

Padlet



Teminė sritis: Pedagoginė integracija, bendradarbiavimas, idėjų generavimas ir pasakojimas



Žaidimo variklis: Bet koks



Nuorada: <https://padlet.com>



Kodėl ir kada naudoti šį šaltinį

„Padlet“ yra internetinė bendradarbiavimo platforma, leidžianti vartotojams vizualiai ir interaktyviai rinkti, tvarkyti bei dalytis idėjomis. Ji ypač naudinga kuriant edukacinius žaidimus planavimo ir projektavimo etapuose, kai dalyviams reikia generuoti idėjas, sisteminti mokomąjį turinį ir bendradarbiauti kuriant siužetus, personažus bei mokymosi tikslus.

Kuriant edukacinius žaidimus apie Europos vertybes, „Padlet“ galima naudoti idėjoms, susijusioms su tokiais temomis kaip skaitmeninis pilietiškumas, įtrauktis, įvairovė, dalyvavimas ir demokratinis aktyvumas, rinkti. Komandos nariai vienoje bendroje erdvėje gali dalytis ištekliais, komentrais, vaizdais, vaizdo įrašais ir nuorodomis, todėl bendradarbiavimas tampa efektyvesnis ir prieinamesnis.

„Padlet“ naudojimas padeda pedagogams, jaunimo darbuotojams ir jaunuoliams struktūrizuoti savo idėjas prieš pereinant į techninį žaidimo kūrimo etapą. Ši platforma nereikalauja programavimo įgūdžių ir palaiko bendradarbiavimą tiek kartu dirbant gyvai, tiek internetinėje erdvėje.



Stipriosios pusės

- ◆ Lengva naudoti pradedantiesiems.
- ◆ Supports real-time collaboration.
- ◆ Palaiko bendradarbiavimą realiuoju laiku.
- ◆ Leidžia integruoti tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, nuorodas ir dokumentus.
- ◆ Skatina kūrybiškumą ir idėjų generavimą.
- ◆ Prieinama iš įvairių įrenginių.
- ◆ Naudinga organizuojant edukacinių žaidimų koncepcijas ir išteklius.
- ◆ Palengvina komandinį darbą tarptautiniuose ir daugiakultūriuose projektuose.
- ◆ Palaiko idėjų mainus ir bendrą grįžtamąjį ryšį.



Apribojimai

- ◆ Kai kurioms išplėstinėms funkcijoms reikalinga mokama prenumerata.
- ◆ Nemokamose paskyrose gali būti apribotas aktyvių „Padlet“ skaičius.
- ◆ Didelius forumus gali būti sunku valdyti jei nėra aiškos tvarkos.
- ◆ Reikalingas interneto ryšys.
- ◆ Turinio kokybė priklauso nuo dalyvių įsitraukimo ir moderavimo.



Mokymo lapas



Kaip naudoti šį įrankį

„Padlet“ galima naudoti kaip bendradarbiavimo darbo erdvę, skirtą idėjoms rinkti, tvarkyti ir plėtoti edukacinio žaidimo kūrimo planavimo etape. Vartotojai gali kurti vaizdines lentas ir į jas pridėti įrašus su tekstu, paveikslėliais, vaizdo įrašais, dokumentais, nuorodomis ir komentarais. Tai leidžia komandoms vienoje bendroje erdvėje generuoti žaidimų idėjas, tvarkyti edukacinį turinį, kurti siužetus ir personažus bei rinkti išteklius.

Edukaciniuose žaidimų projektuose, kuriuose daugiausia dėmesio skiriama Europos vertybėms, „Padlet“ gali padėti generuojant idėjas, organizuojant turinį ir renkant atsiliepimus. Ši Platforma padeda transformuoti pirmines idėjas ir koncepcijas į struktūrizuotą medžiagą, kurią vėliau galima naudoti kituose žaidimų kūrimo įrankiuose, tokiuose kaip „Genially“ ar „RPG Maker MV“. Dėl vizualaus ir patogaus įrankio naudojimo, ji prieinama pedagogams, jaunimo darbuotojams ir jauniems žmonėms, neturintiems programavimo patirties.



