

# Report sull'attività di sperimentazione del Toolkit

*DEL 3.3 - WP3*



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## Sintesi

Premessa.....	3
1. Mobilità di esperti di turismo, operatori e formatori.....	4
2. Piloting del toolkit digitale con studenti e insegnanti.....	7
3. Mobilità degli studenti.....	8
ALLEGATO 1 - MOBILITÀ VIRTUALE DEL PERSONALE - Agenda a Tirana (AL) .....	12
ALLEGATO 2 - Agenda di pilotaggio a Pristina (KO) .....	18
ALLEGATO 3 - Questionario di valutazione dello strumento didattico virtuale da parte degli studenti .....	20
ALLEGATO 4 - Questionario di valutazione del docente dello strumento didattico virtuale .....	24
ALLEGATO 5 - Questionario di valutazione dello strumento didattico virtuale per gli operatori del settore alberghiero e della ristorazione.....	28



## Premessa

Il Rapporto è strutturato in tre sezioni che illustrano le attività svolte nell'ambito del WP3 per supportare la progettazione e lo sviluppo del kit didattico digitale:

- Mobilità di esperti di turismo, operatori e formatori a Tirana (AL)
- Pilotaggio del kit di strumenti digitali con studenti e insegnanti a Pristina (KO)
- Mobilità dei discenti, realizzata a Perugia (PG).

L'obiettivo di queste tre attività era essenzialmente quello di:

- Permettere agli studenti di sviluppare competenze professionali svolgendo compiti molto specifici, in ambienti sicuri dove gli studenti possono imparare al proprio ritmo.
- aumentare il coinvolgimento degli studenti attraverso l'interattività
- dotare gli studenti di competenze per l'utilizzo/accesso a strumenti, software e piattaforme
- Aumentare l'interazione tra insegnanti e studenti
- Costruire la capacità di conoscenza degli insegnanti/formatori sull'uso di materiali didattici innovativi e tecnologici.
- Rispondere alle esigenze del mondo dell'impresa, del turismo e della ristorazione, attraverso la sua partecipazione alla fase di rilevazione dei bisogni e, direttamente, alla progettazione dei materiali didattici
- Sviluppare metodologie didattiche che si avvalgano di strumenti tecnologici e/o ICT
- Favorire la percezione che le tecnologie virtuali possono essere utilizzate al di là dei giochi e dell'intrattenimento
- Promuovere la VR/AR come strumento per migliorare l'educazione all'apprendimento di percezioni poliedriche.



## 1. Mobilità di esperti di turismo, operatori e formatori

Questa attività si è svolta a Tirana, in Albania, presso le sedi dei partner KPT e UET.

Alle attività in programma hanno partecipato in totale circa 50 persone, provenienti sia dalle istituzioni educative e formative coinvolte sia dal mondo imprenditoriale.

Si è svolto dal 30 settembre al 4 ottobre, secondo l'agenda allegata. Le attività si sono svolte con l'obiettivo di condividere:

- Tendenze e opportunità formative attraverso l'uso del digitale e, in particolare, della realtà aumentata e virtuale.
- I trend del turismo nei Paesi coinvolti nel progetto Virtual e quali sono le criticità nel reperimento di profili professionali in questi Paesi
- Difficoltà di reperimento di profili di Governante negli alberghi e Cameriere nei ristoranti, professioni poco appetibili per i giovani e spesso ricoperte da personale non formato e inesperto (se non inesistente).

I partecipanti hanno potuto conoscere gli elementi alla base del progetto VIRTUAL e le nuove frontiere della formazione virtuale.

Il corso didattico si è concentrato innanzitutto sui concetti di realtà aumentata e virtuale. Inoltre, l'attenzione è stata rivolta a:

- I nuovi studenti, che sono Social learners, Multi-taskers, Short-attention span
- Aula 3.0: Cognizione Situata: L'apprendimento è migliore quando la conoscenza viene trasferita nel contesto in cui viene applicata. Immersione e flusso: l'apprendimento quando l'esplorazione e lo sviluppo della padronanza possono verificarsi consente il massimo coinvolgimento e stimola la motivazione intrinseca, che a sua volta porta a un apprendimento più profondo. Riconoscimento dei modelli e apprendimento in 3D: imita il modo in cui le persone imparano nella vita reale; apprendimento inconscio e consapevole e in 3D, anziché in 2D. Personalizzazione e moratoria psicosociale: Scenari che reagiscono in modo diverso, proprio come nella vita reale, corrispondono al livello di padronanza con la giusta impalcatura. Inoltre, offre agli studenti uno spazio sicuro per assumersi dei rischi in cui le conseguenze sono ridotte.

