

HABITAT. I SENTIERI DI CASA

Itinerari verso un parco culturale
della Valsesia



RELAZIONE
FINALE

LE PREMESSE

HABITAT-I SENTIERI DI CASA | Itinerari verso un parco culturale della Valsesia nel 2022 ha lavorato per porre le basi di quello che potrà diventare nel tempo un vero e proprio sistema territoriale capace di generare un parco culturale diffuso per sviluppare su un pubblico sempre più ampio l'offerta turistica legata al patrimonio paleontologico e all'importante contesto storico, ambientale e naturalistico circostante, caratterizzato da una forte accessibilità. Il progetto si attende anche di avere ricadute positive sull'identità culturale locale e sul tessuto socio-economico.

La sfida è stata quella di creare **esperienze turistiche e culturali capaci di coniugare** temi e spunti suggeriti dai reperti presenti al Museo Carlo Conti, che cessano così di essere meri oggetti espositivi per diventare chiavi di lettura e indizi per avventurarsi sui percorsi narrativi, con un **approccio immersivo** inedito in ambito piemontese legati ai "sentieri di casa", cioè agli itinerari proposti dal progetto nei dintorni di Borgosesia. Il legame tra il "dentro" e il "fuori", tra il Museo e il territorio circostante è stato il *leit motiv* che si è portato avanti tutto l'anno per raccontare il progetto al territorio e ai turisti, sia con le attività in presenza che con le attività di comunicazione

Il fulcro del progetto, il luogo dove si trovano appunto le "chiavi di casa" è il **Museo di Archeologia e Paleontologia "C. Conti"**. Intorno si posizionano gli altri partner di progetto, individuati in base alle loro caratteristiche e ruoli rispetto alle azioni da svolgere, come si vede dal seguente schema:

Il team

SUPPORTO



ENTE PROMOTORE

Competenze in ambito di **comunicazione e marketing**



PRIMO PARTNER

Competenze specifiche in **ambito territoriale**, sviluppo di una **nuova vision** per la promozione turistica del contesto.

PARTNER



Supporto a livello **amministrativo** su larga scala



Competenze specifiche sulla **salvaguardia del territorio**, le tematiche naturalistiche e faunistiche



Supporto organizzativo e logistico



Competenze specifiche in **ambito speleologico**. Importante veicolo per la **diffusione delle iniziative**

HABITAT si presenta come una proposta di **sviluppo turistico**:

1**SOSTENIBILE**

perché realizzata ponendo in rete e valorizzando elementi esistenti, e giocata in sinergia con gli enti che del paesaggio valsesiano sono custodi e attenti gestori.

