



Co-funded by
the European Union

Green Agritainment: strategie VET per l'Edutainment nell'Agriturismo europeo

Acronimo: Agritainment

Numero del progetto: Project 2024-1-IE01-KA220-VET-000254134



Modello di Micro-Credenziali



Contents

1. Context.....	3
1.1. Agritainment project overview and rationale.....	3
1.2. Purpose and Objectives of the VET Training Practices.....	4
1.3. Target groups and their learning needs.....	5
1.4. Structure of the Handbook.....	6
2. Structure of the Micro-Credentials.....	7
2.1. Micro-Credential in Green Transition Edutainment for Children in Agritourism.....	10
2.2. Micro-Credential in Comedian-Inspired Edutainment for Sustainable Agritourism...12	
2.3. Micro-Credential in Green Transition Group Games for Agritourism and Hospitality14	
2.4. Micro-Credential in Inclusive Agritainment for People with Disabilities.....	16
2.5. Micro-Credential in Green Hospitality Edutainment.....	18
2.6. Micro-Credential in Cultural and Environmental Sustainability through Agritainment	
20	

1. Contesto

1.1. Panoramica e rationale del progetto Agritainment

L'Agenda europea per le competenze, il Green Deal europeo e la strategia 'Dal produttore al consumatore' attribuiscono tutti un'elevata priorità al rendere agro-alimentare e il turismo sostenibili, inclusivi e proiettati al futuro. Agriturismo svolge un ruolo fondamentale in tal senso, poiché collega l'agricoltura con l'esperienza del visitatore, la conoscenza dell'ambiente e lo sviluppo rurale. Tuttavia, nonostante il suo potenziale, agriturismo è ostacolato da sfide cruciali: formazione formale inadeguata del personale, limitata esposizione a forme di coinvolgimento dei visitatori incentrate sulla sostenibilità e carenza di qualificazioni credibili che integrino intrattenimento, educazione e gestione ambientale.

L'iniziativa Green Agritainment (Agritainment) supera queste sfide sviluppando un nuovo modello di Edutainment nell' agriturismo—una sintesi di agricoltura, cultura, sostenibilità e coinvolgimento dei visitatori. Il suo obiettivo principale è fornire a studenti VET, formatori e agriturismo operatori competenze di Edutainment green applicabili alla progettazione e all'erogazione di esperienze per i visitatori che siano interattive, piacevoli e sostenibili. In questo modo, Agritainment sostiene ulteriormente le prestazioni climatiche del turismo rurale, il consumo sostenibile e l'integrazione sociale.

Sulla base della ricerca sul campo condotta con oltre 120 imprese agrituristiche nei paesi partner, il progetto ha fissato requisiti di competenza ad alta priorità nella formazione per la transizione verde, nel turismo accessibile per le persone con disabilità, nelle pratiche di ospitalità ambientale e nella valorizzazione del patrimonio culturale. In base a tali risultati, Agritainment elabora un portafoglio di sei Micro-Credenziali, ciascuna supportata da una serie di pratiche formative testate e comprovate. Le Micro-Credenziali sono:

- Micro-Credenziale in Edutainment sulla Transizione Verde per Bambini
- Micro-Credenziale in Comunicazione ispirata alla comicità per un Agriturismo sostenibile
- Micro-Credenziale in Giochi di Gruppo per Agriturismo e Ospitalità
- Micro-Credenziale in Agritainment Inclusivo per Persone con Disabilità
- Micro-Credenziale in Edutainment per l'Ospitalità Verde
- Sostenibilità culturale e ambientale nell'agriturismo

La motivazione all'adozione delle micro-credenziali risiede nella loro apertura, flessibilità e nell'accettazione da parte del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF). Ciascun modulo dettaglia precisi risultati di apprendimento, processi di valutazione e strumenti di validazione, in modo che le competenze acquisite siano trasparenti, trasferibili e combinabili. Ciò consente a studenti e professionisti VET di aggiornare o riqualificare le proprie competenze in base alla



domanda del mercato del lavoro, mentre le istituzioni VET possono integrare le micro-credenziali nei percorsi di apprendimento formali o informali.

Integrando l'apprendimento sulla sostenibilità all'interno di metodi esperienziali e interattivi, Agritainment non solo migliora la qualità complessiva dei prodotti dell'agriturismo, ma contribuisce anche a obiettivi politici più ampi: sostenere le economie rurali, tutelare il patrimonio culturale, sostenere la transizione verde e dotare i lavoratori europei delle competenze che un futuro più sostenibile richiederà.

1.2. Finalità e obiettivi delle pratiche di formazione VET

Le pratiche di formazione VET di Agritainment sono state sviluppate per offrire una formazione flessibile, accessibile e pratica, al fine di dotare i professionisti dell'agriturismo, gli studenti VET e i formatori delle competenze per trasformare le visite in azienda agricola in esperienze di apprendimento sostenibili e partecipative. Le pratiche integrano educazione, intrattenimento e sostenibilità, in modo che i servizi di agriturismo possano informare, coinvolgere e ispirare i visitatori simultaneamente.

