



ACCESS IT

ACCESSO-IT

Innovazione per il Turismo Accessibile
nelle Aree Naturali e Rurali

Accordo di sovvenzione: 2019-1-PL01-KA202-065140

Scenari per sessioni pratiche

Toolkit per formatori

GL3



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.
La presente comunicazione riflette il punto di vista dei soli autori
e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che
possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

ATTIVITÀ 1

Sessione pratica: Valutare la linea guida Argomento 3: Apprendimento frontale sulla linea guida 3

Tipo di attività	Attività di formazione di gruppo guidata dal tutor.
Panoramica e obiettivi di apprendimento	<p>L'attività numero uno è progettata come un'attività introduttiva al contenuto e ai concetti della linea guida numero 3, così come i suoi collegamenti alle altre linee guida. L'attività è basata sulla metodologia della lezione frontale.</p> <p>Le attività di tutti e 4 gli scenari per le sessioni pratiche sono collegate, in modo da poter avere un climax nell'attività:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Breve spiegazione dei contenuti al gruppo2. Jigsaw/brainstorming per permettere al gruppo di esplorare il contenuto della linea guida3. Mostra il design universale e approfondisci il contenuto della linea guida 3 attraverso la visione del video preparato da tutti i partner.4. Apprendimento basato sul progetto per praticare la progettazione universal <p>Attività:</p> <p>Il tutor spiegherà con delle diapositive la composizione del contenuto di access it learns e spiegherà i concetti principali che sono contenuti nella linea guida 3.</p> <p>Il concetto principale di Universal Design e la sua funzione durante le fasi del Visitor Journey saranno brevemente introdotti ai gruppi. Sono necessarie spiegazioni e contestualizzazioni.</p> <p>Obiettivi di apprendimento:</p> <p>Acquisire conoscenze di base sulla progettazione universale e l'accessibilità:</p> <ul style="list-style-type: none">• Viaggio del visitatore e accessibilità• Il principio del design universale• Il punto critico da migliorare
Durata / tempistica	10 -15 min
Numero di partecipanti	15 persone (che rappresentano diverse parti interessate)
Formatore, Materiali e ambiente	La sessione è progettata per essere fatta offline o online. Online: Laptop, Personal Computer. Faccia a faccia: 15 copie fisiche della linea guida 3; proiettore; 5 tavoli.
Procedura di attuazione (istruzioni / note per i formatori)	Il tutor o il formatore preparerà un discorso schematico per introdurre l'argomento della linea guida 3, insieme a slide o mappe mentali.
Consigli e raccomandazioni per i formatori	I tutor devono discutere il contenuto delle linee guida per introdurre e dare un contesto ai gruppi.
Variazioni / possibilità di adattamento	L'attività può essere adattata alle PMI, alle ONG o agli enti (o istituzioni) governativi.
Dispense e altre risorse	Fornire principalmente materiale sulla linea guida 3 per valutare l'efficienza della linea guida.

ATTIVITÀ 2

Sessione pratica: Valutare la linea guida Argomento 3: Jigsaw o brainstorming sulla linea guida 3

