

## Miro



**Teminė sritis: Siužetinės lentos kūrimas, bendradarbiavimas planavime, minčių generavimas ir žaidimų dizainas**



**Žaidimo variklis: Bet koks**



**Nuoroda: <https://miro.com/index/>**



**Kodėl ir kada naudoti šį šaltinį**

„Miro“ yra internetinė bendradarbiavimo baltos lentos platforma, skirta **vizualiam planavimui, idėjų generavimui ir komandiniam darbui**. Ji ypač naudinga ankstyvuosiuose edukacinių žaidimų kūrimo etapuose, kai komandoms reikia **susisteminti idėjas, struktūrizuoti pasakojimus, kurti žaidimo mechaniką ir kurti siužetines lentas**.

Edukaciniams žaidimams, skirtiems Europos vertybėms ir demokratijai, „Miro“ gali palaikyti bendradarbiavimo pagrindų sudarytą mokymosi tikslų, žaidimo eigų, sprendimų medžių, žaidėjų kelionių, užduočių ir edukacinio turinio žemėlapių.

„Miro“ naudojimas padeda pedagogams, jaunimo darbuotojams ir besimokantiejiems vizualizuoti sudėtingas idėjas ir efektyviai bendradarbiauti, nepriklausomai nuo vietos.



### Stipriosios pusės

- ◆ Puikiai tinka minčių lietu.
- ◆ Palaiko komandinį darbą realiuoju laiku.



- ◆ Idealiai tinka siužetinėms lentoms ir žaidimų srautų diagramoms.
- ◆ Didelė šablonų kolekcija.
- ◆ Lanksti darbo vieta su neribota vizualine organizavimo galimybe.
- ◆ Lengvas teksto, vaizdų, vaizdo įrašų ir nuorodų integravimas.
- ◆ Naudinga planuojant išsišakojančius pasakojimus ir mokymosi kelius.



### Apribojimai

- ◆ Didelę lentą gali būti sunku valdyti.
- ◆ Kai kurioms išplėstinėms funkcijoms reikalinga mokama prenumerata.
- ◆ Reikalingas interneto ryšys.
- ◆ Gali prireikti pradinio susipažinimo.
- ◆ Naudojant labai sudėtingas plokštes, našumas gali sumažėti.



## Instrukcijų lapas



### Kaip naudoti šį įrankį

„Miro“ yra bendradarbiavimui skirta internetinė baltoji lenta, kuri palaiko kiekvieną edukacinių žaidimų kūrimo etapą – nuo pradinių idėjų generavimo iki žaidimo organizavimo, mokymosi tikslų ir kūrimo užduočių. Lanksti jos darbo erdvė leidžia vartotojams derinti skirtingas vizualines struktūras pagal savo poreikius, todėl ji tinka tiek individualiam planavimui, tiek bendradarbiavimui komandoje.

Priklausomai nuo jūsų projekto, galite naudoti „Miro“, kad sukurtumėte:

- **Minčių žemėlapiai idėjoms**, temoms ir mokymosi tikslams generuoti.
- **Siužetinės lentos**, kuriose aprašomas žaidimo pasakojimas ir pagrindinės scenos.
- **Srauto schemas**, skirtos žaidimo eigai, uždutims ir žaidėjų kelionėms vizualizuoti.
- **Sprendimų medžiai**, skirti išsiskaidantiems pasirinkimams ir kelioms pabaigoms projektuoti.
- **Terminai**, skirti istoriniams įvykiams ar projekto etapams organizuoti.
- **Žaidimo dizaino drobės**, skirtos personažų, mechanikos, apdovanojimų planavimui ir edukacinis turinys.
- **Kanban lentos**, skirtos uždutims priskirti ir kūrimo procesui stebėti.
- **Koncepciniai žemėlapiai**, skirti susieti žaidimo mechaniką su pedagoginiais tikslais ir mokymosi rezultatais.

Šias struktūras galima sujungti toje pačioje lentoje, todėl dizaineriai gali sklandžiai pereiti nuo pradinės koncepcijos prie viso žaidimo kūrimo plano.