2**ALTERNATIVA**

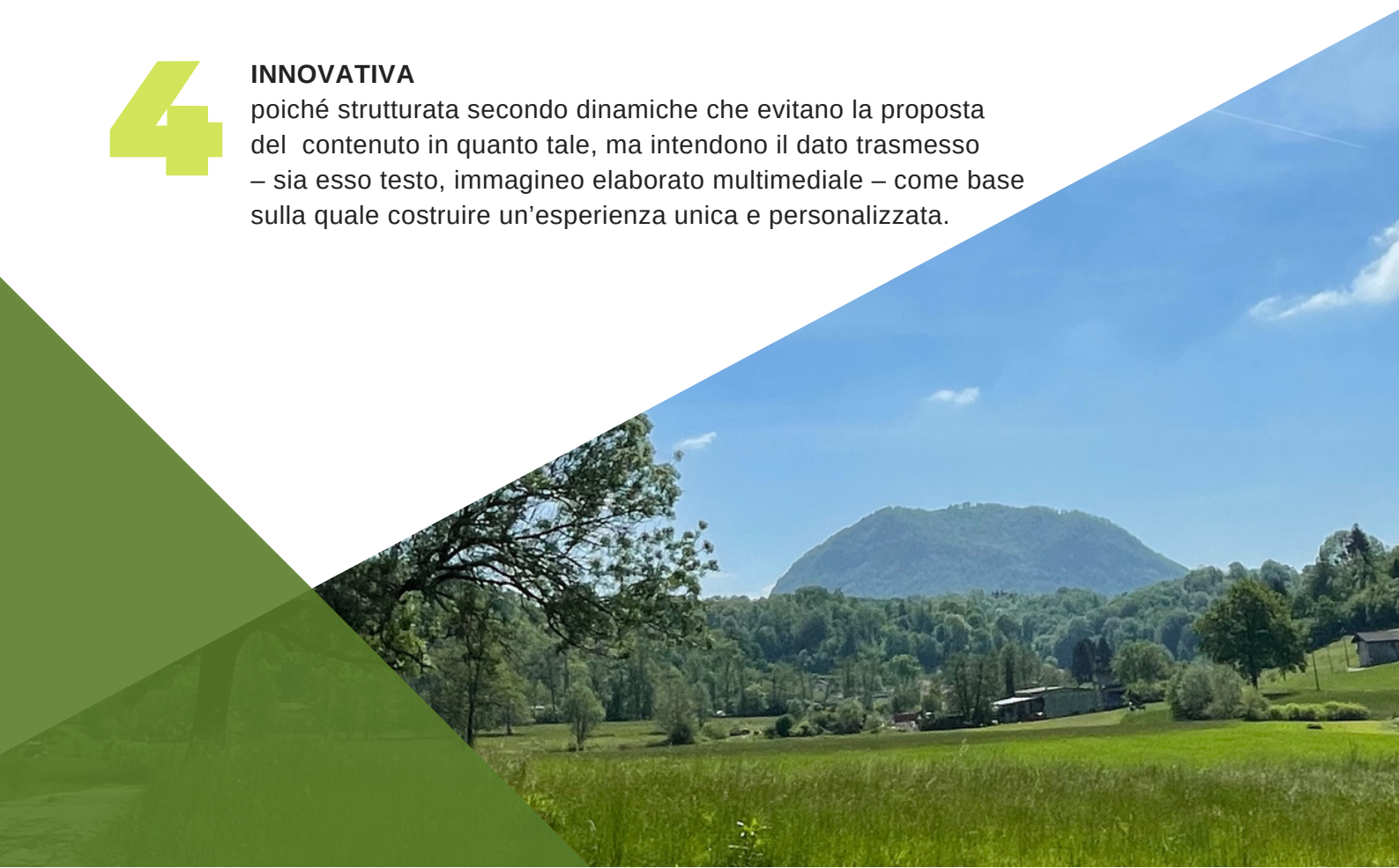
perché propone un approccio fruibile contestualmente ai format ed ai percorsi più tradizionali e consolidati, sganciandosi dalla stagionalità.

3**SEMPLICE**

per i suoi fruitori, che la possono affrontare in autonomia e sicurezza, affrontando nel contempo tematiche stimolanti e coinvolgenti tramite modalità inclusive come la narrazione e l'immedesimazione.

4**INNOVATIVA**

poiché strutturata secondo dinamiche che evitano la proposta del contenuto in quanto tale, ma intendono il dato trasmesso – sia esso testo, immagineo elaborato multimediale – come base sulla quale costruire un'esperienza unica e personalizzata.



OBIETTIVI RAGGIUNTI

1

AUMENTO DELL'ATTRATTIVITA' del Museo come luogo accogliente, fonte di benessere individuale, con attività per target specifici. Creazione di nuove modalità di fruizione degli spazi del museo, dei sentieri del territorio di Borgosesia. Creazione di un'esperienza multisensoriale a contatto con la natura.

2

AUMENTO DELL'ACCESSIBILITÀ: creazione di supporti fisici e digitali aggiornati e pensati per diverse tipologie di pubblico, con un focus specifico sul target delle famiglie. Predisposizione di percorsi con pannelli interattivi con contenuti digitali. Miglioramento dell'esperienza tramite la realizzazione di materiali cartacei. Creazione di arredi urbani pensati in termini di sostenibilità (utilizzo di legni locali e di artigiani locali, minimo uso di plastica...).

3

CREAZIONE DI RELAZIONALITÀ: rafforzamento dei rapporti con Enti e Istituzioni. Incremento di una virtuosa rete locale tra i diversi attori che si occupano di turismo, cultura e territorio. Predisposizione di una linea editoriale e di una brand identity facilmente riconoscibile e che possano consolidarsi come un brand turistico. Strutturazione di una comunicazione digitale coordinata che metta a sistema le diverse risorse.

4

RAFFORZAMENTO DEL RADICAMENTO: Rafforzamento del legame tra le frazioni e il centro urbano, in un'ottica di identità, grazie a eventi che coinvolgevano centro e periferia. Aumento del legame tra museo e comunità locale, tramite un maggiore numero di aperture ed eventi e la riscoperta del territorio e dei piccoli centri montani. Creazione di momenti di formazione per operatori turistici e culturali.



