



AGORA

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

Guida per Educatori



Modulo 4

Migliorare le attività turistiche rigenerative usando la tecnologia

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

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

Modulo 4	Migliorare le attività turistiche rigenerative usando la tecnologia
Approccio di apprendimento	Apprendimento attivo Apprendimento collaborativo Apprendimento basato su sfide
Metodo di insegnamento	Opportunità di apprendimento misto Formazione in presenza Apprendimento individuale online
Risultati di apprendimento	Dopo aver completato i moduli, i discenti acquisiranno i seguenti conoscenze, abilità e competenze: Conoscenza • Descrivere i concetti fondamentali, i principi e la terminologia utilizzati nel processo di progettazione o miglioramento delle attività di turismo rigenerativo attraverso la tecnologia • Valutare le esigenze nell'implementazione della tecnologia per creare/migliorare l'esperienza turistica esistente • Applicare i principi e le migliori pratiche discusse nel capitolo per creare/migliorare l'esperienza turistica Competenze • Pianificare e sviluppare un progetto di co-design per migliorare le attività di turismo rigenerativo attraverso la tecnologia con rappresentanti degli attori della comunità • Collaborare efficacemente in team interdisciplinari di "co-design" • Applicare competenze tecniche e di sviluppo dei contenuti nella creazione/miglioramento dell'esperienza turistica esistente Competenze • Funzionale: migliorare le abilità metodologiche, tecnologiche e comunicative da utilizzare quotidianamente o regolarmente quando si (ri)progetta un'esperienza turistica • Pensiero critico: essere in grado, attraverso il pensiero sistemico, di vedere i punti deboli e trovare le soluzioni per rendere l'esperienza turistica rigenerativa • Interpersonale: lavorare efficacemente in un team trasversale per (ri)progettare un'esperienza turistica



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

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

Dimensione del gruppo	A seconda del formato della sessione e delle esigenze dei partecipanti: 5-25 partecipanti
Preparazione	Prima del workshop, i partecipanti devono leggere il Modulo 4 , prestando particolare attenzione alle esperienze <i>Taste of Berlin</i> e <i>Primarolia Festival</i> (entrambi indicati nella sezione "Food for Thought" del Modulo 4).
Attività di riscaldamento/rompighiaccio 10min	Come attività di riscaldamento/rompighiaccio , i partecipanti possono parlare dell'esperienza del <u>Primarolia Festival</u> , elencando gli elementi interattivi e suggerendo altri elementi che possono essere aggiunti.
Panoramica del Modulo 15 min	All'inizio del workshop, un formatore fornisce una panoramica del modulo (utilizzando questa presentazione - TBC) (10 min) Alla fine della presentazione, i partecipanti elencano i pro e i contro dell'esperienza <u>Taste of Berlin</u> (5 min) Dopo di ciò, un gruppo continua con una delle opzioni suggerite.
	Opzione 1 ATTIVITÀ DI CACCIA AL TESORO Durata: 1h - 1h15min
Struttura/Attrezzatura	• Computer con accesso a Internet • Smartphone con capacità AR • Tablet o smartphone aggiuntivi • Proiettore e schermo • Dispense con istruzioni per l'attività • Accesso Wi-Fi • Visore VR • Piccoli premi (opzionale)
Introduzione 5 min	- Spiegare l'attività di caccia al tesoro e dividere i partecipanti in squadre di 3-4-5. - Consegnare il primo indizio a ciascuna squadra.



