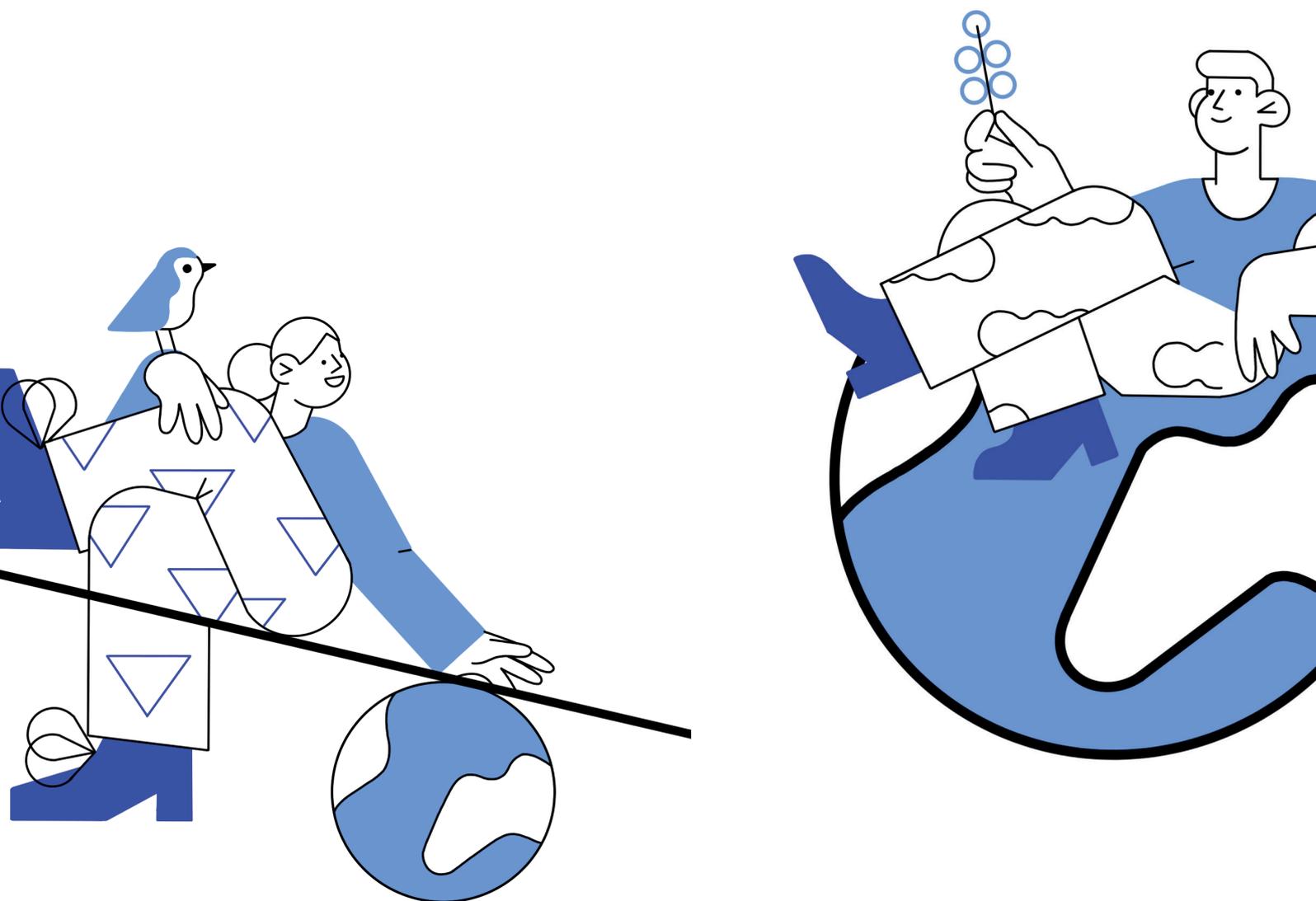


Linee guida per la replicabilità e l'uso della Web-App

DIVETOUR



Funded by
the European Union

Indice

- [Introduzione](#)
- [Descrizione](#) dell'applicazione web DIVETOIR
- [Benefici](#) per i futuri utenti e indicazioni per gli altri stakeholders
- [Chi potrebbe fare ulteriore uso](#) della Web-App?
- [Quali sono i modi per utilizzare](#) ulteriormente gli strumenti di formazione implementati nella Web-App?
- [Le Condizioni di replicabilità e](#) utilizzo della Web-App
- [Opportunità commerciali](#)



01

Introduzione

Uno dei principali risultati del progetto DIVETOURL è stata la Game Based Web-App sul turismo accessibile, ospitata sulla piattaforma online del progetto (“Open Learning Community” - OLC) insieme agli altri due risultati del progetto – il MOOC connettivista (cMOOC) e il chatbot sul turismo accessibile - e rivolta ai beneficiari dell’istruzione e della formazione professionale in ambito turistico, sia studenti che operatori del settore.

