



Green Agritainment: strategie di formazione professionale per l'edutainment nell'agriturismo europeo

Preparato da:



STANDOUTEDU

Numero di progetto: 2024-1-IE01-KA220-VET-000254134



**Co-funded by
the European Union**

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Consorzio



STANDOUTEDU



ASEDDEDIPE

Disclaimer

Photo Credits: Canva

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



**Co-funded by
the European Union**

©2025 Agritainment

Indice dei **CONTENUTI**

01 **Introduzione**

Pagina 1

02 **Esercizi per insegnare competenze educative sulla transizione verde**

Pagina 2

03 **Esercizi per insegnare metodi di discorso ispirati ai comici**

Pagina 41

04 **Esercizi per creare giochi di gruppo ispirati alla transizione verde**

Pagina 94

05 **Esercizi per insegnare come creare attività di agritainment per persone con disabilità**

Pagina 135

Indice dei **CONTENUTI**

- 06** **Esercizi per realizzare attività educative sull'ospitalità green attraverso l'uso dell'edutainment**

Pagina 177

- 07** **Esercitazioni per lo svolgimento di attività di edutainment in ambito agriturismo in tema di sostenibilità ambientale e culturale**

Pagina 212

- 08** **Epilogo**

Pagina 248

- 09** **Allegati**

Pagina 249

1. Introduzione

La seguente sequenza di attività è sviluppata nell'ambito del progetto Erasmus+ KA220-VET "Green Agritainment: strategie VET per l'edutainment nell'agriturismo europeo". L'obiettivo del progetto è fornire agli studenti e agli operatori VET dei settori agrituristico e agroalimentare le competenze e gli strumenti necessari per integrare la sostenibilità e l'intrattenimento educativo - "agritainment" - nelle loro attività.

Le attività che rientrano in questa categoria - "Esercizi per l'insegnamento di competenze educative relative alla transizione verde per i bambini, inclusi minigiochi e pratiche green nel settore agrituristico" - contribuiscono tutte all'obiettivo generale del progetto: promuovere l'acquisizione di competenze green attraverso un apprendimento innovativo, esperienziale e interattivo. Gli esercizi sono rivolti a studenti e formatori dell'istruzione e della formazione professionale (IFP) attraverso l'offerta di metodologie concrete e flessibili per aumentare la consapevolezza, la tutela ambientale e un comportamento responsabile nei confronti del clima tra i giovani visitatori delle destinazioni agrituristiche.



A supporto dei risultati del WP2 (Manuale di Agritainment) e del WP3 (Corso Digitale), si suggerisce di testare, ottimizzare e diffondere queste buone pratiche come esempi ispiratori in tutta l'Unione Europea. Le misure possono essere adattate a diversi contesti di apprendimento e aziendali e sono in linea con gli obiettivi del Green Deal dell'UE e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS), offrendo scalabilità per un'Europa più sostenibile e attenta alla natura.

2. Esercizi per l'insegnamento di competenze educative sulla transizione verde

Questo capitolo include una raccolta di 20 esercizi di formazione guidata per aiutare i formatori della formazione professionale a fornire corsi di formazione per lo sviluppo delle capacità dei dipendenti degli agriturismi. Gli esercizi sono progettati per aiutare i formatori della formazione professionale a sensibilizzare i propri tirocinanti sulla creazione di attività di apprendimento brevi ed efficaci per i bambini delle aziende agricole, al fine di sensibilizzare sulla sostenibilità e stabilire un legame più stretto tra i turisti e la vita rurale.



L'obiettivo del capitolo è fornire ai formatori VET tecniche immediatamente applicabili che dimostrino come l'edutainment possa essere utilizzato come risorsa di educazione ambientale e come servizio a valore aggiunto nell'agriturismo. Ogni attività consente al personale di familiarizzare con una specifica tipologia di attività che può utilizzare – ad esempio, giochi di scoperta del cibo, esercizi sensoriali, materiali narrativi o attività naturalistiche stagionali – pensate per il contesto quotidiano di un'azienda agricola.

Il capitolo segue il modello GreenComp di competenze di sostenibilità e promuove lo sviluppo di competenze quali la valorizzazione della natura, il pensiero sistemico, l'adattabilità e l'azione congiunta. Attraverso l'esecuzione di tali esercizi, i formatori VET incoraggiano gli operatori agrituristici ad aumentare la propria autostima e la capacità di contribuire positivamente alla trasformazione verde attraverso l'offerta dei propri servizi.

Esercizio 1: Progettare un angolo di scoperta sensoriale con prodotti agricoli stagionali

Risultati di apprendimento

Per supportare la capacità di progettare un angolo sensoriale autoguidato che introduca i bambini ai prodotti agricoli locali e stagionali attraverso il tatto, l'olfatto e stimoli visivi.

Fascia d'età target: 4–8 anni

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o poster per l'introduzione visiva
- Schede ingredienti stampate con fotografie e nomi di prodotti agricoli stagionali
- Etichette modello (ad esempio, "Annusa questo", "Tocca e indovina")
- Prodotti agricoli reali (facoltativo): erbe aromatiche, frutta, pane, ecc.
- Kit di pianificazione stampato (schede vuote, cartelli, foglio di schizzi di layout) Allegato 1: Modello di foglio di lavoro

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce l'idea di un Angolo della Scoperta, uno spazio espositivo multisensoriale che incoraggia i bambini a interagire con i prodotti alimentari locali usando i loro sensi. Il formatore spiega che questa attività supporta l'educazione ambientale concentrandosi su cosa cresce e quando, e su come il cibo si presenta, come si percepisce e come appare. Il formatore sottolinea che questa configurazione può essere una postazione fissa o mobile che stimola la curiosità e l'apprendimento senza richiedere la presenza costante del personale.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili o supporti visivi
2	L'educatore illustra un angolo esemplificativo utilizzando schede ingredienti stampate e suggerimenti sensoriali. Ogni scheda mostra un alimento (ad esempio, arancia, timo, pane) e i cartelli di suggerimento stimolano il coinvolgimento sensoriale. L'educatore spiega come abbinare ogni elemento visivo a oggetti reali (facoltativo) e mostra come cartelli come "Indovina cos'è" o "Riesci a sentirne l'odore?" aiutino i bambini a esplorare in modo indipendente.	15 minuti	Schede ingredienti, cartelli informativi, campioni di cibo reale

Esercizio 1: Progettare un angolo di scoperta sensoriale con prodotti agricoli stagionali

3	I piccoli gruppi ricevono un kit di pianificazione stampato e lavorano insieme per progettare un Angolo della Scoperta adattato alla propria azienda agricola. Selezionano da 3 a 5 prodotti stagionali, ne abbozzano la disposizione e decidono dove e come posizionare cartelli e ingredienti. I formatori li guidano nel considerare: posizione, età e stagionalità.	25 minuti	Schede vuote, modelli di segnaletica, fogli di schizzi di layout
4	Ogni partecipante compila un foglio di lavoro in cui descrive come implementerebbe l'Angolo della Scoperta nella propria sede. Annota la scelta degli articoli stagionali, le idee per la segnaletica, la fascia d'età target e una planimetria della location. Il formatore fornisce feedback per garantire che il progetto sia realistico e replicabile.	10 minuti	Foglio di lavoro (Allegato 1)

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività stimola i sensi e porta gioia (emozioni positive), insegna la stagionalità e l'alfabetizzazione alimentare (educazione), sfrutta i materiali locali per promuovere la sostenibilità (sostenibilità) e migliora la qualità dell'esperienza dei visitatori (valorizzazione). Completano un piano d'azione fattibile per implementare l'angolo nella loro azienda agricola.

Esercizio 2: Progetta un gioco di abbinamento dalla fattoria alla tavola

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità di progettare e realizzare un divertente gioco di abbinamento che insegni ai bambini di età compresa tra 6 e 9 anni la relazione tra prodotti agricoli crudi e alimenti familiari.

Fascia d'età target: 6–9 anni

Requisiti:

- Set di schede campione: schede ingredienti + schede prodotto corrispondenti
- Scheda stampata
- Stick di colla, forbici, pennarelli
- Allegato 2: Foglio di lavoro per la pianificazione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'insegnante spiega il concetto di "Gioco di Abbinamento dalla Fattoria alla Tavola", in cui i bambini imparano giocando e venendo a contatto con i prodotti agricoli. Imparano da dove provengono gli alimenti più comuni, collegando le materie prime (grano, olive, uva) ai prodotti finali (pane, olio d'oliva, succo di frutta).	10 minuti	Lavagna a fogli mobili con esempi di catena alimentare
2	L'istruttore illustra come giocare utilizzando un set di carte campione con abbinamenti: le carte ingrediente da un lato e le carte prodotto dall'altro. I bambini sono invitati ad abbinare e spiegare il perché. L'istruttore illustra brevi domande adatte ai bambini, come: "Di cosa è fatto questo?" e "Quale alimento cresce sugli alberi?".	10 minuti	Esempi di carte stampate (coppie ingrediente/prodotto)
3	A tutti i partecipanti viene fornito un modello stampato di una carta e possono creare il proprio gioco di abbinamento con i prodotti della propria azienda agricola. Disegnano o incollano immagini di 4-6 ingredienti locali e dei prodotti che li ricavano. Le carte sono semplici e adatte ai bambini.	25 minuti	Modelli di biglietti (Allegato 2) forbici, colla, pennarelli

Esercizio 2: Progetta un gioco di abbinamento dalla fattoria alla tavola

4	I partecipanti compilano il foglio di lavoro di pianificazione, identificando quando e dove utilizzeranno il gioco nella loro fattoria e riflettendo su come coinvolge i bambini. Il formatore verifica che ogni piano sia adatto al contesto locale e ai vincoli di tempo.	15 minuti	Foglio di lavoro di pianificazione (Allegato 2)
---	---	-----------	---

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante spiega come il gioco suscita curiosità (emozioni positive), presenti le origini del cibo (apprendimento), incoraggi l'apprezzamento per le colture locali (sostenibilità) e valorizzi la visita alla fattoria (valorizzazione). Viene delineato un piano per utilizzare il gioco sulle proprie colture e sui visitatori.

Esercizio 3: Creare una scia di profumi di erbe aromatiche

Risultati di apprendimento

per supportare la capacità di pianificare e realizzare un percorso di apprendimento sensoriale che presenti ai bambini di età compresa tra 5 e 9 anni le erbe aromatiche note della fattoria, utilizzando l'olfatto, il tatto e l'osservazione per aumentare la consapevolezza ambientale e l'identificazione delle piante.

Fascia d'età target: 5–9 anni

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o poster con esempi di erbe
- Campioni di erbe (talee fresche o piante in vaso: ad esempio, menta, origano, timo)
- Schede con nome/immagine stampate per l'identificazione
- Segnali di richiesta (ad esempio, "Annusami!", "Indovina l'erba!", "Quale cresce spontanea?")
- Modelli di schede stampate per la pianificazione (Allegato 3)
- Carta da disegno e penne

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'insegnante introduce l'idea di un Percorso Profumo-Erboristico, in cui i bambini visitano le erbe aromatiche della fattoria attraverso l'olfatto, il tatto e suggerimenti visivi. Si tratta di un metodo semplice ma efficace per sensibilizzare i visitatori sulle piante e sul rispetto per l'ambiente. L'insegnante spiega come un percorso con solo 3 erbe aromatiche possa essere efficace per i visitatori.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, esempi visivi stampati
2	L'istruttore mostra un mini-percorso utilizzando 2-3 vasi di erbe aromatiche o talee. Ogni vaso è abbinato a una scheda identificativa (nome + immagine) e a un cartello con suggerimenti divertenti (ad esempio, "Annusami", "Tocca e indovina"). L'istruttore fornisce un esempio di come coinvolgere i bambini: "Quale odore ha un odore più forte?", "Dove l'hai già visto?", "Possiamo mangiarlo?"	15 minuti	Erbe vere (o sostituti visivi), carte stampate, esempi di suggerimenti

Esercizio 3: Creare una scia di profumi di erbe aromatiche

3	I partecipanti selezionano le erbe aromatiche più adatte alla loro fattoria. Compilano una scheda di pianificazione in cui elencano le erbe aromatiche, aggiungono una curiosità su ciascuna e abbozzano il percorso (ad esempio, lungo un sentiero, lungo un giardino). L'istruttore fornisce informazioni sull'uso etico e sicuro delle piante.	20 minuti	Modelli di schede stampate (Allegato 3), carta, penne/pennarelli
4	I partecipanti presentano brevemente al gruppo le loro idee per il percorso erboristico. L'istruttore fornisce indicazioni sulla segnaletica adatta alle diverse età e sulla sicurezza del posizionamento.	10 minuti	Bozze e schizzi
Metodologia di valutazione:			

Ogni partecipante spiega come il gioco susciti curiosità (emozioni positive), presenti le origini del cibo (apprendimento), incoraggi l'apprezzamento per le colture locali (sostenibilità) e valorizzi la visita alla fattoria (valorizzazione). Viene delineato un piano per utilizzare il gioco sulle proprie colture e sui visitatori.

Esercizio 4: Piccoli agricoltori: creare una simulazione di mini-azienda agricola

Risultati di apprendimento

Sostenere la capacità di progettare e facilitare un'attività di gioco di ruolo che introduca i bambini di età compresa tra 6 e 10 anni all'imprenditorialità locale, alla produzione alimentare e al turismo attraverso un'esperienza simulata di un chiosco agricolo.

Fascia d'età target: 6 - 10 anni

Requisiti:

- Esempio di denaro finto o gettoni
- Etichette riutilizzabili per prodotti
- Prodotti agricoli in miniatura giocattolo o reali (ad esempio erbe aromatiche, uova, mini barattoli, panini, frutta)
- Scatole/casse di cartone per l'allestimento delle bancarelle del mercato
- Etichette dei prezzi e schede di branding
- Sacchetti della spesa stampabili o sacchetti riciclati
- Allegato 4: Kit di strumenti e guida alla pianificazione del mini-mercato

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega il concetto di stand agricolo come parte dell'agriturismo, ovvero come le aziende agricole spesso vendono prodotti fatti in casa ai visitatori. Questo introduce l'idea di far giocare i bambini a produttori locali, migliorando la comprensione dell'economia alimentare e del turismo locale.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, esempi visivi
2	L'istruttore allestisce una bancarella di prova e mostra ai bambini come possono fingere di essere agricoltori che vendono i loro prodotti. I ruoli includono "venditore", "acquirente" e "commesso". Gli istruttori mostrano come utilizzare oggetti di scena come gettoni, borse e cartelli per rendere l'esperienza realistica e divertente.	15 minuti	Oggetti di scena (ad esempio, oggetti etichettati, monete, denaro falso), cartelli, palchi

Esercizio 4: Piccoli agricoltori: creare una simulazione di mini-azienda agricola

3	I partecipanti lavorano in piccoli gruppi per progettare il proprio allestimento per il gioco in fattoria, scegliendo cosa "vendere", come stabilire il prezzo e come coinvolgere i bambini nell'allestimento, nell'acquisto e nella vendita. Riflettono su come spiegare la sostenibilità, i prezzi e il branding locale.	20 minuti	Carta, penne
4	Il formatore distribuisce un kit di simulazione di mini-market con schede prodotto stampabili, etichette dei prezzi, loghi vuoti e istruzioni di gioco. I partecipanti sono incoraggiati ad adattarlo alla propria offerta di prodotti (ad esempio, olio d'oliva, miele, sapone alla lavanda).	5 minuti	Allegato 4 stampabili

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante identifica in che modo questa simulazione promuove l'alfabetizzazione economica nei bambini (educazione), collega l'identità agricola all'esperienza turistica (valorizzazione), stimola la creatività e la fiducia in se stessi (emozioni positive) e sottolinea la sostenibilità nella produzione e negli acquisti locali (sostenibilità). I partecipanti creano un breve piano d'azione per implementare o testare la simulazione durante le visite familiari o le gite scolastiche.

Esercizio 5: Detective dell'agriturismo – La selezione della fattoria

Risultati di apprendimento

Per supportare la capacità di guidare i bambini a pensare in modo critico ai rifiuti e ai materiali, identificando quali oggetti appartengono alle zone dei visitatori (ad esempio, camere degli ospiti, area picnic) rispetto alle zone di produzione (ad esempio, stalla degli animali, campi), rafforzando al contempo la sostenibilità.

Fascia d'età target: 5–9 anni

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o lavagna visiva: "Zona turistica" vs. "Zona agricola" ·
- Oggetti di scena veri o replicati: ad esempio, asciugamano, ramoscello d'ulivo, involucro di snack, fieno, bottiglia d'acqua riutilizzabile, cucchiaio di plastica ·
- Distintivi o cappelli da detective (facoltativi per il gioco di ruolo) ·
- Allegato 5: Etichette di smistamento e foglio di pianificazione per l'agriturismo

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'istruttore presenta la sfida: i bambini diventano "Eco-Detective" e hanno il compito di smistare gli oggetti trovati in un agriturismo. Alcuni appartengono alle aree riservate agli ospiti, altri alle attività agricole. I bambini contribuiranno a rendere il sito più pulito e verde.	10 minuti	Flip chart
2	L'educatore presenta un "cestino misterioso" con oggetti misti. I bambini (o i partecipanti) aiutano a posizionare ogni oggetto nella "Zona Turistica" o nella "Zona Agricola", innescando un dialogo: "Dove lo troverebbe un ospite?" "Questo è utile alla fattoria o al visitatore?" "Possiamo riutilizzarlo?"	15 minuti	Cesto di oggetti di scena misti, cartelli di zona

Esercizio 5: Detective dell'agriturismo – La selezione della fattoria

3	I partecipanti scelgono 6-8 elementi realistici per la loro azienda agricola. Pianificano come introdurre il gioco di ruolo e come collegarlo all'esperienza turistica, ad esempio: "Perché la raccolta differenziata è importante nel bar della fattoria o nel B&B?".	20 minuti	Foglio di lavoro di pianificazione (allegato 5), carta, penne
4	Facoltativo: ogni partecipante crea una mini-storia o uno scenario (ad esempio, "Un picnic disordinato!" o "Mistero nell'uliveto") per rendere il gioco più coinvolgente	5 minuti	Carta, pennarelli

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante spiega come il gioco Agriturismo Detective stimoli la curiosità e il pensiero critico attraverso il gioco di ruolo (emozioni positive), insegni a smistare materiali e zone (educazione), sensibilizzi sulle pratiche sostenibili in contesti turistici e agricoli (sostenibilità) e migliori l'esperienza di apprendimento dell'agriturismo collegando la smistamento alle esperienze reali degli ospiti (valorizzazione). Forniscono un piano per la struttura delle zone, la selezione degli oggetti e il coinvolgimento dei bambini nella somministrazione.

Esercizio 6: “Sun Power Relay” – Un esercizio basato sul movimento

Risultati di apprendimento

per consentire la capacità di insegnare concetti di flusso energetico e sostenibilità attraverso giochi di gruppo basati sul movimento introdotti nel contesto di una struttura agrituristica.

Fascia d'età target: 6–10 anni

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili con diagramma del flusso energetico (Sole → Pianta → ecc.)
- Schede di ruolo energetico stampate
- Palla morbida o oggetto simile da usare come energia
- Foglio di lavoro di pianificazione
- Allegato 7: Schede di ruolo e domande di riflessione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'insegnante introduce il concetto fondamentale dell'attività: l'energia solare come motore della vita e della sostenibilità. Utilizzando una lavagna a fogli mobili, l'insegnante presenta una semplice catena energetica (ad esempio, Sole → Pianta → Animale → Uomo → Pannello solare), sottolineando come questo flusso colleghi i sistemi naturali e tecnologici. L'insegnante spiega come i bambini possano comprendere queste idee astratte attraverso il movimento e il gioco, soprattutto durante le visite all'aperto.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili o diagramma semplice
2	Il formatore invita cinque volontari a partecipare a una staffetta di gioco di ruolo. Ognuno riceve una Carta Ruolo Energetica stampata (ad esempio, Sole, Pianta, Animale, Umano, Pannello Solare) e si mette in fila per passarsi un oggetto energetico (come una palla morbida). Ogni giocatore recita il proprio ruolo: il Sole splende (mani alzate), la Pianta cresce (allungamento verso l'alto), l'Animale mastica, l'Umano cucina o coltiva e il Pannello Solare assorbe energia. Questa visualizzazione supporta la comprensione del flusso energetico in modo attivo e memorabile.	15 minuti	Carte stampate, palline, segnali di percorso

Esercizio 6: “Sun Power Relay” – Un esercizio basato sul movimento

3	Ogni partecipante sceglie da 3 a 5 ruoli pertinenti al proprio contesto agriturismo. Ad esempio, se non ci sono animali, potrebbe saltare quel ruolo. Abbozza una rapida configurazione dello spazio previsto per l'attività e stila un semplice copione adatto ai bambini che spiega il movimento energetico. Questa personalizzazione garantisce che l'attività possa essere facilmente implementata in loco.	20 minuti	Foglio di pianificazione, penne
4	Per supportare l'implementazione futura, il formatore distribuisce materiali riutilizzabili, tra cui schede di ruolo e domande di riflessione per i bambini. Questi strumenti aiutano a rafforzare i concetti chiave della sostenibilità e forniscono contenuti pronti all'uso per le visite didattiche.	5 minuti	Strumenti dell'allegato 6

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante spiega come il gioco Agriturismo Detective stimoli la curiosità e il pensiero critico attraverso il gioco di ruolo (emozioni positive), insegni a smistare materiali e zone (educazione), sensibilizzi sulle pratiche sostenibili in contesti turistici e agricoli (sostenibilità) e migliori l'esperienza di apprendimento dell'agriturismo collegando la smistamento alle esperienze reali degli ospiti (valorizzazione). Forniscono un piano per la struttura delle zone, la selezione degli oggetti e il coinvolgimento dei bambini nella somministrazione.

Esercizio 7: Passeggiata bingo nella natura

Risultati di apprendimento

per consentire ai bambini di esplorare la biodiversità attraverso attività di bingo basate sull'osservazione e adattate alle caratteristiche naturali del sito agriturismo.

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili · Spazio esterno percorribile (ad esempio, sentiero delle erbe aromatiche, filare del frutteto) · Allegato 8: Cartelle del bingo e guida alle istruzioni

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di Bingo nella Natura e il suo allineamento con l'educazione alla sostenibilità e all'identità rurale. Il formatore spiega come semplici giochi all'aperto possano essere strumenti efficaci per sviluppare l'alfabetizzazione ambientale dei bambini. Viene presentata una scheda di esempio del Bingo nella Natura, che mostra oggetti rurali comuni come api, annaffiatori, ulivi o contenitori per il compost. Il formatore sottolinea come il gioco promuova capacità di osservazione, curiosità e apprezzamento per la natura.	20 minuti	Flip chart
2	Gli operatori agrituristici selezionano un'area percorribile a piedi all'interno della loro struttura (ad esempio, un vigneto, un sentiero delle erbe aromatiche, un sentiero del frutteto) e progettano il proprio percorso bingo. Ogni partecipante elabora quindi un breve piano che descriva come l'attività verrà introdotta e svolta durante la visita di un bambino.	20 minuti	Foglio di pianificazione, penna

Esercizio 7: Passeggiata bingo nella natura

3	Gli operatori agrituristici selezionano un'area percorribile a piedi all'interno della loro struttura (ad esempio, un vigneto, un sentiero delle erbe aromatiche, un sentiero del frutteto) e progettano il proprio percorso bingo. Ogni partecipante elabora quindi un breve piano che descriva come l'attività verrà introdotta e svolta durante la visita di un bambino.	20 minuti	Foglio di pianificazione, penna
4	L'istruttore distribuisce cartelle bingo pre-progettate e versioni plastificate (opzionali) con semplici istruzioni per un utilizzo futuro. Queste cartelle sono riutilizzabili e facili da adattare a diverse fasce d'età e stagioni.	5 minuti	Materiali dell'allegato 7

Metodologia di valutazione:

Tutti i partecipanti spiegano come il gioco aumenti l'attenzione e il divertimento (sensazioni positive), stimoli la conoscenza della biodiversità (apprendimento), offra cicli naturali (sostenibilità) e risvegli nuovi aspetti del territorio (valorizzazione). Delineano un piano di escursione con la loro azienda agricola.

Esercizio 8: “Eco-strumenti” – Creare musica con materiali naturali e agricoli riutilizzati

Risultati di apprendimento

per favorire lo sviluppo del riutilizzo creativo e della responsabilità ambientale attraverso attività musicali che utilizzano materiali agricoli naturali e riciclati.

Requisiti:

- Flipchart per l'introduzione al riutilizzo e alla creatività
- Esempi di eco-strumenti: shaker, tamburo, carillon a vento
- Raccolta di materiali naturali/riutilizzati (ad esempio, bastoncini, semi, lattine, pezzi di stoffa)
- Allegato 9: Foglio di ispirazione per eco-strumenti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'insegnante introduce il concetto di riuso creativo come competenza di sostenibilità e spiega come i bambini possano esplorare la responsabilità ambientale e il suono attraverso la realizzazione di strumenti musicali con materiali agricoli riciclati o naturali. Tra gli esempi figurano shaker per bottiglie, campanellini a bastoncino o tamburi di lattine. L'insegnante sottolinea l'importanza di combinare creatività, consapevolezza della natura e riciclo.	20 minuti	Lavagna a fogli mobili, strumenti di esempio
2	L'istruttore presenta 1-2 semplici eco-strumenti e mostra come costruirli. Spiega come garantire che i materiali siano sicuri, facili da usare e coinvolgenti per i bambini. Tra le idee possibili, riempire una bottiglia di plastica con semi per creare uno shaker o stendere del tessuto su una lattina per creare un tamburo. L'istruttore mostra anche come spiegare queste attività ai bambini utilizzando un linguaggio semplice e movimenti.	20 minuti	Materiali dall'elenco

Esercizio 8: “Eco-strumenti” – Creare musica con materiali naturali e agricoli riutilizzati

3	Il formatore distribuisce il foglio di ispirazione Eco-Instrument pronto all'uso (Allegato 9) che include istruzioni di base per replicare gli strumenti durante le visite dei bambini.	5 minuti	Allegato 8
---	---	-------------	------------

Metodologia di valutazione:

I partecipanti illustrano come la musica migliori la partecipazione (sentimenti positivi), trovi suoni e materiali (apprendimento), favorisca il riutilizzo creativo (sostenibilità) e infonda originalità nell'apprendimento in fattoria (valorizzazione). Decidono quali strumenti utilizzare.

Esercizio 9: Osservatori dell'acqua - Edizione turistica

Risultati di apprendimento

Consentire agli operatori agrituristici di progettare e organizzare un eco-tour divertente, guidato dai bambini, che metta in risalto le pratiche di risparmio idrico nelle aree turistiche dell'azienda agricola, promuovendo sia l'istruzione che l'intrattenimento per i bambini in visita.

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili e mappa del sito di esempio che mostra le aree di risparmio idrico
- Schede stampabili per il tour dell'acqua con suggerimenti adatti ai bambini
- Foglio di lavoro di pianificazione per l'impostazione delle attività

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Un formatore VET introduce l'idea di creare tour acquatici guidati dai bambini negli spazi riservati agli ospiti. I tirocinanti si confrontano su come i turisti interagiscono con i sistemi idrici delle loro fattorie (ad esempio, B&B, giardini).	10 minuti	Flip chart
2	L'istruttore simula un tour utilizzando le Guest Water Walk Cards, interpretando il ruolo di un bambino. Gli operatori agrituristici sperimentano le sensazioni che l'attività trasmette dal punto di vista di un bambino (divertimento, curiosità, partecipazione attiva).	10 minuti	Schede dell'allegato 9, oggetti di scena per il risparmio idrico
3	Piccoli gruppi di tirocinanti selezionano zone turistiche dalle proprie fattorie e progettano una mini passeggiata sull'acqua per bambini (2-3 tappe). Scrivono spunti divertenti come "Cosa raccoglie questo barile?" o "Perché pacciamare qui?".	15 minuti	Scheda di pianificazione (Allegato 9)

Esercizio 9: Osservatori dell'acqua - Edizione turistica

4	Il formatore VET distribuisce risorse riutilizzabili e fornisce feedback. I partecipanti finalizzano il loro piano per utilizzare la passeggiata con veri bambini visitatori durante visite guidate, workshop o giornate per famiglie.	5 minuti	Schede e fogli stampabili
---	--	-------------	---------------------------

Metodologia di valutazione:

: Ogni partecipante spiega come la Guest Water Walk susciti interesse e orgoglio nei bambini (emozioni positive), favorisca l'educazione ambientale a livello primario (educazione), promuova la sensibilità verso infrastrutture turistiche sostenibili (sostenibilità) e crei valore aggiunto per gli ospiti dell'agriturismo (valorizzazione). Condividono una proposta su come organizzerebbero la visita guidata dai bambini nel loro specifico contesto agriturismo.

Esercizio 10: Campioni del compost – Edizione Farm Café

Risultati di apprendimento

Preparare gli operatori agrituristici a progettare una simulazione coinvolgente in cui i bambini si comportano come "Eroi del compost" in un bar agricolo o in un'area picnic, imparando a separare i rifiuti organici dai pasti dei turisti divertendosi.

Requisiti:

· Aiuto visivo o oggetto di scena che rappresenta un "Farm Café" o una zona picnic (allestimento del tavolo, vassoio, finti involucri di cibo) · Allegato 10: Schede di smistamento del compost e foglio di pianificazione dell'allestimento

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'istruttore introduce l'idea di una sfida di raccolta differenziata ambientata in un'area di ristorazione turistica. I partecipanti immaginano uno scenario in cui i bambini devono riordinare dopo un picnic o un pasto.	10 minuti	Esempio di vassoio, oggetti di scena per il cibo
2	L'istruttore simula l'attività del bambino svuotando un "vassoio disordinato" di rifiuti misti e lasciando che i partecipanti li smistassero nei bidoni durante il gioco di ruolo.	10 minuti	Contenitori, oggetti di scena, etichette
3	Gli operatori agrituristici progettano il proprio scenario utilizzando prodotti alimentari tipici venduti o serviti ai turisti. Formulano semplici domande per i bambini (ad esempio, "Dove dovrebbe andare la buccia di banana?").	15 minuti	Scheda di pianificazione (Allegato 10)
4	Facoltativo: aggiungi un elemento narrativo ("Il drago del compost mangia solo rifiuti alimentari puliti!") oppure dai ai bambini dei mantelli per trasformarli in eroi del compost.	5 minuti	Oggetti di scena, carte

Esercizio 10: Campioni del compost – Edizione Farm Café

Metodologia di valutazione:

Ciascuno dei partecipanti descrive come il gioco della raccolta dei rifiuti implichi responsabilità e divertimento tra i bambini (emozioni positive), li educi alla raccolta dei materiali e al compostaggio (educazione), incoraggi abitudini di turismo sostenibile nella gestione dei rifiuti (sostenibilità) e implichi un significato interattivo per l'offerta ecoturistica dell'azienda agricola (valorizzazione). Forniscono una bozza dell'organizzazione del gioco del compostaggio e un esempio di elenco di prodotti alimentari.

Esercizio 11: “Dal seme allo spuntino” – Alla scoperta delle origini del cibo con i bambini

Risultati di apprendimento

per consentire ai bambini di mappare e comunicare il processo di produzione alimentare guidandoli in un percorso che va dal seme al prodotto commestibile attraverso casi di studio basati sulle aziende agricole.

Requisiti:

- Diagramma visivo o lavagna a fogli mobili del percorso alimentare
- Oggetto o carte reali (ad esempio, spuntino finale, pianta, semi)
- Schede stampate del percorso dal seme allo spuntino
- Foglio di lavoro per la pianificazione
- Allegato 11: Modello e carte del percorso

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di "Dal seme allo spuntino" come un'attività coinvolgente e pratica che mostra ai bambini come gli alimenti di uso quotidiano abbiano origine da processi naturali. Partendo da uno spuntino noto come un grissino, un pomodoro o una mela, il formatore invita i partecipanti a ripercorrerne il percorso a ritroso, dal prodotto finale alla raccolta, alla coltivazione e alla fase di semina. Una sequenza di base viene presentata visivamente: Seme → Terreno → Pianta → Cura → Raccolto → Snack.	10 minuti	Aiuto visivo o diagramma
2	L'insegnante simula una semplice stazione di osservazione del cibo utilizzando carte stampate o oggetti reali. Ad esempio, una "stazione del pomodoro" può includere semi di pomodoro, una piccola pianta in vaso e un cesto di pomodorini. In alternativa, una stazione del pane può includere chicchi di grano, farina e un grissino. L'insegnante spiega come ogni elemento può essere presentato ai bambini con brevi descrizioni e stimoli sensoriali (tatto, olfatto, gusto).	10 minuti	Seme, prodotto, spuntino

Esercizio 11: “Dal seme allo spuntino” – Alla scoperta delle origini del cibo con i bambini

3	<p>Ogni operatore agriturismo seleziona un alimento coltivato o prodotto presso la propria struttura e ne traccia il percorso dal seme allo spuntino utilizzando un modello stampato. Identifica quali oggetti o oggetti utilizzerebbe, dove posizionarli e quale storia o domande includere per coinvolgere i bambini in visita. I partecipanti valutano anche se sia possibile includere una breve degustazione in sicurezza.</p>	15 minuti	Allegato 11 carte, carta, penna
4	<p>Il formatore distribuisce le schede "Dal seme allo spuntino" e un foglio di pianificazione. Questi strumenti aiutano i partecipanti a replicare l'attività con le proprie colture o prodotti e ad adattare il livello di dettaglio in base all'età del bambino.</p>	5 minuti	Allegato stampabili 12

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante spiega come rintracciare le origini del cibo stimoli la meraviglia (emozioni positive), metta in contatto i bambini con i sistemi naturali (educazione), spieghi le filiere alimentari locali (sostenibilità) e approfondisca l'apprezzamento per i prodotti agricoli (valorizzazione). Progettano una postazione con storie visive sul cibo.

Esercizio 12: Agritourist Explorer

Risultati di apprendimento

Formare gli operatori agrituristici a progettare un percorso di scoperta piacevole e autoguidato all'interno dell'azienda agricola, in cui i bambini possano camminare e acquisire conoscenze osservando, giocando e ascoltando la gente del posto.

Requisiti:

·Flipchart ·Esempi di mappe, schede ·Allegato 12: Modello e istruzioni

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'istruttore spiega come i percorsi di scoperta possano intrattenere i bambini e al contempo far loro conoscere la fattoria. I partecipanti si confrontano sulle tipiche zone turistiche.	10 minuti	Flip chart
2	L'istruttore condivide stazioni di esempio e mostra come trasformare le caratteristiche della fattoria in tappe di apprendimento adatte ai bambini (ad esempio, area compost → "Mondo dei vermi").	10 minuti	Campioni di mappe, carte
3	Gli operatori agrituristici tracciano il proprio percorso a misura di bambino, posizionando dalle 4 alle 6 tappe nelle aree riservate agli ospiti. Per ogni tappa, progettano una breve attività o una domanda di osservazione.	15 minuti	Allegato 12
4	Il formatore supporta la finalizzazione della mappa del sentiero e delle idee per la segnaletica. Facoltativo: discutere dei segnali di sicurezza e della segnaletica multilingue per i turisti.	5 minuti	Icone, modelli

Esercizio 12: Agritourist Explorer

Metodologia di valutazione:

Ciascuno dei partecipanti spiega come la progettazione del percorso faciliti il movimento e il divertimento (emozioni positive), insegni le zone agricole e la biodiversità (apprendimento), incoraggi l'apprezzamento della natura e le pratiche sostenibili (sostenibilità) e migliori l'interazione e l'interpretazione familiare (valorizzazione). Forniscono una mappa visiva del percorso con le attività consigliate per i bambini per ogni stazione.

Esercizio 13: Viaggio del gusto – Dalla fattoria alla tavola del turista

Risultati di apprendimento

Fornire agli operatori agrituristici le competenze per preparare un'esperienza di degustazione coinvolgente per i bambini, armonizzando narrazione, educazione alimentare e turismo nell'abbinamento dei prodotti agricoli con la cultura gastronomica locale offerta ai visitatori.

Requisiti:

·Flipchart ·Schede campione ·Allegato 13

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET spiega come le esperienze di degustazione possano coniugare l'educazione alimentare con il turismo ludico. I partecipanti discutono sui prodotti che bambini e turisti incontrano più spesso.	10 minuti	Flip chart
2	L'istruttore mostra un semplice gioco di degustazione per bambini, accompagnato dalla narrazione (ad esempio, assaggiare l'olio d'oliva e abbinarlo all'"albero" da cui proviene).	10 minuti	Campioni di mappe, carte
3	I partecipanti progettano una postazione di degustazione con 3-5 prodotti locali, scrivendo per ciascuno brevi aneddoti o storie adatte ai bambini. Sperimentano un format di gioco di degustazione.	15 minuti	Allegato 12

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante spiega come l'attività di degustazione susciti curiosità ed esplorazione sensoriale (sensazioni positive), informi sull'origine del cibo e sulla produzione locale (educazione), promuova un'alimentazione sostenibile e stagionale (sostenibilità) e mostri ai visitatori la ricchezza della cultura locale in modo divertente (valorizzazione). Suggestiscono un'esperienza di degustazione o una postazione di prodotti agricoli adatta ai bambini.