L'obiettivo principale delle pratiche formative è preparare nell'ambito dell'agriturismo il personale a fungere da facilitatori della transizione verde offrendo attività di qualità, validate sul campo, che combinano sensibilità ambientale, identità culturale rurale e approcci comunicativi innovativi. Le pratiche formative consentono ai discenti di acquisire fiducia nell'applicazione di metodi interattivi quali giochi, storytelling, the uso di umorismo, attività inclusive e pratiche di ospitalità sostenibile. I percorsi di apprendimento consentono loro di facilitare atteggiamenti pro-ambientali, valorizzare il patrimonio rurale e aumentare la soddisfazione dei visitatori.

Il programma è organizzato in sei Micro-Credenziali tematiche, ciascuna con 20 pratiche di formazione VET:

- Micro-Credenziale 1: Edutainment per la transizione verde per bambini nell'agriturismo
- Micro-Credenziale 2: Comunicazione ispirata ai comici per un agriturismo sostenibile
- Micro-Credenziale 3: Giochi di gruppo sulla transizione verde per l'agriturismo e l'ospitalità
- Micro-Credenziale 4: Agritainment inclusivo per persone con disabilità
- Micro-Credenziale 5: Edutainment per l'ospitalità verde
- Micro-Credenziale 6: Sostenibilità culturale e ambientale nell'agriturismo

Ciascuna pratica formativa è progettata per essere pronta all'uso, di bassa complessità e direttamente applicabile nei contesti dell'agriturismo. I metodi comprendono lezioni interattive, dimostrazioni all'aperto, giochi di ruolo, attività di gamification, esplorazioni sensoriali ed esercizi di riflessione.



Le pratiche sostengono un apprendimento esperienziale e centrato sul discente, valorizzando creatività, pensiero critico e cooperazione. Esse prevedono inoltre procedure sistematiche di misurazione e valutazione, guidando i discenti a collegare le proprie attività a quattro pilastri:

- Emozioni positive – generare gioia, coinvolgimento ed esperienze memorabili per i visitatori.
- Educazione – promuovere la consapevolezza della sostenibilità, della biodiversità e dell'alfabetizzazione alimentare.
- Sostenibilità – integrare pratiche ecologicamente sostenibili nell'agriturismo.
- Valorizzazione – evidenziare le tradizioni locali, il patrimonio culturale e l'identità rurale.

Al termine del programma, i discenti disporranno sia della base teorica sia delle competenze pratiche necessarie per progettare, realizzare e valutare attività di Edutainment che promuovano la trasformazione verde. In tal modo, gli approcci formativi VET di Agritainment si inseriscono nella più ampia strategia del Green Deal europeo, nell'Agenda per le competenze dell'UE e nella Strategia Farm to Fork, sostenendo il ruolo dell'agriturismo come motore del futuro sostenibile e inclusivo dell'Europa.

1.3. Gruppi destinatari e loro esigenze di apprendimento

Le pratiche di formazione VET di Agritainment sono create per rispondere ai bisogni e ai requisiti di apprendimento dei discenti e dei professionisti dei settori del turismo rurale, dell'agricoltura e dell'ospitalità, attraverso opportunità formative innovative, inclusive e flessibili. Il progetto riconosce i divari di competenze nell'apprendimento della sostenibilità, nella consapevolezza ambientale e nelle strategie di Edutainment, e mira a colmarli mediante micro-credenziali sistematiche.

Gruppi destinatari primari:

- Studenti VET provenienti dai settori dell'agriturismo, dell'agricoltura, del turismo e dell'intrattenimento, che parteciperanno al corso online e acquisiranno competenze in linea con il Green Deal europeo e con le priorità della transizione verde.
- Lavoratori dei settori dell'Agriturismo, dell'agricoltura, del turismo e dell'intrattenimento, che applicheranno i metodi sul luogo di lavoro e miglioreranno la qualità del servizio e l'esperienza dei turisti.
- Docenti VET nelle regioni target, che integreranno le pratiche Agritainment e l'Atlante degli esercizi VET nella loro didattica sul campo.
- Centri VET, che diversificheranno l'offerta formativa, attireranno gli studenti e certificheranno le competenze utilizzando i risultati del progetto attraverso Micro-Credenziali.



- Consulenti dell'Agriturismo, agricoltori e del turismo, che riceveranno formazione per applicare i metodi di agritainment nel marketing educativo e nelle strategie di promozione sostenibile.

Gruppi target secondari:

- Confederazioni dell'Agriturismo e agricole, e ONG per lo sviluppo rurale, che hanno la capacità di diffondere e rendere popolari le pratiche di agritainment a livello nazionale e locale.
- Decisori e responsabili delle politiche, in grado di utilizzare i risultati della ricerca del progetto e i modelli di competenze al fine di progettare ambienti favorevoli all'Agriturismo sostenibile.
- Associazioni dei consumatori, che hanno il potenziale per ampliare ulteriormente l'Agriturismo quale hub di apprendimento per la sostenibilità e l'identità culturale.

Comunicando con questo ampio pubblico, Agritainment garantisce che le pratiche di apprendimento non solo informino i singoli discenti, ma siano anche intenzionalmente orientate a beneficiare imprese, comunità e contesti di politiche pubbliche. I bisogni formativi individuati — che spaziano dalle competenze sulla sostenibilità e dalle abilità di comunicazione creativa all'inclusione e alla valorizzazione culturale — sono affrontati direttamente attraverso il design modulare delle sei Micro-Credenziali.

