

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Scenarijaus pavadinimas

Internetiniai pardavimų mokymai apie svetingumą ir turizmą

Tikslinė auditorija

Profesinio mokymo įstaigose besimokantys asmenys ir turizmo sektoriaus mažųjų įmonių darbuotojai, dirbantys svetingumo ir turizmo sektoriuje. EKS 3-iasis ir 4-asis kvalifikacijų lygiai.

Sprendžiama problema - mokymosi situacija

Neatidėliotinas poreikis vykdyti internetinius pardavimus svetingumo ir turizmo sektoriuose lemia tai, kad EKS 3 ir 4 lygio kvalifikacijų siekiantiems profesinių mokyklų mokiniams svarbu įgyti teorinių ir praktinių žinių, priemonių ir gerosios patirties, kurios leistų jiems naudotis skaitmeniniais kanalais vykdant internetinius pardavimus ir taip užkirsti kelią krizinėms situacijoms pandemijų laikotarpiais, dėl kurių įmonės, ypač svetingumo ir turizmo sektoriaus, negali vykdyti įprastos veiklos.

Scenarijaus apžvalga

Galutiniai mokymo programos naudos gavėjai - besimokantieji profesinio mokymo programose, teikiančiose 3-ojo ir 4-ojo EKS lygių kvalifikacijas.

Šiame mokymosi scenarijuje siūloma keletas veiklų, kuriomis siekiama suaktyvinti besimokančiųjų praktinį mokymąsi. Taikomi aktyvūs mokymo metodai, remiamasi projektais grindžiamu mokymusi, kviečiant dalyvauti ir įsitraukti besimokančiuosius. Vyksta sinchroniniai ir asinchroniniai užsiėmimai.

Skirtinga veikla gali būti vykdoma atsižvelgiant į besimokančiųjų siekiamos kvalifikacijos lygį - 3-įjį ir 4-ąjį EKS lygmenis. Trečiojo lygio mokymosi veikla yra labiau orientuota į praktinius įgūdžius, o ketvirtojo lygio - į vadybinių gebėjimų lavinimą.

DigCompEdu kompetencijos

2 sritis: Skaitmeniniai ištekliai

2.1 Skaitmeninių išteklių atranka

Nustatyti, įvertinti ir pasirinkti skaitmeninius išteklius, kurie padėtų ir pagerintų mokymą ir mokymąsi. Renkantis skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į konkretų mokymąsi, tikslą, kontekstą, pedagoginį požiūrį ir besimokančiųjų grupę.

2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas

Modifikuoti ir kurti esamus atvirai licencijuotus išteklius ir kitus išteklius, kai tai leidžiama. Kurti arba bendrai kurti naujus skaitmeninius mokomuosius išteklius. Kuriant skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, pedagoginį metodą ir besimokančiųjų grupę.

2.3. Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais

Organizuoti skaitmeninį turinį ir padaryti jį prieinamą besimokantiesiems, tėvams ir kitiems pedagogams. Veiksmingai apsaugoti neskelbtiną skaitmeninį turinį. Gerbti ir tinkamai taikyti privatumo ir autorių teisių taisykles. Išmanyti atvirųjų licencijų ir atvirųjų švietimo išteklių naudojimą ir kūrimą, įskaitant tinkamą jų priskyrimą.

3 sritis: Mokymas ir mokymasis

3.1 Mokymas

Planuoti ir diegti skaitmeninius prietaisus ir išteklius mokymo procese, kad būtų padidintas mokymo intervencijų veiksmingumas. Tinkamai valdyti ir organizuoti skaitmenines mokymo intervencijas. Eksperimentuoti ir kurti naujus mokymo formatus ir pedagoginius metodus.

3.3 Mokymasis bendradarbiaujant

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant skatinti ir stiprinti besimokančiųjų bendradarbiavimą. Sudaryti sąlygas besimokantiesiems naudotis skaitmeninėmis technologijomis atliekant bendradarbiavimo užduotis, kaip bendravimo, bendradarbiavimo ir bendro žinių kūrimo gerinimo priemone.