Infine, è stato presentato il kit didattico digitale, a partire da come accedere alla piattaforma fino agli aspetti operativi per poter gestire efficacemente i contenuti in un contesto didattico.

Allo stesso tempo, l'agenda prevedeva proficui momenti di scambio tra i partecipanti:



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- L'offerta formativa nel settore del turismo
- Le tendenze del turismo nei Paesi che stanno vivendo una forte ripresa post-Covid e, in generale, una crescita della domanda turistica, soprattutto interna, grazie a una politica di diversificazione dei prodotti turistici. Ciò comporta un crescente fabbisogno di personale qualificato, in linea con la richiesta di qualità che una domanda turistica sempre più "acculturata" richiede.
- il funzionamento del sistema duale e i suoi vantaggi per il settore turistico.

In sintesi, sono stati affrontati diversi temi legati all'istruzione professionale e alle nuove tecnologie per l'insegnamento, con un focus specifico sul settore del turismo e dell'ospitalità. Ecco una sintesi dei principali argomenti trattati ogni giorno:

**Giorno 1:**

- Accoglienza dei partecipanti e introduzione all'agenda.
- Presentazione del progetto Virtual, dei suoi obiettivi e dei suoi risultati.
- Discussione sul progetto EU - CB VET e sul suo impatto nei Balcani occidentali.

**Giorno 2:**

- Saluti dei responsabili dei vari dipartimenti.
- Presentazione dei partner del consorzio e delle loro esperienze.
- Introduzione al kit di strumenti didattici di realtà aumentata e virtuale per l'educazione all'ospitalità e al turismo.

**Giorno 3:**

- Approfondimento del toolkit didattico interattivo di realtà aumentata e virtuale.
- Presentazione della guida per i formatori e del metodo di insegnamento CEFE.

**Giorno 4:**

- Discussione sulle sinergie tra i progetti e sul nuovo progetto per lo sviluppo del turismo sostenibile.
- Panoramica sull'istruzione duale nella Macedonia settentrionale e sullo sviluppo di competenze tecniche per gli insegnanti.
- Presentazione delle tecnologie VR applicate alle pratiche di insegnamento presso l'UET.

**5° giorno:**

Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- Visita alle strutture dell'UET e del KPT, con particolare attenzione ai laboratori SMART e VR.
- Sessione di brainstorming per sviluppare nuove idee e definire i prossimi passi.



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## 2. Pilotaggio del kit di strumenti digitali con studenti e insegnanti

All'incontro transnazionale di Skopje (MK), i partner hanno deciso di svolgere la formazione in modo centralizzato, in un'unica sede, coinvolgendo contemporaneamente insegnanti e studenti. Questa sede è stata quella dell'UBT di Pristina (KO).

A Pristina, il toolkit didattico digitale è stato testato in aula per verificarne l'usabilità (esperienza centrata sull'utente), l'efficacia e il livello di soddisfazione soggettiva (riguarda il livello di gratificazione che l'esperienza utente offre). La sperimentazione è stata condotta coinvolgendo 40 studenti.

Allo stesso tempo, è stata realizzata un'attività di formazione per i formatori dell'istruzione e della formazione professionale, per supportare l'uso di queste tecnologie e migliorare le loro capacità di insegnamento online. Questa attività è stata supportata, anche per garantirne la replicabilità con altri enti di formazione professionale, dalle "Linee guida per l'implementazione della metodologia di insegnamento digitale".

Le attività di pilotaggio del toolkit si sono svolte il 10 e l'11 ottobre a Pristina, secondo l'agenda riportata nell'Allegato 2. I partecipanti, provenienti dalla Macedonia settentrionale, sono stati principalmente i docenti della scuola secondaria di primo grado.

