



Průvodce krok za krokem pro tvorbu interaktivních procházek

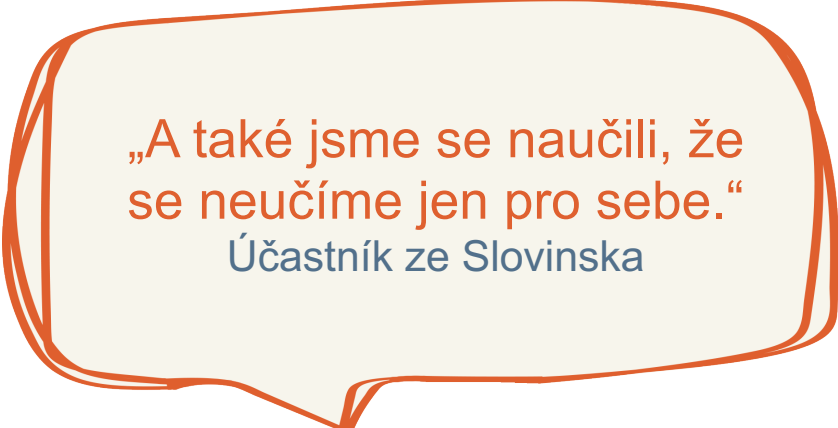
„Když připravuji zastávky na trase, sám mohu objevit mnoho nových věcí.“

Účastník v Rakousku



Krok 1: Hledání nápadu

Přemýšlejte o tom: Co chci ukázat ostatním? O čem jim chci vyprávět? Přemýšlejte o svém možném publiku a mějte na paměti, proč prohlídku vytváříte (čeho chcete dosáhnout). Zamyslete se nad tím, zda se chcete zaměřit na konkrétní místo nebo téma, nebo chcete pokrýt různá místa a témata. Bude se jednat o pěší prohlídku, nebo chcete vytvořit prohlídku, kterou lze absolvovat z jakéhokoliv místa, třeba i z pohodlí domova?



„A také jsme se naučili, že se neučíme jen pro sebe.“
Účastník ze Slovinska

Tipy od tvůrců tras

- ! Hledání společných nápadů ve skupině může být skvělá zábava. Připravte se na to, že může být navrženo mnoho nápadů. Všechny návrhy by měly být zaznamenány a zapsány na bílou tabuli nebo flipchart - od celé skupiny nebo od menších skupinek po třech nebo čtyřech. Později je může celá skupina nápady porovnat a prodiskutovat.
- ! Některé skupiny používaly techniky myšlenkových map nebo brainstormingu spolu s četnými fotografiemi čtvrtí, které účastníci vybrali, aby vytvořili řadu asociací a nápadů. Skupině dospělých studentů na Univerzitě třetího věku v Lublani byla položena následující otázka: „Která místa nebo památky vás inspirují cestou na univerzitu?“.
- ! Přemýšlejte o tom, která témata nebo místa vás zajímají. Možná už máte na mysli nějakou pravidelnou procházku po okolí? Mnoho účastníků si vytvořilo své trasy na témata nebo místa, která znají nebo se o ně zajímají, a využili Actionbound Tour, aby se podělili o své zkušenosti a poznatky a poskytli je ostatním.

Krok 2: Výběr míst a témat

Zeptejte se sami sebe:

- Kde se bude procházka konat? Jak dlouho potrvá?
- Která místa chci mít jako zastávky v rámci procházky?
- Která místa jsou blízko sebe a hodí se do trasy?

V Praze byly nejvíce oceňovány lokality, které kombinují historické městské části, památky a krásy přírody. Účastníci rádi objevovali nová fakta o svém okolí, viděli místa z nových perspektiv a zároveň se o své poznatky a dojmy dělili s ostatními.

V Lublani a Ilirské Bistrici se účastníci zajímali o „smysluplná místa“. Smysluplná místa závisí na vnímání lidí a jsou spojena s místy každodenního života, kde se dospělí stýkají, učí a společně tvoří. Účastníci diskutovali o rozdílu mezi prostory a místy (např. místa jsou neutrální, místa vyvolávají emoce a vzpomínky, tvoří naši identitu). Místem může být např. hospoda v sousedství, lavička, kde jste se poprvé políbili, budova, které si vážíte, dům, kde žili vaši prarodiče atd. Účastníci byli vyzváni, aby si vybrali místa a lokality s osobní hodnotou, místa, která podporují jejich identitu. Mnohá z nich byla spojena s parky, institucemi a místními skupinami a organizacemi.

