

# VISITA CODIGORO

Percorsi di gamification turistica per la valorizzazione del patrimonio culturale e turistico del Comune di Codigoro.





# VisitaCodigoro.it

Percorsi di gamification turistica per il Comune di Codigoro

**VisitaCodigoro.it** intende **valorizzare il patrimonio culturale e turistico** del Comune di Codigoro attraverso **lo sviluppo di un prodotto digitale** di tipo **esperienziale**, basato sulla gamification dei percorsi turistici del territorio. Per raggiungere tale scopo, il progetto prevede **l'utilizzo di forme e linguaggi rappresentativi delle nuove generazioni**, capaci di stimolare curiosità, partecipazione e condivisione.

L'esperienza proposta non si limiterà a fornire informazioni di carattere turistico, ma si configurerà come **una modalità innovativa di fruizione culturale**. Il patrimonio sarà presentato attraverso strumenti digitali che **trasformeranno la visita al Comune di Codigoro in un percorso di scoperta graduale**, nel quale le **dinamiche di gioco e collezione** costituiranno elementi motivazionali. In questa prospettiva, VisitaCodigoro.it si propone di favorire il **coinvolgimento delle nuove generazioni**, riconoscendole non soltanto come fruitori, ma anche come protagonisti nella progettazione, creazione e nella diffusione dei contenuti.



## Obiettivi

VisitaCodigoro.it nasce con l'intento di **proporre un modello innovativo di fruizione culturale e turistica** per il Comune di Codigoro. L'uso di strumenti digitali e di linguaggi vicini alle nuove generazioni consentiranno di rendere **l'esperienza turistica più coinvolgente, inclusiva e accessibile**.

In dettaglio, il progetto si propone di:

- **Valorizzare il patrimonio culturale e turistico del Comune di Codigoro** attraverso un prodotto digitale esperienziale, capace di integrare informazione e intrattenimento.
- **Avvicinare le nuove generazioni** al territorio con modalità comunicative a loro familiari, stimolando curiosità e partecipazione attiva.
- Favorire il **protagonismo degli studenti**, coinvolgendoli nella creazione di contenuti multimediali e nello sviluppo di competenze digitali e narrative.
- **Trasformare la visita ai luoghi in un percorso ludico** e progressivo, basato sulla logica della gamification e della collezione di contenuti.
- **Rafforzare l'identità locale e l'attrattività turistica**, offrendo un modello replicabile anche in altri contesti territoriali.



## Attività

Le attività di VisitaCodigoro.it sono pensate per **integrare creatività giovanile, tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio**. L'approccio privilegia la sperimentazione, la collaborazione e l'apprendimento attivo, con una ricaduta positiva, sia in termini educativi che turistici.

In particolare, il progetto prevede:

- **Laboratori di progettazione** e co-creazione con gli studenti, finalizzati a **produrre contenuti digitali** che reinterpretrino i luoghi rappresentativi del territorio.
- Sviluppo di un **percorso esperienziale di valorizzazione dei luoghi turistici e culturali**, strutturato come **gioco di scoperta e collezione**, che unisce informazione culturale e linguaggi innovativi.
- Realizzazione di un **prodotto digitale accessibile**, capace di connettere i visitatori con il patrimonio locale attraverso modalità di fruizione moderne e coinvolgenti.

Il titolo "VisitaCodigoro.it" richiama l'**elemento simbolico** attorno al quale si sviluppa l'intera iniziativa: **la panchina**. Da semplice arredo urbano, la panchina diventerà un **punto strategico per la valorizzazione culturale e turistica** del territorio, mantenendo la sua funzione di luogo di sosta e di incontro e acquisendo al tempo stesso una **nuova valenza comunicativa**.

Il **percorso turistico** sarà **strutturato per collegare i luoghi più rappresentativi** di Codigoro attraverso **itinerari fisici e contenuti digitali**. In prossimità delle panchine, o direttamente su di esse, verranno collocati **QR code che permetteranno l'accesso a schede multimediali** esclusive, dedicate a ciascun sito. In questo modo, ogni panchina assumerà il ruolo di **hub culturale**, capace di connettere la dimensione della socialità con quella della scoperta e della promozione del patrimonio locale.



