

# Promozione della cultura in rete mediante il social network innovativo Walking About<sup>©</sup>

Claudio Paretti  
Roberto Antonio Di Marco

Associazione Edit.Geo.Mobile S.r.l., Via Timavo, 34. I-00195 Roma. E-mail: claudio.paretti@gmail.com; roberto.dimarco@gmail.com

## RIASSUNTO

Si sottopone alla attenzione delle istituzioni museali, e più in generale al mondo della cultura, la disponibilità di un nuovo strumento per la crescita e la diffusione della cultura. Si tratta di uno strumento organizzativo informatico, di semplice uso (office automation), finalizzato ad aumentare l'efficacia del lavoro: un social network innovativo, Walking About<sup>©</sup> (WA), per organizzare gruppi di lavoro, creare contesti conoscitivi, percorsi didattici e turistici mediante atlanti georeferenziati, libri e biblioteche ipertestuali. Con pochi "click", WA consente di creare un proprio social network, assegnare responsabilità e ruoli agli utenti, monitorare i flussi di informazione, accogliere terzi e ospiti nelle proprie reti sociali, operare in ogni luogo sul campo e in spazi chiusi, in tempo reale e differito. WA permette di integrare fra loro gruppi specialistici di ogni parte del mondo e raccogliere e collegare contenuti ovunque disponibili. WA è il risultato di molti anni di ricerca tecnologica.

Parole chiave:

musei, cultura, turismo, qualità, social network.

## ABSTRACT

*Cooperative growth of knowledge through the innovative social network Walking About<sup>©</sup>*

*We submit to the attention of museum institutions, and in general to the cultural world of the knowledge, the availability of a new tool for the growth of the knowledge education and the promotion diffusion of culture and learning. An organizational tool that is easy to use (office automation level) and intended to increase work effectiveness: an innovative Social Network, Walking About<sup>©</sup> (WA), organizes work groups, creates diverse learning environments, and provides both educational and touristic pathways by utilizing geo-referenced atlases, books, and hypertext libraries. With just a few "clicks", WA allows one to create his or her own Social Network, assign roles and responsibilities to users, monitor the flow of information, welcome third parties and guests into your social networks, and operate in any outdoor or indoor location, in realtime and at anytime. WA allows one to integrate groups of experts from all over the world and to collect and connect content wherever it's available. WA is the result of many years of technological research.*

Key words:

museums, culture, turism, quality, social network.

## PROMOZIONE DELLA CULTURA IN RETE MEDIANTE IL SOCIAL NETWORK INNOVATIVO WALKING ABOUT<sup>©</sup>

La promozione dello sviluppo culturale oggi si può avvalere di nuovi metodi e dispositivi per offrire ai cittadini contesti di apprendimento nei quali diversi canali di comunicazione e diverse componenti culturali si possono integrare per agevolare la comprensione di eventi, oggetti, situazioni e avvenimenti.

La presente comunicazione riguarda alcune tecnologie particolarmente interessanti per lo sviluppo e la valo-

rizzazione del sapere e per la promozione e diffusione del lavoro cooperativo, nell'ambito, in particolare, della cooperazione internazionale e della globalizzazione. Vengono presentate alcune applicazioni pratiche di un sistema che integra tali tecnologie in uno "strumento editoriale" innovativo, semplice (della classe "office automation"), che consente di organizzare redazioni e di pubblicare in rete documentazione multimediale, senza la necessità di specifiche competenze di informatica. Il sistema, denominato Walking About<sup>©</sup> (WA), è essenzialmente uno strumento organizzativo basato sulla tecnologia dei social network; è un nuovo tipo di social completamente sviluppato in Italia sulla base della ricerca italiana.

Le applicazioni principali sono nel campo dell'organizzazione del lavoro e dell'erogazione di servizi di gestione territoriale, di controllo e valorizzazione del territorio, di assistenza e informazione a operatori e utenti dei servizi.

Gli utenti di Walking About© possono assumere i ruoli di editore (unico), assistenti, redattori e utenti, ospiti e visitatori, ognuno con ruoli e responsabilità che verranno definite dall'editore con le altre figure con cui condividerà le responsabilità e i poteri (fig. 1).

Il social network Walking About© consiste in:

- un dispositivo disponibile gratuitamente in rete (v. sito web 1) per la realizzazione di mappe georeferenziate multimediali con le quali rappresentare eventi storici, percorsi artistici, fatti, avvenimenti, itinerari culturali e processi reali;
- un generatore di social network (social WA) per l'organizzazione del lavoro di interconnessione dei contenuti esistenti e di eventuale produzione di nuovi contenuti e la creazione e la gestione di gruppi di competenza; e per il monitoraggio e l'eventuale assistenza agli utenti individuali e ai gruppi di discussione;
- un sistema di autorizzazioni per l'assegnazione di ruoli e responsabilità agli utenti di ciascun social WA; un sistema per la qualificazione della propria produzione di contenuti;
- una rete di comunicazione interna fra i membri di gruppi di lavoro del social network e una rete di comunicazione esterna per ospiti e visitatori;
- un insieme di strumenti per la realizzazione di semplici atlanti multimediali;

- un insieme di strumenti per il collegamento o l'integrazione con propri siti o mappe;
- un insieme di strumenti per l'organizzazione e la gestione di biblioteche multimediali;
- una serie di linee di collegamento fra gruppi di lavoro e biblioteche autonomamente gestite dai gruppi di lavoro;
- un insieme di motori di ricerca dei contenuti delle biblioteche.

