

Games Without Barriers



Game-based learning in initial VET for Accessible Tourism

Newsletter No 3, Novembre 2021

Contenuti

Newsletter No 3, Novembre 2021	1
Secondo evento operativo di formazione del personale e secondo scambio a breve termine di studenti, 18-22/10/2021	2
La realizzazione dei video	3
Le testimonianze degli esperti	5
Il materiale disponibile	6
Lo sviluppo della Web App basata sul gioco	6
Partners	9

Benvenuti alla nostra terza Newsletter. Presentiamo qui una sintesi dei recenti eventi formativi, le ultime pubblicazioni e l'attività di social media del progetto GWB.

Per contattare Games Without Barriers:

Coordinatore del progetto: Maria Stella Minuti, INCIPIT Consulting.

m.minuti@incipitconsulting.it



Secondo evento operativo di formazione del personale e secondo scambio a breve termine di studenti, 18-22/10/2021

Il “Secondo evento operativo di formazione del personale” e il “Secondo scambio a breve termine di studenti”, originariamente programmati come un evento formativo congiunto da tenere in presenza presso il Colegiul Economic “Gheroghe Dragos” di Satu Mare (Romania), si sono svolti online in modalità sincrona, data la recrudescenza della pandemia da Covid-19, soprattutto in Romania.

Comunque, a differenza delle prime attività transnazionali di formazione dello scorso Aprile, in questo caso gli studenti e i docenti di ciascuna scuola partner hanno partecipato all’evento formativo seguendo le lezioni online tutti insieme dalla loro scuola e non da casa, permettendo così una maggiore interazione tra studenti e tra studenti e docenti e, di conseguenza, un maggiore coinvolgimento nelle attività formative.

L’evento è stato incentrato sul terzo Modulo di Formazione sul Turismo Accessibile: **“Servire i clienti con esigenze specifiche di accessibilità”**, che rappresenta parte del secondo Output Intellettuale del progetto GWB.

Il Col. Ec. Gheroghe Dragos è stata l'organizzazione ospitante e le lezioni sono state tenute dagli insegnanti delle tre scuole partner, IPSSEOASC Assisi, ESHOB e Col. Ec. "Gheorghe Dragos", a loro volta formati ai temi del turismo per tutti durante l'evento di formazione congiunta del personale dello scorso Ottobre 2020.

Ciascuna scuola ha focalizzato la sua formazione su settori specifici della filiera turistica, **Ricettività** (IPSSEOASC Assisi, Italia), **Ristorazione e Catering** (ESHOB, Spagna), **M.I.C.E e Agenzie di Viaggio** (Col.Ec. “Gheorge Dragos”, Romania)

Le lezioni e le attività di supporto si sono svolte la mattina e il pomeriggio e sono state seguite da 24 studenti, da rappresentanti dei partner di progetto e da testimoni esterni.





La classe degli studenti rumeni

I 24 studenti non erano gli stessi che hanno partecipato al primo scambio. Comunque erano già stati formati sui temi generali del Turismo per Tutti dai loro docenti e dai loro compagni che li hanno preceduti e che hanno condiviso con loro quello che hanno imparato durante il primo scambio.



Studenti italiani nella sessione di formazione online

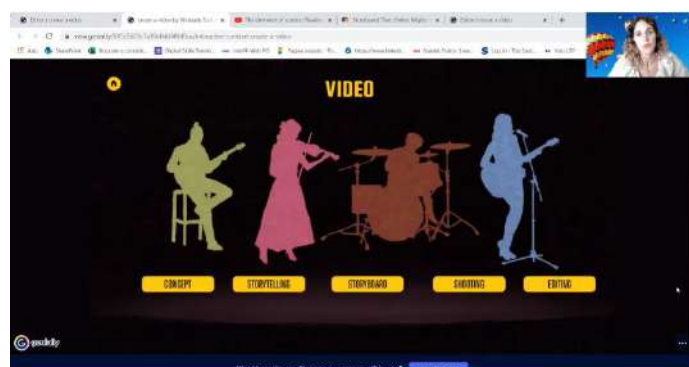


Studenti spagnoli durante un'attività di lavoro di gruppo

La realizzazione dei video

Durante la settimana formativa la principale attività a sostegno della formazione è stata la realizzazione da parte degli studenti di video incentrati sull'accoglienza dei clienti nelle strutture turistiche, che tenessero conto di quanto appreso durante le lezioni teoriche. Agli studenti è stato chiesto di rappresentare in brevi video girati con i loro smartphone diverse situazioni a loro scelta in cui i fornitori di servizi turistici si relazionano con clienti con disabilità e/o specifiche esigenze di accessibilità.

Allo scopo di rendere gli studenti preparati e sicuri di sè nel creare i loro video, il partner Wattajob ha mostrato una presentazione con alcune linee guida e suggerimenti su come creare un concept, un buon storytelling e uno storyboard e su come girare e montare un video.



Sulla base di questi suggerimenti e con il supporto dei loro insegnanti, gli studenti hanno prodotto video che mostrano modi corretti e sbagliati di servire i clienti con diverse esigenze di accessibilità:

- gli studenti rumeni hanno rappresentato il caso di una persona con la sindrome di Tourette che si reca presso un'agenzia di viaggi e il caso di un uomo con difficoltà visive che vuole partecipare ad una conferenza;
- gli studenti spagnoli il caso di una persona non vedente che va al ristorante e chiede un pasto vegano;
- gli studenti italiani hanno rappresentato casi di clienti con diverse disabilità o esigenze specifiche di accessibilità che arrivano alla reception di un hotel.

Scene dai video degli studenti rumeni.



Scene dal video degli studenti spagnoli



Scene dai video degli studenti italiani



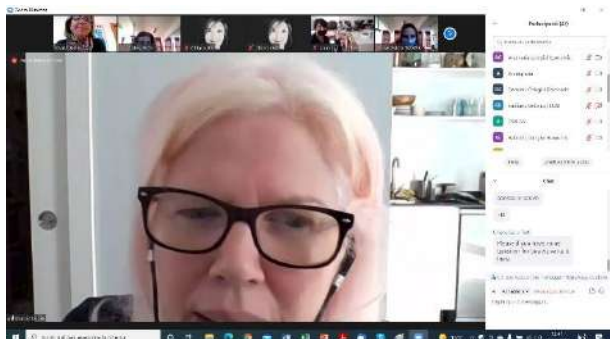


I video sono stati presentati online l'ultimo giorno dell'evento formativo. Tutti sono rimasti colpiti dall'originalità e dalla creatività degli studenti nel trattare i casi di clienti con specifiche esigenze di accessibilità. La scelta di realizzare i video si è quindi dimostrata vincente: gli studenti si sono impegnati molto per produrli e si sono divertiti e, divertendosi, hanno approfondito quanto appreso durante le lezioni teoriche, mettendosi nei panni di persone con disabilità o con altre specifiche esigenze di accessibilità.

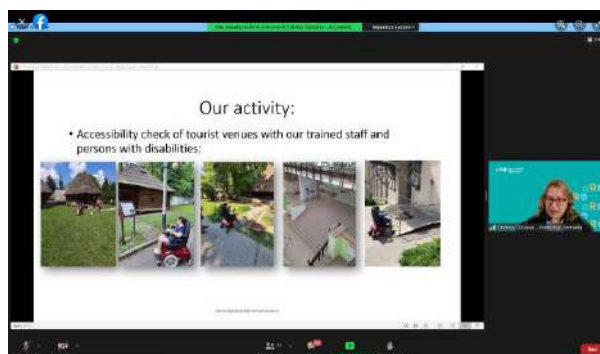
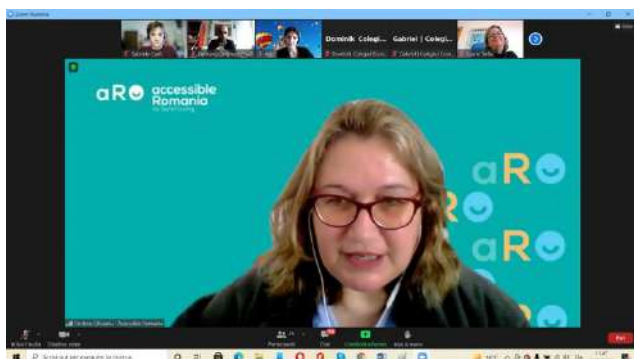
Le testimonianze degli esperti