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

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

Compiti
principali /
Procedura
60-75 min

Stazione 1: Esperienza di Realtà Virtuale (VR)

- **Indizio:** "Entra in un altro mondo senza lasciare la stanza. Trova il dispositivo che ti permette di esplorare nuovi luoghi attraverso uno schermo davanti ai tuoi occhi."
- **Attività:** Le squadre trovano la stazione del visore VR e si alternano nell'esperienza di un breve tour VR di una famosa destinazione turistica.
- **Compiti. Opzione 1:** Nomina un punto di riferimento che hanno visto durante il tour VR **Opzione 2:** Descrivi un potenziale uso della VR per promuovere una destinazione.
- **Suggerimento:** Il codice QR sul visore indirizza a un video informativo sulla VR nel turismo

Stazione 2: Applicazione di Realtà Aumentata (AR)

- **Indizio:** "Migliora la tua realtà con strati aggiuntivi di informazioni. Cerca il dispositivo che sovrappone contenuti digitali al tuo ambiente."
- **Attività:** Le squadre utilizzano un'app AR su un tablet per visualizzare informazioni storiche sovrapposte a una mappa fisica di una città.
- **Compiti. Opzione 1:** Identifica tre fatti storici forniti dall'app AR **Opzione 2:** rispondi a tre domande riguardanti le informazioni.
- **Suggerimento:** Il codice QR sul tablet indirizza a una demo di applicazioni AR nel turismo del patrimonio culturale.

Stazione 3: Video a 360 Gradi

- **Indizio:** "Vivi un luogo come se fossi lì, con una vista tutto intorno. Cerca lo schermo che ti mostra tutto, da ogni angolazione."
- **Attività:** Le squadre guardano un video a 360 gradi di un paesaggio naturale o urbano utilizzando uno smartphone.
- **Compiti. Opzione 1.** Elenca due caratteristiche o punti di riferimento visibili nel video. **Opzione 2:** Descrivi un aspetto culturale mostrato nel video
- **Suggerimento:** Il codice QR accanto al video indirizza a più video di turismo a 360 gradi.

Stazione 4: Progetta esperienze uniche con il tuo passaporto digitale

- **Indizio:** "Un passaporto digitale per creare il tuo viaggio senza lasciare la stanza".
- **Attività:** I partecipanti sono divisi in piccoli gruppi di 4-6 persone, dove ogni gruppo opera come un'agenzia di viaggi virtuale. Ogni gruppo seleziona una destinazione e lavora su vari itinerari focalizzati su luoghi da visitare (aree come gastronomia, arte e cultura, natura e avventura).
- **Compiti:**
Opzione 1. Attraverso il gioco di ruolo, ogni gruppo presenta il proprio pacchetto di viaggio agli altri, cercando di convincerli a esplorare virtualmente la 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

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

	Opzione 2: Creare brochure, video e/o presentazioni digitali per promuovere il pacchetto di viaggio attraverso un discorso di vendita. - Suggerimento: Il codice QR accanto all'itinerario di viaggio collega ad ulteriori itinerari di viaggio per ulteriori esplorazioni.
Completamento e Debriefing 5 min	Una volta completati tutti i compiti, le squadre tornano al punto di partenza. Rivedere le risposte e le attività con l'intero gruppo. Annunciare la squadra vincente e distribuire piccoli premi. Facilitare una breve discussione su ciò che i partecipanti hanno appreso sulle tecnologie immersive nel turismo.
Chiusura 5min	Ringraziare i partecipanti per il loro impegno. Incoraggiare il networking e ulteriori discussioni sull'integrazione di queste tecnologie nelle loro pratiche professionali.
Suggerimenti / Attività aggiuntive	<u>Attività aggiuntive - se hai più tempo (o se vuoi sostituire alcune delle stazioni sopra menzionate)</u> Stazione 4: Schermi tattili interattivi - Indizio: "Tocca per scoprire di più. Trova lo schermo che risponde ai tuoi tocchi, rivelando segreti su luoghi vicini e lontani." - Attività: Le squadre interagiscono con uno schermo tattile che mostra una mappa digitale con attrazioni turistiche e informazioni. - Compito: Identifica tre attrazioni turistiche evidenziate sulla mappa digitale. - Suggerimento: Il codice QR sullo schermo tattile indirizza a un articolo sui benefici dei display interattivi nei centri di informazione turistica. Stazione 5: Gamification nel Turismo - Indizio: "Gioca per imparare e guadagnare ricompense. Individua la stazione dove giochi e turismo si incontrano." - Attività: Le squadre si impegnano con una semplice app gamificata progettata per educare i turisti sulla cultura e la storia locale. - Compito: Completa un breve quiz o una sfida all'interno dell'app. - Suggerimento: Il codice QR sull'interfaccia dell'app indirizza a studi di caso sulla gamification nel turismo Stazione 6: Sensori intelligenti e IoT - Indizio: "Scopri come i piccoli sensori stanno avendo grandi impatti nel turismo. Trova la stazione dove l'Internet delle Cose connette i dispositivi per esperienze di viaggio più intelligenti."



