

---

**Vodnik po korakih za razvoj interaktivnih  
sprehodov**

---

**Ko pripravljam elemente  
sprehoda, tudi sama odkrivam  
veliko novega.**

Udeleženka v Avstriji



## Korak 1: Iskanje zamisli

**Razmislite o naslednjem:** Kaj želim pokazati drugim? Kaj jim želim povedati? Razmislite o možnem občinstvu in imejte v mislih, zakaj ustvarjate sprehod (kaj želite doseči). Razmislite, ali se želite osredotočiti na neki kraj ali temo ali pa želite zajeti različne kraje in teme? Bo to pravi sprehod, ali pa morebiti želite sprehod, ki ga je moč doživeti in opraviti od koderkoli, tudi iz udobja vašega doma?

**Naučili smo se, da naše učenje  
ni le za nas same.**

Udeleženka iz Slovenije

### Nasveti organizatorjev sprehodov

- ! Skupinsko iskanje skupnih zamisli je lahko zelo kratkočasno, a lahko se zgodi, da je zamisli veliko. Vse predloge naj celotna skupina ali pa podskupine po tri ali štiri zabeležijo in zapišejo na belo tablo ali flip chart. Kasneje naj jih celotna skupina primerja in o njih razpravlja.
- ! Nekatero skupino so za ustvarjanje različnih miselnih povezav in oblikovanje zamisli uporabile metodo miselnih vzorcev ali metodo možganske nevihte ter številne fotografije sosesk, ki so jih udeleženci posneli sami in z določenim namenom. Še več, skupini starejših odraslih udeležencev izobraževanja na Univerzi za tretje življenjsko obdobje v Ljubljani je mentorica nekoč postavila vprašanje: »Katere kraje ali znamenitosti na poti na univerzo imate radi«?
- ! Pomislite, katere teme ali kraji vas zanimajo. Se redno sprehajate po svoji soseski? Številni udeleženci so svoje sprehode oblikovali okrog tem ali krajev, ki jih poznajo, ali pa jih te teme in kraji zanimajo. S pomočjo sprehodov v Actionbound so posredovali znanje in izkušnje tudi drugim.

## Korak 2: Izbiranje krajev in tem

### Vprašajte se:

- Kje bo sprehod potekal?
- Kako dolgo bo trajal?
- Katera mesta bodo mesta za postanek?

V Pragi so udeleženci imeli najraje kraje, ki združujejo zgodovinske predele mesta /znamenitosti in lepoto narave. Radi so odkrivali nova dejstva o okolici in pridobivali nove poglede nanjo, tako, da so svoje znanje in vtise primerjali z znanjem in vtisi drugih.

V Ljubljani in Ilirski Bistrici so se udeleženci zanimali za »pomenljive kraje«. Kraji so pomenljivi odvisno od tega, kdo in kako jih zaznava. Povezani so z vsakdanjim življenjem. To so kraji, kjer se odrasli družijo, učijo in skupaj ustvarjajo. Skupine so razpravljale o razliki med prostorom in krajem (prostori so nevtralni, kraji pa so prostori, ki sprožajo čustva, spomine in gradijo identiteto). Kraj je denimo gostilna v soseski, klop, na kateri ste se prvič poljubili, stavba, ki vam je všeč, hiša, v kateri so živeli vaši stari starši itd. Udeležence so povabili, naj izberejo zanje vredne in pomenljive kraje, takšne, ki so del njihove identitete. Pomenljivi kraji so pogosto parki, ustanove ali pa so v povezavi z lokalnimi skupinami in organizacijami.

### Nasveti organizatorjev sprehodov



Naše izkušnje so pokazale, da je dobro pričeti z manjšimi razdaljami in poskrbeti, da sprehod ne bo predolg (običajno priporočamo od 1 km do največ 2 km hoje).



Če je sprehod predolg, lahko udeležence odvrne od udeležbe. Bolje je izbrati manjše število krajev, a ponuditi več nalog ali informacij.



Če poti sprehoda ne želite fizično prehoditi, priporočamo, da sprehod pripravite ob pomoči zemljevidov Google, Google Street View, Open Street Map (OSM) ali lokalnih aplikacij. Tako pripravljen načrt je dober virtualni uvod v sprehod. To vam bo pomagalo razpravljati o poti sprehoda in določiti postanke, ki naj bodo, če je le mogoče, enako oddaljeni drug od drugega.



