



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Guida per Educatori



Modulo 1

Turismo Sostenibile – Concetti Chiave e Tendenze

Sviluppato da:



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Modulo 1	Turismo Sostenibile – Concetti Chiave e Tendenze
Approccio di apprendimento	Apprendimento attivo (I partecipanti sono incoraggiati a interagire direttamente con il materiale attraverso discussioni, compiti di problem-solving e attività pratiche). Apprendimento collaborativo (I partecipanti lavorano in gruppi per condividere intuizioni, discutere idee e risolvere collettivamente problemi relativi alle pratiche e ai principi del turismo sostenibile). Apprendimento basato sulle sfide reali (I partecipanti affrontano sfide reali come l'analisi delle tendenze nel turismo sostenibile e la creazione di strategie per il coinvolgimento della comunità, incoraggiando il pensiero critico e soluzioni innovative).
Metodo di insegnamento	Opportunità di Formazione Mista (Una combinazione di sessioni in presenza (F2F) e apprendimento online. Il modulo sfrutta sia le discussioni in presenza che le risorse online per massimizzare la flessibilità e i risultati di apprendimento.) Formazione faccia a faccia oppure online (Sessioni di gruppo in presenza dove i partecipanti si impegnano in discussioni guidate, studi di caso ed esercizi pratici relativi al turismo sostenibile.) Apprendimento individuale online (I partecipanti accedono al corso misto online e ai materiali, inclusa la Mappa Interattiva di AGORA e altre risorse digitali, per esplorare i concetti chiave e le migliori pratiche nel turismo sostenibile al proprio ritmo.)
Dimensione del gruppo	Gruppi piccoli o medi: Ottimali per compiti collaborativi, discussioni ed esercizi pratici, permettendo un'interazione efficace tra partecipanti ed educatori / facilitatori. Le dimensioni ideali dei gruppi variano da 10 a 20 partecipanti.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Risultati di apprendimento	• Conoscenza: I partecipanti comprenderanno la definizione, i principi e l'importanza del turismo sostenibile e riconosceranno i suoi benefici ambientali, sociali ed economici. Saranno anche in grado di distinguere tra pratiche turistiche rigenerative e convenzionali. • Competenze: I partecipanti valuteranno le pratiche di turismo sostenibile, analizzeranno gli impatti del coinvolgimento della comunità e svilupperanno visioni strategiche per progetti di turismo rigenerativo. • Competenze: I partecipanti saranno in grado di applicare i principi del turismo sostenibile in contesti reali, promuovere partenariati con la comunità e sviluppare pianificazioni strategiche per iniziative di turismo sostenibile e rigenerativo.
Preparazione	Assicurarsi che i partecipanti abbiano accesso a un computer o tablet con connessione internet per le risorse online. I partecipanti dovrebbero avere familiarità con le competenze ICT di base. Materiali: Proiettore (per sessioni F2F), quaderni, penne e accesso alla Mappa Interattiva e Guida di AGORA.
Attività di riscaldamento / rompighiacci	Sono fornite attività rompighiaccio su misura per sessioni di formazione faccia a faccia (F2F) e/o progettate per sessioni di formazione online con partecipanti adulti. Queste attività mirano a costruire rapporti, incoraggiare l'interazione e impostare un tono positivo per la sessione di formazione. Puoi scegliere una o implementarle tutte a turno. Dettagli e linee guida per le attività proposte, per entrambi i metodi di insegnamento, si trovano nella sezione allegati.
Panoramica del Modulo	Questo modulo introduce i partecipanti ai concetti chiave e alle tendenze nel turismo sostenibile, enfatizzando i benefici ambientali, sociali ed economici. Il modulo esplora il ruolo delle comunità locali nello sviluppo del turismo e la distinzione tra pratiche turistiche rigenerative e convenzionali. Attraverso esercizi pratici, i partecipanti affronteranno sfide reali e svilupperanno



