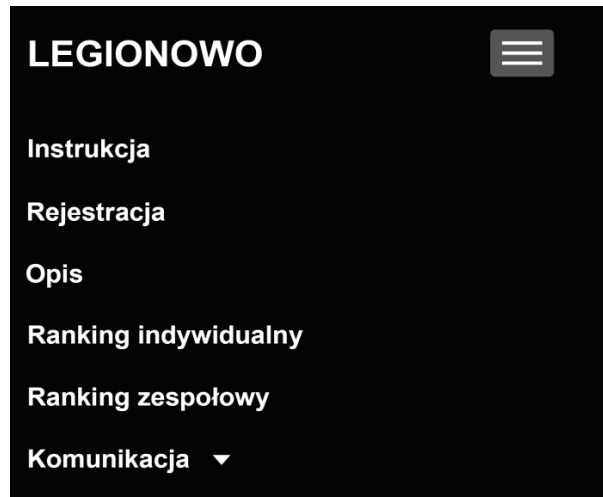


EDUKACYJNE GRY TURYSTYCZNE

Sukces „Patriotycznej Gry Komunikacyjnej” zainspirował mnie do opracowania na podobnych zasadach propozycji gier lokalnych. Ich podstawowy wariant to odwiedzanie miejsc i odpowiadanie przy nich na pytania testowe. **Na bieżąco udostępniane są informacje o terminach i częstościach odwiedzin poszczególnych miejsc oraz o stopniu opanowania wiedzy dotyczącej zwiedzanych miejsc** – jest to unikalne rozwiązanie. Zamieszczony opis dotyczy przykładowego Szlaku Patriotycznego „Polski Walczącej”.

<https://pgktest.azurewebsites.net/legionowo>

Po wejściu na stronę gry w górnej części ekranu wyświetlany jest wykaz funkcji:



Rejestracja w grze

Przed rozwiązywaniem pierwszego testu należy zarejestrować się, podając co najmniej pseudonim i adres e-mailowy. Po wpisaniu tych informacji należy kliknąć w przycisk **Zarejestruj się**.

Poniżej wykazu znajduje się **Opis** gry, składający się z 3 elementów:

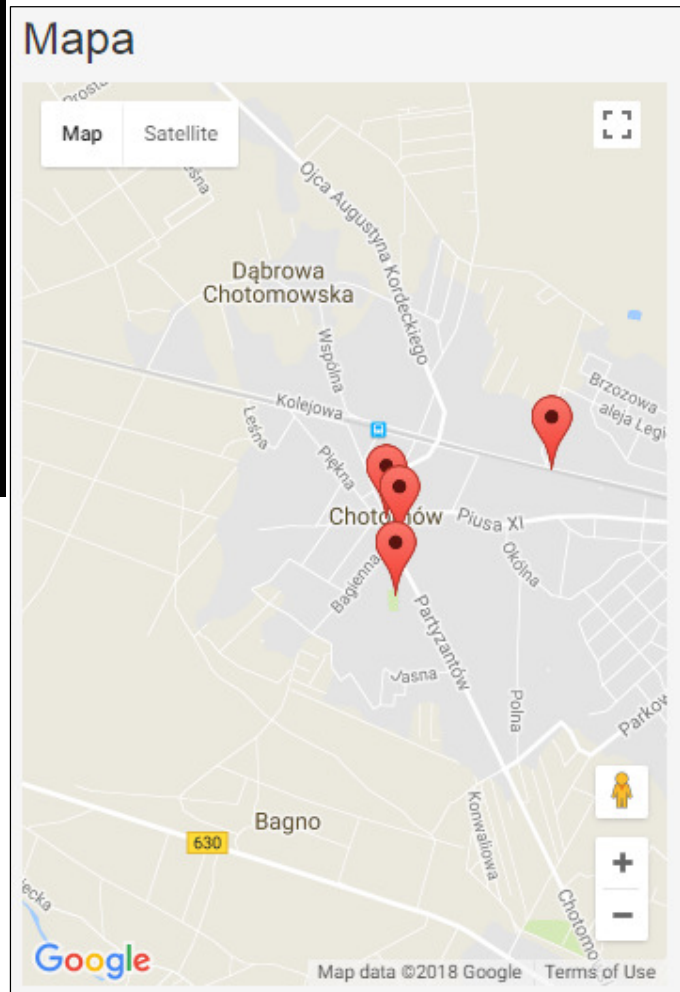
- mapy punktów turystycznych,
- nawigacji prowadzącej do wybranego miejsca turystycznego,
- wykazu punktów turystycznych wraz z linkami do strony z opisem i testu.