V Pragi se je kot zelo koristno izkazalo imenovanje »lastnika sprehoda« tj. osebe, ki je predlagala končno sprejeto temo in določila lokacijo sprehoda. »Lastnik sprehoda« je prevzel glavno odgovornost za razvijanje vsebine sprehoda.



Podobno so v Ljubljani in Ilirski Bistrici skupine imenovale »odgovornega študenta«, ki je koordiniral razvoj sprehoda in je vodil sestanke skupine, a pri oblikovanju in sprejetju načrta sprehoda so sodelovali vsi člani skupine.

## Korak 3: Zbiranje in razvijanje vsebine

**Doslej nisem vedel, kako zelo se mi širi znanje o novih krajih.**

Udeleženec iz Prage

**Razmišljajte** o znanju in nalogah, ki bi lahko dobro opisali kraj ali posamezno temo. Pri tem bodo v pomoč strokovne publikacije ali zanesljive spletne strani. Elemente ogleda lahko kadar koli dodate ali odstranite. Kraje na poti sprehoda lahko poudarite na različne načine, pomembno pa je upoštevati, da elementi, vključeni v načrt sprehoda, niso zgolj seznam. Nasprotno, začetno vsebino sprehoda morate bogatiti tako, da se odprejo različni pogledi na kraj/temo ali oboje. Pri izbiri elementov sprehoda je pomembno, da ne pozabite na to, kdo so vaša ciljna skupina.

Kasneje boste ustvarili svoj sprehod v aplikaciji Actionbound, na tabličnem računalniku ali pametnem telefonu. Dobro bi bilo opredeliti elemente na poti sprehoda. Gre za tim. »stages« ali »stopnje«. Več o tem, kako postopati s stopnjami, opišemo v poglavju Ustvarjanje sprehoda v aplikaciji Actionbound.

### **Možni elementi v orodju Actionbound Bound-Creator:**

- **Informacija**- To je besedilo brez nalog. Tako kot pri drugih razdelkih lahko kot vir znanja vključite besedilo, slike, videoposnetke, zvočne posnetke ali povezave.
- **Kviz**- Vprašanja lahko podate v različnih oblikah. Oblike zajemajo denimo vprašanja z več odgovori, vnos rešitve, razvrščanje po seznamu, ugibanje. Tako pridete do ustreznih odgovorov.
- **Namen (Mission)**- Element »namen« omogoča, da so udeleženci ustvarjalni, da delajo in nalagajo fotografije, videoposnetke, zvočne posnetke ali besedila.
- **Poiščite posamezno mesto (Find a spot)**- Tu lahko dodate koordinate GPS, ki jih morajo udeleženci poiskati sami.
- **Skenirajte kodo**- Delate lahko tudi s kodami QR tako, da kodo bodisi ustvarite sami, bodisi uporabite že obstoječo kodo QR neposredno na kraju postanka.
- **Anketa**- Z anketo lahko ocenite stanje igralcev.

- **Turnir-** Ta element je mini skupinska igra v skupini tistih, ki so skupaj na sprehodu. Udeleženci sprehoda lahko med seboj tekmujejo.

