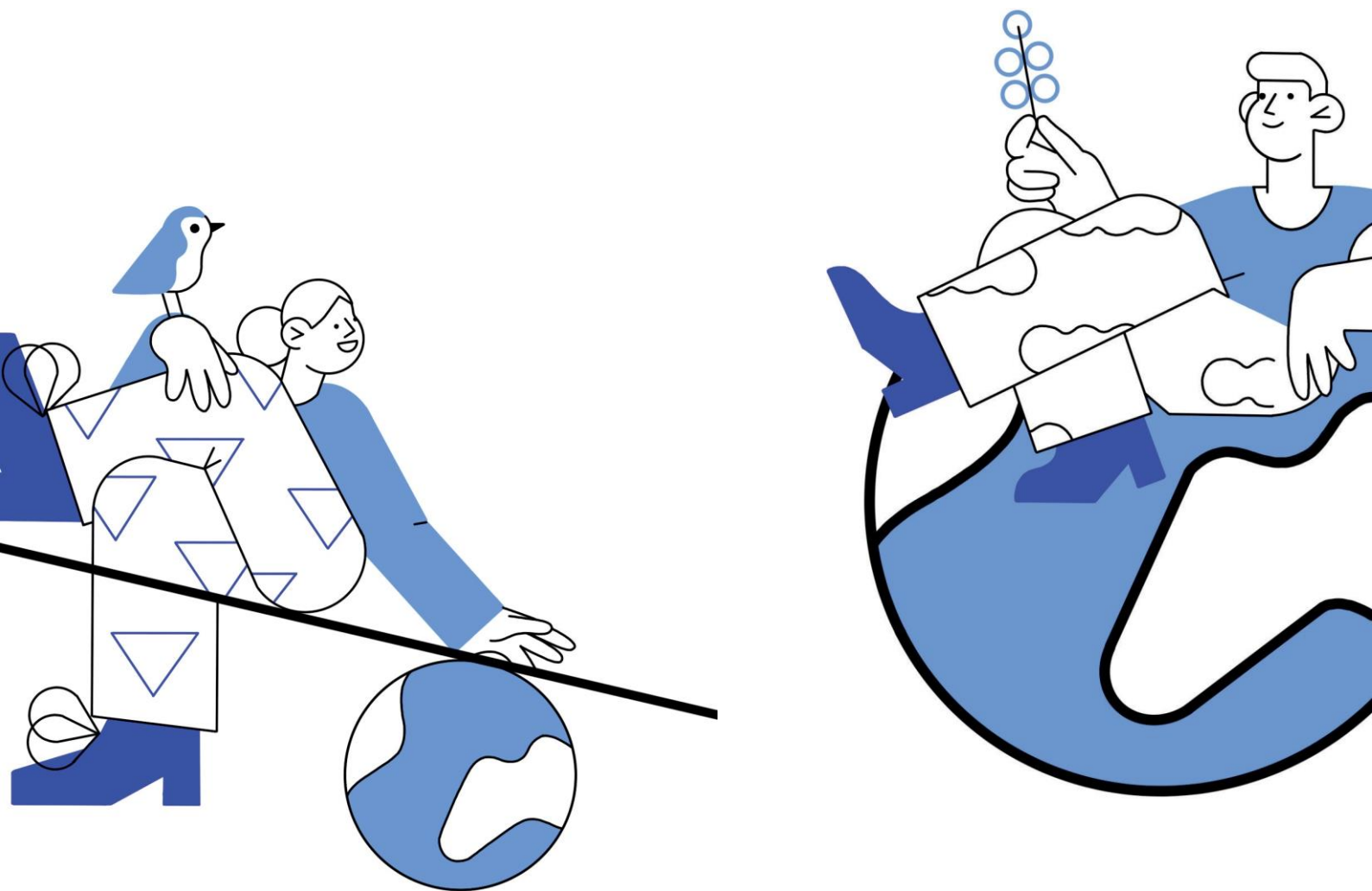


# DIVETOUR žiniatinklio programėlės pritaikymo ir panaudojimo gairės

DIVETOUR projektas



Finansuoja  
Europos Sąjunga

# Turinys

- [Ivadas](#)
- DIVETOUR žiniatinklio programėlės [apžvalga](#)
- [Nauda](#) būsimiems naudotojams ir pasiūlymai kitoms suinteresuotosioms šalims
- Kam dar galėtų būti [naudinga](#) programėlė?
- Kokios yra [galimybės](#) naudotis internetine programėle?
- Programėlės [pakartojimo](#) ir naudojimo sąlygos
- [Verslo galimybės](#)



# 1 Įvadas

Vienas projekto DIVETOURL rezultatu – žaidimas prieinamo turizmo tema. Žaidimas patalpintas projekto internetinėje platformoje ir pritaikytas tiek profesinėms mokykloms, tiek turizmo sektoriaus paslaugų teikėjams.

