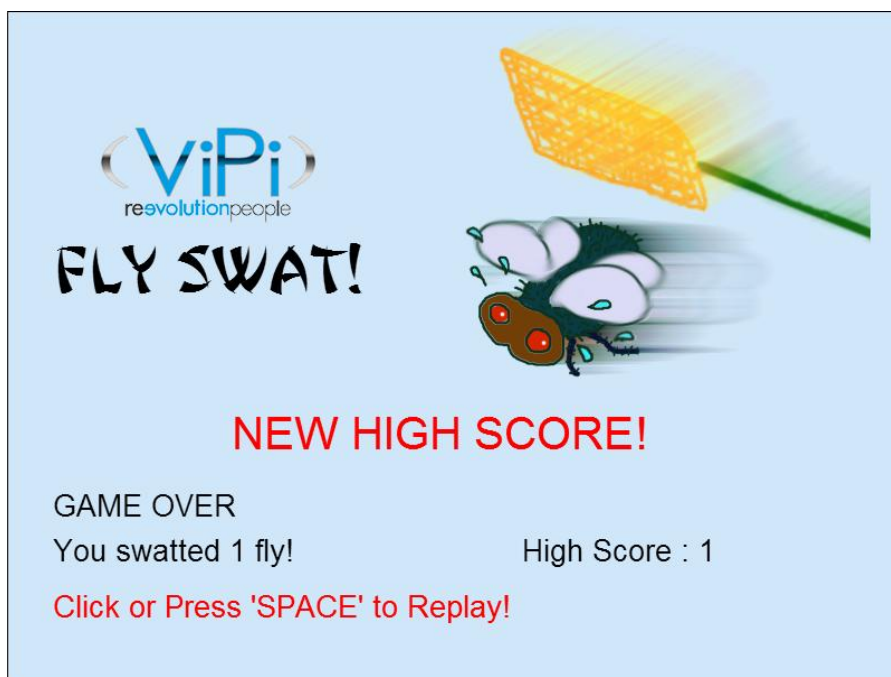
58 pavyzdys. *Fly Swat* pradžios langas, viršuje kairėje mygtukai įjungti / išjungti garsui, taikiniui, reguliuoti musės greitį, kryptį, įjungti vieno prisilietimo režimą. Viršutiniame dešiniame kampe – pagalbos mygtukas.



59 pavyzdys. Žaidimas



60 pavyzdys. Rodo taikinį, kad žaidėjui būtų lengviau mušinėti muses



61 pavyzdys. Pabaigos langas rodo žaidėjo rezultatą ir geriausią rezultatą (nuo naršyklės perkrovimo)

5 ViPi mokymo programa ir kurso turinys

Prie šio vadovo yra ir papildomų dokumentų, kurių prireiks suinteresuotoms šalims:

5.1 ViPi mokymo programa

Kurso mokymo programą galima rasti <http://www.vipi-project.eu/download/>, ji leidžia dalyvauti trijose atskirose dalyse skirtingais lygiais:

Pirma dalis yra pats paprasčiausias lygis visiškiems kompiuterijos naujokams, kurie dar tik susipažins su informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis. Jis supažindina vartotojus su kompiuterio dalimis ir skirtingais kompiuterių tipais, paaiškina apie įvesties ir išvesties technologijas ir kaip jos naudojamos, taip pat supažindina su naudojimosi Windows operacine sistema pradmenimis.

Antra dalis yra informacinių ir komunikacinių technologijų kurso pagrindai, čia viskas kiek labiau detalizuota ir yra daugiau turinio, susijusio su dokumentų ir lentelių kūrimu, naudojimosi el. paštu bei internetu, ir saugumo internete užtikrinimu.

Trečia dalis pateikia daug detalių ir supažindina su specifiniais programų paketais dokumentams, lentelėms ir prezentacijoms kurti. Čia taip pat yra pratimų, suteikiančių įvairios praktinės patirties naudojantis informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis.

5.2 Vipi kurso turinys

Mokymo programos kūrėjai taip pat sudarė pilną kurso turinį, kurį galima parsisiųsti kaip dokumentą iš <http://www.vipi-project.eu/download/>. Dokumente yra pilnas kiekvienos kurso dalies turinys, o taip pat ir testo klausimų ir pratimų, kuriuos mokiniai gali išbandyti.

5.3 ViPi žaidimai

Žaidimai (kompiuteriniai ir skirti mobiliems įrenginiams), kaip ir parašyta aukščiau šiame dokumente, priklauso kurso turiniui ir gali padėti mokiniams kurso mokymesi.

5.4 Išoriniai mokymosi šaltiniai

ViPi konsorciumas sudarė platų išorinės medžiagos sąrašą, kuris gali būti naudingas, padedant mokytis skirtingų kurso apsektų. Šie šaltiniai yra prieinami kaip mokymosi objektai, išdėstyti ViPi platformoje. Ieškoti tinkamo mokymui turinio šioje saugykloje padeda semantinė paieškos sistema, leidžianti



Education and Culture DG

ViPi Project 511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

Lifelong Learning Programme

vardotojams tobulinti savo paiešką, atsižvelgiant į neįgalumą, turinį, prieinamumą, tikslinę amžiaus grupę ir t.t.

Šaltiniai

- Blamires, M. (Ed.), (1999). Enabling Technology for Inclusion. London: Paul Chapman Publishing.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation and learning. *Simulation & Gaming; An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*, 33, 4, 43–56.
- Green, C.S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Green, C.S. & Bavelier, D. (2007). Action-Video-Game Experience Alters the Spatial Resolution of Vision. *Psychological Science*, 18, (1), 88–94.
- Hawkrigde, D., & Vincent, T. (1992). *Learning Difficulties and Computers*. London: Jessica Kingsley.
- Pantelidis, V.S. (1993). Virtual reality in the classroom. *Educational Technology*, 23-27.
- Pivec, M. (2007). Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38, (3), 387-393.
- Standen, P.J., Brown, D.J., Anderton, N., & Battersby, S. (2006a). A systematic evaluation of current control devices used by people with intellectual disabilities in non-immersive virtual environments. *Cyberpsychology and Behaviour*, 9 (5), 608-613.
- Standen, P.J., Karsandas, R., Anderton, N., Battersby, S., & Brown, D.J. (2006b). An evaluation of the use of a switch controlled computer game in improving the choice reaction time of adults with intellectual disabilities. In Paul M Sharkey (Ed.), *Proceedings of the sixth International conference on Disability, Virtual Research and Associated Technology* (285-291).
- Standen, P.J., Rees, F., & Brown, D.J. (2009 in press). Effect of playing computer games on decision making in people with intellectual disabilities. *Journal of Assistive Technologies*.