Tipo di attività	Attività di formazione di gruppo guidata dal tutor.
Panoramica e obiettivi di apprendimento	<p>Dopo l'introduzione al tema, i membri del gruppo leggeranno da soli la linea guida 3, divisi in piccoli gruppi o uno per uno. Dopo la fine della fase di lettura, il tutor o i formatori guideranno la discussione.</p> <p>Attività:</p> <p>L'attività si basa sulla discussione e la problematizzazione dell'argomento tra i membri del gruppo. La linea guida sarà distribuita tra i gruppi, il gruppo deve leggere l'intera linea guida come un piccolo gruppo o individualmente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se il gruppo sarà diviso in piccoli gruppi, ad ogni gruppo sarà assegnata una particolare sezione da leggere, nella sezione di debrief tutti i contenuti della linea guida saranno ricostruiti attraverso la presentazione di ogni gruppo (metodo jigsaw).• Se la lettura sarà fatta individualmente, alla fine della lettura il tutor chiederà e inizierà la discussione per fare approfondimenti sul contenuto della linea guida e per stimolare la discussione sull'importanza di rendere un servizio turistico più accessibile, chiedendo al gruppo di aiutarlo a completare la mappa mentale mostrata nell'attività 1 (metodo brainstorming). <p>Obiettivi di apprendimento:</p> <p>Acquisire conoscenze sulla progettazione universale e l'accessibilità:</p> <ul style="list-style-type: none">• Il viaggio dei visitatori e l'accessibilità• I 7 punti del design universale• I sei punti per sviluppare servizi turistici accessibili• Gli altri 4 principi generali delle linee guida• Servizi di monitoraggio e follow-up
Durata / tempistica	20-30 min
Numero di partecipanti	15 persone (che rappresentano diverse parti interessate)
Formatore, Materiali e ambiente	La sessione è progettata per essere fatta offline o online. Online: Laptop, Personal Computer. Faccia a faccia: 15 copie fisiche della linea guida 3; proiettore; 5 tavoli.
Procedura di attuazione (istruzioni / note per i formatori)	Il tutor o i formatori devono seguire e guidare la discussione tra i membri del gruppo.
Consigli e raccomandazioni per i formatori	I tutor devono facilitare il processo di discussione tra il gruppo concentrandosi sulla tematica del design universale.
Variazioni / possibilità di adattamento	L'attività può essere adattata alle PMI, alle ONG o agli enti (o istituzioni) governativi.
Dispense e altre risorse	Fornire principalmente materiale sulla linea guida 3 per valutare l'efficienza della linea guida.

ATTIVITÀ 3

Sessione pratica: Valutare la linea guida Argomento 3: Video Watching e Brainstorm sul design

Tipo di attività	Attività di formazione di gruppo guidata dal tutor.
Panoramica e obiettivi di apprendimento	<p>Dopo le attività 1 e 2 il gruppo sarà più consapevole del design universale e dei problemi di accessibilità. La presentazione del video su una buona storia di accessibilità mostrerà praticamente il vantaggio di rendere un servizio turistico più accessibile.</p> <p>Attività:</p> <p>Il video di IO2 sarà mostrato al gruppo. Questo video ha il vantaggio di materializzare visivamente il contenuto della linea guida, presentando il risultato dell'approccio di progettazione universale.</p> <p>Dopo aver visto il video, il formatore VET dei tutor ricorda l'importanza del monitoraggio e della valutazione dei servizi, poi il gruppo individualmente valuterà il video attraverso il modulo online preparato da ECQ.</p> <p>Obiettivi di apprendimento:</p> <p>Consapevolezza dei risultati pratici sul design universale.</p>
Durata / tempistica	30-40 min
Numero di partecipanti	15 persone (che rappresentano diverse parti interessate)
Formatore, Materiali e ambiente	La sessione è progettata per essere fatta offline o online. Online: Laptop, Personal Computer. Faccia a faccia: 15 copie fisiche della linea guida 3; proiettore; 5 tavoli.
Procedura di attuazione (istruzioni / note per i formatori)	
Consigli e raccomandazioni per i formatori	I tutor devono facilitare il processo di progettazione con consigli e commenti quando richiesto dalla classe.
Variazioni / possibilità di adattamento	L'attività può essere adattata alle PMI, alle ONG o agli enti (o istituzioni) governativi.
Dispense e altre risorse	Fornire principalmente materiale sulla linea guida 3 per valutare l'efficienza della linea guida.