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

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

	- Attività: Le squadre trovano l'esposizione IoT che mostra i sensori intelligenti utilizzati per la gestione delle folle nei punti turistici. - Compito: Descrivi un vantaggio dell'uso dei sensori IoT per gestire il flusso turistico. - Suggerimento: Il codice QR sull'esposizione indirizza a un video sui sensori intelligenti nel turismo. Stazione 7: Applicazioni Mobili - Indizio: "Il tuo telefono è più di un dispositivo di comunicazione; è la tua guida verso nuove avventure. Individua la stazione dove le app trasformano gli smartphone in guide turistiche personali." - Attività: Le squadre esplorano un'app mobile che fornisce itinerari personalizzati basati sulle preferenze dell'utente. - Compito: Identifica una caratteristica dell'app che migliora l'esperienza del visitatore. - Suggerimento: Il codice QR sulla demo dell'app indirizza a un caso di studio sulle app mobili nel turismo.
	Opzione 2 WORKSHOP: TECNOLOGIE ED ESPERIENZE IMMERSIVE NEL TURISMO Durata: 3 h
Dimensione del Gruppo	A seconda del formato della sessione e delle esigenze dei partecipanti: 5-25 partecipanti
Struttura/ Attrezzatura	• Computer con accesso a internet • Smartphone con capacità AR • Tablet o smartphone aggiuntivi • Proiettore e schermo • Dispense con istruzioni per l'attività • Accesso Wi-Fi
Compiti Principali / Procedura	<u>Attività 1: Realtà Virtuale (VR) con Smartphone</u> Introduzione (10 min): Presentare una breve panoramica della tecnologia VR e delle sue applicazioni nel turismo, inclusi studi di caso (basato sul Modulo 4) Attività Pratica (25 min): - Dividere i partecipanti in piccoli gruppi. - Ogni gruppo utilizza uno smartphone con un'app VR (ad esempio, YouTube VR) per vivere un tour virtuale preselezionato (ad esempio, un famoso punto di riferimento o un sito di patrimonio culturale).



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

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

- Successivamente, ogni gruppo discute su come la VR potrebbe essere integrata nei loro servizi.

Debriefing (10 min): I gruppi condividono le loro intuizioni e le potenziali applicazioni con l'intero workshop.

Attività 2: Applicazioni di Realtà Aumentata (AR) su Smartphone (45 min)

Introduzione (10 min): Spiegare la tecnologia AR e i suoi casi d'uso nel turismo, mostrando esempi di successo (basato sul Modulo 4)

Attività Pratica (25 min):

- I partecipanti utilizzano app di realtà aumentata sugli smartphone (ad esempio, Google Lens, Wikitude) per esplorare contenuti digitalmente migliorati su una mappa o nell'ambiente fisico.
- I partecipanti completano un breve compito per identificare e descrivere i punti di interesse evidenziati dall'app di realtà aumentata.

Debriefing (10 min): Discutere come la realtà aumentata possa migliorare il coinvolgimento dei visitatori e fornire ulteriori livelli di informazione.

