

WSZYSCY JESTEŚMY CICERONAMI

Cicerone [wym. *cziczerone*] daw. osoba będąca czyimś przewodnikiem, zwłaszcza po zabytkach, muzeach – źródło: Słownik języka polskiego PWN.

Beneficjentem niniejszego projektu jest osoba, posiadająca smartfon lub tablet.

Projekt przeznaczony jest dla osób w wieku od 6 lat, ze szczególnym naciskiem na:

- dwuetapową edukację:
 1. publikowane treści → użytkownik systemu (przyszły cicerone)
 2. cicerone → osoby których jest przewodnikiem
- integrację międzypokoleniową (babcia lub dziadek są przewodnikami wnucząt, rodzice przewodnikami dzieci, wnuczęta oprowadzają dziadków lub swych rodziców, itp.)
- integrację pomiędzy równoletkami (przewodnik z grupą znajomych)

Opis techniczny:

W miejscach o których chcemy przekazać konkretne treści, coś opowiedzieć, w miejscach interesujących (lub tam gdzie chcemy pokierować osobę do ciekawego punktu) instalowane są małe urządzenia, wysyłające niezakłócający pracy innych sprzętów sygnał (nadajniki są małe, wodoodporne, zasilane bateryjnie- bardzo łatwe do schowania przed wzrokiem osób postronnych). Na smartfonie (z dostępem do Internetu /opcjonalnie: bez dostępu do Internetu/, z systemem Android 4.3 lub wyższym oraz obsługującym Bluetooth Low Energy /a opcjonalnie: ANT/) instalowana jest darmowa aplikacja „Mrówka”. Gdy właściciel smartfonu zbliży się do nadajnika na odległość 10-20 metrów, jego urządzenie wyświetli zaprogramowane dane (tekst, grafika, zdjęcie, film -informacje multimedialne).

Filmowe prezentacje systemu oraz dodatkowe opisy: www.kso.com.pl/mrowka

Idea projektu:

Mieszkaniec regionu w którym uruchomiony został projekt, bądź osoba która przyjechała tu tylko na określony czas, może zapoznać się z ciekawostkami na temat wybranych miejsc. Na smartfonie zostaną jej przekazane informacje bieżące, historyczne, ciekawostki, zdjęcia lub filmy- jest to edukacyjny aspekt projektu. Ta osoba, po przejściu ścieżki tematycznej i po przyswojeniu przekazanych informacji, stawałaby się *ciceronem* danego regionu bądź zagadnienia (celowo pominięte jest słowo *przewodnik*, zarezerwowane dla konkretnej grupy zawodowej)- ten status można nabywać automatycznie lub po zdaniu krótkiego testu (opcja: również opartego na aplikacji mobilnej).

Status *cicerona* uzyskać może osoba w każdym wieku.

Kolejnym etapem jest oprowadzanie rodzinnych lub ogólnie pojętych grupowych eskapad, opartych na zaprojektowanej ścieżce oraz na przekazanych za pośrednictwem aplikacji informacjach przez *cicerona*. Niech to będą wycieczki rodzinne, spacery grup znajomych- najważniejszym jest aby osoby w jakiś sposób ze sobą bliskie dzieliły się wiedzą, propagowały dane miejsca, budowały więź z regionem- zarówno swoją jak i osób którymi obdarzają nowymi przeżyciami.

Po przejściu ścieżki tematycznej, wyświetlone na smartfonach informacje można przestać na swój adres e-mail, aby po powrocie do domu móc wracać wspomnieniami do miłych chwil, dzielić się wrażeniami z innymi osobami- promować region, miasto, miejsca...

Ścieżki tematyczne mogą być przeznaczone dla użytkowników każdego typu środka lokomocji: począwszy od ruchu pieszego, poprzez rowery, hulajnogi, deskorolki i w niektórych przypadkach transport publiczny, na kajakach i łódkach skończywszy.

Aktywizacja:

Istotnym elementem projektu jest aktywizacja osób zamieszkujących dany obszar, ze szczególnym naciskiem na aktywizację osób starszych, słuchaczy Uniwersytetów trzeciego wieku (w tym nauka obsługi urządzeń mobilnych). Dodatkowymi efektami uczestnictwa w projekcie są m.in. **budowanie i wzmacnianie więzi** pomiędzy przedstawicielami różnych pokoleń, **budowanie i utrwalanie relacji** pomiędzy uczestnikami grup turystycznych, **zwiększanie poczucia własnej wartości** osób które zostaną *ciceronami*, budowanie i utrwalanie więzi z Małą Ojczyzną, z miejscem które zostało odwiedzone w celach turystycznych (lub zawodowych a uczestnictwo w projekcie było okazjonalne), budowanie chęci powrotu do odwiedzonego miejsca i wzmacnianie efektów marketingu szeptanego o regionie...

Gry edukacyjne:

Istnieje możliwość stworzenia, na bazie systemu „Mrówka” gier terenowych, które byłyby analogicznymi grami do pamiętnych „podchodów” a oparte byłyby na nowoczesnym, multimedialnym systemie. Uczestnicy gry, aby otrzymywać wskazówki o następnych etapach trasy, musieliby wykazać się znajomością danej tematyki.

Zarządca systemu otrzymuje narzędzie, pozwalające na monitorowanie tras przemierzanych przez odwiedzających oraz informujące o ilości osób jaka daną trasę przebyła. Ma możliwość sterowania kierunkami przepływu mas ludzkich, otrzymuje narzędzie pozwalające na sterowanie gospodarką nieruchomościami na zadanym terenie.

Wszystkie projekty można dostosować do bieżących potrzeb i okoliczności- tworzyć można ścieżki turystyczne i gry edukacyjne tematycznie odpowiadające aktualnym trendom, oczekiwaniom, bieżącym wydarzeniom zarówno rocznicowym jak i incydentalnym. System działa 24h/dobę, okres jego użytkowania zależy od Organizatora.