Tipy od tvůrců tras

- ! Z našich zkušeností doporučujeme začít v malém a ujistit se, že trasa není příliš dlouhá (obvykle doporučujeme procházky v rozmezí 1 km až maximálně 2 km). Pokud je trasa příliš dlouhá, může to lidi odradit. Lepší je vybrat méně míst, ale nabídnout několik úkolů nebo informací najednou.
- ! Pokud nechcete fyzicky procházet trasu připravované prohlídky ještě předtím, než se dostane do pokročilé fáze, je vhodné nejprve připravit virtuální prohlídku pomocí Google Maps, Google Street View, OpenStreetMap (OSM) nebo místních aplikací. To vám umožní prodiskutovat potenciální trasu a rozhodnout se pro zajímavé zastávky, které jsou pokud možno stejně vzdálené
- ! V Praze se ukázalo jako velmi užitečné jmenování „vlastníka trasy“ – osoby, která poskytla konečnou představu o tématu a místě a převzala hlavní odpovědnost za přípravu procházky.
- ! Podobně v Lublani a Ilirské Bistrici skupiny jmenovaly „odpovědného studenta“, který koordinoval přípravu prohlídky a vedl skupinová setkání, ale členové skupiny pracovali společně na vytvoření konečné podoby procházky.

Krok 3: Shromažďování a tvorba obsahu

„Trasy v aplikaci mi rozšířily znalosti o nových místech, o kterých jsem dosud nevěděla.“

Účastník z Prahy

Zamyslete se nad informacemi a úkoly, které by mohly dobře popsat místo nebo konkrétní téma. K tomu vám mohou velmi pomoci odborné publikace nebo spolehlivé webové stránky. Prvky na trase lze kdykoli přidat nebo odebrat. Místa na trase lze zvýraznit mnoha různými způsoby. Je důležité mít na paměti, že prvky zahrnuté do itineráře by neměly být pouhým seznamem. Místo toho by měly obohatit původní obsah tím, že otevřou různé pohledy na dané místo, téma nebo obojí. Při výběru prvků itineráře je důležité pamatovat na cílovou skupinu.

Později vytvoříte procházku pomocí aplikace Actionbound a připravíte ji k použití na tabletech a chytrých telefonech. V tomto okamžiku by bylo užitečné určit prvky, které lze do prohlídky začlenit jako „etapy“. Vlastní zpracování však vysvětlíme v kapitole *Vytvoření procházky v aplikaci Actionbound*.

Možné prvky v nástroji Actionbound Bound-Creator:

- **Informace:** Toto je textová stránka bez zadání. Stejně jako u ostatních sekcí můžete uvést text, obrázky, videa, zvuky nebo odkazy.
- **Kvíz:** Můžete vytvářet otázky v různých formátech (např. výběr z několika možností, zadávání řešení, řazení do seznamu, hádání) a přijímat odpovídající odpovědi.
- **Mise:** To vám umožní vyzvat hráče, aby sami byli kreativní a vytvořili a nahrávali fotografie, videa, zvuky nebo texty.
- **Najděte místo:** Můžete také přidat souřadnice GPS, ke kterým hráči musí najít cestu.
- **Naskenujte kód:** Můžete také pracovat s QR kódy. Buď si ho vytvoříte sami, nebo použijete existující QR kód přímo na zastávku.

- **Průzkum:** Můžete zjistit náladu hráčů pomocí průzkumu.
- **Turnaj:** Tento prvek je minihra v rámci skupiny, která se účastní procházky společně. Hráči mohou soutěžit proti sobě.

Tipy od tvůrců tras



Chcete-li si udělat představu o tom, jak lze tyto prvky využít v praxi, podívejte se na stávající trasy. Pokud vás zajímají procházky vytvořené staršími lidmi v rámci projektu SEE U, podívejte se do příručky nebo na webové stránky SEE U (www.see-u-project.eu).