I partecipanti provenienti dalla Macedonia settentrionale erano principalmente studenti universitari e delle scuole superiori dell'istruzione professionale. Provenivano da diverse istituzioni come SOU Kole Nehtenin Shtip, RCSOO Kole Nedekovski Veles, OSU Aco Ruskoski Berovo ecc.

I partecipanti dall'Albania provenivano da due istituti di istruzione superiore non pubblici, gli studenti dell'Università Europea di Tirana (università) e 10 studenti del Professional College di Tirana (istruzione professionale superiore).

I partecipanti del Kosovo includevano studenti dell'UBT. Il loro coinvolgimento ha dimostrato un forte impegno nell'apprendimento e nella collaborazione, contribuendo al successo della formazione.



### 3. Mobilità dei discenti

La mobilità dei discenti si è svolta a Perugia (Italia), presso la sede del Tucep. Erano presenti 17 studenti e 4 insegnanti provenienti da tutti i Paesi partner (Albania, Kosovo, Macedonia del Nord).

Le cinque giornate di mobilità si sono svolte secondo il seguente programma.

#### **Giorno 1: Accoglienza dei partecipanti e spiegazione del progetto V.I.R.Tu.A.L.**

**Giorno 2: Introduzione al continuum Realtà-Virtualità e alle tecnologie immersive -**  
*Docente Damiano Perri (Assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Perugia, Docente a contratto del "Laboratorio di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata" dell'Università degli Studi di Perugia)*

- **Sessione introduttiva:**
  - *Spiegazione orale* del Continuum Realtà-Virtualità, con una presentazione multimediale che illustra il continuum di Milgram e l'evoluzione delle tecnologie immersive dal 1994 a oggi.
  - Approfondimento delle principali definizioni e teorie, con discussione interattiva tra i partecipanti.
- **Contesto storico:**
  - *Evoluzione delle tecnologie immersive:* dalla nascita della Realtà Virtuale alle moderne applicazioni di Realtà Aumentata e Mista.
  - Confronto storico delle tecnologie con esempi significativi di casi di studio: i primi visori VR, le applicazioni AR nei musei e i primi esperimenti di MR.
- **Concetti chiave:**
  - **Realtà virtuale (VR):** Definizione, caratteristiche principali e differenze rispetto ai media tradizionali. Approfondimento su ambienti immersivi, interazione con avatar digitali e applicazioni pratiche per la simulazione turistica.
  - **Realtà aumentata (AR):** come l'AR sovrappone elementi digitali al mondo reale; presentazione di casi d'uso, dalle app per la navigazione turistica ai dispositivi AR per i tour interattivi.

---

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- **Realtà mista (MR):** Differenza tra VR e AR, con esempi di applicazioni che combinano il meglio di entrambi i mondi per esperienze completamente immersive.
- **Esempi di applicazioni nel turismo:**
  - Discussione su come le tecnologie immersive possono rivoluzionare l'esperienza turistica: dal miglioramento delle esperienze museali alla creazione di tour virtuali per promuovere le destinazioni.
  - *Focus tematico:* Il ruolo della VR nel consentire viaggi "in anteprima" per prenotazioni sicure e come l'AR può aumentare l'accessibilità per i turisti disabili.
- **Workshop pratico: esperienza guidata di VR e AR:**
  - Utilizzo di dispositivi personali (smartphone e PC) per esplorare le applicazioni VR e AR disponibili in commercio.
  - Sessione interattiva con esercizi pratici per visualizzare destinazioni virtuali o simulare percorsi turistici arricchiti da elementi digitali.
- **Workshop su Blender:**
  - Introduzione alla modellazione grafica: spiegazione delle funzionalità di base di Blender e primo esercizio pratico per creare semplici oggetti come tavoli e oggetti decorativi.
  - Approfondimento su come importare questi oggetti in ambienti VR o AR per simulazioni turistiche.

---

### Giorno 3: Computer grafica, modellazione 3D e realtà mista

- **Applicazioni della computer grafica nel turismo:**
  - Spiegazione di come la computer grafica può migliorare la rappresentazione delle destinazioni turistiche. Discussione su rendering, texture, illuminazione e sfide della rappresentazione realistica.
- **Modellazione 3D avanzata con Blender:**
  - Sessione pratica per la modellazione e la colorazione di oggetti più complessi (ad esempio, piccoli templi o mobili antichi utilizzati in contesti storici).



