



AGORA

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

Guida per Educatori



Modulo 2

Esperienze Rigenerative

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 2	Esperienze Rigenerative
Approccio di apprendimento	Apprendimento cognitivo Apprendimento collaborativo Apprendimento basato su sfide Apprendimento attivo/esperienziale
Metodo di insegnamento	Opportunità di apprendimento misto Formazione in presenza Insegnamento riflessivo Insegnamento interattivo/basato sulla discussione
Dimensione del gruppo	Si raccomanda una dimensione del gruppo di 4-24 partecipanti per garantire un'adeguata suddivisione in gruppi più piccoli per implementare le attività. Se possibile, si raccomanda di tenere conto dei diversi background e atteggiamenti dei partecipanti (nel caso in cui l'attività venga svolta con un gruppo che il formatore conosce e con cui ha svolto altre attività di formazione). Gruppi più piccoli saranno più facili da gestire, e il rischio di emarginazione dei membri del gruppo e di non coinvolgimento sarà minimo. Tuttavia, una gamma limitata di idee e un eventuale brainstorming potrebbero non alimentare adeguatamente un'esplorazione approfondita di un argomento attraverso la cooperazione e la diversità delle idee. Gli educatori



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

	dovrebbero alimentare la riflessione e il dibattito supportando i gruppi più piccoli nella riflessione e collaborazione e ponendo domande mirate. I gruppi più grandi sono ottimi per condividere molteplici idee e analizzare i concetti in modo più approfondito. Nonostante ciò, l'emarginazione e l'abbandono dell'attività da parte dei partecipanti che faticano a interagire ed esprimersi potrebbero verificarsi. In questo senso, il formatore dovrebbe osservare la classe e i gruppi per prevenire ciò. In particolare, sarebbe consigliabile incoraggiare la rotazione dei ruoli e stimolare l'interazione dei membri più silenziosi del gruppo. Inoltre, suddividere e distribuire le responsabilità e creare gruppi più piccoli per raggiungere l'obiettivo dell'attività preverrà l'emarginazione o l'abbandono dei partecipanti meno coinvolti o introversi.
Risultati di Apprendimento	In linea con i risultati di apprendimento del modulo teorico (Modulo 2), il contenuto della seguente guida per educatori sarà mirato a favorire l'acquisizione delle seguenti conoscenze, abilità e atteggiamenti/competenze: Conoscenza • I partecipanti saranno in grado di richiamare le caratteristiche e i criteri che definiscono e qualificano un'esperienza turistica come "rigenerativa" • I partecipanti saranno in grado di collegare i benefici per la comunità, l'ambiente, e i turisti all'azione progettata.



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

	• I partecipanti saranno in grado di confrontare un'esperienza rigenerativa con una non rigenerativa, riconoscendo i potenziali benefici delle caratteristiche rigenerative e il loro impatto sul marketing e sul commercio dell'esperienza. Abilità • I partecipanti saranno in grado di analizzare le esperienze e identificare i parametri che contribuiscono all'autenticità dell'esperienza/esperienza rigenerativa. • I partecipanti saranno in grado di riflettere su, valutare, e delineare esperienze di turismo rigenerativo richiamando e descrivendo i parametri della rigenerazione. • I partecipanti saranno in grado di esaminare potenziali percorsi per sviluppare un contesto rurale elaborando strategie ed esperienze rigenerative volte a potenziare la resilienza e la rivitalizzazione rurale. Competenze/Atteggiamenti • I partecipanti saranno in grado di valorizzare il patrimonio e la cultura e il loro legame con il settore turistico.
Preparazione	• Si incoraggia i partecipanti a familiarizzare con i concetti e i contenuti del Modulo 2 esaminando il materiale di lettura e qualsiasi risorsa aggiuntiva fornita nel Modulo prima della sessione. Si dovrebbe porre l'accento sui concetti e le definizioni fondamentali per migliorare la



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

	comprensione degli esercizi. Inoltre, ai partecipanti verrà chiesto di scattare una foto che ritengono rappresenti la loro dimensione e cultura locale, sia materiale che immateriale. ● Si chiede agli educatori di preparare casi e schede di lavoro per l'implementazione della formazione. La creazione di questi materiali comporterà la ricerca di fatti e cifre relative al turismo e al turismo rigenerativo in vari paesi per guidare la prima parte della sessione. Inoltre, gli educatori dovrebbero possedere una conoscenza approfondita dell'area in cui si svolgerà la formazione, poiché ciò consentirà al formatore di incoraggiare attività pratiche basate sulla conoscenza locale e sui punti di interesse. Inoltre, si richiede ai formatori di preparare un breve questionario per valutare le speranze, le aspettative, i background e le esigenze dei partecipanti.
Attività di riscaldamento/rompighiaccio (10-15 minuti)	Dopo l'attività rompighiaccio (attività consigliata: "1,2,3 Bradford" disponibile a pagina 26 del Toolkit del Progetto Yuri: https://www.yuri-project.eu/files/ugd/632f44_28c7f7ff91f84c6b866ddb5c21308fe6.pdf). Si chiede al formatore di avviare il processo di conoscenza reciproca chiedendo ai partecipanti di presentare i loro nomi e mostrare l'immagine che è stato chiesto loro di scegliere per la sessione, rappresentando a loro avviso la dimensione locale/il



