



NEXT ROUTES

User Manual

Italian

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Indice

1. Introduzione.....	2
2. NEXT ROUTES Metodologia di formazione Manuale d'uso: la tua guida al potenziamento digitale.....	3
2.1. L'importanza delle competenze digitali.....	3
2.2. Panoramica dei quattro moduli principali.....	4
Modulo 1: Competenze digitali per il marketing, la promozione e formazione.....	5
Modulo 2: Competenze digitali per il coinvolgimento e la partecipazione.....	6
2.3. Migliori pratiche digitali generali per gli itinerari culturali.....	9
2.4. Misurazione dell'impatto e miglioramento continuo.....	9
3. Manuale utente del toolkit NEXT ROUTES: Adattare e implementare le migliori pratiche europee.....	10
3.1. Come utilizzare il Toolkit NEXT ROUTES all'interno del programma di formazione.....	10
3.2. Lavorare con i casi di studio.....	11
3.3. Flusso di lavoro pratico per l'utilizzo del toolkit.....	12
3.4. Valore aggiunto per gli itinerari culturali.....	12
4. L'app Next Routes: manuale pratico per i manager degli itinerari culturali.....	14
4.1. Fase preliminare.....	14
4.2. Progettare un'esperienza coinvolgente.....	15
4.3. Lavorare con le missioni.....	16
4.4. Funzionalità aggiuntive suggerite.....	19
4.5. Co-creazione e test.....	20
4.6. Dopo la progettazione: cosa succede dopo.....	21
5. Conclusione: un quadro di riferimento per una trasformazione digitale sostenibile.....	22
6. Ringraziamenti.....	23

1. Introduzione

Il presente documento funge da **manuale utente per l'app di gioco NEXT ROUTES** e da guida alla **metodologia di formazione NEXT ROUTES**, un'iniziativa di capacity building sviluppata dall'Università di Scienze Applicate di Breda, e al **Toolkit NEXT ROUTES**, una raccolta collaborativa delle migliori pratiche raccolte dai membri del progetto e assemblate da Mobile Idea. L'Associazione europea per la conservazione e la promozione della cultura e del patrimonio ebraico (AEPJ) è stata incaricata di redigere il presente manuale d'uso con l'obiettivo di sostenere la resilienza digitale a lungo termine degli itinerari culturali europei.

Nell'odierno contesto globalizzato, la sostenibilità e la visibilità a lungo termine del patrimonio culturale dipendono da una solida competenza digitale. La metodologia NEXT ROUTES offre un approccio di apprendimento ibrido che combina conoscenze teoriche con strumenti pratici e pronti all'uso, garantendo ai partecipanti sia una comprensione concettuale che una guida pratica per un'implementazione immediata.

Il manuale è organizzato in due parti principali. La prima parte presenta una panoramica dei quattro moduli formativi fondamentali: marketing digitale, coinvolgimento, narrazione del patrimonio culturale

Storytelling e Gamification - e le risorse disponibili attraverso il Toolkit NEXT ROUTES. La seconda parte offre una guida pratica all'app di gioco Next Routes, mostrando ai manager passo dopo passo come tradurre il patrimonio del loro itinerario in esperienze interattive coinvolgenti e basate su missioni.

Esplorando i moduli e applicando gli strumenti, i manager degli itinerari culturali sono in grado di prototipare e implementare soluzioni digitali innovative. L'uso pratico dell'app di gioco collega i beni del patrimonio fisico con sfide digitali come missioni di geolocalizzazione, questionari, compiti con immagini e codici QR, contribuendo a creare esperienze attraenti, educative e memorabili.

Insieme, le intuizioni, gli strumenti e le indicazioni forniti in questo manuale consentono ai gestori degli itinerari culturali di coinvolgere il pubblico, migliorare la visibilità e garantire che il patrimonio culturale europeo sia preservato, promosso e vissuto in modo significativo e sostenibile.

2. NEXT ROUTES Metodologia di formazione Manuale d'uso: la tua guida al potenziamento digitale

Questa sezione costituisce un riferimento essenziale per il programma di formazione NEXT ROUTES, un'iniziativa di capacity building sviluppata per sostenere la resilienza digitale a lungo termine degli itinerari culturali europei.

Nell'attuale panorama digitale, la visibilità, l'accessibilità e la sostenibilità del patrimonio culturale dipendono in modo significativo da solide competenze digitali e creative. Questo programma fornisce un quadro strutturato per lo sviluppo di tali competenze.

NEXT ROUTES si basa sulla ricerca e sull'esperienza pratica. Mira a fornire sia una comprensione concettuale che strumenti operativi che i professionisti degli itinerari culturali possono applicare direttamente al loro lavoro.

La metodologia di formazione NEXT ROUTES è una strategia formativa completa che fornisce ai professionisti degli itinerari culturali gli strumenti e la mentalità necessari per:

- **Innovare:** identificare nuove opportunità per coinvolgere il pubblico.
- **Guidare:** guidare la transizione digitale degli itinerari culturali.
- **Sostenere:** rafforzare la gestione culturale a lungo termine e l'impatto del patrimonio.

La metodologia di formazione NEXT ROUTES fornisce un approccio strutturato per migliorare la capacità digitale degli itinerari culturali europei attraverso il marketing, il coinvolgimento, lo storytelling e la gamification.

Questo manuale offre una panoramica dei principi chiave e delle vaste risorse disponibili attraverso il programma. Applicando queste pratiche, i gestori degli itinerari culturali possono contribuire a garantire che il patrimonio culturale europeo sia preservato, promosso e reso accessibile in modo interessante e sostenibile.

