



Attività di formazione transnazionali - Lezioni apprese e linee guida per la loro replicabilità



Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Giochi Senza Barriere
Game-based learning nell'istruzione e formazione professionale iniziale sul turismo accessibile

Scheda di identificazione del documento

Contratto No.:	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
Titolo per esteso del progetto	Game-based learning nell'istruzione e formazione professionale iniziale sul turismo accessibile
Nome del documento	Attività di formazione transnazionali - Lezioni apprese e linee guida per la loro replicabilità
Contributo a	Output Intellettuale 5 – Toolkit, programmi e report delle attività di formazione transnazionale
Livello di distribuzione	Pubblico
Data di consegna	31/05/2022
Tipologia	Finale
Stato e versione	Versione 1
Numero di pagine	16
Autori	Roberta Lunghi (Consorzio ITACA), Monica Boni e Gabriele Carli (Wattajob) con il contributo degli altri partner di progetto
Traduttore(i)	Roberta Lunghi (Consorzio ITACA)
Responsabile dell'Output Intellettuale/Attività	Consorzio Itaca
Abstract (per la disseminazione)	
<p>La realizzazione delle attività di formazione ha incontrato degli ostacoli durante il progetto, ai quali il partenariato ha risposto trovando soluzioni efficienti e tempestive.</p> <p>Come si evince da questo report sugli ostacoli e sulle soluzioni correttive, l'esperienza del progetto può diventare un utile caso di studio da replicare in altri contesti formativi e per altri temi trattati.</p>	
Parole chiave	
<p>Apprendimento ibrido, gaming, attività pratiche, attività di apprendimento esperienziale e basate sul gioco, approccio proattivo e co-design.</p>	

INDICE

Introduzione	3
Gli ostacoli e le soluzioni correttive.....	5
1. Le restrizioni di viaggio.....	5
2. Scarso contatto diretto tra i partecipanti.....	7
3. Scarsa partecipazione degli studenti alle attività online di formazione teorica	9
4. La tendenza dei formatori e dei docenti di applicare i tradizionali metodi di insegnamento	11
5. L'organizzazione di attività di formazione in presenza coinvolgenti e stimolanti	13
Conclusioni	16

Introduzione

In linea con quanto previsto nel progetto, 72 studenti e 15 docenti delle tre scuole partecipanti sono stati coinvolti in sperimentali attività formative sul turismo accessibile attraverso approcci innovativi basati sul gaming e sull'utilizzo di strumenti digitali.

Tali attività formative sono state organizzate in quattro "Scambi di Studenti a Breve Termine" e quattro "Eventi Operativi di Formazione del Personale" al fine di testare i nuovi moduli formativi sul turismo accessibile e l'innovativa web app e di mettere in pratica, soprattutto per gli insegnanti, le nuove conoscenze acquisite.

Durante questi scambi transnazionali i partner di progetto, insieme agli insegnanti e agli studenti selezionati, hanno sviluppato un innovativo strumento di formazione (la game-based web app).

Gli obiettivi programmati delle attività formative sono stati efficacemente raggiunti, in particolare gli studenti hanno:

- aumentato il loro coinvolgimento e potenziato la loro partecipazione nelle attività di formazione;
- accresciuto la loro consapevolezza e conoscenza in merito all'inclusione sociale e all'accessibilità per tutti, comprese le persone con disabilità e/o altre persone con specifici requisiti di accesso;
- acquisito nuove conoscenze, abilità e competenze in materia di turismo accessibile.

Inoltre, i docenti hanno avuto la possibilità di:

- sperimentare approcci e strumenti formativi di edutainment, integrando un apprendimento esperienziale e basato sul gioco nelle attività didattiche e utilizzando nuovi mezzi e tecnologie digitali in modo creativo e collaborativo;
- migliorare le loro conoscenze sul turismo accessibile e aumentare le loro competenze e abilità nell'utilizzare approcci formativi basati sul gaming e sull'utilizzo di strumenti digitali.

Gli approcci "game-based learning" e "gamification" sono stati combinati con il metodo learning by doing e l'apprendimento esperienziale, secondo il quale la formazione non dovrebbe essere solo teorica, ma piuttosto attiva e pratica, per creare una vera esperienza di apprendimento immersiva, coinvolgente e con risultati duraturi.