Žingsnis po žingsnio vadovas

★ 1 ŽINGSNIS: sukurkite „Padlet“ paskyrą

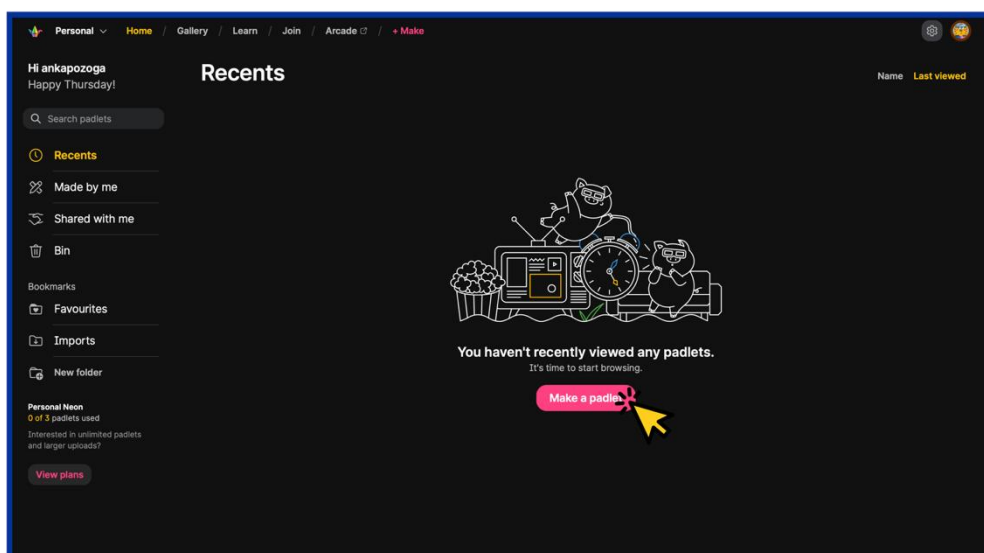
Apsilankykite „**Padlet**“ svetainėje ir sukurkite **nemokamą paskyrą** naudodami savo el. **pašto adresą**, „**Google**“ **paskyrą**, „**Microsoft**“ **paskyrą** arba „**Apple ID**“. Užsiregistravę prisijunkite, **kad pasiektumėte** „Padlet“ valdymo skydelį ir galėtumėte pradėti kurti bendras lentas. Susikūrę paskyrą, vartotojai gali išsaugoti savo darbą, bendradarbiauti su kitais, valdyti kelias „Padlet“ lentas ir pasiekti savo projektus iš skirtingų įrenginių. Tai pirmasis žingsnis siekiant susisteminti idėjas ir išteklius, skirtus edukacinio žaidimo projektui.



★ 2 ŽINGSNIS: sukurkite naują „Padlet“ lentą.

Prisijungę spustelėkite mygtuką „**Sukurti Padlet**“ arba „**Kurti**“, kad sukurtumėte **naują lentą**. „Padlet“ siūlo įvairius lentų formatus, kuriuos galima naudoti idėjų generavimui, bendradarbiavimui, turinio tvarkymui ar projektų planavimui.

Sukūrus naują lentą, atsiranda bendra erdvė, kurioje komandos nariai gali rinkti idėjas, tvarkyti edukacinį turinį, dalytis ištekliais ir bendradarbiauti viso žaidimo kūrimo proceso metu.