Invitiamo tutti gli utenti a esplorare i moduli, applicare gli strumenti e contribuire alla trasformazione digitale in corso della rete degli Itinerari Culturali Europei.

2.1. L'importanza delle competenze digitali

Le competenze digitali sono essenziali per la gestione culturale moderna. Gli itinerari culturali devono affrontare una concorrenza sempre più agguerrita in un contesto globalizzato e la competenza digitale migliora direttamente la visibilità, il coinvolgimento e la sostenibilità.

Colmare il divario di competenze

La ricerca evidenzia lacune comuni nelle competenze digitali applicate nei percorsi culturali. Il programma NEXT ROUTES affronta quattro aree prioritarie in cui la creatività digitale può dare risultati significativi:

- **Raggiungere nuovi pubblici** (marketing e promozione)
- **Migliorare la rilevanza del patrimonio** (narrazione e promozione)
- **Costruire una comunità** (coinvolgimento e partecipazione)
- **Creare esperienze memorabili** (gamification)

Un approccio di apprendimento ibrido

Il programma combina conoscenze descrittive con strumenti pratici.

Componente	Scopo	Esempi
Risorse descrittive	Fornire basi teoriche, tendenze globali, casi di studio e analisi delle migliori pratiche	Tendenze del marketing digitale, Relazione
Risorse operative	Offrono strumenti pronti all'uso, modelli e guide pratiche	Contenuti per i social media Calendario, Gamification, Lista di controllo

Approfondimento chiave: i partecipanti acquisiscono non solo una comprensione concettuale, ma anche una guida pratica per l'implementazione immediata.

2.2. Panoramica dei quattro moduli principali

Il programma di studi è composto da quattro moduli interconnessi. Ciascuno di essi può essere seguito in modo indipendente, ma insieme formano un quadro completo per lo sviluppo delle capacità.

Struttura dei moduli

Ogni modulo è composto da contenuti teorici, casi di studio e strumenti pratici.

Modulo	Area di interesse principale	Obiettivi chiave
Modulo 1	Marketing digitale, promozione e formazione	Migliorare la visibilità e potenziare la divulgazione educativa

Modulo 2	Coinvolgimento e partecipazione	Costruisci comunità attive e partecipative
Modulo 3	Narrazione del patrimonio culturale	Sviluppare solide competenze narrative e di creazione di contenuti digitali
Modulo 4	Approcci di gamification	Creare esperienze utente interattive e gratificanti

Tutti gli strumenti e i modelli citati sono disponibili in formato digitale. Le diciture "Strumento utilizzabile" indicano i collegamenti diretti a queste risorse.

Modulo 1: Competenze digitali per il marketing, la promozione e formazione

Questo modulo si concentra sul rafforzamento della visibilità digitale e sulla garanzia di una diffusione efficace. Il contenuto è stato sviluppato per assistere e gestire la comunicazione esterna, raggiungere un pubblico più ampio, rendere i percorsi più visibili e rendere le informazioni (realmente) interattive.

Obiettivi di apprendimento

I partecipanti impareranno a:

- **Identificare e segmentare il pubblico** (visitatori locali, turisti internazionali, educatori, ecc.).
- Identificare e applicare strumenti digitali appropriati per coinvolgere un pubblico diversificato.
- Gestire i contenuti e i social media in modo strategico su più piattaforme.
- Progettare strategie di coinvolgimento su misura per il proprio itinerario culturale.
- Comprendere come utilizzare lo storytelling e l'interattività per favorire la partecipazione.

Risorse operative: strategia di marketing multicanale e campagna pluripremiata

Strumento operativo: documento sulla strategia di promozione digitale ed elenco delle azioni da intraprendere

Componenti chiave: formulazione delle sfide promozionali, identificazione del pubblico (anche nuovo), formulazione dei KPI, selezione dei canali chiave, allocazione del budget (media a pagamento/gratuiti), misurazione e tecnologie (identificazione degli strumenti e dei metodi di

marketing), pianificazione dei contenuti, checklist per la creazione dei contenuti, benchmarking e impatto dell'approccio di comunicazione e diffusione.

Strumento operativo: linee guida sui principi di branding e implementazione

Componenti chiave: strumenti digitali (AI) per sviluppare contenuti visivi ed educativi, applicare i principi di branding per garantire la coesione visiva e narrativa, utilizzare strumenti digitali per misurare le prestazioni dei materiali promozionali sul sito web e attraverso i canali mediatici utilizzati.

Strategie di sensibilizzazione educativa

Migliori pratiche: promozione incrociata

La collaborazione tra gli Itinerari Culturali può rafforzare la visibilità condivisa riducendo al contempo i costi promozionali. Lo scambio coordinato di contenuti consente agli Itinerari di raggiungere efficacemente un pubblico diversificato.

Modulo 2: Competenze digitali per il coinvolgimento e la partecipazione

Questo modulo si concentra sulla creazione di comunità digitali attive e sull'incoraggiamento della partecipazione degli utenti. Il contenuto è stato sviluppato per studiare la comunità attuale, facilitare e gestire la comunicazione interna ed esterna all'interno della comunità esistente, far crescere la comunità e coinvolgerla attivamente.

Obiettivi di apprendimento

I partecipanti impareranno a:

- Bilanciare strategicamente la promozione (push) e il coinvolgimento.
- Definire lo scopo della creazione di una comunità digitale
- Mappare gli obiettivi per il coinvolgimento
- Abbinare la strategia di canale (mix model marketing) e i contenuti generati dagli utenti
- Micro campagne

Risorse operative: pianificazione del coinvolgimento

Strumento operativo: mappatura del percorso del visitatore

Garantisce una pianificazione sistematica del coinvolgimento e dell'interazione nel percorso del visitatore/turista

Componenti chiave: consapevolezza della pianificazione inconscia del viaggio, opportunità di attivazione e strategie di risposta, l'arte dell'interazione educativa, divertente e orientata alla risoluzione dei problemi, mappatura degli strumenti interattivi per il coinvolgimento.

