



# 1.1 Esplora il territorio

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

 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 colleghi 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).
- Perché 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).
- Perché 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): \_\_\_\_\_
- ☐ Altri (specifica): \_\_\_\_\_
- ☐ Altri (specifica): \_\_\_\_\_
- ☐ Altri (specifica): \_\_\_\_\_
- ☐ Altri (specifica): \_\_\_\_\_
- ☐ 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

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.

### 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.



## 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

### Pachina

*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](http://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