



Parte 2: Coinvolgere i partecipanti nei tour

**Strumenti per fare un'esperienza
coinvolgente (cacce al tesoro, indizi e
indagini)**

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1. Tour senza coinvolgimento



Per molti anni, i tour non contenevano alcun modo di coinvolgere i loro partecipanti. In realtà, è ancora spesso possibile vedere tali casi. L'ospite del tour ha guidato il gruppo di turisti, e li hanno seguiti, ascoltando solo la loro voce. Le uniche interazioni con i partecipanti (se presenti) erano domande poste dal leader. A volte le persone avevano la possibilità di toccare qualcosa. Un tale modo di dare tour, senza alcun impegno importante, divenne rapidamente noioso sia per i partecipanti che per i padroni di casa.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

Al fine di evitare tale noia, i tour dovrebbero includere elementi coinvolgenti che attirano l'attenzione dei partecipanti.

2. Il vecchio modo di coinvolgere i partecipanti

Per molti anni, i tour leader hanno provato diversi approcci per coinvolgere i partecipanti nei loro tour senza l'uso di strumenti digitali. Questi hanno incluso la ricerca di molti modi creativi per organizzare eventi che stuzzicano l'interesse dei turisti.



ENGAGING PARTICIPANTS – HOW TO DO IT WITHOUT DIGITAL TOURS?

- The hosts were creating events where they were playing the roles of people from specific time periods in the places where the tours occurred.
- The leaders made tours more personal. They told stories from their personal lives (connected to the topics of the tour). This made participants feel more comfortable and made them more open to participation.
- The organizers were often people who could put on a good show. For example, being dramatic, being a comedian, thinking of the best time to show the specific location in order to make sure the participants experienced the full glory of a scenic view... The guides found many creative ways to put on a good show!

Queste tecniche alla fine hanno dato agli host l'ispirazione di incorporare molti strumenti digitali nella creazione dei loro tour. I turisti oggi sono spesso immersi nel

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)



mondo digitale nella loro vita quotidiana, tanti sono pronti e disposti **a partecipare a tour più coinvolgenti e interattivi e ad accogliere nuovi strumenti digitali!**

3. Caccia al tesoro, missioni e indizi - lasciate che i partecipanti seguano il tour da soli!

Al giorno d'oggi ci sono molti strumenti digitali che ti aspettano per usarli in un tour. Tutti gli strumenti necessari per la creazione di **codici QR, Realtà Aumentata**, la creazione e la condivisione di **podcast**, così come **foto a 360°** possono essere trovati nella casella strumenti di questo modulo. Ci sono alcuni nuovi modi interattivi popolari di coinvolgere i partecipanti che utilizzano questi strumenti.

La prima opzione che sta guadagnando popolarità tra gli organizzatori e i partecipanti è la **caccia al tesoro**. La caccia al tesoro è una ricerca di un tesoro che è "nascosto" nei luoghi che il tuo tour esplora.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





STEPS OF CREATING A TREASURE HUNT

- Make a list of interesting spots/ places you would like to include in the treasure hunt. Then, think about the order in which the participants will search (for example, you can draw a map with the route).
- Think about what an interesting “treasure” could be, especially one that can be used virtually. Examples: Photos, collecting tokens that can later be used as discounts in the souvenir shop (you can make this the last stop on the route), etc.
- Put everything together and upload it to your tool or platform.

La caccia al tesoro è solo una parte del tuo tour. È sempre possibile aggiungere alcune missioni/ missioni al tour, e in questo modo si potrebbe **creare un'avventura** per tutti i partecipanti. Le parti più interattive del tour sono, più i partecipanti saranno impegnati e interessati.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)



STEPS FOR ADDING MISSIONS AND CLUES

- Based on the list you created before, add some missions to the route. For example, this could be a mission to take a photo of a famous place or statue, or some unknown place (to make the tour more exciting!).
- Remember to leave some clues for the participants so that they can find the end point of the mission.

La caccia al tesoro è fortemente legata al **Modulo 3** di questo corso, in particolare la sezione sulla gamification, quindi ti consigliamo di dare un'occhiata anche a quel materiale!



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

4. Strumenti utili per la caccia al tesoro e le missioni

Ci sono diversi siti web, piattaforme e servizi che ci offrono la possibilità di creare una caccia al tesoro. Ecco alcuni esempi:



- **ActionBound** (available in three versions: free, educational, and professional). ActionBound is a platform that allows people to create mobile adventures and interactive guides for both smartphones and tablets (on both iOS and Android operating systems).