1.4. Struttura del Manuale

Il Manuale Agritainment è il nucleo pedagogico del progetto, progettato per aiutare i formatori VET e gli operatori dell'Agriturismo ad adottare pratiche di Edutainment che combinano apprendimento, sostenibilità e coinvolgimento dei visitatori. Esso fornisce una struttura modulare con una sequenza progressiva di esercizi affinché i discenti acquisiscano competenze in modo trasparente, utile e riproducibile.

Le sei aree tematiche sono strutturate per corrispondere a una delle sei Micro-Credenziali sviluppate attraverso il progetto, con sostenibilità, inclusione, identità culturale e intrattenimento innovativo in Agriturismo. Ogni sezione è dotata di esercizi pronti all'uso, una guida passo-passo e metodi di valutazione integrati nel Agritainment modello (emozioni positive, educazione, sostenibilità, valorizzazione).

La struttura comprende:

2. Introduzione – Presenta il rationale di agritainment e delinea come gli esercizi siano allineati con l'EU Green Deal, gli SDGs e i modelli di competenze (GreenComp, EntreComp).



3. Esercizi per l'insegnamento delle competenze ambientali sulla transizione verde – 20 esercizi esperienziali che consentono agli educatori VET e al personale dell'Agriturismo di sviluppare attività interattive per bambini e giovani visitatori. Tra questi vi sono zone di scoperta sensoriale, giochi sulla catena alimentare, storytelling e strumenti naturali, tutti volti ad accrescere la consapevolezza ecologica e i comportamenti rispettosi dell'ambiente.
4. Esercizi sulle tecniche oratorie ispirate ai comici – Orientata alle tecniche di comunicazione, la sezione introduce la comicità e lo storytelling come tecniche per indurre emozioni positive e collegare i visitatori ai valori. Gli esercizi aiutano i lavoratori a modificare gli stili comunicativi, identificare gli obiettivi di Edutainment, mappare le emozioni e usare un'oratoria in stile comico per l'apprendimento.
5. Esercizi per creare giochi di gruppo sulla transizione verde – Offre un set di giochi di gruppo partecipativi (ad es., Staffetta dell'Energia Solare, Bingo della Natura in Cammino, Guardiani dell'Acqua) progettati per coinvolgere i visitatori in un apprendimento di gruppo su energia, biodiversità, riduzione dei rifiuti e comportamenti circolari.
6. Esercizi su Agritainment inclusivo con disabilità – Fornisce metodologia e adattamenti su come integrare attività di agritainment affinché siano inclusive e accessibili, consentendo la partecipazione delle persone con disabilità a un pieno Edutainment.
7. Esercizi per l'Ospitalità Green attraverso l'Edutainment – Si rivolge alle attività legate all'ospitalità (camere per gli ospiti, caffè in fattoria, servizi di ecoturismo) e dimostra come l'ospitalità green possa essere trasmessa e appresa utilizzando metodi piacevoli e partecipativi.
8. Esercizi per la Sostenibilità Culturale e Ambientale dell'Agriturismo – Sottolinea l'identità locale, le tradizioni e il patrimonio culturale come componenti essenziali del turismo sostenibile. Gli esercizi includono storytelling, giochi di ruolo e laboratori basati sul patrimonio per consentire ai visitatori di legarsi alla cultura locale e alle dimensioni ambientali.
9. Epilogo e Allegati – Fornisce una panoramica dell'approccio, dei punti chiave e delle metodologie di valutazione. Gli allegati contengono modelli pronti all'uso, schede di lavoro e supporti visivi che i formatori possono adottare direttamente per l'implementazione nelle loro sessioni di formazione.

Grazie a questo design modulare, il manuale offre a formatori, discenti e professionisti dell'agriturismo strumenti di facile utilizzo, indicazioni passo-passo e modelli trasferibili da impiegare in diverse situazioni aziendali agricole in tutta Europa.



2. Struttura delle Micro-Credenziali

Il Agritainment programma formativo è organizzato attorno a sei Micro-Credenziali tematiche, tutte validate al Livello 3 EQF e con un carico di lavoro stimato di 8 ore. Tutte le Micro-Credenziali sono organizzate in una struttura logica per garantire coerenza e trasferibilità tra i moduli. Ciascuna consiste in 20 pratiche formative VET, pronte all'uso, incentrate sull'discente, e trasferibili in agrituristici contesti.

Ogni Micro-Credenziale è organizzata secondo la seguente struttura:

- Conoscenze – comprensione teorica della sostenibilità, dell'Edutainment e dell'identità culturale nel tema del modulo.
- Abilità – capacità di progettare, adattare ed erogare attività di Edutainment interattive.
- Competenze – competenza nell'attuare pratiche sostenibili, inclusività e coinvolgimento dei visitatori all'interno di contesti professionali di agriturismo.
- Valutazione – formativa tramite partecipazione, giochi di ruolo e valutazione tra pari; sommativa mediante progettazione e presentazione di un'attività pratica o di un piano di implementazione.

Le sei Micro-Credenziali sono:

1. Edutainment per la Transizione Verde per Bambini nell'Agriturismo

Ambito: Educare bambini e famiglie attraverso un apprendimento piacevole su sostenibilità, biodiversità e alfabetizzazione alimentare.