Attività di formazione transnazionali - Lezioni apprese e linee guida per la loro replicabilità

A causa della pandemia da Covid-19, la realizzazione delle attività di formazione ha incontrato alcuni ostacoli durante la vita del progetto ai quali il partenariato ha risposto con soluzioni efficienti e tempestive. Come si evince dal presente report sugli ostacoli e le soluzioni correttive, l'esperienza del progetto può diventare un utile caso di studio da replicare in altri contesti formativi e per altri temi trattati.



Gli ostacoli e le soluzioni correttive

1. Le restrizioni di viaggio	
<p>L'ostacolo</p>	<p>A causa della difficoltà di viaggiare all'estero durante la pandemia da Covid-19, tre “Scambi di Studenti a Breve Termine” e tre “Eventi Operativi di Formazione del Personale” non sono stati realizzati in presenza), come inizialmente previsto, nei tre Paesi (Assisi in Italia, Satu Mare in Romania e Barcellona in Spagna).</p> <p>Come affermato in molte analisi prodotte durante questa era pandemica, tale imprevedibile condizione di mobilità ridotta si è rivelata un ostacolo, ma allo stesso tempo un'opportunità.</p> <p>Il nostro partenariato ha proprio cercato di trasformare questa situazione in una vera e produttiva opportunità sia per gli insegnanti che per gli studenti.</p>
<p>Le modifiche e gli adattamenti</p>	<p>Tutti gli eventi, tranne l'ultimo, di formazione e mobilità degli studenti originariamente pianificati in presenza si sono svolti online in modalità sincrona. Grazie all'utilizzo di uno strumento di conferenza online (Zoom), tutti i partecipanti hanno potuto incontrarsi, confrontarsi e collaborare.</p> <p>Oltre alle tradizionali presentazioni PPT, è stato chiesto a insegnanti, formatori, studenti e rappresentanti dei partner di progetto coinvolti di arricchire la loro formazione con alcune attività pratiche – quiz, test, lavori di gruppo, realizzazione di video, ecc.– utilizzando strumenti e piattaforme interattive il più possibile basate sul gaming, secondo l'approccio di edutainment promosso nel progetto.</p> <p>Strumenti come Mentimeter.com si sono rivelati particolarmente efficaci per aiutare i partecipanti a “essere sulla stessa lunghezza d'onda”, migliorando e</p>

	<p>rafforzando l'allineamento, la cooperazione e il co-design.</p>
<p>Le lezioni apprese</p>	<p>L'organizzazione online delle attività di formazione ha consentito a insegnanti e formatori di applicare innovative pratiche di didattica e di utilizzare nuovi strumenti e tecnologie digitali in modo creativo e collaborativo.</p> <p>Il <i>Toolkit per la progettazione e lo svolgimento delle attività formative</i>, predisposto da Wattajob in collaborazione con gli altri partner "tecnici", ha sicuramente rappresentato uno strumento utile per i docenti degli studenti nei settori della ristorazione e dell'ospitalità turistica, in quanto ha dotato loro di suggerimenti per programmare e realizzare le attività programmate in materia di turismo accessibile seguendo il metodo dell'"edutainment". Questo documento contiene raccomandazioni su come rendere l'apprendimento coinvolgente e stimolante per gli studenti, integrando la tradizionale formazione (che dovrà essere ridotta il più possibile) con attività di apprendimento esperienziale e di gaming, come simulazioni, giochi di ruolo, giochi basati sulla posizione, ecc. Il documento riporta una serie di consigli per realizzare attività didattiche sia in presenza che a distanza. I nuovi strumenti didattici consentono infatti un maggiore coinvolgimento e una crescente partecipazione degli studenti.</p> <p>Come affermato di recente da Liat Eyal ed Einat Gil nel documento "Hybrid learning spaces – a three-fold evolving perspective"¹, l'apprendimento ibrido è diventato una parola d'ordine nel corso della pandemia da Covid-19. Il termine è utilizzato dai dipartimenti dell'istruzione, dagli istituti di istruzione superiore e da chiunque desideri presentare un servizio</p>

¹ https://www.researchgate.net/publication/353547179_Hybrid_learning_spaces_-_a_three-fold_evolving_perspective

