





# PROGETTO

## **GAMES WITHOUT BARRIERS (Giochi senza Barriere) - “Game-based learning” nell’Istruzione e Formazione Professionale iniziale sul turismo accessibile**

Progetto presentato in risposta al bando **Erasmus+ 2019**

**AZIONE CHIAVE 2: COOPERAZIONE PER  
L’INNOVAZIONE E LO SCAMBIO DI BUONE PRATICHE**

Partenariati strategici nel campo dell’Istruzione e  
formazione professionale

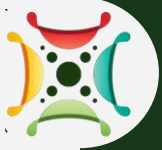
Partenariati strategici a supporto dell’innovazione

Durata del progetto: **01/10/2019 - 30/06/2022**



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell’Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# PARTENARIATO

- Incipit Consulting – Italia (coordinatore)
- Consorzio Itaca – Italia
- Wattajob – Italia
- Istituto Professionale di Stato Servizi per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera Servizi Commerciali di Assisi – Italia
- Fundació Privada Escola de Restauració i Hostaleria de Barcelona – Spagna
- Colegiul Economic “Gheorghe Dragos” – Romania
- ENAT, European Network for Accessible Tourism – Belgio

## **Partner associato**

Regione Umbria



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



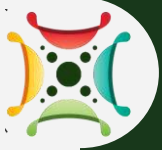
# CONTESTO

- Il turismo accessibile per tutti è un settore importante con un grande **valore economico** e un solido **potenziale di crescita**
- L'offerta turistica spesso **non è in grado di sfruttare questo potenziale** a causa della mancanza di personale formato per soddisfare i clienti con esigenze specifiche di accessibilità
- **Scarsa offerta formativa** in tutta Europa: la formazione per i servizi turistici accessibili non fa parte di alcuna offerta formativa tradizionale dell'istruzione e formazione professionale iniziale
- Le tecnologie digitali e Internet hanno favorito l'attuazione di **nuovi approcci didattici**, compresi quelli **basati sull'edutainment**
- Nell'attuale contesto educativo formale questi approcci innovativi sono ancora **sottorappresentati**
- Le nuove forme d'insegnamento incentrate sul gioco che utilizzano le tecnologie digitali richiedono **nuove competenze del personale docente**



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# OBIETTIVI PRINCIPALI

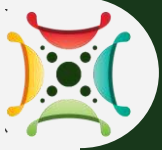
Il progetto GAMES WITHOUT BARRIERS mira al raggiungimento di due obiettivi principali:

- Contribuire a **ridurre il vuoto formativo** sul turismo accessibile integrando con i temi dell'accessibilità i curricula dell'IFP iniziale in ambito turistico;
- Sviluppare e sperimentare **nuovi approcci alla formazione e all'apprendimento, promuovendo la filosofia dell'edutainment**, l'apprendimento basato sul gioco e sull'esperienza, attraverso l'utilizzo di tecnologie/strumenti digitali in modo creativo e collaborativo tra educatori e discenti.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# OBIETTIVI SPECIFICI

- Supportare i docenti degli istituti di formazione professionale per il turismo nell'acquisizione di nuove conoscenze e competenze in materia di accessibilità, nell'utilizzo di metodi d'insegnamento innovativi e nell'adozione di strumenti di formazione digitali;
- Accrescere, grazie all'uso di didattiche basate su attività ludiche e coinvolgenti, l'interesse degli alunni e stimolare la loro partecipazione alle attività formative;
- Aumentare la sensibilità e consapevolezza degli studenti nei confronti della disabilità e dell'inclusione sociale delle persone con esigenze specifiche di accessibilità;
- Fornire agli studenti nuove conoscenze, abilità e competenze in materia di accessibilità;
- Accrescere la capacità degli istituti di formazione professionale per il turismo di operare a livello transnazionale, condividere e confrontare idee, pratiche e metodi.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# PRINCIPALI TARGET GROUP

## Diretti:

- **insegnanti delle scuole di formazione professionale iniziale sul turismo** che miglioreranno le loro competenze sui temi del turismo accessibile insieme alla loro capacità di adottare approcci formativi innovativi per accrescere il coinvolgimento degli studenti
- **alunni delle scuole di formazione professionale iniziale sul turismo** che saranno più motivati nella frequenza scolastica e che acquisiranno le competenze per operare in modo professionale nei confronti dei turisti con esigenze specifiche di accessibilità. ■