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	strategie per implementare iniziative di turismo sostenibile nei loro contesti. Gli educatori possono scegliere di presentare la panoramica sotto forma di discussione guidata o mostrando una presentazione PowerPoint con i concetti chiave come citato qui sopra.
Struttura / Attrezzatura	• Sessioni in presenza: Una sala di formazione con un proiettore, lavagne a fogli mobili, pennarelli e accesso alla Formazione Blended di AGORA e alla Mappa Interattiva di AGORA. • Sessioni online: Un computer o tablet con accesso a internet, strumenti di lavagna digitale e software di videoconferenza.
Introduzione	A questo punto, puoi spiegare ai partecipanti / discenti che la formazione consiste in quattro (4) compiti, ciascuno con domande di discussione guidata progettate per favorire comprensione, analisi e pensiero strategico. Questi compiti incoraggiano gli studenti a impegnarsi profondamente con il materiale e ad applicarlo ai propri contesti.
Compito Principale 1 / Procedura	Compito 1: Comprendere il Turismo Sostenibile Obiettivo: I partecipanti acquisiranno una chiara comprensione del turismo sostenibile, dei suoi principi e dei suoi benefici. Linee Guida: 1. Introduzione al Turismo Sostenibile (5 minuti): • Fornire una breve panoramica del turismo sostenibile e della sua importanza. 2. Domande Guidate per la Discussione: • Definizione e Principi (15 minuti): • Cosa significa per te il turismo sostenibile? • Puoi elencare e spiegare i principi chiave del turismo sostenibile? • Importanza del Turismo Sostenibile (15 minuti): • Perché il turismo sostenibile è importante per l'ambiente, le comunità locali e l'economia? • Puoi condividere esempi in cui il turismo sostenibile ha avuto un impatto positivo?



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Benefici del Turismo Sostenibile (20 minuti): • Quali sono i principali benefici ambientali del turismo sostenibile? • In che modo il turismo sostenibile contribuisce al benessere sociale nelle comunità locali? • Quali vantaggi economici porta il turismo sostenibile a una destinazione?
Completamento e Debriefing	3. Conclusioni (5 minuti): • Riassumi i punti chiave discussi. • Evidenzia l'interconnessione dei benefici ambientali, sociali ed economici.
Compito Principale 2 / Procedura	Compito 2: Analizzare Tendenze e Approcci Obiettivo: I partecipanti analizzeranno le tendenze chiave nel turismo sostenibile e confronteranno il turismo rigenerativo con il turismo convenzionale. Linee Guida: 1. Revisione delle Tendenze del Turismo Sostenibile (5 minuti): • Fornisci una panoramica delle tendenze attuali nel turismo sostenibile, come l'ecoturismo e il turismo basato sulla comunità. 2. Domande Guidate per la Discussione: • Tendenze Chiave nel Turismo Sostenibile (15 minuti): ▪ Quali sono alcune delle tendenze chiave che hai osservato nel turismo sostenibile? ▪ In che modo queste tendenze riflettono i principi del turismo sostenibile? • Confronto tra Turismo Rigenerativo e Convenzionale (20 minuti): ▪ Come definiresti il turismo rigenerativo? ▪ In che modo il turismo rigenerativo differisce dal turismo convenzionale? ▪ Puoi fornire esempi di implementazioni di successo del turismo rigenerativo?



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Caratteristiche e Principi del Turismo Rigenerativo (15 minuti): ▪ Quali sono le caratteristiche fondamentali del turismo rigenerativo? ▪ In che modo i principi del turismo rigenerativo migliorano la sostenibilità di una destinazione?
Completamento e Debriefing	3. Conclusioni (5 minuti): • Riassumi le principali differenze tra turismo rigenerativo e turismo convenzionale. • Sottolinea la natura progressiva del turismo rigenerativo nell'affrontare le sfide della sostenibilità.
Compito Principale 3 / Procedura	Compito 3: Coinvolgimento delle Comunità Locali Obiettivo: I partecipanti esploreranno il ruolo delle comunità locali nel turismo e svilupperanno strategie per migliorare il coinvolgimento della comunità. Linee Guida: 1. Introduzione al Coinvolgimento della Comunità (10 minuti): • Discutere l'importanza di coinvolgere le comunità locali nello sviluppo del turismo. 2. Domande Guidate per la Discussione: • Ruolo dei Produttori Locali e delle Comunità (10 minuti): ▪ Quali ruoli svolgono i produttori locali e le comunità nel turismo? ▪ Perché è importante coinvolgere le comunità locali nelle iniziative turistiche? • Analisi delle Migliori Pratiche (15 minuti): ▪ Utilizzando la Mappa Interattiva di Agora, quali migliori pratiche puoi identificare che coinvolgono con successo le comunità locali?