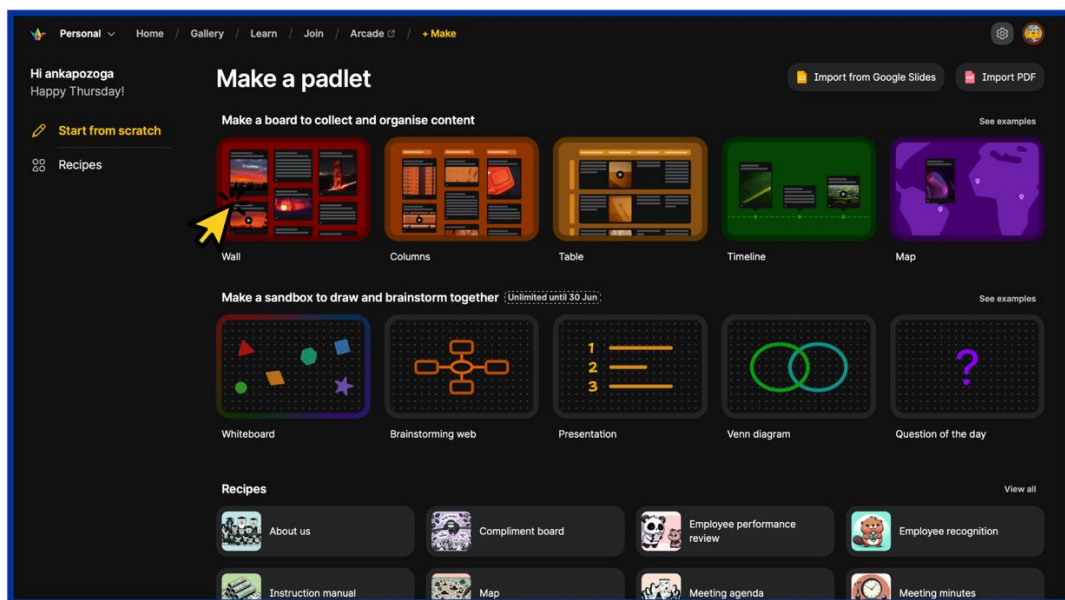




★ 3 ŽINGSNIS: Pasirinkite lentos formatą

„Padlet“ siūlo skirtingus lentos formatus, pritaikytus konkrečioms bendradarbiavimo ir turinio organizavimo tipams. Vartotojai gali rinktis tokius išdėstymus kaip „**Siena**“, „**Stulpeliai**“, „**Laiko juosta**“, „**Lentelė**“ arba „**Žemėlapis**“, atsižvelgdami į savo projekto tikslus. Pavyzdžiui, „Siena“ naudinga idėjų generavimui, „Stulpeliai“ – idėjoms suskirstyti į kategorijas, „Laiko juosta“ – įvykiams pateikti chronologine tvarka, „Lentelė“ – struktūrizuotai informacijai, o „Žemėlapis“ – su vieta susijusiai veiklai ar projektams.

Edukacinių žaidimų planavimui „**Siena**“ formatas yra ypač naudingas, nes jis leidžia idėjas, išteklius ir turinį pateikti vizualiai organizuotoje ir lengvai suprantamoje struktūroje. Toks išdėstymas palengvina idėjų generavimą ir bendrą turinio rinkimą ankstyvuosiuose žaidimo kūrimo etapuose.



★ 4 ŽINGSNIS: Sukonfigūruokite „Padlet“ lentą.

