

CHE COSA È SUCCESSO DALL'ULTIMA NEWSLETTER?

Il partenariato S.T.A.R.T sta attualmente lavorando al **WP3 - PRODUZIONE DI STRUMENTI DIDATTICI DI AVVIAMENTO**, che consiste in cinque diverse attività:

E' stata definita la struttura dei moduli e degli strumenti di formazione con particolare riferimento a video pillole interattive basate sul modello del MicroLearning ed all'Ambiente Interattivo basato sull'Intelligenza Artificiale (AI).

ATTIVITÀ 2 "COMPILAZIONE DEGLI STORYBOARD"

ATTIVITÀ 1 "ELABORAZIONE DEGLI STORYBOARD"

L'obiettivo dell'attività 2 del WP3 è stato quello di progettare la metodologia e i contenuti dei seguenti moduli formativi:

- Cos'è il turismo;
- Il turista;
- L'impatto ambientale del turismo - Il turismo come industria che consuma risorse;
- Le principali politiche dell'UE per la promozione della "twin transition" nel turismo;
- Uno sguardo sul turismo;
- Il futuro del turismo - Come la digitalizzazione cambierà il settore;
- Digitalizzazione e sostenibilità;
- Social media e marketing nel settore turistico;
- Certificazione delle prestazioni sostenibili;
- Come ripensare il turismo.

Sulla base di storyboard con contenuti didattici sviluppati dal partenariato, CONFORM sta producendo:

- **Pillole di formazione video interattive sotto forma di Microlearning:** per aumentare il coinvolgimento dei partecipanti, massimizzare l'efficacia dei contenuti formativi e superare i limiti dello streaming unidirezionale. Infatti, i partecipanti avranno il controllo del loro processo di apprendimento e potranno esplorare i diversi approfondimenti senza dover seguire un percorso predeterminato che potrebbe farli sentire utenti passivi.

- **Scenari gamificati:** per verificare la corretta applicazione delle conoscenze apprese i partecipanti si troveranno in un ambiente virtuale, basato su dinamiche reali, per testare le loro soft skills, le abilità comportamentali, il livello di conoscenza dei moduli di apprendimento e ottenere un feedback formativo.



ATTIVITÀ 3

"PRODUZIONE DI VIDEO PILLOLE FORMATIVE INTERATTIVE"



ATTIVITÀ 4

"PRODUZIONE DI UN AMBIENTE INTERATTIVO BASATO SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE"

I partner stanno lavorando alla fornitura di contenuti (casi di studio, best practices, tutorial, interviste a docenti, esperti, manager, ecc.) che alimenteranno l'Ambiente Interattivo e guideranno i discenti attraverso nuove modalità di promozione e valorizzazione dell'offerta turistica. L'Ambiente Interattivo adotterà modelli di streaming che consentiranno agli utenti di modulare i propri percorsi di apprendimento in base alle proprie esigenze.

Si tratta di un manuale metodologico che consentirà ai discenti di evolvere verso il ruolo di "Coach di infusione green-tech" in grado di promuovere la sensibilizzazione verso i temi della sostenibilità ambientale e della digitalizzazione degli operatori del turismo.

I partner hanno rivisto la bozza e validato la macrostruttura nel corso del mese di Gennaio 2024.



ACTIVITY 5

'ELABORAZIONE DEL TOOLKIT GREEN-TECH'

**COSA SUCCED
ORA?**

**GOOD
NEWS**

I partner stanno lavorando intensamente per procedere con la pianificazione e successiva organizzazione della fase di pilotaggio del corso di formazione nei 4 Paesi dell'UE coinvolti nel partenariato.

**SII L'ONDA DEL
CAMBIAMENTO!**

VISITA IL NOSTRO SITO WEB



ISCRIVITI ALLA NOSTRA PAGINA FACEBOOK E LINKEDIN



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.