Strumento operativo: linee guida sui contenuti generati dagli utenti Fornisce indicazioni sull'uso dei contenuti generati dagli utenti.

Componenti chiave: uso ottimizzato di luoghi, parole chiave, hashtag e query di ricerca, collaborazione con narratori, guide, influencer e persone del posto, il concetto di "lasciare che siano gli altri a fare marketing per te", la creazione di narrazioni autentiche e coinvolgenti, mappatura dei canali per l'interazione e il coinvolgimento in testi, video, eventi online e di persona, pensiero di piattaforma, lezioni dal marketing di destinazione, approcci multigenerazionali.

Caso di studio: Circoli di storie virtuali

Un itinerario culturale ha utilizzato conferenze online per ospitare sessioni di condivisione di storie. Con il consenso dei partecipanti, i contributi registrati sono stati trasformati in brevi contenuti audio, rafforzando il coinvolgimento della comunità e l'autenticità.

Considerazioni sull'accessibilità

- Sottotitoli e didascalie per tutti i contenuti video.
- Linguaggio chiaro e semplificato per i materiali digitali.
- Testo alternativo per le immagini a supporto dei lettori di schermo.

Modulo 3: Competenze digitali per la narrazione del patrimonio culturale

Questo modulo tratta i principi e gli strumenti necessari per trasformare la conoscenza del patrimonio in narrazioni (digitali) avvincenti.

Obiettivi di apprendimento

I partecipanti impareranno a:

- Sviluppare strutture narrative efficaci per coinvolgere un pubblico eterogeneo.
- **Selezionare formati digitali appropriati** (video, podcast, mappe interattive, ecc.).
- Progettare esperienze per turisti e visitatori attraverso lo storytelling.
- Coinvolgere la comunità e la rete di stakeholder attorno a un itinerario culturale per rendere visibili e accessibili le loro storie nascoste.

Risorse operative: quadro di riferimento per lo storytelling

Strumento attuabile: modello di storytelling (digitale)

Un modello di pianificazione per strutturare i contenuti prima della produzione.

Strategia narrativa: il gancio umano

Enfatizzare una storia personale o un elemento umano con cui il pubblico per identificarsi aumenta il coinvolgimento e l'accessibilità.

Strategie di contenuto a più livelli

Fornire più livelli di contenuti per soddisfare i diversi livelli di coinvolgimento degli utenti:

- **Agganci brevi:** 15-30 secondi
- **Sommari:** 2-3 minuti
- **Risorse approfondite:** archivi estesi, contenuti di lunga durata o tour virtuali

Modulo 4: Competenze digitali per approcci di gamification

La gamification introduce elementi ispirati ai giochi per migliorare il coinvolgimento e la partecipazione dei visitatori.

Obiettivi di apprendimento

I partecipanti impareranno a:

- **Definire la gamification** in contrapposizione allo sviluppo completo di un gioco.
- **Applicare meccaniche di gioco di base**, tra cui punti, badge e sfide.
- **Progettare semplici percorsi gamificati** come cacce al tesoro o quiz basati sulla posizione.
- **Misurare le metriche di coinvolgimento** per valutare l'impatto.

Risorse operative: Toolkit di gamification

Strumento pratico: lista di controllo per la progettazione della gamification

Garantisce l'allineamento tra gli elementi di gioco e gli obiettivi del patrimonio culturale.

Strumento pratico: esempi di gamification low-tech

Fornisce semplici attività basate su QR code o sul web che richiedono attrezzature minime.

Spiegazione dei meccanismi fondamentali

Le definizioni includono sistemi a punti, badge digitali, classifiche e missioni narrative.

Caso di studio: tour AR della Manor House

Un'esperienza ibrida in loco e digitale che utilizza codici QR e una semplice realtà aumentata basata sul web per creare una scoperta storica interattiva.

2.3. Migliori pratiche digitali generali per gli itinerari culturali

Approccio mobile-first

Tutti i contenuti digitali dovrebbero essere progettati principalmente per l'uso su smartphone, data la mobilità dei visitatori dell'itinerario.

Privacy dei dati ed etica

Una corretta gestione dei dati è essenziale:

- **Trasparenza:** comunicare chiaramente le finalità della raccolta dei dati.
- **Conformità:** rispettare il GDPR e le normative locali.
- **Minimizzazione dei dati:** evitare di raccogliere informazioni non necessarie.

2.4. Misurazione dell'impatto e miglioramento continuo

Indicatori chiave di prestazione (KPI)

Obiettivo	Indicatore	Scopo
Visibilità	Traffico sul sito web (organico/referral)	Misura la reperibilità
Coinvolgimento	Tasso di interazione sociale	Indica la pertinenza dei contenuti
Partecipazione	Completamento delle sfide / Invio di contenuti generati dagli utenti	Misura il coinvolgimento attivo
Impatto	Tempo trascorso sulla pagina / tempo di permanenza	Mostra il livello di coinvolgimento

Sviluppo iterativo

Un ciclo iterativo (**pianificazione, esecuzione, misurazione, ottimizzazione**) supporta l'apprendimento continuo e il miglioramento a lungo termine.