Než začnete shromažďovat obsah pro svou procházku, je vhodné se zamyslet nad tím, kdo je vaše cílová skupina a jakých cílů chcete dosáhnout. Jedná se o vzdělávací trasu, nebo o trasu „jen tak pro zábavu“, která je doplňkem k jiným volnočasovým aktivitám lidí?



Je užitečné, když účastníci přinesou na společné setkání fotografie, informace a fakta o své cestě. Tým tak může stavět na pevných základech, místo aby začínal od nuly. Je také dobré využít zkušební procházku (-> viz krok 5) k pořízení fotografií a zahrnout je do trasy v Actionbound.
Upozornění: Všechny druhy obsahu lze později doplnit a upravit.



Než přistoupíte k vytvoření trasy v aplikaci Actionbound a její digitalizaci (viz krok 4), doporučujeme si vyzkoušet všechna cvičení a aktivity na papíře.

Krok 4: Vytvoření trasy v aplikaci Actionbound

Jakmile shromáždíte nápady na procházku, včetně případných prvků na trase, a zapíšete je na papír, můžete je zadat přímo do aplikace Actionbound. K tomu budete potřebovat účet Actionbound.

1. Zaregistrujte se a vytvořte si účet

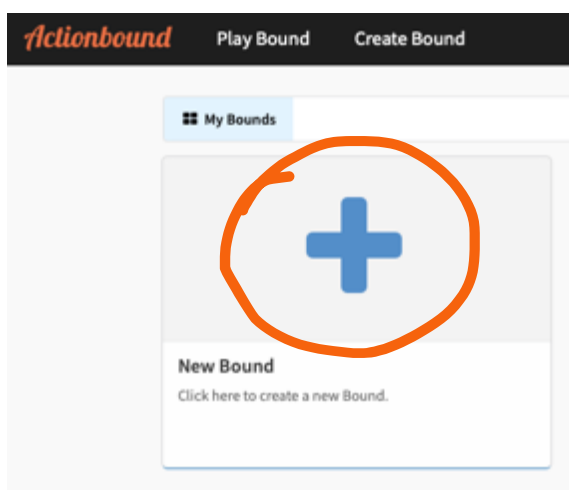
K vytvoření trasy v aplikaci Actionbound potřebujete účet s e-mailovou adresou a heslem. Registrace je poměrně jednoduchá a provádí se na webových stránkách Actionbound (<https://en.actionbound.com>).



Actionbound je pro osobní potřebu zdarma.

2. Vytvoření prohlídky v nástroji Bound Creator

Po registraci se přihlaste na webové stránky Actionbound. Budete přeměřováni přímo na stránku Bound Creator, kde si můžete vytvořit vlastní trasu kliknutím na velký modrý křížek.



Zde můžete své trase dát název. (Název trasy lze později změnit.)

A Create new Bound
Specify the basic characteristics of your bound. You can make changes later

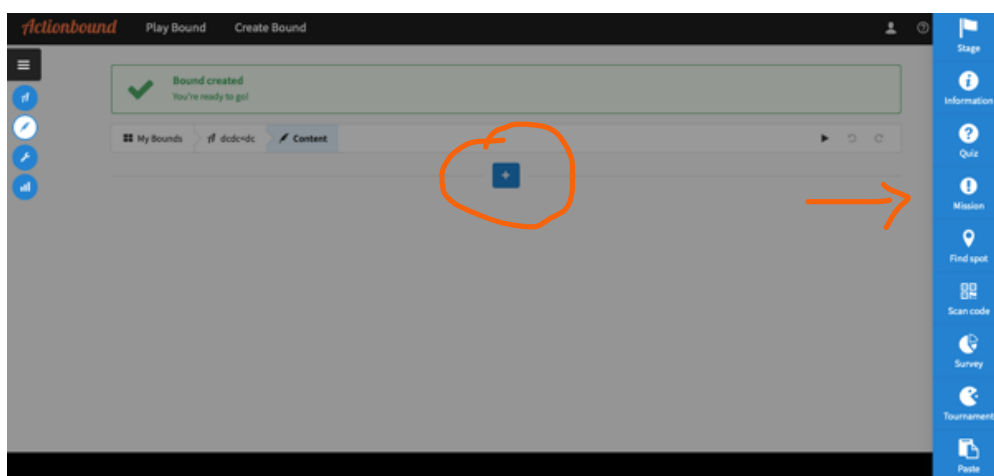
Title

URL

Play mode Singleplayer Bound Multiplayer Bound

Sequence of stages Fixed Selectable

Pak můžete začít. Kliknutím na křížek můžete vybrat a přidat různé prvky (etapy). Dostupné prvky najdete na pravé straně obrazovky.