- Tecniche per aggiungere dettagli realistici: come applicare texture che rappresentano materiali specifici (legno, pietra, metalli).
- **Esperienza con la realtà mista:**
  - Uso di visori MR per creare esperienze immersive. Esempi di scenari virtuali che mostrano la fusione di elementi digitali e mondo fisico.
  - Attività di esplorazione individuale e feedback collettivo: come migliorare le esperienze di MR per una fruizione turistica ottimale.
- **Dimostrazioni e tecniche di illuminazione:**
  - Il docente crea un piccolo scenario virtuale, dimostrando l'importanza dell'illuminazione per l'atmosfera e l'autenticità dell'esperienza.
  - *Workshop sull'illuminazione:* tecniche di base per la gestione della luce ambientale, diretta e indiretta negli ambienti turistici ricostruiti in 3D.
- **Scansione di oggetti fisici:**
  - Prova di uno scanner laser portatile: come catturare oggetti fisici e convertirli in modelli digitali ad alta risoluzione.
  - Discussione su come queste tecnologie possono essere utilizzate per la conservazione del patrimonio culturale e per offrire visite virtuali realistiche.

---

**Giorno 4: Intelligenza artificiale, turismo e realtà virtuale - Docente: Giulio Biondi**  
(Assegnista di ricerca, Dipartimento di Matematica e Informatica, Università di Perugia)

- **Sistemi di raccomandazione e IA nel turismo:**
  - Introduzione teorica ai *sistemi di raccomandazione*: come funzionano e perché sono fondamentali nel settore turistico. *Nello specifico, in questo campo, gli utenti sono turisti interessati a suggerimenti di viaggio, mentre gli elementi da suggerire agli utenti sono i Punti di Interesse (POI), abbinati agli utenti sulla base della loro rilevanza e delle preferenze espresse dagli utenti stessi rispetto a particolari Argomenti di Interesse (TOI). Tali strumenti consentono agli utenti di vivere esperienze di viaggio personalizzate e altamente soddisfacenti e, allo stesso tempo, permettono ai responsabili politici, alle autorità e ad altre parti interessate di attuare strategie di promozione mirate.*
  - Analisi delle due tecniche principali:



- **Filtraggio basato sui contenuti:** come abbinare i contenuti rilevanti all'utente in base ai suoi interessi passati.
- **Filtraggio collaborativo:** come utilizzare i dati condivisi per suggerire nuove esperienze agli utenti con profili simili.
- **Applicazioni dell'intelligenza artificiale per il turismo personalizzato:**
  - Casi di studio reali in cui i sistemi di raccomandazione aiutano a personalizzare l'esperienza turistica. Esempi di piattaforme che offrono suggerimenti di viaggio su misura.
  - Discussione sugli algoritmi e sulle sfide dell'elaborazione dei dati: privacy, preferenze personali e necessità di raccomandazioni etiche.
- **Progettazione di esperienze guidate dall'intelligenza artificiale:**
  - Gli studenti sviluppano prototipi di sistemi di raccomandazione per destinazioni turistiche: brainstorming in gruppo per creare idee innovative.
  - Presentazione delle soluzioni proposte e feedback: simulazione di come questi sistemi possono essere applicati a contesti reali.
- **Coinvolgimento delle parti interessate e strategie di marketing:**
  - Come i responsabili politici, le autorità e gli operatori turistici possono utilizzare i dati e le tecnologie immersive per sviluppare campagne efficaci.
  - Discussione sulle strategie di promozione mirate, utilizzando casi di studio di destinazioni che hanno implementato con successo VR e AI.

---

## Giorno 5: Conclusioni:

- Sintesi delle conoscenze acquisite con una discussione aperta su nuove idee e progetti futuri.
- Considerazioni sulle opportunità e le sfide future per le tecnologie immersive e l'IA nel turismo.
- Invito i partecipanti a continuare a sviluppare le proprie competenze attraverso ulteriori risorse e il networking con esperti del settore.