4 sritis: vertinimas

4.1 Vertinimo strategijos

Naudoti skaitmenines technologijas formuojamajam ir apibendrinamajam vertinimui. Didinti vertinimo formų ir metodų įvairovę ir tinkamumą.

4.2 Įrodymų analizė Kurti, atrinkti, kritiškai analizuoti ir interpretuoti skaitmeninius įrodymus apie besimokančiųjų veiklą, pasiekimus ir pažangą, siekiant informuoti apie mokymą ir mokymąsi.

5 sritis: besimokančiųjų įgalinimas

5.3 Aktyvus besimokančiųjų įtraukimas

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant skatinti aktyvų ir kūrybišką besimokančiųjų įsitraukimą į mokomąjį dalyką. Naudoti skaitmenines technologijas pedagoginėse

strategijose, kurios skatina besimokančiųjų transversalius įgūdžius, gilų mąstymą ir kūrybinę raišką. Atverti mokymąsi naujoms, realioms aplinkybėms, kurios įtraukia pačius besimokančiuosius į praktinę veiklą, mokslinius tyrimus ar sudėtingų problemų sprendimą arba kitais būdais didina aktyvų besimokančiųjų įsitraukimą į sudėtingus dalykus.

6 sritis: palengvinti besimokančiųjų skaitmeninę kompetenciją

6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji veiksmingai ir atsakingai naudotųsi skaitmeninėmis technologijomis bendravimui, bendradarbiavimui ir pilietiniam dalyvavimui.

6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji išreikštų save skaitmeninėmis priemonėmis, keistų ir kurtų skaitmeninį turinį įvairiais formatais. Išmokyti besimokančiuosius, kaip autorių teisės ir licencijos taikomos skaitmeniniam turiniui, kaip pateikti nuorodas į šaltinius ir nurodyti licencijas.

6.5 Skaitmeninių problemų sprendimas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji nustatytų ir spręstų technines problemas arba kūrybiškai perkeltų technologines žinias į naujas situacijas.

Mokymosi taksonomija

Pagal peržiūrėtą Bloomo taksonomiją (Anderson ir Krathwohl, 2001):

https://www.researchgate.net/publication/264675976_Transitioning_from_Teaching_Lean_Tools_To_Teaching_Lean_Transformation/figures?lo=1) mokymosi scenarijus taikomas penkioms sritims:

- **Supratimas:** suprasti turizmo ir (arba) viešbučių verslo paslaugų (viešbučio, restorano, kelionių agentūros, muziejaus ir kt.) pardavimų srities poreikius reklamuojant savo verslą skaitmeniniu būdu.
- **Taikymas:** teorinių žinių taikymas praktikoje svetingumo ir turizmo srityse (FB ir "Youtube" puslapių kūrimas, pardavimo tikslų ir (arba) rodiklių nustatymas, skaitmeninio turinio kūrimas).
- **Analizė:** turizmo verslo skatinimo poreikių analizė pasitelkiant socialinę žiniasklaidą ir internetines kampanijas (tikslai, komunikacijos kanalai, laukiami rezultatai). Kolegų veiklos analizė ir grįžtamojo ryšio teikimas.
- **Vertinimas:** kitų besimokančiųjų darbų tarpusavio vertinimas ir grįžtamojo ryšio teikimas. Savo veiklos apmąstymas praktikoje ir remiantis kitų (dėstytojo ir kitų besimokančiųjų) grįžtamoju ryšiu.
- **Kūrimas:** skaitmeninio turinio kūrimas, socialinės žiniasklaidos kūrimas ir pardavimo kampanijų planavimas, tikslai, rodikliai.

Scenarijaus aprašymas

Šis scenarijus skirtas padėti profesijos mokytojams rengti e. mokymosi kursus internetinių pardavimų srityje, skirtus svetingumo ir turizmo sektoriui, plėtojant pedagoginę veiklą, leidžiančią įgyti žinių ir (arba) įgūdžių apie skaitmenines priemones ir technologijas, kurias besimokantieji ir praktikantai gali taikyti komerciniam ir rinkodaros skatinimui versle, susijusiam su turizmu.

