

Studi e Ricerche

209

La pubblicazione di questo volume è realizzata nell'ambito del progetto NODES, finanziato dal MUR sui fondi M4C2 - Investimento 1.5 Avviso "Ecosistemi dell'Innovazione", nell'ambito del PNRR finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU (Grant agreement Cod. n.ECS00000036).



**Spoke 3
Industria
del turismo
e cultura**

Volume pubblicato con il patrocinio di



Dipartimento di
LINGUE
LETTERATURE STRANIERE
CULTURE MODERNE

ARCHEOLOGIA
GEOGRAFIA
STORIA
STORIA DELL'ARTE
STORIA DEL LIBRO
E DEL DOCUMENTO

DIPARTIMENTO DI
**STUDI
STORICI**

2023 - 2027
**DIPARTIMENTO
DI ECCELLENZA**
Ministero dell'Università e della Ricerca



**Studi
Um**

*Dipartimento di Studi Umanistici
Università degli Studi di Torino*

*I volumi pubblicati nella Collana sono sottoposti a un processo di peer review
che ne attesta la validità scientifica*

Fonti d'archivio e patrimonio culturale. Percorsi di ricerca e valorizzazione

a cura di

Guido Canepa, Elena Corniolo,
Francesca Romana Gaja, Daniela Mereu



Edizioni dell'Orso
Alessandria

2026

Copyright by Edizioni dell'Orso s.r.l.

Sede legale: via Legnano 46 - 15121 Alessandria (Italy)

Sede operativa e amministrativa: Viale Industria, 14/A - 15067 Novi Ligure (AL)

Tel. 0143.513575

e-mail: info@ediorso.it

<http://www.ediorso.it>

Realizzazione editoriale e informatica a cura di ARUN MALTESE (biblioteca.bear@gmail.com)

Grafica della copertina a cura di PAOLO FERRERO (paolo.ferrero@nethouse.it)

È vietata la riproduzione, anche parziale, non autorizzata, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche a uso interno e didattico. L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171 della Legge n. 633 del 22.04.1941

ISSN 2723-8954

ISBN 978-88-3613-686-5

STEFANIA BENETTI – STEFANIA CERUTTI
Università del Piemonte Orientale
stefania.benetti@uniupo.it
stefania.cerutti@uniupo.it

Catalizzatore di innovazione: TOEP come archivio digitale per progetti creativi

Abstract: The contribution presents the TOEP (Tourism Open-ended Experimentation Platform) as an innovative digital infrastructure capable of integrating archiving, cultural valorisation, and the development of sustainable tourism experiences. Situated within Spoke 3 of the PNRR NODES project – Tourism and Culture Industry – the work illustrates how TOEP functions not only as a dynamic digital archive but also as a collaborative ecosystem connecting universities, businesses, institutions, and local communities. The platform enables the collection, organisation, and sharing of creative projects, transforming them into active tourism experiences supported by recommendation functionalities, dedicated interfaces for providers and users, and tools for flow analysis. The chapter also examines the educational and project outcomes of the 2024 and 2025 Challenges, innovative teaching initiatives based on learning by doing, co-creation, and territorial experimentation. Through guided visits, hands-on workshops, and engagement with partner companies, students from the University of Eastern Piedmont designed creative solutions for the valorisation of Villa San Remigio and for increasing visitor numbers at the Wonderwood Park. Their work demonstrates how technology, territorial narratives, and geographical practices can contribute to more inclusive, participatory, and culturally grounded forms of tourism.

Keywords: TOEP; sustainable tourism; digitalisation; territorial memory; experiential learning.

1. Introduzione

Nel contesto delle trasformazioni contemporanee del settore turistico, le tecnologie digitali giocano un ruolo centrale non solo per l'innovazione delle imprese, ma anche per la valorizzazione e la conservazione della memoria dei territori. La digitalizzazione consente, infatti, di raccogliere, gestire e rendere accessibili informazioni, esperienze e materiali culturali, trasformando le piatta-

forme digitali in archivi e strumenti attivi di valorizzazione turistica e sviluppo sostenibile. Le infrastrutture digitali contribuiscono a migliorare l'efficienza operativa delle imprese turistiche e contemporaneamente rafforzano la capacità dei territori di raccontare la propria storia, di mettere a valore condiviso il proprio patrimonio culturale e naturale, favorendo modelli evolutivi più equilibrati e integrati.

L'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile sottolinea il ruolo della trasformazione digitale nel raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) quali l'SDG 8 (Lavoro dignitoso e crescita economica), l'SDG 11 (Città e comunità sostenibili) e l'SDG 12 (Consumo e produzione responsabili). Allo stesso modo, la Strategia digitale dell'Unione europea e l'Agenda europea per il turismo 2030 sottolineano l'importanza di un turismo intelligente, sostenibile e resiliente, riconoscendo esplicitamente la capacità dei dispositivi digitali di promuovere la competitività, garantendo l'attuazione di politiche di sostenibilità e inclusione.

