

## PREMESSA

Il Piano nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) rende chiaro nelle sue sei Missioni quanto la cultura, la digitalizzazione, l'innovazione e la competitività (insieme alla rivoluzione verde e alla transizione ecologica) siano i presupposti per la rinascita dell'Italia post pandemia da Covid-19.

La **tecnologia** e la **cultura** rappresentano un binomio che apre scenari incredibilmente fertili. Da questo presupposto nasce l'azione "Alla Scoperta di..", con l'obiettivo di offrire un'avvincente opportunità alle nuove generazioni, chiamate a immaginare un futuro che punti sul patrimonio culturale (materiale e immateriale) e su nuove forme di **comunicazione, partecipazione e inclusione**.

La presente azione si inserisce nel Programma Startupper School Academy che rientra nei "Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento" condotto da Lazio Innova proposto in collaborazione con il **MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo**, che parte da una riflessione sul patrimonio materiale e immateriale della Regione Lazio, con il fine di promuoverlo secondo le regole del marketing territoriale.

## CONTESTO - Cos'è il marketing territoriale?

L'enciclopedia Treccani definisce il *marketing territoriale* "quella branca specifica del marketing, volto a *sottolineare l'importanza* di quelle specifiche politiche capaci di migliorare le condizioni di localizzazioni presenti in una determinata area, rendendo più visibili le *opportunità di investimento e di sviluppo*. In maniera sintetica tali politiche si definiscono di m. t. e presuppongono un approccio che parte dall'analisi della dimensione globale e locale dello sviluppo per arrivare alla constatazione che i *fenomeni di competizione non riguardano soltanto le imprese, ma anche le regioni e i sistemi territoriali in cui esse operano*".

Si può quindi aggiungere che una valida strategia di marketing territoriale è la garanzia per la buona riuscita di un progetto di comunicazione e di promozione del patrimonio materiale e immateriale di un paese o di una area specifica.

Nel contesto nazionale e internazionale, sempre più concorrenziale, promuovere l'immagine e le risorse tipiche del patrimonio culturale e non solo delle aree d'appartenenza permette e garantisce il posizionamento nel mercato. Nello specifico ambito del turismo l'Italia, considerata di diritto un museo a cielo aperto, può vantare un patrimonio artistico e naturalistico di particolare pregio. Al fine di valorizzare e promuovere tanta ricchezza è auspicabile una analisi del "prodotto" in tutti gli aspetti che lo costituiscono e lo caratterizzano per poi mettere in atto azioni indirizzate a specifici target.

Nell'ambito dei Beni culturali (dall'arte al cinema, dall'architettura alla letteratura, dal teatro alla musica, ecc.) studi e ricerche evidenziano quanto i più giovani, in Italia, siano poco consapevoli del patrimonio che li circonda. La percezione del valore va di pari passo con la scarda consapevolezza di una eredità che contraddistingue il territorio nazionale.

## OBIETTIVO

L'obiettivo è incoraggiare gli studenti a proporre idee e soluzioni che prestino particolare attenzione alle strategie di **marketing territoriale** con il fine di valorizzare il **patrimonio culturale** (monumenti, musei, siti archeologici, tradizioni, tipicità locali e il variopinto patrimonio naturalistico) - **in poche parole l'identità - della Regione Lazio**.

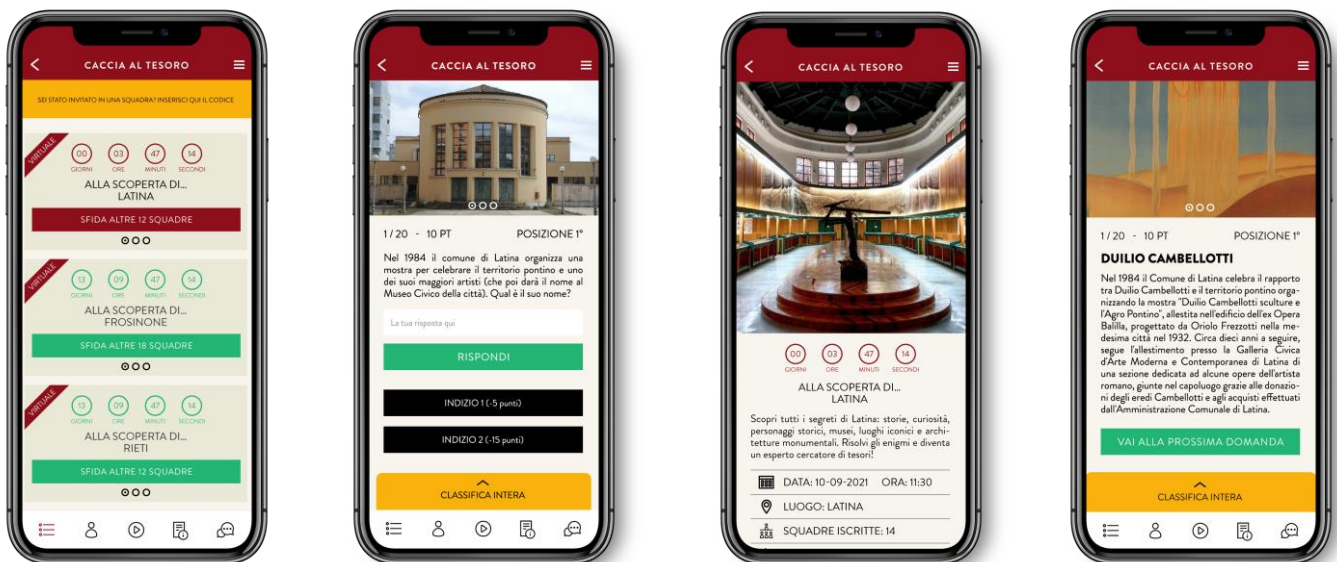
L'Azione "Alla scoperta di..." è un **percorso formativo gratuito** valido ai fini PCTO, guidato dai docenti tutor del MAXXI e del progetto "MAXXI A[R]T WORK - Sperimenta e condividi le professioni della cultura", da esperti di settore e dai tutor Lazio Innova.