Esempi di pratiche: Giochi sensoriali di alfabetizzazione alimentare, cacce al tesoro nella natura, storytelling con testimonial della sostenibilità.

Risultati:

- Conoscenze: Conoscere come coinvolgere i bambini nei temi della sostenibilità tramite attività esperienziali.
- Abilità: Progettare e condurre mini-giochi interattivi, passeggiate guidate e laboratori di scoperta per bambini.
- Competenze: Integrare la consapevolezza ambientale e l'educazione ambientale nelle esperienze di agriturismo rivolte ai bambini.

2. Comunicazione ispirata ai comici per un agriturismo sostenibile

Ambito: Applicare umorismo e retorica per rendere l'educazione alla sostenibilità divertente e memorabile.



Esempi di pratiche: Giochi di esagerazione, ponti comici, mappatura delle metafore, discorsi in giochi di ruolo.

Risultati:

- Conoscenze: Individuare l'applicazione dell'umorismo e delle emozioni positive nel potenziamento della memoria e dell'apprendimento.
- Abilità: Applicare metodi ispirati alla comicità per riformulare la comunicazione sulla sostenibilità.
- Competenze: Tenere con sicurezza interventi arguti ma informativi durante visite in azienda agricola ed eventi.

3. Giochi di Gruppo per la Transizione Verde nell'Agriturismo e nell'Ospitalità

Ambito: Promuovere la sostenibilità attraverso pratiche di apprendimento basate su giochi cooperativi e sostenute dalla dimensione ludica.

Esempi di pratiche: Sun Power Relay, Nature Bingo Walk, Water Watchers, sfide per la riduzione dei rifiuti.

Risultati:

- Conoscenze: Individuare il contributo dell'apprendimento basato sul gioco nello sviluppo della consapevolezza ambientale.
- Abilità: Progettare e facilitare giochi cooperativi legati alle pratiche di sostenibilità.
- Competenze: Integrare il lavoro di gruppo cooperativo nei pacchetti formativi per l'agriturismo e l'ospitalità.

4. Agritainment inclusivo per le persone con disabilità

Ambito: Garantire pari accesso e partecipazione alle attività di agriturismo per le persone con disabilità.

Esempi di pratiche: visite a giardini sensoriali, cucina adattiva, eco-artigianato accessibile, musica e movimento.

Risultati:

- Conoscenze: Acquisire comprensione dei concetti di turismo inclusivo e degli standard di accessibilità.
- Abilità: Svolgere attività e impiegare metodi di comunicazione inclusivi.
- Competenze: Essere in grado di applicare con sicurezza l'Agritainment inclusivo ai tour in azienda agricola e alle operazioni di ospitalità.



5. Edutainment per l'Ospitalità Verde

Ambito: Integrare la sostenibilità nei servizi di ospitalità e comunicare le pratiche attraverso l'Edutainment.

Esempi di pratiche: quiz sulle eco-certificazioni, simulazioni di cucina sostenibile, giochi di ruolo di marketing verde.

Risultati:

- Conoscenze: Conoscere i principi dell'ospitalità sostenibile e il loro impiego nell'agriturismo.
- Abilità: Organizzare attività motivanti che insegnino e trasmettano le misure di ospitalità verde.
- Competenze: Applicare gli standard di sostenibilità per migliorare la qualità e l'immagine dei servizi di ospitalità nell'agriturismo.

6. Sostenibilità Culturale e Ambientale nell'Agriturismo

Ambito: Tutelare il patrimonio locale, le tradizioni e l'identità culturale e promuovere la responsabilità ambientale.

Esempi di pratiche: circoli narrativi, laboratori sul patrimonio, festival gastronomici stagionali, percorsi eco-culturali.

Risultati

- Conoscenze: Comprendere il ruolo delle tradizioni e del patrimonio culturale nel turismo sostenibile.
- Abilità: Organizzare e realizzare Edutainment culturale e ambientale.
- Competenze: Agire come ambasciatori dell'identità locale e della sostenibilità per l'Agriturismo.

2.1. Micro-Credenziale in Edutainment per la Transizione Verde per Bambini nell'Agriturismo

Nome e cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Edutainment per la Transizione Verde per Bambini nell'Agriturismo
Paese(i)/Regione(i) dell'ente emittente	EU / Agitainment Project Consortium



Ente(i) di rilascio	Agritainment Project Consortium
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche formative VET	Esercizi per l'insegnamento di competenze educative sulla transizione verde per bambini, mini-giochi e pratiche verdi nel settore dell'Agriturismo
Obiettivo delle pratiche formative VET (descrizione)	La presente Micro-Credenziale attesta il completamento con successo di un pacchetto formativo strutturato composto da 20 pratiche formative VET, progettate per dotare i lavoratori dell'Agriturismo con le conoscenze, le abilità e le competenze per integrare attività di Edutainment nelle loro aziende agrituristiche. Gli esercizi combinano educazione alla sostenibilità, consapevolezza della transizione verde e apprendimento esperienziale attraverso mini-giochi, attività creative e pratiche basate sulla natura. L'obiettivo generale è preparare i formatori VET e i lavoratori dell'Agriturismo a progettare, adattare e offrire esperienze interattive a misura di bambino che al contempo intrattengano, educino e promuovano i valori ambientali, migliorando sia il coinvolgimento dei visitatori sia il profilo di sostenibilità delle imprese agrituristiche.
Parole chiave	Agriturismo, Edutainment, Sostenibilità, Transizione Verde, Apprendimento Esperienziale, Alfabetizzazione Alimentare, Riduzione dei Rifiuti, Biodiversità, Creatività, Educazione al Turismo
Carico di lavoro nominale necessario per raggiungere i risultati di apprendimento	Circa 8 ore
Risultati di apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di: CONOSCENZE ■ Comprendere i principi della sostenibilità e della transizione verde nei contesti di agriturismo. ■ Riconoscere il ruolo dell'Edutainment nel coinvolgere bambini e famiglie nella vita rurale, nei sistemi alimentari e nelle pratiche ambientali. ■ Individuare metodi efficaci per introdurre i bambini alla biodiversità, all'alfabetizzazione alimentare e alle tradizioni