La visione One Planet dell'UNWTO per una ripresa responsabile del turismo sottolinea l'importanza dell'innovazione digitale come pietra miliare della resilienza post-pandemia, mentre il percorso di transizione per il turismo (2022) della Commissione europea richiede modelli più intelligenti, più verdi e più resilienti che sfruttino la tecnologia per ridurre l'impatto ambientale, promuovere il patrimonio culturale e sostenere le economie locali.

È questo lo scenario ampio che vede le piattaforme digitali diventare mezzi cruciali per lo sviluppo del mercato, l'innovazione sociale e la coesione territoriale. Muovendosi oltre i campi dell'offerta, del marketing e della comunicazione turistica, stanno via via assumendo una funzione chiave anche nella conservazione e gestione della memoria territoriale.

Nel solco di queste considerazioni di carattere generale, il contributo si propone di presentare obiettivi e risultati di un'iniziativa nata nell'ambito del PNRR Nord Ovest Digitale E Sostenibile (NODES) e in particolare nello Spoke 3, Industria del turismo e cultura. Si tratta di un progetto-bandiera che ha sviluppato un'infrastruttura Software-as-a-Service (SaaS) pensata per supportare molteplici obiettivi: l'analisi dei flussi turistici, l'ottimizzazione delle offerte online, l'integrazione di dati e archivi in un ecosistema collaborativo, la valorizzazione del patrimonio culturale e la promozione di esperienze legate alla storia e alla memoria dei luoghi.

È nata così la Piattaforma di Sperimentazione Aperta per il Turismo e gli Archivi (*Tourism Open-ended Experimentation Platform* TOEP), concepita per contribuire a colmare una lacuna del mercato digitale: la maggior parte delle piattaforme turistiche esistenti si concentra sulle prenotazioni e sulle informazioni generali relative alle attività turistiche di un territorio, mentre risultano ancora limitati o inadeguati strumenti capaci di fornire dati dettagliati, contestualizzati e storicamente significativi sulle risorse culturali locali.

TOEP ha la forza di una rete capace di collegare fornitori locali, comunità e visitatori, creando un ecosistema interattivo che unisce fruizione turistica e conservazione della memoria. TOEP si pone, infatti, come luogo di intersezione tra pratiche digitali collaborative e processi di archiviazione innovativi, offrendo un'infrastruttura capace di integrare memorie locali e risorse territoriali nei processi di ricerca e valorizzazione turistica. In essa, è stato significativo l'approccio di *crowdsourcing*, che ha consentito di raccogliere contributi da cittadini, operatori e comunità locali, favorendo un turismo sostenibile e partecipativo.

I paragrafi che seguono delineano innanzitutto il quadro del progetto TOEP, illustrandone le principali funzionalità e caratteristiche, per poi soffermarsi – attraverso un approccio qualitativo e descrittivo – sulla genesi e sugli esiti dell'esperienza delle cosiddette “Challenge dello Spoke 3”. L'obiettivo è quello di evidenziare come la dimensione digitale e inclusiva del turismo possa fungere da veicolo di memorie collettive, attivando processi di valorizzazione che intrecciano innovazione, sostenibilità e patrimonio culturale immateriale.

2. Il progetto TOEP

Il progetto TOEP (fig. 1) rappresenta una delle iniziative più rilevanti dello Spoke 3 del programma NODES – Nord Ovest Digitale e Sostenibile, grazie alla capacità di promuovere un turismo integrato, sostenibile e digitalizzato. Al centro dello Spoke 3 vi è la creatività umana, intesa come fattore chiave per l'innovazione nelle industrie del turismo e della cultura, in un contesto segnato da trasformazioni economiche, processi di globalizzazione e cambiamento climatico. In questo quadro, TOEP integra esperienze e pratiche di turismo sostenibile radicate nelle eccellenze locali, valorizzandole mediante tecnologie avanzate e approcci collaborativi e co-creativi.

La piattaforma TOEP (*Tourism Open-ended Experimentation Platform*) si configura come archivio digitale e al contempo come catalizzatore di innovazione. Non si limita a raccogliere contenuti, ma mette a disposizione strumenti e risorse per sviluppare idee, condividerle e trasformarle in iniziative concrete. Ogni progetto caricato sulla piattaforma diventa parte di un ecosistema digitale che favorisce collaborazioni interdisciplinari, stimola la sperimentazione e amplia l'accesso a un patrimonio condiviso di conoscenze. In tal senso, TOEP si propone come hub di innovazione culturale, capace di rafforzare la visibilità e l'impatto delle progettualità creative.