Due relatori esterni sono stati invitati a parlare delle loro esperienze nel servire clienti con esigenze specifiche di accessibilità. Li ringraziamo entrambi per aver messo a disposizione il loro tempo e la loro competenza.

Beatriz Rubio del Campo, Accessibility Manager di ILUNION Hotels, ha presentato la politica, le pratiche operative e i materiali di formazione della catena spagnola appartenente al Gruppo Sociale ONCE, un'azienda unica al mondo che punta sul turismo accessibile e sull'integrazione lavorativa di persone con disabilità.



Cristina Căluianu, direttore generale dell'agenzia di viaggio Accessible Romania by Sano Touring di Bucarest ha presentato i servizi forniti dall'agenzia alla clientela con esigenze specifiche di accessibilità.



Il materiale disponibile

Tutte le presentazioni dei docenti / formatori e dei relatori esterni, una volta messe a punto, saranno disponibili per la consultazione e il download nel sito del progetto, come parte dell'Output Intellettuale IO2 – Moduli Formativi sul Turismo Accessibile per Tutti, al seguente link:

<https://www.gameswithoutbarriers.eu/intellectual-outputs/>

Lo sviluppo della Web App basata sul gioco



Oltre alla presentazione su come creare video con gli smartphone, il partner WATTAJOB è stato attivamente coinvolto nella co-progettazione insieme agli studenti degli elementi della Missione 3 della web app basata sul gioco.

Innanzitutto, WATTAJOB ha mostrato una **demo** della web app basata sul gioco, testando con gli studenti la Missione 1 e la Missione 2, con lo scopo di farli familiarizzare con lo strumento e di raccogliere feedback per migliorarla. Poi i suoi rappresentanti hanno mostrato agli studenti cosa si intende per scenario interattivo, fornendo loro alcuni esempi, e hanno chiesto loro di creare i propri scenari sul turismo accessibile utilizzando un modello in cui strutturare i loro concetti in veri e propri esercizi "game-based" che saranno inclusi nella Missione 3 della web app.

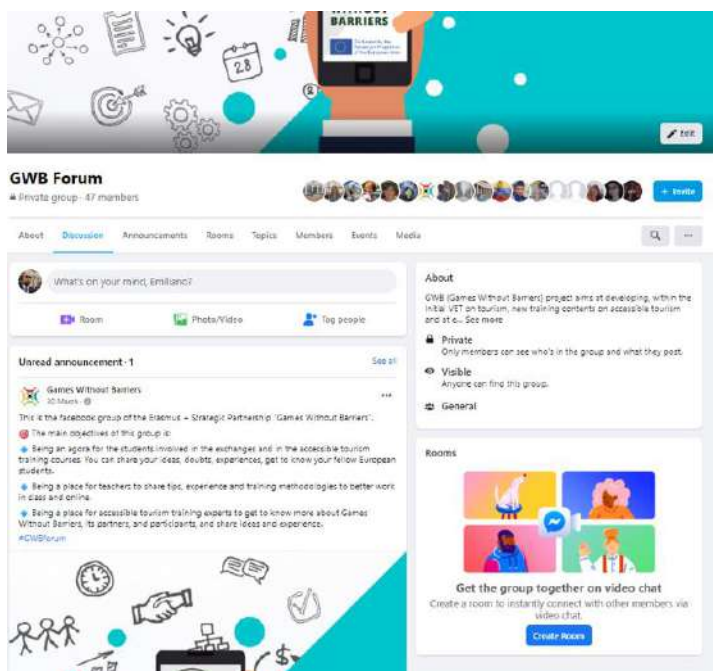
Pagina Facebook del progetto e Forum

Come già riportato nella seconda Newsletter, Il progetto è attivo su Facebook. Ospita una comunità di studenti, insegnanti ed esperti di formazione finalizzata alla condivisione delle conoscenze, alla diffusione e alla discussione per favorire la comprensione e condividere le esperienze sul turismo accessibile. Attualmente i follower della pagina Facebook del progetto sono 438.