La Game Based Web-App ha una duplice funzione e si concentra su due gruppi di utenti distinti:

- 1. Target 1 - Studenti VET del turismo:** Migliorare l’esperienza formativa sul turismo accessibile sia per gli studenti alle prime armi che per quelli avanzati iscritti ai programmi di formazione professionale nel settore del turismo. Questo obiettivo viene raggiunto attraverso un approccio interattivo e piacevole che incoraggia la partecipazione attiva e amplifica l’efficacia complessiva del processo formativo.
- 2. Target 2 - Istruttori VET del turismo:** Mettere i docenti VET del turismo in condizione di utilizzare in modo proficuo strumenti digitali all’avanguardia e di alta qualità, promuovendo al contempo la comprensione dei vantaggi associati alla loro integrazione.

Queste linee guida descrivono le modalità di replicabilità della Game Based Web-App, le regole a cui devono fare riferimento i soggetti interessati alla soluzione, le condizioni stabilite dal partenariato per tutelare i diritti di proprietà intellettuale e la visibilità del finanziamento della Commissione europea.

Le sezioni delle Linee guida faranno riferimento alla possibilità di:

- adattamenti alla situazione nazionale locale e/o a specifici utenti finali;
- traduzioni del materiale formativo della Web-App e inclusione della documentazione nazionale.

Queste linee guida forniranno anche suggerimenti e condizioni per una possibile implementazione tecnica nel processo di replicabilità.

Infine, viene presa in considerazione la valutazione dei costi legati a un’eventuale attività di riutilizzo della Web-App, sia con il supporto dell’attuale partnership sia autonomamente, sotto specifiche licenze.

Il team del progetto DIVETOURL attribuisce molta importanza alla possibilità di trasferire i suoi prodotti formativi, in quanto ciò renderà la soluzione disponibile a molti attori, con un’ampia varietà di prodotti turistici che diventeranno così più inclusivi. Questo sarebbe un prezioso contributo all’obiettivo strategico di rendere l’Europa accessibile a tutti.

[Ritorna all’indice](#)

Descrizione della Web-App DIVETOUR

L'applicazione web basata sul gioco rappresenta uno strumento digitale innovativo e coinvolgente, progettato per rendere la formazione più emozionante ed efficace. Il suo obiettivo principale è quello di aiutare la formazione sia dei neofiti che dei professionisti esperti nel campo del turismo accessibile. Questo strumento risponde alla crescente domanda di modernizzazione e digitalizzazione dei sistemi educativi causata dalla crisi COVID-19. Offre contenuti formativi specificamente pensati per ridurre al minimo l'impatto della crisi sull'industria del turismo, aiutando al contempo i professionisti ad affrontare le sfide e a sfruttare le opportunità offerte dal turismo accessibile.

La Web-App di DIVETOUR è una Web-App progressiva, il che significa che è accessibile attraverso varie piattaforme e assomiglia a un'applicazione nativa. È disponibile sia su PC che su dispositivi mobili, rispondendo alle esigenze degli studenti che preferiscono studiare in brevi intervalli, in qualsiasi luogo.

L'applicazione è integrata con un sistema di gestione dell'apprendimento che consente di gestire i materiali formativi, le valutazioni pratiche e il monitoraggio dei progressi.

Progettato come un gioco interattivo incentrato sulla storia, guiderà gli utenti attraverso sfide volte a migliorare le loro conoscenze e competenze. Per progredire, gli utenti devono completare quattro missioni, che corrispondono a diversi moduli di apprendimento e sono ulteriormente suddivise in più quiz, storie e scenari per ottenere risultati incrementali. Ciò che distingue la nostra soluzione è il suo formato di e-learning interattivo, che incorpora elementi mediatici, tecnologici e di gioco familiari, distinguendosi così dai metodi tradizionali che potrebbero rischiare di risultare passivi e poco coinvolgenti per il nostro pubblico di riferimento.