### Praktinis pavyzdys

Šiame pavyzdyje „Miro“ bus naudojamas organizuojant visą edukacinio žaidimo, vadinamo „**Digital Democracy Quest**“, dizainą. Lenta iliustruos, kaip skirtingos planavimo priemonės, tokios kaip rėmeliai, lipnūs lapeliai, schemas ir sprendimų

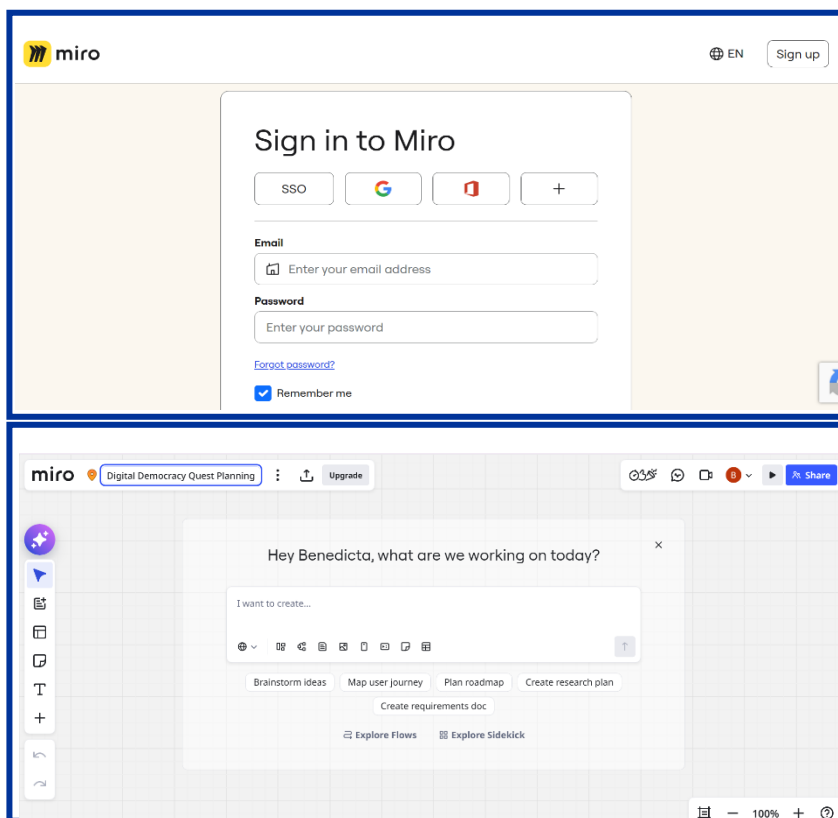


medžiai, gali būti derinamos, siekiant organizuoti mokymosi tikslus, siužetą, veikėjus, užduotis, žaidimo mechaniką ir žaidėjo progresą prieš pradedant kurti žaidimą „Genially“ arba „RPG Maker MV“.



## Žingsnis po žingsnio vadovas

- ✦ **1 ŽINGSNIS:** sukurkite „Miro“ paskyrą
  - ✦ Registruokitės Miro.
  - ✦ Jo viduje sukurkite naują lentą pavadinimu: **„Skaitmeninės demokratijos užduočių planavimas“**



- ✦ **2 ŽINGSNIS:** Sukurkite projekto lentą

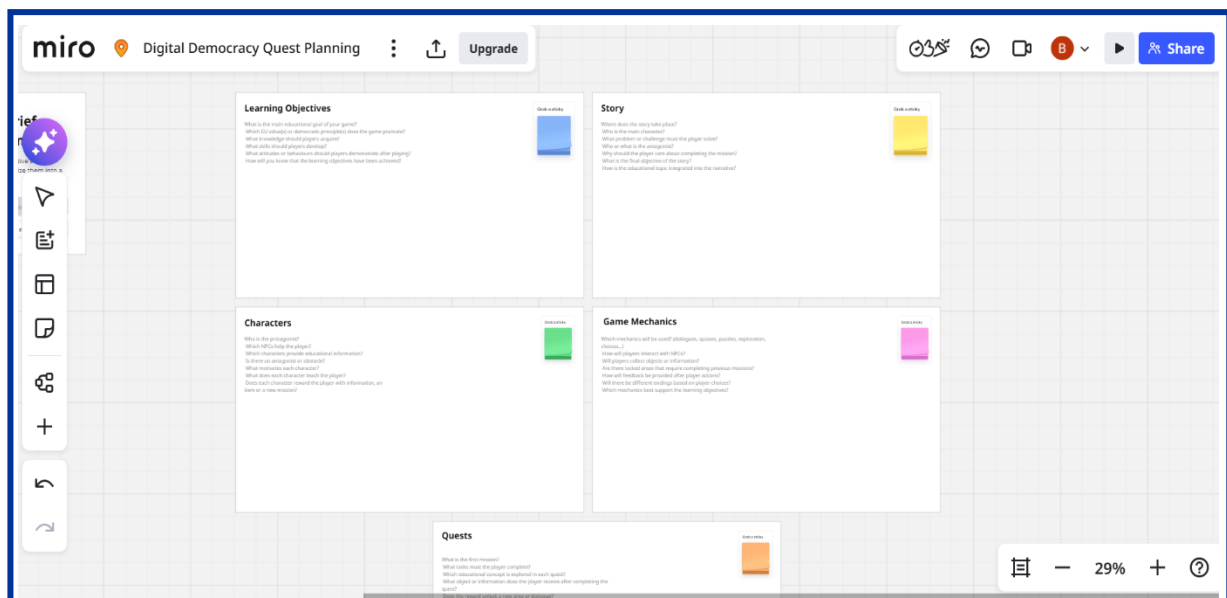
Atidarykite tuščią lentą, įterpkite pavadinimą ir sukurkite penkis skyrius **bei patvirtinamuosius klausimus diskusijai vesti** :