AZIONI SVOLTE

1 IL MUSEO CARLO CONTI

Si è avviata la **riqualificazione degli spazi e delle attrezzature del Museo**, che continuerà anche nel corso del prossimo anno e che prevede nel tempo una vera e propria ristrutturazione degli spazi e degli allestimenti museali. Nel corso del 2022 si è cominciato a predisporre preventivi e analisi tecniche da parte dei professionisti incaricati dal Comune. Inoltre si sono acquistate diverse strumentazioni che permetteranno una fruizione più immersiva del Museo (schermo per proiezioni immersive, con proiettore ed impianto audio). Ciò consentirà una fruizione più coinvolgente del territorio anche a quei soggetti più fragili che non possono direttamente utilizzare i percorsi all'aperto.

I continui rimandi al museo e alle sue collezioni sulla pannellistica affissa lungo i sentieri costituiscono inoltre un ideale filo rosso in cui trarre informazioni per la comprensione dell'intero contesto.

Il Museo diventa così hub culturale, superando la tradizionale concezione statica dei luoghi della cultura, facendosi interattivo, accogliente, flessibile e sensibile ai cambiamenti della società e al mutare del concetto di fruizione.

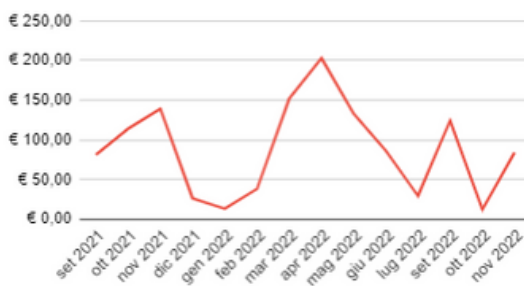
Oltre al pubblico ordinario, le persone che hanno visitato il Museo grazie al progetto Habitat nel 2022 sono state circa 200.

Nel diagramma qui sotto: i visitatori del Museo e gli incassi 2022

VISITATORI TOT



INCASSI



2

II SENTIERI

Grazie al progetto Habitat nel 2022 si sono messi a regime **due dei cinque percorsi individuati sul territorio di Borgosesia**, nello specifico: il giro ad anello attraverso le **frazioni basse** di Borgosesia (**Itinerario A**) e il sentiero che da **Fenera San Giulio conduce alle Grotte di Ara**, site nel vicino comune di Grignasco (**Itinerario B**).

Entrambi gli itinerari sono stati pensati per un **turismo lento**, ideali **per famiglie** e per amanti del trekking che vogliono esperire il territorio con una **modalità dolce**.

Un'azione fondamentale del progetto – che ha impiegato una parte considerevole del 2022 – è stata proprio quella di **pianificare gli itinerari**, creare la **grafica distintiva**, coordinata e fortemente caratterizzante, in grado di essere subito riconoscibile dagli escursionisti, **posizionare i cartelli** lungo il percorso, dopo aver svolto un'azione di **condivisione e dialogo con i proprietari dei terreni** attraversati, garantirne la loro manutenzione e miglioramento in base ai primi feedback arrivati dagli escursionisti.

I percorsi ora sono fruibili individualmente oppure tramite l'ausilio di una guida naturalistica. Gli escursionisti che si sono organizzati in modo autonomo per fruire degli itinerari di Habitat sono stati stimati nell'ordine di un centinaio.



3

LE GIORNATE DI ANIMAZIONE SULLE PASSEGGIATE

Dopo aver allestito i percorsi, nel corso dell'estate, sono state organizzate **giornate di animazione**, nelle quali sperimentare i cammini secondo modalità nuove, capaci di **stimolare i sensi**, grazie al supporto di musicisti, attori e artisti che, con le loro performance, hanno aggiunto valore all'esperienza.

In totale i partecipanti alle giornate animate sono stati circa **200**.