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	▪ Come possono queste pratiche essere adattate al tuo contesto? • Sviluppo di Strategie per il Coinvolgimento della Comunità (20 minuti): ▪ Quali strategie possono essere utilizzate per coinvolgere le comunità locali nei progetti turistici? ▪ Come puoi garantire che il coinvolgimento della comunità sia significativo e vantaggioso per tutti i portatori di interesse?
Completamento e Debriefing	3. Conclusioni (5 minuti): • Riassumi le strategie chiave discusse. • Evidenzia i benefici del coinvolgimento della comunità per il turismo sostenibile e rigenerativo.
Suggerimenti / Attività aggiuntive	Inoltre, puoi facilitare un esercizio pratico / esercizi come Analisi delle Migliori Pratiche con Mappa Interattiva, o Analisi delle Pratiche degli Agenti Comunitari. Linee guida e schede di lavoro per questi esercizi sono fornite nella sezione Allegati.
Compito principale 4 / Procedura	Compito 4: Sviluppo della Visione Obiettivo: I partecipanti impareranno come sviluppare una visione per lo sviluppo del turismo utilizzando strumenti e strategie, e condurre esercizi pratici di visione. Istruzioni per l'Educatore: 1. Introduzione alla Visione nello Sviluppo del Turismo (5 minuti): • Spiega il concetto di visione e la sua importanza nello sviluppo del turismo. 2. Domande Guidate per la Discussione: • Concetto di Visione (15 minuti): ▪ Cosa significa avere una visione nel contesto dello sviluppo del turismo? ▪ Perché è importante avere una visione chiara per i progetti turistici? • Strumenti e Strategie per lo Sviluppo della Visione (15 minuti): ▪ Quali strumenti e strategie possono essere utilizzati per sviluppare una visione per il turismo rigenerativo?



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	▪ Come possono essere coinvolti i portatori di interesse nel processo di visione? • Esercizi pratici di visione (25 minuti): ▪ Coinvolgere i partecipanti in un esercizio di visione in cui immaginano lo stato futuro del loro progetto o destinazione turistica. ▪ Utilizzare suggerimenti per guidare la visualizzazione, come le esperienze dei visitatori, lo stato delle comunità locali e la salute dell'ambiente. ▪ Dopo l'esercizio, chiedere ai partecipanti di condividere le loro visioni e discutere temi e obiettivi comuni.
Completamento e Debriefing	3. Conclusioni (5 minuti): • Riassumere i punti chiave e le visioni condivise. • Sottolineare l'importanza di allineare la visione con strategie pratiche e valori comunitari.
Suggerimenti / Attività aggiuntive	Durante gli esercizi pratici di visione, puoi utilizzare: Foglio di lavoro per l'esercizio di scenario di visione, Foglio di lavoro per l'esercizio di chiarificazione dei valori, Analisi SWOT e Foglio di lavoro per il workshop di visione, e Foglio di lavoro per la pianificazione delle azioni e la definizione degli obiettivi. Puoi fare riferimento alla sezione allegati per modelli e linee guida.
Allegati	Qui sotto: Attività di ice breaking per F2F sessioni di formazione: Due verità e una bugia, Speed Networking, Isola deserta. Attività di ice breaking per online sessioni di formazione: Pictionary virtuale, Introduzioni con emoji, Domanda sondaggio come icebreaker. Esercizi pratici: Fogli di lavoro e linee guida: Foglio di lavoro per l'esercizio di chiarificazione dei valori, Foglio di lavoro per l'esercizio di scenario di visione, Foglio di lavoro per l'analisi SWOT e il workshop di visione, Modello di analisi SWOT,