! Tyto první kroky jsou rovněž vysvětleny v tutoriálu: <https://en.actionbound.com/videotutorials#beginner>

Actionbound Bound Creator je v podstatě uživatelsky přívětivý a jednoduchý. S trochou cviku byste měli být schopni zadat své nápady na trasu. Abyste se však od začátku cítili jistě, uvádíme několik informací, které by vám mohly být užitečné:

- Všechny prvky lze libovolně kombinovat.
- Pořadí míst z trasy lze kdykoliv změnit.
- Nic není pevně dáno: kdykoli můžete také změnit znění, obrázky atd.
- Každá změna se okamžitě uloží na server Actionbound, ale lze ji jedním kliknutím zrušit.

Z vlastní zkušenosti víme, že nejlepší je začít a prozkoumat různé možnosti, které Actionbound nabízí. Níže najdete stručné vysvětlení všech prvků.

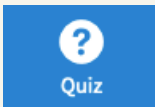
Vysvětlivky k jednotlivým prvkům


	Informace
	Pomocí prvku „Informace“ můžete například na začátku poskytnout informace o vzniku trasy nebo zajímavé odkazy, videa či zvukové soubory.



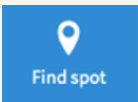
K dispozici je také výukové video, které vysvětluje, jak můžete používat všechny herní prvky (etapy):


https://www.youtube.com/watch?v=t_sQkCCjm8c


	Kvíz
	Pomocí kvízů můžete otestovat znalosti hráčů a ujistit se, že se naučí něco nového. Actionbound má pro kvízy čtyři možnosti odpovědí: zadání řešení, výběr z několika možností, uhodni číslo, seřaď seznam. Můžete nastavit, kolik pokusů mají hráči na zodpovězení kvízu. Můžete také poskytovat nápovědy: Ty se zobrazí, pokud je otázka zodpovězena špatně. U otázek s výběrem odpovědi byste měli myslet na špatné odpovědi, pod kterými se skrývá správná odpověď. To je obzvlášť zábavné! Vezměte prosím na vědomí: Kvízové otázky se zadáváním řešení mohou být pro hráče obtížné, pokud je třeba zadat řešení bez chyb.


	Mise
	V těchto úlohách neexistují správné nebo špatné odpovědi. Řešením je kreativní zadání pomocí fotografií, videí, zvukových nahrávek nebo textu. Musíte opravdu zapojit svou fantazii!

Poznámka: Při vytváření úlohy je třeba zvolit možnost odpovědi. Zamyslete se nad nejlepším způsobem řešení každé úlohy. Jsou vhodné fotografie nebo video, nebo je lepší požádat hráče, aby pořídili zvukový záznam či text?

	<h2>Hledání místa</h2>
	<p>K místu, které pak hráči musí najít, můžete vytvořit bod GPS. Potřebují k tomu mobilní telefony nebo tablety s funkcí GPS. „Hledání místa“ lze dobře kombinovat s dalšími úkoly. Jakmile hráči místo najdou, můžete jim tam zadat další úkol.</p>

	<h2>Nakenujte kód</h2>
	<p>Můžete také požádat hráče, aby našli kód a naskenovali ho (např. pro získání dalších informací nebo pro další úkoly).</p>

	<h2>Průzkum</h2>
	<p>Pomocí průzkumů můžete zjistit, co si hráči o trase myslí.</p>

	<h2>Turnaj</h2>
	<p>Tento prvek je jakousi minihrou v rámci skupiny, která procházku absolvuje. Hráči hrají proti sobě.</p>

Tipy od tvůrců tras



Abyste uživatelům usnadnili orientaci, můžete na trasu umístit orientační body. Fotografie dopravní značky, významné budovy s odkazem nebo konkrétní pokyny mohou uživatelům pomoci lépe se orientovat a dodat jim jistotu, že jsou na správné cestě. Itinerář můžete také nakreslit nebo vložit velmi krátký popis či fotografie. Pro lepší orientaci je užitečné mít navigační informace v textové podobě. Například „Jděte 100 m rovně podél zahrady“.