Esercizio 14: Costruisci una stanza

Risultati di apprendimento

Formare gli operatori agrituristici a creare un'attività di stimolazione pratica in cui i bambini immaginano, progettano e presentano la loro camera o spazio ideale per gli ospiti in fattoria, integrando creatività, sostenibilità e caratteristiche reali dell'agriturismo.

Requisiti:

- Cartone, carta riciclata, forbici, colla, pennarelli, matite colorate · Foto di esempio di vere camere per gli ospiti, bagni ecologici, letti a castello, finestre a forma di animali, ecc.
- Allegato 14: Schede Room Designer e foglio di configurazione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Un formatore VET introduce il concetto di alloggio incentrato sui bambini negli agriturismi e spiega come gli spazi per gli ospiti possano essere divertenti, naturali e sostenibili.	10 minuti	Immagini delle camere degli ospiti
2	L'insegnante mostra ai bambini come "costruire una stanza" usando disegni, blocchi o materiali di riciclo. Insegnano loro come chiedere: "Dove andrebbero gli animali? Ci sarebbe una finestra con vista sulla natura?".	10 minuti	Schede di progettazione della stanza
3	Gli operatori dell'agriturismo lavorano in coppia per progettare un'attività per bambini che includa 4-5 "sfide sulle caratteristiche della stanza" (ad esempio, disegnare un letto a castello, costruire una doccia solare). Pianificano come guidare i bambini attraverso l'attività.	15 minuti	Scheda di pianificazione (Allegato 14)

Esercizio 14: Costruisci una stanza

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività di progettazione di una stanza favorisca l'immaginazione e il senso di orgoglio (emozioni positive), fornisca istruzione sui principi fondamentali della sostenibilità e della pianificazione degli spazi (educazione), sostenga l'architettura verde e il turismo sostenibile (sostenibilità) e migliori il valore dell'esperienza del visitatore attraverso l'interpretazione creativa (valorizzazione). Elaborano una proposta per la loro attività di costruzione di una stanza ed elencano le caratteristiche incluse.

Esercizio 15: Progettare un'attività di benessere basata sulla natura per bambini

Risultati di apprendimento

Per supportare la capacità di pianificare e facilitare una semplice attività di benessere basata sulla natura che promuova la consapevolezza ambientale e il coinvolgimento dei bambini durante le escursioni in agriturismo.

Requisiti:

- Modelli stampabili per postazioni benessere (Allegato 15)
- Materiali naturali (rocce, fiori, foglie, ecc.)
- Giardino appartato o area esterna coperta
- Materiali per barattoli della gratitudine (strisce di carta, un barattolo, pastelli)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore presenta il concetto di attività per bambini "Benessere nella Natura" negli agriturismi, sottolineando come la riflessione silenziosa sulla natura provochi rispetto per l'ambiente e profonda armonia interiore.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto di esempio
2	Crea una piccola "stazione benessere" con 2-3 spunti come: "Siediti e ascolta il vento", "Disegna ciò che vedi" o "Crea un mandala naturalistico". Guida i partecipanti attraverso il compito come se lo completassero i bambini.	10 minuti	Schede stampate, oggetti naturali
3	Ogni operatore agriturismo sviluppa una versione di un percorso benessere in 3 fasi da utilizzare nella propria struttura. Questo include un'attività di seduta, un'attività di movimento (ad esempio, percorrere un sentiero di farfalle) e un'attività di riflessione (ad esempio, un barattolo della gratitudine o disegnare).	15 minuti	Foglio di pianificazione, penna

Esercizio 15: Progettare un'attività di benessere basata sulla natura per bambini

4	Il formatore distribuisce il kit di strumenti stampato. Un modello stampabile include esempi di suggerimenti, icone adatte ai bambini e una guida rapida per creare spazi tranquilli e accoglienti nella natura.	5 minuti	Materiali dell'allegato 15
---	--	-------------	----------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività promuova creatività e felicità (emozioni positive), apprenda comportamenti sostenibili (educazione), riduca gli sprechi (sostenibilità) e aggiunga valore ai materiali agricoli di uso quotidiano (valorizzazione). Forniscono un mini-piano d'azione per implementare l'attività in una visita guidata in fattoria o in un laboratorio per bambini.

Esercizio 16: Safari fotografico in fattoria: osservare la natura con occhi nuovi

Risultati di apprendimento

Migliorare la capacità di progettare e realizzare un'attività di osservazione guidata dai bambini che incoraggi la consapevolezza della biodiversità, l'indagine consapevole e la documentazione pittorica negli ambienti agrituristici.

Requisiti:

·Istruzioni per l'osservazione fotografica fotocopiabili (Allegato 16) ·Lavagnette o fogli di carta rigida ·Penne, matite, pastelli ·Tablet o smartphone con la supervisione di un adulto come alternativa per scattare foto ·Sentiero all'aperto o giardino nella fattoria

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'istruttore introduce l'idea di un "Safari Fotografico" come un'attività divertente di esplorazione naturalistica per bambini, che incoraggia la consapevolezza visiva, la capacità di interrogarsi e l'osservazione dei sistemi naturali. Spiega come queste passeggiate aiutino i bambini a notare le relazioni e i piccoli dettagli della natura (ad esempio, texture, tracce di animali e schemi cromatici).	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto di esempio
2	L'istruttore mostra una breve passeggiata safari utilizzando la scheda di suggerimenti dell'Allegato 17. Tra i suggerimenti: "Trova qualcosa di sfocato", "Individua 3 sfumature di verde" o "Disegna qualcosa che non hai mai notato prima". I partecipanti sperimentano l'attività come se fossero bambini, usando schizzi o scatti fotografici immaginari.	10 minuti	Schede stampate, oggetti naturali

Esercizio 16: Safari fotografico in fattoria: osservare la natura con occhi nuovi

3	Ogni operatore agriturismo designa un'area naturale e sicura per le passeggiate nella propria azienda agricola e sviluppa un mini percorso safari per i bambini. Scelgono	15 minuti	Foglio di pianificazione, penna
4	Il formatore distribuisce materiali stampabili. I materiali dell'Allegato 17 includono schede di osservazione, riquadri di riflessione e una versione per bambini più piccoli (basata sul disegno).	5 minuti	Materiali dell'allegato 16

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività stimoli meraviglia e concentrazione (emozioni positive), insegni la consapevolezza ecologica attraverso l'osservazione (educazione), rafforzi la comprensione dei cicli naturali (sostenibilità) e apporti valore interpretativo alla visita in fattoria (valorizzazione). Compilano un mini-piano d'azione che descrive come adattare e condurre il Safari Fotografico nella propria fattoria.

Esercizio 17: La mappa del cibo locale – Esplorando i sapori della nostra terra

Risultati di apprendimento

Per supportare la capacità di pianificare e facilitare un'attività interattiva che introduca i bambini ai sistemi alimentari locali, ai prodotti reali e alle pratiche alimentari sostenibili attraverso la mappatura esperienziale.

Requisiti:

- Modello stampabile per la mappa alimentare locale (Allegato 17)
- Esempi di icone alimentari (immagini di prodotti locali: olive, uva, formaggio, erbe aromatiche, ecc.)
- Pastelli a cera, stick di colla, forbici
- Facoltativo: campioni reali o oggetti di scena da mostrare e raccontare (ad esempio, ramoscello d'ulivo, rametto di erbe aromatiche)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di mappatura del cibo locale e mostra come i bambini possono scoprire da dove proviene il cibo, cosa cresce localmente nella zona e come ciò si collega alla sostenibilità, alla tradizione e all'identità.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, esempio di mappa alimentare
2	Il formatore utilizza una mappa campione basata sul modello dell'Allegato 18. Il formatore illustra ogni elemento contestualizzandolo al territorio, alle tradizioni o alla stagione (ad esempio, "L'uva matura nei campi soleggiati: cosa ne produciamo?").	10 minuti	Modello di mappa stampata, immagini di cibo
3	Ogni partecipante crea una mappa alimentare fittizia per il proprio agriturismo, selezionando 4-6 prodotti da includere. Per ciascuno di essi viene fornita una breve descrizione (origine, stagione, utilizzo). L'obiettivo è quello di preparare una mappa adatta ai bambini, da utilizzare durante laboratori o visite in famiglia.	15 minuti	Mappa vuota, penne, elementi visivi

Esercizio 17: La mappa del cibo locale – Esplorando i sapori della nostra terra

4	L'istruttore distribuisce fogli e immagini stampabili da utilizzare in futuro, come la versione per i bambini più piccoli (colora e abbinata).	5 minuti	Materiali dell'allegato 17
---	--	----------	----------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività crei legami sensoriali (emozioni positive), accresca la conoscenza delle origini del cibo (educazione), promuova un'alimentazione di stagione/locale (sostenibilità) e aiuti i bambini a valorizzare l'identità alimentare della propria regione (valorizzazione). Viene elaborato un breve piano d'azione da implementare in futuro.

Esercizio 18: Pietre della storia – Condividere storie rurali con i bambini

Risultati di apprendimento

Per promuovere la capacità di creare esperienze narrative partecipative che rivelino la vita rurale, i valori della natura e l'identità culturale in modi accessibili e incentrati sui bambini.

Requisiti:

- Rocce pulite di medie dimensioni con superficie piana
- Pennarelli o pennarelli indelebili
- Allegato 18: Foglio di suggerimenti stampabile per la narrazione
- Contenitore o piccola scatola per mescolare/tirare le pietre
- Esempi di scene rurali, oggetti o animali per l'ispirazione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'insegnante presenta le Story Stones come materiale narrativo aperto. Ogni pietra presenta un'immagine o un simbolo (ad esempio, un trattore, un ulivo, la pioggia, una pecora) e i bambini le usano per sviluppare o ampliare storie a tema rurale. L'attività incoraggia lo sviluppo del linguaggio, la creatività e l'apprendimento basato sul territorio.	10 minuti	Flip chart
2	L'istruttore mostra 6-8 esempi di pietre narrative e illustra una breve sessione di racconto. Le pietre vengono estratte da un sacchetto e la storia si sviluppa con ogni nuovo elemento. Gli istruttori spiegano come questa attività possa essere utilizzata in piccoli gruppi, durante le pause o come attività rilassante.	10 minuti	Campioni di pietre dipinte, sacchetto di storie

Esercizio 18: Pietre della storia – Condividere storie rurali con i bambini

3	Ogni partecipante seleziona simboli o oggetti che riguardano la propria fattoria (ad esempio, uno spaventapasseri, un barattolo di marmellata, un orto di erbe aromatiche, una capra) e li illustra su pietre o cartoncini. Annota anche un esempio di suggerimento o un'idea per una storia da sperimentare con i bambini.	15 minuti	Cartoncino spesso o pietre pulite, pennarelli, penne
4	L'istruttore distribuisce spunti stampabili per storie rurali visive e un elenco di simboli da utilizzare per dipingere su pietre o stampare biglietti.	5 minuti	Materiali dell'allegato 18

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività crei legami sensoriali (emozioni positive), accresca la conoscenza delle origini del cibo (educazione), promuova un'alimentazione di stagione/locale (sostenibilità) e aiuti i bambini a valorizzare l'identità alimentare della propria regione (valorizzazione). Viene elaborato un breve piano d'azione da implementare in futuro.

Esercizio 19: Agriturismo Kids' Newsroom

Risultati di apprendimento

Formare gli operatori agrituristici affinché aiutino i bambini a diventare "reporter" per un giorno, creando un giornale giocoso che racconti eventi, fatti e approfondimenti sull'agriturismo, unendo alfabetizzazione, creatività e narrazione turistica.

Requisiti:

- Modello di giornale stampabile
- Pennarelli, pastelli, colla, forbici, carta bianca
- Adesivi o clipart a tema fattoria (facoltativo)
- Allegato 19

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce il concetto di narrazione turistica e come un giornale realizzato dai bambini possa arricchire l'esperienza in fattoria. I partecipanti discutono di possibili tipologie di articoli o sezioni.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore modella una redazione veloce: un "redattore", un "reporter", un "artista". Si scambiano idee su storie aziendali e scrivono un breve titolo o uno sketch.	10 minuti	Campioni di pietre dipinte, sacchetto di storie
3	Gli operatori di un agriturismo sviluppano un giornale per bambini in 3 parti: titolo, 2-3 spunti per l'articolo (ad esempio, "l'animale più divertente", "cosa ho imparato", "indovina quella verdura") e un layout creativo.	15 minuti	Modello allegato 19

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come questa attività promuova orgoglio ed espressione (emozioni positive), sviluppi capacità di scrittura e comunicazione (educazione), rifletta sull'ecoturismo e l'identità rurale (sostenibilità) e apporti valore condividendo l'esperienza del bambino con gli altri (valorizzazione). I partecipanti presentano un esempio di schema del problema e le fasi proposte per l'attività.

Esercizio 20: L'albero dell'impegno verde: un muro dell'impegno agricolo per bambini

Risultati di apprendimento

Migliorare la capacità di co-creare un'attività simbolica e partecipativa in cui i bambini possano mostrare i loro valori ambientali e il loro impegno personale in un'installazione visibile e naturalistica nella fattoria.

Requisiti:

·Moduli di impegno stampabili a forma di foglia (Allegato 20) ·Pennarelli, pastelli, matite colorate ·Ramo, spago, tavola di legno o parete esterna per l'affissione ·Facoltativo: materiali naturali per la decorazione (ramoscelli, muschio, corteccia, ecc.)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce l'idea di un Albero dell'Impegno Verde, un ramo simbolico o un albero di carta su cui i bambini appendono i loro impegni ambientali (ad esempio, "Pianterò un seme", "Non sprecherò acqua"). Diventa una celebrazione visiva dell'iniziativa e dei valori dei giovani.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto di esempio o albero fittizio
2	L'insegnante insegna a scrivere o disegnare promesse su sagome di foglie pretagliate (Allegato 21). Le promesse possono essere divertenti, serie, poetiche o personali: qualsiasi cosa che tocchi il bambino. L'insegnante incoraggia l'inclusività, ponendo domande come: "Cosa ami della natura?" o "Di cosa puoi prenderti cura questa settimana?"	10 minuti	Esempio di foglie di promessa, penne colorate

Esercizio 20: L'albero dell'impegno verde: un muro dell'impegno agricolo per bambini

3	Ogni membro dello staff dell'agriturismo disegna dove e come troverebbe il suo Albero Verde dell'Impegno nella propria azienda agricola (ad esempio, sul muro dell'area picnic, sul tronco d'albero all'ingresso, sul pannello accanto all'orto). Inoltre, elabora spunti adatti ai bambini per suggerimenti sull'impegno.	15 minuti	Foglio di pianificazione, penne
4	L'istruttore distribuisce modelli di foglie di promessa, pronti per la stampa, e istruzioni di installazione per un utilizzo successivo. È inclusa una versione più semplice per i bambini più piccoli che vogliono colorare o disegnare la propria promessa.	5 minuti	Materiali dell'allegato 20

Metodologia di valutazione:

Tutti i partecipanti spiegano come l'attività evochi la voce e la positività dei bambini (sentimenti positivi), sviluppi l'impegno individuale verso comportamenti ecosostenibili (apprendimento), incoraggi azioni di sostenibilità responsabili e inclusive (sostenibilità) e accresca il valore simbolico della fattoria come luogo di apprendimento (valorizzazione). Descrivono come e quando utilizzeranno questa attività.

3. Esercizi per insegnare metodi di discorso ispirati ai comici per insegnare la transizione verde nelle visite alle aziende agricole

Questo modulo è progettato per supportare i formatori della formazione professionale e gli operatori agrituristici nell'integrazione di tecniche di stile comico nella comunicazione con i clienti e nel migliorare la loro esperienza attraverso emozioni positive e riflessioni sulla sostenibilità ambientale dei prodotti agrituristici. Al termine del modulo, i partecipanti saranno in grado di: a) ristrutturare lo stile comunicativo in agriturismo adottando la comicità, b) tecniche di stile e c) aumentare la loro capacità di catturare e indirizzare l'attenzione dei visitatori verso obiettivi ambientali.



Requisiti:

Tutti gli esercizi possono essere eseguiti senza requisiti tecnici, poiché si basano principalmente sulla creazione di tecniche di tipo comico, essenzialmente parlate. Pertanto, non ci sono requisiti specifici per l'esecuzione degli esercizi.

In ogni caso, a seconda del target specifico, si può suggerire ai partecipanti di portare materiali relativi a prodotti e servizi per migliorare le strategie promozionali di specifici servizi. In alternativa, se ci si rivolge a un pubblico locale specifico di partecipanti che non sono proprietari di un agriturismo, è possibile fornire un elenco di esempi di prodotti locali, al fine di simulare esercizi in cui l'obiettivo dei partecipanti è ipotetico: la promozione di quello specifico prodotto/servizio/territorio locale. Considerando che il modulo mira a introdurre tecniche di comicità in discorsi, materiali promozionali, social media, ecc., è utile avere a disposizione i mezzi per prendere appunti o preparare un discorso.

Esercizio 1: Mappa lo stile comunicativo dei tuoi operatori agrituristici

Risultati di apprendimento

supportare la capacità di mappare lo stile comunicativo adottato dagli operatori agrituristici nella promozione dei propri servizi

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci l'argomento: "Perché l'umorismo?". Le emozioni possono stimolare molto meglio il nostro apprendimento. La nostra memoria funziona meglio quando è esposta alle emozioni. Normalmente ricordiamo molto chiaramente tutti gli eventi associati a un'emozione, sia positiva che negativa. Gli eventi traumatici, ad esempio, possono essere ricordati per tutta la vita, così come ricordiamo molto bene anche tutti gli eventi remoti collegati a emozioni positive. Le emozioni hanno un ruolo fondamentale nelle nostre vite e nella regolazione dei nostri comportamenti. L'umorismo può essere utilizzato per stimolare emozioni positive, il che non solo favorisce un'elaborazione più efficace degli apprendimenti nel nostro cervello, ma stimola anche la produzione di endorfine e sentimenti positivi. In ogni caso, vedremo che l'umorismo non è sempre e solo correlato alla felicità ed esiste una serie specifica di tecniche che puoi adottare per stimolare l'umorismo nel pubblico e collegarlo all'apprendimento. Per collegare umorismo ed educazione, dovresti iniziare dal processo di comunicazione che adotti per promuovere i tuoi servizi e prodotti e da come integrare strategie linguistiche basate sulla comicità.</p>	5 minuti	-

Esercizio 1: Mappa lo stile comunicativo dei tuoi operatori agrituristici

2	Invitare i partecipanti a definire gli strumenti promozionali da adottare. Tutti gli studenti spiegheranno come comunicano i propri servizi e prodotti e quale formato utilizzano per la promozione.	30 minuti	-
3	Ogni studente auto-valuterà la propria strategia attuale sulla base delle 4 variabili chiave dell'Agritainment: emozioni positive, sostenibilità ambientale, educazione e valorizzazione.	30 minuti	-
4	Il formatore stimolerà una discussione critica su come migliorare gli stili comunicativi di ogni partecipante in modo personalizzato. Il formatore aiuterà i partecipanti a comprendere le possibili lacune nella loro comunicazione, al fine di adottare i principi dell'agritainment.	30 minuti	

Goals	Describe what you do and how you communicate for achieving the goals	What you may improve in the reach of the goals
Positive emotions		
Environmental sustainability		
Education		
Valorization of the territory		

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante è in grado di descrivere come raggiunge emozioni positive, sostenibilità ambientale, educazione e valorizzazione. Ogni partecipante definisce un piano d'azione chiaro per raggiungere questo obiettivo o migliorare la propria comunicazione al fine di raggiungere i quattro risultati descritti.

Esercizio 2: Definisci i tuoi obiettivi di edutainment

Risultati di apprendimento

supportare la capacità di definire gli obiettivi educativi all'interno delle attività di edutainment in agriturismo.

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduci l'esercizio "Definisci i tuoi obiettivi di edutainment". Questo esercizio ha lo scopo di definire gli obiettivi delle attività di edutainment. Invece di focalizzare l'attenzione degli operatori agrituristici su "come intrattenere", spostala su "cosa può raggiungere l'edutainment come obiettivo".	5 minuti	-
2	Per facilitare il compito, fornisci quattro esempi di obiettivi formativi di un agriturismo, all'interno delle attività didattiche. Ecco 4 esempi: <ul style="list-style-type: none"> • I pesticidi possono causare gravi malattie. • Esistono ragioni evidenti che potrebbero far aumentare i costi del cibo sostenibile • I pomodori hanno fattori protettivi per le malattie cardiovascolari. Un'alimentazione sostenibile può prevenire [...] 	5 minuti	-

Esercizio 2: Definisci i tuoi obiettivi di edutainment

3	<p>Invita i partecipanti a definire un obiettivo formativo nell'interazione con i clienti. I partecipanti dovranno definire cosa desiderano trasmettere ai clienti-discepoli durante l'interazione. Il formatore supporterà i partecipanti nella definizione degli obiettivi formativi. Assicurati che i partecipanti adottino le seguenti linee guida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli obiettivi educativi dovrebbero essere stimolanti e fornire indicazioni uniche che riflettano i servizi e le competenze unici offerti -Gli obiettivi educativi dovrebbero incorporare obiettivi ambientali. Gli obiettivi educativi dovrebbero includere elementi che motivino i clienti al valore dei servizi e dei prodotti offerti. 	30 minuti	-
4	<p>Ogni partecipante presenta i propri obiettivi formativi. Il formatore valuta e, se necessario, suggerisce strategie di miglioramento qualora gli obiettivi formativi non riflettano le linee guida suggerite.</p>	30 minuti	-

Metodologia di valutazione:

il formatore valuta se gli obiettivi dell'edutainment seguono le linee guida indicate.

Esercizio 3: Mappa le emozioni della tua esperienza di studente in viaggio.

Risultati di apprendimento

aumentare la consapevolezza degli agriturismi riguardo alle emozioni vissute dai viaggiatori-studenti durante le attività di edutainment

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: .

Il materiale che i partecipanti devono adottare è costituito da due tabelle. La prima tabella dovrebbe essere compilata da ogni partecipante, descrivendo le esperienze degli ospiti, gli stati mentali target e come raggiungerli. La seconda tabella, invece, è un esempio che potete fornire ai partecipanti alla vostra formazione per facilitare la compilazione della tabella.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Fornire un foglio A4 e invitare gli studenti a segmentare una o più esperienze offerte dai viaggiatori all'interno dell'agriturismo. Fornire il modello e l'esempio adottati nella sezione materiali a supporto delle descrizioni.	5 minuti	-
2	Invita i partecipanti a compilare la tabella fornita segmentando il numero di sottoattività, descrivendo lo stato mentale obiettivo da generare e descrivendo come raggiungerebbero tale stato mentale.	5 minuti	-
3	I partecipanti presentano il loro tavolo di fronte a un pubblico. Il formatore valuta la compatibilità dei risultati con i principi dell'agritainment.	5 minuti a persona	-

Esercizio 3: Mappa le emozioni della tua esperienza di studente in viaggio.

Table 1

Activity	Target mental state	How to reach it

Table 2

Activity	Target mental state	How to reach it
Welcome	Happiness, relief from tiredness	Provide instructions and expectations about the visit, provide a comfortable environment for the possible waiting time
Visit in the agritourism	Curiosity	Throughout the visit, anticipate key points where some activities will be performed later in order to create a "curiosity gap"
Food tasting	Happiness / surprise	Use unexpected ingredients, explain typical products or unique features of your ingredients, adopt surprises or additions gifts preparation

Activity	Target mental state	How to reach it
Educational session	Confidence	Explain the reasons behind the unique elements of your food tasting, provide new tips for skills that the consumer didn't had before (for example, how to taste different types of olive oil)
Farewell	Willingness to return	Anticipate features of the next event, create a curiosity gap, provide discounted vouchers for returning, provide a communication system to update customers after the visit.

Metodologia di valutazione:

Metodologia di valutazione: tutti i partecipanti hanno compilato la tabella in tutte le sue parti. Il piano presentato appare realistico.

Esercizio 4: Puoi imparare a usare lo stile comunicativo comico?

Risultati di apprendimento

maggiore motivazione e ispirazione per integrare la comunicazione in stile comico all'interno dell'agriturismo

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Esegui questo discorso motivazionale, progettato per supportare gli studenti nell'integrazione della comunicazione in stile comico: Sì. Una credenza comune è che per implementare in modo efficace la comunicazione in stile comico sia necessario essere un attore. In realtà, il compito è diverso; più facile sotto alcuni punti di vista, più complesso sotto altri: dovresti integrare la comunicazione in stile comico nelle attività educative svolte in agriturismo. Una gag, una battuta, una frase umoristica sono sufficienti per generare emozioni positive se collegate a un finale specifico della storia che offra un insegnamento al cliente. Tutto dovrebbe essere misurato. Con lo storytelling è lo stesso. Se usi solo lo storytelling, senza incorporare alcun contenuto educativo, l'obiettivo educativo non sarà raggiunto. Se il tuo discorso è troppo simile alla stand-up comedy, forse stimolerai emozioni positive nei tuoi clienti, ma non trasmetterai alcuna informazione utile ai tuoi ospiti.	5 minuti	-

Esercizio 4: Puoi imparare a usare lo stile comunicativo comico?

2	<p>Fornisci i criteri del modello Agritainment. Ecco i punti principali da considerare:</p> <p>1. L'agritainment non è sinonimo di stand-up comedy, ma di attività didattiche che introducono un certo grado di tecniche umoristiche funzionali all'apprendimento. Ciò implica che non siano necessarie competenze attoriali elevate, ma piuttosto l'integrazione della comunicazione comica nell'educazione.</p> <p>2. L'agritainment richiede conoscenze tecniche dei servizi offerti nell'ambito dell'attività agrituristica. Queste conoscenze sono specifiche per i servizi che implementate a livello di routine nel vostro agriturismo e possono spaziare dall'agronomia, alla gastronomia, alla produzione e trasformazione alimentare, ma anche alle attività legate al turismo, ai servizi di accoglienza e all'apprendimento esperienziale.</p> <p>L'agritainment è legato alla comunicazione, all'educazione e alla motivazione, poiché mira a promuovere atteggiamenti e comportamenti pro-ambiente.</p>	30 minuti	-
3	<p>Agritainment si propone di stimolare un'azione sinergica tra intrattenimento, educazione e sostenibilità ambientale.</p> <p>Nella definizione delle tecniche umoristiche, utilizzate con finalità educative, è molto importante fare un brainstorming sul messaggio finale del proprio percorso formativo. Una tecnica apparentemente controintuitiva è quella di "partire dalla fine". Una volta individuata la "morale della favola", il "finale della storia", sarà più facile costruire la retorica e le tecniche comiche da utilizzare.</p>	30 minuti	-
4	<p>Ogni partecipante definisce la "morale della storia" dietro i propri servizi e prodotti.</p>		

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante è in grado di definire la morale della storia che sta dietro alle attività di edutainment offerte nell'agriturismo in cui lavora.

Esercizio 5: Segmenta i tuoi obiettivi di edutainment

Risultati di apprendimento

supportare i lavoratori dell'agriturismo nel definire obiettivi specifici di edutainment

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: La Tabella 1 è un esempio di elenco di obiettivi specifici di edutainment.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Fornisci l'introduzione a questo esercizio. Questo esercizio mira a definire gli obiettivi formativi da raggiungere nell'interazione con i clienti. Come formatore, invitalo a creare obiettivi formativi molto specifici e distintivi.	2 minuti	-
2	Aiuta i tuoi studenti a definire almeno altri 3 obiettivi specifici per la loro interazione con i clienti. Considera l'obiettivo finale di intrattenimento definito nell'esercizio 2 e aiuta gli studenti a definire obiettivi più specifici.	30 minuti	-
3	In caso di difficoltà, fornire un esempio di obiettivi specifici di edutainment che mostri come l'esercizio può essere completato per una visita guidata sull'olio d'oliva.	5 minuti	-
4	Il formatore esamina l'obiettivo specifico e il rispetto degli obiettivi specifici prefissati.	10 minuti	-

Esercizio 5: Segmenta i tuoi obiettivi di edutainment

Tabella 1

Edutainment specific goals	
1	Olive oil with a spicy and bitter notes indicates the presence of polyphenols which are beneficial for our health
2	Olive oils with low acidity has the highest quality. Extra-virgin olive oils has lower acidity than 0.8%. How to determine olive oil acidity and what is the impact on health
3	The best way to taste olive oil is with bread

Metodologia di valutazione:

tutti i partecipanti sono in grado di definire almeno 3 obiettivi specifici di edutainment.

Esercizio 6: Concentrati sul pubblico

Risultati di apprendimento

stimolare la capacità dei partecipanti di generare apprendimento nelle attività agrituristiche

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: Esempio di tabelle da compilare da parte dei partecipanti.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Fornisci ai tuoi partecipanti questo input: la prima regola per una comunicazione efficace è concentrarsi sul pubblico. Relatori ed educatori sono spesso troppo concentrati sui propri sentimenti e prospettive. L'educazione è invece un servizio offerto a un pubblico specifico. La tua capacità di essere un educatore efficace è linearmente correlata alla capacità di osservare e comprendere il tuo pubblico.	5 minuti	-
2	Fornisci le seguenti linee guida di osservazione ai clienti target. Il primo suggerimento è di concentrarsi sul pubblico. Invece di concentrarti sulle tue emozioni prima di presentare un discorso, concentrati sulle caratteristiche specifiche del tuo pubblico. Perché partecipano a quell'evento formativo? Cosa vogliono imparare? Quali sono le vere motivazioni che li spingono a partecipare al tuo evento formativo?	5 minuti	-

Esercizio 6: Concentrati sul pubblico

3	<p>Rappresenta visivamente la possibile situazione del pubblico prima del discorso e il risultato ragionevole che si desidera produrre. Descrivi il tuo pubblico prima e dopo l'evento: ecco un esempio dell'esercizio da realizzare, che descrive la situazione del pubblico prima e dopo l'evento formativo. Fornisci una tabella vuota tramite PowerPoint o carta con la descrizione del pubblico prima e dopo l'evento e chiedi ai partecipanti di compilarla in base alla loro precedente esperienza come operatori agrituristici. Rappresenta visivamente la possibile situazione del pubblico prima del discorso e il risultato ragionevole che si desidera produrre. Aiuta gli operatori agrituristici a definire l'impatto che vogliono ottenere anche a lungo termine.</p>	30 minuti	-
4	<p>Aiutare gli operatori agrituristici a definire l'impatto che desiderano ottenere anche a lungo termine. Questo esercizio aiuta gli studenti a definire gli apprendimenti auspicabili che i consumatori-studenti raggiungano durante e dopo la visita. Fornire agli studenti la seguente tabella da compilare in base ai loro prodotti e servizi. Quindi, mostrare i vantaggi derivanti dal mantenimento di un impatto a lungo termine e supportarli nella ricerca di modalità praticabili per dare continuità alle relazioni tra agriturismo e clienti-studenti, con specifico riferimento ai loro prodotti.</p>	20 minuti	-
5	<p>Fornire le tabelle allegate ai materiali di questo esercizio e supportare gli studenti nel loro completamento.</p>	30 minuti	-
6	<p>Verificare la conformità delle tabelle compilate ai criteri definiti al punto 2.</p>	10 minuti	-

Esercizio 6: Concentrati sul pubblico

What they want to learn?	
What are the true motivations behind the participation at your edutainment event?	

	Before the event	After the event
Your audience		

	Observable behaviors at the event	Desired observable behaviors on the long term
Your audience		

Examples of filled tables by the trainer.

Why the guests selected that edutainment event?	They are probably consumers of olive oil and they want to improve their capacity to select a quality olive oil.
What they want to learn?	How to distinguish a quality olive oil from a lower quality olive oil. To spend properly their budget on olive oil.
What are the true motivations behind the participation at your edutainment event?	To taste quality olive oil and have a satisfactory tasting experience.

	Before the event	After the event
Your audience	Purchasing olive oil on the basis of main label factors and on the basis of the cost, unable to understand sustainability issues concerning olive oil production	Able to perform olive oil tasting and discriminate the main sensorial elements of olive oil. Able to understand key factors concerning olive oil acidity, origin of the olives, nutritional properties and pairing styles.

	Observable behaviors at the event	Desired observable behaviors on the long term
Your audience	Selecting one or more of the products sold at the olive oil tasting	Increased awareness about sustainability issues around olive oil production. Change of pro- environmental attitudes and behaviors on the long terms, change in dietary habits on the long term, return in the agritourism, promoting the participation of additional learners- customers, making positive word-of-mouth.

Esercizio 7: Il cliente che impara. Riformula la tua persona target. Il cliente sta imparando in ogni caso.

Risultati di apprendimento

stimolare la capacità dei partecipanti di generare apprendimento nelle attività agrituristiche

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: Le cinque stagionature del Parmigiano Reggiano in diverse consistenze e temperature di Massimo Bottura at the Museum of Parmigiano Reggiano.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Presentate l'esercizio ai partecipanti. Iniziate con queste tecniche di riformulazione conversazionale, dimostrando che i clienti sono sempre in una fase di apprendimento. È necessario un cambiamento di approccio, dal cliente al cliente-discente. Un approccio che vede le persone essenzialmente come clienti può portare i lavoratori a concentrarsi solo sul valore monetario legato all'acquisto di servizi agrituristici. Questo può chiaramente limitare la mentalità dei lavoratori agrituristici, che pensano in modo binario: più clienti, più soldi, meno costi. Chiaramente, la sostenibilità economica è un fattore chiave da considerare, ma non l'unico. In questo progetto proponiamo un cambiamento di approccio, verso il cliente-discente. L'attenzione è rivolta a ciò che il cliente imparerà dopo la vostra visita.</p> <p>Abbraccia questo concetto: i tuoi visitatori impareranno qualcosa in ogni caso, anche se non svolgi alcuna attività educativa. Il tuo locale, le tue parole, i tuoi prodotti comunicano qualcosa in ogni caso. Un'eccellente degustazione di un menù comunica, educa al valore di quegli ingredienti specifici, della sequenza e così via.</p>	10 minuti	-

Esercizio 7: Il cliente che impara. Riformula la tua persona target. Il cliente sta imparando in ogni caso.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
2	Incoraggia i tuoi studenti ad adottare un "approccio basato sull'apprendimento". Se offri un buon servizio, i tuoi clienti capiranno il valore della tua offerta, del tuo cibo, del tuo locale. I clienti, in ogni caso, imparano sempre. Se ci sono dei limiti, il cliente li imparerà e sarà insoddisfatto.	5 minuti	-
3	Fornire un esempio di servizio basato sull'apprendimento. La cucina capolavoro di Massimo Bottura dell'Osteria Francescana - 3 Stelle Michelin - ha ispirato il nostro concetto di esperienza di apprendimento nel campo della gastronomia. Uno dei suoi piatti più famosi, "Le cinque stagionature del Parmigiano Reggiano in diverse consistenze e temperature", è composto da una preparazione unica che include principalmente parmigiano in diverse consistenze e temperature. Oltre alle presentazioni dei camerieri che spiegano la logica alla base della preparazione del piatto, i clienti, assaggiandolo, impareranno qualcosa: il parmigiano è un ingrediente versatile, i condimenti del parmigiano influiscono sull'esperienza sensoriale, lo stesso si può dire delle consistenze e delle temperature. Le preparazioni sono estremamente complesse e includono demi-soufflé, salsa, spuma, cracker, aria. L'unico modo per imparare esattamente come usare il parmigiano in modo versatile e il suo potenziale è sperimentare il piatto.	10 minuti	-

Esercizio 7: Il cliente che impara. Riformula la tua persona target. Il cliente sta imparando in ogni caso.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
4	Ritorno alla realtà. Quali sono gli insegnamenti più comuni che i visitatori traggono attualmente dalla loro esperienza in agriturismo? Elenca almeno 5 insegnamenti positivi e negativi. Adottare i modelli di Agritainment significa passare da clienti a clienti-studenti e interrogarsi su cosa si desidera che i clienti imparino dopo la visita.	30 minuti	-
5	Il formatore esamina gli apprendimenti definiti dai partecipanti e fornisce un feedback sui miglioramenti che potrebbero essere applicati	30 minuti	-



Strategia di valutazione:

i partecipanti sono in grado di elencare sia gli insegnamenti negativi che quelli positivi dei clienti dopo la loro esperienza nell'agriturismo.

Esercizio 8: Attira i clienti che desideri attraverso titoli efficaci per le attività di edutainment

Risultati di apprendimento

per aumentare la capacità di integrare l'umorismo nei titoli dei servizi e nelle attività di edutainment.