Scenarijaus tikslai

Siekama, kad mokytojas sukurtų ir parengtų mokymo programą (internetu) su turiniu ir skaitmenine didaktine medžiaga (vaizdo įrašais ir (arba) skaidrėmis, e. knygomis), taip pat naudotųsi tinkamiausiu modeliu ir vertinimo priemonėmis.



1 paveikslas: Internetinė reklama kaip internetinės pardavimo kampanijos dalis (Šaltinis: macrovector_official - www.freepik.com)

BENDRIEJI TIKSLAI:

- Žiniasklaida ir žiniatinklio naudojimas siekiant patraukliai ir veiksmingai perduoti ir skleisti daugialypės terpės informaciją.
- Naudoti socialinius tinklus internetiniams pardavimams turizmo sektoriuje.
- Planuoti pardavimo kampanijas socialiniuose tinkluose.
- Naudoti skaitmeninių kanalų turinio kūrimo priemones pardavimams internetu skatinti.

Nagrinėjamos šios temos:

- Internetas ir žiniatinklis svetingumo ir turizmo srityje
- Socialinė žiniasklaida ir turizmo sektorius
- Pardavimai internetu
- Skaitmeninio turinio kūrimas pardavimams internetu (svetainė, TVS, nukreipiamieji puslapiai, vaizdo įrašai, vaizdai)
- Pardavimo internetu kampanijos

Reikalavimai

- Reikalavimai mokytojams: siūloma ši mokymosi scenarijų įgyvendinti tiems, kurie jau yra įgiję vidutinio lygio skaitmeninių įgūdžių pagal DigCompEdu.
- Todėl būtina, kad mokytojas iš anksto įsivertintų skaitmenines kompetencijas IDC-VET priemone, kad užtikrintų atitiktį šiam reikalavimui.

SKAITMENINĖ ĮRANGA:

- LMS/Moodle platforma su H5P įskiepiu
- IKT įgūdžiai
- Kompiuteris su interneto ryšiu, kamera ir mikrofonu
- Išmanusis telefonas arba vaizdo kamera
- Galimybė naudotis skaitmenine programine įranga, pvz: Padlet, Canva, Shotcut.
- Asmeninė paskyra socialiniame tinkle "Facebook".
- "Google" paskyra
- Asmeninė "Youtube" paskyra

Bendrasis planas

Veikla 1	Įvadas į LMS platformą
Laikas	1 val.
Metodas	Paskaitos, pristatymai, klausimai-atsakymai. Aktyvus mokymasis.
Ką daro mokytojas	<p>Mokytojas turėtų parengti e. mokymosi platformą / LMS, kad turinys būtų prieinamas ir besimokantieji galėtų jį pasiekti internetu. Mokytojas turėtų:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sukurti kursą platformoje - sukurti besimokančiųjų profilius - įterpti mokymo turinį (failus, vaizdo įrašus ir kt.). - sukurti vertinimo elementus, pavyzdžiui, viktorinas, apklausas. <p>Vėliau mokytojas turėtų bendrauti su besimokančiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - suteikti besimokantiems prieigą prie LMS platformos - supažindinti besimokančiuosius su platforma (kaip ji veikia) - paaiškinti, kaip naudotis e. mokymosi platformos priemonėmis: naudotis forumais, atsakinėti į apklausas,

	dirbti su glosarijais, atsakinėti į užduotis ir pan.
Ką daro besimokantieji	Besimokantieji individualiai prisijungs prie platformos ir išbandys mokytojo pateiktas LMS funkcijas.
Įranga ir parama	LMS platforma (pvz., Moodle), kompiuteris su interneto prieiga.
Nuoroda į DigCompEdu	02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.3 Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B1) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (B2) 05 Besimokančiųjų įgalinimas - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas – 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1)
Mokymosi vertinimas	Mokymosi vertinimas (siekiant išsiaiškinti, ar besimokantieji gali naudotis LMS): besimokančiųjų mokymosi veiklos stebėjimas naudojant LMS platformą.
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	"Moodle" - "Kaip naudotis" dokumentacija: https://docs.moodle.org/400/en/Main_page