Visitaci su Facebook: <https://www.facebook.com/GamesWithoutBarriers/>

Il **GWB Forum** è un forum privato su Facebook, che al momento conta 55 membri, tra cui tirocinanti, insegnanti e personale del progetto GWB. Il Forum ha 7 gruppi di discussione aperti. I gruppi saranno ulteriormente ampliati nel corso dei prossimi incontri di progetto e durante le sessioni di formazione dei prossimi scambi di alunni, per sostenere l'apprendimento degli studenti e lo sviluppo dei prodotti intellettuali.



Games Without Barriers - Pagina del Forum su Facebook

Il link al Forum del progetto è:

<https://www.facebook.com/groups/gameswithoutbarriersforum>

Sondaggi online sui primi output del progetto GWB

Al primo Output Intellettuale, il **“Kit di apprendimento per formatori sul turismo accessibile”** menzionato nella seconda newsletter, si è aggiunto un altro documento, il **“Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione”** (parte dell’Output Intellettuale 5).



Entrambi sono disponibili per la consultazione e il download al seguente link:

<https://www.gameswithoutbarriers.eu/intellectual-outputs/>



Il **Kit di apprendimento per formatori sul turismo accessibile** contiene il percorso formativo, le slide di presentazione e le dispense prodotte per il corso di formazione per i docenti delle scuole partner del progetto.

Il **“Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione”** fornisce agli insegnanti suggerimenti su come rendere l'apprendimento coinvolgente e stimolante per gli studenti, aggiungendo alle lezioni realizzate in maniera più tradizionale, momenti esperienziali e attività simili al gioco, come simulazioni, giochi di ruolo, giochi basati sulla posizione, ecc.

Queste risorse sono rese disponibili per la consultazione da parte di tutti i formatori professionali del turismo che vogliono acquisire conoscenze e competenze sui temi del Turismo Accessibile e/o vogliono arricchire il loro insegnamento con strumenti e metodologie che combinano l'apprendimento con attività divertenti.

Dopo aver visionato questi documenti, i lettori sono invitati a rispondere a brevi sondaggi online, fornendo un feedback sulla loro struttura e contenuto.

I risultati di questi sondaggi saranno utilizzati per migliorare le Risorse Educative Aperte prima che siano finalizzate nelle ultime fasi del progetto.

Accedi al sondaggio sul Kit di Apprendimento per i Formatori

<https://forms.gle/cXRedm7aYViNZSEWA>

Accedi al sondaggio sul Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione:

<https://forms.gle/9Qes3K2UaMViGdaj7>

Inviaci il tuo feedback!





Partner

	<p>INCIPIT CONSULTING- Innovazione e Consulenza Integrata per il Turismo. Incipit Consulting Soc. Coop. https://www.incipitconsulting.it/</p>
	<p>CONSORZIO ITACA – Innovation tourism environment communication culture http://www.consorzioitaca.eu/</p>
	<p>WATTAJOB! https://www.wattajob.it/</p>
	<p>ENAT - European Network for Accessible Tourism asbl https://www.accessibletourism.org/</p>
	<p>GHEORGHE DRAGOS – Colegiu Economic Satu Mare http://www.colegiulgheorghedragos.ro/</p>
	<p>Escola Superior d'Hostelaria de Barcelona https://www.eshob.com/en/</p>
	<p>ISTITUTO ALBERGHIERO DI ASSISI Istituto Professionale di Stato Servizi per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera Servizi Commerciali. https://www.alberghieroassisi.eu/</p>
	<p>REGIONE UMBRIA http://www.regione.umbria.it/</p>