Si sottolinea che si tratta di un semplice linguaggio grafico standard, utile a coloro (editori) che vorranno valorizzare i propri contenuti attraverso le mappe tematiche di Walking About©. È una potente descrizione bidimensionale, come le mappe logiche ma più semplice, per molte narrazioni, e soprattutto è molto utile per valorizzare il territorio. Infatti, il sistema consente all'utente (fruitore), presente sul territorio con il suo smartphone, di osservare il territorio stesso scegliendo fra diverse prospettive di "lettura" del contesto.

Il sistema WA può essere utilizzato per creare reti costituite da postazioni mobili e fisse in ogni proporzione, secondo le esigenze degli utenti.

Ogni rete documenta, condivide e discute le tematiche di interesse del social WA nell'ambito di uno specifico canale tematico proprietario che ha un suo editore, un suo nome e un documento costitutivo. L'elemento portante del canale tematico è una mappa georeferenziata contrassegnata da POI (Point Of Interest) multimediali, contenenti e linkabili a film, ipertesti, libri e altro. Il sistema WA è stato messo a punto, nel corso di molti anni di innovazione nel campo dei servizi telematici alla persona, dagli autori del presente articolo,

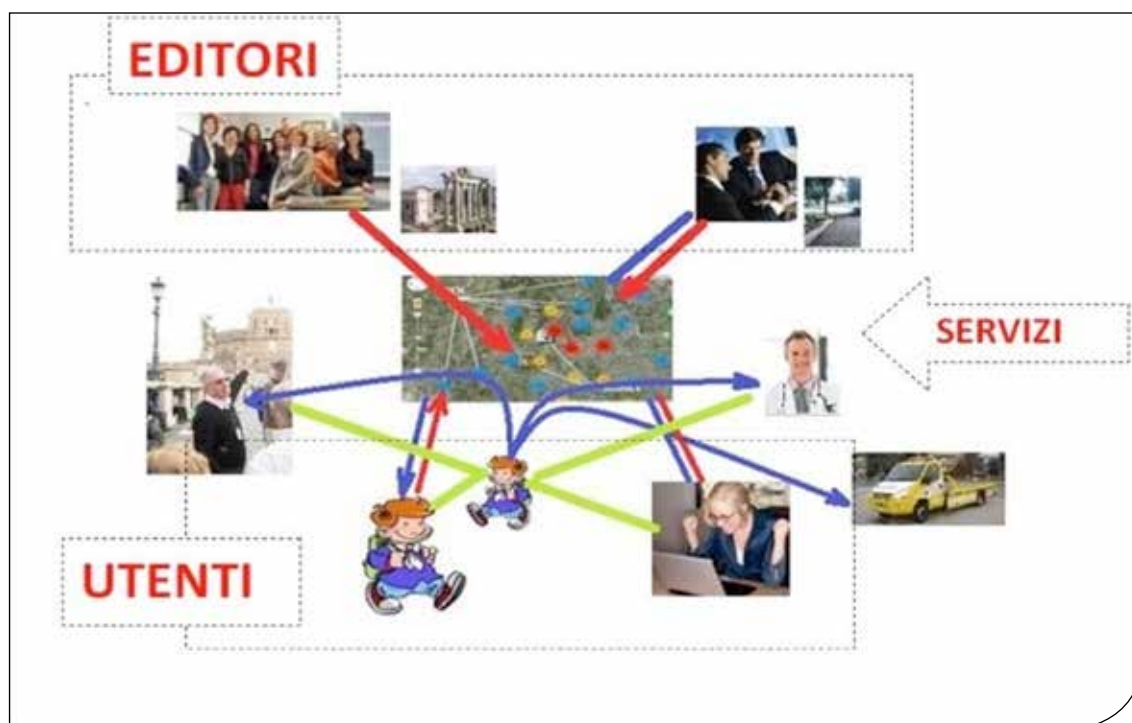


Fig. 1. Walking About©: una rete georeferenziata per attività cooperative fra soggetti che operano sul territorio.

ricercatori esperti nel campo della cibernetica e dell'organizzazione, già dirigenti ENEA e promotori della start up Edit.Geo.Mobile S.r.l. (v. sito web 2).

Edit.Geo.Mobile S.r.l. collabora con il MUSIS dell'Università La Sapienza di Roma nella ricerca promossa del professor Luigi Campanella per contribuire a innovare e rinnovare il ruolo dei musei come interfaccia fra cultura e territorio.

