

Titolo del Progetto: EDU PARK

Soggetto/i Attuatore/i (Soggetto/i Partner coinvolti nel progetto)

- Azienda Agricola Fondi di Baia Srl
- Consorzio Stabile Glossa

Il progetto di realizzare un EduPark nel territorio dei Campi Flegrei parte da alcune considerazioni che faranno da linee-guida nella realizzazione delle strutture e dell'offerta ludico/formativa del parco: Un parco che unisca in sé contemporaneamente offerte tipiche di una fattoria didattica, di un parco giochi, di un'area multimediale educational, di un archeopark e di un museo delle tradizioni artigiane/contadine rappresenta un'innovazione in campo locale e nazionale;

- È un momento in cui, per cause di varia natura, in Campania e nel Sud Italia l'offerta di intrattenimento in aree vocate ed attrezzate è carente (Edenlandia, Città della Scienza ecc.); le progettualità in corso, anche di notevole ambizione, richiederanno tempi lunghi e costi alti (vedi progetto di Giffoni).
- Puntare su un luogo già esistente (i Fondi di Baia), con lunga esperienza in fatto di ospitalità per scuole e famiglie, ri-vedendolo in ottica di offerta multimediale, gadget, aree museali, percorsi ambientali, esperienze didattiche ecc. permette di creare con tempi e costi ridotti rispetto al format dei classici parchi-giochi e/o parchi-tematici un polo di attrazione unico.
- Rivolgersi ad un target ben definito e quantificabile (le scuole) permette di non disperdere gli investimenti in pubblicità e informazione. Partendo dunque dai ragazzi in età scolare primaria, si allargherà poi il contatto alle famiglie.
- un EduPark permette di sfruttare molte possibilità di spin-off e co-marketing. I personaggi dei vari prodotti multimediali, che faranno da testimonial per i contenuti educational (Archeologia, Scienza, Ambiente, Tradizioni culturali, Food e Storia), potranno poi diventare i characters per gadget, gift, prodotti editoriali ecc. Inoltre, il target ben individuato permette di coinvolgere, secondo strategie di co-marketing studiate ad hoc, aziende potenzialmente interessate al target stesso (ad es. Abbigliamento, Editoria, Bevande, Food ecc.)

Si tratta, quindi, di un progetto multidisciplinare dove coniugare tra di loro :

1. Le tecnologie ICT quali "realtà aumentata", 3D, internet, open source e dispositivi di ultima generazione (smartphone, tablet, googleglass©)
2. La produzione audiovisiva e multimediale;
3. La didattica e la diffusione scientifica che, destinata al un target della popolazione in età scolastica, consenta ai giovani di avvicinarsi all'uso e alla comprensione delle nuove tecnologie , applicandole ai principali temi dello "sviluppo sostenibile" quali la conoscenza e salvaguardia del patrimonio culturale, ambientale e paesaggistico, la scienza della alimentazione, ec...ec...

In particolare, parte della strategia del progetto EduPark in materia di offerta di contenuti si basa sull'acquisizione di format già collaudati da aziende produttrici di contenuti. Da Tilapia, azienda con sede nei Campi Flegrei, che lavora nel settore della produzione di titoli multimediali ed editoriali per l'entertainment e l'educational insieme a leader di mercato, si prenderanno format/personaggi con una buona caratterizzazione e notorietà. Ecco alcuni esempi dei format che verranno acquisiti dall'EduPark:

- STORIA. "Il piccolo Sansereno" è un format nato come collana di libri illustrati per ragazzi (edito da Tilapia) per poi diventare un cartone animato (co-produzione RAI Fiction/Tilapia). Il personaggio principale è Edoardo Maria Gastone di Vivara XV Principe di Sansereno, Edo per gli amici. Insieme a Carlotta, Aniello, Sigismondo e Farfariello ha fondato "la Banda dei Leoni di San Domenico Maggiore", vivendo avventure umoristiche a sfondo storico nella Napoli del '700 (dunque nel periodo del "Grand Tour" che portava nel Sud Italia i rampolli delle famiglie più agiate d'Europa).

