



AGORA

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

Guide pour l'éducateur



Module 2

Expériences régénératrices

Préparé par :



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 2	Expériences régénératrices
Approche d'apprentissage	Apprentissage cognitif Apprentissage collaboratif Apprentissage basé sur les défis Apprentissage actif/pratique
Méthode d'enseignement	Possibilité d'apprentissage mixte Formation F2F Enseignement réflexif Enseignement interactif/basé sur la discussion
Taille du groupe	La taille du groupe de 4 à 24 participants est recommandée pour assurer une subdivision adéquate en petits groupes pour la mise en œuvre des activités. Si possible, il est recommandé de tenir compte de la diversité des origines et des attitudes des participants (dans le cas où l'activité est réalisée avec un groupe que le formateur connaît bien et, avec qui il a déjà réalisé d'autres activités de formation). Les petits groupes seront plus faciles à gérer, et le risque de marginalisation des membres du groupe et de non-engagement sera minime. L'éventail limité d'idées et un brainstorming potentiel peuvent ne pas suffire à nourrir une exploration approfondie d'un sujet, laquelle bénéficie d'une coopération et d'une diversité d'idées.



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

	Les éducateurs doivent alimenter la réflexion et le débat en soutenant les petits groupes dans la réflexion et la collaboration et en posant des questions ciblées. Les grands groupes sont parfaits pour partager plusieurs idées et analyser les concepts plus en profondeur. Malgré cela, il peut y avoir de la marginalisation et de l'abandon de l'activité par des participants qui ont du mal à interagir et à s'exprimer. En ce sens, le formateur doit observer la classe et les groupes pour éviter cela. En particulier, il serait recommandé d'encourager la rotation des rôles et de déclencher l'interaction des membres les plus calmes du groupe. De plus, la répartition des responsabilités et la création de groupes plus petits pour atteindre l'objectif de l'activité permettront d'éviter la marginalisation ou l'abandon des participants moins engagés ou introvertis.
Résultats d'apprentissage	Conformément aux acquis d'apprentissage du module théorique (module 2), le contenu du guide pédagogique suivant visera à favoriser l'acquisition des connaissances, aptitudes et compétences suivantes : Connaissance • Les participants seront en mesure de rappeler les caractéristiques et les critères définissant et qualifiant une expérience touristique de « régénératrice ». • Les participants seront en mesure d'établir un lien entre les avantages pour la communauté, l'environnement et les



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

	touristes et l'action conçue. • Les participants seront en mesure de comparer une expérience régénérative à une expérience non régénérative, en reconnaissant les avantages potentiels des caractéristiques régénératives et leur impact sur le marketing et la vente de l'expérience. Compétences • Les participants seront en mesure d'analyser les expériences et d'identifier les paramètres contribuant à l'authenticité de l'expérience régénératrice. • Les participants seront en mesure de réfléchir, d'évaluer et de décrire des expériences de tourisme régénératif en rappelant et en décrivant les paramètres de la régénération. • Les participants seront en mesure d'examiner les voies potentielles de développement d'un contexte rural en élaborant des stratégies et des expériences régénératrices visant à renforcer la résilience et la revitalisation rurales. Compétences et Attitudes • Les participants pourront valoriser le patrimoine et la culture et leur lien avec le domaine touristique.
Préparation	• Les participants sont encouragés à se familiariser avec les concepts et le contenu du module 2 en examinant le matériel de lecture et toute ressource supplémentaire



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

	fournie dans le module avant la session. L'accent devra être mis sur les concepts et les définitions de base afin d'améliorer la compréhension des exercices. De plus, les participants seront invités à prendre une photo qui, selon eux, représente leur dimension et leur culture locales, qu'elles soient matérielles ou immatérielles. • Les éducateurs sont invités à préparer des cas et des fiches de travail pour la mise en œuvre de la formation. La création de ces documents impliquera des recherches de faits et de chiffres liés au tourisme et au tourisme régénératif dans divers pays pour guider la première partie de la session. En outre, les éducateurs doivent posséder une connaissance approfondie de la région où la formation aura lieu, ce qui leur permettra d'encourager des activités pratiques basées sur les connaissances locales et sur certains points d'intérêt. De plus, les formateurs sont invités à préparer un court questionnaire pour évaluer les espoirs, les attentes, les antécédents et les besoins des participants.
Activité d'échauffement/brise-glace (10-15 procès-verbal)	Après l'activité dite « brise-glace » (activité recommandée : « 1,2,3 Bradford » disponible à la page 26 de la boîte à outils du projet Yuri : https://www.yuri-project.eu/_files/ugd/632f44_28c7f7ff91f84c6b866ddb5c21308fe6.pdf). Le formateur est invité à déclencher le processus de « get-to-