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	Foglio di lavoro per l'esercizio di pianificazione delle azioni e definizione degli obiettivi, Foglio di lavoro per l'analisi delle migliori pratiche della mappa interattiva, Foglio di lavoro per l'analisi delle pratiche dell'agente comunitario, Foglio di lavoro per la pianificazione delle azioni del produttore di vino locale
--	--

Attività di Ice Breaking (Faccia a faccia):

1. Due Verità e una Bugia	
Obiettivo	Istruzioni
Aiutare i partecipanti a conoscersi in modo divertente e coinvolgente.	• Ogni partecipante, a turno, condivide tre affermazioni su di sé. • Due delle affermazioni devono essere vere e una deve essere una bugia. • Il resto del gruppo indovina quale affermazione è la bugia.
Materiali: Nessuno.	

2. Speed Networking	
Obiettivo	Istruzioni
Facilitare rapide presentazioni e connessioni.	• Disporre le sedie in due cerchi, uno interno e uno esterno, rivolti l'uno verso l'altro. • I partecipanti siedono in coppie, uno dal cerchio interno e uno dal cerchio esterno.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Dare loro 2–3 minuti per presentarsi e discutere un argomento specifico (ad esempio, il loro lavoro, hobby, perché stanno partecipando alla formazione). • Dopo ogni turno, il cerchio esterno si sposta di un posto a destra, creando nuove coppie.
Materiali: Timer.	

3. Isola Deserta	
Obiettivo	Istruzioni
Incoraggiare la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra.	• Poni uno scenario: “Sei bloccato su un'isola deserta e puoi avere solo cinque oggetti. Quali sarebbero?” • Dividi i partecipanti in piccoli gruppi per discutere e decidere sui loro cinque oggetti. • I gruppi presentano i loro oggetti e la motivazione al gruppo più grande.
Materiali: Nessuno.	

Attività di rompighiaccio (sessioni online):

1. Pictionary Virtuale	
Obiettivo	Istruzioni
Incoraggia la creatività e il lavoro di squadra.	• Usa la funzione lavagna nel tuo software di videoconferenza. • I partecipanti si alternano a disegnare un oggetto o un concetto mentre gli altri indovinano cos'è tramite chat o audio.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Materiali: Funzione lavagna.

2. Introduzioni con Emoji

Obiettivo	Istruzioni
Rendi le presentazioni divertenti e moderne.	- Chiedi ai partecipanti di presentarsi usando una serie di emoji nella chat che rappresentano il loro lavoro, hobby o personalità. - Gli altri possono indovinare o fare domande sugli emoji per saperne di più.
Materiali: Funzione chat.	

3. Rompighiaccio con Domanda Sondaggio

Obiettivo	Istruzioni
Raccogli rapidamente intuizioni e opinioni mentre stimoli la conversazione.	- Crea un sondaggio con domande divertenti o stimolanti (ad esempio, "Qual è il tuo modo preferito di trascorrere un weekend?", "Se potessi avere un superpotere, quale sarebbe?"). - Condividi il sondaggio e discuti i risultati con il gruppo.
Materiali: Funzione sondaggio nel software di videoconferenza.	

Esercizi pratici: Fogli di lavoro e linee guida:

Foglio di lavoro per l'esercizio di chiarificazione dei valori

Obiettivo: I partecipanti identificheranno e articoleranno i loro valori personali relativi al turismo sostenibile / rigenerativo ed esploreranno come questi valori si allineano con i principi del turismo rigenerativo.