Example:



© Connie B.



Užitečné je uvést informace o veřejných toaletách, vodních bodech nebo možnostech (bezplatného veřejného) posezení.



Nejllepší je použít fotografie, které jste sami pořídili, nebo obrázky, které jste nakreslili či namalovali. Pokud použijete materiály z internetu, nezapomeňte uvést autora a zdroj autorských práv.

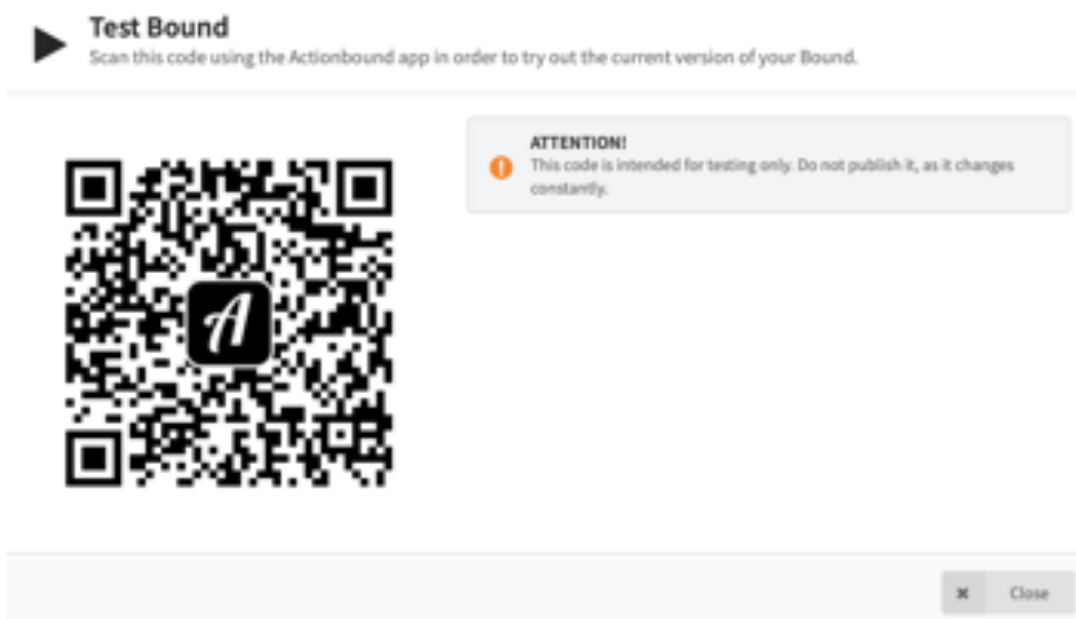
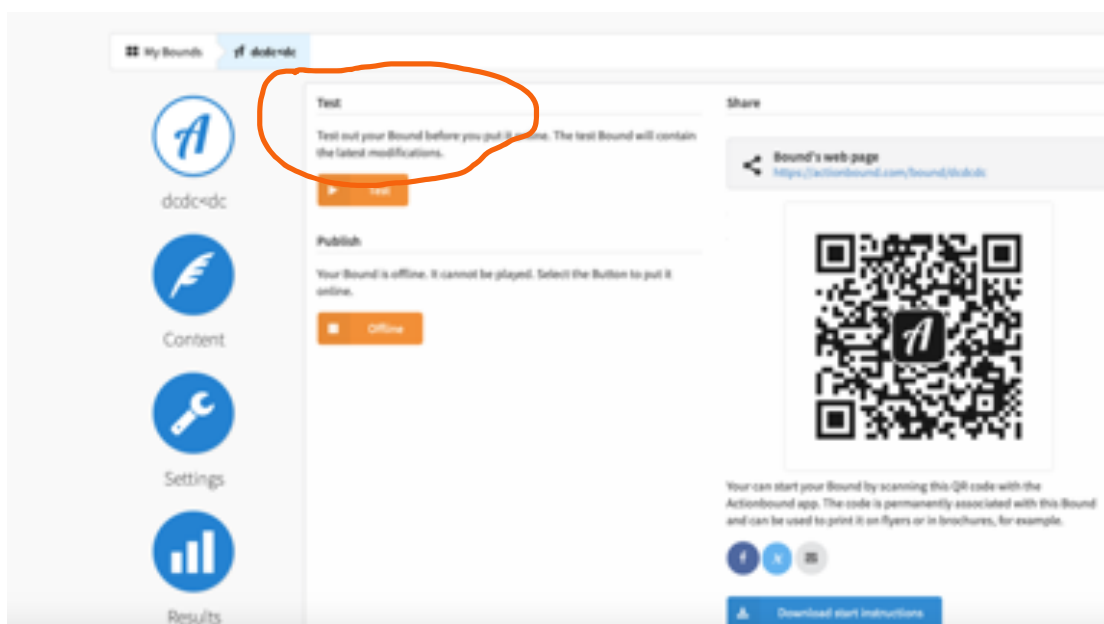
Další materiály