	locali attraverso l'apprendimento esperienziale. ABILITÀ ■ Progettare e adattare mini-giochi interattivi, giochi di ruolo e attività sensoriali che combinano il divertimento con la consapevolezza ambientale. ■ Facilitare il lavoro di gruppo, le passeggiate guidate in fattoria e i laboratori creativi adeguati all'età e agli interessi dei bambini. ■ Applicare risorse educative pronte all'uso, mappe, schede e modelli per creare attività replicabili e scalabili per le strutture di agriturismo. COMPETENZE ■ Integrare pratiche sostenibili nell'esperienza quotidiana dei visitatori delle imprese agrituristiche. ■ Promuovere la consapevolezza ambientale, l'apprezzamento culturale e comportamenti responsabili tra i giovani visitatori attraverso l'apprendimento ludico. ■ Pianificare, realizzare e valutare con sicurezza attività di Edutainment che aggiungono valore alle offerte agrituristiche rafforzando al contempo la sostenibilità.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla Micro-Credenziale	EQF 3
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa tramite partecipazione a workshop, esercizi di gruppo e pianificazione riflessiva dell'azione. Valutazione sommativa tramite la progettazione di un piano di attuazione per almeno un'attività adattata al contesto agrituristico del discente.
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento (Ambiente di apprendimento)	Workshop in presenza, simulazioni di gruppo, giochi di ruolo, attività sul campo ed esperienze guidate di scoperta all'aperto, complementati da materiali digitali/stampabili pronti all'uso.
Qualifiche collegate alle Micro-Credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione Verde</i>



2.2. Micro-Credenziale in Edutainment Ispirato ai Comici per un Agriturismo Sostenibile

Nome e cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Edutainment ispirato ai comici per l'agriturismo sostenibile
Paese(i)/Regione(i) dell'ente emittente	EU / Agitainment Project Consortium
Ente/i di rilascio	Consorzio del progetto Agritainment
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche formative VET	Esercizi per insegnare metodi di discorso ispirati ai comici sulla transizione verde nelle visite in azienda agricola
Obiettivo delle pratiche formative VET (descrizione)	Questa Micro-Credenziale attesta il completamento con successo di un pacchetto formativo strutturato composto da 20 esercizi progettati per introdurre metodi di discorso ispirati ai comici nel agriturismo visite. Le pratiche supportano i formatori VET e agriturismo lavoratori nel ristrutturare il proprio stile comunicativo, utilizzando umorismo come catalizzatore per generare emozioni positive, potenziare l'apprendimento e indirizzare l'attenzione dei visitatori verso la sostenibilità ambientale dei agriturismo prodotti e servizi. Integrando tecniche come l'esagerazione, la metafora, la personificazione, la dissonanza cognitiva e la regola della sorpresa, i partecipanti imparano a trasformare le visite in azienda agricola in esperienze memorabili di Edutainment. L'obiettivo è combinare educazione, intrattenimento e sostenibilità per aumentare il coinvolgimento dei visitatori, la soddisfazione e la consapevolezza a lungo termine di comportamenti pro-ambientali comportamenti.
Parole chiave	Agriturismo, Edutainment, Umore, Tecniche della comicità, Transizione verde, Apprendimento esperienziale, Storytelling, Sostenibilità, Parlare in pubblico, Coinvolgimento del cliente
Carico di lavoro nominale necessario per raggiungere i risultati di apprendimento	Circa 8 ore
Risultati di apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di:



	CONOSCENZE • Comprendere come l'umorismo e le tecniche ispirate alla comicità potenzino l'apprendimento e il coinvolgimento dei clienti. • Riconoscere il ruolo delle emozioni positive nel migliorare la ritenzione mnemonica e nel motivare comportamenti sostenibili. • Individuare i principali metodi di stile comico (esagerazione, metafore, personificazione, dissonanza cognitiva, citazione, aprosdoketon, ecc.) e la loro applicazione ai contesti di agriturismo. ABILITÀ • Applicare tecniche di umorismo per ristrutturare gli stili comunicativi nelle visite in azienda agricola e nelle degustazioni. • Progettare e tenere discorsi che combinino educazione ambientale e intrattenimento positivo. • Facilitare discussioni di gruppo, mappatura della clientela e analisi del pubblico per allineare i servizi ai pubblici target. • Creare metafore, ponti comici e narrazioni persuasive che valorizzino i prodotti locali e promuovano la sostenibilità. COMPETENZE • Integrare strategie di Edutainment nelle routine dell'agriturismo per migliorare la soddisfazione e la fidelizzazione dei visitatori. • Adattare con sicurezza le strategie di comunicazione a pubblici diversi, favorendo esperienze inclusive e coinvolgenti. • Promuovere i valori della sostenibilità e l'identità culturale locale attraverso una narrazione memorabile intrisa di umorismo.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla Micro-Credenziale	EQF 3
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa tramite giochi di ruolo, simulazioni di discorsi e feedback tra pari/formatore. Valutazione sommativa attraverso la presentazione di un discorso finale che integri più