Istruzioni



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

1. Introduzione (5 minuti)	• Inizia introducendo il concetto di valori e la loro importanza nel guidare decisioni e comportamenti nel turismo sostenibile. • Spiega lo scopo dell'esercizio: identificare e riflettere sui valori personali relativi al turismo sostenibile / rigenerativo.
2. Riflessione Individuale (10 minuti)	• Fornisci ai partecipanti un foglio di lavoro o documento digitale per elencare i loro cinque valori principali relativi alle esperienze di turismo sostenibile / rigenerativo. • Incoraggiali a riflettere su ciò che è più importante per loro riguardo al turismo che supporta le comunità locali, preserva il patrimonio culturale e protegge l'ambiente.
3. Discussioni in Coppia o Piccoli Gruppi (15 minuti)	• Dividi i partecipanti in coppie o piccoli gruppi (3-4 persone). • Istruiscili a condividere le loro liste di valori e a discutere somiglianze e differenze. • Incoraggia i partecipanti a esplorare perché questi valori sono importanti per loro e come immaginano che questi valori si manifestino nelle esperienze turistiche.
4. Discussione di gruppo (10 minuti)	• Riporta insieme tutto il gruppo. • Facilita una discussione in cui i gruppi o le coppie condividono i temi comuni che hanno identificato tra i loro valori. • Discute di come questi valori si allineano con i principi del turismo rigenerativo (ad esempio, promuovere la resilienza della comunità, promuovere la sostenibilità ambientale, sostenere la conservazione culturale).
5. Conclusione (5 minuti)	• Riassumi i punti chiave della discussione.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Sottolinea l'importanza di allineare i valori personali con le pratiche professionali nel turismo sostenibile/rigenerativo. • Passa alla prossima attività o al debriefing.
--	---

Foglio di lavoro per l'esercizio di scenario di visione	
Obiettivo: I partecipanti visualizzeranno e descriveranno uno scenario futuro in cui la loro destinazione ha pienamente abbracciato le pratiche di turismo rigenerativo.	
Istruzioni	
1. Introduzione (3 minuti)	• Introduce il concetto di visione e il suo ruolo nel fissare obiettivi a lungo termine per il turismo sostenibile. • Spiega l'esercizio: i partecipanti immagineranno uno stato futuro in cui le pratiche di turismo rigenerativo sono completamente integrate nella loro destinazione.
2. Visualizzazione Guidata (7 minuti)	• Chiedi ai partecipanti di chiudere gli occhi e immaginare la loro destinazione tra diversi anni nel futuro. • Guidali attraverso una visualizzazione, invitandoli a immaginare: ▪ Le esperienze dei visitatori: In quali attività sono coinvolti? Come interagiscono con le comunità locali e l'ambiente? ▪ La vitalità delle comunità locali: Come prosperano le imprese locali? Come traggono beneficio i residenti dal turismo? ▪ La salute dell'ambiente: Quali miglioramenti vedono in termini di conservazione e sforzi di sostenibilità?
3. Descrizione (10 minuti)	• Dopo la visualizzazione, chiedi ai partecipanti di scrivere o condividere in coppie / piccoli gruppi le loro descrizioni di questo stato futuro.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Incoraggiali a essere specifici e vividi nelle loro descrizioni, concentrandosi sugli esiti positivi del turismo rigenerativo.
4. Discussione di gruppo (10 minuti)	• Riporta insieme tutto il gruppo. • Facilita una discussione in cui i partecipanti condividono le loro visioni. • Discute i temi comuni e gli elementi chiave emersi dalle visioni.
5. Riflessione (5 minuti)	• Concludi con una breve riflessione sull'esercizio. • Chiedi ai partecipanti come questo esercizio potrebbe influenzare le loro decisioni attuali e future nella promozione del turismo rigenerativo.