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci i partecipanti sull'importanza di definire il target di clientela dell'agriturismo. Allo stesso tempo, i tuoi servizi attireranno i "clienti che desideri". Titoli efficaci sono un modo per attrarre segmenti di pubblico specifici attraverso la tecnica dell'audience referencing. L'audience referencing significa includere il nome del pubblico di riferimento nel titolo della tua attività di edutainment.</p>	10 minuti	-
2	<p>Fornisci un esempio di come i titoli possano attrarre diversi tipi di pubblico. La descrizione del target di riferimento è un processo fondamentale quando si mira a creare un'attività di edutainment. In questo esercizio, imparerai come insegnare l'identificazione del target di riferimento nel settore dell'agriturismo attraverso domande essenziali. Considera che il tuo pubblico potrebbe essere costituito da lavoratori che hanno già una clientela specifica, da coloro che desiderano aprire un'attività o anche da coloro che desiderano attrarre una specifica tipologia di clientela.</p> <p>Il servizio di edutainment che creerai attirerà di fatto una tipologia specifica di clienti. "Il gioco del pony" probabilmente attirerà le famiglie con bambini, mentre "La storia delle erbe selvatiche nel XIX secolo" probabilmente attirerà gli adulti con quello specifico interesse per la storia.</p>	10 minuti	-

Esercizio 8: Attira i clienti che desideri attraverso titoli efficaci per le attività di edutainment

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
3	Invitate i partecipanti a definire il titolo e la descrizione di un evento di edutainment adottando la tecnica del riferimento al pubblico. Invitate i partecipanti a creare titoli divertenti per i loro tour ed eventi riguardanti le attività agricole. Invitate i partecipanti a trovare giochi di parole che stimolino la curiosità, l'attenzione e le emozioni positive del vostro pubblico. Informate i partecipanti sulla strategia del riferimento al pubblico, ovvero come rivolgersi al pubblico attraverso i titoli ("degustazione di olio d'oliva per esperti" qualifica il pubblico; "alimentazione sostenibile per persone con diabete" indica le caratteristiche del gruppo target e lo attrae attraverso la personalizzazione").	30 minuti	-
4	In caso di difficoltà, fornisci ulteriori esempi di titoli efficaci. Tract-tour è un gioco di parole che unisce le parole Tractor e Tour. Si tratta di un tour in cui un trattore raduna i visitatori attraverso numerosi vigneti di un territorio. Gli elementi insoliti dell'uso del trattore come mezzo di trasporto hanno reso quel tour unico e facile da memorizzare.	30 minuti	-
5	I formatori e i partecipanti esaminano i titoli proposti da tutti i partecipanti.	30 minuti	-

Strategia di valutazione:

I partecipanti valuteranno il titolo in base alla presenza di elementi riguardanti la sostenibilità, l'educazione e l'intrattenimento.

Esercizio 9: Clienti che hai e clienti che desideri

Risultati di apprendimento

aumentare la capacità di allineamento dell'offerta agrituristica con il target di clientela

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: Tabelle Pagina 62

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci l'argomento dei clienti che desideri e degli ostacoli generali nelle relazioni con i clienti. L'ospitalità e la ristorazione sono settori in cui il carico di lavoro è piuttosto significativo e le relazioni con il cliente sono complesse. Per questo motivo, quando si lavora nei sistemi di formazione professionale per il settore HoReCa in generale, non è raro incontrare lavoratori che hanno avuto conflitti, stress o frustrazione nel ricordare l'esperienza ai clienti. Ciò è dovuto a molteplici ragioni: le differenze individuali dei clienti, la posizione dei lavoratori che è essenzialmente sempre dire di sì, per soddisfare diverse richieste che a volte possono essere eccessive. Questo porta ad attriti con i clienti che possono anche portare a indebolire la reputazione dell'agriturismo. Per questo motivo, quando si affronta il compito di "definire i clienti", non si ricevono sempre descrizioni positive del cliente in arrivo. Il tuo compito come formatore VET del modello Agritainment è vedere le cose in modo realistico, considerando che è vero, a volte i clienti possono essere "opprimenti" o "difficili", ma il tuo obiettivo è reindirizzarli, educarli ad avere un'esperienza positiva all'interno del tuo agriturismo.</p>	10 minuti	-

Esercizio 9: Clienti che hai e clienti che desideri

2	<p>L'esercizio "I clienti che hai" mira a supportare gli studenti della formazione professionale e gli operatori agrituristici nella definizione della clientela abituale attraverso un approccio di agritainment. Inoltre, fornisce capacità di osservazione per definire i clienti, comprenderli meglio e offrire loro un'esperienza migliore.</p> <p>Ecco un esempio di fattori descrittivi che potresti considerare per la rappresentazione dei tuoi clienti e la loro piena comprensione. Puoi applicare questo esercizio a singoli target di pubblico oppure, se i tuoi clienti sono davvero eterogenei, puoi replicare l'esercizio in cluster. Se lavori con dipendenti della stessa azienda, è consigliabile assegnare il compito individualmente allo stesso gruppo. Questo ti permetterà di capire se i dipendenti hanno opinioni omogenee o eterogenee sui clienti dello stesso agriturismo. In tal caso, avvia una discussione di gruppo sulle percezioni dei clienti e su come queste possono influenzare i comportamenti dei dipendenti. Sposta quindi l'attenzione dai "clienti che hai" all'obiettivo desiderato dei "clienti che desideri". Puoi applicare questo esercizio in due diverse modalità:</p> <p>a) stai insegnando ai lavoratori dell'agriturismo una descrizione chiara dei loro clienti e li stai supportando nel formarsi un'idea più chiara del target di riferimento da raggiungere. b) Stai supportando le nuove aziende nel formare il target di riferimento da raggiungere.</p> <p>In ogni caso, definire la target persona è utile sia per gli agriturismi nuovi che per quelli strutturati</p>	30 minuti	-
---	---	-----------	---

Esercizio 9: Clienti che hai e clienti che desideri

3	Utilizzare la tabella allegata ai materiali come guida per consentire agli addetti di definire i clienti che hanno e quelli che si desidera.	30 minuti	-
4	Esaminare la tabella prodotta dagli studenti, identificare gli aspetti più importanti e le intuizioni sulla definizione dei clienti.	30 minuti	-

Age	Define the most common age ranges
Gender	Describe if you have gender misbalance in your average audience
Co-travellers	Solo/family/couple/Friends/colleagues
Most appreciated services	Define if there is specific most appreciated service
Motivations leading to the travel/experience	Define if you are able to understand the motivation(s) leading customers to select your service
Most common positive comments	Define the customers spontaneous positive comments given in verbal or written form.
Most common negative comments	Define the customers spontaneous negative comments given in verbal or written form.
Knowledge of the technicalities behind your key products	Define per each of your main product/service what they actually technically know and what's missing.
Environmental awareness and knowledge concerning your key products	Define per each of your main product/service what the customers knows about the environmental preservation
What learning they usually "bring at home"	Define per each of the main product/service what the customer learn that was not known before
Is it common they return for a new experience	Define if they commonly return or not to the agritourism and the motivation for the return or not return.
What them make have positive emotions?	Identify factors that creates positive emotions and what positive emotions in your customers.

Strategia di valutazione:

I partecipanti valuteranno il titolo in base alla presenza di elementi riguardanti la sostenibilità, l'educazione e l'intrattenimento.

Esercizio 10: Facilita una discussione di gruppo sulle motivazioni specifiche che ti hanno portato a scegliere l'agriturismo

Risultati di apprendimento

umentare la capacità di allineamento dell'offerta agrituristica con il target di clientela

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: Si suggerisce di applicare l'esercizio 9 prima di questo

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	La tabella proposta nell'esercizio 9 può essere utile per generare una discussione di gruppo, aiutando il gruppo a definire un obiettivo per promuovere emozioni positive nei clienti. Lo schema iniziale proposto può aiutare gli operatori agrituristici a identificare possibili punti deboli del sistema.	10 minuti	-
2	Esamina i servizi più apprezzati con i tuoi operatori. Se il gruppo o il singolo servizio propone un servizio chiave particolarmente apprezzato, supporta gli operatori nel: <ul style="list-style-type: none"> - inclusione di tecniche di stile comico nell'attuale fornitura del servizio - Inclusione degli aspetti educativi all'interno dell'erogazione del prodotto-servizio - Creare un insieme di servizi connessi come "estensioni" del servizio chiave apprezzato. Includere elementi di sostenibilità ambientale nelle interazioni con i clienti 	30 minuti	-

Esercizio 10: Facilita una discussione di gruppo sulle motivazioni specifiche che ti hanno portato a scegliere l'agriturismo

3	<p>Esaminare le motivazioni che portano alle esperienze di viaggio. Se il gruppo non è in grado di determinare le motivazioni che probabilmente portano all'esperienza di viaggio, dovresti essere in grado di supportarlo ed esplorare quali siano le possibili motivazioni alla base. Se il gruppo fornisce una motivazione generale "relax", "divertimento", "benessere", aiutalo a individuare le motivazioni più specifiche alla base della sua decisione. Ecco alcuni esempi di domande che potresti porre al pubblico o alla singola persona formata:</p> <p>a) Cosa spinge i clienti a rivolgersi al tuo servizio rispetto ad altri che hanno la stessa motivazione? b) Quali sono le differenze specifiche che spingono i clienti a rivolgersi alla tua attività e non a un'altra simile?</p> <p>c) Come puoi aumentare la rilevanza delle [motivazioni] alla base della selezione delle tue aziende? Come puoi incorporare le motivazioni alla base della loro selezione nella tua narrazione?</p>	30 minuti	-
4	<p>Rivedi la domanda "Cosa fanno sperimentare emozioni positive?". Questa è una domanda secondaria che può aiutarti a comprendere la motivazione del tuo cliente-studente. Le emozioni positive possono essere suscitate da diversi fattori: rilassamento, benessere, stati mentali, persino una maggiore conoscenza. In questo contesto, è utile comprendere anche le preferenze in termini di stile umoristico. Non tutte le persone ridono dello stesso stile comico o si divertono con le stesse cose. Comprendere le differenze individuali nello stile comico può aiutarti nella creazione di un'attività di edutainment.</p>	30 minuti	-

Esercizio 10: Facilita una discussione di gruppo sulle motivazioni specifiche che ti hanno portato a scegliere l'agriturismo

5	<p>Esamina i commenti positivi e negativi più comuni seguendo le seguenti linee guida.</p> <p>Commenti positivi più comuni Se il gruppo non è in grado di determinare i feedback positivi più comuni forniti all'attività, è probabile che ci sia un problema importante nell'efficacia dell'agriturismo. Supportare il gruppo nell'identificazione di possibili punti di forza e di unicità.</p> <p>Commenti negativi più comuni Nel caso in cui il gruppo non sia in grado di determinare i commenti negativi, di solito potrebbe esserci una o più delle seguenti ragioni:</p> <p>a) il gruppo ha capacità diagnostica o abilità di osservazione limitate;</p> <p>b) il gruppo può temere di rappresentare situazioni negative con i clienti per non subire conseguenze dalla leadership;</p> <p>c) il gruppo nega la presenza di possibili limiti, pur essendone consapevole. In questo caso, la discussione di gruppo dovrebbe essere orientata a supportare il gruppo nell'individuazione di aree di miglioramento.</p> <p>Prova le seguenti strategie:</p> <p>a) utilizzare discussioni di gruppo anonime, indicando possibili aree di miglioramento senza menzionare chi le evidenzia;</p> <p>b) determinare affermazioni positive che siano il riflesso di una possibile area negativa di miglioramento, al fine di focalizzare l'attenzione dei partecipanti su obiettivi positivi da raggiungere.</p>	30 minuti	-
---	--	-----------	---

Metodologia di valutazione:

i partecipanti sono in grado di migliorare la strategia iniziale eseguita nell'esercizio 9 con misure correttive.

Esercizio 11: Conoscenza degli aspetti tecnici del tuo prodotto chiave; Consapevolezza ambientale e conoscenza dei tuoi prodotti chiave

Risultati di apprendimento

per aumentare il coinvolgimento dei viaggiatori nell'edutainment attraverso la selezione efficace di tecnicismi

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: Si suggerisce di applicare prima l'esercizio 9.
Matrice allegata

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Fornire la tabella utilizzata nei materiali allegati agli esercizi per stimolare il brainstorming dei partecipanti sulla strategia di edutainment. Utilizzare i seguenti criteri: selezionare quindi l'ambito di intervento e l'obiettivo dell'attività educativa nel sito agricolo e definire i concetti chiave all'interno della matrice. Insegnare agli operatori agricoli a concentrarsi in particolare su contenuti sconosciuti e rilevanti. Concentrarsi su questo elemento e incorporare contenuti che i partecipanti possano "portare a casa" come apprendimento.	50 minuti	-
2	Rivedere e correggere la tabella fornita dai partecipanti.	30 minuti	-
	Non relevant for the goal for the goal of the activity		
Unknown			
Known			

Metodologia di valutazione:

i partecipanti sono in grado di migliorare la strategia iniziale eseguita nell'esercizio 9 con misure correttive.

Esercizio 12: Discorso basato sulla commedia. Tecniche di personificazione

Risultati di apprendimento

umentare la capacità degli operatori agrituristici di utilizzare metafore e tecniche di personificazione e linguaggio basato sulla commedia

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Fornire esempi di etopie e metafore attraverso la personificazione. La personificazione dei prodotti è una strategia di marketing efficace in quanto tende ad attivare schemi comportamentali. Se penso che "i pomodori sono amici del cuore", sto dando vita a quel concetto, sto iniziando a costruire una storia. Se dico che "il licopene è un carotenoide con un fattore protettivo contro le malattie cardiovascolari", sono probabilmente più preciso, ma non sto usando la personificazione, non sto costruendo una storia nella mente del pubblico, sto affermando un fatto, la cui comprensibilità può variare, che potrebbe non creare un'immagine chiara nella mente del consumatore.</p> <p>L'uso della "personificazione" supporta la visualizzazione, l'immaginazione e l'uso di metafore che animano il discorso e coinvolgono il pubblico più di un discorso tecnico. Il tuo obiettivo qui non è tenere una lezione universitaria, ma trasmettere concetti chiave in frammenti di informazioni comprensibili e possibilmente divertenti.</p> <p>Le parole innescano una serie di associazioni nella mente di chi apprende, che puoi usare a scopo didattico o umoristico. Cosa evoca la parola specifica "amico"? E se usassi la parola "alleato": i pomodori sono alleati del cuore. Questo evoca un linguaggio più militaresco. Quindi, se abbiamo alleati, potremmo avere nemici, potremmo avere armi, ecc. E se dicessi che la carota bianca è la madre di tutte le carote?</p>	10 minuti	-

Esercizio 12: Discorso basato sulla commedia. Tecniche di personificazione

1	<p>È possibile costruire un discorso attorno a metafore basate sulla personalità e sull'associazione spontanea che deriva dalle attribuzioni personali che si attribuiscono ai propri prodotti. Parole e metafore possono aprire storie e generare associazioni mentali nei clienti, molto più di qualsiasi formulazione tecnica, che potrebbe essere sconosciuta ai consumatori comuni. Le metafore possono anche produrre più facilmente ganci, connessioni, giochi di parole, associazioni pseudo-logiche, storie basate sulla commedia e sorprese; tutte formulazioni che possono provocare un effetto umoristico. Il nostro obiettivo è raccontare storie, più che formulare parole tecniche, poiché le storie sono più facilmente comprensibili dei tecnicismi.</p>		
2	<p>Ogni partecipante troverà 5 metafore attraverso la personificazione di 5 diversi prodotti alimentari. Il testo delle istruzioni definisce 5 prodotti alimentari chiave e definisce 5 metafore attraverso la personificazione che possono rappresentarli efficacemente.</p>	30 minuti	-

Metodologia di valutazione:

i partecipanti sono in grado di migliorare la strategia iniziale eseguita nell'esercizio 9 con misure correttive.

Esercizio 13: Ponti comici e frasi efficaci basate su metafore

Risultati di apprendimento

per imparare a usare le metafore dei ponti comici nelle attività di edutainment per l'agriturismo

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: Si suggerisce di applicare prima l'esercizio 12. Tabella sottostante

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Fornisci un esempio di comedy-bridge utilizzando i pomodori. L'uso della personificazione può aiutare il parlante a creare frasi ponte basate sulla comicità, il che significa che la personificazione, la metafora utilizzata per rappresentare l'ingrediente, il prodotto o le sue funzioni nella biologia umana, può essere utilizzata per creare frasi ponte basate sulla comicità.</p> <p>Ad esempio, partendo dalla metafora "i pomodori sono amici del cuore" si può continuare: "I pomodori sono amici del cuore e, come tutti i migliori amici..." in quanto contengono un'elevata quantità di sostanze protettive contro le malattie cardiovascolari.</p> <p>L'uso di metafore e personificazioni consente di creare più facilmente giochi di parole con finalità umoristiche. Ecco un esempio:</p> <p>"I pomodori sono amici del cuore, ora è il momento di capire se vuoi essere amico dei pomodori e conoscerli davvero... Dovresti conoscere almeno 1000 varietà. C'è una grande biodiversità nella produzione di pomodori, e conoscerne le differenze, l'uso in cucina e le proprietà è una vera sfida. In questa lezione imparerai come..."</p>	10 minuti	-

Esercizio 13: Ponti comici e frasi efficaci basate su metafore

<p>2</p>	<p>Spiega il meccanismo alla base del funzionamento dei ponti comici. Questa formulazione basata sulla comicità si basa su una serie di tecniche. Ad esempio, utilizza l'approccio a sorpresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> •I pomodori sono amici del cuore e creano l'aspettativa che potremmo "ricambiare" questo sentimento. •Il fatto che la biodiversità dei pomodori sia un argomento inaspettatamente complesso potrebbe farci dubitare se vogliamo davvero studiarli e conoscerli fino in fondo, dato che questo argomento potrebbe essere complesso. La complessità viene risolta dal relatore attraverso l'introduzione dell'argomento che può essere ad esempio: "qui limiteremo i nostri sforzi allo studio di un pomodoro specifico, il prunille, un pomodoro rosso della provincia di Foggia, noto per le sue proprietà di [descriveri il tuo prodotto]" 	<p>10 minuti</p>	<p>-</p>
<p>3</p>	<p>Spiega un secondo esempio di utilizzo di "ponti comici" attraverso le carote. Attraverso la metafora usata prima, "la carota bianca è la madre di tutte le carote", si può continuare con una frase ponte basata sulla comicità. Ad esempio, in etnobotanica viene descritto un processo di combinazione e selezione delle carote in base ai nostri gusti. Questo può sorprendere alcuni studenti, poiché tutti conosciamo principalmente le carote arancioni, che sono le più comunemente utilizzate. Potremmo dire che combinando le carote, inizialmente bianche, abbiamo ottenuto dopo molte combinazioni le gialle, poi le arancioni e infine le abbiamo fatte diventare nere (ndr, in italiano, far "diventare nero" qualcuno significa "far arrabbiare qualcuno"). L'idea della comicità sta qui nel fatto che questo processo di selezione "deve essere stato esaurito". Certo, si tratta di un linguaggio figurato, ma dà l'idea di quanto sia lungo il processo di selezione e incrocio di specie vegetali per ottenere i prodotti finali che ci piacciono. Questo ponte basato sulla comicità può essere utilizzato per introdurre, ad esempio, una carota specifica, con proprietà specifiche, risultato di una selezione vegetale in un ambiente controllato.</p>	<p>10 minuti</p>	<p>-</p>

Esercizio 13: Ponti comici e frasi efficaci basate su metafore

4	Dopo aver applicato l'esercizio 12, in cui i partecipanti hanno creato 5 metafore basate sulla personificazione, in questo esercizio chiederete loro di creare frasi-ponte e di descrivere il potenziale utilizzo in discorsi basati sulla commedia attraverso l'uso della tabella allegata nella sezione materiali	30 minuti	-
---	---	--------------	---

Service/product	Metaphors	Sentence	Finality

Table showing a developed example.

Service/product	Metaphors	Sentence	Finality
Tomatoes	Friends of the heart	They are friends for the heart but I don't know if you truly want to know them as they are 1000 to be known. In this sessions we will focus on one, the prunille province of Foggia.	Show the complexity and biodiversity behind tomatoes. Show the positive peculiarities of one specific type of tomatoes.

Metodologia di valutazione:

i partecipanti completano l'esercizio e trovano 5 metafore efficaci attraverso metafore di personificazione.

Esercizio 14: Costruisci la personalità del tuo prodotto basandoti su un approccio sensoriale

Risultati di apprendimento

per migliorare la capacità di utilizzare un approccio basato sui sensi nelle attività di edutainment.

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: Tavolo

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci l'approccio sensoriale. Come costruire la personalità del tuo prodotto? Una strategia potrebbe essere quella di partire da un approccio basato sui sensi. Iniziamo con il tuo prodotto e i suoi elementi basati sui sensi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -qual è il colore, come varia il colore durante la fase di maturazione, perché quel colore -Qual è il sapore, come può variare il sapore nelle diverse fasi di maturazione, perché quel colore in quella specifica fase di maturazione o etichette alimentari specifiche -Qual è l'odore e il tatto, in che modo questi danno indicazioni di genuinità. 	5 minuti	-
2	<p>Fornisci un esempio. Gli elementi sensoriali possono darti suggerimenti su come definire la personalità del tuo prodotto, utilizzando parole che potrebbero fare riferimento ai tratti della personalità. Questi sono i pomodori più dolci che proverete mai (esagerazione, aspettativa di gusto). "Dolce" è un termine che potremmo usare per descrivere la personalità del prodotto. Potremmo usare anche "amaro". Quali aggettivi positivi possiamo usare per "amaro"? Serio, maturo, per esperti, esclusivo, non per tutti i palati.</p> <p>Possiamo usare l'asse "gusto facile", "gusto difficile".</p>	10 minuti	-

Esercizio 14: Costruisci la personalità del tuo prodotto basandoti su un approccio sensoriale

2	<p>Si possono usare elementi che riguardano la fiducia, che è qualcosa che adottiamo per le persone. Puoi fidarti di questo pomodoro, questo pomodoro non contiene pesticidi, non contiene additivi. Si può dire che il sapore è più seducente (aspettativa di gusto, gioco di parole). Un sapore può essere acido, ma anche le persone possono essere acide.</p> <p>Miele di Castagno. Ha un tono dolce e amarognolo, come tutti noi, anche i prodotti hanno la loro personalità. Provate la complessità di questo sapore.</p>		
3	Fornire la tabella allegata ai materiali e chiedere ai partecipanti di compilarla per almeno 1 prodotto chiave.	10 minuti	-
4	Ogni partecipante spiega la sua idea.	10 minuti	-
5	Il formatore rivede e corregge gli input forniti dagli studenti	10 minuti	-

	Description	Personality metaphor attribution
Colour		
Flavour		
Smell		

Metodologia di valutazione:

la tabella è compilata correttamente in tutte le sue parti da tutti gli studenti.

Esercizio 15: Utilizzare l'esagerazione e le aspettative di gusto come meccanismo basato sui gusti

Risultati di apprendimento

per apprendere le tecniche di esagerazione per stimolare reazioni positive nel pubblico

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Spiega l'importanza di adottare tecniche per stimolare una reazione positiva nel pubblico. Due meccanismi che puoi adottare per stimolare reazioni umoristiche sono l'esagerazione e l'aspettativa di gusto. In particolare, l'aspettativa di gusto può stimolare la sorpresa, poiché il gusto non è esattamente noto ai visitatori che apprendono.	5 minuti	-
2	Fornire 4 prodotti alimentari che saranno utilizzati come oggetto del linguaggio comico. Fornire queste indicazioni ai partecipanti. 1Considera i 4 prodotti alimentari e assegna a ciascuno di essi un "tratto della personalità". Poi esagera. Crea un'aspettativa di gusto. Crea una storia attorno alla personificazione dei prodotti, combinala con altre tecniche umoristiche. Pomodoro: _____ Finocchio: _____ Peperone: _____ Uva: _____	30 minuti	-
3	In caso di difficoltà, fornire esempi di frasi basate sulla comicità. Esempio di tecniche di stile comico 1. Uso del linguaggio ipotetico: Dioniso era il dio dell'uva, ma ciò che Dioniso non sapeva è che l'uva è...	10 minuti	-

Esercizio 15: Utilizzare l'esagerazione e le aspettative di gusto come meccanismo basato sui gusti

	<p>2. Utilizzare la tecnica basata sulla personificazione: “questo finocchio ha fatto un piccolo viaggio per essere qui con noi” (per fare riferimento al km zero, il termine con noi usa la personificazione)</p> <p>3. Utilizzo della tecnica di rietichettatura. Ad esempio, l'erba borragine è anche chiamata ostrica di montagna. Sapete perché? Allora potete assaggiarne una. Quest'erba ha inaspettatamente un "sapore di mare" e una forma che può ricordare vagamente le ostriche. Questa formulazione può anche produrre un approccio comico, poiché c'è un forte contrasto nell'uso della parola "ostrica". Le ostriche possono essere estremamente costose, la borragine è un'erba selvatica ed è molto economica.</p>		
4	Fornisci parole chiave correlate alle aspettative di gusto come dolce, amaro, acido, piccante, agrodolce, ecc. E chiedi di creare giochi di parole e frasi comiche utilizzando gli stessi principi spiegati	30 minuti	-
5	Il formatore rivede e corregge gli input forniti dagli studenti	10 minuti	-

Metodologia di valutazione:

i partecipanti adottano sia le aspettative di gusto che l'esagerazione in linea con le descrizioni fornite.

Esercizio 16: Costruisci la tua personalità. Costruisci il tuo carattere.

Risultati di apprendimento

sostenere il personal branding dell'operatore agrituristico

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci l'esercizio. Spiega al tuo pubblico l'importanza di mostrare la personalità degli educatori per creare un legame personale con il pubblico, anziché apparire "anonimi" o "grigi". La personalità del prodotto è molto importante in quanto trasmette un'associazione indiretta con il brand in generale, alla persona target del pubblico e quindi al cliente. Ma ci sono altri attori nella discussione interna che i clienti avviano quando scelgono il tuo servizio. Chi sei?</p> <p>Quando presenti la tua azienda/prodotto, puoi giocare con la tua personalità, impersonando ruoli se sono funzionali a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - trasmettere informazioni chiave riguardanti l'alimentazione sostenibile - Trasmettere atteggiamenti e comportamenti sostenibili in materia di cibo 	10 minuti	-
2	<p>Fornisci queste due tecniche su "come costruire la tua personalità".</p> <p>1. Raccontare una storia personale. Questo crea coinvolgimento e familiarità con i clienti. Il motivo è chiamato auto-rivelazione. Tendiamo a rivelare dettagli personali a coloro che rilasciano informazioni per primi.</p> <p>2. Utilizzare un tratto chiave della personalità. Una tecnica classica in stile comico è quella di usare l'esagerazione nel descrivere se stessi in modo giocoso. L'esagerazione favorisce anche la memorizzazione delle storie e può essere funzionale all'apprendimento.</p>	10 minuti	-

Esercizio 16: Costruisci la tua personalità. Costruisci il tuo carattere.

3	<p>Introduci la tecnica della tragedia-commedia. Qual è il tuo rapporto con il cibo o il turismo? Forse hai cambiato le tue abitudini alimentari, forse hai cambiato abitudini turistiche o il tuo stile di vita. Incorpora questi elementi nella tua storia. La tragedia-commedia è sempre una buona combinazione per creare una narrazione efficace basata sulla comicità.</p> <p>Ad esempio, potresti aver avuto un passato di comportamenti malsani che hanno portato all'obesità, e poi aver cambiato approccio. Oppure potresti aver smesso di bere alcolici e averli sostituiti con un altro prodotto, o essere passato al consumo di alimenti biologici. Potresti aver perso 20 kg. Potresti essere stato vittima di bullismo in passato per essere troppo grasso, e poi l'avvicinamento allo stile di vita rurale ti ha cambiato per qualche motivo. Tutto può essere usato come spunto per una commedia o una tragedia.</p> <p>Un altro elemento tragico/comico potrebbe essere la zona urbana/rurale. Magari eri un maniaco del lavoro, vivevi in un centro urbano e inquinato e hai deciso di trasferirti in una zona rurale per vivere una vita più tranquilla.</p>	10 minuti	-
4	<p>Introduci la tecnica dei tratti di personalità, le tecniche di esagerazione e gli effetti sorpresa nella narrazione. Ecco alcuni esempi di frasi che possono innescare l'umorismo. 1. Dopo di che, divento così [tratto di personalità] che non posso</p> <p>2. Dopo di che, divento così [tratto della personalità] se mangio una volta qualcosa di grasso, allora devo... Un esercizio consiste nel supportare i tuoi studenti nella creazione del loro personaggio e della loro storia in relazione all'agriturismo. Esempi di personaggi che puoi creare attorno al tuo personaggio e usarli nel tuo discorso umoristico.</p>	10 minuti	-

Esercizio 16: Costruisci la tua personalità. Costruisci il tuo carattere.

	<p>1. Il difensore del territorio 2. Sfatate il mito del greenwashing 3. Il salutista intransigente 4. La macchina della degustazione 5. Il vero amico degli animali. L'applicazione letterale delle metafore e l'uso dell'esagerazione possono favorire la creazione di un ricordo del discente-visitatore. Le attività di edutainment possono anche coinvolgere altri esperti nelle attività educative, come nutrizionisti, medici, agronomi, aiutandoli a costruire un personaggio.</p>		
4	<p>Introduci la tecnica dei tratti di personalità, le tecniche di esagerazione e gli effetti sorpresa nella narrazione. Ecco alcuni esempi di frasi che possono innescare l'umorismo. 1. Dopo di che, divento così [tratto di personalità] che non posso</p> <p>2. Dopo di che, divento così [tratto della personalità] se mangio una volta qualcosa di grasso, allora devo... Un esercizio consiste nel supportare i tuoi studenti nella creazione del loro personaggio e della loro storia in relazione all'agriturismo. Esempi di personaggi che puoi creare attorno al tuo personaggio e usarli nel tuo discorso umoristico.</p>	30 minuti	-
5	<p>Invitate i partecipanti ad adottare coerenza nella narrazione, anche quando si adottano schemi chiaramente basati sulla comicità. Creare personaggi significa creare narrazioni. Se si fa commedia, c'è una parte di narrazione, c'è una parte di narrazione. In ogni caso, fate sempre riferimento a una base reale, altrimenti potreste apparire non autentici.</p> <p>Esempio: la spiegazione di un'antica tradizione cinese con un forte accento abruzzese potrebbe creare una discrepanza nella comunicazione. Potenzialmente comica, la combinazione sembra non autentica.</p>	10 minuti	-

Esercizio 16: Costruisci la tua personalità. Costruisci il tuo carattere.

6	I partecipanti creeranno un esempio di utilizzo delle tecniche descritte e terranno un discorso. Il formatore e gli altri partecipanti forniranno un feedback sull'allineamento del discorso con le tecniche adottate.	60 minuti	-
---	--	-----------	---

Metodologia di valutazione:

aderenza dei discorsi alle descrizioni delle tecniche, eseguite dal formatore e dagli altri partecipanti.

Esercizio 17: La tecnica della citazione

Risultati di apprendimento

imparare a usare la tecnica della citazione nei discorsi comici

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione alla tecnica. La tecnica della citazione permette di affermare qualcosa senza essere l'autore della frase. Questa può essere utilizzata con un effetto in stile comico. Una citazione viene normalmente utilizzata durante i discorsi per dare autorevolezza a un fatto. Per ottenere un discorso in stile comico, usate citazioni combinate con finali inaspettati, che possono produrre un effetto sorpresa nel pubblico.	10 minuti	-
2	Introduci una variante della tecnica. Citazioni che portano a conclusioni ovvie: "L'Università di X ha dimostrato che il cibo fritto può portare a questo [effetto negativo]. Mmh, ok, forse non avevamo bisogno dell'Università di X per trarre questa conclusione".	10 minuti	-
3	Introduci un'altra variante. Citazioni che utilizzano percentuali e numeri "L'[autorità] ha calcolato che [percentuale] di [malattie] è causata dai pesticidi. Ora, considerando che le statistiche di [paese] mostrano che i pesticidi sono utilizzati da [percentuale] di aziende, si può davvero capire che...	10 minuti	-

Esercizio 17: La tecnica della citazione

4	Introduzione alla tecnica. La tecnica della citazione permette di affermare qualcosa senza essere l'autore della frase. Questa può essere utilizzata con un effetto in stile comico. Una citazione viene normalmente utilizzata durante i discorsi per dare autorevolezza a un fatto. Per ottenere un discorso in stile comico, usate citazioni combinate con finali inaspettati, che possono produrre un effetto sorpresa nel pubblico.	30 minuti	-
5	Tutti i partecipanti leggono le frasi. Il formatore e gli assistenti valutano se i principi dell'AgriTainment sono stati recepiti e se la tecnica è stata eseguita correttamente.	10 minuti	-

Metodologia di valutazione:

aderenza dei discorsi alle descrizioni delle tecniche, eseguite dal formatore e dagli altri partecipanti.

Esercizio 18: Aprosdoketon e altre tecniche a sorpresa

Risultati di apprendimento

imparare l'uso della sorpresa in un discorso comico in agriturismo

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduciamo la funzione della sorpresa nella comicità. La sorpresa può essere utilizzata anche come meccanismo di apprendimento, poiché cattura immediatamente l'attenzione di chi apprende.	10 minuti	-
2	Spiega la tecnica: la regola del tre. La regola del tre è una tecnica classica legata alla comicità e al discorso, basata sull'uso di sequenze di tre frasi: due presupposti e un finale inaspettato, che è quello che dovrebbe creare l'effetto umoristico. Nel nostro progetto, miriamo a utilizzare le questioni ambientali al centro delle attività di intrattenimento. La regola del tre viene utilizzata nella commedia creando tensione con i primi due elementi e rilassamento con il terzo.	10 minuti	-
3	Spiega la tecnica dell'aprosdoketon. In italiano, la parola "intrattenere" è "divertire", dal latino "divertere", che significa deviare, distrarre. Per questo motivo, molte tecniche di intrattenimento si basano sul catturare in modo inaspettato l'attenzione del pubblico in modo umoristico. Ad esempio, questo è comunemente usato in molte tecniche comiche come la regola del tre, che introduce un elemento inaspettato come terzo elemento di una serie di frasi. L'aprosdoketon è invece più breve, poiché richiede una sola frase o solo due elementi, di cui il secondo è inaspettato.	10 minuti	-

Esercizio 18: Aprosdoketon e altre tecniche a sorpresa

4	Esempi di Aprosdoketon sono "aveva un cuore d'oro, ma purtroppo anche un fegato di ferro". Nel nostro progetto miriamo a spostare l'attenzione sulle problematiche ambientali, quindi è importante che gli elementi inaspettati facciano riferimento a elementi ambientali.	10 minuti	-
5	Ogni partecipante scrive due volte la dimostrazione della tecnica, sia per la regola del tre che per l'aprosooketon basato su un prodotto alimentare utilizzato nella propria azienda agrituristica.	60 minuti	-
6	Tutti i partecipanti leggono le frasi. Il formatore e gli assistenti valutano se i principi dell'Agritainment sono stati recepiti e se la tecnica è stata eseguita correttamente.	30 minuti	-

Metodologia di valutazione:

Aderenza dei discorsi alle descrizioni delle tecniche, applicate dal formatore e dagli altri partecipanti. Le tecniche riflettono sia i contenuti relativi all'ambiente che quelli educativi.