	tecniche comiche e rifletta i principi di agritainment relativi a educazione, sostenibilità, emozioni positive e valorizzazione.
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento (Ambiente di apprendimento)	Workshop in presenza, simulazioni in aula, giochi di ruolo, esercitazioni guidate di discorso e dimostrazioni pratiche con feedback tra pari.
Qualifiche collegate alle Micro-Credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione Verde</i>

2.3. Micro-Credenziale in Giochi di Gruppo sulla Transizione Verde per l'Agriturismo e l'Ospitalità

Nome e cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Giochi di Gruppo per la Transizione Verde per Agriturismo e Ospitalità
Paese/i/Regione/i dell'ente emittente	EU / Agitainment Project Consortium
Ente/i di rilascio	Agritainment Project Consortium
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche di formazione VET	Esercizi per creare giochi di gruppo ispirati alla Transizione Verde in contesti educativi nell'agriturismo e nell'ospitalità
Obiettivo delle pratiche di formazione VET (descrizione)	Questa Micro-Credenziale certifica il completamento con successo di un pacchetto di 20 pratiche formative di gruppo progettate per preparare formatori VET, docenti dell'ospitalità e professionisti dell'agriturismo a insegnare i principi della sostenibilità attraverso l'apprendimento basato sul gioco. Gli esercizi utilizzano giochi di gruppo interattivi per collegare la responsabilità ambientale al piacere, alla collaborazione e allo scambio culturale, aiutando i discenti a integrare la sostenibilità nelle pratiche quotidiane nell'agriturismo e nell'ospitalità. L'obiettivo è promuovere creatività, problem-solving e lavoro di squadra, garantendo al contempo che la consapevolezza ambientale si traduca in pratica in modi divertenti e memorabili.
Parole chiave	Agriturismo, Ospitalità, Giochi di gruppo, Sostenibilità, Transizione verde, Apprendimento basato sul gioco, Educazione esperienziale, Lavoro di squadra, Innovazione, Edutainment



Carico di lavoro nominale necessario per conseguire i risultati di apprendimento	Circa 8 ore
Risultati di apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di: CONOSCENZE • Comprendere come i giochi di gruppo, nell'ambito dell'apprendimento basato sul gioco, possano essere utilizzati come strumenti per l'educazione alla sostenibilità nell'agriturismo e nell'ospitalità. • Riconoscere il nesso tra apprendimento interattivo e maggiore consapevolezza ambientale. • Individuare metodi per adattare i giochi legati alla sostenibilità a pubblici diversi (discenti VET, lavoratori agricoli, personale dell'ospitalità o visitatori).. ABILITÀ • Progettare e facilitare giochi interattivi che insegnino concetti di sostenibilità quali riduzione dei rifiuti, approvvigionamento alimentare locale, consapevolezza dell'impronta di carbonio e biodiversità. • Adattare i giochi ai contesti culturali e agrituristici locali utilizzando modelli pronti per la stampa e formati replicabili. • Promuovere la partecipazione, il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso giochi di ruolo, simulazioni e sfide cooperative. COMPETENZE • Integrare con sicurezza attività di Edutainment di gruppo nei contesti formativi e dell'ospitalità. • Promuovere i valori della sostenibilità garantendo al contempo motivazione, collaborazione e coinvolgimento dei partecipanti. • Valutare e adattare i giochi di gruppo per massimizzare l'impatto educativo e l'applicazione pratica nelle imprese agrituristiche e dell'ospitalità.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla micro-credenziale	EQF 3
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa attraverso la partecipazione a giochi di



	gruppo, debriefing e attività di riflessione. Valutazione sommativa attraverso la progettazione di un piano di adattamento per uno o più giochi, collegandoli al contesto locale di ospitalità o agriturismo del discente.
Modalità di partecipazione all'attività di apprendimento (Ambiente di apprendimento)	Lezioni in aula, laboratori, spazi di ospitalità in azienda agricola, apprendimento all'aperto e simulazioni interattive utilizzando modelli pronti all'uso e materiali di gioco.
Qualifiche collegate alle micro-credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione Verde</i>