	<p>o un prodotto educativo innovativo e aggiornato a un vasto pubblico. Sebbene l'uso diffuso del termine sia iniziato prima della crisi da Covid-19, l'ibridazione è diventata la necessità del momento durante la pandemia. In effetti, a volte è come se ci fosse l'impressione che tutto ciò che non è ibrido sia antiquato e irrilevante.</p>
<p>La replicabilità in altri contesti formative e per altri temi trattati</p>	<p>Al giorno d'oggi è necessario considerare le restrizioni di viaggio come imprevisti che potrebbero impedire l'attuazione di attività di formazione in presenza. Gli insegnanti delle scuole e i formatori degli IFP dovrebbero acquisire maggiori competenze nell'uso di strumenti digitali e interattivi per implementare attività di formazione online coinvolgenti e motivanti.</p> <p>La replicabilità in altri contesti formativi potrebbe essere realizzata producendo dei Toolkit, come quello realizzato in questo progetto, al fine di fornire a insegnanti e formatori suggerimenti per lo svolgimento di attività di apprendimento esperienziale e basate sul gioco.</p>

2. Scarso contatto diretto tra i partecipanti

<p>L'ostacolo</p>	<p>L'organizzazione online degli eventi formativi ha ridotto la possibilità di contatto diretto tra i partecipanti dei tre paesi, limitando in parte l'interrelazione tra gli studenti stranieri e influenzando sulla loro valutazione complessiva delle esperienze formative.</p>
<p>Le modifiche e gli adattamenti</p>	<p>Durante le attività online, per stimolare almeno i contatti tra gli studenti della stessa scuola, questi sono stati divisi in diversi gruppi e hanno svolto attività pratiche di approfondimento degli argomenti.</p> <p>Durante le attività offline, i lavori di gruppo, le rilevazioni pratiche e la produzione di video sono stati considerati</p>

	<p>gli strumenti più coinvolgenti e utili per imparare e conoscersi meglio.</p> <p>Per dare comunque la possibilità a studenti e docenti di incontrarsi, è stato programmato un evento addizionale in presenza in Italia, anche grazie all'allentamento delle restrizioni di viaggio.</p>
<p>Le lezioni apprese</p>	<p>Anche se le attività formative sono state realizzate online, gli studenti hanno avuto la possibilità di conoscere altri allievi e docenti provenienti da paesi stranieri, migliorando anche la loro comunicazione in lingua inglese.</p> <p>Le attività formative online e ibride sono state seguite dagli studenti con interesse e attenzione, valutandole coinvolgenti e motivanti.</p> <p>Tuttavia, le lezioni online sono state più produttive durante il secondo e il terzo scambio, quando gli studenti hanno seguito insieme le attività dalle rispettive scuole e non da casa. Ciò ha consentito una maggiore interazione tra studenti e tra studenti e docenti, anche se limitata a quelli della stessa scuola, e di conseguenza un maggiore coinvolgimento nelle attività formative.</p> <p>D'altra parte, le lezioni completamente online si sono rivelate molto efficaci in termini di proattività e partecipazione attiva degli studenti (molti di loro hanno alzato la mano, chiesto la parola e dato contributi interessanti).</p>
<p>La replicabilità in altri contesti formative e per altri temi trattati</p>	<p>Sebbene gli eventi in presenza abbiano sempre un valore innegabile in termini di contatto diretto con persone diverse e di altre culture, attività di formazione online e ibrida dovrebbero essere comunque implementate per rafforzare le relazioni tra formatori e discenti.</p> <p>Grazie al loro basso costo e alla facilità di organizzazione, tali opportunità di sincronizzazione e</p>

	<p>allineamento possono rappresentare momenti importanti per costruire e rafforzare la cooperazione tra tutti gli stakeholder di progetto.</p> <p>La nostra raccomandazione è di organizzare attività di formazione unendo strumenti pratici tradizionali e creativi. Organizzare gruppi di lavoro online rappresenta un modo efficace per incoraggiare gli studenti a collaborare con altre persone e a migliorare la loro comunicazione in inglese. Le attività offline potrebbero invece essere utilizzate per rafforzare le capacità degli studenti, le amicizie, la cooperazione e il lavoro di squadra.</p>
<p>3. Scarsa partecipazione degli studenti alle attività online di formazione teorica</p>	
<p>L'ostacolo</p>	<p>L'organizzazione online degli eventi formativi e le difficoltà linguistiche hanno limitato il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti durante le attività di formazione teorica.</p>
<p>Le modifiche e gli adattamenti</p>	<p>Per stimolare il coinvolgimento degli studenti sono stati organizzati eventi formativi che avessero alla base un giusto equilibrio tra attività teoriche e pratiche, adeguati materiali didattici di supporto e il contributo di esperti e testimonianze esterne, permettendo così di integrare gli aspetti teorici con altri più pratici e operativi.</p> <p>A seguito dei feedback ricevuti dopo il primo scambio di studenti che richiedevano un maggiore coinvolgimento, si è deciso di organizzare ulteriori attività pratiche. Ad esempio, i partner hanno deciso di rendere più partecipi gli studenti durante il secondo scambio attraverso la produzione di brevi video, con il supporto dei loro insegnanti, in cui avrebbero rappresentato quanto appreso durante le lezioni teoriche e le attività di formazione. Durante il terzo scambio, l'attività pratica è</p>

	<p>consistita nella realizzazione di rilevazioni di accessibilità sul campo presso alcune strutture turistiche locali (alberghi, ristoranti, agenzie di viaggio e sale conferenze).</p> <p>Il maggior coinvolgimento degli studenti è avvenuto durante le attività di co-design e di prova della web app. Questo strumento basato sul gioco è stato sviluppato da Wattajob insieme agli studenti e ai docenti durante le attività formative, partendo da un approccio immersivo e learning by doing al fine di aumentare il loro coinvolgimento e stimolarne la partecipazione.</p>
<p>Le lezioni apprese</p>	<p>La scelta di ascoltare le opinioni degli studenti e la decisione di aggiungere nuove attività pratiche si è rivelata una soluzione vincente.</p> <p>Gli studenti si sono impegnati molto nelle attività pratiche e si sono divertiti e, divertendosi, hanno approfondito quanto appreso durante le lezioni teoriche, mettendosi nei panni di persone con disabilità e/o altre specifiche esigenze di accessibilità.</p> <p>L'apprendimento esperienziale e proattivo è stato il punto chiave e di successo del progetto. L'approccio di co-design della web app ha consentito agli studenti di agire contemporaneamente come lettori e scrittori della storia. Hanno imparato prendendo decisioni seguendo un metodo basato sul gioco digitale, learning by doing e immersivo.</p>
<p>La replicabilità in altri contesti formative e per altri temi trattati</p>	<p>La difficoltà nel coinvolgere giovani studenti nelle attività di formazione potrebbe essere risolta ascoltando i loro suggerimenti e implementando un numero maggiore di attività creative.</p> <p>Secondo la nostra esperienza, le attività online possono diventare efficienti e coinvolgenti come quelle fisiche attraverso un uso corretto degli</p>

	<p>ambienti di apprendimento digitale, consentendo così la collaborazione e la comunicazione degli studenti. Ciò richiede un certo grado di competenze digitali da parte degli insegnanti e dei formatori che progettano ed erogano le sessioni di formazione.</p> <p>Naturalmente, l'organizzazione di alcuni esercizi pratici e concreti che prevedono l'interazione e la collaborazione è più efficace in un luogo fisico. Un buon mix di attività digitali e di persona può risultare un successo nelle esperienze di apprendimento.</p>
<p>4. La tendenza dei formatori e dei docenti di applicare i tradizionali metodi di insegnamento</p>	
<p>L'ostacolo</p>	<p>Nonostante la pandemia da Covid-19 abbia potenziato l'introduzione della formazione online sia in termini di piattaforme (Google classroom, Microsoft Teams, ecc.) che di strumenti di brainstorming online (Mentimeter, Kaoot, ecc.), ancora molti insegnanti e formatori rimangono fedeli alle vecchie metodologie di formazione. Inoltre, è spesso molto difficile per alcuni formatori parlare ed esprimersi fluentemente attraverso le lezioni online.</p> <p>Ciò è particolarmente visibile nei paesi con un'età media più alta degli insegnanti, ma non necessariamente. Quello che la pandemia ha rivelato è una forte polarizzazione degli insegnanti: dall'ipertecnologico a quello più tradizionalista.</p>
<p>Le modifiche e gli adattamenti</p>	<p>Per coinvolgere al meglio gli insegnanti nell'ambiente di apprendimento ibrido, abbiamo promosso un "approccio di co-design" aiutandoli a sentirsi più a loro agio con i contenuti e le attività di progetto. Tale approccio progettuale dal basso verso l'alto ha aiutato il nostro partenariato a prendere in considerazione i preziosi contributi di ognuno.</p>