Altre giornate sono state organizzate da guide locali o sono state gestite in autonomia dagli escursionisti

Le principali giornate organizzate:

- Il 10 maggio il Gruppo Speleologico ha organizzato una passeggiata al Monte Fenera.
- La giornata del **5 giugno 2022 ha visto l'inaugurazione del primo percorso e la presentazione ufficiale del progetto**. Passeggiata lungo l'itinerario A, attraverso le frazioni di Cartiglia, Vanzone, Caneto, Rozzo e Caggi. Accompagnamento musicale a cura di Edoardo Tritto (chitarra classica), aperitivo presso il Circolo Terrieri di Vanzone "Prof. Carlo Conti".
- Il **12 giugno 2022 si è svolta "passeggia e disegna"**, sull'itinerario B, con partenza da **Fenera S. Giulio**. La passeggiata è stata accompagnata dai **guardaparco** dell'Ente di Gestione delle Aree Protette della Valle Sesia e dal disegnatore **Cristian Lenti**, un modo divertente per osservare il territorio con occhi nuovi e conservare i ricordi a tratti... di matita. Al termine della passeggiata aperitivo presso il Bar Ristoro Caret del Furnacc di Ara.
- L'**11 settembre** si è svolta al mattino la passeggiata **Nel cuore del Monte Fenera**, escursione speleologica per famiglie, a cura del Gruppo Speleologico Mineralogico Valsesiano. Al pomeriggio la **passeggiata sui sentieri di Berth**, attività per famiglie sul sentiero delle frazioni basse di Borgosesia con attività per bambini e visita guidata al Museo Carlo Conti.
- Il **24 settembre**, nell'ambito del 15° anniversario del Museo Carlo Conti, si è svolta la passeggiata **Frammenti di Medioevo, dal museo al sito di Vanzone** sul percorso delle frazioni basse dal museo a Vanzone con salita al Monte di Santa Maria e visita ai resti medievali del castello condotta dal conservatore.

4

I MATERIALI PRODOTTI: I LIBRETTI

I percorsi di Habitat sono stati accompagnati da due **taccuini di viaggio**, disponibili gratuitamente in museo e presso **esercizi commerciali locali** sensibili al messaggio (in particolare il Bar Caffè Liberty e la cartoleria Lo Scarabocchio).

I libretti di Habitat sono concepiti come dei veri e propri quaderni operativi per i piccoli escursionisti che, lungo il percorso, hanno avuto la possibilità **imparare divertendosi**.

Oltre a dare informazioni di carattere generale, sui pannelli si è dato spazio alle attività per bambini, guidate da due personaggi-guida: gli orsi **Berth**, il mercante viaggiatore in cerca di se stesso, ed **Helsa**, archeologa curiosa e un po' sbadata. Il libretto diventa la chiave per risolvere enigmi e per cogliere appieno le potenzialità della passeggiata, come scoprire il lavoro dell'archeologo, tradurre le parole walser in italiano, disegnare il calco di una castagna, suonare uno strumento in legno e tante altre attività.

In totale sono state stampate 1500 copie dei libretti.

I libretti sono visionabili qui

Sui sentieri di casa con Berth

Sui sentieri di casa con Helsa

Gli orsi e tutti gli altri disegni dei libretti e dei pannelli sono stati realizzati in modo originale e ad hoc per il progetto da **Arkeope**.

Il centro dei taccuini di viaggio è arricchito da un **acquerello** a firma di **Cristian Lenti** che ha messo a servizio la sua arte per indicare il percorso ai fruitori.

Ogni pannello è stato corredato anche da un **QRcode**, in grado di intercettare approfondimenti, immagini, rimandi al contesto valesiano e ai **6 podcast**, Borgosesia. I sentieri di casa, pensati e realizzati espressamente per accompagnare le escursioni.

I podcast sono disponibili ora sul sito del Museo e sulle principali piattaforme ad esempio: **Spotify** e **Anchor**.



5 SEMINARI E FORMAZIONE

- **21 luglio incontro di formazione online per guide** turistiche e naturalistiche. Presentazione del progetto, dei libretti e modalità di utilizzo.
- **16 giugno corso nazionale di formazione professionale per giornalisti**, online, 50 partecipanti. I relatori sono stati: Mario Salomone, direttore rivista .eco, l'educazione sostenibile: con un intervento su Paesaggio e sostenibilità; Massimo Bonola, storico e scrittore, con un intervento dal titolo Valsesia: eco-storia, cultura e folklore di una vallata alpina; Viviana Gili, direttrice del Museo Carlo Conti ha presentato il Museo come chiave per l'empowerment turistico; Gabriele Ardizio, archeologo e conservatore del Museo Carlo Conti ha presentato il progetto Habitat, i sentieri di casa. Lucia Pompilio, Direttore Ente Gestione Area Protetta Valle Sesia ha raccontato un habitat prezioso: quello del Monte Fenera. Lorella Morino, giornalista di Borgosesia, ha portato un intervento su come comunicare un territorio di confine come quello di Borgosesia. Ha moderato l'incontro Bianca La Placa, giornalista e project manager.
- **22 settembre Tavola rotonda finale** sulle buone pratiche. Bilancio e prospettive del turismo culturale in Valsesia. Una tavola rotonda per operatori del territorio, ma aperta a tutti gli interlocutori interessati alla valorizzazione turistica e culturale della Valsesia: amministratori, guide, scuole, cittadini. L'incontro ha visto una prima parte di dialogo tra gli interlocutori locali per passare poi a un confronto con esperienze provenienti da più lontano e strutturate da più tempo, come il caso del Trentino, un vero modello di riferimento per chi si accinge a costruire proposte turistiche legate a un rapporto con la montagna basato sulla sostenibilità, l'attenzione a tutti i pubblici, anche quelli meno abituati all'escursionismo.
- Oltre ai partner di progetto hanno partecipato Paolo Urban, assessore Comune di Borgosesia; Allegra Alacevich, Compagnia di San Paolo; Katia Bui, sindaco Comune di Grignasco; Barbara Saccagno e Laura Ceffa, Fondazione Valsesia; Donata Minonzio, Presidentessa Società Valsesiana di Cultura; Franco Gilardi, Gal Valsesia; Matteo Bonazza, Presidente G&A Group, progetto analisi di sviluppo turistico della Valsesia (online); Sara Azzolini, Latemar Montagna animata (online); Anna Maria Corrado, Alfiere del territorio, Aregai terre di benessere.
- L'incontro è stato l'occasione per stimolare un dibattito su come affrontare il futuro della valorizzazione turistica e culturale della Valsesia alla luce delle azioni svolte e dei suggerimenti "dall'esterno".
Sono strade percorribili anche a Borgosesia?
Come adattarli alla realtà locale?



6

STORYTELLING E COMUNICAZIONE

Un'altra azione fondamentale e continuativa del progetto è stata quella di realizzare una comunicazione adeguata, sia online sia di tipo tradizionale. Il soggetto capofila, avvalendosi della collaborazione di **B-Trees**, new media agency nata nel biellese e oggi player nazionale nel settore, ha realizzato le seguenti azioni:

- **Creazione di un'identità visiva:** realizzazione di un logo e brand unico e riconoscibile del progetto e i suoi prodotti;
- **Videostorytelling:** realizzazione di due video promozionali dei percorsi, realizzati da una troupe di professionisti. Il video promozionale su Facebook dedicato ai due percorsi ha generato 66.752 visualizzazioni del video, 155890 visualizzazioni del post con una copertura media pari a 84.523 persone uniche; 5156 interazioni totali. Budget totale 150 euro e un costo per interazione pari a 0,002 euro. Lo stesso contenuto su Instagram ha generato 33.022 visualizzazioni. Budget totale 100 euro per un costo per interazione pari a 0,003 euro.
- **Social Marketing and ADV:** messa on line dei materiali prodotti e conseguente loro promozione tramite ADV sui socialnetwork più indicati. Tra fine maggio e settembre 2022 i contenuti social pubblicati da BTrees e relativi alla promozione di Habitat sono stati 7. Questi contenuti hanno generato più di 877.000 visualizzazioni, raggiungendo in media 60.000 persone uniche. Le interazioni totali (reazioni, commenti, condizioni, clic) sono state pari a 25.650. Nel periodo di attività considerato (maggio-settembre) sono cresciute le community sia Facebook (con un +52% rispetto al periodo gennaio-inizio maggio) sia Instagram con un + 39,4%. Nello stesso periodo sono aumentate le visite al profilo su entrambi i canali del 197% e del 223% a testimonianza che l'attività ha portato nuovi utenti a conoscere il Musero Carlo Conti e i sentieri di Habitat. Il maggiore picco a luglio su Facebook, mentre su Instagram durante i blogtour.
- **Digital PR:** coinvolgimento di due Influencer che hanno dato visibilità al progetto e lo hanno raccontato tramite le loro community, generando interesse e hype rispetto al tema.
 - **Family Planet**, specializzato in viaggi con bambini con oltre 43000 follower
 - **Appunti in valigia**, specializzato in viaggi ed escursioni in montagna per famiglie, con oltre 40000 follower

I contenuti che hanno generato maggior interesse sui social del progetto sono stati gli articoli scritti dalle due influencer e il video promozionale del territorio.

Nello specifico l'articolo di Family planet ha generato 5779 clic sul link e quello di Appunti in valigia 1589 a parità di investimento pubblicitario (200 euro l'uno).

Con la **web agency VG59** si è lavorato invece sull'implementazione del **sito web** del Museo Carlo Conti, che è stato scelto come principale porta di accesso al progetto Habitat (si è deciso cioè di non creare un sito ad hoc per il progetto, ma di utilizzare e migliorare quello già esistente del museo – e così si è fatto anche per i canali social – proprio per ribadire il concetto del museo come “porta di casa” della bassa Valsesia, come riportato in fase di presentazione del progetto. Inoltre si è così usufruito di una community già esistente che si è cercato di aumentare con le attività descritte al punto precedente, per portare contatti e visitatori al Museo).

Il restyling ha previsto anche l'inserimento di una sezione per la **prenotazione online**, per rendere più agevole l'ingresso in museo e la sua fruizione. Inoltre è stata aggiunta una sezione di **Biblioteca**, per consultare un elenco dei volumi di riferimento del Museo.

Martedì e Giovedì 10:00-12:30 e 14:00-17:00 | Sabato 15:00-18:00



MUSEO DI ARCHEOLOGIA
E PALEONTOLOGIA
CARLO CONTI

MUSEO

VISITE GUIDATE

BLOG

BIBLIOTECA

CONTATTI

IL MUSEO

Visite guidate e laboratori didattici

SCOPRI DI PIÙ

7 UFFICIO STAMPA E RASSEGNA STAMPA

Stesura e diffusione di articoli e redazionali su testate online e comunicazione attraverso i giornali cartacei/digitali locali

Qui i principali articoli usciti sulla Stampa e sui canali online

VENERDI 12 AGOSTO 2022 LASTAMPA 47

SOCIETÀ, CULTURA & SPETTACOLI

Il nuovo progetto del Museo archeologico e paleontologico "Carlo Conti" propone passeggiate per conoscere il territorio di Borgosesia e delle sue frazioni con la guida di due mascotte speciali: gli orsi Helsa e Bert

Con "Habitat" il turismo è slow alla scoperta di sentieri e borgate

LETENDENZE

MARIA CUSCELA
BORGOSIESIA

Passeggiate, tecnologia che si intreccia con la carta, podcast da ascoltare lungo il cammino o per prepararsi all'esperienza: il museo archeologico e paleontologico «Carlo Conti» di Borgosesia, insieme a una serie di partner, ha messo in atto un progetto al passo di chiama il turismo slow. «Habitat - I sentieri di casa» si sviluppa a partire da Borgosesia e si allarga alle sue borgate proponendo due itinerari a piedi, poco impegnativi e adatti anche alle famiglie con bambini. E non mancano le mascotte che vir-

Gli itinerari sono poco impegnativi e adatti anche alle famiglie con bambini

tualmente accompagnano i visitatori: sono due orsi, l'archeologa Helsa e il mercante viaggiatore Berth (che nell'abbigliamento è ispirato al "San Rocco" di Tanzio da Varallo, opera conservata nella Pinacoteca varallese), personaggi guida disegnati da Arkeope, società che si occupa di storytelling storico e scientifico. «La scelta degli orsi come testimonial di Habitat - spiegano i promotori - è in onore di uno dei simboli del Carlo Conti, l'orso speleo, una specie vissuta tra 1,8 milioni di anni fa e 100 mila anni fa circa, il cui scheletro ricomposto è conservato nel museo».

Il progetto è stato finanziato con circa 70 mila euro dalla Fondazione Compagnia di San Paolo nell'ambito del bando «In luce» e coinvolge l'Istituto per l'Architettura



Uno dei pannelli informativi postati lungo i percorsi del progetto «Habitat»

te e l'Educazione Scholé Futuro onlus di Torino, il Comune di Borgosesia (con il museo archeologico e paleontologico Carlo Conti), la Provincia di Vercelli, l'Associazione Amici del Museo Carlo Conti, il Gruppo Speleologico Misuralunga Valsesiana

e l'Ente di Gestione delle Aree Protette della Valle Sesia, con il sostegno della Fondazione Valsesia.

Al centro due percorsi alla portata di tutti che non necessitano di un abbigliamento specifico. L'itinerario A è il «Santiam» frazioni, basta di

Borgosesia: un giro ad anello che parte dal museo, dove si ritorna a piedi, lungo circa 8 chilometri e con soli 50 metri di dislivello, percorribili in circa 3 ore e mezza di passeggiata: si sale verso il vecchio ospedale, si interseca il sentiero che conduce alla fra-

zioni di Cartiglia (tratto tutto nel bosco), Vanzone, Caneato, Rozzo e Caggi. Quello B parte invece da Fenera San Giulio e in circa due ore attraversa Fenera di mezzo, costeggia la sede operativa del Parco della Valle Sesia a Fenera Annunziata e dopo un tratto tra i prati, giunge alle Grotte di Ara (nel Comune di Grignasco).

Prima della partenza per i due itinerari merita una visita al museo (che è chiuso ad agosto ma riaprirà ai primi di settembre), dove si possono prendere i taccuini di Berth ed Helsa, distribuiti gratuitamente anche al bar caffè Liberty di via Sesone 6 e nella cartoleria Lo scarabocchio in via Combattenti d'Italia 34. Lungo i percorsi si trovano

«Un approccio diverso per costruire una nuova identità del territorio»

inoltre dei pannelli informativi su cui è presente anche un Qr code per approfondimenti, che contengono anche giochi e sfide per i bambini. Sul sito www.museocarlotconti.it nella sezione Progetto Habitat si trovano anche dei podcast.

Progetto e testi sono di Viviana Gili e Gabriele Ardizio, direttrice e curatore del museo Carlo Conti. «Il museo vuole tentare di costruire una rete, e con un nuovo approccio una nuova identità per il territorio - spiega Viviana Gili - soprattutto per quanto riguarda l'aspetto turistico. Per quel che riguarda gli itinerari, che in futuro vorremmo implementare, da settembre verranno organizzate delle visite guidate e organizzati altri eventi».

ARTE E DINTORNI

Il Carnet valesiano è uno scrigno prezioso

ELISABETTA DELLAVALLE

Sembra, e forse lo è, un libro di fiabe: copertina rigida, colorata, titolo un po' da sogno d'altri tempi. «Carnet valesiano», è questa dolcezza che si prova sfogliandolo, leggendone le storie, le ricette e gustandone le delicate e precise illustrazioni, non fa che aumentare la sensazione di avere tra le mani un vero scrigno che raccoglie il meglio della nostra Valsesia. Un volume unico nel suo genere, già protagonista della conferenza di Sergio Maria Gilardino a Vercelli, il 7 aprile scorso a cura di Vercelli Viva e che, nato dall'amore per la natura di Caterina Gromis di Trana, biologa e giornalista, e dalle illustrazioni di Federica Giacobino, appassionata dell'acquarello, viene presentato oggi alle 16,30 a Villa Musy di Fobello proprio dalle autrici. Nato con il patrocinio della città di Varallo e della Provincia di Vercelli, e stampato dalle Edizioni Zetsciù, descrive il meglio delle nostre montagne in una sorta di calendario mensile nel quale trovano rifugio erbe ed animali, ricette e tradizioni, antichi mestieri ricordi d'infanzia. Indaga invece i segreti di una delle arti più misteriose e affascinanti, il marmo finto di Rima, la conferenza che si terrà il 18 agosto presso la Sala Frazionale di Alto Sermenza, Rima, alle 20,30. A seguire, l'intervento di Enrico Rizzi sulle tappe della colonizzazione dei Walser. Chiudiamo con l'appuntamento del 20 agosto a Piove dove in piazza, alle 16,30, verrà presentato «Valsesia: guida alla valle più verde d'Italia» prima della visita guidata alla chiesa di S. Stefano. —

FOTOGRAFIA: M. BIANCHI

<https://trekking.invalsesia.it/habitat-i-sentieri-di-casa-itinerario-a/>

<https://www.appuntinvaligia.it/2022/05/habitat-sentieri-di-casa-nuovi-percorsi-in-valsesia.html>

<https://www.eventivalsesia.info/eventi-in-valsesia/borgosesia-domenica-5-giugno-al-via-il-progetto-habitat-i-sentieri-di-casa/>

<https://www.atlvalsesiavercelli.it/eventiandmanifestazioni.php?IDcontenuto=19023>

<https://www.infovercelli24.it/2022/06/01/leggi-notizia/argomenti/borgosesia/articolo/progetto-habitat-alla-scoperta-delle-frazioni-di-borgosesia.html>