2.4. Micro-Credenziale in Agritainment Inclusivo per Persone con Disabilità

Nome e Cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Agritainment inclusivo per le persone con disabilità
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	EU / Consorzio del Progetto Agritainment
Ente/i di rilascio	Consorzio del Progetto Agritainment
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche di formazione VET	Esercizi per insegnare come creare attività di Agritainment per persone con disabilità; con attività dedicate alle disabilità mentali e fisiche
Obiettivo delle pratiche formative VET (descrizione)	Questa Micro-Credenziale attesta il completamento con successo di un pacchetto di 20 inclusive agritainment pratiche formative progettate per preparare i formatori VET e Agriturismo operatori per progettare, adattare e realizzare attività accessibili a persone con disabilità fisiche, sensoriali e mentali. Le pratiche pongono l'accento su inclusione, accessibilità e sicurezza, valorizzando al contempo la cultura locale, la biodiversità e la sostenibilità. Le attività includono tour sensoriali del giardino, cucina inclusiva, giochi adattivi, esplorazioni della natura accessibili, laboratori di musica e movimento ed eco-artigianato. L'obiettivo è fornire agli operatori risorse strutturate e pronte all'uso che garantiscano che



	tutti i visitatori—indipendentemente dalle abilità—possano partecipare a Agriturismo esperienze che favoriscano il divertimento, l'educazione, la sostenibilità e la valorizzazione.
Parole chiave	Turismo inclusivo, Inclusione delle persone con disabilità, Agriturismo, Accessibilità, Transizione verde, Edutainment, Apprendimento sensoriale, Pratiche sostenibili, Patrimonio culturale, Inclusione sociale
Carico di lavoro nominale necessario per conseguire i risultati di apprendimento	Circa 8 ore
Risultati di apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di: CONOSCENZE • Comprendere i principi dell'Agritainment inclusivo e l'importanza dell'accessibilità per i visitatori con disabilità. • Riconoscere diversi metodi di adattamento per disabilità fisiche, sensoriali e cognitive nei contesti di Agriturismo. • Individuare pratiche sostenibili che integrino l'inclusività con la consapevolezza culturale e ambientale. ABILITÀ • Progettare e facilitare attività di Agritainment inclusive, quali tour sensoriali, giardinaggio adattivo, cucina inclusiva, eco-artigianato e giochi di gruppo accessibili. • Applicare strategie comunicative e strumenti adattivi per coinvolgere visitatori con abilità diverse. • Creare piani di attività strutturati, a bassa complessità e replicabili utilizzando materiali predisposti. COMPETENZE • Integrare con sicurezza pratiche inclusive nei contesti di agriturismo e ospitalità. • Promuovere la partecipazione paritaria e un coinvolgimento significativo per i visitatori con disabilità. • Dimostrare la capacità di coniugare divertimento, educazione, sostenibilità e valorizzazione nelle attività inclusive di agriturismo.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla	EQF 3



Micro-Credenziale	
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa attraverso giochi di ruolo, esercitazioni tra pari e feedback del formatore. Valutazione sommativa attraverso l'elaborazione di un piano di attività inclusivo, calibrato sul sito agrituristico del discente, con riflessioni su inclusione, sostenibilità e coinvolgimento dei visitatori..
Modalità di partecipazione all'attività formativa (Ambiente di apprendimento)	Laboratori, giochi di ruolo, attività all'aperto in azienda agricola, esercitazioni pratiche al chiuso, giochi di gruppo inclusivi e simulazioni.
Qualifiche collegate alle Micro-Credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione Verde</i>

2.5. Micro-Credenziale in Edutainment per l'Ospitalità Verde

Nome e Cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Edutainment per l'Ospitalità Verde
Paese/i/Regione/i dell'emittente	EU / Consorzio del Progetto Agritainment
Ente/i di rilascio	Consorzio del Progetto Agritainment
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche formative VET	Esercizi per realizzare attività educative sull'ospitalità verde attraverso l'uso dell'Edutainment
Obiettivo delle pratiche formative VET (descrizione)	Questa Micro-Credenziale attesta il completamento con successo di un pacchetto di 20 pratiche formative progettate per potenziare le conoscenze, le abilità e le competenze dei formatori VET, dei professionisti dell'ospitalità e dei lavoratori dell'agriturismo nella promozione dell'ospitalità verde attraverso l'Edutainment interattivo. Gli esercizi integrano l'educazione alla sostenibilità con metodi di apprendimento esperienziale quali giochi di ruolo, scenari gamificati, quiz, simulazioni e progetti collaborativi. L'obiettivo è sviluppare la capacità di comunicare, dimostrare e integrare pratiche di ospitalità sostenibile (uso dell'energia, gestione dei rifiuti, risparmio idrico, biodiversità, pratiche alimentari, trasporti, coinvolgimento della comunità e certificazione) in modalità coinvolgenti, memorabili e facilmente



	trasferibili ai contesti dell'agriturismo e dell'ospitalità.
Parole chiave	Ospitalità Verde, Agriturismo, Sostenibilità, Edutainment, Energie Rinnovabili, Gestione dei rifiuti, Risparmio idrico, Alfabetizzazione alimentare, Biodiversità, Certificazione, Coinvolgimento degli ospiti
Carico di lavoro nominale necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Circa 8 ore
Risultati dell'apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di: CONOSCENZE • Comprendere i principi dell'ospitalità sostenibile e la loro rilevanza per l'Agriturismo. • Riconoscere l'importanza della gestione delle risorse, delle energie rinnovabili, della conservazione della biodiversità e del coinvolgimento degli ospiti nelle operazioni sostenibili. • Individuare tecniche di Edutainment (quiz, giochi di ruolo, giochi di gruppo, campagne) in grado di insegnare efficacemente i concetti di sostenibilità. ABILITÀ • Progettare ed erogare attività interattive di Edutainment che promuovano pratiche di ospitalità sostenibile. • Facilitare l'apprendimento di gruppo su temi quali alloggi ecocompatibili, riduzione degli sprechi alimentari, green marketing, turismo sostenibile e certificazione. • Applicare risorse didattiche pronte all'uso (schede di lavoro, modelli, quiz, piani d'azione) per rendere la sostenibilità coinvolgente e pratica. COMPETENZE • Integrare pratiche di ospitalità sostenibile nelle operazioni quotidiane delle imprese di Agriturismo e del settore dell'ospitalità. • Promuovere la consapevolezza ambientale e i comportamenti responsabili dei visitatori attraverso educazione, intrattenimento e storytelling. • Valutare con sicurezza e migliorare le iniziative di sostenibilità, garantendo uno sviluppo continuo allineato agli obiettivi del