## Nasveti organizatorjev sprehoda

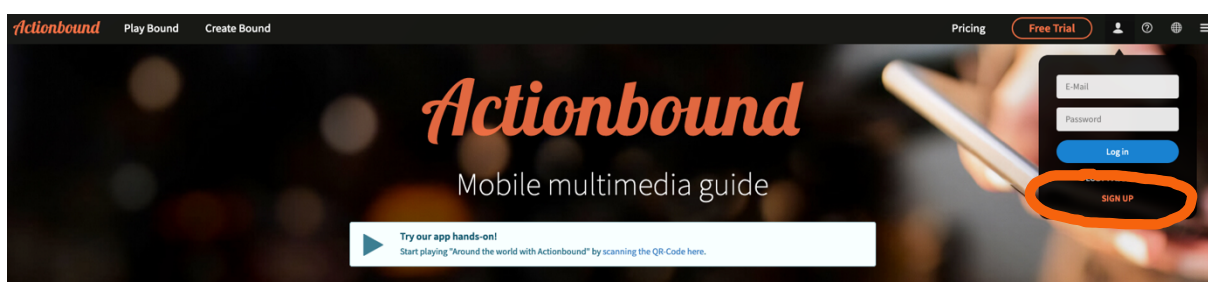
- ! Če želite zvedeti, kako se te elemente uporablja v praksi, si oglejte že pripravljene sprehode. Če vas zanimajo sprehodi, ki so jih razvili starejši v okviru projekta SEE U, si oglejte priročnik ali spletni strani SEE U ([www.see-u-project.eu](http://www.see-u-project.eu)).
- ! Preden začnete zbirati vsebinsko gradivo za svoj sprehod, velja razmisliti o tem, kdo so vaša ciljna skupina in kakšne cilje želite doseči. Gre za izobraževalni sprehod ali sprehod zgolj za razvedrilo, nekakšen dodatek k drugim prostočasnim dejavnostim?
- ! Dobro je, če udeleženci na skupnem srečanju prispevajo fotografije, znanje in dejstva o sprehodu. Tako lahko skupina gradi na danih temeljih, namesto da na srečanju ne zgublja časa. Prav tako je dobro, da testni sprehod (glejte korak 5) uporabite za fotografiranje in fotografije vključite v program sprehoda. Upoštevajte, da je vse vrste vsebin mogoče dodati in prilagoditi tudi pozneje.
- ! Preden začnete z ustvarjanjem sprehoda v Actionboundu in preden se lotite digitalizacije sprehoda (glejte korak 4), je priporočljivo, da vse vaje in dejavnosti preizkusite na papirju.

## Korak 4: Ustvarjanje ture v Actionbound

Ko boste zbrali zamisli za sprehod skupaj z elementi sprehoda in ko jih boste zapisali na list papirja, jih lahko vnesete neposredno v aplikacijo Actionbound. V ta namen boste potrebovali račun Actionbound.

### 1. Prijavite se in ustvarite račun

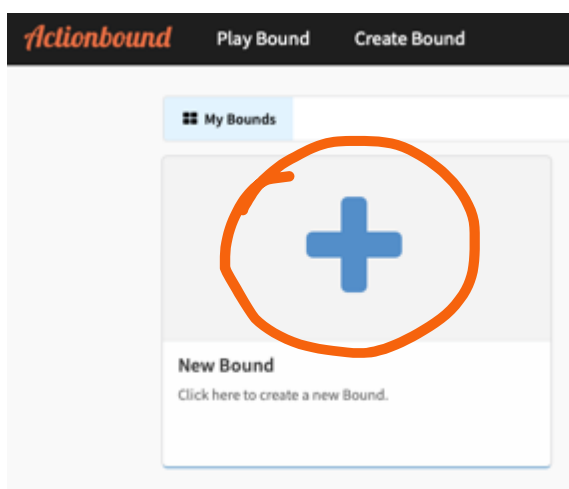
Da bi lahko ustvarili in razvili sprehod v aplikaciji Actionbound, morate imeti račun z elektronskim naslovom in geslom. Prijava na spletno mesto Actionbound je dokaj preprosta- <https://en.actionbound.com>



Za osebno uporabo je Actionbound brezplačen.

### 2. Ustvarjanje sprehoda v orodju Bound Creator

Po registraciji se prijavite na spletno mesto Actionbound. Prikazal se bo neposreden dostop do orodja Bound Creator, kjer lahko s klikom na veliki modri križec ustvarite svoj »bound«.



Svoj sprehod lahko po želji menjate. Naslov sprehoda lahko kasneje spremenite.