Esercizio 19: Commedia e dolore

Risultati di apprendimento

impara come usare il “dolore” per l’edutainment

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci la funzione del dolore nella commedia.</p> <p>Commedia, dolore e realtà sono spesso usati insieme. Esiste un termine tedesco per riferirsi a tutto questo, "schadenfreude", che significa "godere delle sfortune altrui". Il dolore, in tutte le sue forme, è usato anche sotto forma di ironia o persino di autoironia. Una definizione di ironia è: "dire o fare qualcosa che si discosta da ciò che loro o noi ci aspettiamo che dicano o facciano", o ancora "l'espressione di un proprio significato usando un linguaggio che normalmente significa l'opposto, tipicamente per un effetto umoristico o enfatico". Ci sono due criticità nell'uso del dolore nel discorso. L'uso del dolore può offendere la sensibilità di qualcuno, o può colpire il pensiero di qualcuno, o contraddire le sue convinzioni. In ogni caso, se proviamo a rispondere alla domanda se il "dolore" possa essere educativo, la risposta è sì. Il nostro cervello è particolarmente sensibile al dolore e cerca di anticipare reazioni potenzialmente molto più dolorose. Pensate alle clausole di esclusione di responsabilità sul fumo o sull'alcol usate per scoraggiare questo tipo di comportamenti. Mirano a "educare" attraverso il dolore. In questo esercizio, vi mostrerò come usare il "dolore" in modo saggio durante i vostri discorsi comici in riferimento all'ambiente.</p>	10 minuti	-

Esercizio 19: Commedia e dolore

2	<p>Le tecniche comiche si basano fondamentalmente su contrasti, frasi inaspettate, giochi di parole e sorprese. L'uso di tecniche divertenti su temi ambientali può essere fatto concentrandosi su elementi che la maggior parte della popolazione ignora. In questo esercizio, i partecipanti elencheranno 10 elementi dei loro prodotti alimentari/attività turistiche che la maggior parte della popolazione non conosce. Adottate queste domande per stimolare la curiosità dei partecipanti sull'uso di questa tecnica.</p> <p>Quali sono i possibili argomenti "legati al dolore" che puoi introdurre quando parli degli ecosistemi del cibo e del turismo? Quali sono i tipi di contrasti di cui potresti parlare e di cui potresti educare le persone in riferimento alla sostenibilità ambientale?</p>	10 minuti	-
3	<p>Ogni partecipante elenchi almeno 10 argomenti "legati al dolore" correlati alle alternative al consumo di prodotti sani e sostenibili adottate nel vostro agriturismo.</p>	10 minuti	-
4	<p>Uno degli elementi chiave per stimolare la dissonanza cognitiva, il dolore o la discrepanza è identificare un "nemico". Naturalmente, non fisico. Il nemico può essere concettuale e dovrebbe essere lo stesso nemico dei vostri clienti. Quali sono gli obiettivi che i clienti si aspettano dal turismo rurale e dall'agriturismo?</p> <p>Per gli elementi correlati al cibo: rapporto costi-efficacia, gusto, origine geografica, sicurezza alimentare, valori ambientali, etica dietro al cibo.</p> <p>Per il turismo: fattori ambientali, benessere, relax, rapporto costi-efficacia, esperienza ecc.</p> <p>Tutti questi fattori possono essere sfruttati per creare una dissonanza cognitiva che porti a educare i clienti a vivere esperienze sostenibili.</p>	10 minuti	-

Esercizio 19: Commedia e dolore

4	Ogni partecipante crea un discorso comico basato sulla tecnica comicità e dolore. Il formatore invita ad adottare le tecniche precedentemente spiegate: ponti comici, aprosdoketon, sorpresa, dolore.	60 minuti	-
5	Tutti i partecipanti leggono le frasi. Il formatore e gli assistenti valutano se i principi dell'Agritainment sono stati recepiti e se la tecnica è stata eseguita correttamente.	30 minuti	-

Metodologia di valutazione:

Aderenza dei discorsi alle descrizioni delle tecniche, applicate dal formatore e dagli altri partecipanti. Le tecniche riflettono sia i contenuti relativi all'ambiente che quelli educativi.

Esercizio 20: Commedia e dissonanza cognitiva

Risultati di apprendimento

impara come usare la “dissonanza cognitiva” per l’edutainment

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. Numero massimo di partecipanti suggerito: 15.

Requisiti: nessun requisito

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	<p>Introduci il concetto di dissonanza cognitiva. Come accennato in precedenza, una delle strategie per generare umorismo è creare elementi inaspettati nel discorso. Questi elementi inaspettati possono essere utilizzati in modo educativo. Il processo è chiamato dissonanza cognitiva. La dissonanza cognitiva è la presenza nella nostra mente di due elementi contrastanti. Considerando che abbiamo bisogno di una coerenza mentale interna, cerchiamo di risolvere il conflitto dando una spiegazione alla nostra realtà, risolvendo la dissonanza. Questo processo di orientamento delle nostre percezioni e risoluzione della "dissonanza cognitiva" può essere utilizzato per l'apprendimento. Questo esercizio è composto da una serie di tecniche utilizzabili nell'edutainment per produrre emozioni positive attraverso tecniche basate sulla comicità.</p>	10 minuti	-
2	<p>Trova contrasti nella storia. Un ambito in cui l'ironia può essere utilizzata si basa sul contrasto vecchio/nuovo. Storico/moderno. Un agriturismo efficace è la sintesi di tecniche tradizionali e innovative. Ci affidiamo alle tradizioni, ma applichiamo, fortunatamente, tecniche moderne per la conservazione del cibo, l'uso della tecnologia e così via. Puoi usare curiosità storiche sulla produzione alimentare, il territorio, la tecnologia. Fornisci esempi. Esempio: la pasta di grano arso veniva utilizzata dai contadini più poveri come scarto, non incluso nei prodotti commerciali della pasta. Oggi, la pasta di grano arso viene venduta come una prelibatezza grazie al suo sapore affumicato.</p>	20 minuti	-

Esercizio 20: Commedia e dissonanza cognitiva

	<p>Morale della favola: si può davvero usare tutto in cucina in modo sostenibile e la cornice fa la differenza. Contrasto passato/presente: tecnologia e conoscenza sono la base della sostenibilità. A volte il cibo "categorizzava" le persone per la loro povertà, oggi è invece considerato una prelibatezza. Un altro contrasto passato/presente è il seguente: le vecchie tradizioni sono spesso considerate molto sagge in termini di produzione, in realtà la tecnologia alimentare e il progresso hanno reso il cibo più sicuro. Le generazioni passate, ad esempio, non sapevano che usare il 100% di grano bruciato fosse sicuramente pericoloso. Oggi il processo è controllato e sicuro.</p> <p>Esempio: la pizza è considerata uno dei principali simboli della cucina italiana. Tuttavia, si è evoluta nel corso della storia e la prima versione della pizza era piena di difetti (pochissima, difficile da digerire, a volte venduta anche una settimana dopo la preparazione, senza lievito e con condimenti non considerati tradizionali come pesciolini, strutto, solo olio d'oliva, solo sale). La storia della pizza è la storia di un piatto che ha viaggiato ed è stato reso famoso per la prima volta dagli italiani residenti negli Stati Uniti. Solo in seguito è diventato piuttosto famoso in tutte le regioni italiane.</p> <p>Morale della favola: a volte la tradizione non è necessariamente saggia o rispettosa dei nostri gusti attuali. Il cibo cambia nel tempo e seguendo i progressi tecnologici. La preparazione tradizionale può evolversi e a volte è auspicabile un cambiamento. La tradizione culinaria è locale, ma migra con il passare del tempo.</p> <p>Esempio di contrasti nella storia: la pizza all'ananas è tecnicamente un piatto tradizionale, creato nel 1960.</p> <p>Morale della favola: la tradizione non è sempre giusta</p>		
--	--	--	--

Esercizio 20: Commedia e dissonanza cognitiva

3	<p>Trova punti in comune quando ti aspetti delle differenze. Fornisci un esempio dell'uso della tecnica. Collochiamo la cucina a un livello molto specifico perché consideriamo il cibo parte della nostra identità. La pizza o la pasta saranno percepite come italiane, tuttavia, nelle nostre tradizioni non avevamo i mezzi per standardizzare molto bene le preparazioni e vivevamo anche in condizioni di difficoltà molto maggiori. La stagionalità non era una decisione, ma una scelta obbligata. L'alta cucina non esisteva, nessuno ci criticava se in quei giorni non usavamo il pecorino romano per la carbonara o un altro tipo di formaggio, ma essenzialmente eravamo grati per qualsiasi formaggio, perché l'altra opzione non era nulla.</p> <p>Morale della favola: la povertà può insegnarti qualcosa: come risparmiare cibo, come adattare la tua dieta e la tua preparazione, risparmiando sui costi e aumentando la salute/sostenibilità.</p> <p>In ogni caso, oltre alle tradizioni, la storia del cibo mostra che le somiglianze tra culture diverse sono arrivate anche con i comuni progressi tecnologici. Anche il cibo è migrato con gli spostamenti delle persone tra i paesi, questo spiega perché possiamo trovare preparazioni alimentari molto simili in paesi molto diversi. Ad esempio, l'uso degli involtini di budello di pecora è comune nella provincia di Foggia e in Turchia: l'unica differenza nella preparazione è il nome, torcinelli nella provincia di Foggia e kokorec in Turchia.</p> <p>Un altro esempio di percezioni fuorvianti e di cibo che si evolve nel tempo è legato alla prima versione della pasta. Il pastitsio cipriota ha origini veneziane e include ancora la cannella, che era presente anche nella cucina originale. Il pasticcio veneto è cucinato ancora oggi, ma gli italiani hanno perso l'abitudine di usare la cannella nella pasta. Oggi in Veneto molto probabilmente non troverete la cannella nel pasticcio veneto, ma la troverete a più di 2000 km di distanza. Se provate a mettere la cannella sulla pasta italiana potreste incontrare molta resistenza, in ogni caso, la vera tradizione è più rispettata in un paese lontano. Morale della favola: la tradizione è una percezione. Hobsbawn ha creato il concetto di "invenzione della tradizione".</p> <p>Morale della favola: il cibo si evolve e cambia, possiamo innovare le tradizioni e trovare punti in comune tra le diverse culture alimentari.</p>	20 minuti	-
---	---	-----------	---

Esercizio 20: Commedia e dissonanza cognitiva

4	<p>Trovare un contrasto nell'identificazione del greenwashing e distinguerlo dalle vere azioni ecosostenibili. Un ambito di applicazione del contrasto è la differenza tra politiche e pratiche. Le leggi possono regolamentare requisiti minimi per la sostenibilità ambientale. Smascherare la verità può essere rivelatore, educativo e anche generare un "sorriso amaro". Ad esempio, una recente azione per contrastare la plastica ha vietato l'uso di cannucce nelle attività turistiche. In ogni caso, questo rappresenta una minima parte della sostenibilità complessiva delle attività turistiche, il che rende l'azione inefficace.</p>	20 minuti	-
5	<p>Trova e usa i contrasti nella motivazione dei costi. Il costo è uno dei fattori chiave che influenzano le decisioni dei clienti in qualsiasi attività economica. Questo vale anche per le decisioni relative all'agricoltura e al turismo. Cosa si cela dietro il costo di un prodotto non è sempre noto ai clienti. Le attività formative possono aiutare i clienti a comprendere cosa c'è "dietro le quinte" e a comprenderne i costi. Le attività formative sui costi consentono inoltre di approfondire i contrasti relativi al rapporto costo-efficacia delle decisioni di consumo.</p>	20 minuti	-
6	<p>Trova e usa contrasti tra pensieri e comportamenti. Sappiamo tutti che dovremmo mangiare sano e sostenibile. Sappiamo tutti che dovremmo evitare di bere alcolici, fumare o vivere in aree inquinate. Nessuno di noi vuole mangiare cibo con pesticidi o altre esperienze simili. Quante persone seguono le regole, anche se convenienti? Un contrasto tra pensieri e comportamenti può essere un'esca per una commedia.</p>	20 minuti	

Esercizio 20: Commedia e dissonanza cognitiva

7	Trova e sfrutta i contrasti tra opzioni costose ed economiche ma sostenibili. Un piccolo minibus elettrico rosso potrebbe essere presentato con la seguente battuta: è rosso come una Ferrari, ma almeno non consuma carburante.	20 minuti	-
8	Trova e sfrutta i contrasti tra opzioni costose ed economiche ma sostenibili. Un piccolo minibus elettrico rosso potrebbe essere presentato con la seguente battuta: è rosso come una Ferrari, ma almeno non consuma carburante.	20 minuti	-
9	Ogni partecipante crea un discorso comico basato sulla tecnica della dissonanza cognitiva.	60 minuti	

Metodologia di valutazione:

Aderenza dei discorsi alle descrizioni delle tecniche, applicate dal formatore e dagli altri partecipanti. Le tecniche riflettono sia i contenuti relativi all'ambiente che quelli educativi.

Esercizio bonus: il discorso finale

Risultati di apprendimento

affinare la capacità di parlare in pubblico nell'agriturismo per la promozione di prodotti e servizi ecocompatibili

Pubblico di riferimento: Operatori agrituristici. **Numero massimo di partecipanti suggerito:** 15.

Requisiti: Matrice di valutazione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	I partecipanti sono invitati a tenere un discorso finale adottando tutte le tecniche menzionate nei 20 esercizi. Ogni partecipante rivede l'intero materiale prodotto e scrive un discorso di 1 pagina da tenere.	60 minuti	-
2	Ogni partecipante esegue il discorso adottando tutte le tecniche descritte nei 20 esercizi.	60 minuti	-
3	I partecipanti forniscono un feedback su una scala da 1 a 10 sui criteri di Agritainment allegati nei materiali. - Emozioni positive: la performance è efficace nello stimolare emozioni positive nel pubblico - Parte didattica: la performance è in grado di stimolare il trasferimento di conoscenze relative ai prodotti e servizi offerti - Sostenibilità ambientale: la performance consiste nel fornire contenuti efficaci che motivino i clienti alla sostenibilità ambientale - Valorizzazione: la performance consiste nel valorizzare servizi o prodotti, i clienti possono essere motivati dalla spiegazione nella scelta del servizio o prodotto mirato.	10 minuti	-

Esercizio bonus: il discorso finale

4	Il formatore incoraggia i partecipanti a integrare i principi della comicità nelle attività di routine dell'agriturismo.	10 minuti	-
---	--	-----------	---

Evaluation matrix	Rate on a scale from 1 to 10
Positive emotions	
Educational component	
Environmental sustainability	
Valorization of the territory	

Metodologia di valutazione:

utilizzo della matrice di valutazione. Il partecipante con il punteggio più alto viene simbolicamente premiato.

4. Esercizi per la creazione di giochi di gruppo ispirati alla transizione verde in contesti educativi nell'agriturismo e nell'ospitalità

Questi Esercizi per la Transizione Verde attraverso l'approccio Agritainment mirano a supportare formatori di istituti di formazione professionale, educatori del settore alberghiero e professionisti dell'agriturismo nell'insegnamento dei principi di sostenibilità attraverso giochi di gruppo interattivi. A differenza delle lezioni tradizionali, questi esercizi utilizzano l'apprendimento basato sul gioco e le esperienze collettive per collegare la responsabilità ambientale con il divertimento, la collaborazione e lo scambio culturale.

Questo capitolo prepara formatori e professionisti a: a) Integrare l'educazione alla sostenibilità basata sul gioco nei loro programmi. b) Insegnare agli operatori agrituristici come promuovere pratiche sostenibili attraverso metodi coinvolgenti. c) Fornire framework di gioco replicabili e adattabili a diverse regioni, prodotti e pubblici. d) Garantire che i partecipanti siano in grado di mettere in pratica i principi ambientali, mantenendo al contempo la motivazione degli studenti.



Dopo aver completato le esercitazioni, i formatori VET e gli operatori agrituristici saranno in grado di:

- Progettare e realizzare giochi di gruppo ispirati alla transizione ecologica.
- Adatta i giochi ai prodotti e ai servizi sostenibili locali.
- Utilizzare questi giochi per formare efficacemente gli studenti (studenti del settore alberghiero, braccianti agricoli, ecc.).

Esercizio 1: La sfida della scelta ecologica

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco decisionale che aiuti gli studenti a comprendere l'impatto ambientale delle scelte quotidiane nell'agriturismo e nell'ospitalità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Aula o sala laboratorio con sedie/tavoli
- Schede Eco-Choice stampate (Allegato 22)
- Schede di punteggio vuote (Allegato 21)
- Penne

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega l'obiettivo dell'attività. "Spesso facciamo piccole scelte nel settore dell'ospitalità e dell'agriturismo che hanno un grande impatto sulla sostenibilità. Questo gioco ci aiuta a identificare le scelte più ecologiche". Distribuire le schede di valutazione.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili/lavagna a bianca (facoltativa), fogli dei punteggi
2	Preparazione: dividere i partecipanti in 2-3 squadre. Mescolare il mazzo Eco-Choice e posizionarlo al centro.	5 minuti	Carte Eco-Choice stampate
3	Round 1 – Estrazione delle scelte: ogni squadra pesca una carta, la legge ad alta voce e decide insieme se si tratta di Alto Impatto (3 punti), Medio Impatto (2 punti) o Basso Impatto (1 punto) per la sostenibilità. Il formatore rivela il punteggio corretto utilizzando la chiave di risposta. Le squadre registrano i risultati sul foglio segnapunti.	15 minuti	Carte Eco-Choice, Foglio dei punteggi
4	Round 2 – Giustifica la tua scelta: dopo ogni decisione, i team forniscono una giustificazione di 30 secondi. Il formatore utilizza suggerimenti: "Quali risorse sono interessate?" "Come percepirebbero questo fatto i clienti?"	20 minuti	Foglio dei punteggi, penne

Esercizio 1: La sfida della scelta ecologica

5	Round 3 – Gioco di scenario: ogni squadra pesca 3 carte e costruisce un mini scenario (ad esempio, servizio di colazione, eco-tour). Presentano la versione più sostenibile.	20 minuti	Carte Eco-Choice
6	Debriefing e riflessione: il formatore riassume le lezioni chiave. Chiedere: "Quali scelte sono state più difficili? Come potresti adattare questo gioco ai tuoi studenti/clienti?". I partecipanti indicano un modo in cui utilizzeranno il gioco.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa)

Metodologia di valutazione:

- Conoscenza: i team identificano correttamente almeno il 70% delle “scelte più ecologiche”.
- Pensiero critico: le giustificazioni collegano le scelte agli impatti ambientali.
- Applicazione: ogni formatore scrive un adattamento concreto del gioco per i propri studenti/clienti.
- Collaborazione: feedback tra pari sulla persuasività degli argomenti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: concentrarsi su scenari lavorativi (servizio di ristorazione in hotel, pianificazione di eco-tour).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare prodotti locali (prodotti agricoli, pratiche rinnovabili).
- Per clienti/visitatori: semplificare e utilizzare come eco-quiz interattivo durante i tour.

Esercizio 2: Il gioco del dilemma dell'ospitalità verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco decisionale basato sui ruoli in cui gli studenti discutono e scelgono le soluzioni di ospitalità più sostenibili in scenari comuni di aziende agricole/alberghiere.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Schede stampate dello scenario del dilemma (Allegato 23)
- Distintivi di ruolo (facoltativi, Allegato 24)
- Penne e carta per appunti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: il formatore spiega che l'ospitalità spesso comporta scelte rapide che incidono sulla sostenibilità. Questo gioco mette i partecipanti nei ruoli (ad esempio, chef, agricoltore, direttore d'albergo, turista) per risolvere insieme dei dilemmi.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili/lavagna a bianca (facoltativa)
2	Preparazione: Dividere i partecipanti in piccoli gruppi (3-5). Distribuire una scheda scenario dilemma per gruppo. Assegnare a ciascun partecipante un ruolo utilizzando i badge (ad esempio, Manager, Chef, Visitatore).	5 minuti	Carte scenario stampate, distintivi di ruolo
3	Round di discussione 1: Ogni gruppo analizza il proprio dilemma. I membri discutono dal punto di vista del proprio ruolo per decidere la migliore linea d'azione. Il formatore incoraggia un dibattito strutturato.	20 minuti	Carte scenario, penne
4	Turno di presentazione: ogni gruppo presenta la propria decisione all'assemblea plenaria. I partecipanti devono spiegare sia la soluzione scelta sia perché altre opzioni erano meno sostenibili.	20 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa per appunti)

Esercizio 2: Il gioco del dilemma dell'ospitalità verde

5	Feedback del formatore: dopo ogni presentazione, il formatore evidenzia i punti di forza della soluzione in termini di sostenibilità e segnala eventuali impatti trascurati.	15 minuti	-
6	Riflessione e adattamento: i partecipanti scrivono come adatterebbero questo gioco ai propri studenti/clienti (ad esempio, dilemmi diversi, ruoli più semplici).	10 minuti	Schede di riflessione (Allegato 25)

Metodologia di valutazione:

- Pensiero critico: i team giustificano il motivo per cui la loro soluzione è la più sostenibile.
- Comprensione del ruolo: ogni partecipante contribuisce dalla prospettiva del proprio ruolo.
- Consapevolezza della sostenibilità: le decisioni sono in linea con i principi della transizione verde (approvvigionamento locale, riduzione dei rifiuti, efficienza energetica).
- Replicabilità: i partecipanti descrivono come adattare almeno un dilemma al proprio insegnamento o al proprio posto di lavoro.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: utilizzare dilemmi basati su scenari reali di scuole alberghiere (menù, pulizie, catering).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: focalizzare i dilemmi sulle pratiche agricole quotidiane (pasti per gli ospiti, smaltimento dei rifiuti, approvvigionamento locale).
- Per clienti/visitatori: semplificare il gioco in un gioco "Scegliresti?" con meno ruoli e votazione rapida.

Esercizio 3: La scaletta dell'impronta di carbonio

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco dinamico basato sul movimento che insegni agli studenti l'impatto ambientale delle diverse pratiche agrituristiche e di ospitalità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-20 partecipanti)

Requisiti:

- Non è richiesto alcun materiale stampato
- Facoltativo: nastro adesivo o corda per segnare una linea sul pavimento
- Penne e carta (solo se i team vogliono prendere appunti)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega il concetto di "impronta di carbonio" nell'ospitalità e nell'agriturismo. "Ogni nostra azione ha un costo ambientale. Oggi esploreremo quali scelte hanno un impatto maggiore sul pianeta e quali sono più leggere".	10 minuti	-
2	Preparazione: traccia una linea lunga sul pavimento (usando nastro adesivo, corda o semplicemente immaginandone una). Un'estremità rappresenta l'impatto elevato (non sostenibile) e l'altra rappresenta il basso impatto (molto sostenibile).	5 minuti	Corda/nastro (facoltativo)
3	Round 1 - Dichiarazioni del formatore: il formatore legge una pratica relativa alla sostenibilità (esempi di seguito). I partecipanti devono posizionarsi lungo la linea in base al livello di sostenibilità che ritengono tale pratica.	20 minuti	-
4	Discussione di gruppo: una volta posizionati, chiedete a 2-3 partecipanti di spiegare perché hanno scelto quella posizione. Incoraggiate il dibattito e consentite ai partecipanti di muoversi se persuasi.	15 minuti	-

Esercizio 3: La scaletta dell'impronta di carbonio

5	Round 2 – Proposte dei partecipanti: invitare i partecipanti a proporre le proprie azioni di agriturismo/ospitalità (ad esempio, "Utilizzare pannelli solari", "Offrire vino d'importazione", "Organizzare gite giornaliere in trattore"). Gli altri partecipanti si posizionano poi sulla linea.	15 minuti	-
6	Debriefing e riflessione: il formatore riassume le intuizioni più importanti. Chiedi: "Quali azioni ti hanno sorpreso? Come puoi adattare questo gioco ai tuoi studenti/clienti?"	10 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa)

Metodologia di valutazione:

- Coinvolgimento: tutti i partecipanti si muovono attivamente e prendono posizione.
- Conoscenza: i partecipanti identificano correttamente quali pratiche sono più/meno sostenibili (confermato durante il debriefing).
- Pensiero critico: i dibattiti dimostrano la comprensione dei compromessi ambientali.
- Replicabilità: i formatori descrivono almeno un modo in cui potrebbero utilizzare il gioco con i loro studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti VET: aggiungere altri scenari tecnici (ad esempio, uso dell'energia nelle cucine, scelte di imballaggio per la ristorazione).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare esempi tratti direttamente dalle loro attività agricole.
- Per clienti/visitatori: mantenere gli scenari semplici e divertenti, concentrandosi sulle scelte visibili (cibo, trasporto, riciclaggio).

Esempi di pratiche di sostenibilità per il round 1

- Offrire acqua in bottiglia in plastica anziché in brocche ricaricabili
- Servire frutta tropicale importata anziché frutta locale di stagione
- Utilizzare posate usa e getta anziché piatti riutilizzabili
- Fornire visite guidate a piedi rispetto a tour in autobus
- Compostaggio degli scarti alimentari vs. buttarli via
- Offrire opzioni di menu vegetariani rispetto a menu ricchi di carne
- Riscaldare una pensione con energia rinnovabile anziché con combustibili fossili

Esercizio 4: L'asta della sostenibilità

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco di simulazione in cui gli studenti "fanno offerte" per le pratiche sostenibili più preziose nel settore dell'ospitalità e dell'agriturismo, imparando a dare priorità alle azioni quando le risorse sono limitate.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-20 partecipanti)

Requisiti:

- Non è richiesto alcun materiale stampato (è possibile utilizzare il modello facoltativo delle schede d'asta)
- Carta straccia o post-it per "offrire denaro"
- Penne

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Nella vita reale, non possiamo implementare tutte le azioni ecologiche contemporaneamente a causa di limiti di budget, tempo o risorse. Oggi organizzeremo un'asta in cui "acquisterai" misure di sostenibilità e vedrai quali apprezzamenti di più".	10 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa)
2	Preparazione: dividere i partecipanti in squadre da 3-4 persone. Assegnare a ogni squadra la stessa quantità di "eco-valuta" (10-15 biglietti d'offerta). Spiegare le regole: le squadre faranno offerte per pratiche sostenibili come se si trattasse di miglioramenti per la propria azienda agricola/hotel.	5 minuti	Carta straccia/note adesive per soldi
3	Round 1 dell'asta: il formatore legge la prima pratica di sostenibilità (vedi elenco sotto). I team fanno un'offerta per "acquistare" la pratica. Vince chi offre di più. Il formatore registra quale team ha acquistato quale pratica.	20 minuti	-
4	Round 2 dell'asta: Continuare con altre pratiche. Incoraggiare il dibattito tra i team: "Perché questa pratica vale più per voi che per gli altri?"	15 minuti	-

Esercizio 4: L'asta della sostenibilità

5	Round di presentazione: ogni team presenta il proprio "portfolio" di pratiche acquistate, spiegando perché le ha considerate prioritarie. Il formatore facilita la discussione sui compromessi.	20 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa)
6	Debriefing e riflessione: il formatore riassume le intuizioni più importanti. Chiedi: "Quali azioni ti hanno sorpreso? Come puoi adattare questo gioco ai tuoi studenti/clienti?"	10 minuti	Lavagna a fogli mobili (facoltativa)

Metodologia di valutazione:

- Coinvolgimento: tutti i team fanno offerte attive e spiegano le motivazioni.
- Pensiero critico: i team dimostrano di comprendere i compromessi in materia di sostenibilità.
- Capacità di definizione delle priorità: i portafogli dimostrano consapevolezza del rapporto costi/impatto.
- Replicabilità: i formatori identificano almeno un adattamento per i loro studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere valori di "impatto sul bilancio" a ciascuna pratica in modo che gli studenti debbano calcolare i compromessi.
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare esempi concreti tratti dalle loro aziende agricole (ad esempio, irrigazione a goccia, partnership locali per la produzione di miele).
- Per clienti/visitatori: organizzate una versione light come "asta divertente" durante le visite guidate alla fattoria, consentendo agli ospiti di fare offerte sulle azioni ecologiche che vorrebbero vedere.

Esempi di pratiche di sostenibilità per le aste

- Installazione di pannelli solari per la pensione
- Compostaggio di tutti i rifiuti della cucina
- Sostituzione delle bottiglie di plastica con brocche di vetro ricaricabili
- Offriamo quotidianamente opzioni di menu vegetariano/vegano
- Collaborazione con gli agricoltori locali per la produzione
- Passare a prodotti per la pulizia ecocompatibili
- Ridurre le porzioni per ridurre gli sprechi alimentari
- Offrire tour in bicicletta/a piedi invece di tour in auto
- Utilizzare dispenser ricaricabili invece di prodotti monouso per l'igiene personale
- Formare il personale per spiegare la sostenibilità ai visitatori

Esercizio 5: Il tavolo di negoziazione verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco di ruolo in cui gli studenti negoziano soluzioni di sostenibilità tra stakeholder con diversi interessi nell'agriturismo e nell'ospitalità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Non sono richiesti materiali speciali
- Facoltativo: Role Brief stampati (Allegato 26)
- Lavagna a fogli mobili/lavagna bianca per appunti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "La sostenibilità spesso implica la negoziazione tra diversi interessi: agricoltori, ospiti, manager e autorità locali. Oggi simuleremo una negoziazione per trovare la soluzione più equilibrata ed ecosostenibile".	10 minuti	Lavagna a fogli mobili/lavagna bianca
2	Preparazione: dividere i partecipanti in gruppi di 4-5 persone. Assegnare a ciascun partecipante un ruolo di stakeholder (Manager, Agricoltore locale, Ospite, Responsabile della sostenibilità, Autorità locale). Distribuire le schede dei ruoli o spiegarli verbalmente.	5 minuti	Schede di ruolo (stampate o verbali)
3	Round 1 – Presentazioni degli stakeholder: ogni ruolo spiega le proprie priorità in merito alla questione della sostenibilità (ad esempio, approvvigionamento alimentare, gestione dei rifiuti, uso dell'energia).	15 minuti	Schede di ruolo
4	Round 2 – Negoziazione: i gruppi negoziano per concordare un piano d'azione condiviso che bilanci la sostenibilità con le esigenze economiche e dei clienti.	25 minuti	Forniti a lavagna a fogli mobili

Esercizio 5: Il tavolo di negoziazione verde

5	Round 3 – Presentazione dell'accordo: Ogni gruppo presenta il proprio accordo finale alla plenaria. Il formatore pone domande di chiarimento: "Quali compromessi sono stati fatti? Quali benefici ecologici sono stati ottenuti?"	20 minuti	Flip chart
6	Debriefing e riflessione: il formatore guida la discussione sulle dinamiche di negoziazione. Chiedere: "Quale ruolo è stato più difficile da rappresentare? Come possiamo usare questo con i nostri studenti per mostrare le sfide concrete della sostenibilità?"	10 minuti	

Metodologia di valutazione:

- Coinvolgimento: ogni partecipante contribuisce dal punto di vista del proprio ruolo.
- Capacità di negoziazione: i gruppi raggiungono un compromesso che rifletta sia la sostenibilità che la praticità.
- Consapevolezza: i piani finali includono almeno 2 azioni eco-compatibili.
- Replicabilità: i formatori descrivono come adatterebbero gli scenari ai propri studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: assegnare ruoli legati alle loro future carriere (chef, organizzatore di eventi, agricoltore, guida ecologica).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare problematiche reali legate all'azienda agricola (ad esempio, irrigazione, rifiuti dei turisti, approvvigionamento alimentare).
- Per clienti/visitatori: semplificare in un "gioco decisionale di gruppo" in cui i turisti scelgono le opzioni ecologiche che preferiscono durante la visita.

Esempi di pratiche di sostenibilità per le aste

1. La cucina dell'eco-hotel: un hotel vuole ridurre la propria impronta di carbonio. Le opzioni includono l'acquisto di prodotti locali, l'offerta di menu vegetariani o l'investimento nel compostaggio. Le parti interessate devono concordare su due azioni principali.
2. Espansione dell'agriturismo: un'azienda agrituristica desidera aggiungere un centro visitatori. Le opzioni includono materiali ecologici, energie rinnovabili o riduzione dei costi con materiali convenzionali.
3. Trasporto per gli ospiti: la struttura ricettiva deve decidere come fornire il trasporto per le visite alla fattoria: minivan diesel, biciclette o navetta elettrica.

Esercizio 6: Il cerchio delle storie ecologiche

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco di narrazione che aiuti gli studenti a interiorizzare i principi di sostenibilità attraverso la creazione di narrazioni brevi e coinvolgenti.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-20 partecipanti)

Requisiti:

- Non è richiesto alcun materiale stampato
- Facoltativo: alcuni foglietti di carta con suggerimenti (Allegato 27)
- Sedie disposte in cerchio

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "La narrazione è uno degli strumenti didattici più antichi e potenti. Oggi costruiremo brevi storie ecologiche che visitatori e studenti ricorderanno a lungo dopo la lezione".	10 minuti	-
2	Preparazione: disporre le sedie in cerchio. Il formatore dà al primo partecipante uno spunto per una storia ecologica (dall'elenco sottostante o improvvisata).	5 minuti	Facoltativo: ricevute rapide
3	Round 1 - StoryBuilding: il primo partecipante inizia una storia usando il prompt (ad esempio, "Nella nostra fattoria, abbiamo scoperto un modo per..."). Ogni partecipante aggiunge 2-3 frasi per continuare la storia, sempre collegandosi a un'idea di sostenibilità.	20 minuti	-
4	Round 2 - Sfida Twist: il formatore interrompe occasionalmente con una "carta twist" (ad esempio, "All'improvviso, gli ospiti hanno rifiutato il menù ecologico!"). I partecipanti devono adattare la storia in modo creativo, mantenendo al contempo l'attenzione sulla sostenibilità.	20 minuti	Facoltativo: suggerimenti Twist

Esercizio 6: Il cerchio delle storie ecologiche

5	Round di presentazione: una volta completato il ciclo narrativo, il gruppo racconta insieme la storia finale, rafforzando i messaggi ecologici.	10 minuti	-
6	Debriefing e riflessione: Il formatore chiede: "Quali principi ecologici sono emersi con maggiore forza? Come potresti usare la narrazione nella tua didattica o con i visitatori?"	10 minuti	-

Metodologia di valutazione:

- Creatività: tutti i partecipanti contribuiscono almeno una volta all'eco-storia.
- Focus sulla sostenibilità: le storie includono costantemente temi di transizione verde.
- Coinvolgimento: risate, attenzione e collaborazione sono evidenti.
- Replicabilità: i formatori identificano come adattare la narrazione (ad esempio, per gruppi scolastici, turisti in agriturismo, studenti di formazione professionale).

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: utilizzare suggerimenti collegati a compiti professionali (progettare un menu, accogliere gli ospiti, organizzare un evento in fattoria).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: creare storie basate su vere sfide agricole/dell'ospitalità.
- Per clienti/visitatori: utilizzare suggerimenti semplici e divertenti, concentrandosi su esperienze concrete (cibo, animali, energia, natura).

Esercizio 7: La staffetta zero rifiuti

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco di gruppo attivo che dimostri come la rapidità di pensiero e la collaborazione possano ridurre gli sprechi nei contesti dell'ospitalità e dell'agriturismo.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-20 partecipanti)

Requisiti:

- Alcuni fogli di carta e penne
- Facoltativo: 3-4 oggetti di uso quotidiano (bottiglia di plastica, sacchetto di carta, buccia di frutta, ecc.)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Gli sprechi sono un problema importante nel settore dell'ospitalità. Oggi vedremo con quanta rapidità e creatività si può trasformare lo spreco in nuove opportunità".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: dividere i partecipanti in 3-4 squadre. Distribuire a ciascuna squadra 2-3 "oggetti di scarto" (veri o scritti su foglietti di carta).	5 minuti	Oggetti di scena o scivolamenti di scarto
3	Round 1 – Brainstorming: ogni squadra ha 2 minuti per decidere un modo per riutilizzare o ridurre gli scarti in un contesto agrituristico/ricettivo.	15 minuti	Oggetti di scena/scontrini, penne
4	Staffetta: le squadre si alternano presentando la propria soluzione in meno di 1 minuto. La squadra successiva non deve ripetere le idee precedenti.	20 minuti	-
5	Round di sfida: l'allenatore introduce nuovi tipi di rifiuti a metà partita (ad esempio, "E gli scarti di cibo dalla cucina?"). Le squadre si adattano rapidamente.	15 minuti	Nuovi scontrini

Esercizio 7: La staffetta zero rifiuti

6	Debriefing: Il formatore evidenzia la creatività e la praticità delle idee. Chiedi: "Quali soluzioni potresti realisticamente applicare nel tuo lavoro?"	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- I team generano idee uniche per la riduzione degli sprechi (senza ripetizioni).
- Almeno il 70% delle idee è chiaramente collegato alla sostenibilità.
- I formatori indicano 2-3 metodi da adattare ai propri studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: utilizzare i rifiuti comuni delle scuole di formazione (posate di plastica, imballaggi).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare esempi di rifiuti agricoli/alberghieri reali.
- Per clienti/visitatori: Rendila giocosa: "Cosa potresti fare con questa buccia di banana?"

Esercizio 8: Il puzzle del menu verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici affinché aiutino gli studenti a bilanciare sostenibilità, attrattiva e costi nella progettazione dei menu per l'ospitalità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o fogli A4
- Penne
- Facoltativo: scontrini stampati delle voci del menu (Allegato 28)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "I menu possono incoraggiare scelte sostenibili. Oggi creerai un menu tenendo conto di vincoli reali: attrattività per il cliente, budget e sostenibilità".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: dividetevi in piccoli gruppi. Date a ogni gruppo un foglio bianco per il proprio "menù" e un set di bigliettini per le voci del menù (facoltativo).	5 minuti	Sciogli/fogli
3	Round 1 - Creazione del menu: i gruppi progettano un menu di 3 portate (antipasto, piatto principale, dessert) con almeno 2 scelte sostenibili.	20 minuti	Fogli, penne
4	Round 2 - Colpo di scena: il formatore introduce un vincolo (ad esempio, taglio al budget, gruppo vegetariano, carenza di prodotti importati). I gruppi devono adattare i loro menu.	20 minuti	Sciogli/fogli
5	Presentazioni del menu: ogni gruppo presenta il proprio menu finale e spiega i vantaggi in termini di sostenibilità.	15 minuti	-

Esercizio 8: Il puzzle del menu verde

6	Debrief: Trainer evidenzia gli adattamenti sostenibili più innovativi.	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- I menù includono almeno 2 piatti eco-compatibili.
- I team giustificano chiaramente i benefici della sostenibilità.
- Gli adattamenti soddisfano i nuovi vincoli in modo creativo.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere dimensioni nutrizionali e di costo.
- Per i lavoratori dell'agriturismo: concentrarsi sui prodotti della propria azienda agricola.
- Per clienti/visitatori: organizza un divertente menù "votando" il piatto più ecologico.

