



IŠTEKLIŲ RINKINYS

15 SEKA: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 2–3 valandos (neskaitant papildomo pakartotinio testavimo laiko)

Kontekstas: Ši seka padeda kūrėjams išbandyti savo skaitmeninę interaktyvią istoriją su tiksline auditorija.

Ji padeda stebėti žaidimą, rinkti atsiliepimus, analizuoti rezultatus ir planuoti istorijos pakeitimus, siekiant pagerinti naudojimo patogumą, suprantamumą ir įsitraukimą.

1. TIKSLAI

Baigę šią seką, dalyviai gebės:

- Išbandyti interaktyvią nuotykių knygą su vartotojais
- Sistemingai stebėti dalyvių elgesį
- Rinkti struktūrizuotus atsiliepimus
- Nustatyti naudojimo patogumo, aiškumo ir prieinamumo problemas
- Taikyti pakartotinius patobulinimus.

2. SEKOS APRAŠYMAS

Ši seka pristato struktūruotą žaidimo testavimo ciklą:

1. Pasiruoškite testavimo sesiją
2. Stebėkite, kaip vartotojai sąveikauja su istorija
3. Rinkite žaidėjų atsiliepimus
4. Analizuokite rezultatus
5. Nustatykite problemas ir tendencijas
6. Įgyvendinkite patobulinimus
7. (Pasirinktinai) Pakartotinai išbandykite patobulintą versiją



Tikslas yra ne vertinti dalyvius, o įvertinti istorijos dizainą.

Žaidimo testavimas sutelkia dėmesį į:

- Pasakojimo aiškumą
- Pasirinkimų supratimą
- Eiliškumą ir tempą
- Įsitraukimą
- Prieinamumą ir kognityvinę apkrovą
- Emocinę reakciją
- Navigaciją ir techninius patogumus.

3. SIŪLAMOS VEIKLOS

1 veikla – Žaidimo testavimo sesija

Trukmė: 40 minučių (priklauso nuo istorijos ilgio ir grupės dydžio)

1 žingsnis: supažindinkite dalyvius su medžiaga

- Susipažinkite su darbo lapais
- Leiskite grupei pritaikyti juos pagal poreikius (SLD besimokantieji, kontekstas, klausimų, pritaiktų prie jų istorijos, pridėjimas)

2 žingsnis: vaidmenų paskirstymas

- Moderatorius: supažindina dalyvius su istorija, paaiškinkite procesą ir padėda jiems eiti per istoriją
- Stebėtojai: užpildo stebėtojo lapą

3 žingsnis: žaidimo testavimas

Veiklos metu stebėtojai užpildo **stebėtojo lapą**, o žaidėjai žaidžia istoriją. Priminkite stebėtojams, kad jie neturėtų pertraukti skaitytojų; jie turėtų atidžiai stebėti jų elgesį, dvejones, sumaištį ir emocines reakcijas bei pažymėti, kai jie užduoda klausimus.

Po žaidimo žaidėjai užpildo **atsiliepimų formą**.



Skaitmeninį ir spausdinimui pritaikytą formatą rasite toliau šiame dokumente.

PARUOŠTI ŠABLONAI

Šablonas 1 – Stebėtojo lapas: čia pateikiama skaitmeninė stebėtojo lapo versija.

Spausdintą versiją rasite šio dokumento [1 priede](#).

Šablonas 2 – Žaidėjo atsiliėpimų forma: čia pateikiama skaitmeninė žaidėjo atsiliėpimų formos versija. Spausdintinė versija pateikiama šio dokumento [2 priede](#).

Skaitmeninių formų naudojimas gali palengvinti rezultatų analizę, taip pat suteikti geresnes alternatyvas dalyviams su SLD mokymuisi.