Attività 3: Creare Contenuti a 360 Gradi con Smartphone (45 min)

Introduzione (10 min): Panoramica sulla fotografia e videografia a 360 gradi, comprese le tecniche e le app mobili che supportano la cattura a 360 gradi (ad esempio, Google Street View, Samsung Gear 360).

Attività Pratica (25 min):

- I partecipanti lavorano in coppie o piccoli gruppi per catturare una foto o un breve video a 360 gradi utilizzando smartphone con app compatibili.
- I partecipanti utilizzano semplici software di editing disponibili sui loro smartphone per creare un'esperienza a 360 gradi senza interruzioni.

Debriefing (10 min): Condividere e rivedere i contenuti creati, discutendo i potenziali usi nei tour virtuali e nel marketing.

Attività 4: Big Data e Analisi con Computer (45 min)

Introduzione (10 min): Presentare come i big data e l'analisi possono trasformare le esperienze e la gestione del turismo.

Attività Pratica (25 min):

- I partecipanti accedono a un cruscotto di dati campione che mostra le analisi del turismo (ad esempio, demografia dei visitatori, orari di punta, attrazioni popolari) sui computer.
- Lavorano in gruppi per analizzare i dati e proporre approfondimenti o strategie attuabili per migliorare le esperienze dei visitatori.



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

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

	Debriefing (10 min): I gruppi presentano le loro scoperte e le strategie proposte. Chiusura e Q&A (15 min): - Riassumere i punti chiave del workshop. - Aprire il dibattito per domande e ulteriori discussioni. - Fornire risorse aggiuntive e i prossimi passi per l'implementazione di queste tecnologie. Follow-up: - Inviare ai partecipanti un riepilogo del workshop, inclusi i principali approfondimenti e i link alle risorse. - Fornire una piattaforma (ad esempio, un gruppo LinkedIn o un canale Slack) per discussioni e networking continui.
Suggerimenti	Ecco alcune opzioni di software di editing user-friendly disponibili su smartphone per creare e modificare contenuti a 360 gradi, particolarmente adatte ai principianti: Google Street View: • Caratteristiche: Facile cattura di foto a 360 gradi, semplice connettività per creare tour virtuali, condivisione diretta su Google Maps. • Piattaforma: Android e iOS. • Perché è Buono per i Principianti: Interfaccia intuitiva, configurazione minima e integrato con Google Maps per una facile condivisione. App Insta360 ONE X: • Caratteristiche: Opzioni di modifica di base e avanzate come ritaglio, filtri, FreeCapture (riformattare contenuti 360 in video standard) e transizioni semplici. • Piattaforma: Android e iOS • Perché è Buono per i Principianti: Tutorial e guide facili da usare, interfaccia semplice e strumenti di modifica versatili. Theta+ (per fotocamere Ricoh Theta): • Caratteristiche: Modifica di base come ritaglio, applicazione di filtri, ritaglio e aggiunta di musica. • Piattaforma: Android e iOS. • Perché è Buono per i Principianti: Controlli semplici e intuitivi, processo di modifica facile da seguire, buono per modifiche rapide.



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

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

	VeeR Editor: • Caratteristiche: Funzioni di modifica di base tra cui ritaglio, aggiunta di musica, filtri ed effetti specificamente per video a 360 gradi. • Piattaforma: Android e iOS. • Perché è Buono per i Principianti: Progettato per contenuti a 360 gradi, interfaccia user-friendly, opzioni di condivisione facili. Raccogli Editor 360°: • Caratteristiche: Modifica foto e video a 360 gradi, applica filtri di base e crea tour virtuali. • Piattaforma: Android e iOS. • Perché è utile per i principianti: Strumenti di modifica semplici, interfaccia utente intuitiva, ideale per creare e modificare contenuti di base a 360 gradi.
Allegati	Idee per Cacce al Tesoro Virtuali & Esempi di Liste: • https://teambuilding.com/blog/virtual-scavenger-hunt Modelli Canva per Caccia al Tesoro: • https://www.canva.com/templates/s/scavenger-hunt/



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.