Veikla 2	Susipažinimas internete
Laikas	1val.
Metodas	Aktyvus mokymasis
Ką daro mokytojas	Pirmojo užsiėmimo metu mokytojas pristato "Padlet" prisistatymo pratybas ir paaiškina besimokantiems, kaip veikia "Padlet" ir pratybos.
Ką daro besimokantieji	Naudodamiesi "Padlet" pateikite savo vardą, pavadinimą, foną ir susipažinkite, įterpkite tekstą, paveikslėlius, nuorodas ir aprašymus. Kiekvienas besimokantysis prisistatys, pateikdamas šias

	charakteristikas: vardą, pavardę, nuotrauką, kvalifikaciją, ką mėgsta veikti laisvalaikiu, ko norėtų išmokti kurso metu.
Įranga ir parama	Kompiuteris su interneto prieiga, "Padlet" programa
Nuoroda į DigCompEdu	02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (B2) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.3 Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B1) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (B2) 05 Besimokančiųjų įgalinimas - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos palengvinimas - 6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas (B2)
Mokymosi vertinimas	Vertinimas mokymosi tikslais - besimokančiųjų skaitmeninių įgūdžių pažinimas.
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	www.padlet.com
Veikla 3	Internetas ir žiniatinklis svetingumo ir turizmo srityje - apžvalga, žodynėlis ir H5P
Laikas	2 val.
Metodas	Paskaitos, pristatymai, klausimai-atsakymai; aktyvus mokymasis, žinių vertinimas ir grįžtamasis ryšys.
Ką daro mokytojas	Mokytojas pristato besimokantiems pirmąją temą "Internetas ir žiniatinklis svetingumo ir turizmo sektoriuose", paaiškindamas IKT svarbą turizmo pardavimų strategijose ir pateikdamas keletą praktinių šiame sektoriuje naudojamų pavyzdžių, kurie yra labai aktualūs dabartinėje Covid eroje.

	<p>Mokytojas naudoja prezentacijas, vaizdo įrašus ir (arba) paveikslėlius su atitinkamais pavyzdžiais.</p> <p>Remdamasis teorinėmis temomis, pristatytomis internetinėje sesijoje, mokytojas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sukuria apklausą (LMS, pvz., "Moodle"), kurioje pateikia terminų, minėtų teorinėje kurso dalyje, sąrašą. Kiekvieną terminą gali pasirinkti tik vienas besimokantysis, kad terminai nesikartotų ir kad neliktų neatsakytų terminų. - Po to mokytojas LMS sukuria žodynėlį, kad besimokantieji galėtų dalyvauti, kurdami terminų apibrėžimus. Kiekvienas terminas turėtų turėti apibrėžtį ir bibliografinę nuorodą. - LMS sukuria H5P užduočių rinkinį, skirtą įvertinti žinias tema "Internetas ir žiniatinklis svetingumo ir turizmo srityje" (pavyzdžiui, perkelti žodžius, užpildyti tuščias vietas, pasirinkamas atsakymas, viktorina ir kt.).
Ką daro besimokantieji	<p>Besimokantieji turi galimybę susipažinti su dėstytojo pateikta medžiaga ir dalyvauti diskusijų metu, kai klasėje diskutuojama klausimais ir atsakymais. Tuomet besimokantysis prisijungia prie LMS platformos ir dėstytojo parengtų H5P veiklų nuorodų, užpildo veiklas ir iš karto gauna rezultatus.</p> <p>Po teorinės dalies kiekvienas besimokantysis turi prisijungti prie apklausos su terminų sąrašu ir individualiai pasirinkti 2 terminus (kad nesikartotų). Po to jie sukurs savo apibrėžimus Moodle "žodyno" įrankyje. Pabaigoje visi besimokantieji prisidės prie išsamaus terminų, susijusių su įvairiomis mokymuose nagrinėtomis temomis, žodynėlio kūrimo ir bus įvertinti pagal savo pateiktus žodynėlius.</p>
Įranga ir parama	Pristatymas, LMS su H5P aplikacija, vaizdo įrašai ir vaizdai, kompiuteris su internetu.
Nuoroda į DigCompEdu	<p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (C1)</p> <p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1)</p> <p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.3 Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais (B2)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B2)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis</p>