Esercizio 9: Il quiz show della sfida verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco a quiz sulla sostenibilità che utilizzi competizione e velocità per rafforzare le conoscenze ecologiche.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-15 partecipanti)

Requisiti:

- Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili
- Facoltativo: fogli di domande stampati (Allegato 29)
- Campanello o cicalino (facoltativo; è possibile utilizzare il battito delle mani)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Oggi metteremo alla prova le tue conoscenze in ambito green con un quiz divertente e veloce. L'obiettivo è ricordare rapidamente e correttamente i concetti di sostenibilità".	5 minuti	-
2	Preparazione: dividetevi in 2-3 squadre. Decidete come segnalare le risposte (campanello, battito di mani, alzata di mano).	5 minuti	Campana/battito di mani
3	Round 1 – Domande veloci: l'allenatore legge una serie di domande ecologiche. La prima squadra segnala le risposte. Corretto = 1 punto; errato = -1 punto.	20 minuti	Schede di domande
4	Round 2 – Domande di sfida: domande più difficili che valgono 2 punti. Le squadre possono discutere per 30 secondi prima di rispondere.	15 minuti	Schede di domande
5	Round finale - GreenLightning: ogni squadra risponde a 5 domande rapide. Non è consentita la discussione.	15 minuti	Schede di domande

Esercizio 9: Il quiz show della sfida verde

6	Debriefing e riflessione: il formatore evidenzia le risposte corrette e ne spiega brevemente il motivo. I team annotano 1 fatto che non conoscevano prima.	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- Le squadre partecipano attivamente a tutti i round.
- Almeno il 70% delle risposte corrette in tutti i team.
- I partecipanti identificano le nuove conoscenze ecologiche acquisite.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti IFP: aggiungere altre domande tecniche (energia, sistemi di smaltimento dei rifiuti, marchi ecologici UE).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare domande specifiche a livello locale (colture regionali, norme sul riciclaggio).
- Per clienti/visitatori: mantenere le domande leggere e divertenti, concentrandosi su elementi visibili

Esercizio 10: Simulazione della giornata agricola sostenibile

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici affinché guidino gli studenti attraverso una simulazione in cui pianificano e gestiscono una “giornata sostenibile” per i visitatori di un'azienda agricola.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-15 partecipanti)

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o lavagna bianca
- Carta A4 e penne
- Schede di scenario stampate e carte Twist (Allegato 30)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Organizzare una giornata per i visitatori in un agriturismo significa conciliare divertimento, comfort e sostenibilità. Oggi simulerete la pianificazione di una giornata del genere."	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: dividere i partecipanti in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve una scheda con lo scenario di un'azienda agricola (ad esempio, vigneto, fattoria, eco-lodge).	5 minuti	Scenario scivola
3	Round 1–Pianificazione: i gruppi progettano un programma di 3-4 attività per i visitatori per un giorno, che comprenda almeno 2 elementi eco-compatibili.	25 minuti	Carta, penne
4	Round 2–Presentazioni: i gruppi presentano il loro “Programma della giornata in fattoria”.	20 minuti	Flip chart
5	Round 3 – TwistChallenge: l'allenatore consegna a ciascun gruppo una carta Twist (ad esempio, un temporale improvviso, carenza di cibo). I gruppi adattano il loro piano in 10 minuti.	15 minuti	Carte Twist

Esercizio 10: Simulazione della giornata agricola sostenibile

6	Debriefing e riflessione: Il formatore chiede: "Quali compromessi sono stati necessari? Quali azioni di sostenibilità non erano negoziabili?"	10 minuti	Flip chart
---	---	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- I piani includono almeno 2 attività eco-compatibili.
- I gruppi si adattano efficacemente alle sfide del twist.
- Ogni formatore indica un'idea di adattamento per i propri studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti VET: aggiungere vincoli di tempo o dati demografici dei visitatori (ad esempio, gruppi scolastici rispetto a pensionati).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare dati reali (prodotti agricoli, numero di visitatori, vincoli stagionali).
- Per clienti/visitatori: semplificare: lasciare che siano loro a "votare" le attività della giornata.

Esercizio 11: La sfida del bilancio verde

Risultati di apprendimento

Formare i formatori della formazione professionale e gli operatori agrituristici a dare priorità agli investimenti in sostenibilità quando le risorse sono limitate.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Fogli di bilancio stampati (Allegato 31)
- Penne
- Facoltativo: “eco-coins” (scontrini o gettoni di carta)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Vogliamo tutti fare tutto per la sostenibilità, ma i budget sono limitati. Oggi investirai saggiamente".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: Dividetevi in squadre. Date a ciascuna squadra un foglio di bilancio e 100 eco-monete.	5 minuti	Fogli di bilancio, monete ecologiche
3	Round 1 – Spesa: le squadre scelgono le azioni ecologiche dal foglio fino a esaurimento del budget. Devono scegliere almeno 3 azioni.	20 minuti	Fogli di bilancio
4	Round 2 – Giustificazione: le squadre presentano le loro scelte e ne spiegano il motivo.	20 minuti	Flip chart
5	Debriefing: il formatore evidenzia gli investimenti più creativi/di impatto.	15 minuti	Fogli di bilancio

Esercizio 10: Simulazione della giornata agricola sostenibile

6	Debriefing: il formatore evidenzia gli investimenti più creativi/di impatto.	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- I team bilanciano costi e impatto ecologico.
- Le presentazioni mostrano un chiaro ragionamento sulla sostenibilità.
- I piani adattati rientrano nel nuovo budget.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere valori di ROI (ritorno sull'investimento) per maggiore realismo.
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare i costi effettivi delle aziende agricole locali.
- Per clienti/visitatori: esegui una versione semplificata del sondaggio "Quale azione ecologica finanzia?".

Esercizio 12: La sfida dell'eco-fuga

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici per facilitare una sfida basata su enigmi che rafforzi la conoscenza della sostenibilità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-20 partecipanti)

Requisiti:

- Fogli di indizi stampati (Allegato 32)
- Penne

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Sei bloccato in una sfida. Solo risolvendo enigmi ecologici potrai uscirne e imparare come la sostenibilità può salvare la situazione".	10 minuti	-
2	Preparazione: dividere i partecipanti in squadre. Assegnare a ogni squadra l'indizio 1. La risposta corretta sblocca l'indizio 2 e così via.	5 minuti	Fogli degli indizi
3	Puzzle Round1 – Abbinamento: abbina le pratiche ecologiche ai loro benefici.	20 minuti	Fogli degli indizi
4	Puzzle Round2 – Decifra: Decifra le parole ecologiche.	20 minuti	Fogli degli indizi
5	Enigma finale – Indovinello: risolvi un enigma sulla sostenibilità per "scappare".	15 minuti	Fogli degli indizi

Esercizio 12: La sfida dell'eco-fuga

6	Debriefing: il formatore discute le risposte e le collega a pratiche concrete.	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- Le squadre risolvono tutti gli enigmi entro il tempo stabilito.
- Le risposte corrette dimostrano la comprensione della sostenibilità.
- I formatori adattano almeno un puzzle per i propri studenti/clienti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale: aggiungere ulteriori indizi tecnici (unità di misura dell'energia, marchi ecologici UE).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare puzzle basati sulle pratiche agricole o di ospitalità locali.
- Per clienti/visitatori: semplificare gli indizi trasformandoli in enigmi e domande divertenti.

Esercizio 13: La sfida dell'Eco-Pitch

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici affinché aiutino gli studenti a creare e presentare discorsi brevi e convincenti che promuovano pratiche di ospitalità o agriturismo sostenibili.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Lavagna a fogli mobili o fogli A4
- Penne
- Schede di presentazione stampabili (Allegato 33)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Per promuovere la sostenibilità, dobbiamo vendere l'idea, non solo il prodotto. Oggi, ti eserciterai con i pitch ecologici per convincere il pubblico."	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: dividere in squadre da 2-3 persone. Fornire a ogni squadra una scheda di presentazione (ad esempio, menu ecologico, politica rifiuti zero).	5 minuti	Schede di richiesta
3	Round 1 – Preparazione: i team hanno 15 minuti per preparare un pitch di 1 minuto. Devono spiegare di cosa si tratta, perché è sostenibile e perché i clienti dovrebbero interessarsene.	15 minuti	Carta, penne
4	Round 2 – Lanci: ogni squadra lancia il suo lancio. Tempi e registrazioni degli allenatori.	20 minuti	-
5	Round 3 – Feedback e votazione: il pubblico vota l'eco-pitch più convincente. Il formatore fornisce un feedback costruttivo.	20 minuti	Flip chart

Esercizio 13: La sfida dell'Eco-Pitch

6	Debriefing e riflessione: Il formatore chiede: "Quali strategie hanno reso i pitch convincenti? Come potresti adattarli agli studenti o ai visitatori?"	10 minuti	Flip chart
---	---	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- Le proposte includono almeno 2 vantaggi in termini di sostenibilità.
- Le squadre rispettano il limite di tempo.
- Il feedback del pubblico identifica la persuasività.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere punteggi per struttura, chiarezza ed impatto ecologico.
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare pratiche agricole/alberghiere reali.
- Per clienti/visitatori: semplificare l'attività in un divertente "elevator pitch" con voto per applausi.

Esercizio 14: Il gioco di ruolo del servizio verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare giochi di ruolo che insegnano agli studenti come comunicare la sostenibilità direttamente agli ospiti/clienti.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-20 partecipanti)

Requisiti:

- Sedie disposte a coppie o in piccoli gruppi
- Schede di ruolo stampabili e schede di domande per gli ospiti (Allegato 34)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Gli operatori del settore alberghiero hanno spesso bisogno di spiegare le pratiche ecologiche agli ospiti in modo semplice e coinvolgente. Oggi faremo un gioco di ruolo in queste situazioni".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: Dividere i partecipanti in coppie. Uno funge da membro dello staff (agricoltore, cameriere, guida), l'altro da ospite. Distribuire a ogni coppia una scheda ruolo per il membro dello staff e una scheda domanda per l'ospite.	5 minuti	Carte ruolo e domande
3	Round 1 – Gioco di ruolo: gli ospiti pongono le loro domande. Il personale deve rispondere in modo chiaro e persuasivo, collegandosi al tema della sostenibilità.	20 minuti	Carte
4	Round 2 – Scambio di ruolo: scambia i ruoli e rigioca con nuove carte.	20 minuti	Carte
5	Sessione di feedback: il formatore guida una riflessione di gruppo: "Quali risposte sono sembrate convincenti? Quali potrebbero essere migliorate?"	15 minuti	Flip chart

Esercizio 14: Il gioco di ruolo del servizio verde

6	Debriefing: il formatore riassume le tecniche di comunicazione efficaci (chiarezza, positività, appeal emotivo).	10 minuti	-
---	--	-----------	---

Metodologia di valutazione:

- Le risposte del personale includono chiari vantaggi in termini di sostenibilità.
- Gli ospiti comprendono il messaggio ecologico.
- I formatori annotano almeno una strategia di comunicazione da replicare.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere una valutazione formale per il linguaggio del corpo e la persuasione.
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare le FAQ degli ospiti reali.
- Per clienti/visitatori: organizza una versione leggera in cui i bambini/visitatori pongono domande divertenti sull'ecologia.

Esercizio 15: Il puzzle della sostenibilità

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco collaborativo in cui gli studenti costruiscono un "puzzle" di principi di sostenibilità, rafforzando il modo in cui le diverse azioni si collegano.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Pezzi di puzzle stampati (Allegato 35)
- Forbici e nastro adesivo (per il montaggio)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "La sostenibilità è come un puzzle: ogni pezzo è importante. Oggi costruirete un puzzle per vedere come le azioni ecologiche si collegano tra loro".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: distribuisce i pezzi del puzzle mescolati tra i partecipanti. Ogni pezzo riporta un'azione o un beneficio per la sostenibilità.	5 minuti	Pezzi di puzzle
3	Round 1 – Assemblea: i team lavorano insieme per collegare i pezzi abbinando le azioni ai benefici (ad esempio, "Noleggio biciclette → Riduzione delle emissioni di carbonio").	20 minuti	Pezzi
4	Round 2 – Pezzi mancanti: l'allenatore trattiene 3-4 pezzi chiave. Le squadre devono indovinare i collegamenti mancanti (ad esempio, "Pannelli solari → ?").	15 minuti	Pezzi
5	Round 3 – Discussione di gruppo: viene mostrato il puzzle completato. Il formatore evidenzia come ogni pezzo contribuisca alla sostenibilità complessiva.	15 minuti	Flip chart

Esercizio 15: Il puzzle della sostenibilità

6	Debriefing e riflessione: i partecipanti riflettono: "Quale collegamento ti ha sorpreso di più? Come puoi adattare questa attività ai tuoi studenti/clienti?"	10 minuti	-
---	---	-----------	---

Metodologia di valutazione:

- I team abbinano correttamente la maggior parte delle azioni ai benefici.
- I collegamenti mancanti vengono riempiti logicamente.
- I formatori descrivono almeno 1 adattamento per il loro contesto.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti IFP: utilizzare azioni ecologiche complesse (compensazioni di carbonio, etichette ecologiche UE).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: concentrarsi sulle pratiche agricole locali.
- Per clienti/visitatori: utilizzare coppie semplificate con immagini per un maggiore impatto visivo.

Esercizio 16: La caccia al tesoro ecologica

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a organizzare una caccia al tesoro che insegni agli studenti a identificare pratiche, materiali o simboli sostenibili nel loro ambiente.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (10-20 partecipanti)

Requisiti:

- Area esterna o ampia area interna
- Schede indizio stampate per la caccia al tesoro (Allegato 36)
- Penne e fogli segnapunti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Lavorerete in team per trovare elementi e pratiche ecologiche intorno a voi. L'obiettivo è vedere la sostenibilità dove altri potrebbero non vederla".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: dividere i partecipanti in 3-4 squadre. Distribuire a ciascuna una serie di carte indizio per la caccia al tesoro e un foglio segnapunti.	5 minuti	Schede indizi, fogli punteggi
3	Round 1 – Caccia: le squadre cercano nell'area della sede/fattoria oggetti o esercizi che corrispondano alle loro carte indizio.	20 minuti	Carte indizio
4	Round 2 – Reporting: i team riferiscono le loro scoperte e mostrano le prove (foto, descrizioni o prove verbali).	10 minuti	Fogli dei punteggi
5	Sfida bonus: l'allenatore annuncia un'ultima "sfida ecologica nascosta" (ad esempio, "Nomina un cambiamento che renderebbe questo posto più sostenibile").	10 minuti	-

Esercizio 16: La caccia al tesoro ecologica

6	Debriefing e riflessione: il formatore evidenzia le scoperte e le collega alle pratiche reali dell'ospitalità.	10 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- Le squadre trovano almeno il 70% degli oggetti.
- La sfida bonus produce idee creative.
- Gli addestratori indicano come adatterebbero le battute di caccia al loro contesto.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: utilizzare indizi legati agli elementi tecnici dell'ospitalità (contatori energetici, contenitori per la raccolta differenziata).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: utilizzare indizi basati sull'azienda agricola (compost, sistemi di irrigazione, conservazione locale degli alimenti).
- Per clienti/visitatori: semplificare gli indizi in categorie adatte alle famiglie (trova qualcosa di ecologico, trova un cartello per il riciclaggio).

Esercizio 17: La sfida del team di crisi verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici a facilitare un gioco cooperativo di risoluzione dei problemi in cui gli studenti gestiscono crisi ecologiche simulate nel settore dell'ospitalità/agriturismo.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

- Schede stampate dello scenario di crisi (Allegato 37)
- Lavagna a fogli mobili o fogli A4 per appunti di gruppo

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Sostenibilità a volte significa saper gestire sfide improvvise. Lavorerai come un team di crisi per risolvere rapidamente i problemi ecologici".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: Dividetevi in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve una carta scenario di crisi.	5 minuti	Carte scenario
3	Round 1 – Risposta alla crisi: i gruppi hanno 15 minuti per elaborare un piano d'azione.	15 minuti	Carta, penne
4	Round 2 – Presentazione: ogni gruppo presenta il proprio piano di crisi.	20 minuti	Flip chart
5	Round 3 – Revisione tra pari: altri gruppi pongono domande e contestano le decisioni.	15 minuti	Nessuno

Esercizio 17: La sfida del team di crisi verde

6	Debriefing e riflessione: il formatore discute quali strategie sono state più efficaci.	10 minuti	Flip chart
---	---	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

- I piani includono almeno 2 chiare azioni ecologiche.
- I team rispondono in modo creativo quando il tempo stringe.
- I formatori identificano come replicare la formazione basata sugli scenari nel loro contesto.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: includere crisi aziendali realistiche (carenza di forniture, picchi dei prezzi dell'energia).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: concentrarsi su problematiche specifiche dell'azienda agricola (fallimento dei raccolti, scarsità d'acqua).
- Per clienti/visitatori: semplificare la discussione in un "Cosa faresti?".

Esercizio 18: La reazione a catena ecologica

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici affinché mostrino agli studenti come piccole azioni sostenibili si colleghino tra loro per creare un impatto ambientale più ampio.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-20 partecipanti)

Requisiti:

- Schede Eco-Azione Stampate (Allegato 38)
- Spago o nastro adesivo (facoltativo, per collegare le carte sul muro/pavimento)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Ogni eco-azione crea un effetto a catena. Oggi creerai una reazione a catena che mostrerà come le nostre scelte si collegano tra loro".	10 minuti	Flip chart
2	Preparazione: distribuire le carte Eco-Azione in modo casuale tra i partecipanti.	5 minuti	Carte Eco-Azione
3	Round 1 – Costruire la Catena: Il primo partecipante posiziona la propria carta e ne spiega l'impatto ecologico. Il successivo collega le proprie carte in modo logico (ad esempio, "Compostaggio → Meno rifiuti in discarica → Terreno fertile").	20 minuti	Carte
4	Round 2 – Gap: il formatore introduce le "Gap Card" in cui i partecipanti devono inventare un collegamento mancante (ad esempio, "? → Meno emissioni di CO ₂ ").	15 minuti	Carte gap
5	Round finale: mostra la catena completa. L'allenatore esamina come si collegano le piccole azioni.	15 minuti	Spago/nastro

Esercizio 18: La reazione a catena ecologica

6	Debriefing e riflessione: Chiedi: "Quali link ti hanno sorpreso? Come potresti adattarli ai tuoi studenti/clienti?"	10 minuti	-
---	---	-----------	---

Metodologia di valutazione:

- La catena completa mostra i collegamenti logici di sostenibilità.
- Le carte Gap sono riempite con risposte creative e precise.
- Gli istruttori indicano un modo per adattare questa attività.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti IFP: utilizzare azioni ecologiche avanzate (crediti di carbonio, certificati rinnovabili).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: concentrarsi sui collegamenti tra azienda agricola e ospite.
- Per clienti/visitatori: utilizzare immagini/icone al posto del testo per una facile comprensione.

Esercizio 19: La questione della sostenibilità

Risultati di apprendimento

Formare i formatori VET e gli operatori agrituristici a facilitare un gioco di domande e risposte veloce che rafforzi le conoscenze ecologiche e sviluppi la sicurezza nel rispondere a domande sulla sostenibilità.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-15 partecipanti)

Requisiti:

•Nessuno (facoltativo: una sedia designata come "Hot Seat")

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "Gli operatori del settore alberghiero spesso si trovano ad affrontare domande inaspettate sull'ambiente da parte degli ospiti. Questo gioco ti preparerà a rispondere in modo rapido e sicuro."	10 minuti	-
2	Preparazione: Posizionare una sedia come "HotSeat". Un partecipante si offre volontario o viene scelto per sedersi. Gli altri preparano domande relative alla sostenibilità.	5 minuti	-
3	Round 1 – Risposta rapida: per 5 minuti, i membri del gruppo pongono brevi domande sulla sostenibilità (ad esempio, "Perché dovremmo mangiare cibo locale?"). La persona al posto caldo risponde il più velocemente possibile.	15 minuti	-
4	Round 2 – Round di sfida: il formatore o i colleghi pongono domande più difficili (ad esempio, "Il biologico è sempre meglio?"). Le risposte "Hot Seat" devono essere chiare e persuasive.	20 minuti	-
5	Rotazione dei ruoli: un altro partecipante prende il posto caldo finché tutti non hanno avuto il loro turno.	15 minuti	-

Esercizio 19: La questione della sostenibilità

6	Debriefing e riflessione: il formatore evidenzia strategie di risposta efficaci (chiarezza, onestà, inquadramento positivo).	10 minuti	-
---	--	-----------	---

Metodologia di valutazione:

- I partecipanti rispondono ad almeno 3 domande nella modalità Hot Seat.
- Le risposte includono principi ecologici accurati e ragionamenti persuasivi.
- I formatori identificano le strategie che gli studenti possono utilizzare nelle interazioni reali con gli ospiti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: aggiungere una valutazione (chiarezza, correttezza, sicurezza).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: concentrarsi sulle FAQ degli ospiti reali.
- Per clienti/visitatori: organizzate una versione più leggera come una divertente sessione "Chiedi all'agricoltore".

Esercizio 20: Il cerchio dell'impegno verde

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET e operatori agrituristici per facilitare un'attività riflessiva e collaborativa in cui gli studenti si impegnino in azioni realmente sostenibili.

Pubblico di riferimento: formatori VET e operatori agrituristici (8-20 partecipanti)

Requisiti:

•Nessuno

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Introduzione: Il formatore spiega: "La sostenibilità diventa reale quando ci impegniamo ad agire. In questo cerchio, farai la tua promessa verde personale".	10 minuti	-
2	Preparazione: disporre i partecipanti in cerchio. Il formatore spiega le regole: ogni persona condividerà un'azione di sostenibilità a cui si impegna nella propria formazione o sul posto di lavoro.	5 minuti	-
3	Round 1- Condivisione degli impegni: ogni partecipante a turno: "Mi impegno a...". Il formatore annota i temi su una lavagna a fogli mobili, se disponibile.	20 minuti	-
4	Round 2 - Scambio di coppia: i partecipanti si dividono in coppie e discutono brevemente su come raggiungere i propri impegni.	15 minuti	-
5	Round 3-Riflessione di gruppo: i volontari condividono gli impegni stimolanti dei loro partner.	15 minuti	-

Esercizio 20: Il cerchio dell'impegno verde

6	Conclusione: il formatore invita il gruppo ad applaudire tutti gli impegni e ricorda ai partecipanti: "Ogni piccola azione fa parte di una transizione più grande".	10 minuti	-
---	---	-----------	---

Metodologia di valutazione:

- Tutti i partecipanti condividono un impegno.
- Gli impegni sono specifici, realistici e incentrati sulla sostenibilità.
- I formatori riflettono su come seguire gli studenti nei loro contesti.

Guida all'adattamento

- Per gli studenti della formazione professionale: chiedere impegni relativi alla loro futura carriera (ad esempio, progettare menu eco-compatibili).
- Per i lavoratori dell'agriturismo: incoraggiare gli impegni legati alle loro aziende agricole (ad esempio, riducendo la plastica monouso).
- Per clienti/visitatori: utilizzare come cerchio di chiusura negli eco-tour, consentendo agli ospiti di impegnarsi a compiere un'azione a casa.

5. Esercizi per insegnare come creare attività di agritainment per persone con disabilità; con attività dedicate per disabilità mentali e fisiche

Questa raccolta di pratiche formative per la formazione professionale è progettata per supportare i formatori nella preparazione degli operatori agrituristici a offrire attività di agritainment inclusive per persone con disabilità, con approcci dedicati sia alle disabilità mentali che a quelle fisiche. Le esercitazioni forniscono risorse pronte all'uso, istruzioni dettagliate e metodi adattabili per garantire accessibilità, sicurezza e coinvolgimento di tutti i visitatori.



Ogni attività è pensata per aiutare i formatori a trasmettere le competenze necessarie per creare esperienze significative, piacevoli ed educative che promuovano emozioni positive, sostenibilità ambientale e culturale e valorizzazione dell'esperienza dei visitatori. L'attenzione si concentra su allestimenti pratici e poco complessi, con materiali preparati in anticipo, riducendo al minimo la necessità di reperire materiali aggiuntivi.

Gli esercizi coprono un'ampia varietà di formati interattivi – esplorazione sensoriale, artigianato adattivo, cucina accessibile, giochi inclusivi ed esperienze naturalistiche – garantendo che gli agriturismi possano offrire opportunità di partecipazione eque, celebrando al contempo il patrimonio locale, la biodiversità e le pratiche agricole sostenibili. I formatori sono incoraggiati ad adattare le attività al contesto locale, mantenendo al contempo i principi fondamentali di inclusione, sicurezza e sostenibilità.

Esercizio 1: La natura nei sensi – Visita guidata al giardino sensoriale per il benessere cognitivo

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti della formazione professionale a progettare e condurre un tour di un giardino sensoriale accessibile a persone con disabilità mentali, utilizzando il coinvolgimento multisensoriale per promuovere il rilassamento, stimolare la memoria e rafforzare il legame con la natura.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

·Allegato 39 - Schede sensoriali (olfatto, tatto, vista, udito) – plastificate, a caratteri grandi, con simboli chiari

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Presentare il concetto di giardini sensoriali e i loro benefici per le persone con disabilità mentali. Spiegare come le attività sensoriali possano ridurre l'ansia, migliorare l'umore e supportare l'impegno cognitivo.	10 minuti	Flip chart
2	Dimostrare il metodo Smell Zone guidando gli studenti nell'introduzione di erbe aromatiche (lavanda, menta, rosmarino) e stimolando associazioni. Osservare la dimostrazione e annotare l'esame.	15 minuti	Letto rialzato/oggetti di scena, carte
3	Dimostra il metodo Touch Station utilizzando piante e materiali con diverse texture. Mostra come incoraggiare parole descrittive e risposte emotive positive.	15 minuti	Piante e biglietti da visita che si toccano
4	Illustra il metodo Sight Safari, invitando gli studenti a notare colori, forme e motivi nelle piante. Mostra come coinvolgere i visitatori nella scelta delle piante preferite e nel confronto visivo.	15 minuti	Fiori, biglietti

Esercizio 1: La natura nei sensi – Visita guidata al giardino sensoriale per il benessere cognitivo

5	Dimostrare la Sound Walk introducendo elementi sonori come campanelli eolici o giochi d'acqua e mostrando come incoraggiare i visitatori ad ascoltare attentamente e a condividere ciò che sentono.	15 minuti	Carillon, sorgenti sonore, carte
6	Mostra come concludere l'attività con una sessione di riflessione e rilassamento, che includa momenti di tranquillità, la scrittura di un diario o un'attività artistica semplice.	15 minuti	Tappetini, materiali per colorare/diari o

Metodologia di valutazione:

Ogni studente VET riflette su come l'attività del giardino sensoriale possa:

Creare divertimento e relax (emozioni positive)

Supportare l'apprendimento basato sulla natura per le persone con disabilità mentali (istruzione)

Utilizzare materiali accessibili e locali (sostenibilità)

Migliorare il valore e l'inclusività dei servizi agrituristici (valorizzazione)

Esercizio 2: Farm Friends Connection: interazione guidata con gli animali per il benessere mentale

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti della formazione professionale a progettare e facilitare interazioni sicure, strutturate e ricche di sensazioni tra animali da fattoria e individui con disabilità mentali, concentrandosi sul benessere emotivo, sulla comunicazione e sulla creazione di fiducia.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

- Allegato 40 - Schede di comunicazione visiva (emozioni, sì/no, fasi dell'attività)
- Animale giocattolo o pupazzo per la dimostrazione
- Spazzole morbide per la toelettatura con manici grandi

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Un formatore VET introduce il concetto di interazione guidata con gli animali per le persone con disabilità mentali. Vengono analizzati i benefici come il benessere emotivo, la stimolazione sensoriale e la connessione sociale.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore veterinario mostra come preparare gli animali, organizzare le postazioni di alimentazione/toelettatura e visualizzare le regole con cartelli visivi. Simula un breve "discorso di benvenuto" per i visitatori, dimostrando come rendere l'introduzione coinvolgente e inclusiva.	15 minuti	Marionetta/animale giocattolo, carte visive
3	Un formatore VET illustra il metodo Touch Station utilizzando animali e materiali con diverse texture. Spiega come incoraggiare l'uso di parole descrittive, risposte emotive positive e una manipolazione sicura.	15 minuti	Spazzole, ciotole per dolcetti, animali/oggetti di scena

Esercizio 2: Farm Friends Connection: interazione guidata con gli animali per il benessere mentale

6	Il formatore VET mostra come guidare i partecipanti attraverso l'alimentazione, la toelettatura e il tocco delicato in un'unica sequenza fluida, fornendo al contempo suggerimenti chiari, rinforzi positivi e garantendo la sicurezza dei partecipanti.	15 minuti	Carte delle emozioni, salviette
---	--	-----------	---------------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni studente VET riflette su come il formato della sessione:

Incoraggia le emozioni positive

- Insegna la cura rispettosa degli animali

Utilizza risorse locali e sostenibili

Arricchisce l'esperienza agrituristica per i visitatori con disabilità mentali

Esercizio 3: Coltivare per tutti – Giardinaggio in contenitore inclusivo

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti VET a pianificare e facilitare attività di giardinaggio in contenitori adattivi per persone con disabilità fisiche, cognitive o sensoriali, promuovendo l'indipendenza, la consapevolezza ambientale e il divertimento.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

·Allegato 41 stampabile: Foglio di pianificazione per il giardinaggio inclusivo in contenitori

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Un formatore VET introduce il concetto di giardinaggio inclusivo in contenitori, spiegandone i vantaggi per le persone con disabilità e come può essere applicato negli agriturismi.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore VET mostra come allestire contenitori accessibili e come posizionare utensili e materiali in modo che siano facilmente raggiungibili.	15 minuti	Marionetta/animale giocattolo, carte visive
3	Il formatore VET illustra il processo di semina: scelta dei semi, riempimento con il terriccio, semina, etichettatura e irrigazione, spiegando gli adattamenti per diverse esigenze.	15 minuti	Terreno, semi, etichette, annaffiatoio
4	Il formatore VET mostra come aggiungere una semplice personalizzazione (dare un nome alla pianta, decorare il contenitore) e spiega come guidare i partecipanti nelle cure continue.	15 minuti	Etichetta della pianta, esempio di decorazione

Esercizio 3: Coltivare per tutti – Giardinaggio in contenitore inclusivo

5	Il formatore VET conduce una riflessione conclusiva con gli studenti, mostrando come incoraggiare i partecipanti a condividere la propria esperienza e a impegnarsi nella cura delle piante.	5 minuti	Lavagna a fogli mobili o spunti per la discussione
---	--	----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni studente VET riflette su come l'attività promuova il divertimento e l'espressione di sé (emozioni positive), insegni la cura di base delle piante (educazione), utilizzi materiali accessibili e sostenibili (sostenibilità) e migliori il valore dell'offerta agrituristica per i visitatori con disabilità (valorizzazione). Completano l'Allegato 41 come piano per l'implementazione di un orto inclusivo presso la loro struttura.

Esercizio 4: Radici creative – Stazione artigianale agricola per un agritainment inclusivo

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti dell'istruzione professionale a progettare e condurre semplici attività artigianali a tema agricolo, adatte a persone con disabilità, garantendo accessibilità, creatività e un legame significativo con l'agricoltura.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

·Allegato 42

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce il concetto di artigianato agricolo come mezzo per connettere i visitatori con la natura e la vita contadina. Spiega i vantaggi per i visitatori con disabilità (creatività, coinvolgimento sensoriale, inclusione).	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore VET mostra come allestire una postazione di lavoro accessibile, tenendo conto dell'altezza del tavolo, dello spazio di lavoro libero, dei materiali etichettati e degli strumenti adattabili.	15 minuti	Tabella, materiali, strumento adattivo
3	Il formatore VET illustra un'attività dimostrativa (ad esempio, VEGGIE Stamp Art) dall'inizio alla fine, mostrando come semplificare i passaggi e rendere l'attività ricca di sensazioni.	15 minuti	Verdure, vernici, carta
4	Gli operatori agrituristici si esercitano a svolgere l'attività in coppia, alternando i ruoli di facilitatore e visitatore con disabilità, per poi darsi il cambio.	15 minuti	Materiali artigianali

Esercizio 4: Radici creative – Stazione artigianale agricola per un agritainment inclusivo

5	Un formatore VET guida una discussione di gruppo su come adattare l'artigianato alle diverse esigenze e integrarlo nelle esperienze agrituristiche	5 minuti	Lavagna a fogli mobili o spunti per la discussione
---	--	----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni operatore agrituristico riflette su come l'attività:

Crea divertimento e incoraggia la creatività (emozioni positive)

- Insegna i materiali naturali e locali (istruzione)

Utilizza risorse sostenibili e riciclate (sostenibilità)

- Aggiunge valore all'esperienza del visitatore (valorizzazione)

Esercizio 5: Esperienza di raccolta inclusiva per persone con disabilità

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le competenze, la struttura e le risorse pronte all'uso per insegnare agli operatori agrituristici come progettare e condurre attività di raccolta inclusive che consentano ai visitatori con disabilità di partecipare in modo sicuro, fiducioso e piacevole.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

·Allegato 43: Schede di riflessione

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Un formatore VET illustra lo scopo della raccolta inclusiva nell'agriturismo, i suoi vantaggi per i visitatori con disabilità e il suo ruolo nel migliorare la sostenibilità e la soddisfazione dei visitatori.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore VET mostra ai tirocinanti come preparare l'ambiente: file di colture o contenitori accessibili, posizionamento degli attrezzi e visibilità delle schede delle regole.	15 minuti	Strumenti adattivi, schede visive
3	Un formatore VET spiega passo dopo passo come guidare i visitatori durante la raccolta, fornendo istruzioni semplici e chiare, utilizzando tecniche dimostrative e garantendo un utilizzo sicuro degli attrezzi.	15 minuti	Prodotti campione, strumenti adattabili
4	Un formatore VET mostra come gestire la fase di pesatura e raccolta, incoraggiando i visitatori a partecipare alla misurazione dei prodotti e ad apprendere le quantità.	15 minuti	Bilancia, cestino

Esercizio 5: Esperienza di raccolta inclusiva per persone con disabilità

5	Il formatore VET mostra come concludere con festeggiamenti e riflessioni, utilizzando la condivisione verbale o schede di riflessione visiva/scritta, e spiega come questo aiuti i visitatori a conservare ricordi positivi.	5 minuti	Fogli di riflessione
---	--	----------	----------------------

Metodologia di valutazione:

Al termine della sessione, ogni tirocinante (operatore agrituristico) compila l'Allegato 43 come piano di attuazione. Riflette su come l'attività:

Crea divertimento e inclusione (emozioni positive)

- Insegna tecniche pratiche di raccolta (istruzione)

Utilizza pratiche accessibili e sostenibili (sostenibilità)

- Migliora l'esperienza del visitatore (valorizzazione)

Esercizio 6: Dal suolo alla canzone – Laboratorio inclusivo di storie e musica dalla fattoria alla tavola

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le competenze e le risorse pronte all'uso per insegnare agli operatori agrituristici come gestire una sessione di narrazione e musica inclusiva e ricca di sensazioni, che metta in contatto i visitatori con disabilità con la vita in fattoria, il cibo locale e il patrimonio culturale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

- Libro di fiabe a tema fattoria (caratteri grandi o braille), supporti visivi e oggetti di scena
- Oggetti sensoriali (ad esempio erbe, lana, verdure)
- Strumenti semplici (shaker, tamburelli, tamburi) e spartiti di canzoni
- Schede di feedback, penne e spuntino facoltativo della fattoria

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET mostra come salutare ogni partecipante per nome e iniziare con una canzone tranquilla o un ritmo semplice (ad esempio, suonando un tamburo). Spiegate ai partecipanti come questo crei un tono amichevole e inclusivo.	10 minuti	Oggetti di scena per il saluto, percussioni semplici
2	Un formatore VET mostra come leggere un libro a tema agricolo (ad esempio, "Dalla fattoria alla tavola" di Darcy Pattison, "Prima di mangiare" di Pat Brisson) utilizzando oggetti di scena, immagini ed effetti sonori. Mostra come incoraggiare l'interazione ponendo domande a risposta aperta o a risposta multipla e distribuendo oggetti.	15 minuti	Libro in caratteri grandi/braille, oggetti di scena, strumenti per effetti sonori
3	Il formatore VET dirige una canzone a tema agricolo (ad esempio, "Old MacDonald", "The Garden Song") con l'ausilio di strumenti. Dimostra come integrare il richiamo e la risposta o il movimento (ad esempio, agitando sciarpe) per coinvolgere diverse abilità.	15 minuti	Strumento, spartiti, sciarpe

Esercizio 6: Dal suolo alla canzone – Laboratorio inclusivo di storie e musica dalla fattoria alla tavola

5	<p>Il formatore VET mostra come riassumere il tema della storia, chiedere un feedback ai partecipanti ("Cosa ti è piaciuto di più?") e, facoltativamente, condividere uno spuntino sano a base di prodotti agricoli. Sottolinea ai partecipanti come questo rafforzi l'apprendimento e generi emozioni positive.</p>	10 minuti	Schede di feedback
---	--	-----------	--------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni tirocinante riflette su come il workshop da lui progettato coinvolga emotivamente i visitatori (emozioni positive), insegni la vita e le tradizioni contadine (educazione), utilizzi materiali locali e riutilizzabili (sostenibilità) e migliori l'esperienza complessiva dei visitatori (valorizzazione). Il formatore esamina e fornisce feedback sulla fattibilità e l'inclusività.

