



Eismopolis

eismopolis.lt

Nauja nemokama skaitmeninė priemonė padės vaikams mokytis saugiai elgtis kelyje

Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras pristato inovatyvią skaitmeninę mokymo(si) priemonę – [Eismopolis](https://eismopolis.lt).

Ši virtuali mokymo(si) priemonė yra skirta formuoti vaikų ir paauglių saugaus elgesio kelyje įgūdžius, suteikti naudingos informacijos, įtvirtinti žinias, ugdyti gebėjimą atpažinti besivystančias pavojingas situacijas. Mokomoji priemonė tinkama tiek individualiam mokymuisi, tiek ir grupiniam darbui per pamokas. Ji bus įdomi ir naudinga ne tik vaikams, bet ir suaugusiems.

Keliaudamas po Eismopolį, žaidėjas aplankys 24 stoteles. Kiekvienoje stotelėje ras informacijos svarbiomis saugų elgesį užtikrinančiomis temomis, žinių patikrinimo testą, pavojingos situacijos vaizdo siužetą, žaidimą atsipalaiduoti. Atlikęs užduotis, žaidėjas gaus taškų. Jei rezultatas bus itin geras, gaus ir papildomų motyvacinių apdovanojimų – miesto kortelių. Tikimės, kad žaisminga patogi aplinka padarys mokymąsi įdomų ir smagų. O savo pasiekimus bus galima palyginti su kitais vartotojais iš visos Lietuvos.

Šiuo projektu siekiame žymiai sumažinti nukentėjusių, ypač jauno amžiaus, eismo dalyvių skaičių.

Jau daugiau nei dešimt metų Didžiojoje Britanijoje norintis gauti vairuotojo pažymėjimą egzaminuojamasis privalo išlaikyti pavojaus suvokimo testą. Didžiosios Britanijos transporto departamento užsakymu atliktas tyrimas parodė, kad asmenys, atlikę pavojaus suvokimo testą, pirmaisiais vairavimo metais padaro apie 5 proc. mažiau eismo įvykių, kuriuose žūsta arba stipriai sužalojami žmonės.

Tokia pati pavojaus suvokimo testavimo metodika panaudota ir viename iš šios mokomosios priemonės užduočių tipų. Tai trumpi vaizdo siužetai, kuriuose reikia

pastebėti kritinį momentą, kai vienam iš eismo dalyvių reikia reaguoti – stabdyti, sukti vairą ar pan. Kuo anksčiau pastebi pavojų ir paspaudžia ekraną, tuo daugiau taškų gauna žaidėjas.

Kuriant mokymosi priemonę ypatingas dėmesys buvo teikiamas vartotojo patogumo dizainui. Projekto eigoje atlikti keli svetainės dizaino bandymai kartu su vaikais, buvo siekta, kad registracija, navigacija, išvaizda būtų kuo aiškesnė ir suprantamesnė tikslinei auditorijai. O kad vaikams mokymasis būtų smagesnis, taikomi ir žaidybinimo (*gamification*) elementai: kelionė, taškai, motyvacinės kortelės, galimybė užsidirbti naują vaikštuką, keisti profilio nuotraukas, lyginti save su kitais žaidėjais. Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras turės galimybę patogiai stebėti ir analizuoti svetainės naudojimo duomenis ir atsižvelgdamas į statistiką priimti tikslesnius sprendimus dėl saugaus eismo švietimo politikos, programų kūrimo ir kt.

Eismopolis sukurtas vykdant iš ES fondų finansuojamą projektą „Neformaliojo vaikų švietimo paslaugų plėtra“.