Doufáme, že jsme pro vás v tomto průvodci krok za krokem shrnuli nejdůležitější informace. Pokud však chcete prozkoumat konkrétní detaily nebo potřebujete další příklady, vřele doporučujeme následující zdroje:

- Videonávody Actionbound: <https://en.actionbound.com/videotutorials>
- Actionbound-forum: <https://forum.actionbound.com/c/english-support/10>
- Kurzy Actionbound pro začátečníky - termíny jsou zveřejněny zde: <https://en.actionbound.com/academy#workshops>

Krok 5: Testování a optimalizace

Podle našich zkušeností je tvorba trasy procesem pokusů a omylů, testování, úprav a doplňování. Jakmile tedy vytvoříte první verzi trasy, doporučujeme ji několikrát „přehrát“ a otestovat její technickou a obsahovou správnost a případně ji upravit. To lze nejprve provést z počítače nebo tabletu prostřednictvím položky nabídky „Bound test“. Zde obdržíte QR kód, pomocí kterého můžete aktuální verzi trasy otestovat na svém mobilním telefonu. Mimochodem, QR kód trasy zůstává vždy stejný, i když v ní provedete změny nebo ji aktualizujete.



Instalace aplikace Actionbound do mobilu nebo tabletu

Chcete-li se vydat na procházku, musíte si do tabletu nebo chytrého telefonu nainstalovat aplikaci Actionbound. Pro tento účel:

1. Přejděte do obchodu s aplikacemi (Android: Playstore, Apple: App Store).
2. Vyhledejte aplikaci „Actionbound“ a nainstalujte ji
3. Dejte souhlas s podmínkami používání



nebo



! Aplikace může požádat o povolení. Udělte aplikaci oprávnění k přístupu k fotografiím, videím a zvukovým záznamům.

Tipy od tvůrců tras

! Doporučujeme trasy několikrát vyzkoušet na chytrém telefonu nebo tabletu, abyste zjistili chyby v psaní nebo nesrovnalosti v obsahu a postupu.

! Chcete-li získat zpětnou vazbu od ostatních, můžete také uspořádat společný seminář nebo setkání, kde si trasu společně projdete. Výhodou realizace prvního testu (testů) v interiéru je, že si účastníci mohou při procházení sednout a diskutovat o obsahu a případných návrzích na zlepšení. Nejlepším způsobem je promítat trasu na televizní obrazovku.

! V dalším kroku je velmi užitečné provést „naživo“ test trasy. To pomůže určit, kde je třeba pokyny zpřesnit, kde je třeba pokyny upravit nebo které informace lze vynechat. Zvláštní pozornost věnujte délce trasy.

! Při provádění „živého“ testu si dělejte poznámky, nebo pokud je to možné a vhodné, vezměte si s sebou notebook, abyste mohli okamžitě provést změny nebo doplnění. Například při testovací procházce účastníci v Praze objevili pěknou kavárnu, kterou okamžitě zařadili jako zastávku na cestě.

! Členové skupiny v Lublani se také několikrát sešli v kavárnách během svých cest, aby prodiskutovali možný obsah a zastávky na trase. Bylo užitečné, že nemuseli jít celou dobu pěšky. Takové zastávky lze zavést i do plánu tras s průvodcem.

