

PROGETTO GECO 13

“DA YOUZ ALLE TERRE DEL DELTA”

Unione dei Comuni delle Terre del Delta

PROPOSTA PROGETTUALE PER GLI ALUNNI/E DELL' ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “GUIDO MONACO DI POMPOSA”

The Bench Project

Percorsi di gamification turistica per il Comune di Codigoro

The Bench Project 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, The Bench Project 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.

The Bench Project 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 The Bench Project 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 "The Bench Project" 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

The Bench Project 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

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

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

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

Per un totale di 15 (quindici) ore

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.

L'attività di **progettazione e prototipazione**, a cura del team progettuale, prevede:

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

La presente proposta progettuale può essere riveduta e integrata con le considerazioni degli insegnanti al fine di proporre un'esperienza educativa in grado di cogliere e soddisfare i bisogni educativi degli alunni/e coinvolti/e e, allo stesso tempo, offrire loro un'opportunità di ampliare e perfezionare le competenze specifiche in ambito informatico e digitale.

Archicraft Codigoro

Progettazione architettonica digitale per il Comune di Codigoro

ArchiCraft Codigoro intende **valorizzare il patrimonio architettonico e culturale** del Comune di Codigoro attraverso la realizzazione di un laboratorio digitale basato sull'utilizzo di Minecraft. L'obiettivo è **sperimentare nuove forme di rappresentazione e narrazione del territorio**, capaci di coinvolgere le giovani generazioni attraverso il linguaggio della **costruzione virtuale e della gamification**.

L'esperienza proposta non si limiterà a descrivere edifici o luoghi di interesse, ma si configurerà come una **modalità innovativa di fruizione culturale**. Il **patrimonio architettonico** verrà **reinterpretato e ricostruito in ambiente digitale**, trasformando l'esplorazione del Comune di Codigoro in un **processo creativo e partecipativo**. In questa prospettiva, ArchiCraft Codigoro si propone di favorire il coinvolgimento degli **studenti**, riconoscendoli non soltanto come fruitori, ma anche **come protagonisti nella progettazione, modellazione e diffusione** dei contenuti digitali.

Obiettivi

ArchiCraft Codigoro nasce con l'intento di **proporre un modello innovativo di fruizione culturale e architettonica** per il Comune di Codigoro. L'impiego di strumenti digitali e di linguaggi vicini alle nuove generazioni consentirà di **rendere l'esperienza più coinvolgente, inclusiva e accessibile**.

In dettaglio, il progetto si propone di:

- Valorizzare il **patrimonio architettonico e culturale del Comune di Codigoro** attraverso la creazione di un laboratorio digitale basato su Minecraft, capace di integrare apprendimento, progettazione e intrattenimento.
- **Avvicinare le nuove generazioni al territorio** con modalità comunicative a loro familiari, stimolando creatività, curiosità e partecipazione attiva.
- **Favorire il protagonismo degli studenti**, coinvolgendoli nella modellazione digitale di edifici e spazi urbani e nello sviluppo di competenze tecniche, narrative e digitali.
- **Trasformare la rappresentazione del territorio in un percorso ludico e progressivo**, basato sulla logica della gamification e della costruzione collaborativa.
- **Rafforzare l'identità locale e l'attrattività culturale**, offrendo un modello replicabile anche in altri contesti scolastici e territoriali.

Attività

Le attività di **ArchiCraft Codigoro** sono pensate per **integrare creatività giovanile, tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio architettonico**. L'approccio privilegia la sperimentazione, la collaborazione e l'apprendimento attivo, con una ricaduta positiva sia in termini educativi che culturali. In particolare, il progetto prevede: **Laboratori di modellazione e co-creazione** con gli studenti, finalizzati a ricostruire e reinterpretare in Minecraft gli edifici e i luoghi più rappresentativi del territorio.

Sviluppo di un percorso esperienziale di valorizzazione architettonica, strutturato come gioco di scoperta e costruzione, che unisce conoscenza tecnica e linguaggi innovativi.

Realizzazione di un prodotto digitale accessibile, capace di connettere studenti, cittadini e visitatori con il patrimonio locale attraverso modalità di fruizione moderne e coinvolgenti.

Il titolo "**ArchiCraft Codigoro**" richiama l'incontro tra architettura e creatività digitale. Attraverso l'uso di Minecraft, **gli studenti trasformeranno edifici e spazi urbani del territorio in modelli virtuali**, reinterpretandoli con strumenti e linguaggi vicini alle nuove generazioni. Da semplici luoghi fisici, chiese, piazze e palazzi diventeranno così **punti strategici di valorizzazione culturale**, mantenendo la loro identità storica e acquisendo al tempo stesso una nuova valenza comunicativa e didattica.

Gli studenti **dissemineranno la mappa virtuale di informazioni storiche e culturali legate agli edifici scelti**, in modo da raccontare e valorizzare i luoghi più rappresentativi di Codigoro. In questo modo, **ArchiCraft Codigoro unirà la dimensione del gioco con quella della narrazione** e promozione del patrimonio locale.

Risultati attesi

ArchiCraft Codigoro mira a offrire **nuove modalità di fruizione del patrimonio architettonico e culturale** del Comune di Codigoro, arricchendo le esperienze già presenti con strumenti digitali e dinamiche di gioco. I **visitatori potranno così esplorare ricostruzioni virtuali innovative e partecipative**, che integrano conoscenza e scoperta in chiave contemporanea.

Gli studenti, coinvolti come autori e modellatori digitali, svilupperanno competenze tecniche, progettuali e comunicative, rafforzando al tempo stesso il legame con la comunità locale. Il **progetto contribuirà così a valorizzare ulteriormente l'identità architettonica del territorio** e a proporre un modello replicabile di promozione culturale ed educativa.

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, **gli edifici e i luoghi rappresentativi di Codigoro vengono reinterpretati e ricostruiti in mappe Minecraft**, rendendo l'esperienza culturale più interattiva e vicina ai linguaggi delle nuove generazioni.

In particolare, il progetto prevede:

- **Mappe Minecraft** dedicate agli edifici e ai luoghi simbolo di Codigoro, arricchite
- da elementi narrativi e informativi.
- **Piattaforma web** per la presentazione del progetto e la fruizione delle mappe
- digitali.

La realizzazione dei due suddetti laboratori prevede un coinvolgimento attivo degli alunni per un numero totale di trenta ore.

La coordinatrice del progetto
per Cooperativa Sociale Girogirotondo
Arianna Meletti