Žaidimu pagrįsta internetinė programėlė atlieka dvejopą funkciją ir yra orientuota į dvi skirtingas naudotojų grupes:

- 1. Pirmoji tikslinė grupė – profesinių mokyklų mokiniai,** besimokantys turizmo srityje, siekiant pagerinti jų žinias ir patirtį prieinamo turizmo srityje.
- 2. Antroji tikslinė grupė – profesinių mokyklų mokytojai,** siekiant juos įgalinti naudotis pažangiausiomis ir aukštos kokybės skaitmeninėmis priemonėmis, taip pat didinant jų supratimą apie su jų integravimu susijusią naudą.

Gairėse aprašoma, kaip pritaikyti žaidimu pagrįstą internetinę programėlę; kokios tvarkos turėtų laikytis suinteresuotosios šalys; kokios yra partnerystės nustatytos sąlygos intelektinės nuosavybės teisių apsaugojimui ir ES Komisijos finansavimo matomumo užtikrimui.

Dokumente kalbama apie galimybę:

- pritaikyti atitinkamai situacijai ir (arba) konkretiems naudotojams;
- versti programos mokymo medžiagą ir papildyti kitais aktualiais dokumentais.

Gairėse taip pat pateikti pasiūlymai ir sąlygos dėl galimo praktinio pritaikymo.

Galiausiai, siūloma įvertinti išlaidas, susijusias su programėlės panaudojimu, su partnerių pagalba arba savarankiškai su specialiomis licencijomis.

DIVETOURL projekto komanda daug dėmesio skiria savo mokymo produktų panaudojimo galimybei, kad jie galėtų būti naudingi kuo daugiau žmonių, o turizmo produktų įvairovė taptų labiau įtraukiančia. Tai būtų vertingas indėlis siekiant strateginio tikslo - *padaryti Europą prieinamą visiems*.

## 02 Apžvalga

### DIVETOIR žiniatinklio programėlės apžvalga

Žaidimais pagrįsta internetinė programėlė yra skaitmeninė, naujoviška ir įtrauki priemonė, kuri padeda mokymą padaryti įdomesniu ir veiksmingesniu. Pagrindinis žaidimų tikslas – suteikti žinių tiek pradedantiesiems, tiek patyrusiems prieinamo turizmo srities specialistams. Šia priemone reaguojama į didėjančią švietimo sistemų modernizavimo ir skaitmeninimo poreikį, kurį sukėlė COVID-19 krizė. Žaidimo forma pateikiamas mokymo turinys, siekiant sumažinti krizės poveikį turizmo sektoriui, kartu padedant specialistams įveikti iššūkius ir pasinaudoti prieinamo turizmo teikiamomis galimybėmis.

„Divetour“ žiniatinklio programėlė yra progresyvi žiniatinklio programėlė, o tai reiškia, kad ją galima pasiekti per įvairias platformas ir ji primena įprastinę programėlę. Ją galima naudoti asmeniniuose kompiuteriuose ir mobiliuosiuose įrenginiuose, todėl ji atitinka besimokančiųjų, norinčių mokytis trumpais intervalais bet kurioje vietoje, poreikius.

Programėlėje įdiegta mokymosi stebėjimo sistema, leidžianti valdyti mokymo medžiagą, atlikti vertinimus ir stebėti pažangą.

Ji sukurta kaip interaktyvus, istorijomis paremtas žaidimas, padedantis naudotojams įveikti iššūkius ir tuo pačiu metu tobulinti žinias ir įgūdžius. Besimokantieji turi atlikti keturias misijas, kurios atliepia skirtingus mokymosi modulius ir yra sudarytos iš viktorinų, istorijų ir scenarijų, siekiant užtikrinti galimybę įgyti naujų įgūdžių. Mūsų sprendimas išsiskiria interaktyviu e-mokymosi formatu, į kurį įtraukti pažįstami žiniasklaidos, technologijų ir žaidimų elementai, taip jį išskiriant iš tradicinių metodų, kurie gali būti pasyvūs ir nepatrauklūs mūsų tikslinei auditorijai.

Originalioji žiniatinklio programėlės kalba yra anglų, tačiau ji taip pat išversta į partnerystės kalbas: italų, lietuvių, slovenų ir ispanų.