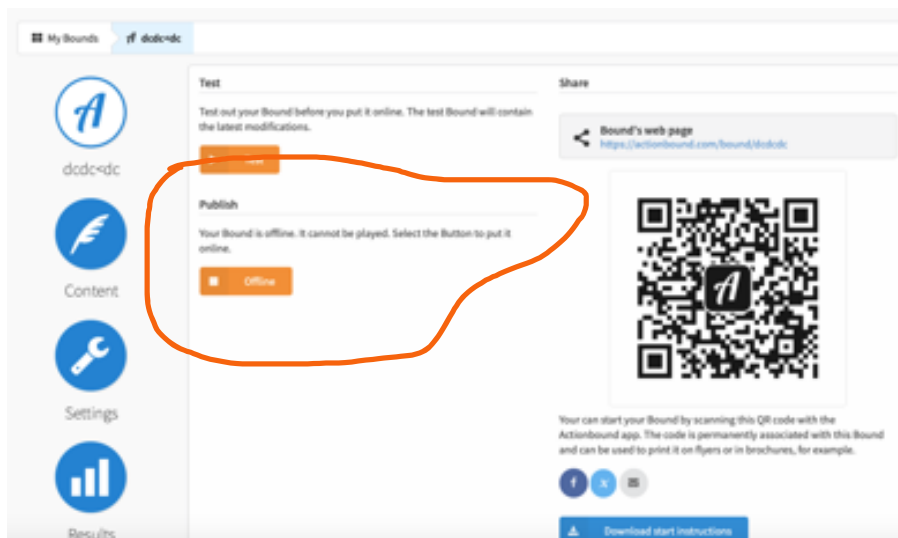


Kontrolní seznam pro zkušební procházku

- Dostatečně nabité tablety nebo mobilní telefony jsou k dispozici.
- Mobilní data jsou k dispozici nebo byla Actionbound Tour stažena předem do mobilního zařízení.
- Powerbanka je plně nabitá.
- Z bezpečnostních důvodů existují výtisky procházky (itinerář procházky a úkoly).
- Jsou připraveny výtisky návodu, jak stáhnout Actionbound.
- Formulář souhlasu s pořizováním fotografií je v dostatečném počtu výtisků.
- Psací potřeby jsou zabaleny.
- Je dohodnuta forma zpětné vazby a jsou připraveny výtisky/otázky.
- Pokud je to možné, je přítomen vlastník trasy, který ji vede, aby bylo možné dohodnout případné úpravy a změny.

Krok 6: Publikování

Pokud byla prohlídka otestována a chcete ji zpřístupnit dalším lidem, klikněte na „Vložit aktuální verzi online“. Pokud chcete později provést změny, není to žádný problém; prohlídku můžete kdykoliv změnit zpět na offline (= „veřejně nepřístupná“).



Tipy od tvůrců tras



Pokud chcete změnit oficiální název trasy před jejím zveřejněním, můžete tak učinit.



Pokud chcete propagovat svou organizaci, přidejte jméno autora nebo organizace k názvu trasy v aplikaci Actionbound. Tato informace pak bude viditelná pro uživatele Actionbound



Pro propagaci prohlídky můžete navrhnout leták, který bude obsahovat základní informace, jako je název, doba trvání, požadovaná úroveň mobility a výchozí bod. Pokud plánujete prohlídku s průvodcem, nezapomeňte uvést také datum, čas a místo setkání.

Podívejte se dovnitř! Prohlídky vytvořené v rámci projektu



Nejkrásnější vily v Babě



Délka procházky: cca 150 minut



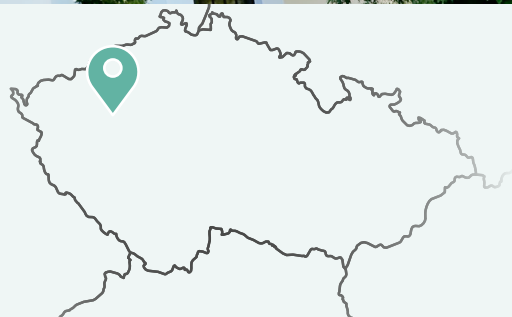
Délka procházky: 5,3 km



Outdoor



Lokalita: Praha, oblast Baba a Podbaba



Oblast Baba a Podbaba je tak výjimečná, že byla v roce 1993 prohlášena městskou památkovou zónou. Důvod je jednoduchý: V Evropě bylo pouze šest podobných stavebních kolonií, které propagovaly moderní bytové trendy té doby. Pět z nich bylo v průběhu let výrazně poškozeno, ale pražská funkcionalistická zůstala v původní podobě.