L'infrastruttura, sviluppata come SaaS (*Software as a Service*), consente di integrare proposte ed esperienze in un ambiente collaborativo, supportando la creazione e la gestione di prodotti turistici innovativi. Parallelamente, mira a implementare altre funzionalità e fasi di sviluppo, quali offrire servizi di ricerca, formazione e sviluppo per l'analisi di dati strutturati e non strutturati sui flussi

turistici, oltre a strumenti mirati al miglioramento del posizionamento online dell'offerta territoriale.

TOEP nasce dalla collaborazione tra università, centri di ricerca e imprese. Tra i partner principali figurano l'Università del Piemonte Orientale (UPO), l'Università dell'Insubria, l'Università di Torino, l'Università della Valle d'Aosta (UniVDA), Città Studi Biella e ComoNext Innovation Hub. Accanto a essi, il progetto coinvolge musei, teatri, biblioteche e operatori turistici, creando una rete impegnata nella valorizzazione del patrimonio culturale e naturale.

Tra i principali risultati figurano dunque la promozione di un turismo più sostenibile, la valorizzazione delle tradizioni locali e il sostegno ai processi di digitalizzazione delle imprese turistiche. In questo senso, TOEP contribuisce a mettere in valore non solo i progetti sviluppati negli atenei partner, ma anche le risorse territoriali emerse dal confronto con le comunità locali.

La piattaforma può rappresentare uno strumento utile per microimprese e PMI, favorendone l'inserimento in reti proattive con altri attori del settore, e per associazioni, enti pubblici e operatori privati, che possono collaborare alla progettazione di percorsi ed esperienze diversificate, rafforzando l'attrattività complessiva dei territori. Oltre allo sviluppo digitale, utile sia per le imprese sia per i turisti e le comunità locali per esplorare e valorizzare i patrimoni, TOEP mostra anche impatti socio-territoriali, individuando tre luoghi emblematici per la sua implementazione e diffusione al fine di rafforzare il dialogo tra mondo digitale e luoghi reali: Villa San Remigio a Verbania, sul lago Maggiore (UPO), il Forte di Bard (UniVDA) e l'ex manifattura tabacchi di Lecce (Università del Salento, partner del Mezzogiorno).

Le fasi che hanno segnato gli step con cui la metodologia di ricerca e di lavoro è stata attuata sono le seguenti: creazione del modulo e del database (anche in collaborazione con VisitPiemonte DMO); creazione e test della versione demo; incontri con operatori pubblici e privati; raccolta di dati direttamente dalle imprese e dagli utenti. La piattaforma TOEP è stata progettata dal team informatico UPO con un'architettura moderna e scalabile, utilizzando tecnologie come Ionic Framework, Node.js, Firebase e TypeScript. È composta da un'interfaccia web per i fornitori e un'applicazione mobile per gli utenti, entrambe integrate con un database MongoDB basato su cloud. Un sistema di raccomandazione, alimentato da algoritmi di apprendimento automatico, analizza i dati degli utenti per suggerire esperienze personalizzate, migliorando l'esperienza turistica complessiva. Nella fig. 2 viene presentata l'architettura complessiva.

Dal punto di vista dell'offerta turistica, i fornitori (*providers*) dispongono di un portale che consente, dopo la loro registrazione la gestione delle attività, cioè creare, modificare, cancellare e pubblicare nuove attività turistiche; la personalizzazione, vale a dire configurare dettagli come orari, prezzi, descrizioni dettagliate e allegare immagini o video; attingere ai dati di *performance*, cioè accedere a informazioni sull'andamento delle proprie attività, tra cui prenotazioni, recensioni

e valutazioni degli utenti. I fornitori includono operatori privati, enti pubblici e gli stessi atenei, coinvolti nell'attuazione di progetti territoriali e nello sviluppo di proposte condivise con le realtà locali (PMI, associazioni, ecc.). Il processo di raccolta dei dati della piattaforma è progettato per essere flessibile e adattabile alla diversa gamma di attività offerte dai fornitori. Le informazioni specifiche richieste per ogni attività sono determinate dalla categoria e dal tipo assegnati. Le categorie sono: arte, città, cibo, religione, natura, benessere, spettacoli, speciali, fiere, esposizioni, tradizioni, musica, sport, attività all'aperto e intrattenimento. Le tipologie – che riguardano attività, eventi o itinerari – sono riconducibili al macro “contenitore” delle esperienze (*experiences*).