Na mapie pokazywane są lokalizacje poszczególnych punktów. Po kliknięciu w pinzkę wyświetlają się odnośniki do pytań testowych dotyczących wskazanego miejsca.

W ramach nawigacji, po wybraniu miejsca turystycznego z listy, wyświetla się trasa z aktualnego położenia do wybranego miejsca.

Nawigacja

Poniżej możliwe jest wygenerowanie na urządzeniu mobilnym drogi od aktualnego położenia do wybranej tabliczki.



Tabliczki

Lp.	Numer	Strona	Test	Nazwa
1.	400	Opis	Test	Miejsce wa
2.	401	Opis	Test	Cmentarz i
3.	402	Opis	Test	Kościół pa
4.	403	Opis	Test	Pomnik Bc
5.	404	Opis	Test	Miejsce mc

EDUKACYJNE GRY TURYSTYCZNE

Po kliknięciu w napis **Strona** wyświetla się strona internetowa z informacjami dotyczącymi miejsca.

Po kliknięciu w napis **Test** wyświetlają się pytania testowe. Po wybraniu odpowiedzi można je zarejestrować, klikając w przycisk **Rejestruj rozwiązanie**.

Ranking indywidualny

Wyświetlana jest także klasyfikacja uczestników w kolejności według sumy zdobytych punktów, przede wszystkim za udzielone odpowiedzi na pytania testowe. Możliwe jest wyświetlenie informacji szczegółowych dla wybranego uczestnika – dostępne są wówczas wyniki uzyskane dla poszczególnych punktów turystycznych – po kliknięciu w napis (**szczególty**).

Ranking zespołowy


Wyświetlana jest klasyfikacja szkół i uczelni w kolejności według sumy zdobytych punktów za odpowiedzi udzielone na pytania testowe przez uczniów i studentów. Możliwe jest wyświetlenie informacji szczegółowych dotyczących wyników poszczególnych szkół i uczelni.

Ranking indywidualny

Lp.	Pseudonim	Liczba miejsc	Razem punktów	Dane biograficzne	Testy	Ankieta	Księga gości	Powiadom znajomego	Odnaka
1.	uczen3 (szczegóły)	5	59	10	24		20	5	
2.	uczen1 (szczegóły)	4	50	10	20		20	0	
3.	test1 (szczegóły)	3	36	10	11		0	15	
4.	uczen2 (szczegóły)	1	15	10	5		0	0	
5.	ignacy42 (szczegóły)	1	5	0	5		0	0	

Ranking zespołowy

Lp.	Szkoła	Liczba uczestników	Razem punktów	Dane biograficzne	Liczba miejsc	Testy	Ankieta	Księga gości	Powiadom znajomego	Odnaka
1.	II Liceum Ogólnokształcące - Legionowo-Królowej Jadwigi 11 (szczegóły)	4	134	40	10	49		40	5	
2.	Szkoła Podstawowa im. Wojska Polskiego w Białobrzegach - Białobrzegi-Wojska Polskiego 21 (szczegóły)	1	41	10	3	11		0	20	


Powyższe zestawienia można sortować według każdej z kolumn – należy kliknąć w symbol znajdujący się w prawej stronie nagłówka kolumny .


Po kliknięciu w napis (**szczególty**) w zestawieniu Ranking indywidualny wyświetlane są wyniki szczegółowe.


LEGIONOWO

Pseudonim uczestnika (wymagane)

Sposób przybycia (wymagane)

 Rower

 Pieszko

 Internet

Pytanie 1. Zakończenie walk w Rejonie nastąpiło

Odpowiedzi:

3 sierpnia

1 sierpnia

4 sierpnia

EDUKACYJNE GRY TURYSTYCZNE

Pseudonim uczestnika: uczen3

Dane biograficzne

Podano wszystkie dane - 10 pkt. (rejestracja 01.02.2018 18:12:31)

Księga gości

Wpis do księgi gości - 20 pkt. (12.02.2018 20:30:10)

Powiadom znajomego

1. Powiadomienie znajomego - 5 pkt. (13.02.2018 21:08:29)

Testy

Legenda lokalizacji:



Brak lokalizacji lub "przybycie" przez Internet



Uczestnik w pobliżu miejsca



Uczestnik w oddali od miejsca

Lp.	Numer	Miejsce Pamięci	Wynik	Data rozpoczęcia	Data zakończenia	Środek transportu	Lokalizacja
1.	400	Miejsce walk powstańców 1-3 sierpnia 1944	5	13.02.2018 19:05:55	13.02.2018 19:07:03		
2.	401	Cmentarz parafialny w Chotomowie	5	13.02.2018 19:07:34	13.02.2018 19:08:20		
3.	402	Kościół parafii pw. Wniebowzięcia NMP w Chotomowie	5	01.02.2018 18:12:47	01.02.2018 18:13:26		
4.	403	Pomnik Bohaterów Walk o Niepodległość Polski 1939-1945 w Chotomowie	5	13.02.2018 19:08:43	13.02.2018 19:09:19		
5.	404	Miejsce mordu w Chotomowie	4	05.02.2018 06:54:35	05.02.2018 06:55:21		

Po kliknięciu w napis **(szczegóły)** przy szkołach na powyższym zestawieniu wyświetlany jest wykaz uczniów biorących udział w grze wraz z uzyskanymi wynikami, w analogicznej postaci jak na pierwszym zestawieniu.

Komunikacja

Obejmuje wpisywanie opinii o grze do księgi gości, wypełnianie ankiety oraz rekomendowanie gry znajomym.

Księga gości

Pseudonim

Ocena

Treść wpisu

Autor: uczen1

Ocena:



Wpis:

Wspaniała gra!

Opublikowano 11.02.2018 20:09:00

Autor: uczen3

Ocena:



Wpis:

Gra super, z niecierpliwością czekam na kolejne miejsca

Opublikowano 12.02.2018 20:30:10

EDUKACYJNE GRY TURYSTYCZNE

Oprócz dokonania wpisu oraz podania oceny gry w skali 5-stopniowej możliwe jest zapoznanie się z dotychczasowymi wpisami do księgi gości oraz rozkładem przyznanych ocen w postaci graficznej i tabelarycznej.

W ramach rekomendowania gry możliwe jest przekazanie znajomym swojej opinii o grze.

W module komunikacji dostępne są także:

- ankieta umożliwiająca przekazywanie szczegółowych ocen gry oraz uwag i propozycji zmian czy udoskonaleń – ankieta składa się z 10 pytań: jednokrotnego i wielokrotnego wyboru oraz pytań opisowych;
- formularz pozwalający na kontakt z administratorem gry;
- tablica ogłoszeń, na której zamieszczane są informacje od administratora gry.

O wstawieniu ogłoszenia zarejestrowani uczestnicy są powiadamiani automatycznie wysyłanymi e-mailami. W przygotowaniu jest informowanie uczestników o nowych ogłoszeniach za pomocą SMS-ów.

W ramach gry możliwa jest więc dwustronna komunikacja.

Powiadamianie znajomego

Pseudonim

Adres e-mail odbiorcy

Treść powiadomienia

[Wyślij powiadomienie](#)

ZASADY OCENY UDZIAŁU W GRZE

W grze dostępne są miejsca turystyczne, które można odwiedzić lub zapoznać się z ich opisem umieszczonym w Internecie

Dla każdego miejsca w grze dostępne są pytania testowe. Wyniki uzyskane z testów są rejestrowane w grze, wraz ze współrzędnymi geograficznymi osoby rozwiązującej test.

W zależności od odległości od miejsca turystycznego za każdą prawidłową odpowiedź przyznawane są:

- 3 punkty – gdy osoba odpowiadająca znajduje się w pobliżu miejsca,
- 1 punkt – gdy osoba odpowiadająca znajduje się w oddali od miejsca (w szczególności, w przypadku rozwiązywania testów zdalnie, np. z domu).

Za podanie przy rejestracji wszystkich informacji o uczestniku przyznawane jest 10 punktów. Za wpis do księgi gości oraz wypełnienie ankiety uczestnik otrzymuje po 10 punktów, a za zarekomendowanie gry każdemu z trzech znajomych – po 5 punktów.

Przyznawane punkty są od razu widoczne w obu rankingach.

Uwaga: Umieszczenie w zwiedzanych miejscach tabliczek z kodami QR zwraca uwagę na dostępność informacji. Po zeskanowaniu kodu wyświetlana jest strona internetowa udostępniająca informacje dotyczące miejsca oraz pytania testowe. Poniżej przykładowe kody dotyczące pierwszych dwóch miejsc oraz przykładowa tabliczka.