2 veikla – Atsiliėpimų analizė

Trukmė: 45 minutės (priklausomai nuo to, kiek dalyvių užpildė lapus)

1 žingsnis: Atsiliėpimų skaitymas ir duomenų rinkimas

- Nesvarbu, ar atsiliėpimai buvo surinkti skaitmeniniu būdu, ar ne, visi dalyviai pirmą kartą perskaito atsiliėpimus, surinktus **žaidėjo atsiliėpimų formoje**.
- Antrą kartą dalyviai turėtų sutelkti dėmesį į atsakymus iš daugiapasirinkimo klausimų ir pranešti, kiek kartų buvo pasirinktas kiekvienas atsakymas, kad būtų galima nustatyti tendenciją. Jei atsiliėpimai buvo surinkti skaitmeniniu būdu, tendencijos daugiapasirinkimo klausimų atsakymuose atsiranda automatiškai.
- Trečią kartą skaitydami dalyviai turėtų sutelkti dėmesį į atvirosius atsakymus. Jie gali paimti žymeklį ar spalvotą rašiklį ir apibrėžti žodžius bei idėjas, pasikartojančias keletą kartų – tai rodo atsiliėpimų tendenciją, į kurią reikėtų atsižvelgti.
- Galiausiai dalyviai turėtų patikrinti, ar **stebėtojo lape** yra kokių nors komentarų, kurie patvirtina dalyvių pateiktą atsiliėpimą, ir ar jie sutampa.

2 etapas: Duomenų analizė

- Surinkus duomenis ir nustatčius tendenciją (teigiamą ar neigiamą), dalyviai turėtų pateikti bendrą pastabą apie rezultatus (pvz.: „Žaidėjai jautėsi užtikrintai sekdami siužetą, tačiau atkreipė dėmesį į techninę klaidą 14 puslapyje.“)



- Dalyviai turėtų užsirašyti konkrečius pakeitimus, kuriuos reikia atlikti, pvz., susijusius su techninėmis klaidomis.
- Dėl bendresnio pobūdžio atsiliepimų (pvz., komentarų apie istorijos dizainą) reikėtų skatinti dalyvius diskutuoti, ar jie nori juos aptarti.

3 užduotis – Pritaikymai ir pakartotinis testavimas (pasirinktinai)

Trukmė: 30 minučių

1 žingsnis: veiksmų planas

- Priėmus sprendimus dėl to, ką keisti ar pritaikyti, dalyviai turėtų suskirstyti atliktinus pakeitimus į kategorijas (pvz., turinys, dizainas, prieinamumas...) ir įtraukti šiuos pakeitimus į savo istoriją.

2 žingsnis: žodinis pristatymas

- Be to, jei šios veiklos buvo atliekamos grupėje, pristatymas galėtų būti naudingas norint pateikti surinktus duomenis, pagrindines nustatytas tendencijas, kaip buvo atsižvelgta į atsiliepimus ir, galiausiai, kokius pakeitimus jie įtraukia į savo istoriją.
- Proceso pristatymas bendramoksliams užtikrina, kad jie pademonstruos kritinį mąstymą, įrodymais pagrįstą sprendimų priėmimą ir refleksyvią praktiką, taip pat žodinio pristatymo įgūdžius.
- Tai neturi būti didelis ar išbaigtas pristatymas, o tiesiog paprastas 5–10 minučių trukmės rezultatų ir sprendimų paaiškinimas.

3 žingsnis: antrasis bandymų etapas (pasirinktinai)

- Siekiant išbandyti įtrauktus pokyčius, galima atlikti antrąjį bandymų etapą, t. y. pakartoti veiksmus nuo „1 veiklos 2 žingsnio“.

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

- „[Canva](#)“: išsami internetinė grafinio dizaino ir vizualinės komunikacijos platforma.



5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Organizuokite tarpusavio testavimo sesijas (2 grupės vertina viena kitą, keisdamosi eilės tvarka)
- Įtraukite į skaitmeninio pasakojimo užduotis
- Naudokite struktūruotą stebėjimą kompiuterių laboratorijoje / skaitmeninio raštingumo mokymosi kontekste

Neformaliojo ir savaiminio mokymosi kontekstas (jaunimo organizacijos, bendruomenės aplinka)

- Organizuoti žaidimų testavimą kaip kūrybinių laboratorijų dalį
- Naudokite testavimą mažose grupėse

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIŠ

- Pateikite supaprastintas atsiliiepimų formas
- Naudokite šypsenėlių skalę arba vizualius indikatorius
- Leiskite teikti žodinius atsiliiepimus vietoj rašytinių atsakymų
- Rengti trumpesnius testavimo seansus
- Sukurkite ramią, nuo išorinių veiksnių neatsitraukiančią aplinką
- Leiskite pakartotinai peržiūrėti skyrius be spaudimo

Jų atsiliiepimai yra ypač vertingi nustatant prieinamumo kliūtis.