Dal punto di vista della domanda, gli utenti (*users*) possono agire mediante Web o App mobile per: creare un profilo dettagliato per migliorare l'accuratezza delle raccomandazioni e salvare le preferenze della categoria di attività e le attività preferite; effettuare prenotazioni direttamente dall'app e ricevere conferme; valutare e lasciare commenti sulle attività completate, contribuendo al miglioramento delle informazioni disponibili sulla piattaforma; effettuare una ricerca delle attività su mappa in base ai propri interessi, alla posizione e ad altri criteri; ricevere suggerimenti personalizzati sulle attività grazie a un sistema di raccomandazioni che analizza le proprie preferenze e il comportamento di utenti simili.

Per migliorare l'esperienza dell'utente, l'applicazione mobile suddivide i suggerimenti in tre gruppi principali. Questo schema di categorizzazione consente agli utenti di identificare rapidamente le attività che corrispondono ai loro interessi e alle loro esigenze specifiche. La categoria *Ispirati*, seleziona attività strettamente allineate con le preferenze individuali dell'utente, fornendo raccomandazioni altamente personalizzate; la categoria *Suggerimenti vicino a te*, dà priorità alle attività situate in prossimità della posizione attuale dell'utente; infine, la categoria *In evidenza*, rappresenta le opzioni più votate e popolari sulla piattaforma.

Grazie alle funzionalità operative di TOEP, le interfacce dedicate permettono pertanto ai fornitori di inserire e aggiornare contenuti, incluse informazioni archivistiche e materiali culturali, mentre gli utenti possono esplorare, registrarsi e partecipare a esperienze locali e itinerari culturali. In questo modo, la piattaforma non solo aumenta la visibilità delle imprese, ma funge da archivio attivo del territorio, conservando e rendendo accessibili informazioni storiche, culturali e naturali.

La validazione iniziale si è concentrata sull'interfaccia dei fornitori, mostrando un alto livello di soddisfazione e usabilità. Alcune funzionalità utente, testate con dati generati artificialmente, richiedono ulteriori verifiche su dati reali, ma forniscono comunque indicazioni preziose per sviluppi futuri.

Dopo i primi test effettuati con le imprese, si è aggiunta la possibilità di utilizzare la piattaforma come archivio digitale dedicato alla raccolta e alla valorizzazione dei progetti creativi sviluppati all'interno delle unità di ricerca del progetto TOEP, e più in generale nell'ambito dello Spoke 3. La piattaforma

accoglie ad oggi le progettualità dei soggetti partner categorizzate come *experiences*: esse potranno essere sviluppate nei territori da parte di aziende, enti, realtà miste pubblico-private trasformando gli output della ricerca in vere e proprie esperienze di filiere turistiche attive. In quest'ottica, la piattaforma si configura come un vero e proprio repository vivo, uno spazio dinamico e in continua evoluzione, pensato non solo per la conservazione, ma anche per la condivisione attiva di conoscenze, esperienze e buone pratiche.

Per supportare il popolamento e l'utilizzo efficace della piattaforma, l'Università di Torino ha progettato un corso specificamente dedicato al tema delle *experiences* turistiche, mentre il *team* informatico dell'Università del Piemonte Orientale offre un servizio di assistenza tecnica ai ricercatori coinvolti. Grazie a questa struttura, le Università e i centri di ricerca partecipanti hanno l'opportunità di condividere criteri, metodologie e formati, e contribuire così a costruire un archivio condiviso che rifletta l'operatività concreta dei progetti e favorisca lo sviluppo di nuove sinergie.

Il progetto TOEP rappresenta un esempio concreto di come la digitalizzazione possa integrare turismo, innovazione e archiviazione della memoria territoriale. Grazie alla collaborazione tra università, istituzioni e imprese, TOEP offre una piattaforma versatile e scalabile che può essere adattata a diverse realtà territoriali, contribuendo alla costruzione di un turismo più inclusivo e responsabile¹.

3. *Le Challenge dello Spoke 3*

Nell'ambito dello Spoke 3 Industria del Turismo e della Cultura del PNRR NODES (Nord Ovest Digitale e Sostenibile), i temi della sostenibilità, dell'inclusività e della digitalizzazione nel turismo sono stati affrontati anche durante le cosiddette "Challenge" promosse dall'Università del Piemonte Orientale. L'obiettivo di tali attività è duplice. Da un lato, offrire a studenti e studentesse l'opportunità di interagire con il mondo imprenditoriale, le istituzioni pubbliche, le associazioni e gli enti del terzo settore presenti negli ambiti del progetto NODES attraverso il metodo *learning by doing*. Dall'altro, permettere alle aziende e agli altri stakeholder di incontrare giovani promettenti e scoprire soluzioni innovative applicabili nelle loro realtà. Così, nel corso degli anni accademici 2023/24 e 2024/25, l'opportunità delle Challenge dello Spoke 3 ha permesso la partecipazione di studenti e studentesse a percorsi basati sulla didattica innovativa e sulla trasformazione di risorse, patrimoni, memorie in archivi di esperienze attive cui poter attingere per promuovere talenti, territori e imprese.