3. Manuale utente del toolkit NEXT ROUTES: Adattare e implementare le migliori pratiche europee

Il Toolkit NEXT ROUTES fornisce ai manager degli itinerari culturali strumenti digitali pratici e no-code e una selezione accurata delle migliori pratiche europee che illustrano come approcci innovativi possano essere tradotti in risultati operativi. Questo capitolo illustra come utilizzare efficacemente il Toolkit, come adattare le sue risorse alle esigenze specifiche di ciascun itinerario e come trarre spunti pratici dai casi di studio esistenti. Il suo scopo è colmare il divario tra i contenuti formativi strategici e l'implementazione nel mondo reale, consentendo agli itinerari culturali di sperimentare, prototipare e implementare soluzioni digitali in modo strutturato e scalabile.

3.1. Come utilizzare il Toolkit NEXT ROUTES all'interno del programma di formazione

Come affermato in precedenza, il Toolkit NEXT ROUTES integra questo programma di formazione fornendo strumenti pratici e no-code e casi di studio reali che consentono agli Itinerari Culturali di tradurre concetti strategici in risultati digitali concreti. Questo capitolo spiega come utilizzare efficacemente il Toolkit, come selezionare e adattare i suoi strumenti e come trarre ispirazione dai suoi casi di studio.

Scopo del Toolkit

Il Toolkit offre una raccolta accurata di strumenti digitali - piattaforme di storytelling interattivo, app builder, strumenti di mappatura, soluzioni di realtà aumentata e applicazioni di gamification - progettati per supportare gli Itinerari Culturali a:

- Sviluppare contenuti interattivi e multimediali applicati al patrimonio culturale.
- Sperimentare formati digitali senza la necessità di competenze di programmazione.
- Migliorare il coinvolgimento dei visitatori attraverso soluzioni digitali accessibili e scalabili.
- Aumentare la comunicazione, la visibilità e la divulgazione educativa.

Come utilizzare gli strumenti del Toolkit all'interno dei moduli di formazione

Ogni categoria di strumenti si allinea naturalmente con uno o più moduli di questo programma di formazione:

Modulo 1: Marketing, promozione e formazione

Strumenti pertinenti: Canva, Genially, Planoly, StoryMaps, Tilda.

Casi d'uso: creazione di guide visive, mezzi promozionali, mini-siti web, linee temporali interattive.

Modulo 2: Coinvolgimento e partecipazione

Strumenti pertinenti: Actionbound, Izi.TRAVEL, Glide, NotebookLM.

Casi d'uso: creazione di attività partecipative, progettazione di cicli di feedback, creazione di audioguide, strutturazione di narrazioni provenienti dalla comunità.

Modulo 3: Storytelling

Strumenti pertinenti: StoryMaps, ThingLink, CoSpaces Edu, CapCut.

Casi d'uso: produzione di storie coinvolgenti sul patrimonio culturale, tour a 360°, video o mappe interattive.

Modulo 4: Gamification

Strumenti rilevanti: Kahoot!, Actionbound, app basate su AR (Artivive, modello L'Aquila Rinasce). Niantic SDK (plugin per giochi basati sulla localizzazione)

- Unity (motore di gioco)
- App Niantic Wayfarer (modellazione 3D)
- Python (linguaggio di programmazione)

Casi d'uso: creazione di quiz, cacce al tesoro, esperienze di apprendimento ibride fisiche-digitali.

Questo allineamento supporta uno sviluppo progressivo e modulare: i partecipanti applicano i concetti di formazione utilizzando strumenti e tutorial pronti all'uso.

3.2. Lavorare con i casi di studio

Il Toolkit presenta numerose best practice tratte dagli Itinerari Culturali e da iniziative correlate nel campo del patrimonio culturale. Questi esempi illustrano come gli strumenti senza codifica e i metodi digitali creativi possano essere applicati in contesti reali.

Quando si utilizzano i casi di studio:

- **Identificare l'obiettivo principale:** educazione, visibilità, partecipazione, interpretazione o gamification.
- **Estrarre la metodologia:** strumenti utilizzati, struttura narrativa, flusso di visitatori, livello di interattività.
- **Valutare la trasferibilità:** quali aspetti possono essere adattati ai temi, al pubblico e alle capacità del proprio itinerario.

- **Iniziare con piccoli prototipi:** replicare una singola funzionalità (ad esempio, una StoryMap, una sfida basata su QR, una semplice app) prima di passare a una scala più ampia.

Casi di studio come *MemoryLanes*, *Torviscosa su Minecraft*, *Father and Son* o l'iniziativa *Faroe Islands Remote Tourism* dimostrano diversi percorsi verso una trasformazione digitale creativa e accessibile.

3.3. Flusso di lavoro pratico per l'utilizzo del toolkit

1. **Definisci il tuo obiettivo:** quale esperienza, contenuto o esigenza di comunicazione intendi affrontare?
2. **Seleziona una categoria di strumenti:** storytelling, AR/VR, mappe, guide interattive, gamification, ecc.
3. **Esamina i tutorial:** ogni strumento è accompagnato da una guida passo passo.
4. **Sviluppa un prototipo:** utilizza le funzionalità no-code per creare rapidamente una versione iniziale.
5. **Testa con piccoli gruppi:** raccogliere feedback dai visitatori, colleghi o partner.
6. **Perfeziona e pubblica:** modifica i contenuti in base agli indicatori di usabilità, accessibilità e coinvolgimento.
7. **Integrazione con i moduli di formazione:** collega il tuo prototipo a una delle quattro competenze fondamentali.