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

	now-other » en demandant aux participants d'introduire leurs noms et de montrer l'image qu'on leur a demandé de choisir pour la session représentant selon eux le lieu dans lequel ils vivent et leur culture (matérielle ou immatérielle), en expliquant en une phrase pourquoi cela représente leur environnement et sa culture.
Présentation du module	Cette activité explore le changement transformateur du tourisme vers la durabilité grâce au tourisme régénératif. Le tourisme traditionnel a souvent entraîné des dommages environnementaux, une érosion culturelle et des disparités économiques. Cependant, les récents événements mondiaux ont suscité une réévaluation de l'impact du tourisme, donnant naissance au tourisme régénératif, un modèle axé sur la restauration et l'enrichissement des environnements et des communautés locales. Les participants se familiariseront avec la manière dont le tourisme régénératif favorise la renaissance rurale, préserve l'identité culturelle et soutient la résilience locale face à la gentrification. Au début de la session, le formateur mettra l'accent sur les concepts clés liés au tourisme régénératif, en particulier ceux liés au module 2. De plus, le formateur soulignera l'importance de comprendre le territoire local comme base pour développer une offre de tourisme régénératif et encouragera à sortir des sentiers battus en matière de stratégies touristiques.



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

Installation/ Équipement	La formation doit répondre aux besoins des participants et être un lieu confortable et fonctionnel qui favorise l'apprentissage. Par conséquent, les caractéristiques d'accessibilité et les installations qui accueillent les personnes à mobilité réduite sont fortement recommandées. De plus, une connexion Internet stable doit être assurée pour prendre en charge la récupération et l'affichage du contenu, ainsi que les techniques et les outils permettant d'améliorer l'accessibilité. Une personne de soutien sera fortement recommandée pour observer la classe et soutenir les personnes handicapées à participer aux activités. La salle de classe aura besoin d'un projecteur, d'un tableau blanc et de haut-parleurs pour les présentations et les sessions interactives. Matériel supplémentaire nécessaire pour les sessions : tableaux à feuilles mobiles, marqueurs, post-its, cahiers et stylos, téléphones portables, modèles imprimés et formulaires de retour d'information (dans la langue nationale) pour recueillir des commentaires.
Taille du groupe	Les activités doivent être réalisées en groupes de 4 à 12 par petite séance ou jusqu'à 24 pour les séances plus importantes.
Activité 1 (25 à 35 minutes)	Les spécificités de la destination : décrire l'identité pour un tourisme résilient et durable



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

Objectif	• Comprendre et plonger dans le concept d'identité et d'authenticité en interprétant des images et des ressources.
Introduction (5 minutes)	Du point de vue des touristes, l'espace est essentiel à la fois comme base d'attraction et comme élément central de l'attrait d'une destination. Un paysage est défini comme un segment de l'espace avec des caractéristiques, des motifs et des structures uniques (Pichard, 2011), englobant « toutes les caractéristiques visibles d'une zone particulière, souvent évaluées pour leur valeur esthétique » (Terkenli, 2004). L'espace transcende un concept purement physique ou matériel, offrant de multiples dimensions : naturelle, écologique, culturelle et esthétique. L'identité locale d'une destination touristique durable doit incarner les attributs physiques de la destination et la culture unique enracinée à la fois dans les expériences historiques et modernes de ses résidents. Cette identité englobe les valeurs, les attitudes et les croyances de la destination, ainsi que ses coutumes, ses rituels, sa langue, ses styles de communication, ses mythes, ses légendes, ses symboles et ses caractéristiques physiques distinctives qui définissent le caractère de la région. Pour cette raison, dans cet exercice, nous visons à interpréter et à comprendre les facteurs uniques et les particularités d'un lieu