I team di studenti delle diverse scuole hanno il compito di ideare dei percorsi tematici, che mettano insieme gli elementi del patrimonio culturale e rappresentino al meglio il territorio d'appartenenza della Regione Lazio.

L'obiettivo è realizzare un prodotto interattivo finalizzato alla **promozione del turismo delle diverse province della Regione**, un vero e proprio **progetto imprenditoriale** che vede la sua realizzazione nello sviluppo dei contenuti di una **caccia al tesoro virtuale** dedicata al territorio di appartenenza, intitolata **"Alla scoperta di..." (in base alla località il titolo si completa con il toponimo)** e pubblicata sull'applicazione messa a disposizione dal partner di progetto.

Per ideare e realizzare i contenuti dell'app "Alla scoperta di..." i partecipanti sono portati a prendere consapevolezza del patrimonio circostante, con il risultato di innescare un processo che punta a interessare e quindi attivare i residenti così come i turisti con modalità interattive e coinvolgenti.

"Alla scoperta di..." ha come presupposto che la cultura sia un elemento fondante della comunità, ma è anche un fattore ricco di potenziali risvolti sull'economia del settore turistico, dei servizi relativi e non solo.



## DESTINATARI

Alle attività formative (webinar + pillole) sono invitati a partecipare gli studenti del 3°, 4° e 5° anno di tutti gli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore del Lazio, **con particolare attenzione per gli indirizzi turistici e artistici.**

Al contest finale sono ammessi gli studenti organizzati in **team di progetto**, composti massimo **5 componenti**, secondo le indicazioni fornite dai docenti tutor del PCTO. Sono ammessi massimo **3 team ad istituto.**

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

A supporto degli studenti che sceglieranno il contest Innovativo "turismo/cultura", grazie alla consulenza e alla guida degli addetti ai lavori del MAXXI e di partner del settore, vengono messi a disposizione i seguenti incontri formativi:

- **4 webinar (90 min)** finalizzati a fornire agli studenti e ai docenti coinvolti, gli strumenti utili per ideare e, quindi, realizzare contenuti che facciano riferimento al patrimonio locale seguendo la modalità tipica della caccia al tesoro (domande e risposte) ideando itinerari tematici facendo riferimento al territorio d'appartenenza (ovvero delle diverse province);

**28/09/2021 ore 11:00**

Il marketing territoriale per il turismo, con Federico Borzelli e Giulia Masini (Fondazione MAXXI)

**29/09/2021 ore 11:00**

Risorse culturali e turismo sostenibile, con A. Cicerchia (Università Tor Vergata)

**05/10/2021 ore 11:00**

La comunicazione legata ai beni culturali, con E. Ippoliti (Università Sapienza)

**06/10/2021 ore 11:00**

Il progetto "Cosa Vedere..", con F. Nardi (Logica Informatica)

- **materiali educativi di supporto** (contenuti multimediali, dispense, bibliografia etc.);

## TERMINI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Per la partecipazione ai **webinar dell'azione "Alla scoperta di..."**, l'Istituto dovrà compilare il seguente form on line:

<https://forms.office.com/r/Jv1q8Aqjxr>

Sarà inviato ai soli partecipanti il link per accedere a ciascun webinar in programma.

Per la partecipazione al **contest finale "Alla scoperta di..."**, l'Istituto dovrà perfezionare l'iscrizione on line, nel periodo compreso **tra il 7 Ottobre e il 7 Novembre 2021**, candidando max 3 idee e i relativi Team organizzati in max 5 studenti.

