



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Guide pour l'éducateur



Module 4

Améliorer les activités de tourisme régénérateur grâce à la technologie

Préparé par :



DOMSPAIN



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Module 4	Améliorer les activités de tourisme régénératrice grâce à la technologie
Approche d'apprentissage	Apprentissage actif Apprentissage collaboratif Apprentissage basé sur les défis
Méthode d'enseignement	Possibilité d'apprentissage mixte Formation F2F (face à face) E-learning individuel
Résultats d'apprentissage	<p>Après avoir terminé les modules, les apprenants acquerront les éléments suivants :</p> <p>Connaissance</p> <ul style="list-style-type: none">• Décrire les concepts, les principes et la terminologie fondamentaux utilisés dans le processus de conception ou d'amélioration des activités de tourisme régénératif grâce à la technologie• Évaluer les besoins dans le déploiement de la technologie pour créer/améliorer l'expérience touristique existante• Appliquer les principes et les meilleures pratiques discutés dans le chapitre pour créer/améliorer l'expérience touristique <p>Compétences</p> <ul style="list-style-type: none">• Planifier et développer un projet de co-conception pour améliorer les activités de tourisme régénératif grâce à la technologie avec des représentants des acteurs communautaires• Collaborer efficacement au sein d'équipes interdisciplinaires de « co-conception »• Appliquer des compétences techniques et de développement de contenu dans la création et l'amélioration de l'expérience touristique existante <p>Compétences</p> <ul style="list-style-type: none">• Fonctionnel : améliorer les capacités méthodologiques, technologiques et communicatives à utiliser au quotidien ou régulièrement lors de la (re)conception d'une expérience touristique• Pensée critique : être capable grâce à la pensée systémique de voir les points faibles et de trouver les solutions pour rendre l'expérience touristique régénératrice



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonnel : travailler efficacement en équipe transversale pour (re)concevoir une expérience touristique
Taille du groupe	En fonction du format de la session et des besoins des participants : 5-25 participants
Préparation	Avant l'atelier, les participants doivent lire le module 4 , en accordant une attention particulière aux expériences <i>Taste of Berlin</i> et <i>Primarolia Festival</i> (toutes deux indiquées dans la section « Matière à réflexion » du module 4).
Activité introductory/ « brise-glace » 10 minutes	En guise d'activité introductory/brise-glace , les participants peuvent parler de l' <u>expérience du Festival Primaroli</u> , en énumérant les éléments interactifs et en suggérant d'autres éléments qui peuvent être ajoutés.
Présentation du module Durée : 15 minutes	Au début de l'atelier, un formateur donne un aperçu du module (à l'aide de cette présentation - à confirmer) (10 min) À la fin de la présentation, les participants énumèrent les avantages et les inconvénients de l' <u>expérience Taste of Berlin</u> (5 min) Après cela, un groupe continue avec l'une des options suggérées.
	Option 1 ACTIVITÉ DE CHASSE AU TRÉSOR Durée : 1h - 1h15min
Installation/ Équipement	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateurs avec accès à Internet • Smartphones avec capacités AR • Tablettes ou smartphones supplémentaires • Projecteur et écran • Documents à distribuer avec instructions d'activité • Accès Wi-Fi • Casque à réalité virtuelle (VR) • Petits lots à remettre (facultatif)
Introduction Durée : 5 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquez l'activité de chasse au trésor et divisez les participants en équipes de 3-4-5. - Distribuez le premier indice à chaque équipe.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



<p>Tâches principales / Procédure De 60 à 75 minutes</p>	<p>Exercice 1 : Expérience de réalité virtuelle (RV) - Indice : « Entrez dans un autre monde sans quitter la pièce. Trouvez l'appareil qui vous permet d'explorer de nouveaux endroits grâce à un écran devant vos yeux ». - Activité : Les équipes trouvent la station du casque RV et se relaient pour faire une courte visite RV d'une destination touristique célèbre. - Tâches. Option 1 : Nommez un point de repère qu'ils ont vu pendant la visite en RV Option 2 : Décrivez une utilisation potentielle de la RV pour promouvoir une destination. - Astuce : le QR code sur le casque renvoie à une vidéo d'information sur la RV dans le tourisme</p> <p>Exercice 2 : Application de réalité augmentée (RA) - Indice : « Améliorez votre réalité avec des couches d'informations supplémentaires. Recherchez l'appareil qui superpose du contenu numérique à votre environnement. » - Activité : les équipes utilisent une application de réalité augmentée sur une tablette pour afficher des informations historiques superposées sur une carte physique d'une ville. - Tâches. Option 1 : Identifiez trois faits historiques fournis par l'application RA Option 2 : répondre à trois questions concernant l'information. - Astuce : Le QR code sur la tablette dirige vers une démonstration d'applications RA dans le tourisme du patrimoine culturel.</p> <p>Exercice 3 : Vidéos à 360 degrés - Indice : « Faites l'expérience d'un lieu comme si vous y étiez, avec une vue tout autour. Recherchez l'écran qui vous montre tout, sous tous les angles. » - Activité : les équipes regardent une vidéo à 360 degrés d'un paysage naturel ou d'un paysage urbain à l'aide d'un smartphone. - Tâches. Formule 1. Énumérez deux caractéristiques ou points de repère visibles dans la vidéo. Option 2 : Décrivez un aspect culturel montré dans la vidéo - Astuce : Le QR code à côté de la vidéo dirige vers d'autres vidéos touristiques à 360 degrés.</p> <p>Exercice 4 : Concevez des expériences uniques avec votre passeport numérique - Indice : « Un passeport numérique pour créer votre voyage sans quitter la pièce ». - Activité : Les participants sont divisés en petits groupes de 4 à 6 personnes, où chaque groupe fonctionne comme une agence de voyage virtuelle. Chaque groupe sélectionne une destination et travaille sur différents</p>
---	--





AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	<p>itinéraires axés sur les lieux à visiter (domaines tels que la gastronomie, les arts et la culture, la nature et l'aventure).</p> <p>-Tâches :</p> <p>Formule 1. Par le biais de jeux de rôle, chaque groupe présente son forfait de voyage aux autres, en essayant de les convaincre d'explorer virtuellement la destination.</p> <p>Option 2 : Créez des brochures, des vidéos et/ou des présentations numériques pour promouvoir le forfait de voyage par le biais d'un argumentaire de vente.</p> <p>- Astuce : le QR code à côté de l'itinéraire de voyage renvoie à d'autres itinéraires de voyage pour une exploration plus approfondie</p>
<p>Conclusion et débriefing Durée : 5 minutes</p>	<p>Une fois toutes les tâches terminées, les équipes retournent au point de départ.</p> <p>Passez en revue les réponses et les activités avec tout le groupe.</p> <p>Annoncez l'équipe gagnante et distribuez les lots à gagner si il y en a.</p> <p>Animez une courte discussion sur ce que les participants ont appris sur les technologies de tourisme immersif.</p>
<p>Mot de clôture 5 minutes</p>	<p>Remerciez les participants de leur engagement.</p> <p>Encourager le réseautage et la poursuite des discussions sur l'intégration de ces technologies dans leurs pratiques professionnelles.</p>
<p>Conseils/ Activités supplémentaires</p>	<p><u>Activités supplémentaires - si vous avez plus de temps (ou si vous souhaitez substituer certaines des exercices mentionnés ci-dessus)</u></p> <p>Exercice 4 : Écrans tactiles interactifs</p> <p>- Indice : « Touchez pour en savoir plus. Trouvez l'écran qui répond au bout de vos doigts, révélant des secrets sur des lieux proches et lointains. »</p> <p>- Activité : Les équipes interagissent avec un écran tactile affichant une carte numérique avec des attractions et des informations touristiques.</p> <p>- Tâche : Identifier trois attractions touristiques mises en évidence sur la carte numérique.</p> <p>- Astuce : le QR code sur l'écran tactile renvoie à un article sur les avantages des écrans interactifs dans les centres d'information touristique.</p> <p>Exercice 5 : La gamification dans le tourisme</p> <p>- Indice : « Jouez pour apprendre et gagner des récompenses. Localisez la gare où les jeux et le tourisme se rencontrent. »</p> <p>- Activité : les équipes interagissent avec une application simple et ludique conçue pour éduquer les touristes sur la culture et l'histoire locales.</p> <p>- Tâche : Répondez à un court quiz ou à un défi dans l'application.</p>



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	<p>- Astuce : le QR code sur l'interface de l'application renvoie à des études de cas de gamification dans le tourisme</p> <p>Exercice 6 : Capteurs intelligents et IoT</p> <p>- Indice : « Découvrez comment de minuscules capteurs ont un impact important sur le tourisme. Trouvez la station où l'Internet des objets connecte les appareils pour des expériences de voyage plus intelligentes. »</p> <p>- Activité : Les équipes trouvent l'écran IoT présentant des capteurs intelligents utilisés pour la gestion des foules dans les hauts lieux touristiques.</p> <p>- Tâche : Décrivez un avantage de l'utilisation de capteurs IoT pour gérer le flux de touristes.</p> <p>- Astuce : le QR code sur l'écran renvoie à une vidéo sur les capteurs intelligents dans le tourisme.</p> <p>Exercice 7 : Applications mobiles</p> <p>- Indice : « Votre téléphone est plus qu'un appareil de communication ; C'est votre guide vers de nouvelles aventures. Localisez la gare où les applications transforment les smartphones en guides touristiques personnels. »</p> <p>- Activité : les équipes explorent une application mobile qui propose des itinéraires personnalisés en fonction des préférences de l'utilisateur.</p> <p>- Tâche : Identifier une fonctionnalité de l'application qui améliore l'expérience des visiteurs.</p> <p>- Astuce : le QR code sur la démo de l'application renvoie à une étude de cas sur les applications mobiles dans le tourisme.</p>
	<p style="text-align: center;">Option 2</p> <p style="text-align: center;">ATELIER : TECHNOLOGIES ET EXPÉRIENCES IMMERSIVES DANS LE TOURISME</p> <p style="text-align: center;">Durée : 3 h</p>
Taille du groupe	En fonction du format de la session et des besoins des participants : 5-25 participants
Installation/ Équipement	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateurs avec accès à Internet • Smartphones avec capacités RA • Tablettes ou smartphones supplémentaires • Projecteur et écran • Documents à distribuer avec instructions d'activité • Accès Wi-Fi



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

<p>Tâches principales / Procédure</p>	<p>Activité 1: Réalité virtuelle (RV) avec les smartphones (40 min)</p> <p>Introduction (10 min) : Présenter un bref aperçu de la technologie RV et de ses applications dans le tourisme, y compris des études de cas (basées sur le module 4)</p> <p>Activité pratique (25 min) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Répartissez les participants en petits groupes.- Chaque groupe utilise un téléphone intelligent doté d'une application de réalité virtuelle (p. ex., YouTube RV) pour faire l'expérience d'une visite virtuelle préselectionnée (p. ex., un monument célèbre ou un site du patrimoine culturel).- Ensuite, chaque groupe discute de la manière dont la RV pourrait être intégrée à leurs services. <p>Débriefing (10 min) : Les groupes partagent leurs idées et leurs applications potentielles avec l'ensemble de l'atelier.</p> <p>Activité 2 : Applications de réalité augmentée (RA) sur les smartphones (45 min)</p> <p>Introduction (10 min) : Expliquer la technologie RA et ses cas d'utilisation dans le tourisme, en présentant des exemples de réussite (basé sur le module 4)</p> <p>Activité pratique (25 min) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les participants utilisent des applications de réalité augmentée sur les téléphones intelligents (p. ex., Google Lens, Wikitude) pour explorer du contenu amélioré numériquement sur une carte ou un environnement physique.- Les participants effectuent une courte tâche pour identifier et décrire les points d'intérêt mis en évidence par l'application RA. <p>Débriefing (10 min) : Discutez de la façon dont la RA peut améliorer l'engagement des visiteurs et fournir des informations supplémentaires.</p> <p>Activité 3 : Créer du contenu à 360 degrés avec des smartphones (45 min)</p> <p>Introduction (10 min) : Présentation de la photographie et de la vidéographie à 360 degrés, y compris les techniques et les applications mobiles qui prennent en charge la capture à 360 degrés (p. ex., Google Street View, Samsung Gear 360).</p> <p>Activité pratique (25 min) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les participants travaillent en binômes ou en petits groupes pour capturer une photo à 360 degrés ou une courte vidéo à l'aide d'un smartphone doté d'applications compatibles.- Les participants utilisent un logiciel de montage simple disponible sur leur smartphone pour créer une expérience transparente à 360 degrés.
--	--



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	<p>Débriefing (10 min) : Partagez et examinez le contenu créé, en discutant des utilisations potentielles dans les visites virtuelles et le marketing.</p> <p>Activité 4 : Mégadonnées et analytique avec des ordinateurs (45 min)</p> <p>Introduction (10 min) : Présentez comment le big data et l'analytique peuvent transformer les expériences et la gestion du tourisme.</p> <p>Activité pratique (25 min) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les participants accèdent à un exemple de tableau de bord de données affichant des analyses touristiques (p. ex., données démographiques sur les visiteurs, heures de pointe, attractions populaires) sur des ordinateurs.- Ils travaillent en groupe pour analyser les données et proposer des informations ou des stratégies exploitables pour améliorer l'expérience des visiteurs. <p>Débriefing (10 min) : Les groupes présentent leurs résultats et les stratégies proposées.</p> <p>Clôture et période de questions (15 min) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Résumez les principaux points à retenir de l'atelier.- Posez des questions et approfondissez la discussion.- Fournir des ressources supplémentaires et les prochaines étapes pour la mise en œuvre de ces technologies. <p>Suivi :</p> <ul style="list-style-type: none">- Envoyez aux participants un résumé de l'atelier, y compris les principales idées et les liens vers des ressources.- Fournissez une plateforme (par exemple, un groupe LinkedIn ou un canal Slack) pour la discussion et le réseautage continu.
<p>Conseils</p>	<p>Voici quelques options logicielles de montage conviviales disponibles sur les smartphones pour créer et éditer du contenu à 360 degrés, particulièrement adaptées aux novices :</p> <p>Google Street View :</p> <ul style="list-style-type: none">• Caractéristiques : Capture facile de photos à 360 degrés, connectivité simple pour créer des visites virtuelles, partage direct sur Google Maps.• Plate-forme : Android et iOS.• Pourquoi c'est bon pour les novices : Interface intuitive, configuration minimale et intégration à Google Maps pour un partage facile. <p>L'application Insta360 ONE X :</p>



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



AGORA

PROJET N° : 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	<ul style="list-style-type: none">• Caractéristiques : Options d'édition de base et avancées telles que le découpage, les filtres, FreeCapture (recadrer le contenu à 360° en vidéo standard) et les transitions simples.• Plate-forme : Android et iOS• Pourquoi c'est bon pour les novices : Des tutoriels et des guides conviviaux, une interface simple et des outils d'édition polyvalents. <p>Theta+ (pour les appareils photo Ricoh Theta) :</p> <ul style="list-style-type: none">• Caractéristiques : Édition de base comme le rognage, l'application de filtres, le recadrage et l'ajout de musique.• Plate-forme : Android et iOS.• Pourquoi c'est bon pour les novices : Commandes simples et intuitives, processus d'édition facile à suivre, bon pour les modifications rapides. <p>Editeur VeeR :</p> <ul style="list-style-type: none">• Caractéristiques : Fonctions d'édition de base, y compris le rognage, l'ajout de musique, de filtres et d'effets spécifiques pour les vidéos à 360 degrés.• Plate-forme : Android et iOS.• Pourquoi c'est bon pour les novices : Conçu pour un contenu à 360 degrés, une interface conviviale, des options de partage faciles. <p>Collectionnez l'éditeur 360° :</p> <ul style="list-style-type: none">• Fonctionnalités : Modifiez des photos et des vidéos à 360 degrés, appliquez des filtres de base et créez des visites virtuelles.• Plate-forme : Android et iOS.• Pourquoi c'est bon pour les novices : Des outils d'édition simples, une interface utilisateur simple, idéale pour créer et modifier du contenu de base à 360 degrés.
Annexes	<p>Idées de chasse au trésor virtuelle et listes d'échantillons :</p> <ul style="list-style-type: none">• https://teambuilding.com/blog/virtual-scavenger-hunt <p>Chasse au trésor des modèles Canva :</p> <ul style="list-style-type: none">• https://www.canva.com/templates/s/scavenger-hunt/



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.