	<p>Inoltre, abbiamo tratto profitto dalle risorse cloud condivise (Google Drive) e dagli strumenti di co-design (Mentimeter) che gli insegnanti coinvolti hanno potuto utilizzare per scambiare e visualizzare i materiali e collaborare.</p>
<p>Le lezioni apprese</p>	<p>Prima della pandemia era ampiamente diffusa l'idea che la tecnologia avrebbe rivoluzionato il campo dell'istruzione. Si credeva comunemente che la tecnologia avrebbe alterato il modo in cui i docenti insegnano, ma in realtà non tutti sono ugualmente entusiasti di utilizzare la tecnologia come parte del loro metodo di insegnamento. Alcuni docenti potrebbero diventare più aperti a incorporare soluzioni digitali, mentre altri ancora presentano livelli più elevati di resistenza all'integrazione tecnologica. La pandemia da Covid-19 ha mostrato una scarsa integrazione della tecnologia che ha portato a una diffusa perdita di apprendimento.</p> <p>Il primo passo, e quello più “semplice”, è l'introduzione della tecnologia agli insegnanti. Un problema comune che si pone in questa fase è che alcuni non capiscono come utilizzare la tecnologia in modo efficace e diventano scettici sui suoi potenziali benefici nell'istruzione. Per risolvere questo problema, la formazione digitale è fondamentale: gli insegnanti dovrebbero essere incentivati a utilizzare strumenti e competenze nella loro pratica quotidiana e guidati a capire quando, dove e come le nuove metodologie di formazione possono essere efficaci.</p>

<p>La replicabilità in altri contesti formative e per altri temi trattati</p>	<p>Riteniamo che tali approcci di co-design e partecipativi potrebbero essere completamente replicabili in contesti simili poiché si sono rivelati molto efficaci, permettendo un maggiore impegno e coinvolgimento degli insegnanti.</p> <p>Secondo la nostra esperienza, i fattori chiave di successo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buone competenze digitali da parte di tutti i partecipanti coinvolti. - L'uso di strumenti digitali di facile utilizzo (es. Mentimeter, Mural). - Ottima conoscenza della lingua parlata comune (prevalentemente inglese). - Linee guida e regole condivise chiare da utilizzare durante il progetto. <p>Ultimo ma non meno importante, un alto grado di empatia e apertura mentale nell'aiutare gli insegnanti a sfruttare tutte le opportunità degli spazi di apprendimento ibridi è sicuramente il vero fattore X.</p>
<p>5. L'organizzazione di attività di formazione in presenza coinvolgenti e stimolanti</p>	
<p>L'ostacolo</p>	<p>Come accennato in precedenza, le restrizioni agli spostamenti si sono rivelate un ostacolo per studenti, insegnanti e partner per incontrarsi e lavorare insieme di persona, ma allo stesso tempo sono state un'opportunità per apprendere pratiche innovative di didattica e per utilizzare nuovi mezzi e tecnologie digitali in modo creativo e collaborativo.</p> <p>Tuttavia, studenti, insegnanti e partner hanno ritenuto essenziale organizzare un evento di formazione in presenza al fine di rafforzare la loro esperienza professionale e personale. Tuttavia, l'organizzazione di</p>

	<p>un evento formativo in presenza affronta sempre delle difficoltà in termini di coinvolgimento dei diversi target di partecipanti. La sfida è stata sia trovare il modo migliore per coinvolgere studenti che non si conoscevano sia organizzare attività stimolanti per testare e rafforzare le competenze acquisite in materia di accessibilità durante le precedenti attività di formazione ibrida.</p>
<p>Le modifiche e gli adattamenti</p>	<p>Il "Quarto scambio di studenti a breve termine" e il "Quarto evento operativo di formazione del personale" sono stati organizzati in Italia come un evento di formazione in presenza aggiuntivo per consentire a studenti, docenti e rappresentanti dei partner di incontrarsi e lavorare insieme di persona.</p> <p>Questo evento ha avuto l'obiettivo di consentire agli studenti di testare e applicare le competenze di turismo accessibile già acquisite durante le precedenti attività di formazione ibrida. Le attività sono state organizzate secondo gli approcci quali gaming, edutainment, apprendimento esperienziale e proattivo. Esercizi di ice-breaking, giochi di squadra e gare di gruppo sono stati pensati per coinvolgere al meglio gli studenti durante le attività.</p> <p>Per i docenti è stato organizzato un incontro con il Comune di Assisi al fine di far loro conoscere in modo concreto le problematiche dell'accessibilità in una città storica.</p> <p>Al di là delle attività formative, tutti i partecipanti hanno incontrato un operatore turistico che promuove un turismo accessibile a tutti e hanno visitato una mostra temporanea pensata anche per non vedenti per vivere e conoscere personalmente due diverse esperienze accessibili.</p>