Scheda di lavoro per l'analisi SWOT e il workshop di visione	
Obiettivo: I partecipanti condurranno un'analisi SWOT per identificare punti di forza, debolezze, opportunità e minacce legate al turismo rigenerativo nella loro destinazione, e discuteranno strategie per raggiungere la loro visione.	
Istruzioni	
1. Introduzione (5 minuti)	• Spiega lo scopo e i benefici di condurre un'analisi SWOT nel contesto del turismo rigenerativo. • Rivedi brevemente i concetti di punti di forza, debolezze, opportunità e minacce.
2. Riflessione Individuale (10 minuti)	• Fornisci ai partecipanti un modello o un documento digitale per condurre la loro analisi SWOT. • Chiedi loro di identificare punti di forza, debolezze, opportunità e minacce specifici per il turismo rigenerativo nella loro destinazione.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

3. Discussione di gruppo (15 minuti)	• Dividi i partecipanti in piccoli gruppi (3-4 persone) o utilizza aule di gruppo in un contesto online. • Istruiscili a discutere i risultati della loro analisi SWOT e a identificare i punti chiave da condividere con il gruppo più ampio.
4. Presentazione di gruppo (10 minuti)	• Riporta i gruppi insieme. • Chiedi a ciascun gruppo di presentare i risultati della loro analisi SWOT. • Facilita una discussione per confrontare e contrapporre diverse prospettive e intuizioni.
5. Esercizio di Visione (15 minuti)	• Basandosi sull'analisi SWOT, guida una discussione su come i portatori di interesse possano sfruttare punti di forza e opportunità per raggiungere la loro visione per il turismo rigenerativo. • Discuti strategie per affrontare debolezze e minacce.
6. Pianificazione delle Azioni (5 minuti)	• Passa a una discussione sulla pianificazione delle azioni e sulla definizione degli obiettivi. • Incoraggia i partecipanti a fare brainstorming su azioni e iniziative specifiche per promuovere il turismo rigenerativo nella loro destinazione.
7. Conclusione (5 minuti)	• riassumi i punti chiave delle azioni e i prossimi passi identificati durante la sessione. • Rafforza l'importanza della collaborazione e dell'impegno per raggiungere la visione del turismo rigenerativo.
Materiali (F2F):	• modelli di analisi SWOT, carta, e penne.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Materiali (Online):

- Modello digitale di analisi SWOT (ecco 3 piattaforme gratuite a cui puoi indirizzare i tuoi studenti per la creazione online di un'analisi SWOT: [visme](#), [creately](#), e [venngage](#)), aule di gruppo per discussioni in piccoli gruppi, e un documento condiviso o una lavagna per presentazioni e discussioni di gruppo.

Modello di Analisi SWOT

[Nome del Progetto / Azienda / Individuo]

Punti di forza

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Debolezze

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Opportunità

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Minacce



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Foglio di lavoro per l'Esercizio di Pianificazione delle Azioni e Definizione degli Obiettivi

Obiettivo: I partecipanti elaboreranno idee, le daranno priorità e creeranno piani d'azione per iniziative specifiche per promuovere il turismo rigenerativo nella loro destinazione.

Istruzioni

1. Introduzione (5 minuti)

- Introdurre l'importanza della pianificazione delle azioni e della definizione degli obiettivi nell'implementazione delle pratiche di turismo rigenerativo.
- Spiegare i criteri SMART (Specifici, Misurabili, Raggiungibili, Rilevanti, Temporizzati) per stabilire obiettivi efficaci.

2. Brainstorming (10 minuti)

- Chiedere ai partecipanti di elaborare idee e iniziative specifiche che possono essere intraprese per promuovere il turismo rigenerativo nella loro destinazione.
- Incoraggiare la creatività e l'inclusività nella generazione di idee.

3. Prioritizzazione (10 minuti)

- Facilitare una discussione sulla prioritizzazione delle idee elaborate.
- Utilizzare un sistema di classificazione o una discussione di gruppo per identificare le iniziative più impattanti e fattibili.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