### Nauda būsimiems naudotojams ir pasiūlymai kitoms suinteresuotosioms šalims

#### Nauda būsimiems naudotojams

Žaidimų programėlė suteikia daug galimybių. Ji užtikrina lankstumą, o pagrindinė sąlyga yra prieiga prie interneto. Naudotojai gali mokytis savarankiškai jiems patogiu metu, o tai leidžia sutaupyti laiko ir sumažinti išlaidas, susijusias su važinėjimu į mokymo centrus.

Realių situacijų aprašymas ir naudojimas užduotyse leidžia žaidėjams įsijausti į skirtingų dalyvių (kelionių organizatorių ir žmonių su negalia) vaidmenį bei suprasti, kaip teisingai patenkinti specifinių prieigos reikalavimų turinčių klientų poreikius.

Galimybė mokytis keliomis kalbomis įgalina ją efektyviai naudoti mokymo procese, pagrįstame integruoto turinio ir kalbos mokymosi metodika.

#### Pasiūlymai kitoms suinteresuotosioms šalims

Būtinybė žinoti viešų vietų prieinamumo ypatumus yra svarbi ne tik turizmo, bet ir kitose kasdienio gyvenimo srityse. Todėl pagrindiniai mokymo medžiagoje pateikti principai gali būti pritaikyti ir platesnėje visuomenės veikloje.

Be to, programėlėje panaudotos žaidybinimo ir pasakojimo koncepcijos galėtų suteikti idėjų ir paskatų kitiems su turizmu susijusiems ir nesusijusiems subjektams kurti panašias mokymo priemones žinių gilinimui, nereikalaujant daug išteklių.

## 04 Toli- mesnis naudo- jimas

### Kam dar galėtų būti naudinga programėlė?

DIVETOUR žaidimas sukurtas taip, kad juo galėtų naudotis įvairūs turizmo profesinio mokymo paslaugų teikėjai ir turizmo specialistai ne tik projekto metu, bet ir jam oficialiai pasibaigus.

Partneriai atskleidžia potencialią saviugdos priemonės vertę įvairiems subjektams, dirbantiems su turizmo specialistais, pavyzdžiui:

- nacionalinėms ir (arba) vietinėms su turizmu susijusioms profesinėms asociacijoms, veikiančios bet kurioje turizmo veiklos srityje;
- profesinėms mokykloms, švietimo centrams ar institucijoms, teikiančioms su turizmo ir svetingumo sritimi susijusias mokymo paslaugas;
- Europos tinklams, palaikantiems ryšius su turizmo specialistais.



## 05 Galimybės toli- mesniam naudo- jimui

Kokios yra galimybės naudotis internetine programėle?

### Bendroji apžvalga

Žaidimų programėlę galima toliau naudoti ir tobulinti įvairiais būdais (taip pat žr. toliau pateiktas susijusias sąlygas):

- žiniatinklio programėlė bus prieinama [projekto svetainės „Žiniatinklio programėlė“ skiltyje](#) ir pasibaigus projektui, todėl ja bus galima naudotis ir vėliau;
- visas programėlėje esančias užduotis – viktorinas, istorijas, scenarijus, realias užduotis - galima išversti ir (arba) panaudoti, įtraukiant į įvairias nacionalinio ir (arba) vietinio lygmens mokymo programas;
- žiniatinklio programėlės užduotis galima išversti / kopijuoti ir papildyti nuorodomis į nacionalinius / vietinius reikalavimus ir (arba) praturtinti turizmo įstaigų geriausios praktikos pavyzdžiais;
- nuorodos į papildymus turi būti aiškios, nurodant šaltinius, kurie skiriasi nuo DIVETOOR originalaus turinio.
- scenarijaus užduotys sukurtos naudojant „Genially“ (<https://genial.ly>) ir jomis gali būti dalijamasi naudojantis nuorodomis, esančiomis kiekvienos užduoties maketo apačioje dešinėje;
- taip pat galima trumpinti medžiagos rinkinį (cituojant dalį turinio), kad būtų galima integruoti į kitas mokymo programas;
- naudotis kitais DIVETOOR MOOC platformos privalumais.

Toliau (b punkte ir 6 skyriuje) išsamiai aprašoma įvairi parengta mokymo medžiaga ir tolesniam jos naudojimui taikomos sąlygos.

### Detalus aprašymas

DIVETOOR partneriai naudojo „LearnDash“

(<https://www.learndash.com/>), o projekto IT komanda įkėlė platformą į <https://app.divetour.eu/>. Partnerystei sutikus, galima naudotis esama platforma.

Mokomojoje platformoje yra kelios mokymo skiltys ir priemonės:

- misijos;
- pamokos;
- pratimai/užtuotys (testai, situacijos, simuliacinės užduotys, atvejo analizės);
- žaidybinimas (taškai ir lyderių lentelės);
- mokomoji medžiaga.