	<p>bendradarbiaujant (B2)</p> <p>04 Vertinimas - 4.1 Vertinimo strategijos (B1)</p> <p>05 Mokymosi galimybių suteikimas besimokantiesiems - 5.3</p> <p>Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2)</p> <p>06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1)</p> <p>06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas (B2)</p>
Mokymosi vertinimas	<p>Mokymosi vertinimas - formuojamasis ir apibendrinamasis vertinimas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mokymosi vertinimas klausimai/atsakymai diskusijų klasėje momentai - dalyvavimas H5P veikloje LMS sistemoje - terminų pasirinkimas apklausoje - kiekvieno indėlio į terminų žodyną vertinimas.
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	<p>https://h5p.org/content-types-and-applications</p>

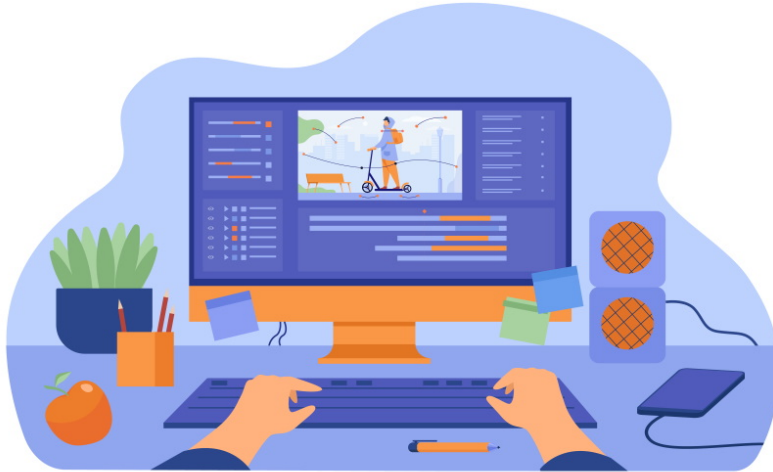
Veikla 4	Socialinė žiniasklaida ir pardavimai turizmo sektoriuje
Laikas	3 val.
Metodas	Aktyvus mokymasis.
Ką daro mokytojas	<p>Mokytojas pristato besimokantiesiems temą, susijusią su socialine žiniasklaida ir svetingumu bei turizmu. Mokytojas naudoja prezentacijas, vaizdo įrašus ir (arba) paveikslėlius su atitinkamais pavyzdžiais.</p> <p>Mokytojas demonstruoja ir aiškina:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kaip sukurti verslo ir (arba) renginio puslapį socialiniame tinkle "Facebook" (mokytojas iš tikrųjų sukuria puslapį, kad parodytų žingsnis po žingsnio). - Kaip sukurti parduotuvę "Facebook" puslapyje - Kaip sukurti "Youtube" kanalą (mokytojas iš tikrųjų sukuria puslapį ir parodo žingsnis po žingsnio) <p>LMS sistemoje mokytojas turėtų sukurti sritį, kurioje besimokantieji galėtų pateikti savo ataskaitas, o po to mokytojas įvertintų kiekvieną pateiktą ataskaitą ir pateiktų</p>