La ricerca si avvale della collaborazione dei musei scolastici della rete MUSIS a cui aderiscono le principali scuole del Lazio. Il primo museo scolastico che ha iniziato le attività è quello del Liceo Classico "Pilo Albertelli", dove è visitabile il laboratorio in cui Enrico Fermi ha maturato la sua formazione di base.

Nell'ambito della collaborazione, la parte più considerevole del lavoro, quella riguardante i processi didattici, attiene al MUSIS; l'organizzazione promossa dall'Università La Sapienza di Roma e i principali licei e scuole del Lazio insieme studiano le innovazioni da introdurre nei metodi didattici tradizionali e le prospettive di innovazione dei metodi stessi, focalizzando l'interesse sui rispettivi musei scolastici che vengono così ulteriormente valorizzati.

La tecnologia Walking About<sup>®</sup>, concepita fin dal 2010 per la promozione dello sviluppo sociale, della cultura e delle attività produttive dei territori, viene utilizzata sia per alcune caratteristiche di affinità ai processi educativi già da tempo praticati nella scuola, sia per l'elevato livello di affidabilità del prototipo industriale dalla ricerca di Edit.Geo.Mobile.

Le attività in corso riguardano le seguenti tematiche:

- percorsi formativi, iter cognitivi, rappresentazioni didattiche e dinamiche dei contenuti;
- modelli organizzativi di cooperazione produttiva, organizzazione della partecipazione diretta dei giovani al processo di crescita culturale;
- metodi di valutazione e di autovalutazione dei risultati e dell'efficacia dei processi;
- metodi di analisi dei contesti storici e socio-economici mediante mappe e atlanti WA.

Nel ringraziare l'ANMS per l'opportunità offertaci di far conoscere Walking About<sup>®</sup>, cogliamo l'occasione per evidenziare il ruolo storico dell'ENEA, presente nella cultura italiana come ente di ricerca applicata con visione strategica di livello internazionale, che, con sensibilità e lungimiranza, si è impegnato fin dall'inizio nel campo della protezione e valorizzazione del patrimonio artistico, poi istituzionalmente confermata già dal 1982, raggiungendo livelli di eccellenza in campi specifici ed esclusivi della conservazione quali, ad esempio, la radiografia neutronica, le tecnologie di protezione dai terremoti, le ricerche sugli agenti nocivi ambientali e biologici. La consuetudine delle collaborazioni fra l'ENEA e La Sapienza in materia di valorizzazione del patrimonio artistico e la cultura interdisciplinare della ricerca nucleare sono storicamente alla base anche di questa nuova esperienza.

## WALKING ABOUT<sup>®</sup>: UNO DEI NUOVI STRUMENTI PER LA PROMOZIONE DELLA CULTURA COOPERATIVA

Walking About<sup>®</sup> è uno strumento che riunisce alcuni paradigmi comunemente ritenuti alla base dello sviluppo del sapere: dibattito, ragionamento, formalizzazione e conservazione dei saperi.

Walking About<sup>®</sup> consente a ciascuno di creare un proprio social network proprietario, di persone interne o esterne, attive ovunque nel mondo, operative in ufficio o in movimento, in qualunque momento, per relazionarsi e cooperare fra loro (social WA).

I social WA sono adatti a realizzare comunità di residenti, contesti e tematiche culturali stabili e aperti a collegamenti con altri contesti.

Una rete di social WA, ad esempio quella dei musei scientifici, è diffusibile a livello globale, è dotata di archivi propri, e si estende collegandosi ad altre reti di contenuti tematici e di utenti professionali e amatori attraverso atlanti e mappe user friendly.

## CARATTERISTICHE DELLO STRUMENTO

Le principali prestazioni di Walking About<sup>®</sup> sono di seguito elencate.

WA è un generatore di social network (detti canali tematici) monitorati e organizzati sulla base delle responsabilità che i partecipanti vorranno assumere e che sono alla base dei criteri di qualificazione dell'informazione prodotta e diffusa dal canale tematico. Il profilo, i ruoli e i curricula dei redattori e dei docenti della rete sono infatti pubblici per i membri attivi che pubblicano e discutono nell'ambito di ciascun canale tematico. WA è un nuovo modo di produrre e diffondere servizi informativi ed educativi integrati, basati sulle professionalità afferenti alle istituzioni, con il coinvolgimento e la partecipazione di utenti interni ed esterni, partner e sponsor con le loro dotazioni culturali e con l'uso dei social network realizzabili attraverso la tecnologia Walking About<sup>®</sup> (WA).

WA è un sistema che consente ai membri dei social di organizzare la conoscenza, comunicare i contenuti e costruire i significanti attraverso linguaggi standard già familiari al mondo della cultura, come atlanti tematici (di mappe multimediali dotate di POI, Point Of Interest), libri sfogliabili, mappe e sequenze logiche, oltre che le analisi sui database mediante filtri e motori di ricerca statistici.

WA è un dispositivo semplice che ogni organizzazione può adottare per condividere uno o più social network con i propri partner e utenti, per ampliare la visione e moltiplicare la produttività e l'efficacia delle proprie attività, attraverso la partecipazione attiva, la sinergia, la visibilità e l'integrazione con le realtà territoriali.

WA è un dispositivo operativo con il quale l'organizzazione può aggiungere agli strumenti di lavoro in uso, per offrire a tutto il personale attivo il quadro delle



Fig. 2. Mappa multimediale delle piazze italiane raccontate dagli studenti attraverso i loro film votati dal pubblico sulla mappa stessa, durante il concorso.

attività in corso, l'accesso ai luoghi e agli archivi e la discussione ordinata fra individui e gruppi di lavoro qualificati.

WA è un social network innovativo, concepito per lo sviluppo di servizi alla persona, operativo sia in tempo reale, sia in modo asincrono "batch", usando la tecnologia Walking About® (WA).

WA è un sistema informatico client-server potente, in grado di assistere i propri utenti in tempo reale, sempre, ovunque sul campo o in luoghi chiusi, grazie all'elevata qualità delle reti di PC e smartphone comunemente in uso. WA è un sistema informatico partecipativo che, come nel caso di Wikipedia, non richiede ai redattori e ai gestori dei canali tematici competenze specifiche di informatica.

WA è un sistema attraverso il quale si possono organizzare iniziative di diffusione di ampio respiro educativo e informativo, come esemplificato nella parte finale di questa presentazione.

## CARATTERISTICHE DEL SISTEMA WALKING ABOUT®

### **Potenzialità: l'esempio del progetto sulle piazze d'Italia**

Il sistema Walking About® consente di gestire contemporaneamente le comunicazioni da molti a molti e la gestione di documentazione multimediale. Ciò rende quindi possibile organizzare facilmente eventi di cooperazione collettiva di grandi dimensioni, attraverso un evento svolto su scala nazionale.

Nel 2015, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, in collaborazione con la Fondazione Napoli Novantanove, ha indetto il primo bando di concorso dal titolo "Spazio pubblico e democrazia: gloria,

degrado e riscatto delle piazze d'Italia". Il concorso, rivolto alle scuole statali e paritarie di ogni ordine e grado, era finalizzato a permettere una diffusione ampia del tema e a promuovere una forte sensibilizzazione degli studenti di ogni età. Scopo principale del progetto era porre l'attenzione sugli spazi pubblici e i luoghi di condivisione comune presenti nelle nostre città italiane, in particolare le piazze. L'intento del progetto era svolgere un'accurata ricerca volta alla conoscenza del patrimonio culturale e della storia della città in cui si vive, sostenendo gli studenti coinvolti attraverso studi per conoscere tali spazi, visitarli e viverli al fine di riappropriarsene, descrivendone le bellezze, o denunciandone il degrado, per rivalorizzarli e riportarli alla loro funzione principale di luogo di scambio. Con la collaborazione dei docenti, inoltre, la ricerca di gruppo doveva riuscire ad approfondire le radici storiche e culturali delle tradizioni racchiuse nei luoghi della quotidianità, analizzando il rapporto tra spazio pubblico e utilizzo sociale del luogo stesso. Il concorso, rivolto a tutte le scuole d'Italia, è stato gestito tutto in rete coinvolgendo migliaia di persone della scuola. La gestione è stata curata solo da sei persone: tre dipendenti della fondazione e tre tecnici della start up Edit.Geo. Mobile S.r.l., inventori del sistema Walking About®. Il risultato complessivo è stato un evento di notevole rilevanza istituzionale e di alto livello, che normalmente solo le grandi organizzazioni possono permettersi.

Al convegno per la premiazione finale, che si è svolto nella gremita Sala della Protomoteca del Campidoglio, hanno partecipato, infatti, il presidente della Repubblica, i ministri della Pubblica Istruzione e dei Beni culturali, gli assessori alla Cultura di Piemonte, Campania e Sicilia, il professor Montanari dell'Università Federico II di Napoli e la dr.ssa Barracco presidente di Napoli

Novantanove. L'evento, coperto da telegiornali, servizi televisivi e stampa, ha avuto un'ampia diffusione.

Risultati ancora più significativi sono stati ottenuti a livello di social network dai diretti interessati: studenti, famiglie e professori. Essi hanno studiato, discusso e progettato il loro "prodotto" in logica di gruppo, come avviene di solito a scuola, ma anche in una logica di confronto e condivisione sapendo che il gruppo si sarebbe confrontato con altri gruppi, tutti con gli stessi strumenti tecnologici, per rappresentare, come prodotto finale, in un film di tre minuti, i valori della loro comunità, nel segno della loro piazza.

Le circa 130 scuole selezionate, partecipanti alla valutazione finale attraverso il voto popolare pubblico raccolto mediante Walking About® e il giudizio di una giuria di esperti, hanno consegnato una stupenda panoramica di quelle piazze d'Italia e dei sentimenti della loro comunità.

Walking About® consente di utilizzare i lavori svolti in molte ulteriori iniziative di sviluppo culturale, in quanto i materiali redatti sono accessibili e riutilizzabili senza intervento di specialisti informatici.

L'elenco dei vincitori e i contenuti del lavoro svolto sono ancora oggi fruibili sul canale tematico "Spazio pubblico e democrazia: gloria, degrado e riscatto delle piazze d'Italia". È stata rappresentata, sotto forma di mappa georeferenziata navigabile, la distribuzione geografica sul territorio nazionale delle scuole che hanno partecipato al progetto. Il valore di questa iniziativa risiede soprattutto nella dimostrazione che, con poche risorse operative, è possibile organizzare azioni di sensibilizzazione, di informazione e di sviluppo culturale collettivo.

Gli studenti e i professori di ciascuna scuola hanno creato e caricato in rete i contenuti – sceneggiature, film, testi e link – rendendoli disponibili alle altre scuole sulla mappa georeferenziata multimediale del concorso, collocandoli nei luoghi a essi correlati, avvalendosi di semplici comandi (fig. 2).

I voti popolari sono stati circa 30.000 raccolti in 14 giorni; una commissione li ha valutati e ha assegnato i premi. L'iniziativa è stata un importante beta-test tecnologico del sistema Walking About® a conclusione delle attività di ricerca.

### **Qualità**

I criteri di garanzia della qualità del sistema informativo Walking About® si basano, in primis, sulla responsabilità individuale e istituzionale delle organizzazioni pubbliche, garantite dal corpo delle leggi, dalle norme e garanzie democratiche e dalle organizzazioni private, sulla base dell'esame dei loro curricula. I canali tematici che hanno come precondizioni i criteri di garanzia della qualità suddetti possono creare canali tematici qualificati (CTQ).

I canali tematici qualificati occupano un proprio spazio e hanno una grafica chiaramente distinta dai canali tematici semplici.

Gli individui e le organizzazioni non riferibili a soggetti istituzionali possono utilizzare pienamente Walking About® e creare canali tematici.

Tutti i canali sono soggetti all'accettazione delle norme sulla qualità Walking About® (WAQ) e alla valutazione del rispetto dei criteri di qualità adottati dal comitato di controllo (WAQB).

### **Tecnologia**

L'orientamento della tecnologia WA punta alla trasparenza delle finalità, all'oggettività delle informazioni a partire dalla valorizzazione del sapere metodologico e operativo dei professionisti istituzioni culturali e delle competenze tecnico-scientifiche che ne fanno parte.

La tecnica adottata da Walking About®, diversa da Wikipedia che consideriamo fra le più interessanti e consistenti invenzioni dei nostri tempi, ha un approccio complementare meno user friendly, ma più "connesso". Il sistema Walking About® tenta infatti di fornire meccanismi per educare a ricostruire e costruire nuovi processi conoscitivi ed educativi, piuttosto che ausili di analisi "intelligente" di grandi database conoscitivi. Gli strumenti operativi di WA sono finalizzati a elaborare percorsi, valutare alternative, collegare situazioni e dati, eventi e avvenimenti nuovi, probabili, storici, interazioni alternative, potenziali riedizioni, in altre parole le prospettive future.

Walking About® è supportato da un software "scalabile" che consente di dimensionarlo nelle proporzioni di Wikipedia. Ma Walking About®, a differenza di Wikipedia, è partecipativo, include strumenti per la qualificazione dei contenuti e per l'organizzazione di percorsi educativi, inclusivi e cooperativi, con la partecipazione di professori, ricercatori, studenti, cultori e fruitori dei contenuti.

## **STRUMENTI OPERATIVI**

### **Canali tematici**

I canali tematici sono l'elemento base dell'elaborazione e della crescita culturale che avviene attraverso la discussione di fatti, ipotesi e valutazioni adeguatamente documentate.

Essi sono costituiti da:

- i membri iscritti al canale, partecipanti alle attività con ruoli di editore del canale e figure di assistenti, redattori, utenti, ospiti e visitatori;
- mappe georeferenziate complete della strumentazione editoriale predisposta in Walking About® e mappe georeferenziate standard con le quali i membri attivi possono realizzare percorsi conoscitivi e contesti cognitivi, correlare eventi, contesti e sequenze di eventi apparentemente indipendenti, aggregare ed evidenziare contenuti critici, eventi, casualità, personalità, questioni caratteriali e quant'altro contribuisce alla crescita della conoscenza.

L'organizzazione del lavoro e i diritti del lavoro prodotto sono di responsabilità dell'editore del canale tematico.



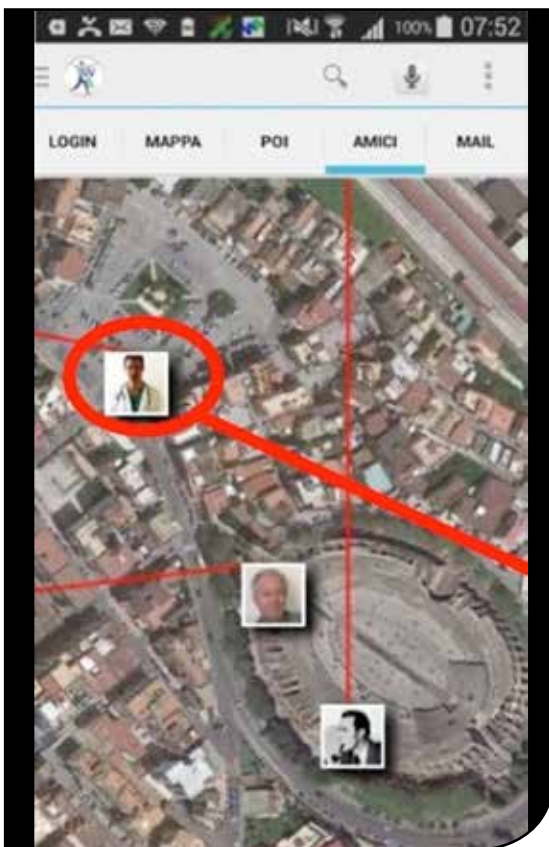


Fig. 3. Localizzazione degli amici e degli aderenti al canale tematico di interesse presenti sul territorio.



Fig. 4. Luoghi di interesse afferenti al canale tematico e comandi per l'organizzazione e la gestione delle attività in quell'area (mappa dinamica da smartphone).

### Mappe e atlanti

Walking About® è dotato di filtri logici semplificati, in linguaggio naturale, che lavorano in parallelo su singole mappe o su sovrapposizioni di esse con interessanti risultati cognitivi che hanno notevole valenza didattica. La rappresentazione delle realtà oggetto di studio attraverso mappe è stata scelta per favorire la completezza della visione e la rapidità di cognizione attraverso la percezione del quadro complessivo elaborato dalla vista che, come è noto, utilizza un sistema di elaborazione in "parallelo" particolarmente efficace a trattare le notevoli quantità di dati rappresentabili sul piano piuttosto che in lunghe sequenze lineari.

Gli atlanti sono dei contenitori che ogni organizzazione o studioso può creare per collegare fra loro insegnanti, esperti e operatori di un campo disciplinare, e per evidenziare, collegare e/o arricchire contenuti propri o accessibili sul web al fine di creare contesti informativi e cognitivi.

Gli archivi informatici già esistenti presso istituzioni o organizzazioni, e i nuovi contenuti artistici e archeologici, così come gli archivi documentali e storici da tali istituzioni sviluppati, possono essere integrati fra loro attraverso atlanti tematici dinamici utilizzando – in modo semplice e standard – il patrimonio informativo

esistente e il nuovo patrimonio in divenire.

Gli atlanti tematici sono composti da mappe georeferenziate multimediali. Essi consentono di creare contesti culturali e organizzativi adatti alle esigenze informative ed educative. Gli atlanti possono essere collegati fra loro attraverso link e percorsi didattici anche di tipo trasversale. Ai fini della didattica e della formazione diffusa si possono, ad esempio, sovrapporre e integrare fra loro dati di natura culturale e narrazioni storiche con dati, informazioni di attualità e avvenimenti in tempo reale. Walking About® è inoltre molto efficace per organizzare la didattica sul campo, ad esempio per gruppi di archeologi, in caso di studi naturalistici e ambientali, nell'organizzazione di percorsi storici viventi e così via. I contenuti degli atlanti possono essere esaminati attraverso filtri sfruttando così le potenzialità dell'"elaborazione in parallelo" particolarmente efficiente nella comunicazione umana e animale. Walking About® è particolarmente utile per organizzare e svolgere attività cooperative sul campo. I membri di un canale tematico presenti sul territorio si individuano fra loro, comunicano e utilizzano le informazioni presenti sulla mappa (fig. 3). Essi utilizzano le informazioni allocate in precedenza o in tempo reale da colleghi on field o at desk (fig. 4).



Fig. 5. Esempio di contenuti multimediali associati a un POI: è sufficiente cliccare sulle icone della mappa per leggere le informazioni sintetiche relative a quel punto di interesse.

I contenuti sono accessibili tramite i POI-WA (fig. 5). Cliccando sul POI e quindi sulle icone contenute nel fumetto si accede ai contenuti multimediali e, mediante le freccette, ai percorsi concettuali costituiti da una sequenza di POI correlati. Nel fumetto, che nella mappa georeferenziata rappresenta un POI, sono presenti i seguenti simboli:

- a) occhio, per accedere al testo della copertina e della prefazione,
- b) freccette, per seguire itinerari,
- c) catena, per collegarsi a un sito internet correlato,
- d) cinepresa, per consultare multimediali e libri sull'argomento,
- e) elenco, per consultare l'elenco delle mappe contenute nell'atlante,
- f) due piccole mappe, per accedere al contesto precedente e a quello successivo al contesto in esame.

Inoltre, relativamente ai servizi di assistenza (fig. 6), Walking About® è in grado di offrire: servizi di orientamento e guida (in rosso servizio in assenza di GPS, brevetto di Edit.Geo.Mobile S.r.l.), teleassistenza qualificata interna al canale tematico, informazione e comunicazione fra utenti del canale tematico e terzi.