Interneto platforma, kurioje įdiegta programėlė, yra atvira ir nemokama, todėl visi naudotojai gali prisijungti ir naudotis partnerių parengta arba MOOC dalyviams surinkta medžiaga.

## 06 Pakartojimas

### Programėlės pakartojimo ir naudojimo sąlygos

Toliau pateiktose lentelėse apibendriname galimą internetinės programėlės pakartojimą, nurodome, kaip jie gali būti vykdomi, kokios yra jų plėtros galimybės, kaip reikėtų elgtis norint juos pakartoti ir su kuo reikėtų susisiekti.

Kaip nurodyta ankstesnėse dalyse, nustatytos šios pagrindinės DIVETOUR žaidimo programėlės atkartojimo galimybės:

- sukurtų užduočių naudojimas;
- žaidimo platformos ir jos turinio naudojimas.

Siekiant informuoti galimas suinteresuotąsias šalis, kurios norėtų naudoti, keisti ar kitaip panaudoti projekto metu sukurtas mokymo priemones, buvo numatyti įvairūs veiksmai. Žemiau lentelėse pateikiamas bendrinis galimų veiksmų aprašymas. Partneriai suteikia galimybę naudotis projekto metu sukurtu mokymo turiniu žemiau išvardintomis sąlygomis:





## Žaidimų programėlei sukurtos mokymo užduotys

Veiksmas	Galimybė TAIP/NE	Tolimesni veiksmai	Į ką kreiptis?
Panaudoti / išversti pratimų medžiagą	TAIP	Užduotys sukurtos įgyvendinant Europos Sąjungos finansuojamą projektą ir yra prieinamos projekto svetainėje. Išteklius galima naudoti nekeičiant jų turinio kitiems tikslams, cituojant savininkus (Europos Komisiją ir DIVETOURL partnerystę). Jei bus verčiama mokymo medžiaga, pažymėkite, kad „išversta iš originalo anglų kalba“	Kreiptis į partnerius nebūtina. Partneriams būtų džiugu gauti informaciją apie bet kokį parengtos medžiagos panaudojimą. Susisiekiite su DIVETOURL partneriais <a href="https://divetour.eu/contacts/">https://divetour.eu/contacts/</a>
Galimi papildymai	TAIP	Naudojant užduotis, jų turinį (pavyzdžiui, <b>priedus</b> ) galima papildyti (pavyzdžiui, nuorodomis į nacionalinius teisės aktus, geriausios praktikos pavyzdžiais), nekeičiant pirminio turinio. Tokiu atveju turėtų būti aiškiai nurodyta, kokie tai papildymai.	Kreiptis į partnerius nebūtina. Partneriams būtų džiugu gauti informaciją apie bet kokį parengtos medžiagos panaudojimą. Susisiekiite su DIVETOURL partneriais <a href="https://divetour.eu/contacts/">https://divetour.eu/contacts/</a>
Pratimų keitimas	NE	Užduočių medžiagos keisti ar redaguoti negalima, išskyrus atvejus, kai dalis teksto naudojama cituojant šaltinį ir autorius.	-
Cituoti / versti turinio dalį	TAIP	Užduočių turinį galima cituoti, nurodant šaltinį ir autorius. Jei bus verčiama mokymo medžiaga, nurodykite, kad „išversta iš originalo anglų kalba“.	Kreiptis į partnerius nebūtina. Partneriams būtų džiugu gauti informaciją apie bet kokį parengtos medžiagos panaudojimą. Susisiekiite su DIVETOURL partneriais <a href="https://divetour.eu/contacts/">https://divetour.eu/contacts/</a>
Dalijimasis scenarijų užduotimis	TAIP	Scenarijų užduotimis galima dalytis tinklalapiuose jų nekeičiant.	Kreiptis į partnerius nebūtina. Partneriams būtų džiugu gauti informaciją apie bet kokį parengtos medžiagos panaudojimą. Susisiekiite su DIVETOURL partneriais <a href="https://divetour.eu/contacts/">https://divetour.eu/contacts/</a>

## 07 Verslo galimybės

Kaip jau minėta, DIVETOUR yra projektas, finansuojamas pagal programą „Erasmus+“ programą ir visi DIVETOUR projekto metu sukurti produktai ir paslaugos yra atviri ir prieinami naudotojams be jokio mokesčio. Taigi, kiekvienas, norintis įgyti žinių ir tobulinti įgūdžius prieinamo turizmo srityje bei parengti tinkamą turizmo pasiūlymą, gali laisvai naudotis žiniatinklio programėle, atliepiant pagrindinius reikalavimus, nurodytus ankstesnėse dokumento dalyse (pavyzdžiui, registracija, intelektinės nuosavybės teisių laikymasis ir t.t.).