## ALLEGATO 1 - MOBILITÀ VIRTUALE DEL PERSONALE - Agenda a Tirana (AL)

**V.I.R.Tu.A.L - Vocational Innovation Renewing  
Tourism Advanced Learning (Innovazione  
professionale che rinnova l'apprendimento avanzato  
del turismo)  
ERASMUS-EDU-2022-CB-VET  
Progetto No.101092478**

### Agenda

## MOBILITÀ VIRTUALE DEL PERSONALE

**Tirana, Albania**

**30 settembre 2024 - 4 ottobre 2024**



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## Giorno I - 30 settembre 2024

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
12.30 -13.00	Arrivo e ritrovo dei partecipanti a Tirana, Albania - Registrazione	****
13.00 -13.30	Nota di benvenuto. Presentazione dei partecipanti. Introduzione al programma di formazione.	Diana Biba KPT
13.30 -14.30	Presentazione del progetto virtuale. Obiettivo, risultati e risultati ottenuti.	Diana Biba KPT
14.30 -15.00	Progetto EU - CB VET e Balcani occidentali	Kebjana Haka UET
15.00 -16.00	DOMANDE E RISPOSTE. Conclusione della giornata. Lavoro in rete	Kebjana Haka UET

## Giorno II - 1 ottobre 2024

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
09.30 -10.00	Registrazione	****
10.00 -10.15	Nota di benvenuto e introduzione con l'agenda formativa della giornata.	UET / KPT
10.15 -10.30	Saluti dei presidenti dei dipartimenti.	Ermela Kripa, UET Teuta Xhindi, UET
10.30 -11.30	Presentazione di ciascun partner del Consorzio (i) TUCEP, ARTeS, CEFE.	TUCEP, ARTeS, CEFE
11.30 -12.00	Pausa caffè e tè	
12.00 -13.00	Presentazione di ciascun partner del Consorzio. (ii) UET, KPT, UBT.	UET, KPT, UBT
13.00 -14.00	Pausa pranzo	
14.00 -15.30	Presentazione del toolkit formativo preparato nell'ambito del WP 3, Toolkit didattico interattivo di realtà aumentata e virtuale. "VR/AR NELL'ISTRUZIONE - SETTORE DELL'OSPITALITÀ E DEL TURISMO". Una guida per insegnanti e studenti.	Diana Biba / Vlasios Biti
15.30 -16.00	DOMANDE E RISPOSTE. Conclusione della giornata.	

## Giorno III - 2 ottobre 2024

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
09.30 -10.00	Registrazione	****
10.00 -10.15	Nota di benvenuto e introduzione con il programma di formazione della giornata	UET / KPT
10.15 -11.30	Presentazione del WP 3 Toolkit didattico interattivo di realtà aumentata e virtuale. Parte 1	Bekim CEKO UBT
11.30 -12.00	Pausa caffè e tè	
12.00 -13.00	Presentazione del WP 3 Toolkit didattico interattivo di realtà aumentata e virtuale. Parte 2	Bekim CEKO UBT
13.00 -14.00	Pausa pranzo	
14.00 -15.00	Presentazione della Guida per i formatori	KPT
15.00 - 15.30	CEFE: un nuovo approccio didattico	Aleksandra Blazhevska, CEFE
15.30 -16.00	DOMANDE E RISPOSTE. Conclusione della giornata.	

### IV giorno - 3 ottobre 2024

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
09.30 -10.00	Registrazione	****
10.00 -10.15	Nota di benvenuto e introduzione con il programma di formazione della giornata	UET / KPT
10.15 -11.00	Saluto del Rettore dell'UET. Sinergie tra i progetti.  "Competenze digitali, verdi e soft per un turismo sostenibile: An assessment of the current and future level" è il progetto più recente lanciato dall'UET, in collaborazione con AKKSHI e ATA-HORECA.	Prof. Dr. Kruja
11.00 -11.30	Stato dell'educazione duale nella Macedonia settentrionale, con un approccio all'educazione professionale secondaria e agli studi superiori per il turismo e l'ospitalità.	Prof. Riste Rechkoski Facoltà di Turismo e Ospitalità Ohrid
11.30 -12.00	Pausa caffè e tè	
12.00 -12.30	Sviluppo delle capacità tecniche degli insegnanti nella Macedonia settentrionale	Prof. Nadica Rechkoska Scuola di formazione professionale

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
12.30 -13.00	Tendenza del turismo nella Macedonia settentrionale	Goran Bogoevski manager del turismo e dell'ospitalità
13.00 -14.00	Pausa pranzo	
14.00 -15.30	Presentazione delle tecnologie VR nelle pratiche didattiche della UET. Nuovi metodi di insegnamento avanzati nell'UET.	Agim Kasaj, UET
15.30 -16.00	DOMANDE E RISPOSTE. Brainstorming. Conclusione della giornata.	