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

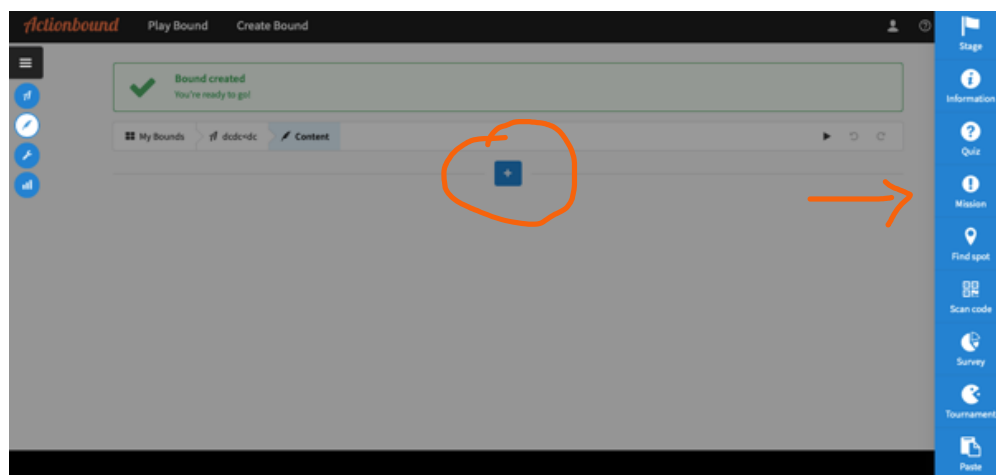
Title

URL

Play mode  Singleplayer Bound  Multiplayer Bound

Sequence of stages  Fixed  Selectable

Zdaj lahko začnete. S klikom na križ lahko izberete in dodate različne elemente (stages ali faze). Elementi, ki so na voljo, so na desni strani zaslona.



**Ti prvi koraki so razloženi tudi v učbeniku**


<https://en.actionbound.com/videotutorials#beginner>

Actionbound Bound Creator je uporabnikom prijazen. Z nekaj vaje bi morali biti sposobni vnesti svoje zamisli za sprehod. Da pa boste že na samem začetku samozavestni, podajamo nekaj informacij, ki vam bodo v pomoč.

- Elemente lahko poljubno kombinirate.
- Vrstni red postankov na sprehodu lahko kadar koli spremenite.
- Nič ni dokončno! Kadar koli lahko spremenite besedilo, slike itd.
- Vsaka sprememba se takoj shrani v strežnik Actionbound, a jo lahko z enim klikom tudi prekličete.

Iz lastnih izkušenj vemo, da je najbolje kar začeti in raziskati različne možnosti, ki jih ponuja Actionbound. V nadaljevanju je kratka razlaga vseh elementov.

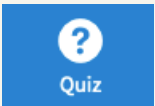
## Razlage posameznih elementov


	<b>Informacije</b>
	Z elementom »Informacije« lahko na primer podate informacije o ozadju oglada ali zanimive povezave, videoposnetke ali zvočne datoteke.



**Na voljo je tudi videoposnetek za vajo, v katerem je razloženo, kako lahko uporabljate vse elemente igre (faze):**


[https://www.youtube.com/watch?v=t\\_sQkCCjm8c](https://www.youtube.com/watch?v=t_sQkCCjm8c)


	<b>Kviz</b>
	S kvizi lahko preverite znanje in poskrbite, da se udeleženci naučijo česa novega. Actionbound ima štiri možne načine odgovarjanja na kvize: vnos rešitve, vaje z izbirnimi odgovori, ugibanje števila, razvrščanje po seznamu. Nastavite lahko število poskusov, ki jih imajo na voljo udeleženi v kvizu. Prav tako lahko svetujete: nasveti se prikažejo, če je odgovor na vprašanje napačen. Pri vprašanjih z več izbirami si morate zamisliti napačne odgovore, za katerimi se skriva pravilen odgovor. To je še posebej zabavno! Upoštevajte, da vprašanja kviza z vnosom rešitev utegnejo biti za udeležene težavna, saj je treba rešitev vnesti natančno brez napak.


	<b>Namen/ Mission</b>
	Pri teh nalogah ni pravih ali napačnih odgovorov. Rešitev je vnos fotografij, videoposnetkov, avdio posnetkov ali besedila. Prav zares boste morali uporabiti domišljijo!


**Opomba!** Pri ustvarjanju naloge se morate odločiti za možen odgovor. Razmislite o najboljšem načinu reševanja posamezne naloge. Ali so primerne fotografije ali videoposnetek, je bolje, da udeležene zaprosite za zvočni posnetek ali besedilo?



	<h3>Poiščite posamezno mesto /Find a spot</h3>
	<p>Na lokaciji lahko pustite točko GPS, ki jo morajo udeleženci poiskati. V ta namen potrebujejo mobilne telefone ali tablične računalnike s funkcijo GPS. »Finding a spot/Iskanje neke točke« je mogoče povezati z drugimi nalogami. Ko udeleženi najdejo kraj, jim lahko predlagate več nalog.</p>

	<h3>Skeniranje kode</h3>
	<p>Udeležene lahko tudi prosite, da naj poiščejo kodo in jo skenirajo, denimo zato, da pridobijo več informacij ali za naslednje naloge.</p>