Esercizio 7: Costruisci un hotel per insetti – Paradiso degli impollinatori

Risultati di apprendimento

Fornire agli studenti della formazione professionale le conoscenze e le risorse pronte all'uso per implementare un'attività di bug hotel nel loro agriturismo, attirando gli impollinatori e coinvolgendo i visitatori nell'apprendimento della sostenibilità.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Hotel per insetti pre-costruito o grande espositore con foto stampate/pannello in schiuma
Allegato 44: Scheda di pianificazione dell'hotel per insetti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore accoglie i partecipanti e introduce il concetto di "hotel per insetti". Il formatore ne spiega il ruolo nel supportare gli impollinatori, controllare i parassiti in modo naturale e fornire un'attrazione didattica. Il formatore utilizza l'hotel per insetti pre-costruito o una grande foto come supporto visivo, collegando il concetto alla sostenibilità ambientale e al miglioramento dell'esperienza dei visitatori.	10 minuti	Hotel per insetti pre-costruito/foto
2	Il formatore mostra il poster o la diapositiva plastificata "Bug Hotel Steps". Il formatore illustra dettagliatamente ogni fase: 1. Scegliere un luogo sicuro, al riparo dal vento e vicino alle piante. 2. Selezionare una struttura: telaio/cassa in legno. 3. Riempire con habitat diversi: bambù per le api, pigne per le coccinelle, paglia per gli scarabei, argilla per le vespe solitarie. 4. Fissare i materiali: assicurarsi che non vi siano parti allentate. 5. Aggiungere la segnaletica: spiegare lo scopo ai visitatori. Il formatore spiega perché ogni passaggio è importante e include eventuali collegamenti culturali/storici (ad esempio, l'uso del legno locale, l'imbottitura tradizionale in paglia)	15 minuti	Poster dei passaggi, volantino

Esercizio 7: Costruisci un hotel per insetti – Paradiso degli impollinatori

3	<p>Il formatore presenta strategie per trasformare l'hotel per insetti in un'attrazione turistica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mini-tour guidati (“Incontra gli ospiti del Bug Hotel”). • Laboratori stagionali per gli ospiti (con aggiunta di nuovi materiali in primavera). • Concorsi di denominazione o spot fotografici. • Collegamento a percorsi naturalistici locali o visite guidate ai giardini. Il formatore mostra il modello di cartello laminato e spiega come i lavoratori possono personalizzarlo con il marchio della propria azienda agricola. 	15 minuti	<p>Modello di cartello per visitatori, fogli fotografici, scarpe</p>
4	<p>Il formatore spiega ai tirocinanti come utilizzare l'Allegato 6 per progettare il proprio concetto di hotel per insetti per il loro sito.</p>	10 minuti	Allegato 44

Metodologia di valutazione:

Il formatore chiede a ciascun tirocinante di compilare l'Allegato 6 come piano d'azione che descriva come implementare un'attività di bug hotel presso il proprio sito. I tirocinanti vengono guidati a riflettere su come l'attività creerà emozioni positive nei visitatori, stimolando divertimento e curiosità, offrendo valore educativo sulla biodiversità, utilizzando materiali sostenibili e di provenienza locale e aggiungendo valore all'esperienza complessiva del visitatore.

Esercizio 8: Coltivare la gioia – Esperienza quotidiana di agritainment per tutte le abilità

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET un approccio strutturato per insegnare agli operatori agrituristici come organizzare attività agricole quotidiane ricche di stimoli sensoriali per i visitatori con disabilità fisiche, cognitive o dello sviluppo, garantendo inclusività, sicurezza e coinvolgimento.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 45: Schede di programmazione visiva plastificate

Allegato 8: Foglio di pianificazione giornaliera dell'agritainment

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di una giornata di agritainment strutturata e inclusiva per persone con disabilità. Il formatore illustra i benefici per i partecipanti (competenze, sviluppo sensoriale, inclusione sociale) e per l'azienda agricola (coinvolgimento della comunità, reputazione di inclusività).	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto
2	L'insegnante presenta ogni blocco giornaliero (Piante e gioco, Interazione con gli animali, Angolo creativo, Ora delle storie/Passeggiata sensoriale, Riflessione) utilizzando la tabella visiva plastificata. Per ogni blocco, l'insegnante descrive lo scopo, gli adattamenti chiave e le note di sicurezza.	15 minuti	Schede di programmazione visiva, esempi di strumenti adattivi
3	Il formatore mostra ai tirocinanti esempi di strumenti adattivi, schede di istruzioni visive e metodi di partecipazione alternativi (ad esempio, opzioni di sola osservazione per il tempo dedicato agli animali).	15 minuti	Strumenti adattivi, ausili alla comunicazione

Esercizio 8: Coltivare la gioia – Esperienza quotidiana di agritainment per tutte le abilità

4	Il formatore guida i tirocinanti nella compilazione dell'Allegato 46, identificando quali attività si adattano al loro spazio, quali adattamenti sono necessari e come organizzare la giornata.	15 minuti	Allegato 46
---	---	-----------	-------------

Metodologia di valutazione:

Il formatore chiede a ciascun tirocinante di compilare l'Allegato 46 come piano d'azione per l'implementazione di una giornata di agritainment inclusiva presso la propria azienda. I tirocinanti riflettono su come ogni attività possa generare emozioni positive, insegnare competenze, promuovere la sostenibilità attraverso l'uso delle risorse agricole e migliorare l'esperienza dei visitatori.

Esercizio 9: Corso di cucina inclusiva dalla fattoria alla tavola

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le conoscenze e una guida strutturata per formare gli operatori agrituristici nella pianificazione, preparazione e fornitura di un'esperienza culinaria pienamente inclusiva per i visitatori di tutte le abilità, garantendo accessibilità, coinvolgimento e sostenibilità in contesti agrituristici in tempo reale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Requisiti (pronti all'uso per il formatore VET)

Schede di ricette plastificate con immagini (caratteri grandi, immagini passo passo)

- Ricette facili preselezionate (adattabili a chi soffre di allergie e diete particolari)

Strumenti di cottura adattabili (coltelli con impugnatura facile, pelapatate, misurini con segni in rilievo, tappetini antiscivolo)

Kit di coinvolgimento sensoriale (erbe aromatiche, spezie, verdure pre-confezionate per il tatto/l'olfatto)

Foto o diagrammi di configurazione dell'area di lavoro accessibile

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega il concetto di cucina inclusiva in agriturismo e i suoi benefici per i visitatori e per l'azienda agricola. Il formatore mostra esempi di ricette, strumenti adattabili e schede di ricette visive.	10 minuti	Ricette, strumenti adattivi, schede visive
2	Il formatore guida i tirocinanti nell'allestimento di uno spazio cucina inclusivo, illustrando la disposizione del bancone, il posizionamento adattivo degli utensili e le zone sicure.	15 minuti	Foto di layout, strumenti adattivi

Esercizio 9: Corso di cucina inclusiva dalla fattoria alla tavola

3	Il formatore spiega come coinvolgere i sensi dei partecipanti attraverso il tatto, l'olfatto e il gusto. Dimostra come presentare ogni elemento sensoriale.	15 minuti	Kit di coinvolgimento sensoriale
4	Il formatore spiega come adattare ogni ricetta alle diverse esigenze (ad esempio, frullare anziché tritare, cucinare seduti, usare ingredienti alternativi).	10 minuti	Schede ricette, strumenti adattivi
5	Il formatore facilita una discussione in cui i tirocinanti identificano quali ricette e adattamenti funzionerebbero nel loro sito e come presentarli ai visitatori.	20 minuti	Lavagna a fogli mobili, pennarelli

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di guidare gli operatori agrituristici nella pianificazione e nell'erogazione di una sessione di cucina inclusiva. I formatori devono spiegare chiaramente come l'attività possa generare emozioni positive nei visitatori, promuovere la sostenibilità ambientale attraverso l'uso di prodotti locali e stagionali, fornire valore educativo su cibo e cultura e garantire la valorizzazione dell'esperienza del visitatore.

Esercizio 10: Mani della Natura – Eco-artigianato per tutti

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le competenze e la guida per formare i lavoratori dell'agriturismo nell'erogazione di sessioni di eco-artigianato utilizzando materiali agricoli naturali e riciclati, garantendo l'accessibilità ai partecipanti di tutte le abilità e promuovendo

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 47: Guida alla sicurezza e all'installazione dell'Eco-Crafting (stampata, una per tirocinante)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore accoglie i partecipanti, introduce l'attività di eco-artigianato e ne spiega il valore turistico, di sostenibilità e di inclusività. Utilizza il riscaldamento sensoriale passando foglie, pigne o erbe aromatiche dalla consistenza particolare.	10 minuti	Esempio di artigianato, materiali sensoriali
2	Il formatore insegna come preparare in anticipo i materiali per i visitatori, spiegando come raccogliere e conservare in sicurezza gli oggetti naturali. Vengono illustrate le possibilità di utilizzo di materiali riciclati.	10 minuti	Cestini/sacchi per la raccolta, campioni etichettati
3	Il formatore mostra come guidare i visitatori nella scelta di un'idea creativa utilizzando supporti visivi. I partecipanti si esercitano a spiegare idee di layout e decorazioni.	10 minuti	Fogli di schizzi, guide visive
4	Il formatore illustra le tecniche per assistere i visitatori durante la creazione, tra cui adattamenti delle sedute, strumenti semplificati e strategie di comunicazione.	10 minuti	Materiali artigianali, strumenti adattivi

Esercizio 10: Mani della Natura – Eco-artigianato per tutti

5	Il formatore mostra come incoraggiare i visitatori a condividere le proprie creazioni e creare un'area espositiva temporanea. Breve discussione su come collegare l'attività alla narrazione culturale o agli eventi stagionali.	10 minuti	Spazio espositivo, stand
---	--	-----------	--------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come gestire un'attività di eco-artigianato che susciti emozioni positive (piacere, creatività), promuova la sostenibilità ambientale (uso di materiali locali e riciclati), fornisca formazione (apprendimento della natura e della cultura attraverso l'artigianato) e garantisca la valorizzazione (migliorando l'esperienza dei visitatori e la reputazione dell'azienda agricola). I formatori presentano un piano d'azione chiaro che mostra come guiderebbero gli operatori per raggiungere questi quattro obiettivi in contesti agrituristici reali.

Esercizio 11: Voci della Fattoria – Formazione sui Media dell’Agriturismo Inclusivo

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le competenze necessarie per formare gli operatori agrituristici nell'accompagnare i visitatori, in particolare quelli con disabilità, nella creazione di contenuti multimediali accessibili e coinvolgenti che promuovano la vita in fattoria, il patrimonio culturale e il turismo sostenibile.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 48: Modello di storyboard – "La mia storia di agriturismo"

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET spiega ai tirocinanti il valore dei contenuti generati dai visitatori nel marketing agrituristico. Discutete di come questo dia potere agli ospiti e promuova l'inclusività.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore insegna ai partecipanti come guidare i visitatori nell'identificazione del tema di una storia (ad esempio, "Un giorno in fattoria"). Spiega l'inquadratura, la sequenza e la connessione emotiva nei media.	10 minuti	Allegato 10
3	Il formatore mostra ai partecipanti come assistere i visitatori nello scatto di foto/video utilizzando attrezzature adattive e semplici tecniche di inquadratura. Sottolineare l'importanza di abbinare i visitatori per ottenere supporto.	15 minuti	Tablet, treppiedi, supporti adattivi
4	Il formatore insegna ai partecipanti come aiutare i visitatori a utilizzare semplici app di editing e strumenti di narrazione. Si occuperà anche di adattamenti per l'accessibilità (conversione da voce a testo, sottotitoli, caratteri grandi).	15 minuti	App di modifica, cuffie

Esercizio 11: Voci della Fattoria – Formazione sui Media dell'Agriturismo Inclusivo

5	Un formatore VET mostra come organizzare una visione di gruppo di progetti multimediali, incoraggiare feedback positivi e discutere di come le aziende agricole possono utilizzare i contenuti dei visitatori a scopo promozionale.	10 minuti	Proiettore o schermo
---	---	-----------	----------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come gestire un'attività di creazione di media inclusiva che produca emozioni positive (divertimento dei visitatori, orgoglio per la creazione), sostenibilità ambientale (evidenziando le pratiche agricole sostenibili nei contenuti), istruzione (raccontando storie che informano sulla cultura, la storia e l'agricoltura) e valorizzazione (utilizzando i media per migliorare l'immagine dell'azienda agricola e il coinvolgimento dei visitatori)

Adattamento all'accessibilità:

Utilizzare supporti per telecamere adattivi per utenti su sedia a rotelle.

Fornire istruzioni in caratteri grandi e in Braille.

Assicurarsi che le istruzioni audio siano chiare ed evitare rumori di sottofondo.

Incoraggiare il lavoro di squadra per ridurre il carico fisico e cognitivo sui visitatori.

Strumenti di editing di foto/video gratuiti e accessibili



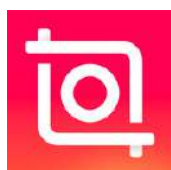
CAPCUT

Piattaforma: Android, iOS, Desktop **Caratteristiche:** Interfaccia drag-and-drop semplice, sottotitoli, voice-over
Link: <https://www.capcut.com>



CANVA

Piattaforma: Web, iOS, Android **Caratteristiche:** Modelli per post sui social, facile modifica delle foto, interfaccia utente accessibile
Link: <https://www.canva.com>

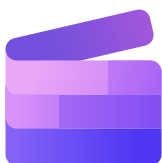


InShot

Piattaforma: iOS, Android **Caratteristiche:** Modifica video semplice, filtri, sottotitoli
Link: <https://inshot.com>



Esercizio 11: Voci della Fattoria – Formazione sui Media dell'Agriturismo Inclusivo



Microsoft Clipchamp

Piattaforma: Web Caratteristiche: Adatto ai principianti, sintesi vocale, transizioni Link: <https://clipchamp.com>

Strumenti di conversione da voce a testo e narrazione



Google Recorder

Trascrizione e registrazione vocale in tempo reale.

- Collegamento: <https://recorder.google.com>



Otter.ai

Piattaforma: Web, iOS, Android Caratteristiche: trascrizione basata sull'intelligenza artificiale, note condivisibili Link: <https://otter.ai>



Meet Dictate, a Microsoft Garage project

Microsoft Dictate

Strumento integrato in Microsoft Word e Office Link: <https://dictate.microsoft.com>

Repository di immagini gratuite di stock e farm (per esercitarsi)



Collezione Agricoltura di Unsplash

Collegamento:

<https://unsplash.com/s/photos/agriculture>



Immagini della fattoria Pixabay

Collegamento:

<https://pixabay.com/images/search/farm/>



Esercizio 12: Racconti agricoli sul palco – Laboratorio di performance a tema agricolo

Risultati di apprendimento

: Formare formatori VET per insegnare agli operatori agrituristici come guidare i visitatori, in particolare quelli con disabilità, attraverso una breve performance inclusiva a tema agricolo che infonda fiducia, comunichi il patrimonio agricolo e favorisca il coinvolgimento dei visitatori.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

·Allegato 49: Esempio di script

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai tirocinanti come una breve performance a tema possa migliorare l'esperienza turistica, rafforzare la narrazione della comunità ed essere adattata all'inclusività.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore illustra lo script di esempio e mostra come adattarlo alle diverse abilità utilizzando l'Allegato 49.	10 minuti	Allegato 49
3	Il formatore mostra come aiutare i visitatori a scegliere i ruoli, adattare le parti di movimento o di parola e utilizzare gli oggetti di scena in modo creativo.	15 minuti	Costumi, oggetti di scena
4	Il formatore spiega come condurre una breve prova coinvolgente ma gestibile, mantenendo un ritmo confortevole e inclusivo.	15 minuti	Sistema audio, copioni

Esercizio 12: Racconti agricoli sul palco – Laboratorio di performance a tema agricolo

5	Il formatore insegna come guidare un circolo di riflessione, utilizzando le carte delle emozioni per incoraggiare i visitatori a esprimere un feedback su divertimento, apprendimento e comfort.	10 minuti	Carte delle emozioni
---	--	-----------	----------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come offrire una prestazione inclusiva che crei emozioni positive (divertimento, orgoglio, sicurezza), promuova la sostenibilità ambientale e culturale (condividendo il patrimonio agricolo e le tradizioni rurali), fornisca formazione (stagioni agricole, lavoro di squadra, cura degli animali) e garantisca la valorizzazione (rafforzando la reputazione dell'azienda agricola e la soddisfazione dei turisti).

Adattamento all'accessibilità:

Microfoni e cuffie adattivi per persone con mobilità limitata.

- Utilizzo del linguaggio dei segni, di dispositivi di CAA o di storyboard visivi per la narrazione.
- Oggetti tattili e segnali sonori per i partecipanti con disabilità visive.
- Allestimento flessibile in modo che tutti i ruoli possano essere eseguiti seduti, se necessario.

Esercizio 13: Amici piumati – Creare e appendere mangiatoie per uccelli per tutte le abilità

Risultati di apprendimento

Fornire ai formatori VET le competenze necessarie per formare i lavoratori dell'agriturismo nell'organizzazione di un'attività inclusiva di creazione di mangiatoie per uccelli che promuova la tutela ambientale, la creatività dei visitatori e l'interazione con la fauna selvatica locale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 50: Schede visive – Mangiatoia per uccelli

Basi di alimentazione preparate in anticipo: rotoli di carta igienica, pigne, bottiglie di plastica (tagliate e pulite)

Opzioni di sospensione: ganci da pastore, rami bassi o recinzioni

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai partecipanti lo scopo dell'attività, collegandolo alla sostenibilità, al sostegno della fauna selvatica e al coinvolgimento dei visitatori. Mostra un esempio completo.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore mostra come preparare in anticipo i materiali in modo che i visitatori possano concentrarsi sulla lavorazione, non sul taglio o sull'assemblaggio complesso.	10 minuti	Basi preparate, strumenti
3	Il formatore spiega passo dopo passo come guidare i visitatori utilizzando schede visive: come scegliere la base, spalmare la crema, aggiungere i semi, legare lo spago.	15 minuti	Allegato 50
4	L'istruttore insegna metodi sicuri per appendersi e come coinvolgere i visitatori nella scelta di punti accessibili e adatti agli uccelli.	15 minuti	Attrezzatura sospesa

Esercizio 13: Amici piumati – Creare e appendere mangiatoie per uccelli per tutte le abilità

5	L'istruttore mostra come incoraggiare i visitatori a condividere ciò che hanno realizzato, a dare un nome alle loro mangiatoie o a parlare degli uccelli che sperano di vedere.	15 minuti	Carte emozione/riflessione
---	---	-----------	----------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come gestire l'attività della mangiatoia per uccelli in modo che generi emozioni positive (divertimento, orgoglio, connessione con la natura), supporti la sostenibilità ambientale (nutrire gli uccelli locali con materiali naturali/riciclati), fornisca istruzione (comprensione dell'alimentazione degli uccelli e degli habitat) e garantisca la valorizzazione (migliorando l'immagine eco-compatibile dell'azienda agricola).

Adattamento all'accessibilità:

Fornire strumenti adattabili ai visitatori con capacità di presa limitate.

Offrire la possibilità di lavorare seduti.

- Utilizzare schede con caratteri grandi o illustrate.
- Scegliete punti di sospensione raggiungibili senza scale.

Esercizio 14: Avventura con le balle di fieno – Divertimento inclusivo con ostacoli in fattoria

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come allestire e facilitare un percorso a ostacoli con balle di fieno inclusivo, sicuro, accessibile e coinvolgente per i visitatori di tutte le abilità, promuovendo al contempo l'attività fisica, il lavoro di squadra e il legame con la vita rurale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 51: Esempio di diagramma di layout del corso (stampato per riferimento)

Allegato 52: Schede di istruzioni visive (plastificate per uso esterno)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai partecipanti come i percorsi a ostacoli inclusivi promuovano la salute, il lavoro di squadra e il coinvolgimento nel turismo. Utilizzare l'Allegato 51 per illustrare possibili configurazioni.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, Allegato 51
2	L'istruttore mostra ai partecipanti come allestire balle di fieno, rampe e postazioni sensoriali. Spiega il posizionamento per garantire sicurezza e accessibilità.	10 minuti	Balle di fieno, rampe, bandiere
3	Il formatore mostra come utilizzare le 52 schede visive di Annex per guidare i visitatori. Spiega come adattare le istruzioni alle diverse esigenze.	10 minuti	Allegato 52
4	Il formatore insegna ai partecipanti come gestire il flusso di visitatori, fornire incoraggiamento, adattare le attività e garantire la sicurezza delle sessioni. Includete idee come "missioni in fattoria" per divertirsi.	20 minuti	Coni, oggetti di scena

Esercizio 14: Avventura con le balle di fieno – Divertimento inclusivo con ostacoli in fattoria

5	Il formatore mostra ai partecipanti come guidare il defaticamento di gruppo, utilizzare le carte delle emozioni per il feedback e registrare le reazioni dei visitatori per migliorare.	15 minuti	Carte delle emozioni
----------	---	-----------	----------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come organizzare e gestire l'attività con gli ostacoli delle balle di fieno in modo da creare emozioni positive (divertimento, entusiasmo), promuovere la sostenibilità ambientale (riutilizzo sicuro dei materiali agricoli), fornire istruzione (consapevolezza della vita rurale e dei compiti agricoli) e garantire la valorizzazione (miglioramento della soddisfazione dei visitatori e dell'immagine dell'azienda agricola).

Adattamento all'accessibilità:

Percorsi e rampe accessibili alle sedie a rotelle

Marcatori tattili e ad alto contrasto per visitatori ipovedenti

Personale di supporto ad ogni ostacolo per assistenza

- Percorsi alternativi per chi non riesce a completare determinate sfide

Esercizio 15: Delizia nell'impastare – Cottura biologica per tutti i livelli

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare agli operatori agrituristici come facilitare un'esperienza di preparazione dell'impasto inclusiva e ricca di sensazioni, utilizzando ingredienti biologici e adattata a partecipanti con diverse esigenze fisiche, sensoriali e cognitive.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 53: Scheda ricetta visiva – "Prepara il tuo impasto biologico" (una per partecipante)

Allegato 54: Schede etichette ingredienti (formato A5, ad alto contrasto con Braille opzionale)

Allegato 55: Strumenti di miscelazione adattabili (cucchiai con impugnatura facile, tappetini antiscivolo, ciotole a due manici)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai partecipanti lo scopo dell'attività, collegandola al coinvolgimento sensoriale, all'attrattiva turistica e all'inclusione. Dimostra tecniche accessibili per il lavaggio delle mani.	10 minuti	Allegato 53
2	Il formatore mostra ai visitatori come far annusare, toccare e identificare gli ingredienti utilizzando barattoli etichettati e schede descrittive.	10 minuti	Allegato 54
3	Il formatore mostra come guidare i visitatori passo dopo passo nell'aggiunta e nella miscelazione degli ingredienti utilizzando, se necessario, strumenti adattabili.	10 minuti	Allegato 55

Esercizio 15: Delizia nell'impastare – Cottura biologica per tutti i livelli

4	L'istruttore illustra le tecniche di impasto e gli adattamenti sicuri, per poi dare all'impasto la forma desiderata in forme semplici.	20 minuti	Raschietti per impasto, mattarelli
---	--	-----------	------------------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come gestire l'attività di preparazione dell'impasto in modo da generare emozioni positive (creatività, divertimento), supportare la sostenibilità ambientale (ingredienti biologici e di provenienza locale), fornire istruzione (abilità di preparazione alimentare tradizionale) e garantire la valorizzazione (migliorando l'ospitalità dell'azienda agricola e l'attrattiva per i visitatori).

Adattamento all'accessibilità:

Utensili e postazioni di lavoro adattabili per una mobilità diversificata

Schede di ricette in caratteri grandi e Braille

Supporto per la guida manuale, se necessario

- Metodi alternativi per chi non sa impastare (pressa per impasto, formatura)

Esercizio 16: Etichettatura e confezionamento di prodotti da forno biologici

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come etichettare e confezionare prodotti da forno biologici utilizzando materiali ecocompatibili, assicurando che i compiti siano accessibili, efficienti e conformi agli standard di presentazione dei prodotti biologici.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 56: Esempi di etichette biologiche (stampate e plastificate)

Allegato 57: Istruzioni visive passo passo (plastificate per il riutilizzo)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai tirocinanti il ruolo dell'etichettatura e del packaging nel marketing e nella sostenibilità. Mostrare esempi dall'Allegato 56.	10 minuti	Allegato 56
2	Il formatore mostra come aiutare i visitatori ad abbinare i prodotti da forno alle etichette corrette utilizzando suggerimenti visivi e tattili.	10 minuti	Campioni, etichette
3	Il formatore mostra ai visitatori come staccare e applicare le etichette, utilizzando l'Allegato 19 come riferimento. Sottolineare l'importanza di precisione e visibilità.	10 minuti	Etichette, applicatori
4	L'istruttore mostra come riporre il pane in un imballaggio ecologico in tutta sicurezza, legandolo/sigillandolo e come evitare danni ai prodotti.	15 minuti	Borse, scatole, spago

Esercizio 16: Etichettatura e confezionamento di prodotti da forno biologici

4	Il formatore mostra come disporre i prodotti confezionati per l'esposizione al mercato, quindi simula le interazioni con i clienti.	15 minuti	Tavola, prodotti confezionati
---	---	-----------	-------------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come gestire l'attività di confezionamento dei prodotti da forno in modo da suscitare emozioni positive (orgoglio, soddisfazione), promuovere la sostenibilità ambientale (materiali ecocompatibili), fornire formazione (capacità di identificazione e presentazione del prodotto) e garantire la valorizzazione (miglioramento del mercato).

Adattamento all'accessibilità:

Utilizzare guide tattili ed etichette a caratteri grandi per ipovedenti.

- Fornire impugnature adattabili per gli applicatori di etichette.
- Consentire la partecipazione da seduti.

Fornire spago o nastro pretagliato per una facile chiusura.

Esercizio 17: Musica e movimento – Danza del pane!

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare agli operatori agrituristici come condurre un'attività inclusiva, basata su musica e movimento, che utilizzi i movimenti della panificazione come un modo divertente ed educativo per coinvolgere i visitatori, incoraggiare l'attività fisica e celebrare il patrimonio alimentare locale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 58: Schede del movimento della danza del pane

Allegato 59: Esempio di playlist

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai partecipanti come le attività motorie a tema aggiungano valore all'esperienza dei visitatori. Esegue un breve riscaldamento con musica rilassante, mostrando gli adattamenti da seduti e in piedi.	10 minuti	Allegato 59
2	Il formatore mostra ai tirocinanti le schede dei movimenti della Danza del Pane (Allegato 20) e spiega come ogni movimento sia collegato a una fase della panificazione.	10 minuti	Allegato 58
3	L'istruttore guida gli allievi nella scomposizione di ogni movimento di danza (mescolare, impastare, modellare, cuocere). Si raccomanda di utilizzare suggerimenti chiari, indicazioni visive e un'energia stimolante.	10 minuti	Oggetti di scena, schede didattiche
4	L'istruttore mostra come combinare tutti i movimenti con una playlist allegra, garantendone l'accessibilità a tutti i visitatori.	15 minuti	Allegato 59

Esercizio 17: Musica e movimento – Danza del pane!

4	L'istruttore insegna ai partecipanti come concludere l'attività con esercizi di stretching delicati, incoraggia i visitatori a condividere il loro passo di danza preferito e collega l'attività alle tradizioni locali della panificazione.	15 minuti	Musica rilassante
---	--	-----------	-------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come condurre la Danza del Pane in modo che generi emozioni positive (divertimento, connessione), promuova la sostenibilità ambientale e culturale (celebrando le tradizioni del pane locale), fornisca istruzione (processo di panificazione) e garantisca la valorizzazione (esperienza memorabile per i visitatori).

Adattamento all'accessibilità:

Offrire opzioni di seduta per tutti i passaggi

Utilizzare supporti tattili per i visitatori ipovedenti

- Fornire schede di movimento illustrate e a caratteri grandi

Incoraggiare un ritmo flessibile in modo che tutti possano partecipare comodamente

Esercizio 18: Esplorazione inclusiva nel campo di mais

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare agli operatori agrituristici come facilitare l'esplorazione di un labirinto o di un campo di mais inclusivo per i visitatori con disabilità, garantendo accessibilità, sicurezza ed esperienze sensoriali coinvolgenti che creino fiducia e promuovano l'apprezzamento dell'ambiente.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 60: Mappa del labirinto accessibile e stampabile (versioni visiva e tattile)

Allegato 61: Schede della stazione sensoriale (plastificate per uso esterno)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai tirocinanti come un'esperienza inclusiva nel labirinto possa promuovere l'esplorazione sensoriale, le capacità motorie e il divertimento in agriturismo. Mostra esempi dall'Allegato 60.	10 minuti	Allegato 60
2	Il formatore mostra come posizionare segnali visivi, tattili e uditivi per garantire l'accessibilità. Mostra come posizionare il personale in modo sicuro e coinvolgente.	10 minuti	Bandiere, corde, fari
3	Modelli di allenamento che aggiungono sfide interattive (caccia ai simboli, abbinamento di texture, indovinelli) alle stazioni, garantendo l'inclusività per tutti i livelli di abilità.	10 minuti	Allegato 61
4	Modelli di allenamento che aggiungono sfide interattive (caccia ai simboli, abbinamento di texture, indovinelli) alle stazioni, garantendo l'inclusività per tutti i livelli di abilità.	15 minuti	Accessori per stazioni sensoriali

Esercizio 18: Esplorazione inclusiva nel campo di mais

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come offrire l'esperienza del labirinto in modo che generi emozioni positive (avventura, sicurezza), supporti la sostenibilità ambientale (progettazione a basso impatto con materiali riutilizzabili), fornisca istruzione (comprensione dei paesaggi agricoli e navigazione sensoriale) e garantisca la valorizzazione (offerta turistica unica e inclusiva).

Adattamento all'accessibilità:

Segnaletica tattile a terra per visitatori ipovedenti

- Segnali sonori per l'orientamento

Aree di sosta lungo il percorso

Percorsi larghi e pianeggianti per ausili alla mobilità

- Personale formato in materia di guida e galateo per disabili



Esercizio 19: Un'avventura di bingo e gioco di memoria

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per insegnare ai lavoratori dell'agriturismo come organizzare giochi di bingo e di memory card inclusivi che utilizzano immagini e suoni della fattoria per coinvolgere i visitatori, migliorare le capacità di riconoscimento e creare un ambiente di apprendimento divertente e sociale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 62: Cartelle del bingo stampabili (visive con testo di grandi dimensioni)

Allegato 63: Set di carte per giochi di memoria (plastificate, 12 coppie)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai partecipanti lo scopo di combinare giochi visivi e sonori per coinvolgere i visitatori. Dimostrare con 3 esempi di suoni/immagini.	10 minuti	Allegato 62
2	Il formatore mostra come distribuire le cartelle e i gettoni del bingo. Dimostra come chiamare un oggetto mostrandone l'immagine e/o riproducendone il suono. Mostra come gli operatori assistono i partecipanti quando necessario.	15 minuti	Cartelle del bingo, biglietti da visita
3	L'istruttore mostra come disporre le memory card a faccia in giù o a faccia in su (a seconda delle esigenze). Il modello guida i partecipanti a turno, a trovare corrispondenze e a dare un nome agli oggetti.	15 minuti	Allegato 63

Esercizio 19: Un'avventura di bingo e gioco di memoria

4	L'allenatore spiega come svolgere entrambi i giochi in un'unica sessione, con una breve pausa tra uno e l'altro, per mantenere energia e coinvolgimento.	10 minuti	Materiali di gioco
---	--	-----------	--------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come gestire i giochi in modo da generare emozioni positive (divertimento, risate, interazione sociale), supportare la sostenibilità ambientale (materiali laminati riutilizzabili), fornire istruzione (riconoscimento delle immagini e dei suoni dell'azienda agricola) e garantire la valorizzazione (maggiore soddisfazione dei visitatori).

Adattamento all'accessibilità:

Immagini a caratteri grandi e ad alto contrasto

Etichette Braille o tattili sulle carte

- Segnali acustici per visitatori ipovedenti

Tavole in velcro o magnetiche per una più facile manipolazione

Regole flessibili per incoraggiare la partecipazione rispetto alla concorrenza

Esercizio 20: Ronzio e oltre – Esplorando il mondo delle api

Risultati di apprendimento

Formare formatori VET per preparare gli operatori agrituristici a offrire un'esperienza di apprendimento dell'apicoltura inclusiva e sensoriale per i visitatori adulti con disabilità, utilizzando metodi di osservazione sicuri e coinvolgimento multisensoriale.

Pubblico di destinazione: formatori VET

Requisiti:

Allegato 64: Guida visiva alle informazioni sulle api (plastificata, caratteri grandi, con elementi tattili)

Allegato 65: Pannello di comunicazione (stile PECS con simboli relativi alle api)

Allegato 66: Modelli tattili di api e alveari (non tossici, facili da pulire)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega ai tirocinanti come presentare ai visitatori le attività sulle api, compresi i controlli delle allergie, le linee guida sulla sicurezza e la definizione delle aspettative in termini di comfort sensoriale.	10 minuti	Allegato 64
2	Il formatore mostra come tenere un discorso educativo sulle api utilizzando modelli tattili, pannelli visivi e tecniche di domande inclusive.	15 minuti	Allegato 64 e 66
3	L'istruttore spiega come condurre i visitatori all'alveare di osservazione, descrivere i ruoli delle api e utilizzare lenti di ingrandimento/schermi digitali per l'accessibilità.	15 minuti	Alveare di osservazione, lenti di ingrandimento
4	L'istruttore mostra come realizzare un gioco di ruolo sull'impollinazione o un lavoretto sulle api utilizzando materiali riciclati. Si sottolinea l'importanza di adattare i compiti alle capacità dei visitatori.	10 minuti	Materiali per l'artigianato, oggetti di scena

Esercizio 20: Ronzio e oltre – Esplorando il mondo delle api

5	Il formatore insegna ai tirocinanti a guidare i visitatori nella condivisione di ciò che hanno imparato, utilizzando bacheche di comunicazione o strumenti di feedback.	10 minuti	Allegato 65
---	---	-----------	----------------

Metodologia di valutazione:

Ogni formatore dimostra la propria capacità di insegnare agli operatori agrituristici come gestire l'esperienza delle api in modo che generi emozioni positive (curiosità, divertimento), supporti la sostenibilità ambientale (educazione all'impollinazione), fornisca formazione (ruoli delle api, struttura dell'alveare, processo di impollinazione) e garantisca la valorizzazione (attraazione unica dell'azienda agricola).

Adattamento all'accessibilità:

Carte PECS e oggetti tattili per la comunicazione non verbale

Guide in caratteri grandi e Braille

Posti a sedere e aree ombreggiate per la visione all'aperto

- Strumenti di regolazione sensoriale (cuffie, fidget)

Opzioni di partecipazione flessibili (lavoretti, puzzle o visione silenziosa)

6. Esercizi per svolgere attività educative sull'ospitalità green attraverso l'uso dell'edutainment

Questo modulo è progettato per fornire ai formatori VET e agli operatori agrituristici le competenze necessarie per comunicare ai propri clienti i vantaggi delle pratiche di ospitalità sostenibile, migliorando così la consapevolezza generale dell'importanza delle pratiche sostenibili in materia di alloggio, cibo, gestione dei rifiuti, energie rinnovabili, design e biodiversità. Al termine del modulo, i partecipanti saranno in grado di: a) Identificare e spiegare i principi chiave dell'ospitalità green partecipando ad attività interattive di edutainment, come giochi di ruolo, simulazioni o scenari gamificati e b) Progettare e presentare una campagna o un'attività creativa basata sull'edutainment che promuova pratiche sostenibili nel settore dell'ospitalità.