¹ Per ulteriori informazioni e aggiornamenti sul progetto, è possibile consultare il sito ufficiale di NODES: <https://ecs-nodes.eu>.

3.1. Edizione 2024

La Challenge del 2024 riguardava i temi dello sviluppo sostenibile e digitale dell'industria del turismo al fine di recuperare aspetti legati al patrimonio storico e culturale dei territori coinvolti nel progetto. La collaborazione sinergica fra l'Università del Piemonte Orientale (referenti le Professoresse Benetti e Cerutti) e l'Università degli Studi dell'Insubria (referenti le Professoresse Toschi e Minazzi) insieme all'azienda *Logosnet*² (referente il Dottor Salvetti) ha permesso l'organizzazione di una serie di iniziative pratico-laboratoriali per animare spazi culturali turistici mediante nuove tecnologie e intelligenza artificiale. L'azienda *Logosnet*, infatti, si occupa di comunicazione e promozione attraverso pratiche di apprendimento innovative, quali simulazioni interattive, esperienze immersive, *serious game* e molto altro.

Il primo appuntamento (21 marzo 2024) è stata la visita al Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino, dove l'azienda ha progettato e installato diverse innovazioni tecnologiche e-REAL. All'interno del museo, studenti e studentesse hanno avuto la possibilità di immergersi direttamente nel mondo *Logosnet*, sperimentando il videomapping interattivo (fig. 3) e interagendo con l'avatar di Alfred Russel Wallace (naturalista e geografo, 1823-1913) attraverso un totem dotato di intelligenza artificiale. Un secondo incontro in aula (26 marzo 2024), ha poi permesso di approfondire ulteriormente tutte le proposte e le possibilità offerte dall'azienda.

Il terzo appuntamento è stato organizzato in occasione dell'evento *Augmented vision for cultural heritage. Shapes, Ideas, Things, Stories* della Geonight (5 aprile 2024) ed ha portato il gruppo fino a Villa San Remigio (fig. 4). Si tratta di un edificio di valore storico-culturale dei primi anni del Novecento, in stile barocco lombardo, situato sulla sommità del Colle della Castagnola a Verbania Pallanza, sul Lago Maggiore. Villa San Remigio è stata la residenza del poeta e musicista napoletano, il marchese Silvio della Valle di Casanova, e di sua moglie Sophie Browne, pittrice irlandese. Oggi, la Villa è sede dell'Università del Piemonte Orientale e del Centro Studi UponTourism. Durante la visita, il Dottor Parachini, esperto di storia locale, ha raccontato la storia della proprietà, le vicissitudini legate agli edifici, i personaggi che hanno animato la Villa e molto altro, anche grazie a materiali documentali testuali e iconografici. Il risultato della giornata è stato una narrazione geografica che ha intrecciato la storia della famiglia con quella del territorio, restituendo un racconto di incontri e relazioni, di espressioni artistiche e architettoniche, di trasformazioni, tanto materiali quanto immateriali, che hanno lasciato segni e testimonianze ai visitatori e alle visitatrici di Villa San Remigio.

² Cfr. <https://logosnet.org>.

Una volta tornati in aula, al rientro dalle visite, la vera *challenge* di studenti e studentesse è stata quella di immaginare di installare dei nuovi dispositivi multimediali e digitali all'interno di Villa San Remigio al fine di valorizzarne il patrimonio culturale. I progetti dovevano identificare quali strumenti dell'azienda *Logosnet* potessero essere più indicati per raccontare, in maniera accattivante, una delle tante vicende o delle caratteristiche della Villa. Non avendo una formazione informatica o ingegneristica, la sfida era quella di ragionare sul contenuto e sulla narrazione veicolata da tali dispositivi. Durante l'ultimo appuntamento (21 maggio 2024), i gruppi in gara hanno proposto idee originali, facendosi ispirare dal contesto storico, dall'architettura e dai giardini, dalla storia d'amore tra Silvio e Sophie, dalla geografia dei personaggi, ma anche dagli oggetti, dalla musica, dal cibo che hanno vivacizzato la Villa nel corso del tempo.