7. SUSIJUSI MOKYMO MEDŽIAGA

- [6 Pamoka - Pasakojimų pritaikymas skirtingiems mokymosi stiliams ir amžiaus grupėms \(16–26 metai\)](#)
- [7 Pamoka - Jaunimo grupių diskusijų ir problemų sprendimo užduočių palengvinimas](#)



1 PRIEDAS

**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

IŠTEKLIŲ RINKINYS

15 SEKA: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis
1 Veikla - Žaidimo testavimo sesija

STEBĖTOJO LAPAS

Istorijos pavadinimas:
Data:
Stebėtojas:
Žaidėjų profilis (amžiaus grupė/kontekstas/dalyvių skaičius):

1. Navigacija ir patogumas
A. Žaidėjas naršo užtikrintai
B. Žaidėjas dvejoja pasirinkdamas
C. Žaidėjas prašo paaiškinti
D. Pastebėta techninė problema
Kuris variantas:

2. Pasirinkimų supratimas
A. Pasirinkimai aiškiai suprantami
B. Žaidėjas atrodo nesuprantantis
pasekmių
C. Žaidėjas tekstą perskaito keletą kartų
D. Žaidėjas renkasi atsitiktinai
Pastabos:

3. Įsitraukimas ir emocinė reakcija
A. Žaidėjas atrodo įsitraukęs
B. Žaidėjas rodo nuobodulį / nusivylimą
C. Žaidėjas emociškai reaguoja į
sprendimus
Pastabos:

4. Prieinamumo rodikliai
A. Tekstas per ilgas viename puslapyje ir
(arba) apskritai
B. Nurodymai neaiškūs
C. Vizualiniai trukdžiai
D. Informacijos perteklius
Pastabos:

5. Klimato kaitos supratimas
A. Žaidėjas atidžiai skaito dalį apie
mokslinius faktus
B. Mokslinis ir klimato kaitos turinys trukdo
žaidėjui suprasti siužetą
C. Žaidėjas nesutinka su istorijos požiūriu
D. Žaidėjas apmąsto savo veiksmus ar
elgesį perskaitęs istoriją
E. Žaidėjas yra geriau informuotas apie
klimato kaitą dėka istorijos
Pastabos:

Projektas „Žalioji saga“ (GREEN SAGA, Nr. 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)
Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar
Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos už juos
atsakingomis.



2 PRIEDAS

IŠTEKLIŲ RINKINYS



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

15 SEKA: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis
1 Veikla - Žaidimo testavimo sesija

ŽAIDĖJO ATSLIEPIMŲ LAPAS

1. Koks yra perskaitytos istorijos pavadinimas?

2. Ar skaitėte grupėje? Jei taip, kiek jūsų buvo?

3. Kaip vertintumėte bendrą istorijos skaitymo patirtį?



4. Kas labiausiai patiko žaidžiant ir skaitant istoriją?

5. Kas tau mažiausiai patiko žaidžiant ir skaitant istoriją?

6. Ar buvo kas nors neaiškaus?

7. Ar pasirinkimai buvo aiškūs?

- Labai aiškūs
- Dažniausiai aiškūs
- Kartais neaiškūs
- Labai neaiškūs

8. Ar istoriją buvo lengva skaityti ir sekti?

- Taip
- Ne visada
- Ne



1/2

Projektas „Žalioji saga“ (GREEN SAGA, Nr. 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)
Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos už juos atsakingomis.



