

Recenzja książki opracowanej pod redakcją
prof. dr hab. inż Marka Cieciury
pt. „Opis patriotycznej gry komunikacyjnej Wybrane miejsca
pamięci Armii Krajowej w Warszawie”

Przedstawiona do recenzji praca wraz z materiałem dodatkowym jest nietypowym opracowaniem książkowym w klasycznym rozumieniu książki. Opracowanie przedstawia „Patriotyczną grę komunikacyjną” w postaci czterech rozdziałów:

1. Charakterystyka gry
2. Pytania testowe dotyczące miejsc pamięci Armii Krajowej
3. Przystanki komunikacji miejskiej zarejestrowane w grze z podziałem na przystanki w Warszawie i przystanki w okolicznych miejscowościach
4. Szkoły i uczelnie w Warszawie uwzględnione w grze

Opisywana gra jest oryginalnym interdyscyplinarnym przedsięwzięciem edukacyjnym o charakterze patriotycznym. Umożliwia opanowanie bardzo rozległej wiedzy o Armii Krajowej z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informatycznych. Celem gry według zamysłu Autora, jest umożliwienie łatwego poznania historii Armii Krajowej, połączone ze zwiedzaniem Warszawy.

Gra odbywa się w oparciu o tabliczki z kodami QR, które docelowo będą rozmieszczone w 123 Miejscach Pamięci Armii Krajowej we wszystkich 18 dzielnicach Warszawy, z rejestrowaniem przejazdów na 6568 przystankach tramwajowych, autobusowych i stacjach metra.

Dalsza opinia dotyczyć będzie głównie pierwszego rozdziału, jako, że trzy ostatnie rozdziały, które są bardzo ważne nie wymagają komentarza oprócz podkreślenia ich praktycznej przydatności oraz ogromu wysiłku i czasu poświęconych przy ich opracowaniu. Dla każdego miejsca pamięci opracowana jest strona internetowa, która dostępna jest na dwa sposoby:

- poprzez zeskanowanie tabliczki z kodem QR umieszczonej w MP,
- poprzez wykorzystanie wykazu MP przedstawionego na stronie gry.

Opracowane strony internetowe zawierają multimedialne opisy i po 5 pytań testowych. Część z nich zawiera streszczenie w języku angielskim, odtwarzacz z nagraniem komentarzem lektora w języku polskim i odtwarzacz z nagraniem komentarzem lektora w języku angielskim – takie uzupełnienia dla wszystkich stron są w opracowaniu.

W trakcie gry odpowiada się na pytania testowe dotyczące Armii Krajowej w zakresie upamiętnianych wydarzeń i żołnierzy. Opisy upamiętnianych wydarzeń i życiorysy są zebrane w oddzielnej, bardzo obszernej i ciekawej książce. Jest ona

unikalną pozycją z historii Armii Krajowej, dotyczącą nie tylko Powstania Warszawskiego, ale także okresu przed i po Powstaniu, a także po zakończeniu wojny. Zamieszczony na zakończenie tej książki indeks osób musi budzić podziw z uwagi na jego obszerność.

Wszystkie miejsca pamięci i przystanki mają zarejestrowane współrzędne położenia. Te dyslokacje są porównywane z mierzoną na bieżąco lokalizacją uczestnika gry, co jest podstawą przyznawania punktów.

W ramach gry odpowiada się także na pytania dotyczące działalności konspiracyjnej pracowników komunikacji miejskiej i wypełnia ankietę dotyczącą gry. Możliwe są także wpisy do księgi gości oraz rekomendowanie znajomym udziału w grze.

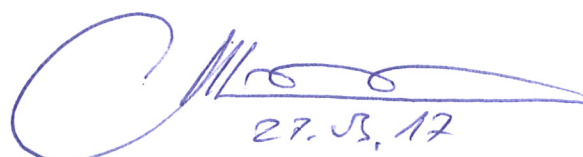
Podczas gry na bieżąco rejestrowane są i udostępniane postępowania i wyniki uzyskane przez uczestników w postaci „Rankingu indywidualnego”. W zestawieniu tym pokazywane są przyznane wirtualne odznaki, możliwe jest także wydrukowanie dyplomu. Uczestnicy gry będący uczniami i studentami przy rejestracji w grze mogą podać swoją macierzystą szkołę lub uczelnię poprzez wybranie z 846 i 71 elementowych wykazów – jest to podstawą generowanej na bieżąco klasyfikacji szkół i uczelni. Wszystkie szkoły i uczelnie mają zarejestrowaną dzielnicę w której się znajdują, jest to podstawą klasyfikacji dzielnic. Na stronie gry dostępnych jest wiele różnorodnych zestawień. Na szczególne podkreślenie zasługuje zestawienie wyników testów w poszczególnych miejscach pamięci.

Możliwe jest także wygenerowanie na urządzeniu mobilnym przebiegu drogi od aktualnego położenia do wybranego Miejsca Pamięci.

W opracowaniu podany jest wykaz wielu miejsc pamięci, położonych zarówno w Warszawie – 35, jak i poza jej granicami - 28. W książce zapowiedziano, że będą one włączone do kolejnej edycji gry w której będzie blisko 200 miejsc.

Na zakończenie należy podkreślić, że opracowane materiały i oprogramowanie można potraktować jako bardzo atrakcyjny, asynchroniczny system e-learningowy przeznaczony do samokształcenia i wspomaganie zwiedzania. Stąd uzasadnione wydaje się deklaruje w opracowaniu dążenie do zwiększanie liczby uczestników gry oraz propozycja opracowania podobnych gier dla innych miast i obszarów, nie tylko w zakresie historii Armii Krajowej.

Reasumując, oceniam bardzo wysoko zarówno sam pomysł przygotowania recenzowanego opracowania - jak i przede wszystkim nowoczesną, bardzo atrakcyjną dla młodzieży (miejmy nadzieję) technologię jego realizacji. Książka z pewnością zasługuje na jak najszybsze wydanie.



27.05.12