Le presentazioni vincitrici del gruppo UPO della Challenge sono state due. La prima, proposta dal gruppo formato da C. Gardella, G. Mangino, L. Mariani, V. Pino e L. Romeo per il corso di Paesaggio, Turismo e Sostenibilità (corso di laurea triennale in Gestione Ambientale e Sviluppo Sostenibile), ha dato nuova vita a Villa San Remigio grazie ad alcuni display interattivi in grado di riprodurre ogni sala nello stile del videogioco *Minecraft*³. I display sono stati pensati per permettere ai visitatori di ripercorrere la storia della famiglia e della Villa attraverso la visualizzazione di foto d'epoca e proponendo alcuni giochi interattivi con le mascotte dello stemma familiare e con specifici oggetti rappresentati, appunto, nello stile di *Minecraft*. Inoltre, il gruppo ha pensato di creare delle animazioni da proiettare sul muro, per consentire una maggiore partecipazione ai bambini e alle bambine in visita. Nella seconda presentazione, proposta dal gruppo di M. Antezza e L. Mognon per il Laboratorio di Geografia del Turismo (corso di laurea magistrale Lingue, Culture, Turismo), è stata ideata un'esperienza di Escape Room all'interno della Villa. Grazie all'utilizzo di visori, è stato progettato di viaggiare virtualmente nel tempo, fino agli anni Venti, per liberare Silvio della Valle di Casanova e Sophie Browne intrappolati nella Villa. Una serie di sfide, come il Memory o la ricerca di un codice per aprire porte segrete, permetteranno di vivere un'avventura unica e coinvolgente.

3.2. Edizione 2025

La Challenge del 2025 aveva il focus su possibili strategie di *destination management* e marketing per migliorare l'offerta turistica montana e lacustre nell'area del Piemonte nord-orientale. Sempre grazie alla collaborazione tra l'Università del Piemonte Orientale (referenti le Professoresse Benetti e Cerutti)

³ Cfr. <https://www.minecraft.net/it-it>.

e l'Università degli Studi dell'Insubria (referente la Professoressa Minazzi), in questa edizione è stato coinvolto il *Parco Wonderwood*⁴ (referente il Dottor Fred-di). Si tratta di un parco avventura immerso nella natura, situato a Trarego Viggiona (VB), sul Lago Maggiore, a circa 1000 metri di altitudine. Pensato per famiglie e bambini, offre percorsi sospesi tra gli alberi con diversi livelli di difficoltà, zipline panoramiche, mini-fuoristrada elettrici per i più piccoli, aree gioco e spazi relax con vista mozzafiato. All'interno si trova anche un ristorante oltre a un'area dedicata ai cani.

Durante il primo incontro introduttivo (10 marzo 2025), studenti e studentesse sono stati formati sulla realtà del *Parco Wonderwood*, sui dati relativi al mercato turistico di riferimento e sugli obiettivi della sfida. Questa volta, la *challenge* è stata quella di immaginare come poter investire nell'area del Parco e, in particolare, come poter riqualificare la struttura di una vecchia stalla. In un secondo appuntamento (6 maggio 2025), un coach dedicato ha accompagnato studenti e studentesse a *Wonderwood* (fig. 5): una fase di esplorazione e contatto necessaria per mappare le attrazioni turistiche esistenti, visitare le vicinanze, comprendere il mix di attrazioni del Parco e avviare un brainstorming su potenziali sviluppi dei propri progetti.

L'ultimo incontro (17 giugno 2025) ha lasciato spazio ai gruppi in gara per presentare le proprie idee. Per questa edizione, le presentazioni vincitrici del gruppo UPO della *challenge* sono state tre, due per il corso di Paesaggio, Turismo e Sostenibilità (corso di laurea triennale in Gestione Ambientale e Sviluppo Sostenibile) e una per il Laboratorio di Geografia del Turismo (corso di laurea magistrale Lingue, Culture, Turismo). Il primo gruppo, composto da E. Carnovale, A. La Rocca e A. Zaninetti, ha proposto la realizzazione di un campeggio con vista dal nome *L'Isola delle Betulle*, dove la stalla rimarrebbe fedele alla sua funzione originaria, ospitando dei cavalli destinati alle passeggiate per i turisti. Inoltre, il gruppo ha anche ideato un percorso equestre, le cui tappe riprendono i nomi di alcune piante tipiche dell'area lacustre (es. gelsomino giallo, fiore di loto, ecc.). La presentazione del gruppo di B. Dockrill, I. Bonalumi e P. Nova, invece, suggeriva tre tipologie d'intervento: il primo, relativo all'avventura, proponeva di integrare delle attività di divertimento (il tiro con l'arco e l'e-bike) a quelle già esistenti nel Parco; il secondo si legava alla natura e prevedeva di creare un sentiero naturalistico-geologico con cartelli in stile sia scientifico sia ludico, e di organizzare dei laboratori didattici nella struttura della stalla, trasformata in un *open space* a vetrate; il terzo intervento riguardava il benessere grazie alla realizzazione di un percorso Kneipp e una casa sull'albero. Infine, il gruppo di M. Gioia, R. Poletti e G. Capobianco ha immaginato di realizzare un glamping inti-

⁴ Cfr. <https://wonderwood.it>.

tolato *Wonderglamp*. La loro proposta si strutturava in tre tipologie dal design uniforme (unità *standard* “Isola madre”, unità *deluxe* “Isola Bella” e unità *essential* “Isola dei pescatori”), ma differenziate sulla base dei servizi offerti, della dimensione e del costo. Inoltre, il progetto prevedeva di riqualificare la stalla e di renderla uno spazio comune dedicato al wellness e alla cura del corpo.