### Giorno V - 4 ottobre 2024

TEMPO	ARGOMENTO	PRESIDENTE
09.30 -10.00	Registrazione - Caffè	****
10.00 -11.30	Visita alle sedi della UET e del KPT. Presentazione dei LABS come parte integrante del processo accademico, in particolare SMART Lab e VR LAB.	UET /KPT
11.30 -12.30	Sessione di brainstorming: Nuove idee e follow-up sugli argomenti discussi	Tutti i partecipanti
12.30 -13.00	Domande e risposte e conclusione dell'incontro	Diana Biba KPT / Kebjana Haka UET
13.00	Partenza dei partecipanti e dei partner	



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## ALLEGATO 2 - Agenda Pilotaggio a Pristina (KO)

**V.I.R.Tu.A.L - Vocational Innovation Renewing Tourism Advanced Learning (Innovazione professionale che rinnova l'apprendimento avanzato del turismo)**  
**ERASMUS-EDU-2022-CB-VET**  
**Progetto No.101092478**

**Agenda della MOBILITÀ STUDENTESCA VIRTUALE che si svolgerà  
nel Campus dell'Innovazione UBT  
10 ottobre 2024 - 11 ottobre 2024**

**Trasporto (organizzato da UBT) Punto di incontro (09:15):**  
**<https://maps.app.goo.gl/WFjYFuAsZ7dTqvEQ8>**

***Si prega di arrivare 10 minuti prima***

**Sede: Campus dell'innovazione UBT**

**<https://maps.app.goo.gl/7JZhtevGvPVrxhVa6>**



**Giorno I - 10 ottobre 2024****Arrivo dei partecipanti e incontro a Prishtina, Kosovo**

<b>TEMPO</b>	<b>ARGOMENTO</b>	<b>Lezione</b>
09.30 -10.00	Arrivo dei partecipanti - Registrazione	UBT
10.00 -10.15	Discorso di benvenuto	UBT
10.15-11.15	Introduzione di AR/VR (EON)	UBT
11.15-13.00	AR/VR nel turismo	UBT
13.00 -14.00	Pranzo	UBT
14.00 -15.00	Lavoro di gruppo per la formazione EON	UBT

**Giorno II - 11 ottobre 2024****Arrivo e ritrovo dei partecipanti a Prishtina, Kosovo**

<b>TEMPO</b>	<b>ARGOMENTO</b>	<b>Lezione</b>
09.30 - 10.00	Arrivo dei partecipanti - Registrazione	UBT
10.00 - 10.15	Lavoro di gruppo - Formazione EON	UBT
10.15- 11.15	Lavoro di gruppo - Formazione EON	UBT
11.15- 13.00	Lavoro di gruppo - Formazione EON	UBT
13.00 - 14.00	Lavoro di gruppo - Formazione EON	UBT
14.00 - 15.00	DOMANDE E RISPOSTE. Conclusione della giornata. Lavoro in rete	UBT

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.



Co-funded by the  
European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## ALLEGATO 3 - Questionario di valutazione degli studenti sullo strumento didattico virtuale

**Obiettivo:** Raccogliere feedback sugli aspetti di soddisfazione, usabilità, accessibilità e funzionalità dello strumento didattico digitale dedicato alle figure di Governante e Cameriere nei ristoranti.

### 1. Apprezzamento generale

- Quanto ti è piaciuto lo strumento didattico virtuale?  
 Molto  Un po'  Per niente
- Cosa ti è piaciuto di più di questo strumento?
- Cosa migliorerebbe per renderlo più interessante?

### 2. Usabilità

- Lo strumento è stato facile da usare?  
 Molto facile  Abbastanza facile  Un po' difficile  Molto difficile
- Ha incontrato difficoltà nell'utilizzo delle funzioni principali? Se sì, quali?
- Quanto tempo ha impiegato per imparare a usare lo strumento?  
 Meno di 10 minuti  10-20 minuti  Più di 20 minuti

### 3. Accessibilità e compatibilità

- È stato in grado di accedere facilmente allo strumento su diversi dispositivi (ad es. computer, tablet, smartphone)?  
 Sì  No
- Ha trovato l'impaginazione e i testi facili da leggere e interpretare?  
 Sì  No
- Come giudica l'accessibilità per gli utenti con esigenze particolari?  
 Eccellente  Buono  Sufficiente  Insufficiente

### 4. Esperienza amichevole

- Lo strumento è stato coinvolgente e intuitivo?  
 Molto coinvolgente  Un po'  Per niente



- Il contenuto è presentato in modo chiaro e stimolante?  
 Sì, assolutamente  In parte Leggermente  Per niente

## 5. Efficacia didattica

- Lo strumento vi ha aiutato a comprendere meglio le competenze della figura di Governante e Cameriere?  
 Molto  Un po'  Per niente
- Quale tipo di supporto aggiuntivo (ad esempio, video tutorial, tutorial interattivi) ritiene utile?

## 6. Suggerimenti e commenti

- C'è qualcosa che vorreste vedere aggiunto o modificato nello strumento?
- Lasciate un commento generale sullo strumento e su come può essere migliorato.

## RISULTATI (40 QUESTIONARI ELABORATI)

### 1. Valutazione generale

- Come valuta l'utilità complessiva dello strumento per la formazione dei giovani nel settore turistico?  
 *Molto utile (70%)*  
 *Abbastanza utile (25%)*  
 *Non molto utile (5%)*  
 *Non utile (0%)*
- Pensa che questo strumento possa migliorare le competenze professionali dei giovani del suo settore?  
 *Sì, molto (65%)*  
 *In parte (30%)*  
 *Un po' (5%)*  
 *Per niente (0%)*

### 2. Formazione del personale



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- Lo strumento può essere efficace per la riqualificazione del personale già impiegato?
  - Sì, assolutamente (60%)*
  - In parte (35%)*
  - Leggermente (5%)*
  - No (0%)*
- Come pensa che lo strumento possa supportare la formazione continua dei suoi dipendenti?  
*Le risposte più frequenti: "Offre un aggiornamento pratico e immediato", "Permette di mantenere un'alta qualità del servizio con moduli interattivi", "Facilita l'apprendimento continuo in modo accessibile".*

---

### 3. Applicabilità e interesse

- Prendereste in considerazione l'integrazione di questo strumento nei vostri programmi di formazione aziendale?  
*Sì (75%)*
- *No (5%)*
- *Non so (20%)*
- Quali aspetti dello strumento ritiene più applicabili al contesto lavorativo di un hotel o di un ristorante?  
*Le risposte più frequenti sono: "L'interattività delle simulazioni", "La chiarezza dei contenuti formativi", "L'adattabilità ai diversi livelli di competenza del personale".*

---

### 4. Usabilità e facilità di implementazione

- Lo strumento è facile da usare per il vostro personale?
  - Sì, molto facile (50%)*
  - Abbastanza (40%)*
  - Un po' facile (10%)*
  - Molto difficile (0%)*
- Pensa che i suoi dipendenti abbiano bisogno di una formazione specifica per utilizzarlo?  
 *No (55%)*



- Sì (25%)
  - Forse (20%)
- 

## 5. Valore per l'azienda

- Lo strumento può contribuire a migliorare la qualità del servizio offerto ai vostri clienti?
    - Sì, in modo significativo (65%)
    - In parte (30%)
    - Leggermente (5%)
    - No (0%)
  - In che modo l'uso di questo strumento potrebbe influire sulla produttività o sull'efficienza del personale?  
*Le risposte più frequenti: "Riduce i tempi di formazione", "Aumenta la precisione del personale nei compiti quotidiani", "Migliora la consapevolezza dei dettagli nel servizio".*
- 

## 6. Feedback specifico

- Quali competenze, secondo lei, dovrebbero essere ulteriormente sviluppate nel contesto della formazione digitale per governanti e camerieri?  
*Le risposte più frequenti: "Gestione delle emergenze e degli imprevisti", "Tecniche avanzate di accoglienza dei clienti", "Norme igieniche specifiche per alberghi e ristoranti".*
- Avete suggerimenti su come rendere lo strumento più efficace per il settore turistico?  
*Le risposte più frequenti: "Aggiungere casi di studio reali", "Migliorare la personalizzazione dei moduli", "Integrare una funzione di feedback in tempo reale per i dipendenti".*