Quando utilizzare il toolkit nel ciclo del progetto

Il toolkit è progettato per essere utilizzato in più fasi:

- **Fase concettuale:** esplora le possibilità e allinea gli strumenti alle esigenze dell'itinerario.
- **Fase di produzione:** crea contenuti digitali ed esperienze interattive.
- **Fase di implementazione:** distribuisce app, mappe, tour o percorsi gamificati.
- **Fase di valutazione:** esamina l'impatto utilizzando i KPI descritti nel capitolo 2.4.

3.4. Valore aggiunto per gli itinerari culturali

L'utilizzo del Toolkit consente agli itinerari culturali di: - Accelerare la trasformazione digitale con ostacoli tecnici minimi. - Rafforzare la narrazione interpretativa attraverso la multimedialità e l'interattività. - Migliorare la visibilità attraverso prodotti digitali

professionali. - Coinvolgere le comunità e il pubblico più giovane. - Prototipare esperienze innovative prima di investire in progetti più grandi.

Il programma di formazione NEXT ROUTES offre un approccio strutturato per migliorare la capacità digitale degli itinerari culturali europei in materia di marketing, coinvolgimento, narrazione e gamification.

Questo manuale offre una panoramica dei principi chiave e delle vaste risorse disponibili attraverso il programma. Applicando queste pratiche, i manager degli itinerari culturali possono contribuire a garantire che il patrimonio culturale europeo sia preservato, promosso e reso accessibile in modo coinvolgente e sostenibile.

4. L'app Next Routes: manuale pratico per i manager degli itinerari culturali

Questo capitolo fornisce una guida passo passo alla navigazione delle principali funzionalità dell'app, garantendo che gli utenti possano utilizzare i suoi strumenti in modo efficace e consapevole. Combinando indicazioni operative ed esempi illustrativi, il manuale mira a facilitare un'adozione agevole, promuovere pratiche di gestione dei dati coerenti e rafforzare il coordinamento nell'ambito del più ampio quadro degli itinerari culturali europei.

4.1. Fase preliminare

Prima di creare qualsiasi contenuto all'interno dell'app Next Routes, è essenziale stabilire un quadro concettuale e operativo chiaro. Ciò include la definizione del pubblico da raggiungere, l'identificazione della narrazione centrale dell'itinerario, la mappatura degli elementi fisici o tematici da includere e la determinazione del percorso previsto per l'utente. Chiarendo queste basi sin dall'inizio, i manager garantiscono la coerenza di tutti i componenti digitali e creano una solida base per le successive caratteristiche di progettazione e interazione.

Scegliere una serie di argomenti o un argomento specifico che l'attività affronterà

La selezione di un tema o argomento significativo è alla base dell'attività. L'argomento scelto dovrebbe essere direttamente collegato allo spazio del patrimonio, sia che metta in evidenza eventi storici, dettagli architettonici, tradizioni locali o storie nascoste. Un argomento ben definito garantisce che l'esperienza sia significativa e pertinente, fornendo un filo conduttore ai partecipanti mentre esplorano e imparano.

Definire una narrazione in grado di trasmettere un messaggio specifico

Lo storytelling è il veicolo attraverso il quale la conoscenza diventa coinvolgente. La narrazione dovrebbe essere progettata per comunicare un messaggio chiaro, intrecciando fatti, emozioni e immaginazione in modo da catturare l'attenzione dei partecipanti. Una trama forte trasforma le informazioni astratte in un viaggio avvincente, aiutando i giocatori a connettersi con il patrimonio sia a livello intellettuale che emotivo.

La narrazione deve essere approfondita e consistere in un processo di apprendimento

L'attività dovrebbe offrire ai partecipanti più di un semplice intrattenimento: deve favorire la scoperta e la riflessione. Ogni fase del viaggio dovrebbe incoraggiare l'apprendimento, offrendo spunti che approfondiscono la comprensione del luogo e del suo valore culturale. Strutturando l'attività come un processo di apprendimento, i partecipanti sono invitati non solo a giocare, ma anche ad acquisire nuove conoscenze e prospettive.

4.2. Progettare un'esperienza coinvolgente

Progettare un'esperienza coinvolgente significa tradurre il patrimonio culturale dell'Itinerario in interazioni intuitive e significative per gli utenti. Questa fase si concentra sulla strutturazione dei contenuti in modo che siano accessibili, visivamente accattivanti e in linea con gli obiettivi interpretativi dell'Itinerario. Elementi quali la gerarchia visiva, la chiarezza delle istruzioni, il ritmo narrativo e il layout ottimizzato per i dispositivi mobili contribuiscono a garantire che i visitatori possano navigare nell'app senza difficoltà e rimanere motivati a esplorarne tutto il potenziale.

Deve essere attraente, al fine di coinvolgere i partecipanti durante tutta l'esperienza, cercando di ottenere un impatto positivo sia dal punto di vista del divertimento che dell'apprendimento

Per mantenere vivo l'interesse, l'attività dovrebbe essere progettata in modo da intrattenere e allo stesso tempo educare. Ciò significa introdurre sfide dinamiche, elementi interattivi e una narrazione creativa che stimoli continuamente la curiosità. Quando i partecipanti sono affascinati dall'esperienza, è possibile raggiungere il duplice obiettivo del divertimento e dell'apprendimento significativo, garantendo un impatto positivo e memorabile.

Deve essere collegata a luoghi specifici, al fine di garantire che i partecipanti possano identificare dove andare e capire cosa aspettarsi da ogni luogo

Ogni fase dell'attività dovrebbe corrispondere a un punto particolare all'interno del sito storico. Collegare i contenuti ai luoghi fisici permette ai partecipanti di esplorare lo spazio in modo tangibile, rafforzando il loro senso del luogo e della storia. Istruzioni chiare dovrebbero guidare gli utenti verso ogni luogo, dove contenuti contestualizzati li aiutino ad anticipare e interpretare ciò che incontrano.