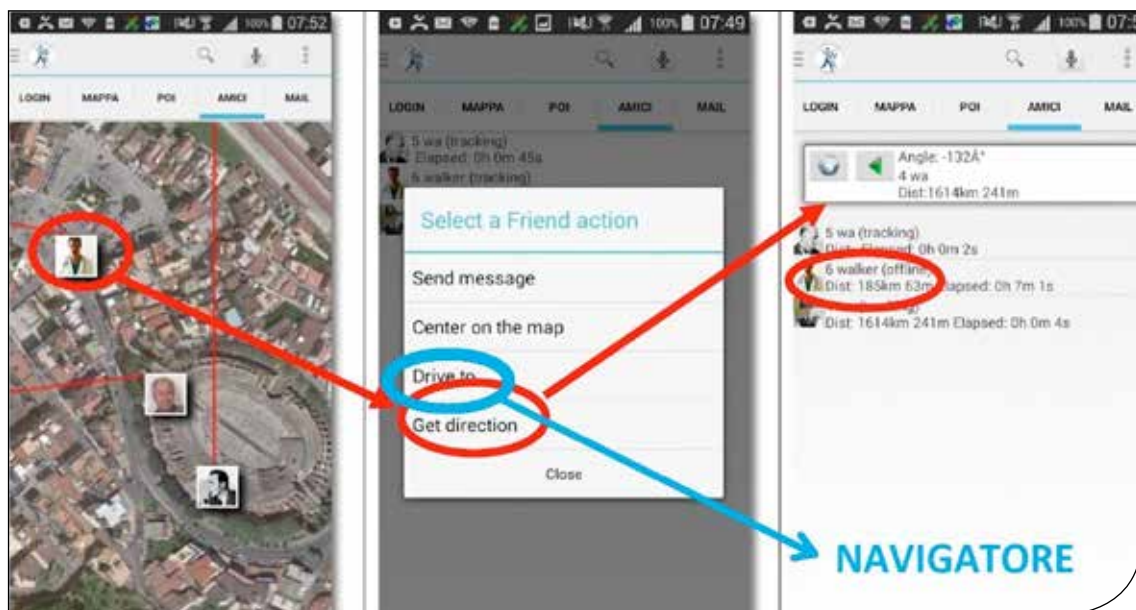


Fig. 6. Servizi di assistenza mobile: coordinamento dinamico georeferenziato, guida e assistenza informativa telematica, informazioni di processo e comunicazioni di un gruppo di lavoro sul campo.







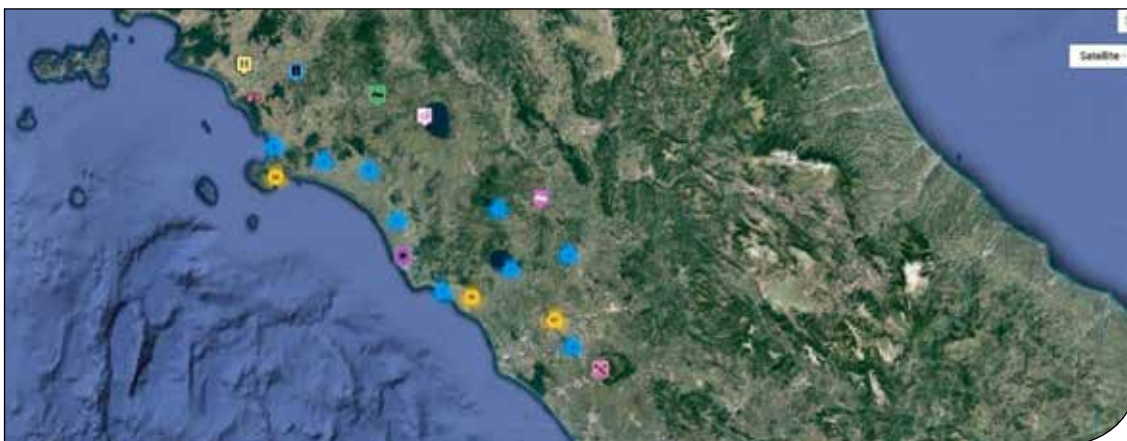


Fig. 10. Museo diffuso dei reperti raccolti e segnalati sul territorio, un esempio di mappa realizzabile con WA.



Fig. 11. Mappa panoramica e sovrapposizione delle mappe di ciò che è relativo al Museo di Villa Giulia (Roma).



Fig. 12. Esempio di mappa con localizzazione dei servizi museali.

Per il museo diffuso dell'Etruria meridionale:

- museo diffuso dei reperti raccolti e segnalati presso musei locali e amministrazioni del territorio, ad esempio Cerveteri, Veio, Tombe dipinte; partecipazione a campagne di scavo e a conferenze, consultazione di multimediali (fig. 10);

- mappa panoramica, con sovrapposizione delle mappe di luoghi e avvenimenti relativi agli oggetti presenti nel Museo di Villa Giulia a Roma, pubblicazioni, luoghi del libro e link a documentari, filmati e libri sfogliabili (fig. 11);
- localizzazione dei servizi museali e dei servizi presenti nelle aree circostanti (fig. 12).