	Green Deal dell'EU e agli SDGs.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla Micro-Credenziale	EQF 3
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa tramite la partecipazione a workshop, quiz ed esercizi di gruppo. Valutazione sommativa mediante lo sviluppo di un piano di attuazione o di una campagna che integri pratiche di sostenibilità nelle operazioni di ospitalità o di Agriturismo.
Forma di partecipazione all'attività formativa (Ambiente di apprendimento)	Workshop in aula, simulazioni, giochi di ruolo di gruppo, quiz interattivi, dimostrazioni all'aperto in fattoria e nel settore dell'ospitalità e attività di Edutainment in modalità blended.
Qualifiche collegate alle Micro-Credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione verde</i>

2.6. Micro-Credenziale in Sostenibilità Culturale e Ambientale tramite Agritainment

Nome e cognome del discente	Compilazione automatica
Nome della Micro-Credenziale	Micro-Credenziale in Sostenibilità Culturale e Ambientale attraverso Agritainment
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	EU / Agritainment Project Consortium
Ente/i di rilascio	Agritainment Project Consortium
Data di rilascio	Compilazione automatica
Nome delle pratiche formative VET	Esercizi per realizzare attività di Edutainment nei settori dell'agriturismo riguardanti la sostenibilità ambientale e culturale, con riferimento anche agli elementi storici dei luoghi
Obiettivo delle pratiche formative VET (descrizione)	Questa Micro-Credenziale attesta il completamento con successo di un pacchetto di 20 pratiche formative che preparano formatori VET e lavoratori dell'agriturismo a progettare ed erogare attività di Edutainment radicate nel patrimonio culturale, nella sostenibilità ambientale e nella storia locale. Gli esercizi integrano esperienze sensoriali, storytelling, gastronomia a rifiuti zero, arti e mestieri tradizionali, itinerari culturali, branding ed eventi stagionali,



	garantendo che i visitatori fruiscano di attività autentiche e memorabili che combinano apprendimento e intrattenimento. L'obiettivo finale è permettere ai professionisti dell'agriturismo di diventare ambasciatori dell'identità locale e della sostenibilità, rafforzando sia la conservazione del patrimonio culturale sia la tutela ambientale.
Parole chiave	Agriturismo, Edutainment, Sostenibilità, Patrimonio culturale, Identità storica, Storytelling, Gastronomia a rifiuti zero, Artigianato locale, Biodiversità, Eventi stagionali
Carico di lavoro nominale necessario per conseguire i risultati di apprendimento	Circa 8 ore
Risultati di apprendimento	Al termine del modulo, i discenti saranno in grado di: CONOSCENZE • Comprendere i principi della sostenibilità culturale e della tutela del patrimonio nell'agriturismo. • Riconoscere il ruolo dello storytelling, del cibo, dell'artigianato e delle tradizioni nell'arricchire l'esperienza dei visitatori. • Individuare pratiche ambientalmente sostenibili che possano essere integrate nell'offerta agrituristiche. ABILITÀ • Progettare e realizzare attività di Edutainment quali percorsi a piedi eco-culturali, angoli di storytelling, laboratori di cucina sostenibile ed eventi stagionali legati al patrimonio. • Favorire un coinvolgimento autentico dei visitatori attraverso attività sensoriali, culturali e storiche. • Utilizzare risorse pratiche e pronte all'uso (mappe, modelli, materiali di supporto) per creare attività scalabili e replicabili. COMPETENZE • Integrare con sicurezza la sostenibilità culturale e ambientale nei contesti agrituristiche. • Promuovere le tradizioni locali, le narrazioni storiche e la responsabilità ecologica in modi che rafforzino l'apprezzamento e la fidelizzazione dei visitatori. • Agire come ambasciatori della cultura rurale e delle pratiche sostenibili, accrescendo sia la resilienza sociale sia quella



	economica delle comunità locali.
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla Micro-Credenziale	EQF 3
Tipologia di valutazione	Valutazione formativa tramite attività di gruppo, giochi di ruolo e debriefing riflessivi. Valutazione sommativa tramite la progettazione e presentazione di un'attività completa di Edutainment o di un piano di percorso che colleghi le dimensioni culturali, ambientali e storiche.
Modalità di partecipazione all'attività di apprendimento (Ambiente di apprendimento)	Laboratori, simulazioni di gruppo, storytelling.
Qualificazioni connesse alle micro-credenziali	<i>Formazione VET in Agriturismo – Competenze di Edutainment per la Transizione verde</i>