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

	à partir des médias et des ressources dont nous disposons et à définir le concept d'identité et d'authenticité en réfléchissant aux particularités et aux détails émergeant d'une image.
Tâches principales / Procédure (35 à 40 minutes)	• Le formateur devra répartir les participants en petits groupes (4 à 8 membres dans chaque groupe). • Chaque participant devra partager avec le groupe l'image montrée lors de l'activité introductive et l'éducateur attribuera un numéro à chaque image. • Le numéro sera écrit sur du papier à plier et à préparer pour la sélection aléatoire. • Le formateur sélectionnera au hasard une feuille de papier par groupe et montrera au groupe le numéro écrit sur la feuille. • Chaque groupe devra choisir un journaliste pour prendre des notes et, un participant pour être l'éditeur d'une présentation et numériser si nécessaire l'image à inclure dans la présentation. • Le propriétaire de l'image sélectionnée sera invité à exprimer ses pensées sur l'image, comme l'histoire ou les détails qui la rendent authentique ou représentative d'un lieu ou d'une culture donnée, et à mentionner l'emplacement/le nom du lieu. • Le reste du groupe aura 10 minutes pour effectuer des recherches en ligne (à l'aide de leurs smartphones) pour trouver plus d'informations sur le lieu. Après cela, ils commenteront et partageront leurs connaissances et/ou



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

	leurs sentiments sur ce qui est représenté dans l'image et les résultats de leurs recherches. • Le journaliste prendra des notes et, avec l'éditeur, les participants résumeront les informations les plus pertinentes pour décrire le lieu sur la base de la définition fournie dans l'introduction.
Installation/équipement requis	L'équipement requis comprend des images numériques ou imprimées sélectionnées par les participants, des tableaux de conférence et des marqueurs, des smartphones, au moins un ordinateur portable et un projecteur pour présenter les résultats de l'exercice de brainstorming.
Conclusion et débriefing (10 minutes)	Chaque groupe présentera et décrira l'endroit qu'il a choisi en fonction de l'image sélectionnée (3 à 5 minutes par groupe, selon le nombre de groupes participant à l'activité).
Mot de fin (5 minutes)	L'animateur conclut l'activité en fournissant une définition de l'authenticité et de l'identité qui la relie aux présentations partagées par les participants.
Activité 2 (60 à 80 minutes)	Un endroit savoureux où il fait bon être
Objectifs	• Encourager les participants à explorer le patrimoine et l'identité culinaires locaux en s'engageant auprès des communautés locales ; • Pratiquer l'écoute active pour recueillir des informations et comprendre la valeur de la communauté locale dans la conception de contenus et d'expériences qui se veulent être engageants



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

	Façonner des messages efficaces basés sur la culture gastronomique d'un lieu donné.
Introduction (5 minutes)	Dans l'œnotourisme, l'essence d'une expérience authentique est profondément enracinée dans la communauté locale. Les personnes qui vivent, travaillent et cultivent la terre définissent le caractère d'une destination par leurs recettes, leurs compétences culinaires et les histoires et traditions qu'elles préservent et partagent. En tant que gardiens du patrimoine culturel, les résidents apportent des saveurs uniques et une atmosphère distinctive, offrant aux visiteurs une façon enrichissante de se connecter avec le lieu qu'ils explorent. Les participants doivent jouer le rôle d'un gestionnaire de destination et d'un concepteur d'expérience dès les premières étapes, en particulier lors de l'exploration et de la familiarisation avec un lieu culturel. Les apprenants ont besoin d'un cahier, d'un stylo et/ou d'un smartphone : c'est le moment de rencontrer et d'interviewer les habitants !
Tâches principales / Procédure (60 à 80 minutes)	- L'animateur invitera les participants à commencer l'exercice en maintenant les mêmes divisions de groupe que lors de l'activité précédente, et fera circuler les notes de consentement à utiliser lors des activités d'entrevue. - Les participants seront invités à se concentrer sur un aspect spécifique de la cuisine locale. Ils seront invités à choisir entre i) des plats traditionnels, ii) des techniques de cuisine, iii) des ingrédients de saison ou iv) des recettes familiales.



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

	- Les participants devront préparer 7 questions ouvertes axées sur l'aspect spécifique choisi (par exemple, dans le cas de plats traditionnels : « Quel est le plat traditionnel de cette ville ? », « Pouvez-vous vous rappeler l'histoire de ce plat ? », « Y a-t-il une célébration liée à ce plat ? » ou « Qu'est-ce qui le rend spécial ? ». - Les groupes seront invités à interviewer autant de personnes que possible en 40 minutes dans la zone proche du lieu de formation en enregistrant, en filmant ou en utilisant des notes manuscrites et en réorganisant le groupe pour être aussi efficace que possible. - Les participants devront retourner sur le lieu de la formation et identifier des modèles et des éléments communs pour construire un récit. Par la suite, ils seront invités à élaborer un court récit visant à mettre en évidence les liens culturels et les perspectives locales qu'ils ont étudié. Les participants peuvent choisir le format qu'ils trouvent le plus pratique et le plus attrayant pour leur présentation (par exemple, une présentation multimédia, un dessin ou un schéma, une carte de la ville ou de la région localisant des ingrédients, des recettes ou des histoires, un livre de recettes, etc.)
Installation/équipement requis	Pour la mise en œuvre de cette activité, les équipements suivants seront nécessaires : ● Cahier et stylos, ● Smartphones (pour l'enregistrement et le tournage)