La lingua originale della Web-App è l'inglese, ma è stata tradotta anche nelle lingue dei partner, ovvero italiano, lituano, sloveno e spagnolo.

03 Benefici

Benefici per i futuri utenti e indicazioni per gli altri stakeholder

Benefici per i futuri utenti

La Web-App offre numerosi vantaggi agli utenti. Offre flessibilità: il requisito principale per la partecipazione è l'accesso a Internet. Gli utenti possono progredire nell'autoapprendimento a loro piacimento, risparmiando tempo e riducendo le spese legate allo spostamento verso i centri di formazione. Inoltre, consente ai discenti di rimanere nel comfort della propria casa o della propria azienda, se necessario. Il riferimento e l'utilizzo di situazioni realistiche in esercizi chiamati "Storie" e "Scenari" permette agli utenti di mettersi nei panni dei diversi attori (operatori turistici e persone con disabilità) e di capire quali sono le modalità corrette per soddisfare i clienti con requisiti di accesso specifici. Il fatto che la Web App sia tradotta in più lingue la rende uno strumento efficace nei percorsi didattici che prevedono la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning).

Indicazioni per le altre parti interessate

La comprensione degli attributi di accessibilità degli spazi pubblici ha un significato che va oltre il settore turistico, estendendosi a vari aspetti della vita quotidiana. Di conseguenza, i principi fondamentali insegnati nella formazione possono essere applicati in modo più esteso in tutta la società, non limitandosi al solo ambito del turismo.

Inoltre, i concetti di gamification e storytelling utilizzati nella Web-App potrebbero fornire idee e incentivi ad altre entità, all'interno e all'esterno delle attività legate al turismo, per sviluppare strumenti di formazione simili per i loro professionisti, in modo da aumentare le loro conoscenze con poche risorse.

04 Ulteriori usi

Chi potrebbe fare ulteriore uso della Web-App?

La Web-App creata grazie alla collaborazione del partenariato DIVETOURL mira a servire un gruppo eterogeneo di fornitori VET ed esperti di turismo, sia durante che dopo la conclusione del progetto. Il partenariato riconosce il valore potenziale dello strumento di autoapprendimento per vari enti che si occupano di professionisti del turismo, quali:

- Centri di formazione o istituti di formazione professionale che offrono corsi di formazione in materia di turismo e gestione dell'ospitalità.
- Associazioni professionali nazionali/locali legate al turismo in qualsiasi settore dell'attività turistica.
- Reti europee in contatto con i professionisti del turismo.



05 Modalità di utilizzo

Quali sono i modi per riutilizzare gli strumenti formativi implementati nella Web-App?

Descrizione generale

La Web-App può essere ulteriormente utilizzata ed eventualmente sviluppata in diversi modi (si vedano anche le relative condizioni descritte più avanti):

- La Web App rimane disponibile nella sezione OLC <https://divetour.eu/game-based-app/> ben oltre la fine ufficiale del progetto, quindi è disponibile per ulteriori consultazioni.
- Tutti gli esercizi della Web-App - quiz, storie, scenari, reality tasks - possono essere tradotti/replicati così come sono e integrati in vari programmi di formazione a livello nazionale/locale.
- L'esercizio della Web-App può essere tradotto/replicato e ulteriormente arricchito da riferimenti a requisiti nazionali/locali e/o esempi di buone pratiche di strutture turistiche.
- I riferimenti alle aggiunte devono essere chiari, indicando le fonti diverse dal contenuto originale del DIVETOURL.
- Gli scenari sono creati con [Genially](#), e possono essere condivisi utilizzando i link che si trovano in basso a destra in ogni layout di esercizio.
- È disponibile utilizzare anche una serie di informazioni abbreviate (citando parti dei contenuti), per integrare parti in altri programmi di formazione esistenti.
- Beneficiare della piattaforma Web-App DIVETOURL.

Di seguito (al punto b. e al capitolo 7) è riportata una descrizione dettagliata dei diversi materiali formativi sviluppati e delle condizioni che si applicano al loro ulteriore utilizzo.