È necessario stabilire una sequenza coerente tra i luoghi, per garantire che si crei un itinerario da seguire.

L'attività dovrebbe svolgersi attraverso un percorso logico e coerente che conduca i partecipanti da un luogo all'altro. Ciò crea un itinerario strutturato che non solo supporta la navigazione, ma costruisce anche una trama progressiva. Una sequenza ben ponderata garantisce continuità, mantiene la suspense e dà ai partecipanti un senso di progresso man mano che avanzano nell'esperienza.

Definire modi complementari per ottenere i contenuti appropriati, in base alle lacune dei contenuti disponibili in loco

Non tutti gli spazi storici forniscono informazioni complete o accessibili in loco. Per colmare queste lacune, l'attività dovrebbe integrare risorse complementari come ricostruzioni digitali, materiali d'archivio o testimonianze orali. Offrire più formati garantisce ai partecipanti l'accesso a contenuti ricchi e vari, indipendentemente da ciò che è fisicamente presente sul posto.

4.3. Lavorare con le missioni

L'app di gioco Next Routes offre diversi tipi di missioni, ognuna con i propri punti di forza. Scegliere la giusta combinazione di tipi di missioni è fondamentale per progettare un'esperienza dinamica e coinvolgente.

Le missioni costituiscono la componente interattiva principale dell'app, guidando gli utenti attraverso compiti, luoghi o sfide tematiche che incoraggiano il coinvolgimento attivo con il percorso. Nel definire le missioni, i responsabili dovrebbero considerare l'equilibrio tra la profondità informativa, lo sforzo richiesto all'utente e i meccanismi di ricompensa. Ogni missione dovrebbe comunicare chiaramente il suo scopo, i passaggi e il risultato atteso, assicurando che tutti i compiti supportino la narrazione generale e gli obiettivi educativi del percorso.

Missioni di geolocalizzazione

Le missioni di geolocalizzazione richiedono ai partecipanti di spostarsi fisicamente in un luogo specifico, ancorando l'attività a una posizione reale e creando una full immersion nello spazio del patrimonio. Sono particolarmente efficaci per incoraggiare l'esplorazione e promuovere il senso di scoperta, rafforzando al contempo il legame tra il gioco digitale e l'ambiente fisico.

Quando si progettano queste missioni, è consigliabile evitare grandi aree aperte come parchi, piazze o lungofiume, dove la precisione del GPS può rendere confusa l'individuazione della posizione corretta. Si consiglia di scegliere invece punti di riferimento concreti, come edifici, monumenti o caratteristiche architettoniche distintive. Poiché la geolocalizzazione colloca l'obiettivo entro un margine di circa ± 5 metri, la selezione di luoghi chiari e facilmente identificabili garantisce una navigazione più fluida e un'esperienza più soddisfacente per i partecipanti.

Allo stesso modo, quando si desidera indirizzare i partecipanti verso uno spazio specifico, come una strada, assicurarsi di fornire indicazioni chiare per aiutarli a identificare il punto geo-localizzato esatto, come un angolo di strada o la facciata distintiva di un edificio. Quando si utilizza la modalità di geolocalizzazione, è particolarmente importante assicurarsi che i partecipanti possano orientarsi correttamente, poiché hanno a disposizione solo le informazioni descrittive per raggiungere la posizione corretta.

Missioni con questionario

Le missioni basate su domande sono progettate per testare le conoscenze e approfondire la comprensione. Possono stimolare la riflessione, mettere in discussione le ipotesi o rafforzare i punti chiave dell'apprendimento, trasformando le informazioni astratte in un processo di apprendimento interattivo.

Una caratteristica fondamentale delle missioni con questionario è la possibilità di impostare domande a scelta multipla, in cui solo una opzione è corretta. Questo formato rende l'attività chiara e strutturata, guidando i partecipanti a pensare in modo critico e a interagire attivamente con il contenuto. Domande ben formulate possono anche stimolare la discussione all'interno dei gruppi, rendendo l'esperienza divertente ma significativa e garantendo che i partecipanti acquisiscano una conoscenza più approfondita dell'argomento.

Da questo punto di vista, le missioni progettate sotto forma di questionario svolgono un ruolo centrale nel gioco complessivo, mentre le altre opzioni hanno una funzione complementare. Pertanto, è consigliabile utilizzare missioni di questo tipo in quasi tutte le località incluse nel gioco. È importante tenere presente, tuttavia, che le domande dovrebbero presentare sfide legate all'ambiente circostante, in modo che, quando possibile, richiedano necessariamente la presenza fisica del partecipante in un punto specificamente designato lungo il percorso.

Missioni fotografiche

Queste missioni invitano i partecipanti a scattare foto legate al loro viaggio, ad esempio immortalando monumenti, simboli o dettagli architettonici. Questo compito incoraggia l'osservazione attenta, l'attenzione ai dettagli e la creatività. Le missioni fotografiche rendono l'esperienza interattiva, dando ai partecipanti la sensazione di essere coinvolti attivamente nello spazio del patrimonio culturale.

La missione basata sulle foto costituisce un potente complemento alla missione basata sui questionari, in quanto consente ai partecipanti di rispondere in modo creativo attraverso l'osservazione e l'identificazione dei dettagli nell'ambiente circostante. In alcuni casi, può servire come alternativa ai questionari che presentano alcune limitazioni, in particolare quando il contenuto delle domande si basa sull'osservazione dell'ambiente.