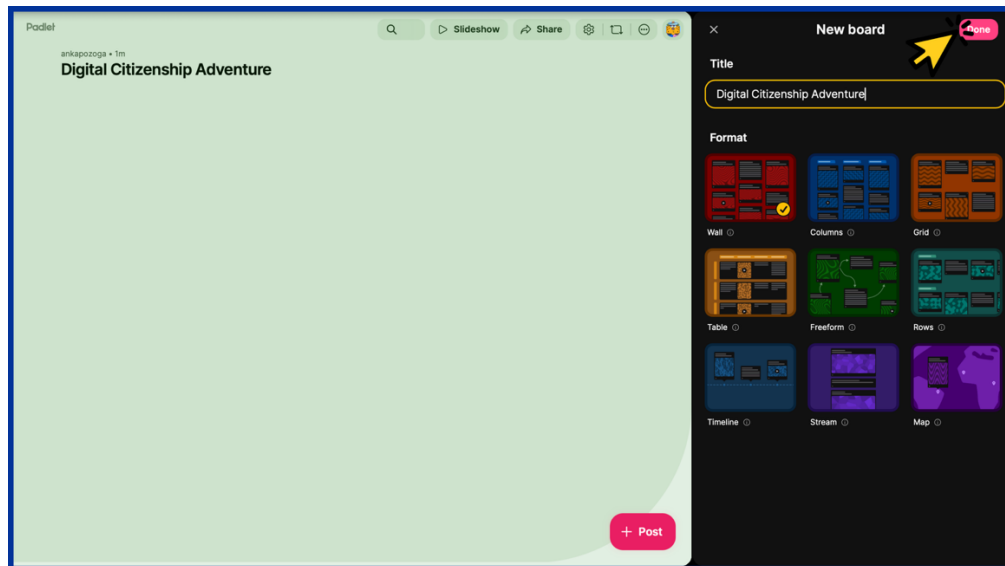
Suteikite lentai aiškų ir prasmingą pavadinimą, susijusį su edukacinio žaidimo projektu. Tinkamo pavadinimo pasirinkimas padeda komandai lengvai nustatyti lentos paskirtį ir padeda efektyviai bendradarbiauti viso kūrimo proceso metu.

Šiame pavyzdyje lenta vadinama „**Skaitmeninio pilietiškumo nuotykiu**“ ir bus naudojama idėjoms, edukaciniams ištekliams, personažams, žaidimo



mechanikai, galvosūkiams, dialogo idėjoms, vizualinei įkvėpimo sričiai, svarbiems ištekliams, iššūkiams ir atsiliepimams, susijusiems su edukaciniu žaidimu apie skaitmeninį pilietišumą, rinkti.

Europietiškos vertybės. Aiški struktūra nuo pat pradžių padeda efektyviau organizuoti turinį ir palengvina bendradarbiavimą visiems komandos nariams.



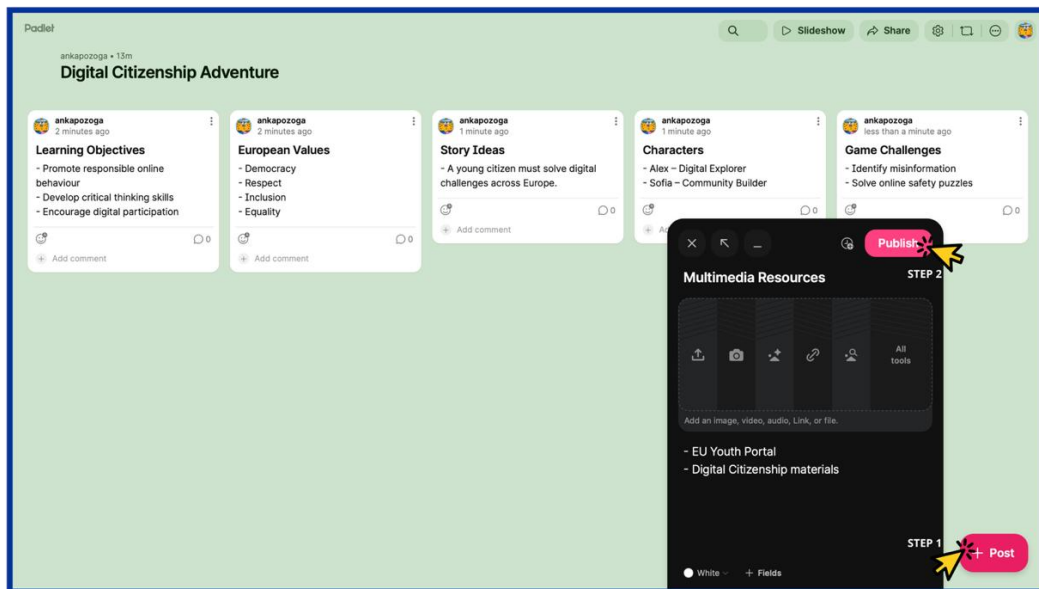
★ 5 ŽINGSNIS: Turinio pridėjimas ir idėjų sisteminimas.