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

	luogo in cui vivono e la loro cultura (materiale o immateriale), spiegando in una frase perché rappresenta il/un luogo e la sua cultura.
Panoramica del Modulo	Questa attività esplora il cambiamento trasformativo nel turismo verso la sostenibilità attraverso il turismo rigenerativo. Il turismo tradizionale ha spesso portato a danni ambientali, erosione culturale e disparità economiche. Tuttavia, eventi globali recenti hanno stimolato una rivalutazione dell'impatto del turismo, dando origine al turismo rigenerativo, un modello incentrato sul ripristino e l'arricchimento degli ambienti e delle comunità locali. I partecipanti si familiarizzeranno con il modo in cui il turismo rigenerativo promuove la rinascita rurale, preserva l'identità culturale e supporta la resilienza locale contro la gentrificazione. All'inizio della sessione, il formatore enfatizzerà i concetti chiave legati al turismo rigenerativo, in particolare quelli collegati al Modulo 2. Inoltre, il formatore sottolineerà l'importanza di comprendere il territorio locale come base per sviluppare un'offerta di turismo rigenerativo e incoraggerà a pensare fuori dagli schemi quando si tratta di strategie turistiche.
Struttura/ Attrezzatura	La formazione dovrebbe rispondere alle esigenze dei partecipanti ed essere un luogo confortevole e funzionale che promuova l'apprendimento. Pertanto, sono altamente raccomandate caratteristiche di accessibilità e strutture che



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

	accolgano persone con mobilità ridotta. Inoltre, dovrebbe essere garantita una connessione internet stabile per supportare il recupero e la visualizzazione dei contenuti, nonché tecniche e strumenti per migliorare l'accessibilità. Sarà altamente raccomandato avere una persona di supporto per osservare la classe e aiutare le persone con disabilità a partecipare alle attività. La classe avrà bisogno di un proiettore, una lavagna e altoparlanti per presentazioni e sessioni interattive. Ulteriore materiale necessario per le sessioni: fogli mobili, pennarelli, post-it, quaderni e penne, telefoni cellulari, modelli stampati e moduli di feedback (nella lingua nazionale) per raccogliere feedback.
Dimensione del gruppo	Le attività dovrebbero essere svolte in gruppi da 4 a 12 per piccole sessioni o fino a 24 per sessioni più grandi.
Attività 1 (25-35 minuti)	Le caratteristiche uniche della destinazione: descrivere l'identità per un turismo resiliente e sostenibile
Obiettivo	• Comprendere e approfondire il concetto di identità e autenticità interpretando immagini e risorse.
Introduzione (5 minuti)	Dal punto di vista di un turista, lo spazio è essenziale sia come base di attrazione che come aspetto centrale dell'appeal di una destinazione. Un paesaggio è definito come un segmento di



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

	spazio con caratteristiche, modelli e strutture uniche (Pichard, 2011), che comprende “tutte le caratteristiche visibili di un'area particolare, spesso valutate per il suo valore estetico” (Terkenli, 2004). Lo spazio trascende un concetto puramente fisico o materiale, offrendo molteplici dimensioni: naturale, ecologica, culturale e estetica. L'identità locale di una destinazione turistica sostenibile dovrebbe incarnare gli attributi fisici della destinazione e la cultura unica radicata sia nelle esperienze storiche che moderne dei suoi residenti. Questa identità comprende i valori, gli atteggiamenti e le credenze della destinazione, insieme ai suoi costumi, rituali, lingua, stili di comunicazione, miti, leggende, simboli e caratteristiche fisiche distintive che definiscono il carattere dell'area. Per questo motivo, in questo esercizio, miriamo a interpretare e comprendere fattori unici e peculiarità di un luogo dai media e dalle risorse che abbiamo e definire il concetto di identità e autenticità facendo brainstorming sulle peculiarità e i dettagli che emergono da un'immagine.
Compiti principali / Procedura (35-40 minuti)	● Il formatore dovrà dividere i partecipanti in piccoli gruppi (da 4 a 8 membri in ciascun gruppo).