4. Riflessioni conclusive

Le esperienze dello Spoke 3 Industria del Turismo e della Cultura del PNRR NODES ci portano a ragionare sul ruolo delle tecnologie digitali e della didattica nel plasmare il futuro del turismo in modi che trascendano il tradizionale focus sulla crescita del business.

La sperimentazione della piattaforma TOEP permette di collegare direttamente i fornitori con gli utenti, riducendo la centralizzazione dell’offerta turistica, e promuove un modello di sviluppo territoriale più distribuito e diversificato. In questo modo, incoraggia la scoperta di eventi culturali, tradizioni locali ed esperienze autentiche profondamente radicate nelle comunità, contribuendo non solo alla crescita economica, ma anche all’arricchimento culturale e alla resilienza delle destinazioni. Lunghi dall’essere un semplice aggiornamento tecnologico, piattaforme come TOEP incarnano una visione più ampia dell’umanesimo digitale (WERTHNER 2022), in cui l’innovazione è in linea con la responsabilità sociale, la consapevolezza culturale e l’equa distribuzione delle opportunità tra i territori. Ci invitano inoltre a riconsiderare il concetto stesso di spazio turistico: non più limitato alla geografia fisica, ma esteso alle dimensioni relazionali e digitali, dove le esperienze sono plasmate dall’interazione, dalla partecipazione e dall’accessibilità (LA FORESTA 2024). In questa prospettiva, l’uso di dati geospaziali, mappe interattive e sistemi di raccomandazione diventa non solo una caratteristica tecnica, ma anche uno strumento strategico per l’analisi e la pianificazione territoriale sostenibile (SINGH 2015). Inoltre, TOEP dimostra come le piattaforme digitali possano contribuire ad affrontare alcune delle sfide più urgenti che il turismo si trova ad affrontare oggi. Diffondendo i flussi di visitatori in aree meno frequentate, può mitigare gli impatti negativi del sovraffollamento turistico sulle destinazioni altamente saturate. Promuovendo l’interazione diretta tra domanda e offerta locale, può sostenere i piccoli fornitori, incoraggiare l’imprenditorialità locale e generare benefici economici che rimangono all’interno delle comunità. Incorporando la sostenibilità e la valorizzazione culturale nella sua logica di raccomandazione, può promuovere forme di turismo più responsabili, come evidenziato anche da recenti contributi in letteratura (NGUYEN 2024; GENEROSI *et al.*, 2025; NUNES *et al.*, 2025).

Un ulteriore elemento importante che rafforza l’utilizzo e l’accessibilità di TOEP è il suo collegamento a un’applicazione mobile dedicata. L’app rappresenta

un pratico punto di accesso sia per i fornitori che per gli utenti: per i fornitori, facilita la gestione diretta delle attività e la promozione di eventi locali in tempo reale; per gli utenti, offre uno strumento intuitivo per esplorare, selezionare e partecipare a esperienze uniche. Questa doppia interfaccia rende la piattaforma non solo un modello concettuale o un prototipo di ricerca, ma una soluzione digitale tangibile in grado di migliorare l'esperienza turistica, aumentare l'inclusività e garantire che l'innovazione si traduca in pratiche quotidiane. Gli sviluppi futuri si concentreranno sul perfezionamento del sistema di raccomandazioni, sull'integrazione di indicatori misurabili di sostenibilità e sull'ulteriore potenziamento della capacità della piattaforma di bilanciare le dimensioni economiche, ambientali e culturali del turismo. In questo modo, TOEP, insieme alla sua app mobile, si posiziona non solo come una soluzione tecnica, ma anche come uno strumento che accompagna la transizione verso modelli turistici più responsabili, inclusivi e sostenibili (PRIMI/GABELLIERI/MORETTI 2019).

