

Część 2: Angażowanie uczestników wycieczek

**Narzędzia do tworzenia angażujących
doświadczeń (poszukiwanie skarbów,
wskazówki i ankiety)**

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

1. Wycieczki angażujące



Przez wiele lat wycieczki nie zawierały żadnego elementu angażującego ich uczestników. Tego typu wycieczki wciąż jeszcze są organizowane. Przewodnik prowadzi grupę turystów, którzy podążając za nim słuchają jego objaśnień. Jedynymi interakcjami z uczestnikami są pytania zadawane przez prowadzącego. Czasami zwiedzający mogą czegoś dotknąć. Taki sposób oprowadzania, bez większego zaangażowania, szybko staje się nużący zarówno dla uczestników, jak i przewodnika.

Aby uniknąć nudy, wycieczki powinny zawierać elementy angażujące i przyciągają uwagę uczestników.

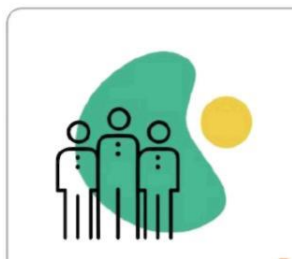
www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

2. Tradycyjny sposób angażowania uczestników

Przez wiele lat przewodnicy wycieczek, nie używając przy tym narzędzi cyfrowych, szukali sposobów na angażowanie uczestników, starając się organizować wydarzenia, które wzbudziłyby zainteresowanie turystów.



• JAK ANGAŻOWANO UCZESTNIKÓW BEZ MOŻLIWOŚCI CYFROWYCH

- Organizatorzy tworzyli wydarzenia, podczas których odgrywali rolę osób z określonego okresu historycznego w miejscach, do których prowadziła wycieczka.
- Przewodnicy nadawali wycieczkom bardziej osobisty charakter. Opowiadali historie ze swojego życia osobistego (związane z tematyką wycieczki). Dzięki temu uczestnicy czuli się swobodniej i byli bardziej otwarci.
- Organizatorzy byli często osobami, które miały niezłe zdolności aktorskie. Potrafili budować napięcie, być zabawni, znaleźć najlepszy moment na pokazanie konkretnego miejsca, co miało pozwolić uczestnikom na zobaczenie lokalizacji w najbardziej sprzyjających warunkach. Przewodnicy starali się na wszelkie sposoby uatrakcyjnić wycieczkę!

Te starania doprowadziły wielu z nich do wykorzystania narzędzi cyfrowych w planowaniu swoich wycieczek. Wielu turystów jest już od dawna zanurzonych w świecie cyfrowym w swoim codziennym życiu, co sprawia, że są otwarci na **udział w bardziej angażujących i interaktywnych wycieczkach i korzystanie z nowych narzędzi cyfrowych!**

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

3. Poszukiwanie skarbów, misje i wskazówki - pozwól uczestnikom samym przejść Twoją trasę!

W dzisiejszych czasach istnieje mnóstwo cyfrowych narzędzi, które czekają na swoje wykorzystanie w ramach wycieczek turystycznych. Wszystkie niezbędne narzędzia do tworzenia **kodów QR**, **rzeczywistości rozszerzonej**, tworzenia i udostępniania **podcastów**, a także **zdjęć 360°** można znaleźć w sekcji narzędzi tego modułu. Istnieją pewne popularne nowe interaktywne sposoby angażowania uczestników, wykorzystujące te narzędzia.

Pierwszą opcją, która zyskuje na popularności zarówno wśród organizatorów wycieczek jak i uczestników jest **poszukiwanie skarbów**. Format ten polega na odnajdywaniu skarbu ukrytego w miejscach, które odwiedza Twoja wycieczka.



POSZUKIWANIE SKARBÓW - ETAPY TWORZENIA

- Zrób listę ciekawych miejsc, które chciałbyś uwzględnić.
- w wycieczce. Pomyśl o kolejności, w jakiej uczestnicy będą dokonywali odkryć (możesz np. narysować mapę trasy).
- Pomyśl, czym mógłby być ciekawy „skarb”, zwłaszcza taki, który można wykorzystać wirtualnie. Na przykład: zdjęcia, zbieranie żetonów, za które później można uzyskać zniżkę w sklepie z pamiątkami (można zrobić z tego ostatni przystanek na trasie) itp.
- Zgromadź wszystkie pomysły i przenieś do swojego narzędzia lub platformę.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiotherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

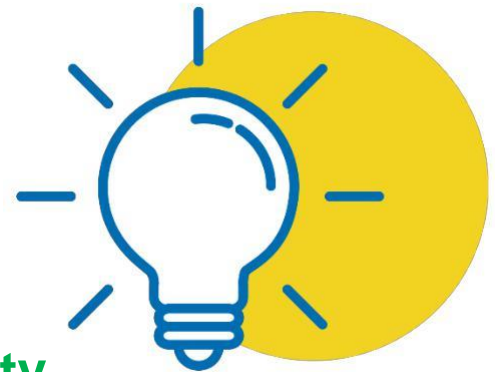
Poszukiwanie skarbów to tylko jeden element wycieczki. Możesz również dodać do wycieczki misje/zadania, tworząc w ten sposób przygodę angażującą wszystkich uczestników. Im więcej interaktywnych elementów posiada wycieczka, tym bardziej zaangażowani i zainteresowani staną się zwiedzający.