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

	• Une note de consentement donnée par le formateur pour demander l'autorisation pour filmer, enregistrer ou prendre des photos lors de l'interview • Un ordinateur portable pour réorganiser/traiter le matériel recueilli pour la présentation • Un projecteur pour présenter les résultats de l'exercice
Conclusion et débriefing (15 minutes)	Les participants seront appelés à présenter le résultat de leurs entretiens abordant le processus en respectant les instructions données lors de la phase initiale de l'exercice. L'animateur lancera la discussion entre les participants sur la façon dont le fait de se connecter avec les habitants les a aidés à mieux comprendre l'endroit. Le formateur invitera les participants à réfléchir sur la façon dont les connaissances qu'ils ont acquises pourraient les aider à mieux communiquer sur un lieu et les éléments qui pourraient faire partie d'un voyage idéal à la découverte d'une destination.
Mot de fin (5 minutes)	Le formateur clôturera la session en invitant les participants à explorer la destination et à approfondir leur connaissance des lieux et de la culture, y compris la culture et le patrimoine gastronomiques. De plus, le formateur fait de nouveau des remarques sur le rôle de la communauté dans la conception d'expériences touristiques régénératrices.
Activité 3 (25 à 35 minutes)	Un prospectif concepteur d'expérience



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

Objectif	• Être capable d'analyser de manière critique les ressources et les activités et de reconnaître l'expérience régénératrice
Introduction (5 minutes)	L'évaluation des opportunités et l'identification d'approches touristiques régénératrices ou d'expériences potentielles nécessitent du temps et des efforts. Par conséquent, dans cette session, les participants prendront des décisions pour combiner les expériences et les informations acquises tout au long de la formation. Ensuite, ils rédigeront une feuille de route « idéale » d'un voyage « parfait » pour une expérience régénérative.
Tâches principales / Procédure (15-20 minutes)	Tout en invitant les participants à continuer à se rassembler dans les mêmes groupes formés pour les exercices précédents, le formateur demandera aux participants de réfléchir aux résultats des activités 1 et 2 et d'imaginer une journée parfaite en ville. Ils seront invités à élaborer un ensemble d'activités locales à l'aide des informations recueillies lors des entretiens et du brainstorming résumé de l'activité 1 (visites, excursions et expériences gastronomiques). Ils seront invités à rédiger un calendrier imaginaire donnant des informations sur les partenaires hypothétiques, une brève description du partenaire et/ou fournisseur local de l'expérience et les lieux. Les participants devront expliquer pourquoi les expériences qu'ils ont conçues peuvent être classées comme régénératives et mettre en évidence l'authenticité et d'autres points de différence qui rendent l'expérience unique.
Installation et équipement requis	• Tableaux blancs/tableaux à feuilles mobiles • Marqueurs



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

	● Projecteur ● Un ordinateur portable
Conclusion et débriefing (10 minutes)	Ils seront invités à présenter l'expérience au reste des groupes.
Mot de fin (5 minutes)	Le formateur conclura la présentation en rappelant le concept de tourisme régénératif en se référant aux présentations réalisées par les participants.
Conseils/ Activités supplémentaires	● Parmi les activités recommandées pour soutenir le processus d'apprentissage de certains des concepts de base inclus dans ce module, il y a des visites de fermes et/ou de caves. Ces visites visent à comprendre comment ces activités sont impliquées ou mettent en œuvre des activités touristiques. De plus, il aidera l'apprenant à comprendre comment les agriculteurs/vignerons/producteurs interagissent avec la communauté et les activités environnantes, ainsi que comment ils organisent leur entreprise et contribuent à sa résilience en différenciant les revenus et les activités commerciales. Il est possible de saisir ces concepts en lisant « The best practices » dans l'Agora appelée « Carpineti Experience ».
Annexes	● Glossaire des termes clés définis dans le module 2 ● Tableau renfermant les paramètres d'une expérience touristique authentique selon Hussain (2022)



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

- Présentation pour aider l'animateur à conclure concernant les concepts théoriques inclus dans le module 2.
- Note de consentement.
- Formulaire de commentaires.



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.