È importante informare i partecipanti che le foto scattate all'interno dell'app non vengono salvate nella galleria del loro smartphone. Se desiderano conservare le foto personali come ricordo, dovranno uscire dall'app e utilizzare direttamente la fotocamera del loro telefono. Una comunicazione chiara al riguardo garantisce che i partecipanti possano conciliare il completamento delle missioni con la raccolta dei propri ricordi personali.

Missioni con codice QR

I codici QR nell'app di gioco Next Routes hanno una funzione semplice ma essenziale: consentono ai partecipanti di completare le missioni scansionandoli. Per utilizzare questa funzione, gli organizzatori devono creare codici QR specifici che corrispondono a ciascuna missione. Una volta scansionato, il codice convalida l'attività e consente ai partecipanti di progredire lungo il percorso.

Per questo motivo, lo scopo principale del codice QR inteso come punto di riferimento è quello di incoraggiare la ricerca di un luogo molto preciso che è fondamentale, con un grado di dettaglio che la geolocalizzazione da sola non può fornire, assicurando allo stesso tempo che la sua scoperta richieda al partecipante di completare una serie di passaggi essenziali.

È importante notare che, sebbene i codici QR possono essere scansionati anche al di fuori dell'app per aprire siti web o fornire informazioni aggiuntive, ciò potrebbe interrompere il flusso di immersione, poiché richiede di uscire dall'app e passare a un altro scanner. Per questo motivo, i codici QR dovrebbero essere considerati principalmente come strumenti per il completamento delle missioni, garantendo che l'esperienza all'interno dell'app rimanga fluida e coinvolgente.

4.4. Funzionalità aggiuntive suggerite

Oltre alle funzionalità essenziali, l'app consente l'integrazione di caratteristiche complementari che possono migliorare l'interazione con l'utente e arricchire l'esperienza complessiva. Queste possono includere contenuti multimediali, suggerimenti di geolocalizzazione, quiz, badge o brevi frammenti narrativi che approfondiscono l'interpretazione. La selezione delle caratteristiche aggiuntive dovrebbe riflettere sia le priorità del percorso che le capacità del suo team di gestione, garantendo una manutenzione sostenibile e l'usabilità a lungo termine.

Per massimizzare l'impatto dell'app, ecco alcuni suggerimenti extra e consigli pratici su misura per la sua funzionalità:

Migliorare le missioni con immagini

Sebbene le missioni non possano essere combinate, è possibile arricchirle aggiungendo immagini di supporto: fotografie d'archivio, vedute moderne, mappe o illustrazioni. Le immagini aiutano i partecipanti a comprendere meglio il contesto, a riconoscere i dettagli sul posto e a sentirsi più coinvolti nella storia.

Sistema di ricompense personalizzato

Invece di punti o badge generici, prendete in considerazione la possibilità di creare i vostri "timbri" o simboli collezionabili all'interno della trama. Questi potrebbero rivelare nuove date, termini o parole in codice man mano che i partecipanti avanzano. Ad esempio, i timbri potrebbero rappresentare manufatti, oggetti o immagini simboliche legate al tema del patrimonio, trasformando i premi in un'estensione significativa della narrazione.

Sfide a tempo (al di fuori dell'app)

Sebbene l'app stessa non supporti limiti di tempo, i facilitatori possono stabilire regole di tempistica esternamente. Ad esempio, ai gruppi potrebbero essere concessi 20 minuti per completare una sezione del percorso o un intero itinerario. Ciò aggiunge eccitazione e competitività quando lo si desidera, senza alterare l'app.

Considerazioni sull'accessibilità

Tenete presente le esigenze di gruppi diversi, come gli scolari o i partecipanti più giovani. Semplificare il linguaggio, ridurre la durata delle missioni o fornire immagini di supporto può rendere l'attività più inclusiva ed efficace per un pubblico con diverse abilità e livelli di conoscenza.

Storie personali come contenuto

Poiché l'audio e il video non possono essere integrati nell'app, prendete in considerazione l'utilizzo di resoconti personali scritti per aggiungere profondità emotiva. Diari, autobiografie, testimonianze o interviste possono essere inclusi come parte delle missioni. Imparare la storia attraverso esperienze vissute rende l'attività più ricca, più umana e più memorabile.

Punti di riflessione

Concludete il vostro percorso con un elemento di riflessione. Ad esempio, chiedete ai partecipanti nella domanda finale di valutare il percorso: cosa hanno trovato sorprendente, cosa hanno imparato o come l'esperienza ha cambiato la loro percezione del sito. Questo rafforza l'apprendimento e invita i partecipanti a riflettere criticamente sul loro viaggio.

4.5. Co-creazione e test

Il processo di sviluppo trae grande beneficio dal coinvolgimento delle parti interessate, delle comunità locali e dei potenziali utenti attraverso workshop di co-creazione e sessioni di test interattive. La raccolta di feedback in più fasi consente ai gestori di identificare i problemi di usabilità, convalidare le scelte narrative e garantire l'accessibilità a un pubblico diversificato. I test supportano anche il processo decisionale basato su dati concreti, contribuendo a perfezionare le interazioni e ottimizzare la versione finale dell'app.

Coinvolgere i gruppi di giovani nella definizione dei contenuti, in modo che possano proporre il proprio punto di vista

I giovani dovrebbero svolgere un ruolo attivo nella creazione dei contenuti. Le loro prospettive, il loro linguaggio e i loro riferimenti culturali possono rendere l'esperienza autentica e rilevante per i loro coetanei. Coinvolgendo i gruppi di giovani nel processo di progettazione, l'attività diventa più inclusiva, dinamica e in linea con i modi in cui il pubblico giovane ama comunicare e imparare.

