



Co-funded by  
the European Union

link

## JAUNŲ ŽMONIŲ, TURINČIŲ ELGESIO IR KOGNITYVINIŲ SUTRIKIMŲ, MOKYMO SI GALIMYBĖS SKAITMENINIO RAŠTINGUMO UGDYMOI IR ĮSIDARBINIMUI („LINK“)



### Projekto partneriai

- Erasmus Learning Academy (IT) •  
Agrupamento de Escolas de Anadia (PT)
- Education Center of Rokiskis  
Municipality (LT) • CEPA TERESA  
ENR^QUEZ (ES) • Maria's World  
Foundation (BG)



### Projekto tikslai

Pagrindinis LINK tikslas – leisti 19–24 metų amžiaus asmenims, turintiems elgesio ir kognityvinių sutrikimų ugdyti skaitmeninius ir įsidarbinimo įgūdžius, leidžiančius jiems aktyviai dalyvauti visuomenės gyvenime ir susirasti darbą.

- Lanksčios modulinės skaitmeninių ir įsidarbinimo įgūdžių mokymo programos, pritaikytos asmenims su elgesio ir kognityviniais sutrikimais kūrimas
- Žaidimų ir skaitmeninių mokymosi veiklų ir medžiagos, tinkamos asmenims su elgesio ir kognityviniais sutrikimais, kūrimas
- Įkvėpti ir sudaryti sąlygas suaugusiųjų švietėjams organizuoti aukštos kokybės žaidimų ir mišraus mokymosi galimybes, skirtas asmenims su elgesio ir kognityviniais sutrikimais.



## JAUNŲ ŽMONIŲ, TURINČIŲ ELGESIO IR KOGNITYVINIŲ SUTRIKIMŲ, MOKYMO SI GALIMYBĖS SKAITMENINIO RAŠTINGUMO UGDYMOI IR ĮSITARBINIMUI („LINK“)

### Projekto rezultatai

Kursai buvo organizuojami visose penkiose projekto partnerių institucijose.

Taikyta skaitmeninė pedagogika ir žaidimų mechanika

### MOKYMŲ PROGRAMA S APIE SKAITMENINIUS IR DARBINGUMO ĮGŪDŽIUS

Modulinis skaitmeninių ir įsidarbinimo įgūdžių kursas, pritaikytas 19–24 metų amžiaus su elgesio ir kognityviniais sutrikimais, kurie baigė vidurinį išsilavinimą, bet nespėjo susirasti darbo.

Programa išversta į penkias projekto partnerių kalbas

Module/ Skill Unit Code	Module/Skill Unit Title	Teacher led instruction	Teacher backed instruction	Total number of hours
<b>MODULE 1</b>	<b>FIRST DIGITAL STEPS</b>			
SU 1.1	Computer fundamentals	10	2	12
SU 1.2	Basic file functions	10	2	12
SU 1.3	Going to the wide world web	10	2	12
<b>TOTAL MODULE HOURS</b>		<b>30</b>	<b>6</b>	<b>36</b>
<b>MODULE 2</b>	<b>USEFUL PROGRAMS AND APPS</b>			
SU 2.1	Introduction to word processing	10	8	18
SU 2.2	Graphic design	10	8	18
SU 2.3	Using smartphone apps	10	8	18
<b>TOTAL MODULE HOURS</b>		<b>30</b>	<b>24</b>	<b>54</b>
<b>MODULE 3</b>	<b>COMMUNICATING IN THE DIGITAL ERA</b>			
SU 3.1	Communicating via email	12	8	20
SU 3.2	The diversity of digital communication	12	8	20
<b>TOTAL MODULE HOURS</b>		<b>24</b>	<b>16</b>	<b>40</b>
<b>MODULE 4</b>	<b>ENTERING THE JOB MARKET</b>			
SU 4.1	Searching for a job	14	8	22
SU 4.2	Creating a good CV	10	6	16
<b>TOTAL MODULE HOURS</b>		<b>24</b>	<b>14</b>	<b>38</b>
<b>MODULE 5</b>	<b>SOFT SKILLS FOR THE JOB MARKET</b>			
SU 5.1	Personal presentation skills	16	10	26
SU 5.2	Preparing for a job interview	16	10	26
<b>TOTAL MODULE HOURS</b>		<b>32</b>	<b>20</b>	<b>52</b>
<b>TOTAL CURRICULUM HOURS</b>		<b>140</b>	<b>80</b>	<b>220</b>



## JAUNŲ ŽMONIŲ, TURINČIŲ ELGESIO IR KOGNITYVINIŲ SUTRIKIMŲ, MOKYMO SI GALIMYBĖS SKAITMENINIO RAŠTINGUMO UGDYMOI IR ĮSIDARBINIMUI („LINK“)

### Projekto rezultatai

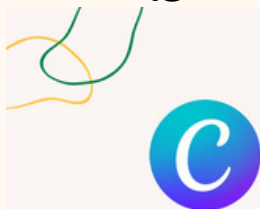
Vadove vartotojai  
• gali rasti:  
Dažniausiai naudojami  
skaitmeniniai įrankiai  
ir platformos, žaidimų  
mechanika ir žaidimai-  
pagrįstos skaitmeninės  
programėlės;  
• Skaitmeninis ir  
žaidybinis  
mokymosi veikla apie  
skaitmeninę ir  
įsidarbinimo įgūdžius

### MOKYMŲ PROGRAMOS VADOVAS

Vadovas  
išverstas į  
penkias  
partnerių  
kalbas

Vadovas pagrįstas  
konkrečia LINK  
partnerių patirtimi

LINK vadovas  
skirtas 19–25  
metų suaugusiųjų  
švietėjams,  
dirbantiems su  
asmenimis,  
turinčiais elgesio  
ir kognityvinių  
sutrikimų.



#### Type of tool

Canva is an online design and visual communication platform.

### CANVA - TUTORIAL

#### Key Features

1. Create new material (documents, interactive board, video, presentations, social media posts and etc.);
2. Simple to use and great-looking;
3. User friendly drag and drop system;
4. Divided by themes/topics;
5. Free;
6. A lot of functions (templates, visualization of information, photo editor, video editor and etc.).

#### PROs/User friendly features

1. Easy to log in/sign up;
2. User friendly drag and drop system;
3. Templates (no need to work a lot on a project);
4. Visualization of information;
5. Different templates according to the purpose;
6. Available on Mac OS, iOS, Android, desktop app for Windows 10 and later.

#### CONS/User non friendly features

1. Hard to explain the process of downloading/sharing;
2. Too much buttons and pictures in the website;
3. Difficulties in adapting the text and pictures to fit in the templates.

#### www-tutorial

<https://www.canva.com>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Al4yUDMFbw4>





Co-funded by  
the European Union



# JAUNŲ ŽMONIŲ, TURINČIŲ ELGESIO IR KOGNITYVINIŲ SUTRIKIMŲ, MOKYMO SI GALIMYBĖS SKAITMENINIO RAŠTINGUMO UGDYMOI IR ĮSIDARBINIMUI („LINK“)

## Projekto įgyvendinimas

Atvira žiniatinklio  
konferencija apie  
sužaidybintą ir  
skaitmeninį  
mokymąsi



Viešumo kompanijos

Mokymai asocijuotiems  
partneriams



Suaugusiųjų švietimo kursai

Baigiamoji konferencija