	besimokantiesiems grįžtamąjį ryšį, kad jie galėtų tobulėti.
Ką daro besimokantieji	<p>Besimokantieji turi galimybę susipažinti su mokytojo pateikta medžiaga ir dalyvauti diskusijų metu, kai klasėje diskutuojama klausimais ir atsakymais.</p> <p>Poromis kiekviena besimokančiųjų grupė turėtų:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasirinkti ir apibrėžti įmonę (esamą arba fiktyvią), apibrėžti tos įmonės socialinės žiniasklaidos strategijos tikslus per 1 mėnesį. - sukurti FB puslapį, atsižvelgiant į verslo tipą (viešbutis, restoranas, kelionių agentūra, kurortas, B&B, renginys, pavyzdžiui, festivalis ir pan.) - sukurti tam pačiam verslui skirtą "Youtube" kanalą - sukurkite FB puslapio ir "Youtube" kanalo publikacijų kalendorių, atsižvelgdami į strategijoje nustatytus tikslus. Kalendoriui sukurti besimokantieji tarpusavyje gali naudoti bendrą dokumentą (pvz., "Google doc"). Besimokantieji turėtų pateikti veikas LMS platformoje (nurodydami poros grupės narių vardus ir pavardes): - Sukurtas dokumentas su nuorodomis į FB puslapį ir "Youtube" kanalą - Dokumentą su apibrėžta verslo ir (arba) renginio socialinės žiniasklaidos strategija - Dokumentą su sukurtu kalendoriumi, skirtu skelbti pranešimus abiejuose puslapiuose.
Įranga ir parama	<p>Prezentacija, kompiuteris su internetu, facebook/youtube/google drive paskyros.</p> <p>Ši veikla taip pat gali būti naudojama norint sužinoti, kaip susikurti "Instagram" verslo paskyrą.</p>
Nuoroda į DigCompEdu	<p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (C1)</p> <p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B2)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (C1)</p> <p>04 Vertinimas - 4.1 Vertinimo strategijos (B1)</p> <p>04 Vertinimas - 4.2 Įrodymų analizė (B2)</p>

	<p>05 Mokymosi galimybių suteikimas besimokantiesiems - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2)</p> <p>06 Skaitmeninių gebėjimų ugdymas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1)</p> <p>06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas (C2)</p> <p>06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos palengvinimas - 6.5 Skaitmeninių problemų sprendimas (B2).</p>
Mokymosi vertinimas	<p>Mokymosi vertinimas - formuojamasis ir apibendrinamasis vertinimas:</p> <p>klausimai/atsakymai, diskusijos klasėje</p> <p>kiekvienos grupės darbo įvertinimas: FB puslapio, "Youtube" kanalo ir publikacijų socialinėje žiniasklaidoje kalendoriaus sukūrimas.</p> <p>Mokinių sukurtų dokumentų, kuriais jie dalijasi "google" diske, ir sukurtų puslapių vertinimas.</p>
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	<p>13 socialinės žiniasklaidos kalendorių, įrankių ir šablonų turiniui planuoti:</p> <p>https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools</p>

Veikla 5	Internetinių pardavimų tikslai ir rodikliai – planavimas
Laikas	3 val.
Metodas	Paskaitos, pristatymai, klausimai-atsakymai; aktyvus mokymasis: grupinė veikla ir mokymasis bendradarbiaujant.
Ką daro mokytojas	<p>Mokytojas pristato besimokantiesiems temą, susijusią su internetine prekyba svetingumo ir turizmo srityje. Mokytojas naudoja prezentacijas, vaizdo įrašus ir (arba) paveikslėlius su atitinkamais pavyzdžiais.</p> <p>Mokytojas turėtų sukurti debesų / internetinį aplanką (pvz., "Google drive"), kuriuo pasidalintų su besimokančiaisiais ir kuriame jie turėtų skelbti savo veiklos rezultatus</p>
Ką daro besimokantieji	<p>1) Besimokančiųjų porų grupės (iš ankstesnės veiklos) turės sukurti ataskaitą, kurioje:</p> <p>- apibrėš turizmo srities įmonės pardavimo internetu tikslus</p>