Vyvinul **Petr K., dobrovolník Letokruhu, je vlastníkem této prohlídky. Má vášeň pro vytváření prohlídek, sbírání informací a faktů o místech. Již více než rok organizuje procházky a výlety pro další seniory dobrovolníky Letokruhu. Vyvinul prohlídku Baba, protože chtěl ukázat její výjimečný architektonický styl.**



Procházka po Národní třídě



Délka procházky: cca 150 minut



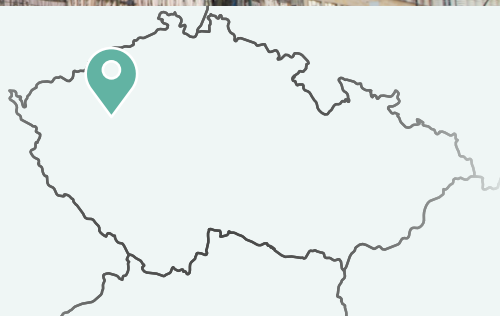
Délka procházky: 1,5 km



Outdoor a indoor



Lokalita: Praha, Národní třída



Národní třída se nachází na hranici Starého a Nového Města. Současná Národní třída byla postavena v roce 1781. Po dokončení Národního divadla v roce 1881 bylo na Národní postaveno několik významných budov a institucí a mnoho slavných lidí (např. umělců, podnikatelů) zde žilo a pracovalo. Národní třída se do historie zapsala především díky Sametové revoluci, která se konala 17. listopadu 1989.



© Letokruh

Vyvinul **Jiří T. je seniorský dobrovolník, ale i profesionální průvodce. Národní třídu navrhl on a byla zvolena účastníky kvůli možnosti dozvědět se více o historii této významné ulice.**



© queraum

Po svazích Petřína



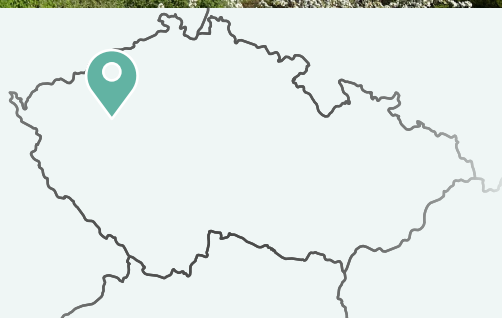
 Doba procházky: cca 150 minut

 Délka procházky: 6,2 km

 Outdoor (indoor s VR)

 Lokalita: Praha, Petřín

Petřín má privilegované postavení mezi kopci v Česku. Nejenže je obklopen sladkými legendami o lásce, milencích a třešňových květech, ale také se může pochlubit mnoha zajímavými místy, sochami a historickými památkami.



© private

Vyvinul **Petr K., dobrovolník Letokruhu, je vlastníkem této prohlídky. Je vášnivý tvůrce prohlídek a sbírá informace a fakta o místech. Již více než rok organizuje procházky a výlety pro další seniorské dobrovolníky Letokruhu. Petřín byl zvolen kvůli své jedinečné kombinaci výhledu, přírodní krásy a historických budov a památek.**

SEE U je projekt Erasmus+ (Partnerství pro spolupráci, vzdělávání dospělých), který probíhá od prosince 2022 do listopadu 2024. Projekt realizuje pět partnerských organizací:

Rakousko

QUERAUM. CULTURAL AND SOCIAL RESEARCH
www.queraum.org/en

Česká republika

LETOKRUH, Z.Ú.
www.letokruh.eu

Slovinsko

SLOVENIAN THIRD AGE UNIVERSITY
www.utzo.si/en/

Švýcarsko

GERONTOLOGIE CH
www.gerontologie.ch

Evropa

AGE PLATFORM EUROPE
www.ageplatform.eu

Návrh a design: Sarah Frühling

SEE U Logo and pages 15-17: Verena Blöchl

English language editing and proofreading: Siobhán Denham

www.see-u-project.eu



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Letokruh



GERONTOLOGIE CH
ALTERSFREUNDLICHE GEMEINDE
COMMUNE AMIE DES AÎNÉS