<p>Le lezioni apprese</p>	<p>L'organizzazione del 4° evento congiunto in presenza è stato molto apprezzata da tutti i partecipanti.</p> <p>Gli studenti hanno avuto l'opportunità di incontrarsi e collaborare in attività pratiche che hanno messo alla prova le nuove competenze acquisite durante la formazione ibrida dei mesi precedenti. In particolare, il concorso di cucina, intitolato <i>Let's Cook for All!</i> è stato incentrato sulla realizzazione di piatti per le diverse esigenze dietetiche, mentre il gioco <i>Barrier Hunt</i> ha permesso agli studenti, divisi in squadre, di scoprire e documentare (con foto e descrizioni) le barriere architettoniche e le strutture/presidi agevolanti nel centro storico di Assisi (Italia).</p> <p>Oltre alle attività citate, tutti i partecipanti hanno apprezzato la visita della mostra temporanea che affronta il tema dell'accessibilità dell'arte contemporanea per un pubblico con disabilità visive. Questa visita ha permesso ai partecipanti di vivere esperienze sensoriali molto coinvolgenti, mettendosi nei panni di persone ipovedenti e comprendendo i loro sentimenti.</p> <p>L'attività più apprezzata è stata il coinvolgimento di altri studenti della scuola italiana, alcuni con disabilità, che hanno preparato un pranzo per tutti i partecipanti. Ha rappresentato un ottimo esempio di inclusione scolastica e integrazione tra tutti gli alunni della scuola, compresi quelli con alcune difficoltà.</p> <p>L'organizzazione di attività coinvolgenti basate sui giochi e/o esperienze dirette, come quelle sperimentate durante l'evento e sopra elencate, si è rivelata vincente ed efficace nel raggiungimento degli obiettivi formativi, confermando i presupposti iniziali del progetto. La possibilità di realizzarli di persona tutti insieme e non a distanza ha costituito un ulteriore valore aggiunto.</p>
----------------------------------	---

La replicabilità in altri contesti formative e per altri temi trattati	Sperimentare attività di gaming ed edutainment in presenza e lavorare insieme arricchisce le conoscenze e le competenze dei partecipanti. Questi approcci rappresentano uno dei modi migliori per implementare attività di formazione coinvolgenti e di successo sia per i formatori che per gli studenti. La combinazione di attività coinvolgenti, una competizione positiva, esperienze immersive e sfide personali possono essere replicati in altri contesti formativi e per altri argomenti trattati per rendere l'apprendimento più coinvolgente, stimolante e utile in termini di crescita professionale e personale.
---	---

Conclusioni

Dover organizzare e gestire gli scambi di insegnanti e studenti durante una pandemia è stato difficile e stimolante. Il nostro partneriato ha affrontato questa sfida con entusiasmo, energia e professionalità, cercando di fornire sempre la migliore soluzione possibile.

Siamo riusciti a coinvolgere, responsabilizzare e interessare insegnanti, formatori e studenti e siamo fiduciosi che le lezioni apprese possano essere di grande valore per tutti i nostri stakeholder. Davanti a noi abbiamo contesti complessi e in continua evoluzione sia per quanto riguarda l'istruzione che il lavoro, che richiederanno flessibilità, agilità e grandi capacità di empatia per la maggior parte di noi.

Il progetto Giochi senza Barriere si è rivelata essere un'eccellente opportunità per sviluppare un curriculum e introdurre metodi di formazione sull'accessibilità nella formazione professionale della ristorazione e dell'ospitalità turistica e, a causa della pandemia di Covid-19, metterci alla prova in condizioni difficili.