Fig. 13. Esempio di uso di Walking About® durante attività Erasmus.

Esempi di percorsi didattici ed estensioni concettuali:

- cooperazione in rete di studenti e insegnanti nella preparazione e nella gestione di attività Erasmus (fig. 13);
- elaborazione di percorsi cognitivi, ad esempio mediante l'atlante cinematografico sui luoghi della seconda guerra mondiale, che comprende quaranta film, realizzato con la partecipazione di studenti e l'uso di musica, libri e testimonianze presenti su internet (fig. 14);
- correlazioni fra oggetti lontani fra loro che risultano vicini grazie alla rappresentazione georeferenziata (estensioni concettuali), un esempio è rappresentato dalla Sala Kircher del Museo Etrusco di Villa Giulia (fig. 15).



Fig. 14. Esempio di percorso cognitivo realizzato mediante l'atlante cinematografico sui luoghi della seconda guerra mondiale.



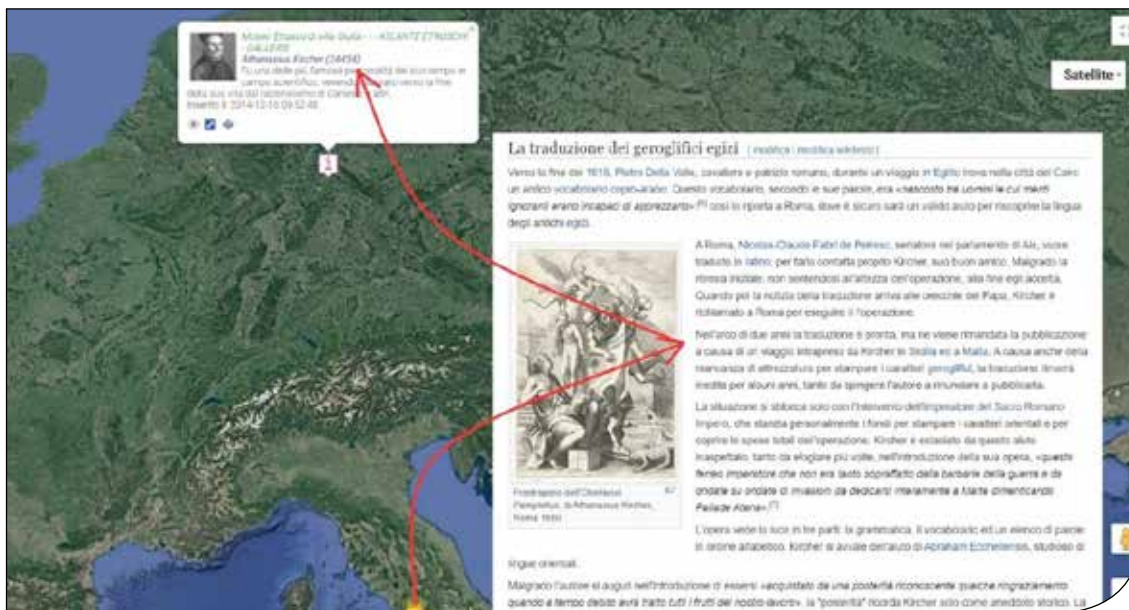


Fig. 15. Correlazioni fra oggetti lontani fra loro che risultano vicini grazie alla rappresentazione georeferenziata, l'esempio della Sala Kircher del Museo Etrusco di Villa Giulia.

## CONCLUSIONI

La tecnologia Walking About® è stata sviluppata per lo sviluppo e la diffusione della conoscenza. A tal fine è stata progettata e realizzata una nuova categoria di social network, ordinata e qualificata. Walking About® è essenzialmente uno strumento organizzativo orientato a collegare uomini, realtà territoriali e contenuti intellettuali, e ciò lo rende particolarmente interessante per la valorizzazione del patrimonio culturale e del turismo. In sintesi, Walking About® consente a persone senza specifiche competenze di informatica di:

- creare e gestire canali di comunicazione personali (privati e pubblici), globali, h24;
- organizzare il lavoro diffuso sul territorio;
- offrire servizi a supporto della cooperazione in tempo reale di individui e gruppi di lavoro;
- creare social network, organizzati, monitorati e regolati in base alle responsabilità individuali;
- gestire il sistema di qualificazione dell'informazione;

- assicurare strumenti didattici per la formazione diretta, individuale e collettiva;
- organizzare reti di comunicazione collettiva e individuale;
- avere il supporto di database scalabili fino a elevati volumi e velocità di trasmissione dati;
- avere il supporto di un software efficace e resiliente;
- utilizzare un software originale completamente italiano realizzato da Weede (Perugia) in grado di migrare sulle nuove piattaforme disponibili grazie alle innovazioni tecnologiche.

Tutto questo rende Walking About® uno strumento versatile e interessante.

### Siti web (ultimo accesso 03.03.2022)

- 1) Walking About®  
www.walkingabout.it
- 2) Edit.Geo.Mobile S.r.l.  
www.editgeomobile.com