ATTIVITÀ 4

Sessione pratica: Valutare la linea guida Argomento 3: Apprendimento basato sul progetto

Tipo di attività	Attività di formazione di gruppo guidata dal tutor.
Panoramica e obiettivi di apprendimento	<p>Per una migliore comprensione della linea guida 3 riguardante le offerte di design abbiamo scelto una sessione pratica finale basata sul Project Based Learning. Coinvolgere un gruppo di stakeholder attraverso un'attività di progettazione potrebbe spiegare concetti chiave come la fattibilità o azioni chiave come la formazione e la comunicazione, o soprattutto importanti attività di follow up e valutazione dell'azione.</p> <p>Attività:</p> <p>L'apprendimento basato sul progetto è il modo perfetto per capire cos'è il design. Gli interessati possono riuscire a imparare il concetto di base di come scrivere un progetto per disegnare una migliore offerta turistica per le persone con bisogni speciali. Un tutor spiegherà brevemente alla classe l'attività di progettazione che si rivolge alla linea guida 3. Poi il lavoro di gruppo può iniziare. La fase finale della discussione sarà il debriefing del lavoro di gruppo. Focus principale: Fattibilità e follow-up.</p> <p>—</p> <p>La stessa attività può essere fatta online, se la sessione è organizzata online, allora i partecipanti completeranno l'attività individualmente e invieranno i loro risultati al tutor.</p> <p>Obiettivi di apprendimento:</p> <p>Gain knowledge and skills in project implementation; social economic framework, work package, follow up.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Lo studente sarà introdotto ai concetti di progettazione (come scrivere e implementare un progetto)2. Lo studente sarà introdotto ai concetti di design universale. Capire come il design universale può aiutare a migliorare l'accessibilità delle infrastrutture e dei servizi.3. Dopo l'introduzione sul design e la progettazione universale, lo studente sarà introdotto a come la valutazione e il follow-up del progetto saranno fatti.
Durata / tempistica	1,30 ore (150 minuti)
Numero di partecipanti	15 persone (che rappresentano diverse parti interessate)
Formatore, Materiali e ambiente	La sessione è progettata per essere fatta offline o online. Online: Laptop, Personal Computer. Faccia a faccia: 15 copie fisiche della linea guida 3; proiettore; 5 tavoli.
Procedura di attuazione (istruzioni / note per i formatori)	<p>I. Introduzione:</p> <p>Prima sezione:</p> <p>Usa la linea guida 3 per spiegare brevemente i meccanismi del design. Poi spiegare come soddisfare la domanda e implementare un'offerta per il turismo accessibile (30 min). Chiedete ai gruppi di scrivere un progetto fattibile su come implementare una modifica nel turismo PMI seguendo l'esempio della linea guida 3.</p> <p>II. Processo di implementazione:</p> <p>Seconda sezione:</p> <p>La classe viene divisa in gruppi (3 di 5 persone, o 5 di 3 persone). Ogni gruppo deve scrivere un progetto che deve essere fattibile. Il gruppo deve descrivere un quadro sociale ed economico per il progetto, l'azione che intende fare, e impostare un follow-up. La classe può anche lavorare individualmente e descrivere la propria realtà reale della PMI. Per il lavoro di gruppo sarà fornita una realtà simulata (1h.30min)</p> <p>III. Debriefing e riflessione:</p> <p>Terza sezione:</p> <p>Ogni gruppo restituisce il contenuto del progetto e spiega alla classe le azioni che vuole migliorare. Elementi per la valutazione.</p> <p>Una buona restituzione del gruppo di lavoro è:</p> <ol style="list-style-type: none">1. dati completi sul quadro di accessibilità riguardo all'argomento assegnato;2. descrivere l'azione, il pacchetto di lavoro;3. attività di comunicazione;4. descrivere un metodo di follow-up. Senza uno di questi elementi è impossibile realizzare un progetto, (30min)<p>Discussione di eventuali errori commessi durante l'attività, senza la comprensione di uno di questi punti il progetto non può essere implementato.</p><p>Ultimo ma non meno importante, l'errore principale su cui concentrarsi è la fattibilità.</p>
Consigli e raccomandazioni per i formatori	I tutor devono facilitare il processo di progettazione con consigli e commenti quando richiesto dalla classe.
Variazioni / possibilità di adattamento	L'attività può essere adattata alle PMI, alle ONG o agli enti (o istituzioni) governativi.
Dispense e altre risorse	Fornire principalmente materiale sulla linea guida 3 per valutare l'efficienza della linea guida.