ŽAIDĖJO ATSILIEPIMŲ LAPAS (2-ra dalis)

9. Ką patobulintumėte?

10. Ar šis pasakojimas paskatino jus susimąstyti?

Taip

Ne visai

Ne

11. Ką sužinojote apie klimato kaitą?

12. Ar jums patiko, kaip buvo pateikti moksliniai faktai?



13. Ar šis pasakojimas paskatino jus imtis veiksmų / kažką pakeisti / labiau susidomėti klimato kaita?

Taip

Ne visai

Ne

14. Ar turite kitų pastabų?



2/2

Projektas „Žalioji saga“ (GREEN SAGA, Nr. 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)
Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos už juos atsakingomis.

15 SEKA: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis

1 Veikla - Žaidimo testavimo sesija

STEBĖTOJO LAPAS

Istorijos pavadinimas:

Data:

Stebėtojas:

Žaidėjų profilis (amžiaus grupė/kontekstas/dalyvių skaičius):

1. Navigacija ir patogumas

- ☐ A. Žaidėjas naršo užtikrintai
- ☐ B. Žaidėjas dvejoja pasirinkdamas
- ☐ C. Žaidėjas prašo paaiškinti
- ☐ D. Pastebėta techninė problema

Kuris variantas:

2. Pasirinkimų supratimas

- ☐ A. Pasirinkimai aiškiai suprantami
- ☐ B. Žaidėjas atrodo nesuprantantis pasekmių
- ☐ C. Žaidėjas tekstą perskaito keletą kartų
- ☐ D. Žaidėjas renkasi atsitiktinai

Pastabos:

3. Įsitraukimas ir emocinė reakcija

- ☐ A. Žaidėjas atrodo įsitraukęs
- ☐ B. Žaidėjas rodo nuobodulį / nusivylimą
- ☐ C. Žaidėjas emociškai reaguoja į sprendimus

Pastabos:

4. Prieinamumo rodikliai

- ☐ A. Tekstas per ilgas viename puslapyje ir (arba) apskritai
- ☐ B. Nurodymai neaiškūs
- ☐ C. Vizualiniai trukdžiai
- ☐ D. Informacijos perteklius

Pastabos:

5. Klimato kaitos supratimas

- ☐ A. Žaidėjas atidžiai skaito dalį apie mokslinius faktus
- ☐ B. Mokslinis ir klimato kaitos turinys trukdo žaidėjui suprasti siužetą
- ☐ C. Žaidėjas nesutinka su istorijos požiūriu
- ☐ D. Žaidėjas apmąsto savo veiksmus ar elgesį perskaitęs istoriją
- ☐ E. Žaidėjas yra geriau informuotas apie klimato kaitą dėka istorijos

Pastabos:



15 SEKA: Žaidimo testavimo ir atsiliepimų įrankis
1 Veikla - Žaidimo testavimo sesija

ŽAIDĖJO ATSILIEPIMŲ LAPAS

1. Koks yra perskaitytos istorijos pavadinimas?

2. Ar skaitėte grupėje? Jei taip, kiek jūsų buvo?

3. Kaip vertintumėte bendrą istorijos skaitymo patirtį?



4. Kas labiausiai patiko žaidžiant ir skaitant istoriją?

5. Kas tau mažiausiai patiko žaidžiant ir skaitant istoriją?

6. Ar buvo kas nors neaiškaus?

7. Ar pasirinkimai buvo aiškūs?

- ☐ Labai aiškūs
- ☐ Dažniausiai aiškūs
- ☐ Kartais neaiškūs
- ☐ Labai neaiškūs

8. Ar istoriją buvo lengva skaityti ir sekti?

- ☐ Taip
- ☐ Ne visada
- ☐ Ne



9. Ką patobulintumėte?

10. Ar šis pasakojimas paskatino jus susimąstyti?

- ☐ Taip
- ☐ Ne visai
- ☐ Ne

11. Ką sužinojote apie klimato kaitą?

12. Ar jums patiko, kaip buvo pateikti moksliniai faktai?



13. Ar šis pasakojimas paskatino jus imtis veiksmų / kažką pakeisti / labiau susidomėti klimato kaita?

- ☐ Taip
- ☐ Ne visai
- ☐ Ne

14. Ar turite kitų pastabų?