Coinvolgere altre persone nel testare l'esperienza prima di lanciarla pubblicamente

Prima di rendere l'attività ampiamente disponibile, è fondamentale eseguire test pilota con gruppi diversi. Queste sessioni di test consentono di identificare i punti di forza e di debolezza, garantendo che l'esperienza sia intuitiva, coinvolgente e accessibile. Raccogliere

feedback dai partecipanti reali aiuta a perfezionare la progettazione e garantisce un lancio pubblico più fluido e di maggiore impatto.

4.6. Dopo la progettazione: cosa succede dopo

Una volta finalizzati la struttura, le missioni e i contenuti dell'app, l'attenzione si sposta sull'implementazione, la comunicazione e il miglioramento continuo. I responsabili dovrebbero preparare una strategia di lancio, coordinarsi con i partner per garantire la visibilità e monitorare i primi dati degli utenti per identificare le aree da perfezionare. Dopo il lancio, aggiornamenti regolari, routine di manutenzione e revisioni periodiche delle prestazioni garantiscono che l'app rimanga pertinente, funzionale e reattiva alle mutevoli esigenze dei visitatori.

Includere la proposta nei rispettivi programmi culturali per integrare le attività ordinarie con uno strumento gratuito, flessibile e accessibile

L'app dovrebbe essere integrata in una programmazione culturale più ampia come attività complementare. Essendo gratuita, flessibile e facilmente accessibile, può aggiungere valore alle iniziative esistenti senza richiedere ulteriori risorse significative. Questa integrazione consente alle istituzioni culturali di ampliare la loro portata e offrire ai visitatori nuovi modi di interagire con il patrimonio.

Diffondere lo strumento attraverso mediatori ed educatori del patrimonio culturale

Promuovere lo strumento tra mediatori, educatori e operatori culturali che possono estendere la portata al pubblico previsto come target di riferimento. Coinvolgendo questi professionisti, lo strumento acquista credibilità e visibilità, integrandosi nelle pratiche culturali ed educative esistenti.

Organizzare corsi di formazione per gli operatori

Fornire opportunità di formazione agli operatori per garantire che siano preparati e in grado di utilizzare lo strumento in modo efficace. Le sessioni di formazione li aiutano a comprenderne il potenziale, a integrarlo nel loro lavoro e a condividerlo con i partecipanti in modo coinvolgente e significativo.

Aprire la strada ai contributi di altri soggetti interessati per includere nuove missioni e prospettive

L'esperienza dovrebbe rimanere aperta e adattabile, consentendo nel tempo i contributi di diversi stakeholder. Consentendo l'aggiunta di nuove missioni, prospettive e storie, l'attività rimane dinamica e pertinente. Questo approccio collaborativo non solo arricchisce il contenuto, ma promuove anche un senso di appartenenza condivisa tra partner, comunità e partecipanti.

5. Conclusione: un quadro di riferimento per una trasformazione digitale sostenibile

La metodologia di formazione, il toolkit e l'app NEXT ROUTES, integrati da questo manuale utente, rappresentano una strategia completa per l'empowerment digitale degli Itinerari Culturali Europei. L'obiettivo finale è duplice: non solo dotare i professionisti delle competenze tecniche necessarie, ma anche promuovere una cultura di innovazione continua e di gestione etica del patrimonio.

I quattro moduli principali - Marketing, Coinvolgimento, Storytelling e Gamification - forniscono una tabella di marcia per lo sviluppo di competenze digitali che si traducono direttamente nella capacità di:

- Migliorare la visibilità e la divulgazione educativa degli itinerari.
- Costruire comunità attive e partecipative.
- Trasformare la conoscenza del patrimonio in narrazioni digitali avvincenti.
- Creare esperienze utente interattive e gratificanti.

L'app di gioco Next Routes, con la sua struttura basata su missioni, funge da motore pratico per l'implementazione di questi concetti. Attraverso gli strumenti e i casi di studio forniti, i manager degli Itinerari possono:

- Sperimentare e prototipare soluzioni digitali con barriere tecniche minime.
- Integrare i contenuti digitali con l'esperienza fisica attraverso missioni basate sulla posizione e sull'osservazione.
- Garantire impatto e rilevanza applicando un ciclo iterativo di pianificazione, esecuzione, misurazione e ottimizzazione.

Tutti gli utenti sono incoraggiati ad adottare una mentalità di miglioramento continuo, a utilizzare meccanismi di co-creazione e sperimentazione con gruppi diversi (compresi i giovani) e a mantenere i propri percorsi aperti ai contributi di altre parti interessate. Solo attraverso il continuo adattamento e l'integrazione dell'app in programmi culturali più ampi è possibile realizzarne il pieno potenziale, garantendo la vitalità, l'accessibilità e la sostenibilità a lungo termine del patrimonio culturale europeo.

6. Ringraziamenti

Gli autori del presente Manuale d'uso desiderano esprimere la loro sincera gratitudine ai partner del progetto Next Routes che hanno contribuito con passione alla preparazione di questo documento, fornendo le loro opinioni in merito alle loro esigenze, preferenze e aspettative nel campo della formazione sull'uso degli strumenti digitali per promuovere le narrazioni degli Itinerari culturali. Siamo inoltre grati per il loro contributo nell'identificazione di casi di buone pratiche individuati in tutta Europa e, in particolare, per la loro partecipazione alla valutazione dell'attuazione delle azioni pilota, nonché all'analisi congiunta degli impatti raggiunti e delle aree di miglioramento che devono essere affrontate. Il presente documento ha cercato di riflettere fedelmente i risultati di ciascuno di questi contributi.