Information and introductory video: actionbound.com

- **CityQuester** (free for use). CityQuester is a platform that contains interactive ways to explore the city. Though it does not allow you to create your own tour, this platform may provide you with some inspiration for creating your own modern tours.

More information: cityquester.com

Se si desidera saperne di più su **ActionBound** in particolare, il toolbox nel **modulo 3** ha un sacco di informazioni utili sulla piattaforma.



Inoltre, i **codici QR e gli elementi della Realtà Aumentata (AR)** sono anche un modo molto interattivo di fare tour coinvolgenti.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

4.1. Codici QR

I codici QR sono codici che puoi scansionare e rivedere sui tuoi dispositivi digitali che contengono link utili a video, immagini, informazioni cruciali, ecc.

Ecco alcuni esempi su come funzionano i codici QR nel settore del turismo:

<https://scanova.io/blog/qr-codes-in-tourism/>

È inoltre possibile trovare esempi di siti Web che è possibile utilizzare per la creazione di **codici QR** nel Toolbox collegato a questo modulo.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

4.2. Augmented Reality

"La realtà aumentata (AR) è un'esperienza interattiva di un ambiente reale in cui gli oggetti che risiedono nel mondo reale sono migliorati da informazioni percettive generate al computer, a volte attraverso molteplici modalità sensoriali, tra cui visivo, uditivo, tattile, somatosensoriale e olfattiva. AR può essere definito come un sistema che incorpora tre caratteristiche di base: una combinazione di mondi reali e virtuali, interazione in tempo reale e registrazione 3D accurata di oggetti virtuali e reali. L'informazione sensoriale eccessiva può essere costruttiva (cioè additiva per l'ambiente naturale), o distruttiva (cioè, mascheramento dell'ambiente naturale).

Questa esperienza è perfettamente intrecciata con il mondo fisico in modo tale da essere percepita come un aspetto immersivo dell'ambiente reale. In questo modo, la realtà aumentata altera la percezione di un ambiente reale, mentre la realtà virtuale sostituisce completamente l'ambiente reale dell'utente con uno simulato".

La realtà aumentata può migliorare l'esperienza di un tour e può contenere alcuni minigiochi che attirerebbero l'attenzione dei partecipanti al tour. **Rende il tour un'esperienza molto più coinvolgente.** Puoi trovare una piattaforma per la creazione di **materiali AR** nel toolbox collegato a questo modulo.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)



5. Sondaggi - un buon modo per coinvolgere i partecipanti dopo il tour

Fare un sondaggio dopo un tour è una buona pratica per rendere i tour futuri ancora migliori. Chiedi ai partecipanti di **valutare il tour**: cosa è andato bene, cosa è andato storto, cosa vorrebbero vedere nei tour futuri, ecc. Tali sondaggi possono essere creati facilmente in Moduli Google, Moduli Microsoft, SurveyMonkey e altri strumenti simili. Il toolkit nel modulo 2 contiene informazioni aggiuntive sulle indagini che possono essere utili per creare il proprio.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

6. Il ruolo del tour leader durante le cacce al tesoro e le missioni

Interagire e lasciare che i partecipanti facciano molte cose da soli può sollevare la domanda: è necessario il tour leader in un tour del genere? La risposta è: naturalmente sono! C'è sempre bisogno di una persona che ospiterà tutto e tenere d'occhio i partecipanti.



THE RESPONSIBILITIES OF A TOUR LEADER

- At the beginning of the tour, the leader has to clearly explain everything to the tourists so that they understand the purpose and background context of their tour. Not everything can be written in the instructions, there is always a human needed to introduce participants to the tour
- During the tour, the leader has to pay attention to everything that is happening. The participants might get lost during the tour, so the guide could give them a way of contacting them



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

7. Conclusioni

Per riassumere, gli strumenti digitali sono un ottimo modo per arricchire i tour locali. Possono darti l'opportunità di rendere i partecipanti più impegnati, aumentare il loro interesse verso i luoghi che visitano e attirare l'attenzione di più 'estranei'. Inoltre, i tour leader non devono preoccuparsi di perdere il lavoro - l'implementazione di elementi digitali non sostituirà l'essere umano vivente. Cosa c'è di più, i loro lavori diventeranno molto più interessanti e soddisfacenti con elementi digitali incorporati. Se vuoi saperne di più sugli strumenti utili per creare tour locali, vedi la casella degli strumenti collegata a questo modulo.



www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)