



Prieinamumas ir įtraukimas į žaidimus

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	• Pabėgimo kambarių vadovas skaitmeninių ir verslumo įgūdžių lavinimui • ER kūrimo seminaro ataskaita
Tikslinė grupė ir poreikiai	• Amžiaus diapazonas: 15–25 • Grupės dydis: 3–6 dalyviai • Būtinės sąlygos: Pagrindinis pabėgimo kambario mechanikos supratimas (žaidėjas, galvosūkis, užuomina), įvairių kognityvinių profilių suvokimas
Trukmė	60–75 minutės
Tikslinės kompetencijos sritys	• Įtraukus dizaino mąstymas • Mokymosi aplinkų pritaikymas • Neuroįvairovės ir sensorinių poreikių suvokimas
Tikslai	• Nustatykite prieinamumo kliūtis pabėgimo kambarių galvosūkiuose. • Perkurkite galvosūkius, taikydami disleksijai palankius principus. • Siūlykite daugiajutimines alternatyvas tekstinėms užuominoms. • Pritaikykite galvosūkius skirtingiems neuroįvairovės profilams. • Vadovaukitės įtraukimo kontroliniu sąrašu, kad įvertintumėte ir patobulintumėte.



Medžiagos ir įranga	• Pavyzdiniai galvosūkių lapai (tekstiniai, vaizdiniai, loginiai) su pritaikymo neįgaliesiems problemomis • Spalvoti perdengimai, piktogramos, simboliai (atspausdinti) • Įtraukimo kontrolinis sąrašas • Žirklys, žymekliai, lipdukai
Naudingi ištekliai	• Disleksija Škotijoje - Disleksijai pritaikyto formatavimo vadovas • UX dizaino institutas - UX dizaino prieinamumo kontrolinis sąrašas: viskas, ką reikia žinoti kaip dizaineriui • BrowserStack - Dizaino prieinamumo kontrolinis sąrašas [2026]
Aplinkos paruošimas	• Paruoškite 3–4 pabėgimo kambario galvosūkių pavyzdžius, kiekviename iš jų būtų 1–2 fikslinės pritaikymo neįgaliesiems problemos. • Atsispausdinkite įtraukimo kontrolinį sąrašą ir pateikite pertvarkymo įrankius (piktogramas, simbolius, žirkles, žymeklius ir kt.).
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	1 veiksmas – konteksto ir iššūkio pristatymas (5 min.) Dalyviams pasakojama, kad trenerio sukurtas pabėgimo kambarys daliai auditorijos vis nepavyksta. Jų misija – perkurti galvosūkius taip, kad visi galėtų žaisti netrukdydami iššūkiui ir įsitraukimui.



2 veiksmas – kliūčių aptikimas (15 min.)

Dalyviai analizuoja keletą galvosūkių ir nustato problemas:

- Skaitymo perkrova ir neaiškos užduotys
- Regėjimo sumišimas, mažas kontrastas ir nenuoseklumas
- Priklausomybė nuo vieno pojūčio ir įvairovės stoka
- Laiko spaudimas ir lankstumo stoka

Išvados pateikiamos naudojant įtraukimo kontrolinį sąrašą.

3 žingsnis – įtraukus pertvarkymas (25 min.)

Dalyviai turi perkurti galvosūkius:

- Kalbos ir išdėstymo supaprastinimas
- Pridėjus tinkamas piktogramas ar simbolius
- Lytėjimo, girdimųjų ar loginių alternatyvų kūrimas
- Lygiagrečių kelių (pasirinkimu pagrįstų) ir pritaikytų alternatyvų (laikas, žingsnis po žingsnio) siūlymas

4 žingsnis – Neuroįvairovės adaptacijos etapas (15 min.)

Dalyviai nupiešia kelis žaidėjų profilius (disleksija, ADHD, autizmas, nerimas). Jie turi užtikrinti, kad kiekvienas galvosūkis būtų pritaikytas pagal tą profilį, nepašalinant žaidimo sudėtingumo.

5 veiksmas – testavimas ir atsiliepimai (15 min.)

Dalyviai kiekvieną pertvarkymą išbando naudodami kontrolinį sąrašą, kad sukurtų visiškai prieinamą, visuotinai įtraukiantį dizainą, leidžiantį plačiai auditorijai visapusiškai dalyvauti.



Aptarimo klausimai	• Kodėl prieinamumas ir įtrauktis yra svarbūs švietimo ir verslumo kontekstuose? • Ar manote, kad įtraukus dizainas padeda tik žmonėms, turintiems neurodivergencijos ar negalios problemų? • Kaip ir kodėl šie dizainai būtų taikomi darbo vietoje?
Vertinimas ir įvertinimas	• Pertvarkytų galvosūkių kokybė, įgyvendinamumas ir prieinamumo lygis • Įtraukimo kontrolinio sąrašo taikymas ir pagrindinių prieinamumo principų supratimas • Kolegų atsiliepimų ir refleksijos kokybė
Variacijos ir adaptacija	• Pradedančiųjų grupės: Sutelkite dėmesį į disleksiją turintiems asmenims pritaikytą dizainą, naudokite mažiau galvosūkių ir modifikuokite tik vieną kiekvieno aspektą. • Pažengusiųjų grupės: Perkurkite sudėtingesnę galvosūkių seką su įvairiais uždaviniais kiekviename galvosūkyje. • Žemos technologijos aplinka: Tik popieriniai galvosūkiai, jokių skaitmeninių įrankių. • Prieinamumo akcentai: Leiskite dalyviams pasirinkti jiems tinkamus pertvarkymo formatus.
Patarimai	• Užtikrinkite, kad medžiagos būtų vizualiai, lytėjimo požiūriu ir logiškai perprojektuojamos (karpomos, derinamos, keičiamos).



	• Pabrėžkite, kad įtraukumas nereiškia vien supaprastinto ar lengvesnio mokymosi (tas pats turinys, skirtingas formatas ar reikalavimai). • Pabrėžkite, kad įtraukus dizainas naudingas visiems dalyviams ir užtikrina lygias galimybes. • Skatinkite kelis teisingus sprendimus ir lanksčias taisyms. • Venkite medicininių etikečių; 4 veiksmė sutelkite dėmesį į funkcinius poreikius ir sunkumus, o ne į neaiškias diagnozes.
Nuorodos ir papildoma literatūra	• VAID. (2024). <i>Universalaus mokymosi dizaino gairės, 3.0 versija</i>. • Bhaduri, S. (2025). <i>Kuriant visiems: praktinis vadovas, kaip kurti prieinamą ir įtraukią mokymosi patirtį</i>.



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