DODAWANIE MISJI I WSKAZÓWEK

- Na podstawie listy, którą stworzyłeś wcześniej, dodaj kilka misji do trasy.
- Może to być zadanie zrobienia zdjęcia słynnego miejsca lub posągu, albo jakiegoś nieznanego miejsca (dzięki czemu wycieczka będzie bardziej ekscytująca!).
- Pamiętaj, aby zostawić kilka wskazówek dla uczestników, aby mogli znaleźć punkt końcowy misji.

Poszukiwanie skarbów jest silnie powiązane z **Modułem 3** tego kursu, a konkretnie z sekcją dotyczącą gamifikacji, więc gorąco polecamy zapoznanie się również z tym materiałem!



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

4. Narzędzia przydatne podczas poszukiwania skarbów i misji

Istnieje wiele stron internetowych, platform i usług, które oferują nam możliwość tworzenia formatu poszukiwania skarbów. Oto kilka z nich:



- **ActionBound** (aplikacja dostępna w trzech wersjach: darmowej, edukacyjnej i profesjonalnej). ActionBound to platforma, która pozwala tworzyć mobilne przygody i przewodniki interaktywne zarówno na smartfony, jak i tablety (na systemach operacyjnych iOS i Android).
- Informacja i film wprowadzający: [actionbound.com](https://www.actionbound.com)
- **CityQuester** (platforma darmowa).
- CityQuester to platforma, która proponuje interaktywne sposoby zwiedzania miasta. Choć nie pozwala na stworzenie własnej wycieczki, platforma może dostarczyć inspiracji do tworzenia własnych nowoczesnych wycieczek.

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się więcej o ActionBound, informacje znajdziesz w sekcji narzędzi w **module 3**.

Innymi interaktywnymi sposobami na angażowanie uczestników są **kody QR** i elementy **rzeczywistości rozszerzonej (AR)**.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

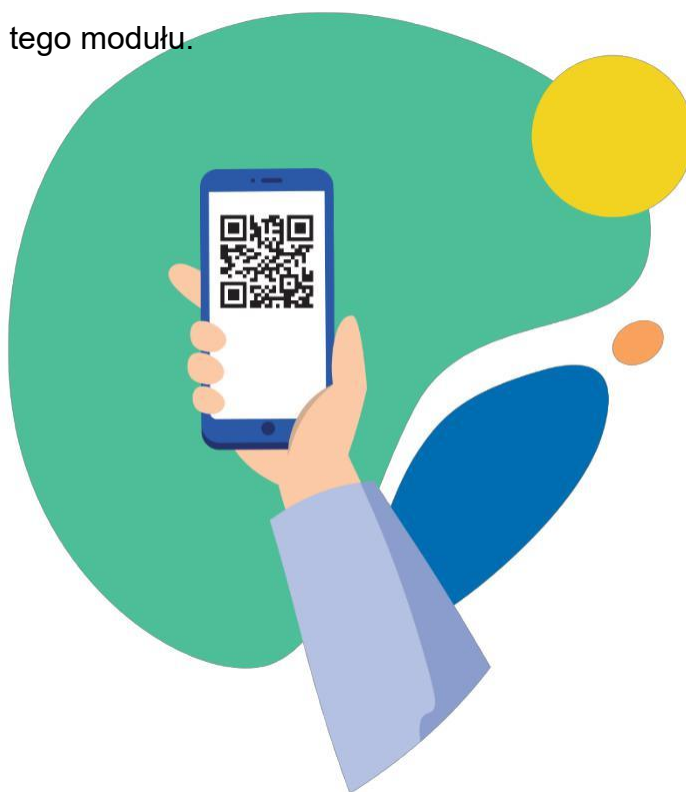
4.1. Kody QR

Kody QR to kody, które można skanować i przeglądać na swoich urządzeniach cyfrowych, zawierające przydatne linki do filmów, zdjęć, istotnych informacji itp.

Oto kilka przykładów użycia kodu QR w branży turystycznej:

<https://scanova.io/blog/qr-codes-in-tourism/>

Przykłady stron internetowych, które możesz wykorzystać do tworzenia kodów QR, znajdziesz również w sekcji narzędzi tego modułu.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

4.2 Rzeczywistość rozszerzona

“Rzeczywistość rozszerzona (AR) to interaktywne doświadczenie środowiska rzeczywistego, w którym obiekty znajdujące się w świecie rzeczywistym są wzbogacone o wygenerowane komputerowo informacje, czasami o wielu typach sensorycznych, w tym wizualnym, słuchowym, dotykowym, somatosensorycznym i węchowym. AR można zdefiniować jako system, który zawiera trzy podstawowe cechy: połączenie świata rzeczywistego i wirtualnego, interakcję w czasie rzeczywistym oraz dokładną rejestrację 3D obiektów wirtualnych i rzeczywistych. Nałożone informacje sensoryczne mogą być konstruktywne (tj. dodane do środowiska naturalnego) lub destruktywne (tj. maskujące środowisko naturalne). To doświadczenie jest płynnie splecione ze światem fizycznym, tak że jest postrzegane jako immersyjna cecha środowiska rzeczywistego. W ten sposób rzeczywistość rozszerzona zmienia bieżącą percepcję rzeczywistego środowiska, podczas gdy rzeczywistość wirtualna całkowicie zastępuje rzeczywiste środowisko użytkownika symulacją”¹.

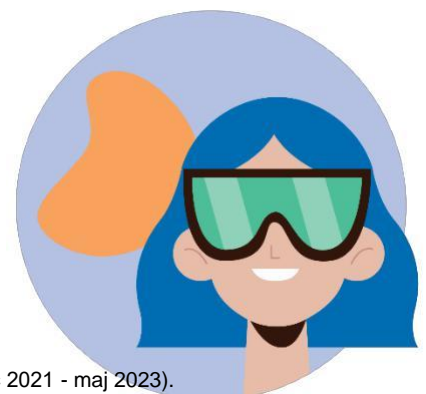
Rzeczywistość rozszerzona może wzbogacić wycieczkę i zawierać minigry, przyciągające uwagę jej uczestników. **Dzięki AR zwiedzanie staje się o wiele bardziej wciągającym doświadczeniem.** Platformę do tworzenia materiałów AR znajdziesz w sekcji narzędzi tego modułu.

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).



5. Ankiety - dobry sposób na zaangażowanie uczestników po zakończeniu wycieczki

Przeprowadzenie ankiety po wycieczce to dobra praktyka, dzięki której przyszłe wycieczki będą jeszcze lepsze. Poproś uczestników o **ocenę wycieczki**: co poszło dobrze, co źle, co uczestnicy chcieliby zobaczyć następnym razem itp. Ankiety tego typu można łatwo stworzyć w Google Forms, Microsoft Forms, SurveyMonkey i innych podobnych narzędziach. Zestaw narzędzi w Module 2 zawiera dodatkowe informacje na temat ankiet, które mogą być pomocne przy tworzeniu własnych.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

6. Rola przewodnika wycieczki podczas poszukiwań skarbów i misji

Interakcja i pozwolenie uczestnikom na samodzielne wykonanie wielu rzeczy może nasuwać pytanie: czy na takiej wycieczce w ogóle potrzebny jest przewodnik?

Odpowiedź brzmi: oczywiście, że tak! Zawsze potrzebna jest osoba, która wszystko poprowadzi i będzie miała oko na uczestników.



ODPOWIEDZIALNOŚĆ PROWADZĄCEGO WYCIECZKĘ

- Na początku wycieczki prowadzący musi jasno wyjaśnić
- turystom cel i kontekst ich wycieczki. Nie wszystko można zapisać w instrukcji, zawsze potrzebny jest ktoś, kto wprowadzi uczestników w szczegóły trasy.
- Podczas wycieczki prowadzący musi zwracać uwagę na wszystko, co się dzieje. Ponieważ uczestnicy mogą zgubić się podczas zwiedzania, prowadzący może podać uczestnikom sposób nawiązania kontaktu

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).



7. Wnioski

Podsumowując, narzędzia cyfrowe to świetny sposób na wzbogacenie lokalnych wycieczek. Mogą one stać się okazją do większego zaangażowania uczestników, zwiększenia ich zainteresowania odwiedzanymi miejscami i przyciągnięcia większej liczby nowych osób. Przewodnicy wycieczek nie muszą się również martwić o utratę pracy - wykorzystywanie elementów cyfrowych nie zastąpi żywego człowieka. Co więcej, dzięki włączeniu elementów cyfrowych, praca przewodnika stanie się o wiele bardziej interesująca i satysfakcjonująca. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o narzędziach przydatnych do tworzenia lokalnych wycieczek, znajdziesz je w sekcji narzędzi tego modułu.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Projekt #DiOtherCity jest współfinansowany z programu ERASMUS+ Unii Europejskiej (czerwiec 2021 - maj 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).