Questo modulo è progettato per essere erogato in aula. Si consiglia ai formatori di alternare la riproduzione della presentazione PowerPoint registrata all'inizio di ogni esercitazione, seguita dall'utilizzo degli esercizi interattivi progettati per garantire che gli studenti si divertano mentre apprendono la sostenibilità. A seconda dell'argomento trattato e del numero di studenti presenti in aula, i formatori VET possono concentrarsi sui seguenti principi: a) Ogni esercitazione è progettata per durare un'ora, con un numero ottimale di studenti pari a 20, b) Selezionare l'esercitazione tra le 20 elencate in questo modulo che meglio si adatta al pubblico di riferimento rappresentato dagli studenti e c) Seguire il piano didattico dettagliato per ogni esercitazione, assicurandosi che agli studenti venga data l'opportunità di affrontare l'argomento in questione in modo divertente e coinvolgente.

Esercizio 1: Introduzione all'ospitalità verde nell'agriturismo

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di spiegare i principi dell'ospitalità ecologica e di valutare le pratiche sostenibili negli agriturismi.

Pubblico di riferimento: titolari di aziende agrituristiche, dirigenti e personale alle prime armi con i concetti di ospitalità green.

Requisiti:

Power Point registrato

Allegato 67 - Piano d'azione per l'ospitalità verde - Scheda di lavoro per attività di gruppo (1 a persona)

- Fogli autoadesivi per lavagna a fogli mobili (1 foglio per gruppo)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Contestualizzare l'ospitalità verde (Presentazione)	15 minuti	Computer portatile/monitor
3	Gruppi di 3-5 partecipanti (sviluppare un piano d'azione per un'attività scelta all'interno del gruppo)	15 minuti	Lavagna a fogli mobili e pennarelli Piano d'azione per l'ospitalità verde - Foglio di lavoro per attività di gruppo
4	Presentazione dei piani d'azione	10 minuti	Spazio sulla parete per esporre fogli di lavagna a fogli mobili

Esercizio 2: Gestione sostenibile delle risorse

Risultati di apprendimento

: Gli studenti saranno in grado di identificare le risorse chiave per una gestione sostenibile

Pubblico di destinazione: responsabili delle strutture agrituristiche, personale addetto alla manutenzione e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

Power Point registrato

Quiz e risposte sull'agriturismo Green Hospitality C (Allegato 68)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Gestione sostenibile delle risorse (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Attività di gruppo (esempi di buone pratiche in agriturismo)	15 minuti	Carta bianca e penne
4	Piano di gestione delle risorse (attività individuale)	15 minuti	Modelli e penne per la gestione in bianco
5	Quiz sull'ospitalità verde e l'agriturismo (in coppia)	10 minuti	Copie stampate del quiz e una chiave di risposta del quiz per l'istruttore

Esercizio 3: Pratiche di adattamento ecocompatibili

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e valutare almeno tre pratiche di alloggio eco-compatibili e di proporre strategie concrete per implementarle in un contesto di ospitalità o agriturismo.

Pubblico di destinazione:

Professionisti dell'ospitalità e dell'agriturismo, tra cui responsabili delle strutture ricettive, responsabili della sostenibilità e personale in prima linea,

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 69 -Quiz e risposte sulla riduzione dell'impronta di carbonio

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Eco-accomodazione (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Attività individuale (esempi di buone pratiche nella progettazione)	15 minuti	Carta bianca e penne
4	Mood Board digitale (attività di gruppo)	15 minuti	I partecipanti possiedono computer portatili
5	Quiz sulla riduzione dell'impronta di carbonio (in coppia)	10 minuti	Copie stampate del quiz. Una per due studenti.

Esercizio 4: Strategie di marketing verde

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e descrivere le strategie di marketing ecologico di base utilizzate dalle aziende per supportare gli obiettivi ambientali.

Pubblico di destinazione:

Team di marketing, responsabili dei social media e titolari di aziende.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Modelli di piano di marketing verde C Note per il facilitatore
- Allegato 70 -Quiz sul marketing verde e chiave delle risposte

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Marketing verde (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Gioco di ruolo a coppie (come comunicare le pratiche ecologiche ai clienti)	15 minuti	Foglio di istruzioni per il gioco di ruolo
4	Sviluppa un piano di marketing verde per la tua attività	15 minuti	Modelli di piani di marketing verde Note del facilitatore
5	Quiz Kahoot sul marketing verde (in coppia)	10 minuti	Schede del quiz sul marketing verde e chiave delle risposte

Esercizio 5: Pratiche alimentari sostenibili

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e implementare pratiche alimentari sostenibili nel loro posto di lavoro per ridurre l'impatto ambientale e promuovere un consumo responsabile.

Pubblico di destinazione:

Dipendenti e tirocinanti nel settore della ristorazione, compresi i settori della ristorazione, del catering e dell'ospitalità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 71-Quiz sulle pratiche alimentari sostenibili e chiave di risposta

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Cibo sostenibile (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formare piccoli gruppi di 3-5 partecipanti. 2. Discuti le pratiche alimentari sostenibili attualmente osservate nella tua attività. 3. Considerare aspetti quali l'approvvigionamento, l'imballaggio, la gestione dei rifiuti e la pianificazione del menu. 4. Ogni gruppo dovrebbe identificare almeno tre pratiche e condividerle con la classe. 5. Rifletti su come queste pratiche siano vantaggiose per l'ambiente e per l'azienda. 	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 5: Pratiche alimentari sostenibili

4	<p>Attività individuale: Istruzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elenca cinque modi in cui la tua azienda può ridurre gli sprechi alimentari. 2. Per ciascun metodo, descrivi come può essere implementato e chi ne è responsabile. 3. Condividi le tue idee con un partner e discuti le potenziali sfide e soluzioni. <p>Esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metodo: monitorare quotidianamente gli sprechi alimentari - Implementazione: utilizzare un registro per registrare gli articoli scartati -Responsabile: Personale di cucina 	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sullo spreco alimentare (in coppia)	10 minuti	Fogli di quiz sugli sprechi alimentari - Chiave di risposta C

Esercizio 6: Soluzioni per l'energia rinnovabile

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e valutare soluzioni di energia rinnovabile e di proporre strategie pratiche per implementarle in un contesto aziendale.

Pubblico di destinazione:

Dipendenti, tirocinanti o studenti interessati alla sostenibilità, all'efficienza energetica e alla responsabilità ambientale nelle attività aziendali.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 72 -Quiz sulle energie rinnovabili e chiave delle risposte

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Energia rinnovabile (Video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Argomento: Quali pratiche di energia rinnovabile vengono utilizzate nella tua azienda?</p> <p>Istruzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formare piccoli gruppi da 3 a 5 partecipanti. - Discuti i tipi di fonti di energia rinnovabile utilizzate dalla tua azienda (ad esempio, pannelli solari, turbine eoliche, sistemi geotermici). - Condividere come vengono implementate queste pratiche e il loro impatto sulle operazioni. - Identificare eventuali sfide o opportunità di miglioramento. <p>Preparare un riassunto da presentare al gruppo più ampio.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 6: Soluzioni per l'energia rinnovabile

4	<p>Attività individuale: Istruzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elenca le attuali pratiche di consumo energetico nella tua azienda. 2. Identificare le aree in cui l'energia viene sprecata. 3. Fai brainstorming su almeno 3 strategie per ridurre il consumo energetico (ad esempio, illuminazione a LED, termostati intelligenti, audit energetici). 4. Stimare i potenziali risparmi sui costi per ciascuna strategia. Condividi le tue scoperte con il gruppo 	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sulle energie rinnovabili	10 minuti	Quiz sull'energia rinnovabile e risposte

Esercizio 7: Trasporti ecosostenibili

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno l'importanza del trasporto ecologico nel turismo e identificheranno modi pratici per ridurre le emissioni di carbonio attraverso scelte di viaggio sostenibili sia per i visitatori che per le catene di approvvigionamento

Pubblico di destinazione:

Coordinatori dei trasporti, responsabili del servizio clienti e team per la sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 73 -Quiz e risposte sui trasporti ecocompatibili

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Trasporti ecosostenibili (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Discussione di gruppo: Nel vostro gruppo, discutete i seguenti punti: - Come si recano attualmente i visitatori nella vostra attività? - Come vengono consegnate le forniture alla vostra attività? - Quali sono gli impatti ambientali di questi metodi di trasporto? - Quali cambiamenti potrebbero essere apportati per ridurre le emissioni?	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 7: Trasporti ecosostenibili

4	<p>Attività individuale: Riduzione delle esigenze di trasporto: elenca tre modi in cui la tua azienda potrebbe ridurre la necessità di trasporto o introdurre alternative ecocompatibili:</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p> <p>Bonus: identifica un fornitore o un servizio locale che potrebbe contribuire a ridurre le emissioni dei trasporti:</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sui trasporti ecosostenibili (in coppia)	10 minuti	Schede di quiz e risposte sui trasporti ecocompatibili

Esercizio 8: Coinvolgimento e formazione della comunità

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno l'importanza del coinvolgimento della comunità e della formazione nell'agriturismo ed esploreranno i modi in cui la loro attività può contribuire positivamente alla comunità locale.

Pubblico di destinazione:

Coordinatori di sensibilizzazione della comunità, responsabili dei servizi agli ospiti e titolari di attività commerciali.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 74 - Quiz e risposte sui trasporti ecocompatibili

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Coinvolgimento della comunità nell'agriturismo (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Discussione di gruppo: In piccoli gruppi, discutete la seguente domanda: come possiamo educare i visitatori sull'ospitalità green negli agriturismi in modo coinvolgente ed efficace? Considerate: - Quali metodi possono essere utilizzati (ad esempio, segnaletica, tour, media digitali)? - Come si può coinvolgere il personale nel processo educativo? - Quale ruolo svolgono le storie e le tradizioni locali nell'educazione alla sostenibilità?	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 8: Coinvolgimento e formazione della comunità

4	<p>Attività individuale: Attività: identifica 3 modi in cui la tua attività potrebbe interagire positivamente con la comunità locale.</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p> <p>Pensa a: - Supportare eventi o enti di beneficenza locali - Collaborare con artigiani o agricoltori locali - Offrire esperienze educative ai visitatori.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sul coinvolgimento della comunità (in coppia)	10 minuti	Quiz e risposte sull'impegno e l'istruzione della comunità

Esercizio 9: Pianificazione di eventi ecologici

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno i principi della pianificazione di eventi ecologici e saranno in grado di identificare pratiche sostenibili che riducono al minimo l'impatto ambientale, coinvolgendo al contempo la comunità locale attraverso gli eventi.

Pubblico di destinazione:

Organizzatori di eventi, responsabili del servizio clienti e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 75 -Quiz sulla pianificazione di eventi ecologici e chiave di risposta

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Pianificazione di eventi ecologici (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Attività: Identifica 3 modi per integrare gli eventi nella tua attività. Pensa a come la tua attività può utilizzare gli eventi per coinvolgere la comunità e promuovere la sostenibilità. Elenca tre idee qui sotto:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 9: Pianificazione di eventi ecologici

4	<p>Discussione di gruppo: In piccoli gruppi, discutete su come promuovere eventi green nella vostra comunità locale riducendo al minimo l'impatto ambientale. Considerate quanto segue: - Quali tipi di eventi sono più adatti alle pratiche green? - Come potete educare i partecipanti alla sostenibilità durante l'evento? - Quali partnership o risorse possono contribuire a supportare la pianificazione di eventi green?</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sugli eventi verdi (in coppia)	10 minuti	Quiz e risposte sulla pianificazione di eventi ecologici

Esercizio 10: Tecniche di conservazione dell'acqua

Risultati di apprendimento

Gli studenti applicheranno strategie di conservazione dell'acqua in contesti agrituristici e aziendali.

Pubblico di destinazione:

Responsabili delle strutture, personale addetto alla manutenzione e coordinatori della sostenibilità

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 76 - Quiz sulla conservazione dell'acqua e chiave delle risposte

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Conservazione dell'acqua (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Discutere quanto segue: ·Quali sono le principali esigenze in termini di utilizzo dell'acqua nell'agriturismo? ·Quali sono le sfide che questo agriturismo deve affrontare per quanto riguarda la conservazione dell'acqua? Condividi esempi di pratiche di successo nella conservazione dell'acqua adottate dalla tua azienda.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 10: Tecniche di conservazione dell'acqua

4	<p>Attività individuale: Istruzioni: - Pensa alle attività della tua azienda e identifica tre iniziative che potrebbero aiutarti a risparmiare acqua. -Per ogni iniziativa, descrivi: * Cos'è * Come funziona * I benefici attesi</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sulla conservazione dell'acqua (in coppia)	10 minuti	Quiz e risposte sulla conservazione dell'acqua

Esercizio 11: Strategie di gestione dei rifiuti

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno le principali strategie di gestione dei rifiuti, identificheranno i metodi per ridurre gli sprechi nell'agriturismo e implementeranno iniziative pratiche per ridurre al minimo l'impatto ambientale nelle loro attività commerciali.

Pubblico di destinazione:

Responsabili delle strutture, personale addetto alle pulizie e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 77 - Quiz e risposte sulla gestione dei rifiuti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Gestione dei rifiuti (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Discussione di gruppo: Istruzioni: - Formate piccoli gruppi e discutete su modi pratici per ridurre gli sprechi negli agriturismi. - Valutate come educare i visitatori sulla riduzione degli sprechi attraverso segnaletica, workshop e attività interattive. - Condividete esempi tratti dalle vostre esperienze o ricerche.	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 11: Strategie di gestione dei rifiuti

<p>4</p>	<p>Attività individuale: Istruzioni: pensa alle tue attività aziendali e individua tre iniziative che potresti implementare per ridurre gli sprechi.</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Carta bianca e penne</p>
<p>5</p>	<p>Quiz sulla gestione dei rifiuti (in coppia)</p>	<p>10 minuti</p>	<p>Quiz e risposte sulla gestione dei rifiuti</p>

Esercizio 12: Conservazione della biodiversità

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno l'importanza della conservazione della biodiversità e saranno in grado di identificare l'impatto che le pratiche aziendali agrituristiche possono avere sugli ecosistemi locali.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, giardinieri, architetti paesaggisti e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 78 -Quiz e risposte sulla conservazione della biodiversità

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Conservazione della biodiversità (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento: In che modo la tua attività influisce sulla flora e sulla fauna della tua zona?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discuti i tipi di flora e fauna presenti nella tua zona. - Identificare in che modo le attività della tua azienda potrebbero influire su queste specie. <p>Condividi idee su come ridurre al minimo gli impatti negativi e promuovere la biodiversità.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 12: Conservazione della biodiversità

4	<p>Scheda di attività: Compito: identifica 3 passaggi che potresti intraprendere per includere la biodiversità nel tuo modello di business.</p> <p>Istruzioni: - Rifletti sulle tue attuali pratiche aziendali. - Pensa a come puoi supportare gli ecosistemi locali. - Scrivi tre passaggi concreti che promuovono la biodiversità.</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sulla biodiversità (in coppia)	10 minuti	Quiz sulla biodiversità e risposte

Esercizio 13: Progettazione di edifici ecologici

Risultati di apprendimento

Gli studenti comprenderanno l'importanza della conservazione della biodiversità e saranno in grado di identificare l'impatto che le pratiche aziendali agrituristiche possono avere sugli ecosistemi locali.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, giardinieri, architetti paesaggisti e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 78 -Quiz e risposte sulla conservazione della biodiversità

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Progettazione di edifici ecologici (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento:Quanto sono "green" gli edifici in cui operate? Istruzioni: -Formate piccoli gruppi di 3-5 partecipanti. - Discutete le attuali prestazioni ambientali della vostra attività. - Identificate le aree in cui è possibile apportare miglioramenti. - Convidedete esempi di caratteristiche ecologiche già implementate.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 13: Progettazione di edifici ecologici

<p>4</p>	<p>Attività individuale: Istruzioni: - Rifletti sulla progettazione e sulle attività attuali del tuo edificio. - Elenca tre misure concrete che puoi implementare per migliorare la sostenibilità. - Considera aspetti quali l'efficienza energetica, il risparmio idrico e l'uso dei materiali.</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Carta bianca e penne</p>
<p>5</p>	<p>Quiz sulla progettazione di edifici ecosostenibili (in coppia)</p>	<p>10 minuti</p>	<p>Quiz e risposte sulla progettazione di edifici ecosostenibili</p>

Esercizio 14: Paesaggistica sostenibile

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di comprendere i principi della progettazione paesaggistica sostenibile e di individuare modalità pratiche per implementare pratiche di progettazione paesaggistica eco-compatibili nelle aziende agrituristiche.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, giardinieri, custodi del verde e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 80 -Quiz e risposte sul paesaggio sostenibile

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Paesaggistica sostenibile (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento: Come possono le aziende agrituristiche integrare la progettazione sostenibile del paesaggio? Istruzioni: In piccoli gruppi, discutete su come le aziende agrituristiche possano implementare un paesaggio sostenibile. Considerate la selezione delle piante, l'uso dell'acqua, la salute del suolo e la formazione dei visitatori. Condividete esempi tratti dalla vostra zona o dalla vostra attività.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 14: Paesaggistica sostenibile

<p>4</p>	<p>Attività individuale: Scheda di attività: identifica 3 modi in cui potresti integrare la progettazione paesaggistica sostenibile nella tua attività:</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Carta bianca e penne</p>
<p>5</p>	<p>Quiz sul paesaggio sostenibile (in coppia)</p>	<p>10 minuti</p>	<p>Quiz e risposte sul paesaggio sostenibile</p>

Esercizio 15: Certificazione di ospitalità verde

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di spiegare i principali vantaggi e requisiti della certificazione Green Hospitality e di individuare i cambiamenti pratici necessari all'interno di un'attività alberghiera per soddisfare gli standard di certificazione.

Pubblico di destinazione:

Proprietari, gestori e coordinatori della sostenibilità di aziende agrituristiche.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 81 -Quiz e risposte sulla certificazione Green Hospitality

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Certificazione verde (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento 1: Discuti in che modo la certificazione ecologica potrebbe apportare benefici alla tua azienda in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Risparmio sui costi -Marketing e branding -Fidelizzazione del cliente -Coinvolgimento del personale <p>Argomento 2: Negli stessi gruppi, discutete sul perché i visitatori potrebbero essere interessati alla certificazione ecologica.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Considera: -Consapevolezza ambientale - Scelte di viaggio etiche Influenza delle recensioni online e delle valutazioni di sostenibilità 	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 15: Certificazione di ospitalità verde

<p>4</p>	<p>Foglio di attività Indi: Pianificazione per le istruzioni sulla certificazione verde: Pensa alla tua attuale attività alberghiera o a una ipotetica. Identifica tre cambiamenti che potresti dover apportare per richiedere la certificazione verde.</p> <p>1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Carta bianca e penne</p>
<p>5</p>	<p>Quiz sul paesaggio sostenibile (in coppia)</p>	<p>10 minuti</p>	<p>Quiz e risposte sul paesaggio sostenibile</p>

Esercizio 16: Pratiche di turismo sostenibile

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di descrivere i principi del turismo sostenibile e spiegare come gli Obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS) dell'UNWTO guidino le pratiche di turismo responsabile.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, responsabili del turismo, responsabili dei servizi agli ospiti e team di marketing.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 82 - Quiz e risposte sulla certificazione dell'ospitalità ecologica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Turismo sostenibile (Video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Discuti il significato di turismo sostenibile con parole tue. Scopri come gli Obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS) delle Nazioni Unite si relazionano al turismo. Consideriamo alcuni esempi di come le aziende turistiche possono allinearsi agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, come:</p> <p>Obiettivo di sviluppo sostenibile 12: Consumo e produzione responsabili; Obiettivo di sviluppo sostenibile 13: Azione per il clima; Obiettivo di sviluppo sostenibile 8: Lavoro dignitoso e crescita economica</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 16: Pratiche di turismo sostenibile

<p>4</p>	<p>Attività individuale: Pensa alla tua attuale attività nel settore turistico o alberghiero (o a una ipotetica). Completa la tabella sottostante identificando: 3 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile che stai attualmente supportando. 1. _____ 2. _____ 3. _____ 3 Obiettivi di sviluppo sostenibile che potresti iniziare a sostenere apportando modifiche al tuo modello di business. 1. _____ 2. _____ 3. _____</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Carta bianca e penne</p>
-----------------	---	------------------	-----------------------------

Esercizio 17: Tecnologia per l'ospitalità verde

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e valutare il ruolo della tecnologia nella promozione di pratiche ecosostenibili nel settore dell'ospitalità e di proporre soluzioni pratiche per operazioni più ecologiche.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, responsabili IT, facility manager e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 83 -Quiz e risposte sulla certificazione dell'ospitalità ecologica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Tecnologia per l'ospitalità verde (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	Discussione di gruppo: Discuti i tipi di tecnologia attualmente utilizzati nella tua azienda o nel tuo posto di lavoro. Rifletti su come queste tecnologie influiscono sulla sostenibilità, l'efficienza e l'esperienza del cliente. Ogni gruppo dovrebbe nominare un portavoce che riassume e condivide i punti chiave con il gruppo più ampio.	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 17: Tecnologia per l'ospitalità verde

4	<p>Attività individuale: Individualmente, fate un brainstorming su tre modi specifici in cui la tecnologia potrebbe aiutare la vostra azienda a ridurre il suo impatto ambientale. Prendiamo in considerazione aree quali: Consumo di energia e acqua Riduzione dei rifiuti Coinvolgimento e formazione degli ospiti Catena di fornitura e approvvigionamento. Scrivi le tue idee e spiega come ciascuna di esse contribuisce alla sostenibilità.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sulla tecnologia verde (in coppia)	10 minuti	Quiz e risposte sulla tecnologia verde

Esercizio 18: Coinvolgimento degli ospiti nelle pratiche ecologiche

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e applicare strategie per coinvolgere attivamente gli ospiti in pratiche sostenibili e rispettose dell'ambiente nell'ambito del turismo e dell'ospitalità.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, responsabili dei servizi agli ospiti, team di marketing e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 84 -Quiz e risposte sulla certificazione dell'ospitalità ecologica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Coinvolgimento degli ospiti nelle pratiche ecologiche (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento: Come possono le aziende agrituristiche convincere gli ospiti ad adottare pratiche ecosostenibili?</p> <p>Istruzioni: Formate piccoli gruppi di 3-5 partecipanti. Discutete i seguenti spunti: Quali sono le pratiche ecologiche più rilevanti in un contesto agrituristico? Come si possono comunicare queste pratiche agli ospiti in modo amichevole e coinvolgente? Quale ruolo possono svolgere la narrazione, le dimostrazioni o le attività in prima persona? Ogni gruppo dovrebbe preparare un riassunto delle proprie idee da condividere con la classe.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 18: Coinvolgimento degli ospiti nelle pratiche ecologiche

4	<p>Attività individuale: Attività: identifica 3 strategie che potresti adottare per incoraggiare gli ospiti a impegnarsi nella tua attività adottando pratiche sostenibili. Istruzioni: Rifletti sulla tua attività o su un'attività turistica che conosci. Scrivi tre strategie specifiche che potrebbero essere implementate per promuovere la partecipazione degli ospiti alla sostenibilità. Per ogni strategia, spiega brevemente: cosa comporta la strategia, perché sarebbe efficace, come potrebbe essere comunicata agli ospiti</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	<p>Quiz sul coinvolgimento degli ospiti nelle pratiche ecologiche (in coppia)</p>	10 minuti	<p>Quiz e risposte sul coinvolgimento degli ospiti nelle pratiche ecologiche</p>

Esercizio 19: Vantaggi finanziari dell'ospitalità ecologica

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e spiegare come l'implementazione di pratiche di ospitalità ecologica possa portare a risparmi finanziari a lungo termine e a una migliore efficienza operativa.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, responsabili finanziari e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 85 - Quiz e risposte sui vantaggi finanziari dell'ospitalità ecologica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Vantaggi finanziari dell'ospitalità ecologica (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento: In che modo l'adozione di pratiche di ospitalità ecosostenibili può farti risparmiare denaro?</p> <p>Istruzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In piccoli gruppi da 3-5 partecipanti. • Discuti esempi reali o potenziali tratti dal tuo posto di lavoro o dal tuo settore. • Considerare settori quali energia, acqua, rifiuti e approvvigionamento. • Riflettere sugli impatti finanziari sia a breve che a lungo termine. <p>Nominate un portavoce che riassume i punti chiave del vostro gruppo.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 19: Vantaggi finanziari dell'ospitalità ecologica

4	<p>Attività individuale: Istruzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individualmente o in coppia, fate un brainstorming su tre iniziative ecologiche che potrebbero essere implementate nella vostra azienda. 2. Per ogni iniziativa, spiegare brevemente: <ul style="list-style-type: none"> -Cosa comporta -Come contribuisce alla sostenibilità - Come si risparmierebbe denaro nel tempo 3. Scrivi le tue idee su un foglio di lavoro o su una lavagna a fogli mobili. 4. Condividi la tua idea migliore con il gruppo. 	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sui vantaggi finanziari (in coppia)	10 minuti	Quiz sui vantaggi finanziari e risposte

Esercizio 20: Miglioramento continuo nell'ospitalità verde

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di identificare e spiegare come l'implementazione di pratiche di ospitalità ecologica possa portare a risparmi finanziari a lungo termine e a una migliore efficienza operativa.

Pubblico di destinazione:

Proprietari di aziende agrituristiche, responsabili finanziari e coordinatori della sostenibilità.

Requisiti:

- Power Point registrato
- Allegato 85 -Quiz e risposte sui vantaggi finanziari dell'ospitalità ecologica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Benvenuti e presentazioni	10 minuti	Etichette vuote per cartellini identificativi
2	Miglioramento continuo nell'ospitalità verde (video)	10 minuti	Computer portatile/monitor
3	<p>Discussione di gruppo: Argomento: Come ti tieni aggiornato sugli sviluppi nelle pratiche ecologiche?</p> <p>Istruzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Formare piccoli gruppi. -Condividi come ti tieni informato sulle tendenze e le innovazioni dell'ospitalità ecologica. - Discuti le fonti che utilizzi (ad esempio, pubblicazioni di settore, corsi di formazione, conferenze). <p>Individua un nuovo metodo che ogni membro del gruppo potrebbe provare per rimanere aggiornato.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne

Esercizio 20: Miglioramento continuo nell'ospitalità verde

4	<p>Attività individuale: Istruzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rifletti sulle tue attuali attività aziendali. 2. Identifica tre aree specifiche in cui ritieni che si possano apportare miglioramenti in termini di pratiche ecologiche e sostenibilità. 3. Per ogni area, descrivere la pratica attuale, il miglioramento proposto e il beneficio atteso in termini di sostenibilità. <p>Condividi le tue scoperte con il gruppo o pubblicale su una bacheca condivisa.</p>	15 minuti	Carta bianca e penne
5	Quiz sul miglioramento continuo nell'ospitalità ecologica	10 minuti	Quiz e risposte sul miglioramento continuo nell'ospitalità ecologica

7. Esercitazioni per lo svolgimento di attività di edutainment in ambito agrituristico in tema di sostenibilità ambientale e culturale

Questo capitolo presenta una raccolta di 20 esercizi di formazione guidata per formatori VET, da utilizzare per sviluppare le capacità dei dipendenti degli agriturismi nella progettazione e nell'erogazione di attività di edutainment. L'obiettivo è aiutare i formatori a preparare gli studenti – attuali o futuri lavoratori degli agriturismi – a creare esperienze coinvolgenti e memorabili per i visitatori adulti, che combinino intrattenimento e formazione.

Tutti gli esercizi sono progettati per essere implementati in contesti agrituristici, con una forte attenzione alla sostenibilità ambientale e culturale, valorizzando al contempo gli elementi storici dei luoghi. Collegando il patrimonio locale, le pratiche tradizionali e l'uso sostenibile delle risorse, le attività incoraggiano i visitatori a sviluppare un più profondo apprezzamento per la vita rurale e l'identità culturale della regione.

La raccolta copre una varietà di formati, dai giochi sensoriali alle esperienze narrative, dagli itinerari eco-culturali alla gastronomia a zero sprechi, dall'artigianato tradizionale alla pianificazione di eventi stagionali, garantendo un'ampia gamma di strumenti adattabili a diversi contesti. Ogni esercizio è presentato con istruzioni dettagliate, modelli pronti all'uso e materiali essenziali e facili da reperire, consentendo ai formatori VET di svolgerli senza una preparazione complessa.



L'obiettivo finale è consentire ai professionisti dell'agriturismo di agire come ambasciatori dell'ambiente, della cultura e della storia locale, offrendo esperienze che non solo intrattengono, ma anche istruiscono e ispirano.

Esercizio 1: Mappatura dell'identità locale attraverso simboli culturali e storici

Risultati di apprendimento

Per supportare la capacità di identificare, collegare e presentare le risorse culturali e storiche locali in modo da creare esperienze agrituristiche coinvolgenti e sostenibili per i visitatori adulti.

Requisiti:

- Mappa digitale della Bulgaria o della regione pertinente (online tramite tablet/laptop o schermo condiviso)
- Pacchetto di icone stampabili: 20 simboli ritagliabili (artigianato, prodotti culinari, siti del patrimonio, festival) – Allegato 87
- Scheda di pianificazione del percorso agrituristico stampabile – Allegato 88
- Esempio di percorso agrituristico pre-scritto con narrazione storica

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce il ruolo della narrazione culturale e storica nel valorizzare l'agriturismo per un pubblico adulto. Presenta un esempio stimolante, come: "Laboratori di narrazione del raccolto e di preparazione di marmellate legati ad antichi rituali alimentari".	10 minuti	Lavagna a fogli mobili o diapositive
2	I partecipanti lavorano in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve un set di icone storico-culturali (Allegato 1). Utilizzano la mappa digitale per collocare virtualmente le icone nelle aree note per quelle tradizioni. Discutono e giustificano la loro collocazione.	20 minuti	Allegato 87, mappa digitale

Esercizio 1: Mappatura dell'identità locale attraverso simboli culturali e storici

3	I gruppi compilano la scheda di pianificazione del percorso agriturismo (Allegato 2) scegliendo 3-4 tappe di rilevanza culturale e descrivendo come ciascuna tappa offra un'esperienza con elementi sia sensoriali che legati al patrimonio culturale (ad esempio, gusto + storia, artigianato + leggenda).	25 minuti	Allegato 88
---	---	-----------	-------------

Metodologia di valutazione:

Tutti i partecipanti riflettono su come l'attività coinvolga i sensi e sia piacevole (emozioni positive), insegni il patrimonio locale, le usanze e la narrazione della storia (apprendimento), utilizzi simboli locali e conoscenze della comunità per promuovere la sostenibilità (sostenibilità) e arricchisca la qualità dell'esperienza turistica attraverso una profonda immersione culturale (valorizzazione). Concludono un piano d'azione fattibile per implementare un'esperienza o un percorso incentrato sul patrimonio presso il loro agriturismo o sito.

Esercizio 2: Patrimonio in primo piano: progettazione di stazioni fotografiche per storie agrituristiche

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità di progettare postazioni fotografiche coinvolgenti e narrative basate sull'uso storico del territorio, sulle tradizioni del quartiere e sugli strumenti o mestieri tradizionali per promuovere l'agriturismo attraverso l'interpretazione visiva del patrimonio.

Requisiti:

- Modelli di cornici per foto stampabili a tema patrimonio
- Lavagna a fogli mobili o proiettore digitale con esempi di leggende rurali e vecchi mestieri
- Telefoni/tablet per visualizzare esempi di configurazioni fotografiche

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce l'idea delle Stazioni Fotografiche: aree dedicate in cui i turisti possono scattare foto mentre apprendono una storia, una tradizione o un attrezzo locale. Il formatore presenta esempi di leggende locali, antichi attrezzi agricoli o artigianato popolare.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili/display digitale con immagini
2	I partecipanti si confrontano sugli elementi del patrimonio regionale che desiderano mettere in risalto (ad esempio, "La vecchia grotta del formaggio", "Il luogo della danza del raccolto", "Il muro degli attrezzi del nonno"). Il formatore condivide spunti di ispirazione (Allegato 3) ed esempi di didascalie.	20 minuti	Schede informative sul patrimonio, modelli di didascalie
3	I partecipanti selezionano un concept e creano un modello di una postazione fotografica utilizzando dei modelli. Definiscono: 1) la posizione, 2) la storia, 3) l'elemento tradizionale (ad esempio, un oggetto artigianale o un attrezzo) e 4) l'interazione con i visitatori (ad esempio, posare con l'attrezzo, sostare sotto un cartello, ecc.).	25 minuti	Modelli, cartelli, oggetti di scena, pennarelli

Esercizio 2: Patrimonio in primo piano: progettazione di stazioni fotografiche per storie agrituristiche

4	I partecipanti presentano la loro idea e spiegano come essa evidenzi l'identità culturale, l'esperienza sensoriale e l'autenticità. Il feedback tra pari si concentra sul realismo e sulla chiarezza narrativa.	10 minuti	Presentazione orale o lavagna a fogli mobili
---	---	-----------	--

Metodologia di valutazione:

Tutti i partecipanti valutano come l'attività coinvolga i sensi e crei gioia (emozioni positive), insegni la stagionalità e l'educazione alimentare (educazione), utilizzi materiali locali per migliorare la sostenibilità (sostenibilità) e migliori la qualità dell'esperienza dei visitatori (valorizzazione). Completano un piano d'azione realistico per l'implementazione dell'angolo nella loro azienda agricola.

Esercizio 3: Artigianato del patrimonio – Integrare l'artigianato tradizionale nell'agriturismo sostenibile

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità degli operatori agrituristici di progettare attività artigianali pratiche che preservino le tradizioni locali, coinvolgano i visitatori adulti e favoriscano la sostenibilità ambientale e culturale.

Requisiti:

- Modello di progettazione del workshop (allegato 89) per abbozzare il layout, la durata, i materiali e il coinvolgimento dei visitatori
- Foto di esempio di strumenti tradizionali e prodotti artigianali

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce l'idea di utilizzare l'artigianato locale (ad esempio, ceramica, tessitura, intaglio del legno) come strumento per il coinvolgimento dei visitatori adulti. L'attenzione è rivolta alla narrazione autentica, alla sostenibilità e all'interazione pratica. Vengono mostrati esempi di integrazione riuscita tra artigianato e turismo.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, campioni reali o immagini di artigianato locale
2	I partecipanti scelgono un mestiere tradizionale e riflettono su come trasformarlo in un breve e coinvolgente workshop o in un'attività per visitatori. Tengono conto delle preferenze di apprendimento degli adulti e della narrazione culturale.	20 minuti	Fogli di lavoro
3	I gruppi utilizzano il modello di progettazione del workshop per creare un'esperienza per i visitatori in base al mestiere scelto. Definiscono: nome del mestiere, materiali (preferibilmente locali), interazione (provare da soli, co-creare, raccontare storie), durata e luogo in fattoria.	25 minuti	Allegato 89

Esercizio 3: Artigianato del patrimonio – Integrare l'artigianato tradizionale nell'agriturismo sostenibile

4	Ogni partecipante condivide il proprio progetto e il modo in cui supporta il patrimonio culturale e l'economia locale. I colleghi offrono suggerimenti su fattibilità e attrattività.	10 minuti	Presentazione orale o lavagna a fogli mobili
---	---	-----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività coinvolga i sensi e crei gioia (emozioni positive), insegni la stagionalità e l'alfabetizzazione alimentare (educazione), utilizzi materiali locali per migliorare la sostenibilità (sostenibilità) e migliori la qualità dell'esperienza dei visitatori (valorizzazione). Completano un piano d'azione realistico per implementare l'angolo nella loro azienda agricola.

Esercizio 4: Cucina tradizionale a spreco zero in agriturismo

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità di progettare e realizzare un'attività di cucina autentica e a zero sprechi, che combini le pratiche culinarie tradizionali con la sostenibilità ambientale e culturale.

