



1.1 Esplora il territorio

Individua i luoghi più rappresentativi di Codigoro e costruisci il tuo percorso di scoperta.

d Digitalmente

Gruppo

Scrivi qui Nome, Cognome e classe

Questa scheda ti aiuta a esplorare il territorio di Codigoro e a scegliere i luoghi che racconterai nel progetto VisitaCodigoro.it. L'obiettivo è imparare a guardare il tuo ambiente con occhi nuovi, riconoscendo gli spazi, le storie e le persone che lo rendono unico. Lavora in coppia: confronta le tue idee, discuti le scelte e annota i motivi che ti spingono a selezionare certi luoghi invece di altri.

Usa le fonti indicate per informarti, ma prova anche a osservare direttamente con Google Maps o Street View come appaiono i luoghi oggi. Al termine, scegli un piccolo filo conduttore che collega i tuoi luoghi: può essere un tema, un'emozione o una curiosità. Sarà la base del tuo percorso narrativo.

Percorso 1

Elenca i luoghi, edifici o risorse naturali che vorresti includere nel tuo percorso (min. 3 – max. 6).

Indica i luoghi, edifici o risorse naturali che vorresti includere nel tuo percorso (minimo 3 – massimo 6). Per ogni luogo, completa le seguenti informazioni:

- N. Tappa percorso.
- Nome Luogo e indirizzo.
- Tipologia (storico, naturalistico, artistico, ecc).
- Perchè lo hai scelto.
- Condizione del luogo.
- Emozioni che trasmette.
- Sostantivi e aggettivi per descrivere il luogo.

Percorso 2

Elenca i luoghi, edifici o risorse naturali che vorresti includere nel tuo percorso (min. 3 – max. 6).

Indica i luoghi, edifici o risorse naturali che vorresti includere nel tuo percorso (minimo 3 – massimo 6). Per ogni luogo, completa le seguenti informazioni:

- N. Tappa percorso.
- Nome Luogo e indirizzo.
- Tipologia (storico, naturalistico, artistico, ecc).
- Perchè lo hai scelto.
- Condizione del luogo.
- Emozioni che trasmette.
- Sostantivi e aggettivi per descrivere il luogo.

Fonti e Materiali

Dove hai trovato le informazioni?

- Wikipedia
- Blog e Forum.
- Archivi pubblici.
- Video o fotografie.
- Altri (specifica): _____

Fonti e Materiali

Altre fonti utilizzate:





1.2 Progetta il percorso: i luoghi

Ricerca le informazioni più interessanti per ogni tappa del tuo percorso

d Digitalmente

Numero Tappa e Luogo

Riporta le informazioni del Luogo scelto e il numero di tappa del tuo percorso

Descrizione luogo

Riporta le informazioni del Luogo scelto:

- *Origine e storia: Anno o periodo di costruzione/nascita del luogo, Eventi significativi avvenuti qui Persone o personaggi legati al luogo, Evoluzione nel tempo (com'è cambiato, che funzioni ha avuto).*
- *Funzione attuale: Chi lo frequenta o lo utilizza? È ancora attivo, visitabile, in uso? Che ruolo ha per la comunità di Codigoro o della frazione?*
- *Elementi architettonici, visivi e simbolici: Colori dominanti, materiali, forme architettoniche Simboli, statue, iscrizioni o dettagli particolari. Atmosfera percepita.*
- *Curiosità e aneddoti: Riporta brevemente un fatto curioso, una leggenda o un dettaglio poco conosciuto sul luogo.*

Questa scheda serve per **trasformare i luoghi in card artistiche**, in cui ogni tappa del percorso viene reinterpretata come un quadro digitale ispirato al territorio. L'attività collega la **narrazione dei luoghi alla creazione visiva**, permettendo di tradurre elementi reali — materiali, forme, colori, atmosfere — in immagini espressive e simboliche. Ogni card rappresenta una tappa del percorso e restituisce una lettura personale e creativa del luogo, rielaborata attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale generativa. I luoghi diventano così opere visive contemporanee, capaci di raccontare Codigoro unendo memoria storica, osservazione del territorio e sperimentazione artistica.



1.3 Progetta il percorso: l'itinerario

Individua le panchine lungo il tuo percorso e collega ciascuna a una parte della storia che vuoi raccontare.

d Digitalmente

Nome percorso

Individua il nome del tuo itinerario

Questa scheda ti guida nella ricerca e nella **scelta delle panchine più significative** lungo il tuo percorso. Ogni panchina può diventare **un punto narrativo, un luogo di sosta e di racconto** che collega il territorio alle storie dei luoghi scelti.

Usa **Google Maps** e **Street View** per osservare **le aree attorno alle tue tappe** e **identifica le panchine già presenti** o gli spazi adatti a ospitarne una. Considera posizione, ombra, visibilità, accessibilità e presenza di elementi utili (fontanelle, zone d'ombra, vista panoramica).