	<p>ir laukiamus rezultatus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - nurodys, kokius skaitmeninius komunikacijos kanalus jie galėtų naudoti siekdami tikslų ir laukiamų rezultatų (pvz., socialinę žiniasklaidą, "Google" reklamą, filialus, el. pašto rinkodarą ir t. t.). - apibrėš metrikų rinkinį su kiekybinėmis reikšmėmis, kad būtų galima įvertinti ankstesnėje temoje pateiktą publikavimo grafiką. <p>Ataskaitą reikia pateikti dėstytojo sukurtoje "Google drive" laikmenoje.</p> <p>2) visos porų grupės susipažins su kitų besimokančiųjų porų ataskaitomis ir pakomentuos jas pagal teorinius elementus (mokymasis remiantis tarpusavio vertinimu) .</p>
Įranga ir parama	"Google" diskas, kompiuteris su internetu.
Nuoroda į DigCompEdu	<p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (C1)</p> <p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B2)</p> <p>03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (C1)</p> <p>04 Vertinimas - 4.1 Vertinimo strategijos (B1)</p> <p>04 Vertinimas - 4.2 Įrodymų analizė (B2)</p> <p>05 Mokymosi galimybių suteikimas besimokantiejiems - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2)</p> <p>06 Skaitmeninių gebėjimų ugdymas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1)</p> <p>06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.5 Skaitmeninių problemų sprendimas (B2) .</p>
Mokymosi vertinimas	Mokymosi vertinimas - formuojamasis ir apibendrinamasis vertinimas: mokytojas įvertins pateiktą ataskaitą ir tarpusavio vertinimą.
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	<p>Kokius socialinės žiniasklaidos rodiklius stebi rinkodaros specialistai? [Nauji tyrimai]:</p> <p>https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about</p>



2 paveikslas: Vaizdo įrašų turinio kūrimas (Šaltinis: [pch.vector](https://www.pch.vector.com)).

Veikla 6	Skaitmeninio turinio kūrimas
Laikas	4 val.
Metodas	Aktyvus mokymasis.
Ką daro mokytojas	<p>Mokytojas pristato besimokantiems temą, susijusią su skaitmeniniu turiniu svetingumo ir turizmo srityje. Mokytojas naudoja prezentacijas, vaizdo įrašus ir (arba) vaizdus su atitinkamais pavyzdžiais (pvz.</p> <p>Mokytojas LMS platformoje turėtų parengti skaitmeninės medžiagos rinkinį, kurį besimokantieji galėtų naudoti kurdami skaitmeninį turinį: nemokamus paveikslėlius (nuotraukas, grafiką), sąrašą svetainių, iš kurių besimokantieji gali nemokamai atsisiųsti garsų / muzikos / vaizdo įrašų / paveikslėlių bankų, kad galėtų naudoti skaitmeniniame turinyje, apmąstydamas įvairių rūšių licencijas / autorių teises.</p> <p>Mokytojas LMS sistemoje turi parengti užduotį, kad besimokantieji galėtų pateikti savo darbus, o pateikus darbus mokytojas suteiks grįžtamąjį ryšį.</p>
Ką daro besimokantieji	<p>Besimokantieji turės individualiai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sukurti trumpą reklamą vaizdo įrašą (ne ilgesnį kaip 3

	<p>min.), skirtą turizmo verslui (paslaugai, renginiui, produktui, iniciatyvai, reklamai ir t. t.). Besimokantysis gali naudotis dėstytojo pateiktais skaitmeniniais elementais, kuriuos galima rasti LMS, ir naudoti juos reklaminiam vaizdo filmukui kurti arba naudoti savo išteklius, pavyzdžiui, besimokančiojo nufilmuotus vaizdo įrašus. Galutinis rezultatas turėtų būti paskelbtas prieš tai sukurtame "Youtube" kanale, o nuoroda turėtų būti paskelbta LMS platformoje, dėstytojo sukurtoje "Užduoties veikloje".</p> <p>- Sukurs 2 skirtingus įrašus "Facebook" kampanijai, naudodami dėstytojo pateiktą arba visiškai paties besimokančiojo sukurtą medžiagą.</p>
Įranga ir parama	<p>Kompiuteris su internetu, išmanusis telefonas arba vaizdo kamera, vaizdo įrašų redagavimo programinė įranga; vaizdų redagavimo programinė įranga. "Youtube" paskyra, "Canva" paskyra. Pateikimas LMS "užduoties veikloje".</p>
Nuoroda į DigCompEdu	<p>02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (B2) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.3 Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (C1) 04 Vertinimas - 4.1 Vertinimo strategijos (B1) 04 Vertinimas - 4.2 Įrodymų analizė (B2) 05 Mokymosi galimybių suteikimas besimokantiejiems - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2) 06 Skaitmeninių gebėjimų ugdymas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas (C2) .</p>
Mokymosi vertinimas	<p>Mokymosi vertinimas - formuojamasis: Mokytojas įvertins reklaminių trumpametražio vaizdo įrašo sukūrimą ir paskelbimą bei "Facebook" kampanijai skirtų pranešimų sukūrimą.</p>

Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	https://www.youtube.com https://www.canva.com https://shotcut.org/ https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html
--	--

Veikla 7	Pardavimo internetu kampanija
Laikas	2 val.
Metodas	Aktyvus mokymasis.
Ką daro mokytojas	Mokytojas pristato besimokantiems temą, susijusią su internetinėmis pardavimo kampanijomis svetingumo ir turizmo srityje. Mokytojas naudoja prezentacijas, vaizdo įrašus ir (arba) paveikslėlius su atitinkamais pavyzdžiais. Mokytojas LMS sistemoje turi parengti užduotį, kad besimokantieji galėtų pateikti savo darbus, o pateikus darbus, mokytojas pateikia grįžtamąjį ryšį kiekvienai grupei / porai.
Ką daro besimokantieji	Grupėje arba poroje mokiniai planuoja turizmo sektoriaus įmonės pardavimo internetu kampaniją, naudodami "Facebook" puslapio skelbimus ir "Google" skelbimus. Reikia: - apibrėžti kampanijos tikslus ir kiekybinius rodiklius, pagal kuriuos bus įvertintas planuojamos kampanijos (FB ir "Google" reklamų) veiksmingumas; - pateikti užduotį LMS skiltyje "assignment activity", pateikiant tekstinį failą su kampanijos tikslais ir rodikliais, taip pat kampanijos konfigūravimo "Facebook Ads Manager" ir "Google ads" reklamų tvarkyklėje ekrano nuotraukas.
Įranga ir parama	Kompiuteris su internetu, tekstų tvarkyklė, "facebook" paskyra, "google" paskyra.
Nuoroda į DigCompEdu	02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.1 Skaitmeninių išteklių atranka (B2) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas (C1) 02 Skaitmeniniai ištekliai - 2.3 Skaitmeninių išteklių

	valdymas, apsauga ir dalijimasis jais (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.1 Mokymas (B2) 03 Mokymas ir mokymasis - 3.3 Mokymasis bendradarbiaujant (C1) 04 Vertinimas - 4.1 Vertinimo strategijos (B1) 04 Vertinimas - 4.2 Įrodymų analizė (B2) 05 Mokymosi galimybių suteikimas besimokantiesiems - 5.3 Aktyviai įtraukti besimokančiuosius (B2) 06 Skaitmeninių gebėjimų ugdymas - 6.2 Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas (C1) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas (C2) 06 Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas - 6.5 Skaitmeninių problemų sprendimas (C1) .
Mokymosi vertinimas	Mokymosi vertinimas - formuojamasis.
Ištekliai / nuorodos / aktualus turinys / pavyzdžiai	Kaip kurti "Facebook" skelbimus: https://www.youtube.com/watch?v=8I9jbS4_GxE "Google" skelbimų pamoka: https://www.youtube.com/watch?v=SNjqe9GT9mw

Praktinės pastabos

Šio kurso "Internetiniai pardavimai viešbučiuose ir turizmo sektoriuje" tikslas - supažindinti mokymų dalyvius su teorinėmis žiniomis, priemonėmis ir gerąja patirtimi, kad jie galėtų naudotis skaitmeniniais kanalais ir vykdyti internetines pardavimo kampanijas, toliau populiarinti verslą viešbučių ir turizmo sektoriuje (tiek mažas, tiek didesnes įmones). Tai leis verslui išsiskirti iš didėjančios (ir vis dinamiškesnės) konkurencijos ir pasiekti didesnę auditoriją.

Naudodamasis šiuo scenarijumi, mokytojas galės ugdyti skaitmenines kompetencijas bendraudamas su LMS platforma, padėdamas besimokantiesiems kurti praktinius darbus ir naudodamasis įvairia programine įranga.