## Risultati attesi

VisitaCodigoro.it mira a offrire **nuove modalità di fruizione del patrimonio culturale e turistico** del Comune di Codigoro, arricchendo le esperienze già presenti con strumenti digitali e dinamiche ludico - motivazionali. I visitatori potranno vivere così un **percorso innovativo e partecipativo**, che integra informazione e scoperta in chiave contemporanea. **Gli studenti**, coinvolti come autori dei contenuti, **svilupperanno competenze digitali e comunicative**, rafforzando il legame con la comunità locale. Il progetto contribuirà così a valorizzare ulteriormente l'identità del territorio e a proporre un modello replicabile di promozione culturale e turistica.



## Programmazione

La programmazione delle attività prevede una suddivisione delle attività in **momenti di front office, dedicati al lavoro diretto con le classi**, e in momenti di **back office, destinati alla preparazione dei materiali** e alla **prototipazione del percorso turistico-culturale**. Questa organizzazione consente di integrare la dimensione educativa con quella operativa, garantendo continuità tra ideazione, sperimentazione e realizzazione del prodotto finale.

### Attività laboratoriali

Attività da svolgere nel gruppo classe:

#### Incontro 1 – Avvio e mappatura (2 ore)

- Presentazione del progetto, brainstorming sul patrimonio locale, prima esplorazione dei luoghi significativi attraverso l'utilizzo del PC e di software dedicati.

#### Incontro 2 – Storytelling e progettazione (2 ore)

- Laboratorio creativo su linguaggi narrativi e digitali; ideazione di storie e contenuti per il percorso turistico; scelta delle modalità di attivazione (QR, AR, mappe). Utilizzo del PC e di software dedicati.

#### Incontro 3 – Test e restituzione (2 ore)

- Simulazione del percorso, raccolta feedback, revisione e prototipazione del prodotto culturale e turistico.

### Attività di progettazione e prototipazione

Attività di backoffice a cura del team progettuale:

- **Preparazione materiali didattici** (6 ore): Elaborazione di presentazioni, schede operative e strumenti di supporto per le attività in classe.
- **Raccolta e rielaborazione** materiali prodotti dagli studenti (4 ore): Organizzazione e revisione dei contenuti creativi raccolti durante gli incontri (testi, immagini, audio, video).
- **Sviluppo sito web** (12 ore): Creazione delle pagine, integrazione dei contenuti multimediali, definizione della struttura di navigazione.
- **Implementazione QR** code e test tecnico (4 ore): Collegamento dei QR code al sito, verifica della fruizione da dispositivi mobili, correzioni finali.



## Output di progetto - Prodotto digitale

L'output del progetto consiste in un **prodotto digitale che unisce innovazione tecnologica e valorizzazione del territorio**. Attraverso il coinvolgimento degli studenti, i contenuti creati nei laboratori vengono trasformati in strumenti accessibili per cittadini e visitatori, rendendo l'esperienza culturale più interattiva e diffusa.

- **Piattaforma web** per la presentazione del progetto e l'accesso ai percorsi turistici e culturali.
- **Contenuti multimediali** per lo storytelling e la valorizzazione del Comune di Codigoro.
- **Supporti informativi con QR code**, collocati lungo gli itinerari e in prossimità delle panchine, per consentire l'accesso immediato ai percorsi digitali.



## Mockup prodotto digitale

Per rendere più chiara e immediata la visione del progetto, si presentano di seguito alcuni **mockup esemplificativi della piattaforma digitale** e dei **contenuti previsti**. Le simulazioni grafiche hanno lo scopo di offrire una rappresentazione visiva del prodotto finale, mostrando come i percorsi turistici e culturali potranno essere fruiti online e attraverso i QR code collocati lungo gli itinerari.



Per ulteriori informazioni o richieste relative al progetto è possibile contattare

**Dott. Luca Berti**

e-mail [digitalmente.me@gmail.com](mailto:digitalmente.me@gmail.com)

Tel 3409288415.

[www.digitalmente.me](http://www.digitalmente.me)