

FINANZIATO IL PROGETTO PER UN ITINERARIO A TAPPE CON GUIDA VIRTUALE

Dal Ministero 50 mila euro per la scuola digitale di Sestri

La II C delle medie e il Musel realizzano un "avatar" per i turisti

SARA OLIVIERI

SESTRI LEVANTE. Il progetto si chiama STar_2016. Sta per "Segesta Tigulliorum", antico nome di Sestri Levante, e "augmented reality", traduzione inglese di realtà aumentata, che rappresenta uno degli ultimi segni della rivoluzione digitale a portata di smartphone. Ebbene, la fusione di storia e modernità è valsa all'istituto comprensivo di Sestri Levante un finanziamento di 50 mila euro stanziato dal ministero dell'Istruzione.

Il denaro servirà per sviluppare un itinerario cittadino in otto/dieci tappe, nelle quali un avatar fornirà informazioni sui luoghi, la loro storia, le peculiarità da osservare. Sarà una guida virtuale che parlerà il linguaggio dei giovani, non solo perché spunterà fuori da un dispositivo digitale (tablet o smartphone), ma perché asceglierne le sembianze, la voce e pure i contenuti che racconterà ai turisti saranno gli alunni della classe 2^a C della scuola media di Sestri. Dodicenni che insieme all'insegnante Federica Brugnoli e al personale del Museo archeologico e della città (Musel) realizzeranno il progetto STar_2016. «L'avatar sarà scelto dai ragazzi, magari



La presentazione ieri a Sestri del progetto vincitore DA FACEBOOK

direttamente da un loro bozzetto e sarà sviluppato da professionisti – spiega il direttore del Musel, Fabrizio Benente, confermato per un altro triennio nel suo incarico e promotore dell'iniziativa -. In questo modo utilizzeranno strumenti che sono loro congeniali (i supporti digitali) e si confronteranno con la storia locale, da rielaborare affinché sia divulgata ai turisti. L'obiettivo più importante sarà renderli consapevoli che il patrimonio storico, artistico e culturale della città appartiene a loro».

Il lavoro inizierà all'istante. Entro la fine dell'anno scolastico, infatti, l'applicazione e l'itinerario – dove non mancheranno i cartelloni informativi

tradizionali – dovranno essere completati. Il primo passo sarà visitare il percorso (quello scelto è la via delle chiese, dei palazzi e del paesaggio urbano), annotare ciò che cattura l'interesse, elaborare i contenuti, scegliere l'avatar e, una volta sviluppato il dispositivo, testarlo. Il target non sono gli adulti, bensì i giovani. Gli alunni della 2^a C avranno dunque (relativa) carta bianca su come impostare la comunicazione rivolta ai loro coetanei. «L'avatar è un soggetto parlante, che dovrà avere una voce e un linguaggio consono al target – spiega ancora Benente -. Non fatico a immaginare una sorta

di concorso per scegliere le sue caratteristiche».

Benente potrà contare sulla conoscenza di altre esperienze analoghe nel ponente ligure. Questa, però, avrà qualche complessità aggiuntiva. La realtà aumentata non riguarderà solo un singolo monumento, ma un intero percorso cittadino. «Il progetto è uno dei 60 premiati in Italia e l'unico in Liguria – sottolinea il sindaco, Valentina Ghio -. Oltre all'opportunità di conoscenza per i ragazzi, avrà risvolti positivi sul turismo e su tutta la collettività».

Per Ghio e Benente, aver vinto il concorso e il relativo finanziamento sono la migliore risposta alle polemiche sul museo e agli scarsi ingressi. Il consigliere comunale Marco Conti (Popolo per Sestri) ribadisce che presenze e incassi non decollano e che l'esperienza del Musel è perciò fallimentare. «Polemica sterile – ribattono gli altri -. Conservare la memoria è un compito istituzionale, rinunciarvi sarebbe avvilente. Se gli adulti non hanno capito che i beni culturali appartengono a loro, potranno capirlo le nuove generazioni».

sara.olivieri@hotmail.com

©BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI