COMUNE DI CRUCOLI (KR)

PROGETTO LOCALE DI RIGENERAZIONE CULTURALE E SOCIALE

> TITOLO: Viaggiare nel Borgo 2.0
> CODICE CUP: I29I22000250006
> IMPORTO: 1.580.656,49€
> ENTE: Comune di Crucoli – Assessorato Programmazione Fondi Europei
> PROPONENTE DELL'INIZIATIVA: Ing. Gianfranco GAGLIARDI
> APPROVAZIONE GIUNTA MUNICIPALE: Delibera NR. 18 del 14.03.2022
> FIRMATARIO: Arch. Cataldo LIBRANDI
> REFERENTE ISTRUTTORIA: Arch. Pietro PANZA
> CONTATTI: pnrr@comune.crucoli.kr.it

PNRR M1C3INTERVENTO 2.1 - ATTRATTIVITÁ DEI BORGHI STORICI

IDEA PROGETTUALE – INQUADRAMENTO TERRITORIALE (1/2)

Il progetto **Viaggiare nel borgo 2.0** è stato concepito e progettato per il borgo di Crucoli, meta turistica di particolare rilevanza della costa ionica, situata ai confini tra la provincia di Crotone e la provincia di Cosenza.
Attualmente, il borgo conserva un centro storico d'impianto medievale, un intrico di vicoli e stradine, dove si possono ammirare diversi beni culturali che lo rendono un'importante meta turistica.
Posizionato a breve distanza dal litorale ionico, nel centro storico di Crucoli si erge il **Castello di origine Normanna** che permette al visitatore di godere di un incantevole panorama per metà di mare e per l'altra metà di monti. La parte marina si estende fra immense spiagge da una parte ed acque cristalline dall'altra; mentre la parte montuosa è il fiore all'occhiello degli amanti delle passeggiate e delle merende all'aperto.
Attualmente del castello, riconosciuto come bene di interesse storico e artistico, restano le mura esterne e le torri.
Oltre a questo risultano di interesse:

- il **Museo Archeologico Virtuale** che riesce a far rivivere l'epoca storica in cui sorse il piccolo borgo, e, pertanto, consente al visitatore non solo di ammirare la spettacolare bellezza dei reperti, ma di interrogarsi su quale realtà storica possa nascondersi sotto l'attuale borgo, rivivere l'epoca in cui sorse, fiorì e venne distrutto.
- il **Santuario di Manipuglia**, oggi Santuario Mariano diocesano, che ha origini molto antiche nel quale fu rinvenuta un'immagine di Maria Vergine che prese il nome proprio di Madonna di Manipuglia. La festa solenne dedicata alla Madonna si celebra la terza domenica di maggio.

IDEA PROGETTUALE – INQUADRAMENTO TERRITORIALE (2/2)

Oltre a questi tre primi punti di interesse culturale artistico troviamo, **Piazza Di Bartolo**, la **Chiesa Madre** dedicata ai **S.S. Pietro e Paolo**, il **Palazzo Palopoli**, sede del Palazzo municipale, il **Museo Archeologico Melissa Palopoli**, il **Museo dell'Arte Contadina** ed il **Museo della Sardella**.

In questo contesto il progetto ***Viaggiare nel borgo 2.0*** costituisce un intervento che nella sua accezione più ampia mira a configurarsi come un vero programma di sostegno allo sviluppo economico-sociale del borgo storico del Comune di Crucoli basato sulla rigenerazione culturale e sul rilancio turistico.

Allo stesso tempo, il progetto ***Viaggiare nel borgo 2.0*** vuole rappresentare un'esperienza tutta da vivere, fortemente emotiva, integrata con il territorio e con i suoi valori e caratteristiche.
Si darà molta importanza al voler avvicinare il visitatore al territorio, alla sua storia, alle origini, ai prodotti e alle usanze tipiche, suggerendo i percorsi migliori, i luoghi più belli da visitare, i mezzi migliori per farlo.
Risulterà prioritario la sensibilizzazione sulle disponibilità storiche e culturali del territorio, attraverso delle campagne di marketing mirate o attraverso la creazione di pacchetti personalizzati legate al tema della visita (rurale, storica, culturale o religiosa).

IDEA PROGETTUALE – DESCRIZIONE DELLA STRATEGIA

Il progetto ***Viaggiare nel borgo 2.0*** costituisce un intervento concreto di sostegno allo sviluppo economico-sociale del borgo storico del Comune di Crucoli basato sulla rigenerazione culturale e sul rilancio turistico.
In generale il progetto si focalizza su:

- l'attivazione di interventi volti al recupero del patrimonio storico, alla riqualificazione degli spazi pubblici aperti, alla creazione di piccoli servizi culturali anche a fini turistici;
- favorire la creazione e promozione di nuovi itinerari (itinerari tematici, percorsi storici) e visite guidate;
- l'introduzione di sostegni finanziari per le attività culturali, creative, turistiche, commerciali, agroalimentari e artigianali volti a rilanciare le economie locali valorizzando i prodotti, i saperi e le tecniche del territorio.

Allo stesso tempo, il progetto ***Viaggiare nel borgo 2.0*** vuole rappresentare un'esperienza tutta da vivere, fortemente emotiva, integrata con il territorio e con i suoi valori e caratteristiche: si darà molta importanza al voler avvicinare il visitatore al territorio, alla sua storia, alle origini, ai prodotti e alle usanze tipiche, suggerendo i percorsi migliori, i luoghi più belli da visitare, i mezzi migliori per farlo.
Probabilmente, è proprio questa la caratteristica distintiva del progetto: la completa integrazione con i servizi complementari del territorio. Nella fattispecie verranno regolati percorsi turistici che vedranno il borgo storico come punto di partenza dell'itinerario turistico del viaggiatore. In particolare, data la strategicità della posizione del comune di Crucoli, sono stati identificati i seguenti percorsi turistici: turismo rurale, turismo religioso, itinerari enogastronomici, percorsi medioevali, percorsi museali.

IDEA PROGETTUALE – OBIETTIVI

Il progetto di rigenerazione culturale e sociale **Viaggiare nel Borgo 2.0** si pone due obiettivi primari:

1. creare nuova vitalità in luoghi e patrimoni destinati alla scomparsa
2. creare delle radici che rendano questi luoghi attrattivi per le nuove generazioni.

Il raggiungimento degli obiettivi sarà realizzato grazie ad azioni/interventi il cui focus principale può essere schematizzato come segue:

1. attivazione di interventi volti al recupero del patrimonio storico
2. riqualificazione degli spazi pubblici aperti
3. creazione di piccoli servizi culturali anche a fini turistici
4. favorire la creazione e promozione di nuovi itinerari e visite guidate
5. introduzione di sostegni finanziari per le attività culturali, creative, turistiche, commerciali, agroalimentari e artigianali volti a rilanciare le economie locali valorizzando i prodotti, i saperi e le tecniche del territorio.

INNOVATIVITA' DELLA PROPOSTA

L'innovazione degli interventi è particolare e viene messa in risalto soprattutto dagli eventi legati all'Azione Castello 2.0 che prevede al suo interno diverse attività:

Visita virtuale

- Rielaborazione del panorama visto da una torre (non più esistente) del Castello
- un tour interattivo
- Storytelling Video in 3D

Digital signage. Un monitor proietterà in *loop* la storia del Castello, di chi vi ha soggiornato nelle diverse epoche storiche, con dettagli storiografici, immagini e ricostruzioni animate che aumentano l'esperienza visiva, fornendo contributi storici importanti, in maniera dinamica.

Serious Game. Breve videogioco narrativo, ispirato alla vita all'interno del Castello nel 1400. L'intento è offrire un modo nuovo e innovativo per avvicinarsi al "Castello del Marchese".

App VisitCrucoli. La funzione sarà duplice, guidare agevolmente il turista nel fargli conoscere le opportunità del territorio, dove dormire, cosa visitare, info, contatti biglietteria, acquisti, prenotazioni e quant'altro ed essere di supporto alle altre attività del PNRR quali la street art ecc…

Sito VisitCrucoli. Sito vetrina molto snello, facile da fruire, con le sole informazioni "utili" ma ricco e gradevole con l'obbiettivo di integrare ed arricchire quanto descritto nell'App fornendo strutture partecipative quali news, blog che aumentano l'interattività specie delle utenze più giovani.

CONTRIBUTO DEGLI INTERVENTI AGLI OBIETTIVI AMBIENTALI (GREEN DEAL)

Tutti gli eventi previsti all'interno del progetto prevedono una parte di costi legati alla comunicazione del GREEN DEAL Europeo, nel quale verranno realizzate una campagna comunicativa per cercare di rendere tutti partecipi di tali benefici nel modo più rapido ed equo possibile, rafforzando al contempo la nostra competitività, creando posti di lavoro orientati al futuro e affrontando efficacemente i costi e le ripercussioni della transizione.
La salute della nostra Terra è una responsabilità collettiva: tutti trarremmo giovamento dal maggiore spazio dato alla natura, dall'aria più pulita, da città più fresche e verdi, cittadini più sani, consumi energetici più contenuti e bollette più basse, nonché da nuovi posti di lavoro, tecnologie e opportunità industriali verranno condivisi da tutti

INTERVENTI PREVISTI E PARTNER

- Interventi previsti (sotto – progetti): **17**
- Partners di progetto (**accordi di partenariato a seguito di partecipazione ad avviso pubblico di manifestazione di interesse pubblicato all'albo pretorio (Pubblicazione del 25/02/22 reg. 199-200/2022), sul portale istituzionale e sui canali social del Comune**):
  1. Apical S.r.l.
  2. Circolo Astrofili «Luigi Lilio» Torretta
  3. Associazione CULT
  4. Associazione FABLAB@SUD
  5. Obiettivo Remain Impresa Sociale SRL
  6. Alessandro Conte - Ditta Individuale
- È altresì previsto il coinvolgimento di Associazioni del territorio che non hanno aderito alla manifestazione di interesse di cui sopra

REMAIN CRUCOLI

Nell'ambito del Progetto del Comune di CRUCOLI Obiettivo Remain (dove Remain è una esortazione a restare, ma anche un acronimo "Rotte Economiche nel Mezzogiorno e nelle Aree INterne) si intende attivare un Rebox, un centro di impresa remota, in grado di ospitare almeno 40 lavoratori e lavoratrici remoti all'interno di un contenitore messo a disposizione dall'Amministrazione Comunale, individuato nel Palazzo Comunale (o di parte di esso). Remain prevede di recuperare contenitori pubblici dismessi o sottoutilizzati al fine di realizzare uffici attrezzati e moderni più vicini a chi lavora, ai suoi affetti, al suo tessuto sociale.

A UN ISOLATO DA TE

A completamento delle azioni di infrastrutturazione dei Rebox, come azioni immateriali di supporto si presenta l'iniziativa "A un isolato da te", come strumento di animazione sulle comunità e di primo ingaggio dei potenziali candidati al lavoro. Le azioni del progetto assumono la forma di un imbuto in cui una prima informativa e orientamento viene data a molti giovani, ma anche meno giovani. Sono previste 4 giornate di incontri estesi ad una platea ampia di cui 4 ad orientamento generale (una per territorio) e 4 di tipo tematico verticale. Gli incontri saranno preceduti da campagne di comunicazione estese via social e tramite canali più tradizionali. A valle di queste giornate è prevista la realizzazione di 4 job club.

IL BORGO DELLE STELLE

Lo scopo di quest'intervento è la **realizzazione di un osservatorio astronomico** con cupola, motorizzata e controllabile da remoto in base alla posizione degli oggetti puntati dal telescopio, sia per quanto riguarda l'apertura che la rotazione. La struttura potrà essere controllata da remoto, in modo tale da essere estremamente flessibile e fruibile dagli utenti accreditati. Inoltre, si prevede un sistema professionale di acquisizione dati e divulgazione degli stessi presso la comunità scientifica ed Enti di settore. L'osservatorio sarà pertanto dedicato alla ricerca e divulgazione scientifica, alla didattica per le scuole primarie e secondarie, nonché per istituti e sedi universitarie presenti nel territorio e sarà fruibile sia da remoto, come detto, che attraverso una serie di eventi ed attività ad esso connesse.
Verranno periodicamente organizzati eventi astronomici e culturali funzionali allo sviluppo turistico e sociale del borgo, puntando su una copertura annua degli eventi, che non si limiti esclusivamente ai periodi estivi di maggior afflusso turistico

PULSAR

Pulsar è l'intervento contenitore che raccoglie le migliori proposte di eventi, festival, laboratori dedicati ai giovani residenti nel borgo per sviluppare e vivere cultura, scienza, cibo, musica e innovazione. Di concerto con il territorio, le istituzioni e le organizzazioni del terzo settore verrà creato un calendario di attività che attraversano i 5 pilastri dell'innovazione sociale e culturale: cibo, scienza, arte, musica, storia. Eventi, festival, laboratori e esibizioni si alternano per offrire contenuti diversificati e sempre coinvolgenti al pubblico dei giovani e al territorio tutto

SOPHIA

Sophia è un progetto innovativo di gita scolastica per studenti delle scuole medie e superiori italiane che trasforma la gita in un festival dell'educazione civica radunando 30/40 classi e circa 800 studenti e studentesse per un'esperienza di 4 giorni e 3 notti a contatto con la natura e la storia dei borghi italiani. Ospitando Sophia, il borgo ottiene esposizione mediatica e promozione su scala nazionale. Sophia è educazione civica in viaggio; la struttura del programma si presenta come un prodotto culturale e turistico di alto valore.
A differenza dei tradizionali viaggi d'istruzione, Sophia, grazie agli speaker coinvolti e al modello organizzativo a mo' di festival, si presenta come un grande evento dal forte potere mediatico.

PILOT PROGRAM

Il Pilot Program è un percorso realizzato in partenariato con la startup Apical della durata di 6 mesi e dedicato ad inoccupati, disoccupati e persone in cerca di un nuovo impiego. Attraverso il metodo startup e l'apprendimento collettivo, il corso offre ai partecipanti tutti gli strumenti necessari per dare vita a un progetto imprenditoriale nel mondo del turismo, della cultura e delle industrie creative. Il Pilot Program offre formazione e servizi. I gruppi vengono composti da un minimo di 5 a un massimo di 15 partecipanti. Ogni partecipante lavorerà allo sviluppo della propria idea imprenditoriale.
Durante i primi 4 mesi del programma, i partecipanti vengono coinvolti in incontri settimanali di gruppo della durata di 60/90 minuti per un totale di 16 incontri. Ogni incontro è dedicato alla definizione e sviluppo di uno specifico aspetto del progetto imprenditoriale.

ORIENTEERING DELLA BIODIVERSITÀ

Quest'intervento consiste nella creazione di mappe dei borghi che riportano le realtà produttive locali, siti naturali, attività di trasformazione e locali pubblici orientati al mondo del cibo e delle sue tradizioni.
Ogni tappa dell'itinerario sarà fonte di scoperta attraverso le esperienze a contatto con le persone locali. L'orienteering è uno strumento utile per riqualificare la proposta turistica e per destagionalizzare il turismo, perché rende il visitatore autonomo nel percorrere l'itinerario in qualsiasi periodo dell'anno. Lo scopo è quello di promuovere ed enfatizzare la biodiversità locale e le culture annesse.
Ogni tappa visitata nell'itinerario verrà registrata a testimonianza dell'avvenuto passaggio in quel luogo. Ciò consentirà di creare strumenti innovativi per la scoperta del territorio.

TEEN4KIDS

Questo intervento promuove soluzioni creative ai problemi che si fronteggiano ogni giorno, stimola lo spirito imprenditoriale, avvicina studenti di scuole differenti attraverso progetti sociali e fa emergere un nuovo senso di comunità basato sull'open source, lo scambio di conoscenze e la collaborazione.
Si propongono dei corsi di formazione per studenti delle scuole secondarie di secondo grado sui temi di fabbricazione digitale (stampa 3D, taglio laser, robotica, etc). Inoltre, il percorso prevede che gli studenti formati si occupino a loro volta di trasferire le loro conoscenze agli studenti delle scuole primarie.

PARCO TEMATICO «SCOPRI IL BORGO ANIMATO DEI CANTASTORIE»

L'intervento costituisce uno strumento artistico ed interattivo che punta, attraverso un grande lavoro di promozione e di marketing, ad attrarre e guidare il visitatore nelle bellezze del borgo.
Il Cantastorie è la tradizionale figura di intrattenimento ambulante, che si spostava nelle piazze delle varie città per raccontare una favola, una storia, un fatto accaduto. L'idea di base mira a creare un progetto di valorizzazione del borgo attraverso questa cultura millenaria. Un'idea che vuole innescare un processo virtuoso ed economicamente sostenibile in un'ottica di lungo periodo. Il tutto finalizzato alla divulgazione culturale, all'interazione sociale, alla crescita occupazionale-economica ed alla promozione del territorio.

FORMAZIONE PER GLI OPERATORI DELL'ACCOGLIENZA

Accanto all'istituzione del Parco Tematico e a tutte gli altri interventi previsti sarà necessario creare un'attività di formazione per vari aspetti delle attività pensate. L'idea prevede il coinvolgimento di giovani, professionisti, artigiani, maestranze, agricoltori, produttori e artisti del territorio. La presente linea di azione avrà l'obiettivo di creare opportunità di lavoro per i giovani locali anche attraverso la formazione di figure professionali quali:

- "promoter", che dovranno operare tutto l'anno per la promozione del Parco tra gruppi, scuole, fiere e turisti di flusso;
- "guide" che potranno accompagnare i visitatori;
- responsabili organizzativi ed addetti alla vendita al dettaglio.

IL BORGO DEI FESTIVAL IDENTITARI

A corollario degli altri interventi presentati si intende valorizzare alcune importanti iniziative legate all'identità e al patrimonio materiale e immateriale della nostra comunità, ed in particolare: La sagra della Sardella, Il Gran Premio Manente ed il Festival dei Cantastorie..

IL BORGO IN ARTE

L'intervento crea continuità con quanto previsto dall'intervento del "Parco Tematico".
Nel "villaggio" le esibizioni dei Cantastorie saranno la punta di diamante di tutte le attività che si svolgeranno dalla mattina fino a sera.
Con questo intervento il territorio del "parco" e quindi del borgo sarà vivacizzato da mostre, esposizioni, postazioni artistiche ed aree ludiche.
Si organizzeranno programmi in residenza per artisti e artiste italiani e internazionali all'interno di spazi culturali del Borgo.
Si coinvolgeranno e si restituiranno alla cittadinanza le opere e le performance per creare impatto culturale a beneficio sia dei turisti che dei residenti. Verranno dunque individuati gli obiettivi del programma e definiti gli spazi in cui gli artisti e le artiste potranno lavorare e i servizi che avranno a disposizione. Agli spazi di lavoro e creazione si aggiungerà l'ospitalità per gli artisti che potranno dunque vivere nel borgo creando una vera e propria residenza artistica.

PIANO DI COMUNICAZIONE DEL BORGO E DEGLI INTERVENTI

Il presente intervento sarà di unione con tutti gli altri, in quanto la progettazione delle attività riuscirà a raggiungere gli obiettivi ed i risultati proposti solamente se viene combinata con una costante azione di comunicazione e gestione dei rapporti con i fornitori ed i potenziali visitatori.
Verrà realizzata una vera e propria struttura di gestione delle campagne pubblicitarie con delle figure dedicate ("promoter") che dovranno operare tutto l'anno per la promozione del Parco tra tutti i potenziali visitatori...

ACQUISTA DAL BORGO

L'intervento è stato ideato per integrare le varie azioni descritte in precedenza. Il Parco tematico dei CANTASTORIE nonché tutte gli altri interventi previsti dovranno essere veicolo di divulgazione e promozione dei nostri beni immateriali ma anche di quelli materiali. Pertanto l'intervento Acquista dal borgo sarà necessario per promuovere i prodotti agricoli, gastronomici e turistici in modo tale da garantire uno sviluppo anche per il tessuto economico del borgo, pertanto si punterà a realizzare dei luoghi fisici e virtuali dove promuovere e commercializzare il "borgo" e i suoi prodotti eccellenti.

IL MUSEO PALOPOLI DA VIVERE

Abbiamo un grande tesoro nel nostro piccolo Borgo, un Museo Archeologico inserito nei luoghi della Cultura del MIC inaugurato nel 2010.
Grazie alla nuova Amministrazione Comunale c'è stato l'interessamento per la riapertura e la gestione del luogo che si trova a metà strada tra il borgo collinare e il borgo marinaro ed è custodito nel prestigioso palazzo Palopoli. Vista la chiusura per un periodo così lungo è intenzione dedicare un intervento specifico alla valorizzazione e promozione di attività culturali all'interno del museo che possano garantirne la conoscenza, la gestione e la ribalta verso un grande pubblico. Un luogo da rivivere anche da parte dei cittadini. Una serie di azioni da inserire comunque nella proposta di fruizione innovativa del Borgo.

REALTÀ VIRTUALE CASTELLO ED ITINERARI VIRTUALI MUSEALI – CASTELLO 2.0

Obbiettivo è creare il "Castello 2.0" generando contenuti multimediali che:

- possano essere fruiti in modalità 3D, anche interattiva, permettendo di "vedere" il Castello nel suo antico splendore.
- possano svolgere funzione di crescita promuovendo ricostruzioni storiche in modalità edutainment come target prioritario ai giovani,
- possano, in alcuni spazi espositivi del Museo, accrescere e rafforzare la valenza culturale dello stesso, completando l'offerta di contenuti relativi al territorio, suggellando l'unione tra storia e natura.
- le acquisizioni così accurate possono essere usate anche per progettare interventi di restauro e di edilizia urbanistica

REALIZZAZIONE DI INFO-POINT

La presente azione prevede la ristrutturazione ed adeguamento funzionale di una struttura composta da due vani ed un bagno adibita in precedenza a centro anziani ora in disuso.
Nonostante sia stata inserita come ultima azione, questa risulta essere tra le principali perché, la realizzazione di un Info-Point sarà un punto di riferimento per i turisti che cercano supporto durante il loro soggiorno a partire dai trasporti all'esperienze che si possono svolgere sul territorio ed a soddisfare le richieste che possono avere. Quindi l'accoglienza parte innanzitutto dal posto accogliente e dalle risorse umane preparate impiegate all'interno dell'ufficio.
Tra le funzioni che l'Info Point svolgerà, oltre all'accoglienza e all'informazione turistica (trasporti, ricettività, attività da svolgere) c'è anche la comunicazione, in particolare svolgeranno l'attività di social customer service e social media marketing attraverso i principali social network in coordinamento con l'altra azione a carattere digitale (n. 16).