Requisiti:

- Schede di ricette stampate con piatti tradizionali a spreco zero
- Foglio di lavoro per la pianificazione degli ingredienti (Allegato 90)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce il concetto di cucina a spreco zero attraverso la gastronomia tradizionale: utilizzo dalla radice alla foglia e dalla punta alla coda. Vengono condivisi esempi tratti dalle culture europee, come piatti realizzati con scarti o alimenti conservati in modo creativo per ridurre gli sprechi.	10 minuti	Flip chart
2	Il formatore illustra ricette semplici utilizzando parti di cibo spesso scartate (ad esempio, pesto di cime di carota, gnocchi di pane raffermo, brodo di ossa, detergente a base di scorze di agrumi). Per ogni ricetta viene condiviso il background culturale.	20 minuti	Campioni pre-preparati, ricette stampate
3	I partecipanti lavorano in piccoli gruppi per progettare il proprio piatto a spreco zero ispirato alla tradizione, utilizzando un cestino fornito con ingredienti campione e scarti. Compilano la scheda di pianificazione dell'utilizzo degli ingredienti (Allegato 4).	25 minuti	Allegato 90

Esercizio 4: Cucina tradizionale a spreco zero in agriturismo

4	Ogni partecipante presenta la propria ricetta, la propria ispirazione culturale e la propria tecnica di riduzione degli sprechi. Il formatore e i colleghi forniscono feedback.	10 minuti	Presentazione orale o lavagna a fogli mobili
---	---	-----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività coinvolga creatività e scoperta del gusto (emozione positiva), insegni metodi di cucina sostenibili basati sulla tradizione (apprendimento), ricicli materiali con un basso impatto ambientale e una riduzione degli sprechi (sostenibilità) e costruisca esperienze coinvolgenti basate su storie per i visitatori (valorizzazione). Definiscono un piano d'azione fattibile e su misura per il loro agriturismo.

Esercizio 5: Sulle orme del patrimonio – Progettazione di un percorso escursionistico eco-culturale

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità di progettare un percorso escursionistico eco-culturale adatto ai visitatori, che integri l'interazione sensoriale con la natura e il patrimonio per creare un'esperienza agrituristica significativa per gli adulti.

Requisiti:

Mappa digitale o stampata dell'area locale

Modello di progettazione del percorso eco-culturale

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	L'istruttore introduce l'idea di un percorso eco-culturale che combina movimento fisico e narrazione. I partecipanti esplorano come i percorsi possano aiutare i visitatori a entrare in contatto con il paesaggio attraverso la storia, i sensi e il significato personale.	10 minuti	Flip chart
2	I partecipanti ricevono delle schede con le icone e una mappa. In gruppi, individuano 4-6 tappe tematiche per un percorso di visita. Ogni tappa dovrebbe stimolare l'azione sensoriale (annusare, toccare, ascoltare, guardare) e raccontare una storia o una tradizione.	20 minuti	Mappe, schede icone, elenco di suggerimenti sensoriali
3	Ogni gruppo utilizza il modello del percorso eco-culturale per abbozzare il percorso, posizionare icone, scrivere mini-narrazioni e suggerire azioni ai visitatori (ad esempio, "Annusa quest'erba", "Ascolta il vento", "Leggi questa storia della cappella").	25 minuti	Allegato 91

Esercizio 5: Sulle orme del patrimonio – Progettazione di un percorso escursionistico eco-culturale

4	I gruppi presentano brevemente i loro percorsi. L'istruttore incoraggia la discussione sulla chiarezza, sul flusso dei visitatori e su come il percorso concili natura e cultura.	10 minuti	Presentazione orale o lavagna a fogli mobili
---	---	-----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come la progettazione del proprio percorso stimola i sensi ed evoca connessioni emotive (emozioni positive), istruisce i visitatori sugli ambienti naturali e culturali (istruzione), incoraggia comportamenti ecosostenibili nei visitatori e la gestione delle risorse (sostenibilità) e migliora l'unicità e la memorabilità dell'esperienza (valorizzazione).

Esercizio 6: Green Branding – Progettare un'identità sostenibile per l'agriturismo

Risultati di apprendimento

Rafforzare la capacità degli operatori agrituristici di creare un marchio sostenibile e basato sulla storia, che promuova la consapevolezza ambientale, il patrimonio culturale e l'autenticità regionale.

Requisiti:

Modello di marchio (allegato 92)

Esempi di loghi, slogan e confezioni di prodotti per l'ecoturismo e l'agriturismo

Matite colorate o pennarelli

Dispensa di studio di caso di un marchio di agriturismo sostenibile (facoltativo)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di "green branding": loghi, immagini e messaggi che riflettono sostenibilità e profondità culturale. I principi chiave includono narrazione, autenticità, consapevolezza ecologica e rilevanza culturale.	10 minuti	Flip chart
2	I gruppi esaminano esempi di branding reali (etichette ecologiche, aziende agricole sostenibili, loghi turistici) e discutono su cosa li renda efficaci per i visitatori. Il formatore li guida nella valutazione degli stimoli ambientali, dei messaggi culturali e del tono emozionale.	20 minuti	Campioni di branding
3	Ogni gruppo utilizza il Brand Template per creare un'identità di marca per un agriturismo immaginario o reale. Definiscono i valori fondamentali (ad esempio, "cucina stagionale", "escursioni nella foresta antica"), progettano un logo/bozza, scrivono uno slogan e descrivono come il brand collega i visitatori al luogo e allo scopo.	25 minuti	Allegato 92

Esercizio 6: Green Branding – Progettare un'identità sostenibile per l'agriturismo

4	I gruppi presentano il proprio marchio agli altri e ricevono feedback. La discussione si concentra sulla risonanza emotiva e sensoriale del marchio e su quanto rifletta la sostenibilità e il carattere locale.	10 minuti	Manifesto del marchio
---	--	-----------	-----------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come il proprio marchio verde crei interesse e attaccamento emotivo (atteggiamenti positivi), educi sull'ambiente e il patrimonio locale (educazione), sostenga materiali e temi (sostenibilità) e favorisca l'identificazione e l'impegno dei visitatori (valorizzazione). Presentano un breve piano per implementare o espandere il proprio marchio verde nella loro struttura.

Esercizio 7: Il sapore del villaggio: cibo, persone e storie locali

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità degli operatori agrituristici di progettare e realizzare eventi di degustazione sostenibili che mettano in risalto il patrimonio alimentare locale, la narrazione culturale e il coinvolgimento della comunità.

Requisiti:

Scheda di pianificazione dell'evento (allegato 93)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce l'idea di un evento di degustazione che promuova la cultura locale, la narrazione della comunità e l'uso sostenibile del cibo. I partecipanti esplorano esempi di fiere gastronomiche regionali, pop-up slow food e degustazioni in agriturismo.	10 minuti	Flip chart
2	Lavorando in gruppo, gli studenti utilizzano il foglio di pianificazione dell'evento per fare un brainstorming sul concetto del loro evento di degustazione: titolo, luogo, stagionalità, profilo degli ospiti ed elementi chiave di sostenibilità (rifiuti zero, materiali riutilizzabili, approvvigionamento esclusivamente locale).	20 minuti	Allegato 93
3	I partecipanti presentano il concept del loro evento e ricevono feedback da colleghi e formatori su fattibilità, creatività, sostenibilità e profondità culturale.	25 minuti	Lavagna a fogli mobili o display da tavolo

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'esperienza di degustazione susciti orgoglio locale e attaccamento emotivo (sentimenti positivi), informi sulla cultura alimentare e sulla gastronomia regionale (educazione), promuova prodotti locali e stagionali con meno sprechi (sostenibilità) e migliori la qualità dell'esperienza del visitatore attraverso narrazioni e autenticità (valorizzazione).

Esercizio 8: Ricordi dalla natura – Creare souvenir sostenibili

Risultati di apprendimento

Fornire agli operatori agrituristici la capacità di progettare souvenir ecosostenibili e culturalmente radicati, utilizzando materiali naturali o riciclati, arricchendo l'esperienza dei visitatori attraverso la narrazione e la sostenibilità.

Requisiti:

Schede di avvio della storia (Allegato 94)

- Materiali per l'artigianato

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore presenta esempi di souvenir ecosostenibili realizzati con materiali locali (rispetto ad articoli prodotti in serie). I partecipanti discutono del perché i visitatori apprezzino gli oggetti fatti a mano che raccontano una storia.	10 minuti	Flip chart
2	L'insegnante presenta i materiali per l'artigianato e spiega come ciascuno di essi rappresenti la natura o le tradizioni locali (ad esempio, "pigne dal sentiero nel bosco", "scarti di lino dalla tessitura tradizionale"). I partecipanti esplorano i materiali e disegnano rapidamente schizzi di idee per souvenir.	20 minuti	Tavolo per materiali artigianali, carta da disegno
3	I partecipanti selezionano i materiali e una carta "Cultural Story Starter". Ogni gruppo crea un souvenir unico che rappresenti un luogo, una tradizione o un ricordo, e prepara un nome e una storia da accompagnare.	35 minuti	Carte per iniziare la storia, materiali per l'artigianato

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come i prodotti della produzione di souvenir coinvolgono i sensi e i sentimenti (legame emotivo, sentimenti positivi), sono un'esperienza di apprendimento sul patrimonio culturale e sulla natura, sono realizzati con materiali riciclati o locali (sostenibilità) e contribuiscono all'autenticità del prodotto agrituristico (valorizzazione). Completano

Esercizio 9: Giardino delle erbe aromatiche modulare e vetrina etnobotanica – “Un luogo di aromi, memoria e significato”

Risultati di apprendimento

Formare gli operatori agrituristici a progettare un giardino di erbe aromatiche portatile che educi i visitatori sul significato culturale, storico e sensoriale delle erbe aromatiche locali, illustrando al contempo tecniche di coltivazione sostenibili.

Requisiti:

Allegato 95: Foglio di schizzo del piano modulare per le erbe aromatiche
Esempi di erbe o immagini (ad esempio, timo, salvia, camomilla, origano, lavanda)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore illustra il valore culturale e storico delle erbe nella regione (medicina popolare, tradizioni, rituali). Vengono distribuiti campioni o foto.	10 minuti	Campioni o schede di erbe
2	Gli studenti selezionano 2-3 erbe locali e compilano le schede etnobotaniche che includono l'uso storico, il significato culinario e un mito o un ricordo correlato.	20 minuti	Schede stampate, modelli di esempio
3	Utilizzando il foglio di schizzi del progetto modulare, i gruppi progettano un angolo di erbe aromatiche portatile (per visite scolastiche, patii di pensioni, bancarelle del mercato). Decidono la disposizione, la segnaletica e i tipi di contenitori. È facoltativo l'uso di materiali riciclati o mobili.	35 minuti	Allegato 95, penne, materiali campione

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'esperienza delle erbe modulari abbia suscitato curiosità e coinvolgimento sensoriale (emozioni positive), espresso la saggezza ecologica e culturale locale in materia di piante (apprendimento), promosso una coltivazione sostenibile e a basso impatto (sostenibilità) e inserito la tradizione locale in spazi turistici come fiere o pensioni (valorizzazione). Viene quindi elaborato un breve piano d'azione su come implementare un'esposizione simile nel proprio sito.

Esercizio 10: Narratore di leggende locali – “La voce della tradizione”

Risultati di apprendimento

Consentire agli operatori agrituristici di interpretare e trasmettere leggende, racconti popolari e miti regionali in un modo emotivamente coinvolgente e culturalmente rispettoso, che migliori l'esperienza dei visitatori adulti.

Requisiti:

Allegato 97: Scheda di pratica di narrazione

Brevi racconti popolari, leggende o miti regionali selezionati (in formato digitale o cartaceo)

- Allegato 96 - Schede stampabili per emozioni e gesti

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il ruolo della narrazione nella conservazione del patrimonio culturale e nel miglioramento dell'immersione dei visitatori. A titolo di esempio, viene letta ad alta voce una breve leggenda.	10 minuti	Flip chart
2	I partecipanti si esercitano a usare la voce, il corpo e le espressioni facciali attraverso esercizi di riscaldamento guidati utilizzando le carte segnaletiche delle emozioni e dei gesti.	20 minuti	Allegato 96: Schede di spunto
3	A coppie, gli studenti ricevono una breve fiaba o leggenda regionale e compilano il foglio di esercizi di narrazione per preparare il tono, le emozioni, il ritmo e i gesti.	25 minuti	Allegato 97
4	Ogni studente racconta la propria storia al gruppo usando gesti, oggetti di scena e un linguaggio espressivo. Il feedback del gruppo è guidato da tre domande: ha suscitato emozioni? Il messaggio era chiaro? Ha rispecchiato la cultura locale?	10 minuti	Spazio aperto, oggetti di scena opzionali

Esercizio 10: Narratore di leggende locali – “La voce della tradizione”

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'esercizio di narrazione abbia generato sentimenti e orgoglio culturale (sentimenti positivi), trasferito l'identità e il patrimonio locale (istruzione), utilizzato la tradizione orale come una forma di coinvolgimento duratura e a basso consumo di risorse (sostenibilità) e migliorato l'interpretazione dei visitatori attraverso la cultura vivente (valorizzazione).

Esercizio 11: Progettare una camera per gli ospiti sostenibile – “Una stanza piena di storie”

Risultati di apprendimento

Consentire ai lavoratori dell'agriturismo di progettare una camera per gli ospiti che educi i visitatori attraverso le sue caratteristiche, fondendo la sostenibilità ambientale con la narrazione della cultura e della storia regionale.

Requisiti:

Foglio di pianificazione del progetto stampabile (allegato 98)

Foto di materiali edili sostenibili (legno, argilla, lana, ecc.)

Matite, carta da disegno o strumenti da disegno digitale (facoltativo)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET presenta esempi stimolanti di camere sostenibili in aree rurali, dove efficienza energetica e cultura locale si fondono. Spiega che le camere possono essere strumenti di narrazione.	10 minuti	Presentazione o poster con esempi di casi
2	In piccoli gruppi, i partecipanti ricevono delle cartoline illustrate che raffigurano: elementi culturali (ad esempio, motivi intrecciati, leggende locali), soluzioni sostenibili (ad esempio, sistemi di raccolta dell'acqua piovana) e riferimenti storici (ad esempio, travi riutilizzate da vecchi fienili).	20 minuti	Set di schede, foglio di pianificazione Allegato 98
3	I gruppi elaborano un progetto per una camera per gli ospiti che combini questi elementi. Indicano dove verrà posizionato ogni elemento (ad esempio, una parete con foto della storia del villaggio, un letto in legno riciclato, un codice QR che rimanda a un audio di una fiaba popolare locale).	25 minuti	Fogli di schizzi o strumenti digitali

Esercizio 11: Progettare una camera per gli ospiti sostenibile – “Una stanza piena di storie”

4	Ogni gruppo presenta la propria "Stanza piena di storie", spiegando come rifletta sia i valori ambientali che il patrimonio culturale. Il formatore fornisce feedback sulla fattibilità e sul potenziale educativo.	10 minuti	Presentazioni
---	---	-----------	---------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come il proprio progetto comunica ai visitatori attraverso i materiali, le storie e la sostenibilità. Valuta l'attrattiva emotiva (sentimenti positivi), la stagionalità e l'inclusione di conoscenze basate sul territorio (educazione), l'uso di materiali ecologici (sostenibilità) e l'interazione ospite-ospite in generale (valorizzazione).

Esercizio 12: Racconto fotografico – “Una giornata nel villaggio attraverso gli occhi del turista”

Risultati di apprendimento

Sviluppare la capacità di osservare e analizzare il valore culturale e ambientale degli ambienti rurali attraverso la lente di un turista, utilizzando la narrazione visiva per migliorare le esperienze dei visitatori sostenibili e autentiche.

Requisiti:

Smartphone o tablet con fotocamera (possono essere condivisi)

Modelli di commento fotografico stampabili (Allegato 99)

- Esempi di storie fotografiche da altri villaggi (fornite dal formatore)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce l'attività mostrando l'esempio di un semplice racconto fotografico scattato da un turista in visita a un villaggio locale. Il formatore spiega come le fotografie possano mettere in risalto cultura, emozioni e aspetti della sostenibilità attraverso l'obiettivo di un ospite.	10 minuti	Esempi di storie fotografiche
2	I partecipanti si dividono in coppie o piccoli gruppi e ricevono il seguente compito: "Passeggiate per il villaggio o l'agriturismo e scattate 5-7 foto che raccontino la storia di una giornata nel villaggio dal punto di vista di un turista. Concentratevi su elementi culturali, momenti sensoriali, impressioni emotive e segnali di sostenibilità (o mancanza di essa)".	20 minuti	Smartphone o tablet
3	Tornati nella sala formazione, i partecipanti selezionano le proprie foto e utilizzano il modello di commento fotografico (Allegato 13) per scrivere brevi descrizioni per ciascuna di esse. L'attenzione dovrebbe essere rivolta a: cosa notano i turisti? Cosa sembra significativo? Cosa potrebbe essere fonte di confusione o mancare?	25 minuti	Modelli stampati, penne

Esercizio 12: Racconto fotografico – “Una giornata nel villaggio attraverso gli occhi del turista”

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività coinvolge i sensi e piace (sentimenti positivi), aiuta a identificare la narrazione visiva come strumento di apprendimento (apprendimento), decide quali pratiche osservare sono sostenibili o non sostenibili (sostenibilità) e illumina il miglioramento dell'esperienza e dell'interpretazione dei visitatori (valorizzazione).

Esercizio 13: Cesto del contadino culturale – “Sapori e racconti del nostro patrimonio”

Risultati di apprendimento

Fornire agli operatori agrituristici la capacità di curare un paniere locale interattivo e ricco di esperienze sensoriali che colleghi cibi e artigianato tradizionali con storie del patrimonio, trasformandolo in un'esperienza di intrattenimento educativo commercializzabile per i visitatori adulti.

Requisiti:

Prodotti tradizionali facili da reperire (ad esempio, marmellata locale, formaggio, erbe aromatiche, olio d'oliva, miele, saponi fatti a mano, tessuti)

- Cestini riutilizzabili o compostabili o eco-borse
- Campione di tessuto tradizionale (o stampe con motivi tradizionali)

Schede di spunti per la narrazione (Allegato 100)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto di "Cestino del Contadino Culturale" come prodotto turistico sostenibile che combina narrazione, cibo locale e artigianato. I partecipanti esplorano esempi provenienti dalla regione o da altri paesi (ad esempio, confezioni di ispirazione popolare, codici QR con storie, ricette folcloristiche).	10 minuti	Foto, campioni o esempi video
2	In piccoli gruppi, i partecipanti si confrontano su 3-4 articoli tipici (cibo o artigianato) da mettere in un cestino per la propria regione. Discutono di stagionalità, accessibilità e sostenibilità. Quindi selezionano gli articoli e scrivono micro-storie utilizzando schede di suggerimento.	20 minuti	Campioni di prodotto, schede di avvio della storia (Allegato 100)

Esercizio 13: Cesto del contadino culturale – “Sapori e racconti del nostro patrimonio”

3	I team confezionano i prodotti utilizzando materiali tradizionali ispirati ai tessuti o imballaggi naturali ed etichettano ciascuno con un'etichetta stampata e una breve descrizione culturale (leggenda, proverbio o nota storica).	25 minuti	Carta da regalo, forbici, etichette, campioni di stampa tradizionali
---	---	-----------	--

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività coinvolga i sensi e le delizie (emozioni positive), informi sulle tradizioni e le abitudini alimentari locali (educazione), promuova pratiche di approvvigionamento locale e a basso spreco (sostenibilità) e migliori la qualità dell'esperienza del visitatore (valorizzazione).

Esercizio 14: Capsula del tempo agricola – “Voci dalla terra”

Risultati di apprendimento

Co-creare una mostra edutainment partecipativa sotto forma di una "capsula del tempo" che racconti prospettive passate, presenti e future sulle tradizioni agricole, la sostenibilità e la cultura rurale attraverso narrazioni e oggetti simbolici.

Requisiti:

Foglio di pianificazione della capsula del tempo (allegato 101)

Etichette pronte per la stampa per tag PASSATO / PRESENTE / FUTURO

- Selezione di materiali simbolici (utensili locali, bustine di semi, ritagli di stoffa, foto, erbe aromatiche, oggetti riciclati)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET introduce il concetto di "Capsula del tempo agricola": una mostra o un cesto creativo e simbolico che espone tre categorie di oggetti: PASSATO (ad esempio, attrezzi, usanze, oggetti della vita contadina del passato), PRESENTE (materiali o routine locali attuali) e FUTURO (visioni di agricoltura sostenibile). La capsula invita i turisti a riflettere sull'evoluzione della vita rurale e sulla sostenibilità.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, esempi stampati, foto
2	Piccoli gruppi di partecipanti si confrontano e raccolgono oggetti simbolici o immagini (reali o stampate) che rappresentino il PASSATO, il PRESENTE e il FUTURO nel contesto della cultura agricola locale. Discutono del significato di ogni oggetto e compilano una bozza di piano.	20 minuti	Etichette stampate (PASSATO/PRESENTE/FUTURO), foglio di pianificazione della capsula del tempo (allegato 101), oggetti campione, materiali riciclati, banca dati di immagini

Esercizio 14: Capsula del tempo agricola – “Voci dalla terra”

3	I gruppi sviluppano mini esposizioni utilizzando gli oggetti selezionati. Per ogni oggetto, scrivono una breve didascalia o una microstoria che ne spieghi il valore culturale o ambientale. Queste possono includere citazioni di anziani, vecchie foto o detti locali.	25 minuti	Etichette, marcatori, scatole o casse, citazioni stampate
4	I gruppi presentano le loro "capsule" in una sorta di percorso espositivo. Il formatore incoraggia i partecipanti a raccontare storie, e i visitatori (altri studenti) possono porre domande o fornire feedback sull'impatto emotivo ed educativo.	10 minuti	Spazio espositivo

Esercizio 15: Macchina del tempo commestibile – Un viaggio di degustazione in una fattoria storica

Risultati di apprendimento

Consentire agli studenti della formazione professionale di progettare attività di edutainment basate sul cibo che combinino narrazioni storiche, culturali e di sostenibilità per i visitatori adulti.

Requisiti:

Modello di cronologia (Allegato 102) che mostra l'evoluzione di 2-3 ingredienti o piatti.

Campioni di cibo da assaggiare (reali o simbolici), ad esempio pane speziato, latticini fermentati, tisane.

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore introduce il concetto: il cibo come strumento per scoprire la storia locale e la sostenibilità. Spiega come ricette e ingredienti riflettano pratiche agricole, scambi commerciali e clima.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, esempio di storia
2	Piccoli gruppi selezionano un piatto locale (ad esempio, torta al formaggio, tisana) e ne ricercano le radici storiche, il significato culturale e le eventuali pratiche sostenibili coinvolte.	20 minuti	Schede di ricette, appunti presi da internet o dall'istruttore
3	I gruppi compilano una scheda cronologica che mostra come il piatto si è evoluto nel tempo, aggiungendo note sui cambiamenti nell'agricoltura, sugli scambi di ingredienti o sulle tecniche di preparazione.	25 minuti	Modelli di cronologia (Allegato 102)

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'esperienza di degustazione coinvolge i sensi e suscita una connessione emotiva attraverso il gusto (godimento), insegna l'evoluzione della cultura alimentare locale e della sostenibilità (apprendimento), richiama l'attenzione sull'uso di prodotti regionali e stagionali (sostenibilità) e trasforma l'esperienza del visitatore in un'esperienza vissuta e basata sulla narrazione (valorizzazione).

Esercizio 16: Cucinare all'aperto con prodotti locali – “Il sapore del territorio”

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti VET nella pianificazione e nell'esecuzione di un'attività di cucina all'aperto che promuova la cultura locale, l'approvvigionamento sostenibile e una narrazione coinvolgente.

Requisiti:

Allegato 103: Scheda del piano di attività di cucina all'aperto.

Esempio di ingredienti locali di stagione (piccole porzioni di esempio, non quantità di cottura complete).

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore VET spiega lo scopo di un'attività di cucina all'aperto in un agriturismo: intrattenere i visitatori adulti, condividere il patrimonio gastronomico locale e promuovere la sostenibilità attraverso l'approvvigionamento stagionale. Il formatore presenta esempi (foto, brevi video) tratti da eventi agrituristici reali.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto
2	Il formatore mostra una configurazione di cucina semplificata e guida gli studenti attraverso il flusso di attività che utilizzerebbero con i turisti: accogliere gli ospiti, presentare il piatto, coinvolgere i visitatori in 1-2 semplici passaggi, raccontare la storia del prodotto e servire piccole porzioni.	20 minuti	Configurazione di cucina dimostrativa, ingredienti campione
3	Gli studenti lavorano in piccoli gruppi per compilare l'Allegato 17: Foglio del piano delle attività, scegliendo un piatto della propria regione, annotando gli ingredienti di stagione, i possibili fornitori e la breve storia che racconterebbero.	25 minuti	Foglio allegato 103, penne

Esercizio 16: Cucinare all'aperto con prodotti locali – “Il sapore del territorio”

4	Ogni gruppo presenta l'attività pianificata al resto della classe. Il formatore fornisce feedback sulla fattibilità, la profondità culturale e le misure di sostenibilità.	10 minuti	Flip chart
---	--	--------------	------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come la formazione lo abbia educato a utilizzare la cucina come pratica di edutainment (emozioni positive), a trasmettere conoscenze culturali e storiche sul cibo (educazione), a promuovere l'approvvigionamento sostenibile (sostenibilità) e a facilitare l'esperienza dei visitatori attraverso l'interazione (valorizzazione). Completano l'Allegato 103 come piano d'azione personale su come gestire l'attività nella propria azienda.

Esercizio 17: Simulazione del Centro Informazioni Turistiche – “Accogliere gli ospiti come ambasciatori regionali”

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale a presentare con sicurezza le attrazioni culturali, storiche e ambientali della loro regione ai visitatori adulti, utilizzando capacità di comunicazione coinvolgenti e di risoluzione dei problemi che migliorano l'esperienza del visitatore

Requisiti:

Allegato stampabile 104: Foglio di ruolo per la simulazione delle informazioni turistiche

Mappa regionale digitale o stampata (che evidenzia le principali attrazioni, i siti storici, le aziende agrituristiche, i percorsi escursionistici, gli eventi culturali)

Esempio di brochure, cartoline o codici QR per informazioni locali

Cartoline di scenari con domande o sfide comuni per i turisti

Allegato 103: Scheda del piano di attività di cucina all'aperto.

Esempio di ingredienti locali di stagione (piccole porzioni di esempio, non quantità di cottura complete).

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega lo scopo di un centro informazioni turistiche in un agriturismo, concentrandosi sulla narrazione culturale, sulla sostenibilità ambientale e sulla promozione delle attività commerciali locali. Il formatore mostra esempi di buone pratiche.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto di esempio o brochure
2	Il formatore predispone un tavolo e delle sedie semplici per simulare un banco informazioni. Vengono esposti materiali (mappe, brochure, campioni di prodotti). Vengono assegnati i ruoli: receptionist, consulente di percorso, venditore di prodotti locali, guida culturale.	20 minuti	Tavolo, sedie, mappe, brochure, campioni di prodotti

Esercizio 17: Simulazione del Centro Informazioni Turistiche – “Accogliere gli ospiti come ambasciatori regionali”

3	Gli studenti "visitatori" si avvicinano alla scrivania con delle schede con degli scenari (ad esempio, cercare un itinerario escursionistico, voler fare una degustazione di cibo tradizionale, chiedere un alloggio eco-compatibile). I giocatori rispondono utilizzando i materiali e le loro conoscenze della regione.	25 minuti	Schede di scenari, schede di ruolo
4	Il formatore facilita una discussione di gruppo: cosa ha reso l'interazione coinvolgente? Come sono stati inclusi i valori culturali e di sostenibilità? Come possono essere applicati nella loro attività agrituristica?	10 minuti	Flip chart

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come la simulazione abbia favorito interazioni attive con i visitatori (sentimento positivo), fornito conoscenze congiunte in ambito ambientale e culturale (educazione), promosso un processo decisionale in ambito turistico sostenibile (sostenibilità) e migliorato il valore percepito dai visitatori (valorizzazione). Compilano l'Allegato 104 con l'intento di sperimentare un'esperienza di accoglienza simile nel proprio contesto.

Esercizio 18: Frutti selvatici della foresta e impresa sociale – “Dalla raccolta di cibo all’impresa sostenibile”

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti dell’istruzione professionale a combinare pratiche di raccolta sostenibile con la creazione di concetti di impresa sociale, trasformando le risorse naturali locali in prodotti turistici culturalmente e ambientalmente responsabili.

Requisiti:

Allegato 105: Scheda di pianificazione dell’impresa sociale

Foto o brevi videoclip di foraggiamento sostenibile nei Rodopi (per simulazione di addestramento indoor)

Materiali dimostrativi per la preparazione di semplici marmellate (facoltativi, possono essere simulati)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega il valore dei frutti di bosco selvatici nella cultura e nell’economia locale e l’importanza di una raccolta sostenibile. Condivide esempi dalla regione dei Rodopi.	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, foto di esempio
2	L’istruttore utilizza carte o oggetti di scena raffiguranti bacche per spiegare metodi di raccolta sostenibili (ad esempio, usare correttamente un pettine per bacche, lasciare abbastanza frutti per la fauna selvatica, evitare di sradicare le piante).	10 minuti	Carte di bacche, oggetti di scena
3	Il formatore mostra o descrive la preparazione di un prodotto tradizionale (ad esempio, marmellata di mirtilli), spiegando perché i prodotti a valore aggiunto raggiungono prezzi più elevati nei mercati turistici.	10 minuti	Barattoli campione, scheda ricetta

Esercizio 18: Frutti selvatici della foresta e impresa sociale – “Dalla raccolta di cibo all’impresa sostenibile”

4	Gli studenti formano piccoli gruppi, scelgono un prodotto forestale (bacche, erbe aromatiche, funghi) e utilizzano l'Allegato 105 per sviluppare un semplice concetto aziendale che vada a vantaggio della comunità (ad esempio, cooperativa, percorso guidato, linea di prodotti).	20 minuti	Foglio allegato 105, penne
---	---	-----------	----------------------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come l'attività collega le risorse naturali con l'orgoglio e il piacere del patrimonio (sentimenti positivi), insegna la raccolta sostenibile e la creazione di valore aggiunto (apprendimento), salvaguarda l'integrità dell'ecosistema (sostenibilità) e crea esperienze memorabili e commerciabili per i turisti (valorizzazione). Completano l'Allegato 105 come piano d'azione.

Esercizio 19: Calendario culturale ed eventi stagionali – “Un anno nel nostro villaggio”

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti dell'istruzione professionale a progettare un calendario annuale di attività ed eventi stagionali che uniscano tradizioni locali, cicli agricoli e pratiche sostenibili in esperienze accattivanti e adatte ai visitatori.

Requisiti:

Allegato 106: Scheda di pianificazione degli eventi culturali e stagionali

Esempio di elenco di eventi locali o regionali (ad esempio, feste del raccolto, giornate di semina, fiere dell'artigianato)

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega lo scopo di un calendario culturale: guidare gli agriturismi nell'offerta di eventi che valorizzino l'agricoltura stagionale, le tradizioni e la sostenibilità. Condividete esempi da aree rurali simili.	10 minuti	Foto, esempio di calendario
2	Gli studenti fanno brainstorming sulle attività e gli eventi tradizionali per ogni stagione (ad esempio, la raccolta delle erbe primaverili, i festival culturali estivi, il raccolto autunnale, le serate di narrazione invernale).	10 minuti	Lavagna a fogli mobili, elenco eventi
3	In piccoli gruppi, gli studenti utilizzano il foglio dell'Allegato 106 per inserire gli eventi chiave di ogni mese, tra cui il contesto culturale o storico, gli elementi di sostenibilità e le idee per il coinvolgimento dei visitatori.	20 minuti	Foglio allegato 106, marcatori

Esercizio 19: Calendario culturale ed eventi stagionali – “Un anno nel nostro villaggio”

4	I gruppi presentano i loro calendari, spiegando un evento stagionale importante e come questo coniughi tradizione e sostenibilità.	20 minuti	Flip chart
---	--	-----------	------------

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come il layout del calendario contribuisca a generare ricordi piacevoli (emozioni positive), educhi i turisti alle tradizioni e all'agricoltura locali (educazione), consenta un turismo stagionale a basso impatto (sostenibilità) e preservi il valore aggiunto dei prodotti agrituristici durante tutto l'anno (valorizzazione). Utilizzano l'Allegato 106 come strumento di pianificazione aziendale.

Esercizio 20 – Angolo giochi pop-up del patrimonio: “Indovina, tocca, assaggia”

Risultati di apprendimento

Formare gli studenti della formazione professionale a progettare e gestire un angolo giochi interattivo e compatto dedicato al patrimonio culturale, che intrattenga i visitatori adulti e al contempo insegni loro la cultura locale, la storia e le pratiche sostenibili.

Requisiti:

Allegato 107: Foglio di pianificazione dell'angolo giochi del patrimonio

Step	Istruzioni	Tempo	Risorse necessarie
1	Il formatore spiega agli studenti come utilizzare un angolo giochi nei mercati, nelle fiere o negli agriturismi per attrarre visitatori, coinvolgerli e rendere l'apprendimento divertente.	10 minuti	Flip chart
2	L'istruttore allestisce una piccola postazione "Indovina, Tocca, Assaggia": i visitatori annusano le erbe e ne indovinano il nome, toccano un oggetto misterioso in un sacchetto di stoffa o assaggiano un campione e ne identificano l'ingrediente principale. Ogni indovino frutta punti o un piccolo gettone.	10 minuti	Tavolo, oggetti di scena
3	Gli studenti scelgono il proprio tema (ad esempio, "La cucina del villaggio di una volta", "Gli attrezzi del campo", "I sapori della foresta") ed elencano 3-5 oggetti per il loro gioco. Completano l'Allegato 21 con indizi, collegamenti culturali/storici e aspetti legati alla sostenibilità.	20 minuti	Allegato 107, penne

Metodologia di valutazione:

Ogni partecipante riflette su come il formato del gioco crei divertimento (emozioni positive), trasmetta conoscenze culturali e storiche (educazione), utilizzi materiali locali e riciclati (sostenibilità) e renda l'uscita più interattiva e memorabile (valorizzazione). Completano l'Allegato 107 come piano d'azione.

8. EPILOGO

Il percorso attraverso gli esercizi, le tecniche e le metodologie presentate in questo manuale evidenzia il potenziale dell'Agritainment come strumento per lo sviluppo sostenibile, l'educazione e l'intrattenimento. Collegare la produzione agricola locale all'esperienza dei visitatori attraverso attività interattive e creative dimostra che l'educazione alla transizione verde può essere efficace e piacevole. Questo manuale non si limita a fornire idee preconfezionate; fornisce ai lettori gli strumenti per adattare le attività alle esigenze specifiche di ogni luogo e pubblico.



Il progetto Green Agritainment si basa sulla convinzione che istruzione e intrattenimento non siano mondi contrapposti, ma complementari. L'innovazione, l'adattabilità e la creatività promosse da queste attività possono fungere da motore di crescita non solo per le imprese, ma anche per le comunità locali. Allo stesso tempo, l'allineamento con gli obiettivi del Green Deal europeo e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile rafforza il ruolo dell'agriturismo come catalizzatore per un'Europa più verde e resiliente.

In conclusione, l'invito è chiaro: fare tesoro dell'esperienza e degli strumenti presentati, adattarli alla nostra realtà e diventare agenti di cambiamento positivo. Che si tratti di una piccola azienda agricola o di una grande destinazione agrituristica, l'essenza risiede nella nostra capacità di combinare conoscenza, emozione e azione. In questo modo, l'Agritainment non è solo un approccio, ma una filosofia che può radicarsi profondamente nelle comunità e prosperare per le generazioni future.

9. Allegati



Gli allegati forniscono una raccolta di risorse supplementari che arricchiscono e supportano il materiale presentato in questo manuale. Includono strumenti pratici, modelli, casi di studio, descrizioni di attività di esempio e altro materiale di riferimento progettato per facilitare l'implementazione dei concetti discussi nei capitoli principali. Offrendo queste risorse aggiuntive, gli allegati mirano a colmare il divario tra teoria e pratica, consentendo ai lettori di adattare e applicare le idee ai propri contesti professionali.

Per garantire chiarezza e facilità d'uso, questi allegati sono forniti in un documento separato denominato "Libro degli allegati". Questa separazione consente agli utenti di accedere e consultare rapidamente le risorse pertinenti senza interrompere il flusso del testo principale. Il Libro degli allegati può essere utilizzato sia come guida di riferimento che come pratico kit di strumenti per integrare il percorso di apprendimento offerto da questo manuale.

Si incoraggiano i lettori a consultare il Libro degli Allegati ogni volta che cercano esempi dettagliati, materiali pronti all'uso o ulteriori indicazioni sull'applicazione dei metodi e degli approcci descritti nei capitoli precedenti. Insieme, il manuale e gli allegati costituiscono un pacchetto completo per promuovere la creatività, la sostenibilità e l'innovazione nel campo dell'agritainment.



Co-funded by
the European Union

Green Agritainment



@GreenAgritainment

Numero di progetto: 2024-1-IE01-KA220-VET-000254134

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.