Descrizione dettagliata

Il materiale formativo sviluppato per la Web-App

Dal punto di vista tecnico, il partenariato DIVETOURL ha utilizzato [LearnDash](#), e il team informatico del progetto ha caricato la piattaforma su app.divetour.eu/. La piattaforma può essere utilizzata nella sua posizione attuale con il consenso del partenariato.

La piattaforma Web-App comprende diverse sezioni e strumenti per la formazione: Missioni - Lezioni - Esercizi (quiz, storie, scenari, reality tasks - Gamification (punti e classifiche) - Tutorial.

La piattaforma web che contiene la Web-App è aperta e gratuita e tutti gli utenti possono registrarsi e navigare tra i materiali prodotti dalla partnership o raccolti per gli utenti.

06 Replicabilità

Le condizioni di replicabilità e utilizzo della Web-App

Nelle tabelle seguenti riepiloghiamo, in base alle possibili repliche della Web-App, se possono essere effettuate dal punto di vista legale, la loro opportunità di essere sviluppate, come procedere per le repliche e chi deve essere contattato per farlo.

Come presentato nei paragrafi precedenti, le principali possibilità di replicare la Web-App DIVETOURL sono state identificate come:

- Uso degli esercizi di formazione sviluppati per la Web-App
- Utilizzo della piattaforma Web-App e dei suoi contenuti.

Sono state previste diverse azioni possibili, per preparare i possibili stakeholder che potrebbero voler utilizzare, modificare o sfruttare in altro modo gli strumenti di formazione sviluppati dal progetto. Una descrizione generale di queste possibili azioni è riportata nelle tabelle seguenti. Inoltre, il partenariato sta rendendo disponibili i contenuti formativi sviluppati nell'ambito del progetto alle condizioni generali descritte nelle tabelle seguenti:



Azione	Possibile Sì/NO	Come procedere	Chi contattare
Utilizzare e/o tradurre gli esercizi così come sono	Sì	Poiché gli esercizi sono stati realizzati nell'ambito del progetto europeo e sono già disponibili attraverso la Web-App del progetto, è possibile utilizzarli senza modificarli per altri scopi citando i proprietari (la Commissione europea e il partenariato di DIVETOURL). In caso di traduzione, si prega di indicare "tradotto dall'originale inglese".	Non è necessario contattare il partenariato. Il partenariato gradirebbe essere informato di qualsiasi utilizzo del materiale prodotto. Si prega di contattare il partenariato di DIVETOURL tramite https://divetour.eu/contacts/
Possibili integrazioni	Sì	Quando si utilizzano gli esercizi così come sono, è possibile apportare alcune aggiunte (ad esempio, riferimenti a normative nazionali, esempi di buone pratiche) al contenuto, senza modificare il contenuto originale. Dovrebbe essere chiaramente indicato quali sono le aggiunte.	Non è necessario contattare il partenariato. Il partenariato gradirebbe comunque essere informato di qualsiasi utilizzo del materiale prodotto. Si prega di contattare il partenariato di DIVETOURL tramite https://divetour.eu/contacts/
Modifica degli esercizi	No	Non è possibile modificare o editare gli esercizi, a meno che non si utilizzi parte del testo citando la fonte e gli autori.	-
Citare e/o tradurre parte dei contenuti	Sì	Il contenuto degli esercizi può essere citato se si riportano la fonte e gli autori. In caso di traduzione, si prega di indicare "tradotto dall'originale inglese".	Non è legalmente necessario contattare gli autori, ma il partenariato di DIVETOURL gradirebbe tracciare qualsiasi uso del suo materiale. Si prega di contattare il partenariato di DIVETOURL tramite https://divetour.eu/contacts/
Esercizi di condivisione di scenari	Sì	Gli scenari possono essere condivisi su pagine web senza modificarli.	Non è legalmente necessario contattare gli autori, ma il partenariato di DIVETOURL gradirebbe tracciare qualsiasi uso del suo materiale. Si prega di contattare il partenariato di DIVETOURL tramite https://divetour.eu/contacts/