- Mokymosi tikslai (Kurią(-is) ES vertybes ar demokratinius principus žaidimas propaguoja?)
- Istorija (Kur vyksta istorija?)



- Veikėjai (Kas yra pagrindinis veikėjas?)
- Užduotys (Kokia pirmoji misija?)
- Žaidimo mechanika (Kokia mechanika bus naudojama? dialogai, viktorinos, galvosūkių, pasirinkimai...)

Šie skyriai padės planuoti jūsų edukacinį žaidimą nuo pradinės koncepcijos iki žaidimo mechanikos.



### ✦ 3 ŽINGSNIS: kurkite idėjas edukaciniam turiniui.

Naudodami lipnius lapelius, užsirašykite tokias idėjas kaip:

#### **Mokymosi tikslai**

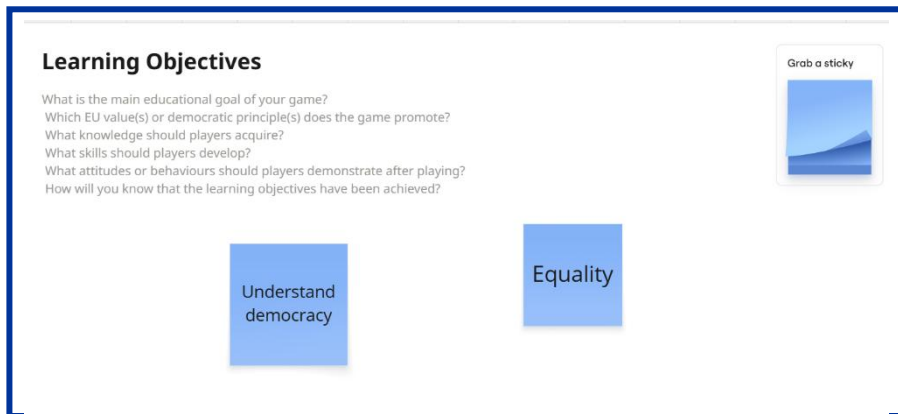
- Suprasti demokratiją
- Atpažinti netikras naujienas
- Skatinti dalyvavimą

#### **Europos vertybės**

- Lygybė
- Žmogaus teisės
- Įtrauktis
- Teisinės valstybės principas.



Vartotojai gali laisvai perkelti ir pertvarkyti idėjas. Pakartokite kiekvienam skyriui.



✦ **4 ŽINGSNIS:** Bendrinkite savo lentą ir bendradarbiaukite

Kai žaidimo planavimo lenta bus baigta, spustelėkite mygtuką „**Bendrinti**“, esantį viršutiniame dešiniajame „Miro“ sąsajos kampe. Galite pakviesti kolegas, projekto partnerius ar kitus pedagogus įvesdami jų el. pašto adresus arba sugeneruodami bendrinamą nuorodą.

Pasirinkite tinkamą teisių lygį:

- **Gali peržiūrėti** – suinteresuotiems asmenims, kuriems reikia tik peržiūrėti projektą.
- **Gali komentuoti** – bendradarbiams, norintiems teikti pasiūlymus ir atsiliepimus.
- **Gali redaguoti** – komandos nariams, aktyviai prisidedantiems prie edukacinio žaidimo dizaino.



## Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- Miro. (n. d.). „Miro“ bendradarbiaujanti baltoji lenta. 2026 m. gegužės mėn. iš <https://miro.com>
- Miro. (n. d.). Darbo su Miro pradžia. 2026 m. gegužės mėn. Iš <https://help.miro.com>
- Miro. (n. d.). Siužetinės lentos kūrimas Miro kalba. 2026 m. gegužės mėn. iš <https://miro.com/templates/storyboard>
- Miro“ „YouTube“ pamokos  
<https://www.youtube.com/watch?v=4C0cJ2BUYJI&list=PLmiHe0R4hzbzSkOo2FWVaBQE9WIHRr3a92>



**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: KA220-YOU-000286883**