- **ARCHEOLOGIA.** Sempre dal format “Il piccolo Sansereno” viene anche Partenope, la sirenetta protagonista del film a cartoni animati “Il mistero dell’Uovo di Virgilio”, andato in onda su RAI 2. Il film è stato realizzato in computer grafica 3D e quindi i personaggi sono facilmente trasformabili in pupazzi (grazie alla moderna tecnologia delle stampanti in 3D), gadget, gift e merchandising in generale.
- **ALIMENTAZIONE.** “La famiglia Rigatoni” è un format nato dalla stretta collaborazione fra Tilapia e Università degli Studi di Napoli “Federico II” – Dipartimento di Scienza degli Alimenti. Questa simpatica famigliola è diventata protagonista di molti cartoon educational e di molte iniziative rivolte ai ragazzi e alle famiglie in materia di alimentazione, grazie anche al coinvolgimento di Unione Europea e Regione Campania. Le loro avventure educative sono state proiettate nella Città della Scienza, nel Giffoni Film Festival e durante le giornate del Festival della Scienza.
- **SCIENZA.** “Giga & Stick” è un format sviluppato da Tilapia insieme con INAF (Istituto Nazionale di Astrofisica) e Osservatorio Astronomico di Capodimonte. Questi due avatar, un elefante e un topo digitali, fanno da protagonisti di avventure a cartoni animati dedicate alla divulgazione scientifica. Durante una proiezione per i bambini allestiti del Santobono, in collegamento via Skype, perfino la compianta astrofisica Margherita Hack ha partecipato ad un loro show!

Il progetto è realizzato in partnership tra il Consorzio Stabile Glossa (www.consorzioglossa.it) , Organismo di Ricerca Privato, che dal 1996 si occupa esclusivamente di tecnologie dell’informazione e di comunicazione (ICT) applicate al settore dei beni culturali e del turismo, e la società Azienda Agricola Fondi di Baia che gestisce il Parco Naturale dei Fondi di Baia (<http://www.parcofondidibaia.it/>) disponendo di un’area di 60.000 mq adibita ad agriturismo, didattica, ristorazione e intrattenimento

Il progetto di EDU PARK si realizzerà attraverso 5 Obiettivi realizzativi (OR) ognuno dei quali suddiviso in due o più “Attività

Il primo Obiettivo Realizzativo (OR1) ha il compito di fornire al gruppo di ricerca le necessarie conoscenze preliminari per indirizzare correttamente le successive fasi progettuali. Alla necessaria indagine sulle “tecnologie abilitanti” si affiancano una serie di approfondimenti su quelle tematiche necessarie al successo dell’iniziativa.

L’OR2 è dedicato allo studio dei tematismi, ai contenuti e ai modelli didattici che saranno predisposti per il progetto. La divulgazione scientifica, soprattutto se indirizzata ad un pubblico di età scolastica, è un settore in grande espansione soprattutto se abbinata all’intrattenimento. Essa però necessita di nuovi approcci e riflessioni per utilizzare al meglio l’applicazione delle nuove tecnologie abilitanti.

L’OR3 corrisponde alla fase di progettazione e realizzazione delle singole componenti dell’ EDU PARK dove si metteranno a punto le singole soluzioni che verranno utilizzate per realizzare l’impianto sperimentale.

Con l’OR4 verranno assemblate le singole componenti realizzate dell’OR3 ed effettuato il test e la verifica delle funzionalità integrate.

L’OR5 ha l’obiettivo di sperimentare sul campo le soluzioni progettuali predisposte dalle attività precedenti. Data la particolarità dell’iniziativa ci si è dati l’obiettivo di testare i risultati conseguiti direttamente all’interno dello scenario (organizzativo e gestionale) in cui si intende introdurre il nuovo prodotto/servizio