	<h3>Anketa</h3>
	<p>Z anketami lahko ugotovite, kaj udeleženi mislijo o bound/sprehodu.</p>

	<h3>Turnir</h3>
	<p>Ta element je nekakšna mini igra znotraj skupine sprehajalcev. Ti se pomerijo med seboj.</p>

## Nasveti razvijalcev sprehodov



Da bi se uporabniki lažje znašli na poti, lahko na pot sprehoda vnesete orientacijske znake kot je fotografija uličnega napisa ali znane stavbe in druge vrste usmeritve, ki udeleženi pomagajo, da se bolje orientirajo in s tem pridobijo zavest o tem, da so na pravi poti. Načrt poti lahko tudi narišete in vanj vnesete kratke opise ali fotografije. Kratke besedilne usmeritve pomagajo sprehajalcem, da se lažje orientirajo. Na primer: »Pojdite 100 m naravnost vzdolž vrtov«.

Primer:



© Connie B.



Dobro je vključiti informacije o javnih straniščih, pitnikih ali javnih klopeh.



Najbolje je uporabiti fotografije, ki ste jih posneli, narisali ali naslikali sami. Če uporabljate gradivo s spleta, ne pozabite navesti avtorja in vira avtorskih pravic.

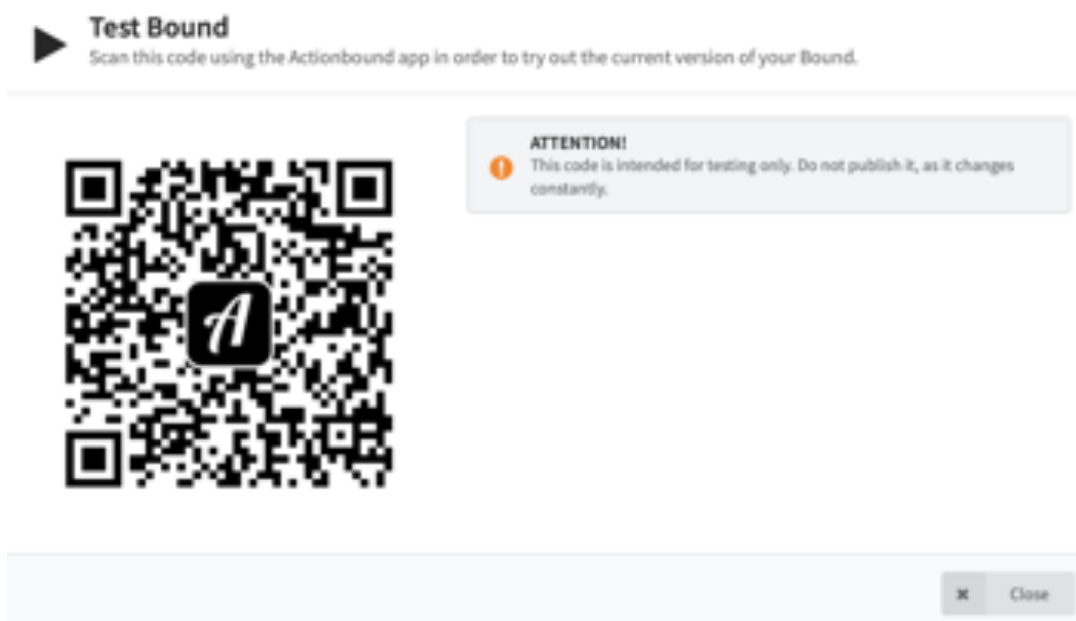
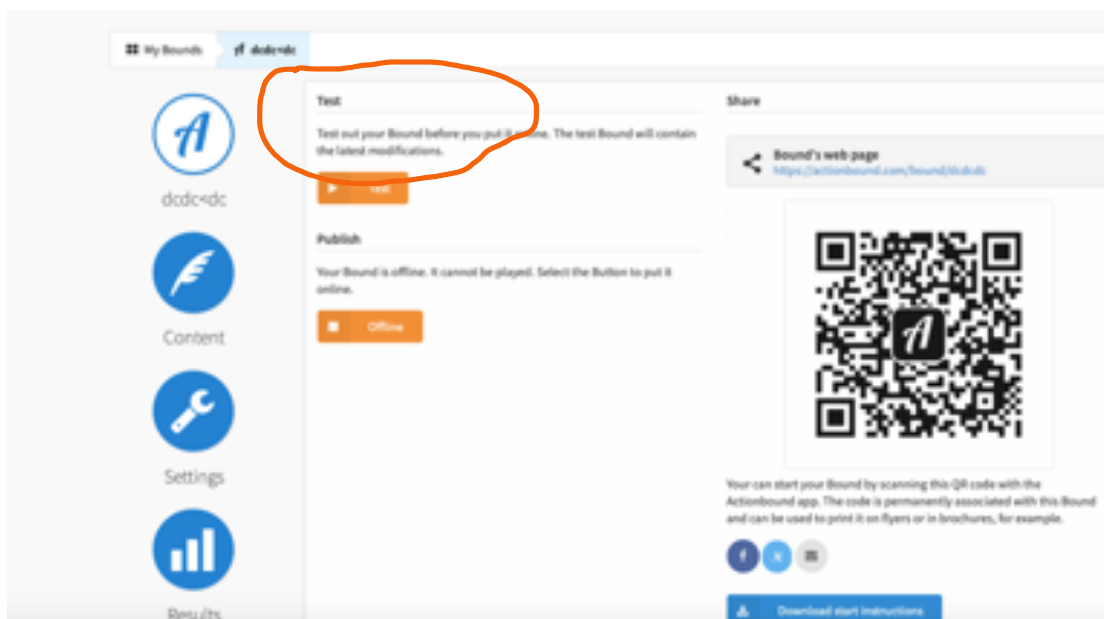
## Dodatno gradivo