07 Opportunità commerciali

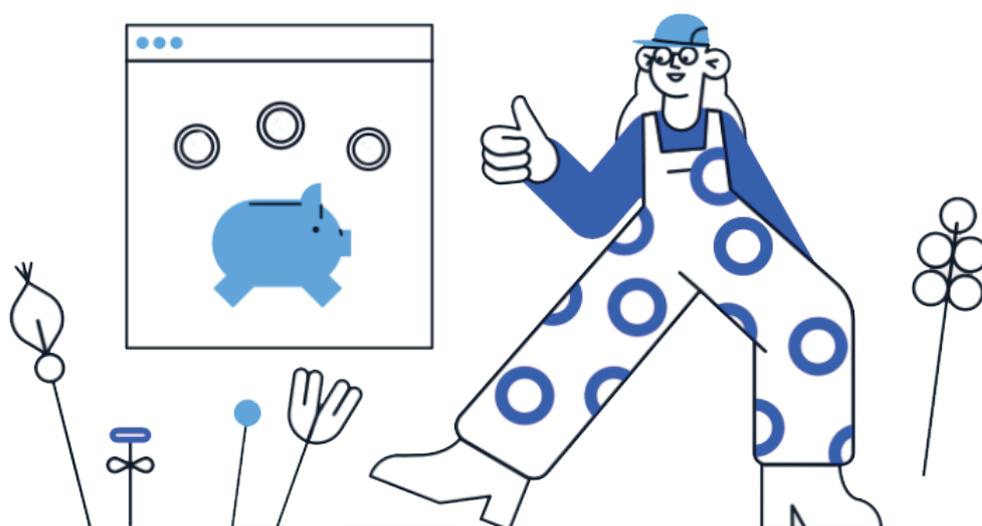
Come già detto, tutti i prodotti e i servizi sviluppati nell'ambito del progetto DIVETOURL devono essere aperti e disponibili per gli utenti senza alcun costo. È una conseguenza del fatto che DIVETOURL è un progetto europeo finanziato dal programma Erasmus plus. Pertanto, chiunque sia interessato ad acquisire conoscenze e a migliorare le competenze in materia di turismo accessibile e a preparare un'offerta turistica adeguata, ha la libertà di utilizzare la Web-App, a condizione che soddisfi alcuni requisiti di base specificati nelle parti precedenti del documento (ad esempio, la registrazione, il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale, ecc.)

È necessario sottolineare che il partenariato del progetto è obbligato a garantire l'accesso aperto ai risultati del progetto, ossia ai materiali didattici. Tuttavia, ciò non include la Web-App, che non è un risultato. Una Web-App è solo una forma e non un contenuto. Pertanto, non ci dovrebbero essere ostacoli procedurali per la partnership, che potrebbe trarre profitto dall'esecuzione di ulteriori Web-App utilizzando i materiali di DIVETOURL. Inoltre, il contenuto della Web-App sarebbe ancora disponibile gratuitamente.

L'utilizzo di una Web-App arricchisce in modo significativo la proposta di valore della formazione. I vantaggi per i potenziali clienti che desiderano creare una Web-App basata sui giochi sono:

- Offrire agli utenti un'esperienza coinvolgente e moderna.
- Permettere una formazione rapida e accessibile ovunque.
- Promuovere una sana concorrenza.
- Monitorare l'impegno e i progressi degli utenti.

Attualmente, è possibile delineare i costi personali e non personali di base relativi a particolari servizi che potrebbero essere offerti all'interno della Web-App basata sul gioco. La tabella seguente presenta alcuni esempi.



Servizio	Costi
Tutoraggio	Tutoraggio, materiali e informazioni aggiornate, preparazione autonoma, esperienza sul campo.
Help Desk di amministratori ed esperti di Web-App	Monitoraggio e fornitura di aiuto e informazioni.
Webinar di avvio	Varia a seconda della durata del webinar, ma in genere è molto basso.
Test	Conoscenze aggiornate, sviluppo delle capacità di valutazione, preparazione dei test, distribuzione dei test, gestione di un processo, sviluppo delle competenze informatiche, verifica dei test.
Certificazione	Preparazione e distribuzione di certificati da parte di esperti e amministratori
<p>Per un'offerta personalizzata per l'organizzazione di una nuova Web-App basata sul gioco, contattare la partnership DIVETOIR tramite https://divetour.eu/contacts/.</p>	



**Funded by
the European Union**

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2021-1-LT01-KA220-VET-000032925

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Il documento è stato creato per essere utilizzato in formato digitale. Vi invitiamo a evitare la stampa, a meno che non lo riteniate assolutamente necessario.