Reikia pažymėti, kad projekto partneriai privalo užtikrinti atvirą prieigą prie projekto rezultatų, t. y. mokomosios medžiagos. Tačiau tai neapima žaidimų programėlės, kuri nėra projekto rezultatas.

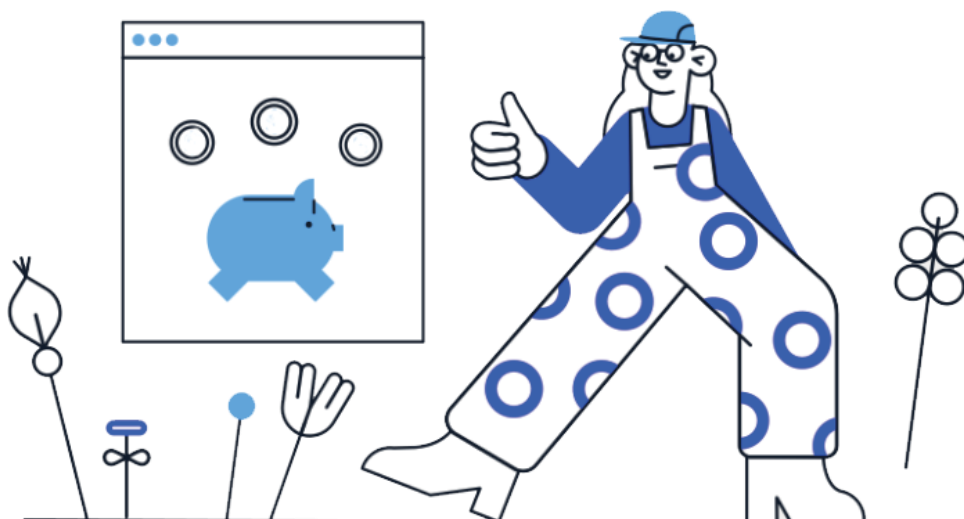
Žaidimo programėlė yra forma, o ne turinys. Taigi, partneriams nekyla jokių procedūrinių kliūčių gauti pelną diegiant naujus žaidimus pasinaudojant DIVETOUR medžiaga. Pažymėtina, kad žaidimo turinys ir toliau bus nemokamai prieinamas DIVETOUR ištekliuose.

Naudojantis žaidimų programėle praturtinamas mokymo turinys. Potencialiems naudotojams, norintiems sukurti žaidimu pagrįstą programėlę, gali būti naudinga:

- suteikti naudotojams įdomios ir šiuolaikinės patirties;
- suteikti galimybę greitai ir bet kur prieinamai mokytis;
- skatinti sveiką konkurenciją;
- stebėti naudotojų įsitraukimą ir pažangą.

Šiuo metu galima įvardinti galimas išlaidas, susijusias su konkrečiomis žaidimo kūrimo paslaugomis.

Toliau lentelėje pateikiama keletas pavyzdžių.



<b>Paslauga</b>	<b>Kaštai</b>
Mokymo paslaugos	Mokymai, naujausia medžiaga ir informacija, savarankiškas pasiruošimas, patirties šioje srityje įgijimas.
Administratorių ir ekspertų pagalba	Stebėseną, pagalbą bei informacijos teikimą.
Įvadiniai internetiniai seminarai	Skiriasi priklausomai nuo internetinio seminaro trukmės, bet dažniausiai yra labai nedideli.
Testavimas	Naujausios žinios, vertinimo įgūdžių ugdymas, testų rengimas, testų sklaida, proceso valdymas, IT įgūdžių ugdymas, testų tikrinimas.
Sertifikavimas	Sertifikatų išdavimas arba sertifikavimo procesas
Norėdami gauti individualų pasiūlymą dėl naujų žaidimų sukūrimo, kreipkitės į DIVETOIR partnerius <a href="https://divetour.eu/contacts/">https://divetour.eu/contacts/</a>	



**Finansuoja  
Europos Sąjunga**

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai.

Nr. 2021-1-LT01-KA220-VET-000032925

Leidinyi atspindi tik autorių požiūrį, todėl Europos Komisija, jos institucijos ir Švietimo mainų paramos fondas negali būti laikomi atsakingi už šios medžiagos turinį ir bet kokį pateikiamos informacijos naudojimą.

Dokumentas parengtas naudoti skaitmeniniu būdu.  
Skatiname vengti spausdinimo, nebent manote, kad tai būtina.