Ogni panchina dovrà essere collegata a **un luogo** del tuo percorso e potrà ospitare un **QR code che rimanda ai contenuti digitali** prodotti dal gruppo. L'obiettivo è creare un itinerario di sosta, ascolto e scoperta.

Percorso

Riporta in tabella i luoghi scelti, le distanze e le informazioni logistiche.

N° tappa	Nome del luogo	Distanza progressiva	Tempo percorrenza	Mezzo consigliato	Aspetti
1					
2					
3					
4					
5					
6					



1.4 Progetta il percorso: le panchine

Individua le panchine lungo il tuo percorso e collega ciascuna a una parte della storia che vuoi raccontare.

d Digitalmente

Nome percorso

Individua il nome del tuo itinerario

Questa scheda ti guida nella ricerca e nella **scelta delle panchine più significative** lungo il tuo percorso. Ogni panchina può diventare **un punto narrativo**, **un luogo di sosta e di racconto** che collega il territorio alle storie dei luoghi scelti.

Usa **Google Maps** e **Street View** per osservare **le aree attorno alle tue tappe** e **identifica le panchine già presenti** o gli spazi adatti a ospitarne una. Considera posizione, ombra, visibilità, accessibilità e presenza di elementi utili (fontanelle, zone d'ombra, vista panoramica).

Ogni panchina dovrà essere collegata a un luogo del tuo percorso e potrà ospitare un **QR code che rimanda ai contenuti digitali** prodotti dal gruppo. L'obiettivo è creare un itinerario di sosta, ascolto e scoperta.

Percorso

Riporta in tabella i luoghi scelti, le distanze e le informazioni logistiche.

N° tappa	Nome del luogo	Distanza progressiva	Tempo percorrenza	Mezzo consigliato	Aspetti
1					
2					
3					
4					
5					
6					



1.5 Progetta il percorso: i contenuti multimediali

Individua le panchine lungo il tuo percorso e collega ciascuna a una parte della storia che vuoi raccontare.

d Digitalmente

Panchina

Riporta il nome, numero e luogo di prossimità della panchina

Podcast in pillole

Un breve audio (120 - 180 secondi) che racconta il luogo con la tua voce: un'emozione, un ricordo o un fatto curioso da ascoltare seduti sulla panchina.

Dialogo audio

Una conversazione tra due persone che svela il senso del luogo: può essere reale o inventata, seria o ironica, ma sempre legata al percorso.

Questa scheda serve per **tradurre la ricerca in un percorso reale**, definendo la sequenza delle tappe e la logica di spostamento tra i luoghi scelti. L'obiettivo è imparare a **leggere il territorio come uno spazio narrativo**, in cui **ogni tappa rappresenta un punto di vista** e ogni spostamento **un frammento di racconto**.

Lavora con **Google Maps** o **Street View** per **calcolare distanze**, osservare il contesto e scegliere panchine collocate in punti significativi.

Alla fine, **il tuo percorso dovrà essere chiaro, coerente e facilmente percorribile** da chi visiterà Codigoro attraverso VisitaCodigoro.it.

Testo descrittivo

Un breve racconto scritto che unisce storia, curiosità e osservazione personale del luogo. Sintetico, leggibile e adatto a essere letto su smartphone.

Canzone

Una canzone che traduce in suono l'atmosfera del luogo.

Poesia o aforisma

Un testo breve e intenso che racchiude in poche parole lo spirito del luogo: un'immagine, un'emozione, una riflessione da lasciare al visitatore.



1.6 Progetta il percorso: le Card

Crea i personaggi Brainrot ispirati ai luoghi del tuo percorso e collegali alle panchine.

d Digitalmente

Personaggio

Riporta il numero della panchina e il nome della Card

Crea la descrizione del luogo

Scrivi la mini-descrizione del luogo (45–60 parole). Evidenzia 5–8 parole-chiave (luce, materiali, epoca, simboli, emozione).

Concept

Trasforma il luogo in un quadro artistico che "incarna" 2–3 elementi caratteristici. Annota come gli elementi del luogo diventano caratteristiche artistiche.

Questa scheda serve per **trasformare i luoghi in personaggi simbolici**, collegando la narrazione del territorio alla creazione visiva. Ogni **brainrot** **rappresenta una tappa del percorso**, in cui il luogo prende forma e personalità attraverso l'immaginazione dei partecipanti. L'attività permette di **leggere il territorio come un insieme di identità e segni**, traducendo materiali, forme, colori e atmosfere in elementi visivi e narrativi. Ogni **card** diventa così un **modo per reinterpretare Codigoro con linguaggi contemporanei e ironici**, unendo storia locale e creatività digitale.

Lavora in **coppia per ideare, descrivere e dare vita al tuo personaggio**, utilizzando strumenti di intelligenza artificiale generativa per realizzare l'immagine.

Scrivi il prompt