Upamo, da smo v tem vodniku povzeli za vas najpomembnejše informacije, če pa želite raziskati podrobnosti ali če potrebujete dodatne primere, vam priporočamo naslednje vire:

- Actionbound video tutorials: <https://en.actionbound.com/videotutorials>
- Actionbound-forum: <https://forum.actionbound.com/c/english-support/10>
- Actionbound beginner ´s courses: dates are published here: <https://en.actionbound.com/academy#workshops>

## Korak 5: Testiranje in izboljšave

Po naših izkušnjah je ustvarjanje sprehoda učni proces imenovan »poskusi in naredi napako«, tj. proces preizkušanja, popravljanja in dodajanja. Ko torej ustvarite prvo različico sprehoda, jo velja večkrat »preigrati«, preizkusiti njeno tehnično in vsebinsko pravilnost in jo, če je potrebno, prilagoditi. To lahko storite z računalnika ali tabličnega računalnika preko menijske postavke »Bound test«. Tu prejmete kodo QR, s katero lahko na svojem prenosnem telefonu preizkusite aktualno različico sprehoda. Mimogrede, koda QR za sprehod ostane ista, četudi pot sprehoda spremenite ali posodobite.



## Namestitev aplikacije Actionbound v prenosni telefon ali tablični računalnik.

Če se želite udeležiti sprehoda, morate aplikacijo Actionbound namestiti na tablični računalnik ali pametni telefon. To storite takole:

1. Pojdite v trgovino z aplikacijami (Android: Playstore, Apple: App Store).
2. Poiščite aplikacijo Actionbound“ in jo namestite.
3. Povejte, da se strinjate s pogoji uporabe.



or



Lahko se zgodi, da bodo za uporabo aplikacije potrebna dovoljenja. Aplikacije morate opremiti z dovoljenji, da boste imeli dostop do fotografij, video in zvočnih posnetkov.

## Nasveti razvijalcev sprehodov



Dobro bi bilo, da bi sprehode večkrat preizkusili na pametnem telefonu ali tabličnem računalniku, da bi tako lahko odkrili morebitne napake, ki so se zapisale in nedoslednosti glede vsebine in postopkov.



Da bi dobili povratne informacije tudi od drugih, lahko organizirate skupno delavnico ali srečanje, na katerem boste vsi skupaj pregledali potek sprehoda. Če boste prvi sprehod opravili v predavalnici, v zaprtih prostorih, bodo udeleženci lahko sede razpravljali o vsebini in morebitnih predlogih za izboljšave. Najboljši način za to je projekcija sprehoda na televizijskem zaslonu.



Po tistem je priporočljivo, da sprehod preizkusite »v živo«. Tako je moč ugotoviti, kje so potrebna natančnejša navodila, kje je treba navodila spremeniti, pa tudi kateri podatki so odveč. Bodite pozorni na dolžino sprehoda.