Norėdami sukurti naujus įrašus ir sistemuoti idėjas, susijusias su edukacinio žaidimo projektu, naudokite mygtuką „+ įrašas“. Kiekviename įraše gali būti teksto, vaizdų, nuorodų, vaizdo įrašų, dokumentų arba komentarų, o tai leidžia komandai dalintis ištekliais ir kartu dirbti bendroje darbo erdvėje.

Šiame pavyzdyje įrašai naudojami mokymosi tikslams, Europos vertybėms, istorijų idėjoms, veikėjams, žaidimų iššūkiams ir multimedijos ištekliams rinkti.

Pridėjus turinį, spustelėkite „**Publikuoti**“, kad įrašas būtų išsaugotas ir pasirodytų lentoje.

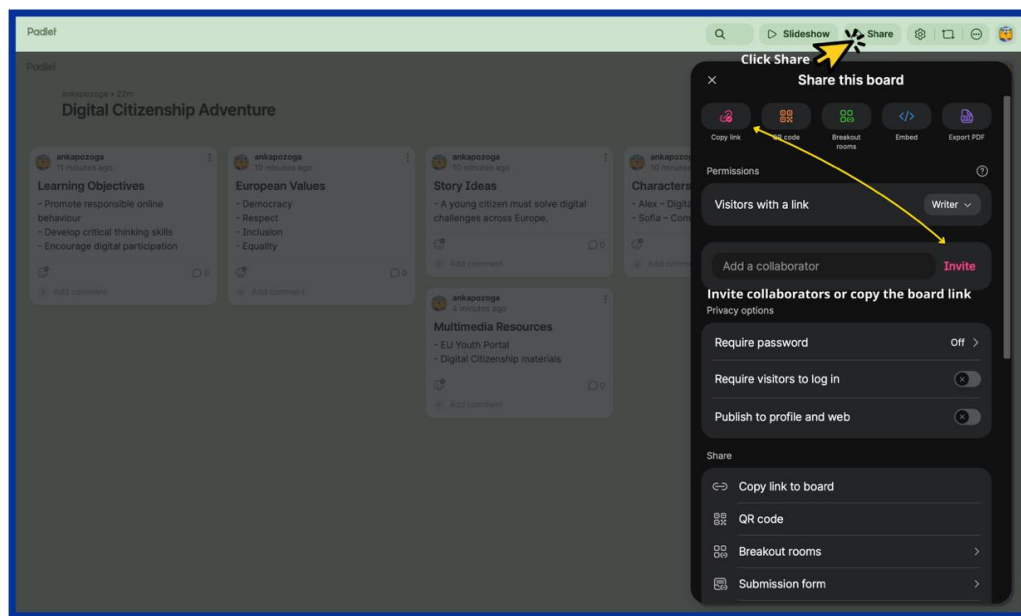
Informacijos tvarkymas atskiruose įrašuose padeda komandoms struktūrizuoti idėjas, stebėti projekto eigą ir palengvinti bendradarbiavimą kuriant edukacinius žaidimus.



★ 6 ŽINGSNIS: „Padlet“ lentos dalijimasis su komanda

„Padlet“ leidžia vartotojams bendradarbiauti realiu laiku, bendrinant lentas su kitais dalyviais. Komandos nariai gali būti pakviesti peržiūrėti, redaguoti, komentuoti ir prisidėti prie lentos turinio, priklausomai nuo kūrėjo pasirinktų teisių.

Norėdami pasidalinti lenta, spustelėkite mygtuką „Bendrinti“ ir pasirinkite norimas bendrinimo parinktis. Nuorodą galima sugeneruoti ir išplatinti projekto partneriams, pedagogams, besimokantiejiems ar kitiems suinteresuotiesiems asmenims, dalyvaujantiems edukacinio žaidimo kūrime. Bendradarbiavimu pagrįsta prieiga skatina komandinį darbą, idėjų mainus ir leidžia keliems vartotojams vienoje bendroje skaitmeninėje erdvėje dalytis ištekliais bei teikti atsiliepimus.