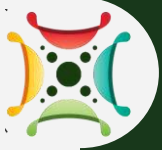
## Indiretti:

- **operatori del settore turistico** che beneficeranno della disponibilità di personale formato per soddisfare i clienti con esigenze specifiche, sfruttando in tal modo l'alto potenziale di mercato del turismo accessibile
- **turisti con esigenze specifiche di accessibilità** che beneficeranno dell'aumento di servizi turistici adeguati alle loro esigenze



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# ATTIVITA' PRINCIPALI

L'attuazione del progetto comprende le seguenti attività principali:

- Progettazione e realizzazione di materiali e strumenti formativi (**Output Intellettuali**)
- Sperimentazione dei materiali e degli strumenti di formazione realizzati attraverso eventi di formazione pilota (**Eventi di formazione congiunta del personale e Scambi a breve termine di gruppi di alunni**)
- Diffusione e comunicazione dei risultati del progetto
- Gestione del progetto

Le ultime due attività principali sono trasversali all'intera durata del progetto



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006





# OUTPUT INTELLETTUALI

## Kit didattico sul turismo accessibile destinato ai formatori

**Percorso formativo e materiale didattico** da utilizzare per l'evento di apertura di formazione congiunta del personale, un'attività di formazione mista - online e in presenza - organizzata nella prima fase del progetto.

**Percorso formativo:** descrizione dei contenuti della formazione online (e-learning) e in presenza.

**Materiale formativo:** documenti sul turismo accessibile disponibili online accuratamente selezionati da utilizzare per l'autoformazione online, presentazioni PPT per la formazione in presenza e dispense sui principali argomenti trattati.



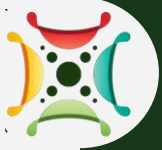


# EVENTO DI APERTURA DI FORMAZIONE CONGIUNTA DEL PERSONALE

Sarà organizzato in modo da condividere e uniformare, all'interno del partenariato, le conoscenze sulle tematiche del turismo accessibile e sugli approcci e gli strumenti di edutainment.

Un'esperienza di formazione mista, con una prima parte realizzata online, volta a introdurre i temi fondamentali del turismo per tutti, seguita da un'attività in presenza in cui verranno affrontati in dettaglio i diversi aspetti del turismo accessibile, insieme a quelli relativi agli approcci e agli strumenti di edutainment (applicazione web game-based).





# OUTPUT INTELLETTUALI

## Moduli formativi sul Turismo Accessibile

Da utilizzare nei programmi tradizionali della formazione professionale per il turismo.

### Quattro moduli formativi:

1. Introduzione al turismo accessibile per tutti
2. Clienti con diverse tipologie di disabilità e/o altri requisiti di accessibilità e relative esigenze, barriere e problemi
3. Accoglienza dei clienti con esigenze specifiche di accessibilità
4. Valutazione dell'accessibilità e rilascio di informazioni sull'accessibilità

I moduli saranno testati durante le attività pilota di formazione organizzate nel corso del progetto.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# OUTPUT INTELLETTUALI

## Applicazione web basata sul gioco

da utilizzare come ulteriore strumento didattico per la formazione professionale sul turismo accessibile.

“Game-based” web app basata su un approccio innovativo, interattivo e coinvolgente, progettata per bilanciare i contenuti formativi con l’aspetto ludico del gaming.

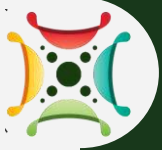
La web app sarà progettata con un approccio di co-design, durante gli eventi di formazione, in collaborazione con gli studenti e seguendo un approccio di *design thinking*.

La web app sarà testata, con riguardo ai contenuti dei moduli formativi, durante le attività di formazione pilota organizzate nel corso del progetto.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell’Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# OUTPUT INTELLETTUALI

## Toolkit, programmi e report delle attività transnazionali di formazione pilota

**Toolkit di supporto** per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione secondo l'approccio edutainment;

**Programmi dettagliati** delle attività formative pilota volte a testare i moduli di formazione sul turismo accessibile e l'applicazione web basata sul gioco;

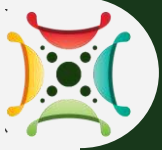
**Report dettagliati** delle attività formative svolte sulla base della valutazione dei feedback dei docenti e degli studenti;

**Lezioni apprese**, modifiche e adeguamenti apportati durante lo svolgimento delle attività formative e **linee guida per la loro replicabilità**.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# ATTIVITA' TRANSNAZIONALI DI FORMAZIONE

**Azioni pilota di formazione** volte a testare i nuovi moduli sul turismo accessibile e gli approcci innovativi di formazione/apprendimento e a sviluppare e testare la game-based web app sul turismo accessibile.