Med preizkusom »v živo« si delajte zapiske ali, če je mogoče in primerno, vzemite s seboj prenosni računalnik, da boste lahko spremembe ali dopolnitve vnesli takoj. Na primer, med testnim sprehodom so udeleženci v Pragi odkrili prijetno kavarno, ki so jo takoj vključili med postanke na sprehodu.



Člani ene od skupin udeležencev v Ljubljani so se na svojih sprehodih večkrat srečali tudi v kavarnah in se pogovarjali o možnih vsebinah in postankih na sprehodu. Pri tem jim je bilo v pomoč dejstvo, da jim ni bilo treba ves čas hoditi peš. Takšne postanke je mogoče uvesti tudi v vodene sprehode.

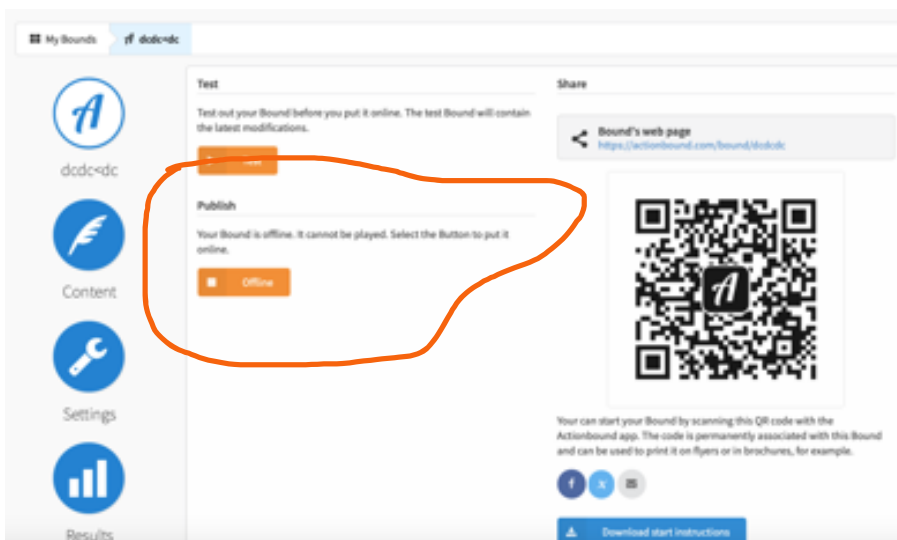


Na kaj morate biti pozorni na testnem sprehodu.

- da so na voljo tablični računalniki ali prenosni telefoni,
- da so na voljo mobilni podatki, ali pa ste sprehod v Actionbound naložili že prej,
- da je naprava do konca napolnjena z energijo,
- da imate za vsak primer s seboj fotokopije, ki opisujejo sprehod (načrt sprehoda in naloge),
- da imate več fotokopij z navodili o tem, kako naložiti Actionbound,
- da imate več kopij soglasij za slikanje,
- da imate pri sebi sveženj pisal,
- da ste se dogovorili glede oblike dajanja povratnih informacij,
- da ste se uskladili glede oblike zbiranja povratnih, da ste pripravili fotokopije/ vprašanja,
- če je le mogoče, naj bo na poti sprehoda navzoč »lastnik sprehoda« oziroma avtor sprehoda, ki sprehod vodi, da se lahko uskladite glede morebitnih prilagoditev in sprememb.

## Korak 6: Objava

Če je testni sprehod že objavljen in želite, da je viden tudi za druge, kliknite na »Put current version online« (slov. vnesite to različico na splet). Če želite naknadno kaj spremeniti, to ni težko; kliknite »tour back«. (slov. nazaj). Sprehod lahko kadar koli spremenite nazaj v stanje brez povezave oziroma »offline« kar pomeni, da no biden javnosti. To lahko naredite kadarkoli.



## Nasveti organizatorjev sprehoda



Če želite spremeniti uradni naslov svojega sprehoda, preden ga objavite, to lahko storite.



Če želite utrditi ime svoje organizacije, dodajte ime avtorja/organizacije k imenu sprehoda v programu Actionbound. Ta informacija bo vidna uporabnikom Actionbound.



Za promocijo svojega sprehoda lahko oblikujete letak, ki naj vsebuje osnovne informacije, kot so naslov sprehoda, trajanje, zahtevana stopnja mobilnosti in izhodiščno točko. Če načrtujete vodeni ogled, obvezno vključite tudi datum, uro in kraj srečanja.