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

- Ogni partecipante dovrà condividere con il gruppo l'immagine mostrata nell'attività di riscaldamento e il formatore assegnerà a ciascuna immagine un numero.
- Il numero sarà scritto su un foglio di carta da piegare e preparare per la selezione casuale.
- Il formatore selezionerà casualmente un foglio di carta per gruppo e mostrerà al gruppo il numero scritto sul foglio.
- Ogni gruppo dovrà scegliere un relatore per prendere appunti e un partecipante incaricato di essere l'editore di una presentazione e digitalizzare, se necessario, l'immagine da includere nella presentazione.
- Al proprietario della foto selezionata verrà chiesto di esprimere i suoi pensieri sulla foto, come la storia o il dettaglio che la rende autentica o rappresentativa di un determinato luogo o cultura, e di menzionare la posizione/home del luogo.
- Il resto del gruppo avrà 10 minuti per fare ricerche online (usando i loro smartphone) per trovare ulteriori informazioni sul luogo. Dopo di ciò, commenteranno e condivideranno conoscenze e/o sentimenti su ciò che è rappresentato nella foto e sui risultati delle loro ricerche.
- Il relatore prenderà appunti e, insieme all'editore, i partecipanti riassumeranno le informazioni più rilevanti necessarie per descrivere il luogo in base alla definizione fornita nell'introduzione.



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

Struttura/Attrezzatura Richiesta	L'attrezzatura richiesta include immagini digitali o stampate selezionate dai partecipanti, fogli mobili e pennarelli per le note, smartphone, almeno un laptop e un proiettore per presentare i risultati dell'esercizio di brainstorming.
Completamento e Debriefing (10 minuti)	Ogni gruppo presenterà e descriverà la propria località scelta basandosi sull'immagine selezionata (3-5 minuti per gruppo, a seconda del numero di gruppi che partecipano all'attività).
Chiusura (5 minuti)	Il facilitatore conclude l'attività fornendo una definizione di autenticità e identità collegandola alle presentazioni condivise dai partecipanti.
Attività 2 (60-80 minuti)	Un luogo gustoso da vivere
Obiettivo	• Incoraggiare i partecipanti esplorare eredità culinaria locale e identità interagendo con le comunità locali; • Praticare l'ascolto attivo per raccogliere informazioni e comprendere il valore della comunità locale nella progettazione di contenuti coinvolgenti e esperienze • Formulare messaggi efficaci basati sulla cultura gastronomica di un determinato luogo.
Introduzione (5 minuti)	Nel turismo enogastronomico, l'essenza di un'esperienza autentica è profondamente radicata nella comunità locale. Le persone che vivono, lavorano e coltivano la terra definiscono il carattere di una destinazione attraverso le loro ricette, abilità culinarie e le storie e tradizioni che preservano e condividono. In quanto custodi del patrimonio culturale, i residenti portano in vita sapori unici e un'atmosfera distintiva, offrendo ai 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

	un modo arricchente per connettersi con il luogo che stanno esplorando. I partecipanti dovrebbero assumere il ruolo di gestore della destinazione e designer dell'esperienza fin dalle fasi iniziali, in particolare durante l'esplorazione e la familiarizzazione con un luogo di cultura. Gli studenti devono avere un quaderno, una penna e/o uno smartphone, è il momento di incontrare e intervistare i locali.
Compiti principali / Procedura (60-80 minuti)	- Il facilitatore inviterà i partecipanti a iniziare l'esercizio, mantenendo le stesse divisioni di gruppo come nella attività precedente, e cirolerà le note di consenso da utilizzare durante le attività di intervista. - Ai partecipanti verrà chiesto di concentrarsi su un aspetto specifico della cucina locale. Verrà chiesto loro di scegliere tra i) piatti tradizionali, ii) tecniche di cottura, iii) ingredienti stagionali o iv) ricette di famiglia. - I partecipanti dovranno preparare 7 domande aperte incentrate sull'aspetto specifico scelto (ad esempio, nel caso dei piatti tradizionali: "Qual è il piatto tradizionale di questa città?", "Puoi ricordare la storia di questo piatto?", "C'è qualche celebrazione legata a questo piatto?" o "Cosa lo rende speciale?" - Ai gruppi verrà detto di intervistare quante più persone possibile in 40 minuti nell'area vicina alla sede di formazione utilizzando registrazioni, riprese o note scritte a mano e riorganizzando il gruppo per essere il più efficiente possibile.



