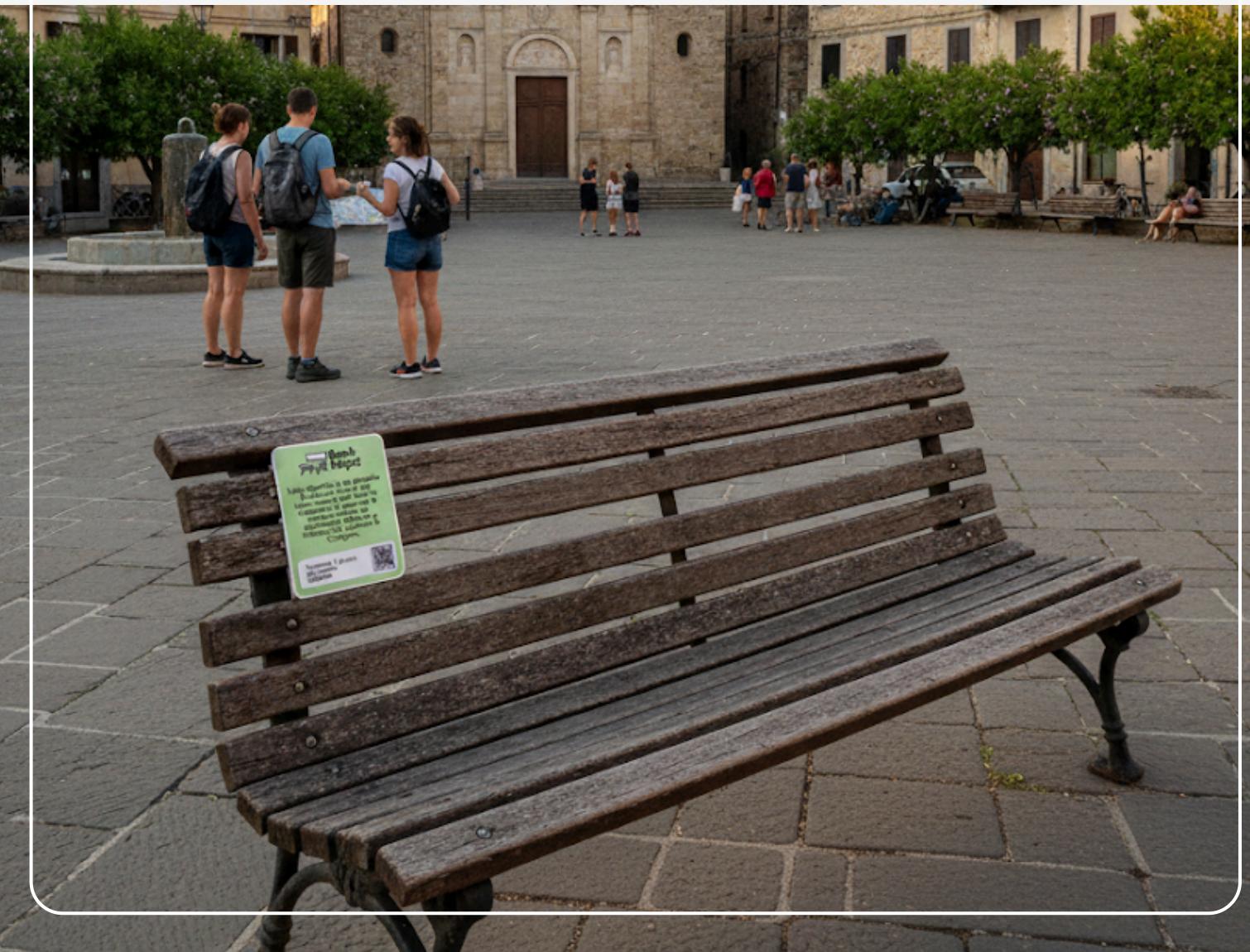




Percorsi di gamification turistica per la valorizzazione del patrimonio culturale e turistico del Comune di Codigoro.





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 reinterpretino 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.

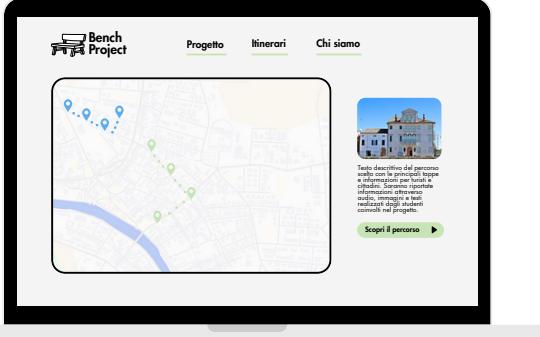
- **Piattaforma web** per la presentazione del progetto e l'accesso ai percorsi turistici e culturali.
- **Contenuti multimediali** per lo storytelling e la valorizzazione del Comune di Codigoro.
- **Supporti informativi con QR code**, collocati lungo gli itinerari e in prossimità delle panchine, per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

Sito web VisitaCodigoro.it



The website features a header with the logo 'Bench Project' and navigation links for 'Progetto', 'Itinerari', and 'Chi siamo'. Below the header is a large map of Codigoro with a blue walking route line and green location markers. To the right of the map is a detailed image of a building and a bridge over a canal. A text box provides descriptive information about the itinerary and a button labeled 'Scopri il percorso'.

Scheda informativa



This card includes a photograph of a canal with buildings in the background. Below the photo is a title 'Nome luogo' and a descriptive text 'Descrizione luogo con elementi di storytelling del patrimonio turistico e culturale'. At the bottom is a button labeled 'Audio Podcast'.

Supporto Qr Code



The card features the 'VISITA CODIGORO' logo with three colored wavy lines. It contains descriptive text about the project's purpose and objectives, followed by a QR code and the instruction 'Scansiona il qr code per scoprire Codigoro'.

Per ulteriori informazioni o richieste relative al progetto è possibile contattare

Dott. Luca Berti

e-mail digitalmente.me@gmail.com

Tel 3409288415.

www.digitalmente.me