



## Skaitmeninių įrankių užduotis

|                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• ER2 Vaizdo įrašų ir nuotraukų redagavimas</li><li>• ER6 Internetiniai influenceriai</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Tikslinė grupė ir poreikiai</b>                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Amžiaus diapazonas:</b> 15–25</li><li>• <b>Grupės dydis:</b> 3–6 dalyviai</li><li>• <b>Būtinės sąlygos:</b> Pagrindinė patirtis naudojant išmaniuosius telefonus, pranešimų siuntimo programėles ir interneto naršymą</li></ul>                                                                                                                                                                         |
| <b>Trukmė</b>                                                        | 45–60 minučių                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Tikslinės kompetencijos sritys</b>                                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bendradarbiavimas naudojant skaitmeninius įrankius</li><li>• Efektyvus bendravimas ir dalijimasis duomenimis</li><li>• Skaitmeninio turinio ir darbo eigų valdymas</li></ul>                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Tikslai</b>                                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Naudokite bendradarbiavimo skaitmenines platformas darbui komandoje</li><li>• Naršykite mobiliuosiuose arba žiniatinklio įrankiuose, kad pasiektumėte ir atliktumėte užduotis</li><li>• Kurkite, pavadinkite ir tvarkykite bendrinamus skaitmeninius dokumentus bei taikykite bendras organizavimo taisykles</li><li>• Aiškiai bendraukite skaitmeniniais pranešimais ir užduočių instrukcijomis</li></ul> |



|                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Medžiagos ir įranga</b>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Išmanieji telefonai arba planšetiniai kompiuteriai (bent 1 iš 2 dalyvių)</li><li>• interneto ryšys</li><li>• Prieiga prie bendros skaitmeninės erdvės (bendrinami dokumentai, pvz., „Google“ dokumentai, „OneDrive“ ar „Dropbox“)</li><li>• QR kodai (atspausdinti)</li><li>• Rašikliai ir popierius (nebūtina atsarginė kopija)</li></ul>    |
| <b>Naudingi ištekliai</b>                | <ul style="list-style-type: none"><li>• „Microsoft“ <a href="#">„OneDrive“ greito paleidimo vadovas</a></li><li>• Kimbell - <a href="#">Bendradarbiavimas naudojant „Google“ dokumentus: naudotojo vadovas</a></li><li>• <a href="#">„Me-QR“ kodo generatorius</a> (trenerio pasiruošimui)</li><li>• Miro - <a href="#">10 Kanban lentos pavyzdžių, kaip atlikti darbus</a></li></ul> |
| <b>Aplinkos paruošimas</b>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Paruoškite bendrą skaitmeninę darbo erdvę.</li><li>• Sukurkite QR kodus, susiejančius su skaitmeninėmis užduotimis ar užuominomis.</li><li>• Prieš pradėdami įsitikinkite, kad visi dalyviai gali pasiekti pasirinktą platformą.</li><li>• Jei įrenginių skaičius ribotas, priskirkite po vieną įrenginį kiekvienai komandai.</li></ul>       |
| <b>Žingsnis po žingsnio instrukcijos</b> | <p><b>1 veiksmas – misijos instruktažas (5 min.)</b></p> <p>Dalyviams pranešama, kad jie pradeda dirbti skaitmeninėje vadovų komandoje. Sistema yra netvarkinga, o komunikacija stringa. Jų užduotis – atkurti tvarką naudojant skaitmeninius įrankius, kad įmonė būtų išgelbėta nuo chaoso.</p>                                                                                      |



## **2 žingsnis – QR naršymo iššūkis (15 min.)**

Žaidėjai nuskaitytų QR kodus, išdėstytus aplink kambarį, kad:

- Prieiga prie užduočių instrukcijų ir šablonų
- Naršyti tarp skirtingų skaitmeninių erdvių (dokumentų, aplankų, formų)

Jiems reikia QR kodų, kad galėtų pasiekti visus dokumentus.

## **3 žingsnis – skaitmeninės organizacijos galvosūkis (10 min.)**

Dalyviai pertvarko netvarkingą skaitmeninį aplanką:

- Pervadinkite ir sutvarkykite failus tinkamuose aplankuose
- Nustatykite teisingas bendrinimo teises

## **4 žingsnis – skaitmeninės komunikacijos misija (10 min.)**

Dalyviai gauna fragmentiškas instrukcijas pokalbių ekrano kopijų arba komentarų formatu dokumente. Jie privalo:

- Išaiškinkite užduotis skaitmeniniu būdu
- Priskirkite vaidmenis ir užduotis

## **5 veiksmas – bendro dokumento rengimo užduotis (15 min.)**

Dalyviai turi kartu užpildyti bendrą dokumentą:

- Laikytės pavadinimų suteikimo taisyklių
- Įterpti priskirtą turinį
- Venkite perrašyti kitų darbus



|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | <p>Sėkmei reikalinga aiški skaitmeninė komunikacija. Kai visas turinys tinkamai sukomplektuojamas, su tinkamais nustatymais atitinkamuose aplankuose ir vadovaujantis QR koduose pateiktomis instrukcijomis, žaidimas baigiasi, nes įmonės skaitmeninė erdvė sutvarkyta.</p>                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Aptarimo klausimai</b>        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kas sukėlė painiavą skaitmeninėje komunikacijoje?</li><li>• Kodėl svarbu komandiniame darbe pavadinti ir tvarkyti failus, aplankus ir užduotis?</li><li>• Kuo skaitmeninis bendradarbiavimas skyrėsi nuo bendradarbiavimo akis į akį?</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Vertinimas ir įvertinimas</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Stebėjimas, kaip dalyviai bendradarbiaudami ir efektyviai naudojo įrankius</li><li>• Skaitmeninės komunikacijos kokybė ir aiškumas</li><li>• Apmąstymas: „Skaitmeninius įpročius, kuriuos pakeisiu arba patobulinsiu“</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Variacijos ir adaptacija</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Žemos technologijos versija:</b> Vietoj prijungtų įrankių naudokite ekrano kopijas ir spausdintus maketus.</li><li>• <b>Pradedančiųjų grupės:</b> Sutelkite dėmesį į vieną pagrindinę platformą.</li><li>• <b>Pažengusiųjų grupės:</b> Pridėkite daugiau laiko spaudimo, įvairesnių failų arba vienu metu redaguokite dokumentus.</li><li>• <b>Neuroįvairūs besimokantieji:</b> Pridėkite aiškias instrukcijas, vaizdines piktogramas, supaprastintas aplankų struktūras.</li></ul> |



|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Patarimai</b>                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pasirinkite įrankius, su kuriais dalyviai greičiausiai susidurs.</li><li>• Pabrėžkite procesą ir komandinį darbą, o ne greitį.</li><li>• Skatinkite komandas planuoti prieš pradėdant veikti skaitmeniniu būdu.</li><li>• Priminkite dalyviams, kad klaidos yra skaitmeninio bendradarbiavimo mokymosi dalis.</li></ul> |
| <b>Nuorodos ir papildoma literatūra</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Europos socialinis fondas +. (2025 m.).<a href="#"><u>Skaitmeniniai darbai jaunimui</u></a>.</li><li>• Europos Komisija. (2025).<a href="#"><u>DigComp 3.0: Europos skaitmeninių kompetencijų sistema</u></a>.</li></ul>                                                                                                |



Bendrai finansuoja  
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156