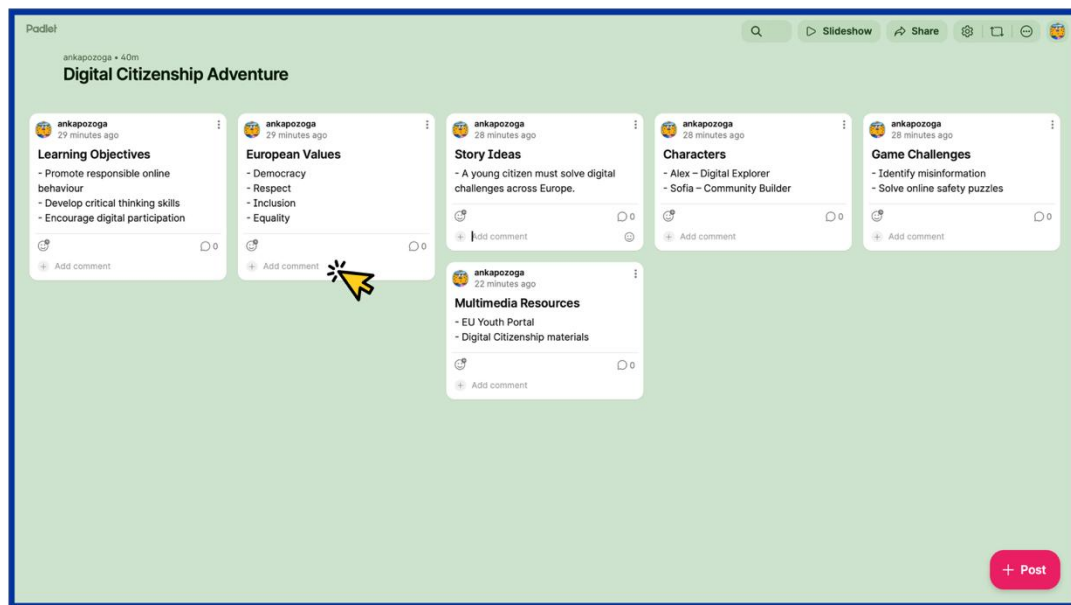


✦ 7 ŽINGSNIS: Atsiliepių ir komentarų rinkimas.

„Padlet“ leidžia dalyviams tiesiogiai teikti atsiliepiumus apie bendrai naudojamą turinį naudojant komentarus ir reakcijas. Ši funkcija palengvina bendradarbiavimu pagrįstus peržiūros procesus ir skatina komandos narių diskusijas kuriant edukacinius žaidimus.

Vartotojai gali komentuoti atskirus įrašus, siūlyti patobulinius, užduoti klausimus arba dalytis papildomais ištekliais. Atsiliepimai gali būti naudojami mokymosi tikslams patikslinti, siužetams tobulinti, mokomajam turiniui sustiprinti ir sritims, kurioms reikia tolimesnio tobulinimo, nustatyti.

Komentarų ir atsiliepių naudojimas padeda užtikrinti, kad galutinis edukacinis žaidimas būtų sukurtas atsižvelgiant į įvairias perspektyvas ir atspindėtų visų projekte dalyvaujančių asmenų indėlį.



Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- ◆ Padlet. (n. d.). "Padlet: bendradarbiavimo lentos komandiniam darbui, mokymuisi ir projektams planavimas". Gauta 2025 m. gegužės mėn. iš <https://padlet.com>
- ◆ Padlet. (n.d.). "Darbo su Padlet pradžia". Gauta 2025 m. gegužės mėn. iš <https://padlet.help/l/en/article/9j9aad8tn-how-do-i-get-started-with-padlet>
- ◆ Padlet. (n.d.). "Įrašų kūrimas ir tvarkymas". Gauta 2025 m. gegužės mėn. iš <https://padlet.help/l/en/article/7hwa09wbop-how-to-add-a-post-to-a-padlet>
- ◆ Sveiko proto ugdymas. (n.d.).
Irkilas <https://www.commonsense.org/education/reviews/padlet>



**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