## Oglejte si notranjost! Ogledi, ustvarjeni v okviru projekta



Sprehod v minutah: **približno 60'**



Hoja v kilometrih: **približno 3**



**Na prostem**



Lokacija: **Ljubljana, center**



Sprehod združuje kulturne znamenitosti in pomembna stičišča ljubljanskega družabnega življenja. Udeleženci tega sprehoda se lahko potopijo v spokojno in počasno vzdušje ter ob tem ponovno odkrivajo pozabljene odnose med prebivalci in umetniki. Sprehod ima sedem postankov, začeni pri stavbi Nebotičnika, mimo Opere in nakupovalnega središča Maxi market – enega od ikoničnih zbirališč v preteklosti – ter Narodnega gledališča, nekdanj zelo priljubljenega

območja Šumi, kjer so prihodnji politiki in umetniki v neskončnost razpravljali o življenju in družbi. Sprehod se konča pri hotelu Union.



Razvila ga je  
**študijska skupina UTŽO v Ljubljani**



## Staro mestno jedro, kot ga poznamo in imamo radi



Sprehod v minutah: **približno 45'**



Hoja v kilometrih: **2,5**



Na prostem/ v zaprtih prostorih



Lokacija: **Ljubljana, Stari trg**



Sprehod razkriva, kako so prebivalci pekli in uživali kruh v obdobju socializma po drugi svetovni vojni. Začne se na Bregu pri nekdanji pekarni, nato pa poteka od hiše do hiše na Starem trgu, eni od ulic v starem mestnem jedru. Udeleženci ne spoznavajo le navadnih ljudi, ki so tam živeli, temveč tudi nekdanje lokalne obrtnike in njihove obrti. Odkrivajo starodavni način življenja v tem delu mesta. Zbrali so različne osebne zgodbe. Sprehod so opisali





in »podložili« s fotografijami, ki so jih posneli študenti Slovenske UTŽO ter s kratkimi izjavami ali zgodbami staroselcev napisanimi v angleščini.



Razvila ga je  
**študijska  
skupina UTŽO  
Ljubljana**





	Sprehod v minutah: <b>približno 45'</b>
	Hoja v kilometrih: <b>2,5</b>
	<b>Na prostem/ v zaprtih prostorih</b>
	Lokacija: <b>Ilirska Bistrica</b>



Sprehod popelje po najznamenitejših krajih Ilirske Bistrice, očarljivega majhnega mesta v zahodni Sloveniji. Popelje do občinske hiše, lokalnega botaničnega parka, osrednjega trga, Guranjskega kraja, do stavb na vodi in skozi živahno zgodovino tega mesta. Udeležencem predstavi dušo teh krajev. Sprehod vodi od Mestne palače do Glavnega trga, v Guranji kraj, vodi skozi sedanost tega mesta in njegovo zgodovino na vodi, do slapa Sušec – zbirališča fotografov z vseh koncev

sveta. Del sprehoda je tudi nekaj manjših lokalnih muzejev, ki prikazujejo lokalni način življenja.



Razvila ga je  
**študijska skupina UTŽO Ilirska Bistrica**

SEE U je projekt Erasmus+ (Partnerstvo za sodelovanje, izobraževanje odraslih), ki poteka od decembra 2022 do novembra 2024. Projekt izvaja pet partnerskih organizacij:

## Avstrija

QUERAUM. CULTURAL AND SOCIAL RESEARCH  
[www.queraum.org/en](http://www.queraum.org/en)

## Češka republika

LETOKRUH, Z.Ú.  
[www.letokruh.eu](http://www.letokruh.eu)

## Slovenija

SLOVENSKA UNIVERZA ZA TRETJE ŽIVLJENJSKO OBDOBJE  
[www.utzo.si/en/](http://www.utzo.si/en/)

## Švica

GERONTOLOGIE CH  
[www.gerontologie.ch](http://www.gerontologie.ch)

## Evropa

AGE PLATFORM EUROPE  
[www.ageplatform.eu](http://www.ageplatform.eu)

Postavitev in oblikovanje: Sarah Frühling  
SEE U Logo and pages 15-17: Verena Blöchl  
English language editing and proofreading: Siobhán Denham

[www.see-u-project.eu](http://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.