<https://www.valsesianotizie.it/2022/06/01/leggi-notizia/argomenti/turismo/articolo/escursioni-e-itinerari-alla-scoperta-del-monte-fenera-e-delle-sue-borgate.html>

<https://tgvercelli.it/habitat-passeggiata-alla-scoperta-del-monte-fenera-delle-sue-borgate/>

<https://tgvercelli.it/habitat-seconda-passeggiata-scoprire-disegnando-le-frazioni-della-valsesia/>

<https://familyplanet.it/gite-parchi/gite-fuori-porta/trekking-valsesia-grotte-di-ara/>

<https://trekking.invalsesia.it/habitat-i-sentieri-di-casa-itinerario-a/>

<https://www.provincia.vercelli.it/it/news/alla-scoperta-del-monte-fenera-e-delle-sue-borgate>



RISULTATI RAGGIUNTI

- 1 INCREMENTO NUMERICO** degli accessi turistici al bacino di bassa-media valle, attualmente visto come zona di passaggio verso il più strutturato contesto dell'alta valle, facendone luogo di peculiare attrattività.
- 2 AUMENTO DEI TEMPI DI PERMANENZA** dei visitatori: con un tempo di esperienza di almeno mezza giornata.
- 3 ATTIVAZIONE DI UN PROCESSI DI PROGETTAZIONE** turistica e culturale condiviso, allargato ad enti ed istituzioni per promuovere e comunicare le potenzialità territoriali (avviati contatti con GAL, Società di cultura valesiana, associazioni, scuole).
- 4 POTENZIAMENTO DELLA VALENZAATTRATTIVA** del Museo, configurandolo come portale di accesso per il bacino territoriale circostante.
- 5 RINFORZO IDENTITA' CULTURALE E TURISTICA LOCALE:** proponendo al bacino valesiano un modello di valorizzazione territoriale ampliabile ai contesti limitrofi (coinvolgimento di alcuni operatori commerciali, riunioni e contatti con le guide...).
- 6 ATTRAZIONE DI NUOVI TARGET TURISTICI**, per i quali attualmente la Valsesia non offre percorsi specifici riconducibili al turismo di giornata, per 12 mesi all'anno.
- 7 AUMENTO DELLA QUALITA' DELL'OFFERTA DIDATTICA** con un percorso polivalente e personalizzabile con esperienze di storytelling connesse alle aspettative ed alle richieste specifiche delle scuole di tutta l'area interregionale coinvolta.



INOLTRE... aspetti chiave

1

TURISMO SOSTENIBILE

Habitat è stato concepito con particolare attenzione al target delle famiglie che, percorrendo il centro urbano oppure facendo le visite guidate dedicate, possono fruire di appositi dispositivi per l'apprendimento non formale (pannelli) e conoscere nuovi aspetti del territorio. Riscoprire il territorio, percorrerne i sentieri e animare le pendici delle colline intorno a Borgosesia significa agire sul contesto, operando un impatto sostenibile, fortemente caratterizzante, in cui fine ultimo è la fruizione turistica. Passeggiare in modalità slow sulle pendici delle colline consente infatti affacci privilegiati sul Monte Fenera e sul tessuto socio-culturale di Borgosesia.

2

SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

L'attenzione alla sostenibilità ambientale è ben presente nel progetto Habitat, sia negli eventi (come il Corso di formazione per giornalisti, la formazione per guide turistiche e guide naturalistiche), nelle iniziative en plein air e di turismo lento e anche nei processi (per tutte le attività si sono infatti seguite policy di riduzione degli sprechi e di minor utilizzo di materiali per eventi il più possibile plastic free e zero paper. Gli stessi pannelli sono stati prodotti con essenze locali, grazie ad artigiani locali, ed è stato ridotto al minimo l'utilizzo di plastica (la somma di tutta la plastica posizionata sui due sentieri starebbe comodamente dentro una scatola da scarpe).

3

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ

Il progetto Habitat sta diventando un importante elemento di coinvolgimento della comunità locale. Partendo dal Museo "C. Conti" e dal Comune di Borgosesia si vuole infatti generare una nuova crescita di consapevolezza e uno stimolo a creare sinergie virtuose in campo turistico e culturale. Ciò nel 2022 si è concretizzato nelle nuove connessioni con gli interlocutori locali (come la Società di cultura valesesiana, il GAL, alcuni negozianti o il vicino Comune di Grignasco che si è interessato al progetto tanto da chiedere di essere inserito come partner per la Fase 2).