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

	- I partecipanti dovranno tornare alla sede di formazione e identificare modelli ed elementi comuni per costruire una narrazione. Successivamente, verrà chiesto loro di sviluppare un breve racconto volto a evidenziare le connessioni culturali e le prospettive locali che hanno investigato. I partecipanti possono scegliere il formato che trovano più conveniente e coinvolgente per la loro presentazione (ad esempio, presentazione multimediale, un disegno o uno schema, una mappa della città/area che localizza ingredienti, ricette o storie, un libro di ricette, ecc.)
Struttura/Attrezzatura Richiesta	Per l'implementazione di questa attività sarà necessario il seguente equipaggiamento: • Quaderno e penne, • Smartphone (per registrare e filmare) • Una nota di consenso fornita dal formatore per chiedere il permesso per l'intervista per filmare, registrare, o scattare foto • Un laptop per riorganizzare/elaborare il materiale raccolto per la presentazione • Un proiettore per presentare i risultati dell'esercizio
Completamento e Debriefing (15 minuti)	I partecipanti saranno chiamati a presentare il risultato delle loro interviste affrontando il processo rispettando le istruzioni date nella fase iniziale dell'esercizio.



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

	Il facilitatore stimolerà la discussione tra i partecipanti su come connettersi con i locali li abbia aiutati a comprendere il luogo più profondamente. Il formatore/facilitatore inviterà i partecipanti a riflettere su come le intuizioni acquisite potrebbero aiutarli a comunicare meglio una destinazione/luogo e quali elementi potrebbero far parte di un viaggio ideale alla scoperta di un luogo/destinazione.
Chiusura (5 minuti)	Il formatore chiuderà la sessione invitando i partecipanti a esplorare la destinazione e ad approfondire la loro conoscenza dei luoghi e della cultura, inclusa la cultura gastronomica e il patrimonio. Inoltre, il formatore/facilitatore sottolinea nuovamente il ruolo della comunità nella progettazione di esperienze turistiche rigenerative.
Attività 3 (25-35 minuti)	Un progettista di esperienze prospettiche
Obiettivo	• Essere in grado di analizzare criticamente le risorse, e le attività e riconoscere l'esperienza rigenerativa
Introduzione (5 minuti)	Valutare le opportunità e identificare approcci turistici rigenerativi o potenziali esperienze richiede tempo e impegno. Pertanto, in questa sessione, i partecipanti prenderanno decisioni per combinare le esperienze e le informazioni acquisite durante la formazione e redigere una roadmap ideale perfetta di un giorno per un'esperienza rigenerativa.
Compiti principali / Procedura (15-20 minuti)	Mentre invita i partecipanti a continuare a riunirsi negli stessi gruppi formati per gli esercizi precedenti, il formatore chiederà ai partecipanti di riflettere sui risultati dell'Attività 1 e 2 e di immaginare una giornata perfetta in città.



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

	Saranno invitati a ideare un insieme di attività locali utilizzando le informazioni raccolte nelle interviste e il brainstorming riassuntivo dell'Attività 1, che vanno dalle visite, escursioni e esperienze gastronomiche. Sarà chiesto loro di redigere un programma immaginativo fornendo informazioni su partner ipotetici/immaginativi, una breve descrizione del partner/fornitore locale dell'esperienza e le località. I partecipanti dovranno spiegare perché le esperienze che hanno progettato possono essere classificate come rigenerative e sottolineare l'autenticità e altri punti di differenza che rendono l'esperienza unica.
Struttura/Attrezzatura Richiesta	• Lavagne a fogli mobili • Pennarelli • Proiettore • Un laptop
Completamento e Debriefing (10 minuti)	Sarà chiesto loro di presentare l'esperienza al resto dei gruppi.
Chiusura (5 minuti)	Il formatore concluderà la presentazione richiamando il concetto di turismo rigenerativo riferendosi alle presentazioni effettuate dai partecipanti.
Suggerimenti/Attività aggiuntive	• Tra le attività raccomandate per supportare il processo di apprendimento di alcuni dei concetti fondamentali inclusi in questo modulo, ci sono visite a fattorie e/o cantine. Queste visite mirano a comprendere come queste attività siano coinvolte o implementino attività turistiche. Inoltre, supporteranno il discente nel comprendere come



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

	agricoltori/viticoltori/produttori interagiscono con la comunità circostante e le attività, nonché come organizzano la loro attività e contribuiscono alla sua resilienza differenziando i redditi e le attività commerciali. È possibile comprendere questi concetti leggendo la buona pratica nell'Agora chiamata “Esperienza Carpineti”.
Allegati	● Glossario dei termini chiave definiti nel Modulo 2 ● Tabella che racchiude i parametri di un'esperienza turistica autentica secondo Hussain (2022) ● Presentazione per supportare il facilitatore nel riassumere i concetti teorici inclusi nel Modulo 2. ● Nota di consenso. ● Modulo di feedback.



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.