**3 Scambi a breve termine di gruppi di alunni** tra le scuole partecipanti al progetto

**3 Eventi di formazione congiunta del personale**

**Assisi - Marzo 2021**

**Satu Mare - Ottobre 2021**

**Barcellona - Febbraio 2022**



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



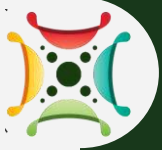
## 3 Scambi a breve termine di gruppi di alunni

Coinvolgeranno 24 studenti di ognuno dei tre istituti di formazione professionale partner del progetto (8 per ogni scambio) che saranno formati su temi del turismo accessibile.

Gli scambi di studenti si articoleranno in tre sessioni principali:

1. Attività di formazione basate il più possibile sull'approccio edutainment;
2. Co-progettazione e sperimentazione della game-based app sul turismo accessibile
3. Incontri con operatori dell'industria turistica locale che hanno sviluppato con successo servizi turistici per tutti i clienti, compresi quelli con esigenze specifiche di accessibilità. Incontri con persone con disabilità.





# ATTIVITA' TRANSNAZIONALI DI FORMAZIONE

Il coinvolgimento degli studenti e degli insegnanti degli istituti di formazione professionale partner del progetto non si limiterà alla loro partecipazione a questi eventi formativi, ma continuerà successivamente:

Gli 8 studenti di ogni scuola che partecipano ad ogni scambio transnazionale saranno invitati, una volta tornati nei loro paesi, a riferire ai loro colleghi a casa (i 16 che partecipano agli altri due scambi, ma anche altri) ciò che hanno imparato e a replicare, con il supporto degli insegnanti, le attività basate sul gioco in cui sono stati coinvolti.

Anche gli insegnanti trasmetteranno, una volta tornati nelle loro scuole, la loro esperienza formativa ai colleghi coinvolti nel progetto.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006





# DISSEMINAZIONE E COMUNICAZIONE

- Definizione del piano di divulgazione e comunicazione del progetto
- Identificazione del pubblico target
- Definizione del marchio e dell'immagine del progetto
- Produzione di materiale di comunicazione e diffusione (brochure, webzine, comunicati stampa, ecc.)
- Gestione del sito web e del forum online
- Gestione dei social media
- Partecipazione a eventi, workshop e convegni turistici
- Organizzazione di eventi moltiplicatori





## Eventi moltiplicatori

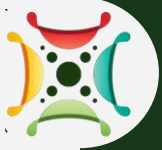
**Conferenze di disseminazione** verranno organizzate negli ultimi mesi del progetto con la finalità di presentarne i principali risultati.

Due conferenze nazionali di disseminazione a Maggio 2022:

- Satu Mare – Romania
- Barcellona – Spagna

Una conferenza internazionale di disseminazione verrà organizzata a Giugno 2022 a Perugia - Italia.






# Gestione del progetto

- Contatti con l'Agenzia Nazionale Erasmus+
- Coordinamento delle attività del progetto e time management
- Rafforzamento del partenariato, coordinamento e gestione dei sistemi di comunicazione interni ed esterni
- Coordinamento e gestione delle procedure amministrative e supporto ai membri del partenariato
- Organizzazione di incontri di partenariato transnazionali
- Definizione e implementazione del sistema di gestione della qualità
- Redazione e consegna dei rapporti di avanzamento, intermedio e finale all'Agenzia Nazionale Italiana Erasmus+



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



# Grazie per l'attenzione



Progetto cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP G95G19000500006

Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista degli autori ed è di loro esclusiva responsabilità; non riflette necessariamente il punto di vista dell'Agenzia Nazionale o della Commissione Europea o di qualsiasi altro organismo dell'Unione Europea. L'Agenzia Nazionale e la Commissione Europea non si assumono alcuna responsabilità per l'uso che potrà essere fatto delle informazioni in esso contenute