Le attività delle Challenge sono state realizzate all'interno dei corsi di geografia dell'Università del Piemonte Orientale. La didattica della geografia (DE VECCHIS/PASQUINELLI D'ALLEGRA/PESARESI 2020) si rivela fondamentale per superare una visione statica e nozionistica della disciplina grazie all'impiego di metodi alternativi come approcci esperienziali e partecipativi, lavori di gruppo, tecnologie digitali e, soprattutto, esplorazione del territorio. La geografia si trasforma in uno strumento dinamico per leggere ed interpretare il mondo, stimolando studenti e studentesse verso un apprendimento attivo, potenziando la loro capacità di osservazione, analisi e riflessione critica sullo spazio e sulle relazioni tra ambiente ed esseri umani. Le esperienze sviluppate nell'ambito delle Challenge dello Spoke 3 sono state delle officine didattiche (GALLINELLI/MALATESTA 2018) che hanno mostrato come la sinergia tra didattica, archivi e tecnologie digitali possa generare percorsi innovativi di valorizzazione turistica e culturale. In questo quadro, il turismo è un vero e proprio laboratorio di sperimentazione educativa e sociale e le uscite didattiche mettono in dialogo il sapere disciplinare della geografia e la dimensione pratica e territoriale (GILARDI/MOLINARI 2014). Inoltre, immaginare di utilizzare strumenti digitali o di investire su un territorio diventano un'occasione per promuovere inclusività, accessibilità e nuove forme di narrazione del territorio.

La didattica della geografia, con il suo approccio partecipativo ed esperienziale, ha un ruolo chiave nel guidare studenti e studentesse verso una comprensione critica e creativa dei luoghi, stimolando competenze che travalicano l'ambito accademico per tradursi in cittadinanza attiva e consapevole (MALATESTA 2011; NERI 2024). In questa prospettiva, il ruolo degli archivi è fondamentale per permettere l'accesso a planimetrie e fotografie storiche, arricchendo l'esperienza diretta del territorio (CERUTTI/COTTINI/MENZARDI 2021). Guardando al futuro, l'integrazione tra tecnologie e didattica invita a ripensare il turismo come spazio di co-creazione di significati, in cui visitatori e comunità condividono esperienze

che lasciano un impatto positivo e duraturo. È in questa tensione tra innovazione, sostenibilità e partecipazione che il turismo può trasformarsi in un processo rigenerativo, capace di originare non solo valore economico, ma soprattutto valore culturale, educativo e sociale.

In conclusione, le nostre attività di sperimentazione nell'ambito dello Spoke 3 – Industria del Turismo e della Cultura contribuiscono a rendere operative pratiche turistiche quotidiane orientate al consolidamento di ecosistemi turistici più equi, in cui comunità locali, visitatori, ma anche studenti e studentesse, sono coinvolti nella creazione di esperienze significative, sostenibili e innovative.

Bibliografia

- CERUTTI S./COTTINI A./MENZARDI P. (2021), *Heritography. Per una geografia del patrimonio culturale vissuto e rappresentato*, vol. 34, Roma, Aracne Editrice.
- DE VECCHIS G./PASQUINELLI D'ALLEGRA D./PESARESI C. (2020), *Didattica della Geografia*, Novara, Utet.
- GALLINELLI D./MALATESTA S. (a cura di) (2018), *Corpi, strumenti, narrazioni: Officine didattiche per una geografia inclusive*, Milano, FrancoAngeli.
- GENEROSI A./VILLAFAN J.Y./FERRETTI M./MENGONI M. (2025), *A recommender-based web platform to boost tourism in marginal territories*, in «Information Technology & Tourism», pp. 1-35.
- GILARDI T./MOLINARI P. (2014), *L'uscita didattica come educazione alla geografia, alla storia e al turismo*, Milano, EDUCatt-Ente per il diritto allo studio universitario dell'Università Cattolica.
- LA FORESTA D. (2024), *From physical to virtual: redefining space in the age of the Metaverse*, in «GeoProgress Journal», 11 (2), pp. 13-26.
- MALATESTA S. (2011), *Superare una didattica eminentemente 'rappresentazionale'. L'educazione geografica può davvero essere attiva, individuale e attenta alle differenze?*, in «Bollettino della Società Geografica Italiana», 4, pp. 785-799.
- NERI E. (2024), *Le geo-grafie dei fondali animati, Educazione ambientale marina e cittadinanza oceanica attraverso il cinema d'animazione*, tesi di dottorato.
- NGUYEN L.V. (2024), *OurSCARA: Awareness-Based Recommendation Services for Sustainable Tourism*, in «World», 5 (2), pp. 471-482.
- NUNES J./MATA D./RIBEIRO F./METRÔLHO J. (2025), *Digital Platforms to Promote Sustainable and Authentic Tourism in Low-Density Territories of Southern Europe: Challenges and Opportunities*, in «Sustainability», (17)13, 6156, pp. 1-21.
- PRIMI A./GABELLIERI N./MORETTI I. (2019), *Smart tourism technologies per la fruizione dei territori: i portali per l'ospitalità turistica alternativa*, in «Geotema», 59, pp. 121-132.
- SINGH P. (2015) *Role of geographical information systems in tourism decision making process: a review*, in «Information Technology & Tourism», 15(2), pp. 131-179.
- WERTHNER H. (2022), *A digital humanism view on e-tourism*, in «Information Technology & Tourism», 24(3), pp. 347-360.