4. Definizione degli Obiettivi SMART (15 minuti)	• Guidare i partecipanti nella definizione di obiettivi SMART per le iniziative prioritarie. • Assicurati che gli obiettivi siano specifici, misurabili, raggiungibili, pertinenti e limitati nel tempo.
5. Pianificazione delle Azioni (15 minuti)	• Dividi i partecipanti in gruppi più piccoli o coppie. • Istruisci loro di creare piani d'azione per ciascun obiettivo SMART, dettagliando i passaggi, le tempistiche, le responsabilità e gli indicatori di performance.
6. Condivisione di Gruppo e Feedback (10 minuti)	• Riporta i gruppi insieme. • Chiedi a ciascun gruppo di condividere i loro obiettivi SMART e i piani d'azione. • Fornisci feedback e incoraggia il perfezionamento collaborativo dei piani d'azione.
Conclusioni (5 minuti)	• riassumi i principali piani d'azione sviluppati durante l'esercizio. • Discuti l'importanza della responsabilità e del monitoraggio dei progressi verso il raggiungimento degli obiettivi di turismo rigenerativo.
Materiali (F2F):	• Carta, penne, modello di Obiettivi SMART
Materiali (Online):	• Documento digitale per il brainstorming e la pianificazione delle azioni, aule di gruppo per discussioni in piccoli gruppi, e un documento condiviso o lavagna per presentazioni e discussioni di gruppo.

1. Foglio di Lavoro per l'Analisi delle Migliori Pratiche della Mappa Interattiva

Obiettivo: I partecipanti identificheranno e analizzeranno una migliore pratica dalla Mappa Interattiva di Agora che assomiglia alla loro visione di un'esperienza di turismo sostenibile/rigenerativo, elencando i punti di forza e di debolezza della pratica selezionata e del loro progetto.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Istruzioni	
1. Introduzione (5 minuti)	• Introduci la Mappa Interattiva di Agora e spiega la sua rilevanza per il turismo rigenerativo. • Spiega l'esercizio: I partecipanti selezioneranno una migliore pratica dalla mappa e la analizzeranno in relazione ai loro progetti.
2. Esplorazione e Selezione (15 minuti)	• Fornisci ai partecipanti il tempo per esplorare la Mappa Interattiva di Agora. • Istruiscili a scegliere una migliore pratica che assomigli alla loro visione per un'esperienza in fase di sviluppo o da sviluppare.
3. Analisi (20 minuti)	• Chiedi ai partecipanti di elencare i punti di forza e di debolezza della migliore pratica selezionata. • Poi, chiedi loro di elencare i punti di forza e di debolezza del loro progetto. • Fornisci un modello o un documento digitale per organizzare la loro analisi.
4. Discussione in Coppia o Piccolo Gruppo (10 minuti)	• Dividi i partecipanti in coppie o piccoli gruppi (3-4 persone). • Istruiscili a condividere le loro analisi e discutere le somiglianze e le differenze tra la migliore pratica e il loro progetto. • Incoraggiali a identificare le lezioni apprese dalla migliore pratica che potrebbero essere applicate ai loro progetti.
5. Condivisione di Gruppo (15 minuti)	• Riporta insieme tutto il gruppo. • Chiedi ai rappresentanti di ogni coppia o gruppo di condividere le intuizioni chiave dalla loro discussione. • Facilitare una discussione sui temi comuni e le strategie utili identificate.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

6. Conclusioni (5 minuti)	• Riassumere i punti chiave discussi. • Sottolineare l'importanza di apprendere dalle migliori pratiche per migliorare i propri progetti.
Materiali (F2F):	• Modelli stampati, penne, accesso a computer o tablet
Materiali (Online):	• Modelli digitali, aule di gruppo per discussioni in piccoli gruppi e accesso alla Mappa Interattiva di Agora.

2. Scheda di Analisi della Pratica dell'Agente Comunitario

Obiettivo: I partecipanti identificheranno azioni utili da una migliore pratica sulla Mappa Interattiva di Agora che si allinea con le iniziative di un agente comunitario che promuove esperienze rigenerative.