La candidatura prevede la compilazione di un canvas (che sarà disponibile dal 7 ottobre [su questa pagina](#)) con i seguenti contenuti:

1. Descrizione del luogo e scopo della caccia
2. Target della caccia
3. Elenco e immagini dei luoghi da valorizzare
4. (facoltativo) Uno o più esempi di indizi
5. (facoltativo) Slogan e manifesto della caccia

Al termine del percorso verrà rilasciato un attestato di partecipazione per il riconoscimento delle ore ai fini del PCTO, così calcolate:

- 6 ore per la partecipazione ai webinar;
- 24 ore per la realizzazione e candidatura del progetto;
- 20 ore per il mentoring per i 6 progetti selezionati.

## CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Le idee dovranno rispondere alle linee guida e requisiti tecnici richiesti dall'organizzatore e potranno essere presentate attraverso qualsiasi tecnica audiovisiva (canvas, ppt multimediale, storytelling, cartone animato, keep/stop motion, filmato amatoriale con il cellulare, video in alta risoluzione).

I progetti elaborati dagli studenti saranno valutati, a insindacabile giudizio di Giurie tecniche e qualificate, in base ai seguenti criteri:

- valorizzazione del territorio (30 punti)
- originalità dell'idea imprenditoriale (20 punti)
- creatività dell'idea imprenditoriale (20 punti)
- completezza del canvas (15 punti)
- chiarezza espositiva dell'idea imprenditoriale (15 punti)

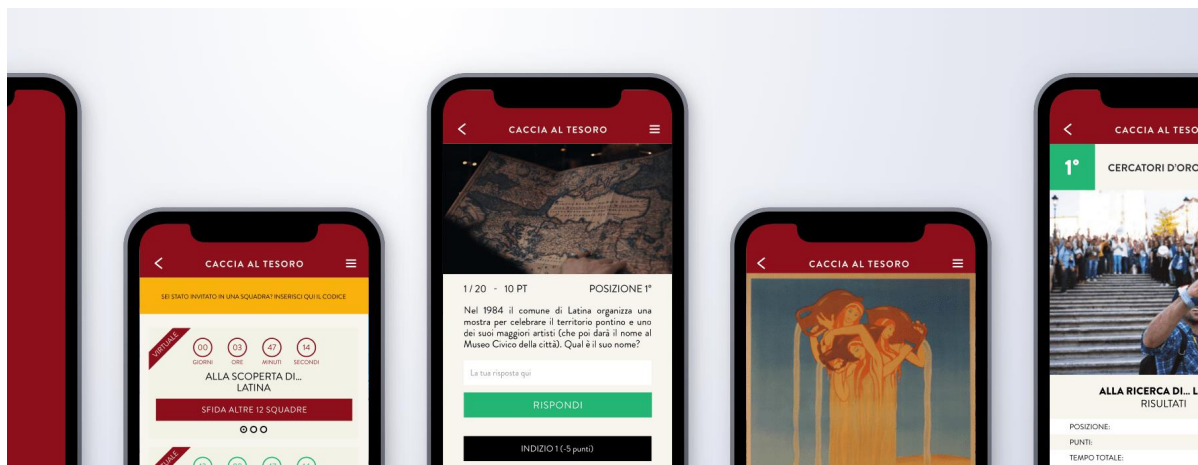
Lazio Innova invierà la comunicazione ufficiale dei team ammessi.

## PREMI

Il partner mette in palio, per **migliori 6 progetti** selezionati dalla giuria (preferibilmente uno per ciascuna provincia ad eccezione di Roma per cui sono previsti 2 progetti finalisti, uno dedicato alla capitale e uno per provincia e comunque a insindacabile giudizio della Giuria):

- un percorso di **20 ore di mentoring** (novembre/dicembre) finalizzato allo sviluppo delle competenze atte alla pubblicazione delle cacce al tesoro virtuali sulla piattaforma "**Caccia al Tesoro App**" di **Cosa Vedere a ... - Logica Informatica**.
- l'attivazione delle 6 cacce al tesoro virtuali, programmate e realizzate a distanza in date uniche concordate con i soggetti partecipanti (scuola vincitrice, MAXXI, Cosa Vedere a ..., Lazio Innova), verosimilmente dopo l'inizio del nuovo anno scolastico (ottobre/novembre) in modo tale da poter coinvolgere attivamente l'intera scuola.

La partecipazione alle cacce virtuali al tesoro sarà gratuita e aperta al pubblico in modo tale da poter coinvolgere un target più ampio valorizzando il progetto, la provincia e la location oggetto della caccia al tesoro.



in collaborazione con

**MAXXI**

Museo nazionale  
delle arti  
del XXI secolo

e con

**LOGICA  
INFORMATICA**