Istruzioni

1. Introduzione (5 minuti)	• Introdurre lo scenario: I partecipanti lavorano per un agente comunitario coinvolto in iniziative di turismo rigenerativo. • Spiegare l'esercizio: I partecipanti identificheranno una migliore pratica sulla Mappa Interattiva di Agora ed estrarranno azioni utili per il loro agente comunitario.
2. Esplorazione e Selezione (10 minuti)	• Fornisci ai partecipanti il tempo per esplorare la Mappa Interattiva di Agora. • Istruirli a trovare una migliore pratica che meglio si adatta a ciò che il loro agente comunitario sta implementando.
3. Identificazione delle Azioni (15 minuti)	• Chiedere ai partecipanti di identificare tutte le azioni dalla migliore pratica selezionata che sono utili per il loro agente comunitario. • Fornire un modello o un documento digitale per organizzare i loro risultati.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

4. Discussione in Coppia o Piccolo Gruppo (15 minuti)	• Dividi i partecipanti in coppie o piccoli gruppi (3-4 persone). • Istruirli a condividere le azioni utili che hanno identificato e discutere come queste azioni possano essere applicate alle iniziative del loro agente comunitario.
5. Condivisione di Gruppo (15 minuti)	• Riporta insieme tutto il gruppo. • Chiedere ai rappresentanti di ciascuna coppia o gruppo di condividere le azioni chiave e le strategie discusse. • Facilitare una discussione sulla fattibilità e l'impatto di queste azioni.
6. Conclusioni (5 minuti)	• Riassumere le azioni chiave e le strategie identificate. • Sottolineare l'importanza di adattare le migliori pratiche ai contesti e alle esigenze locali.
Materiali (F2F):	Modelli stampati, penne, accesso a computer o tablet
Materiali (Online):	Modelli digitali, aule di gruppo per discussioni in piccoli gruppi e accesso alla Mappa Interattiva di Agora.

3. Foglio di lavoro per la pianificazione delle azioni del produttore di vino locale

Obiettivo: I partecipanti identificheranno le sfide e le barriere per i produttori locali e creeranno un piano d'azione con obiettivi SMART per sviluppare un prodotto turistico.

Istruzioni

1. Introduzione (5 minuti)	• Introdurre lo scenario: I partecipanti sono produttori di vino locali che aspirano a sviluppare un prodotto turistico. • Spiegare l'esercizio: I partecipanti identificheranno sfide e barriere e poi creeranno un piano d'azione utilizzando la Guida di Agora.
--------------------------------------	--



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

2. Esplorazione e Identificazione (10 minuti)	• Fornire ai partecipanti il tempo per esplorare la Guida di Agora. • Istruirli a elencare le sfide e le barriere per i produttori locali basandosi sulle informazioni trovate nella guida. • Fornire un modello o un documento digitale per organizzare i loro risultati.
3. Pianificazione delle Azioni (20 minuti)	• Guidare i partecipanti nel brainstorming di azioni specifiche e iniziative per superare le sfide e le barriere identificate. • Istruirli a stabilire obiettivi SMART (Specifici, Misurabili, Raggiungibili, Rilevanti, Temporizzati) per ogni azione. • Fornire un modello di pianificazione delle azioni per organizzare i loro obiettivi e iniziative.
4. Discussione in Coppia o Piccolo Gruppo (10 minuti)	• Dividi i partecipanti in coppie o piccoli gruppi (3-4 persone). • Istruirli a condividere i loro piani d'azione e fornire feedback reciproci. • Incoraggiarli a perfezionare i loro obiettivi e passaggi d'azione basandosi sul feedback.
5. Condivisione di Gruppo (15 minuti)	• Riporta insieme tutto il gruppo. • Chiedere ai rappresentanti di ogni coppia o gruppo di condividere i loro piani d'azione e le intuizioni chiave. • Facilitare una discussione sulla fattibilità e l'impatto potenziale delle azioni proposte.
6. Conclusioni (5 minuti)	• Riassumere i piani d'azione chiave e gli obiettivi SMART sviluppati. • Sottolineare l'importanza della pianificazione strategica e della definizione degli obiettivi nello sviluppo di prodotti turistici di successo.
Materiali (F2F):	Modelli stampati, penne, accesso a computer o tablet, modello di obiettivi SMART .



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.



AGORA

PROGETTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Materiali (Online):	Modelli digitali, aule di gruppo per discussioni in piccoli gruppi e accesso alla Guida di Agora.
----------------------------	---



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.