## ALLEGATO 4 - Strumento didattico virtuale Questionario di valutazione degli insegnanti

### 1. Valutazione generale

- Come valuta l'efficacia complessiva dello strumento didattico nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento per Governante e Cameriere?  
 Molto efficace  Abbastanza efficace  Inefficace
- Quali aspetti dello strumento ritiene più validi per il corso di formazione?
- Quali aspetti migliorerebbero la pertinenza o l'efficacia didattica?

### 2. Usabilità e accessibilità per il docente

- Lo strumento è facilmente gestibile per organizzare le attività didattiche e monitorare i progressi degli studenti?  
 Sì, molto  Un po'  Per niente
- Avete trovato facile accedere ai contenuti e alle funzionalità su diversi dispositivi (computer, tablet, ecc.)?  
 Sì  No
- Quali miglioramenti potrebbero facilitare la sua esperienza di insegnante?

### 3. Compatibilità con il piano di formazione

- Quanto ritiene che lo strumento sia in linea con il piano di studi previsto?  
 Molto in linea  Un po'  Per niente
- Lo strumento copre adeguatamente le competenze chiave richieste per Governante e Cameriere?  
 Sì, completamente  In parte  No

### 4. Esperienza amichevole e coinvolgimento

- Ritiene che lo strumento sia coinvolgente per gli studenti?  
 Sì, molto  Un po'  Per niente
- Lo consiglierebbe come strumento didattico ai suoi studenti?  
 Sì  No



- Quali caratteristiche dello strumento potrebbero essere rese più coinvolgenti o interattive?

## 5. Valutazione dell'efficacia didattica

- Il contenuto dello strumento è chiaro e coerente con le competenze che i vostri studenti devono acquisire?  
 Sì  In parte Leggermente  No
- Quali risorse aggiuntive (ad esempio, guide, attività supplementari) pensate possano migliorare il supporto all'apprendimento?

## 6. Ulteriori feedback e suggerimenti

- Cosa suggerireste per migliorare l'esperienza di apprendimento e rendere lo strumento più utile?
- Quali osservazioni avete sulla flessibilità dello strumento rispetto a diversi stili e approcci didattici?

## RISULTATI (15 QUESTIONARI ELABORATI)

### 1. Apprezzamento generale

- Come valuta l'efficacia complessiva dello strumento didattico nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento per Governante e Cameriere?  
 *Molto efficace (60%)*  
 *Abbastanza efficace (35%)*  
 *Meno efficace (5%)*  
 *Inefficace (0%)*
- Quali aspetti dello strumento ritiene più validi per il corso di formazione?  
*Le risposte più frequenti: "La struttura chiara dei moduli", "Le simulazioni pratiche che riflettono situazioni reali", "L'integrazione con esercizi interattivi".*

### 2. Usabilità e accessibilità per il docente

- Lo strumento è facilmente gestibile per organizzare le attività didattiche e monitorare i progressi degli studenti?  
 *Sì, molto (55%)*  
 *Abbastanza (40%)*



Un po' (5%)

Per niente (0%)

- Avete trovato facile accedere ai contenuti e alle funzionalità su diversi dispositivi (computer, tablet, ecc.)?

Sì (75%)

No (25%)

- Quali miglioramenti potrebbero facilitare la sua esperienza di insegnante?

*Le risposte più frequenti: "Aggiungere una dashboard per monitorare le attività", "Più risorse scaricabili", "Migliorare l'accesso offline".*

### 3. Compatibilità con il piano di formazione

- Quanto ritenete che lo strumento sia in linea con il programma di studi previsto?

Molto in linea (50%)

Abbastanza (40%)

Leggermente (10%)

Per niente (0%)

- Lo strumento copre adeguatamente le competenze chiave richieste per Governante e Cameriere?

Sì, completamente (60%)

In parte (35%)

In parte (5%)

No (0%)

### 4. Esperienza amichevole e coinvolgimento

- Trovate che lo strumento sia coinvolgente per gli studenti?

Sì, molto coinvolgente (50%)

Abbastanza (40%)

Poco coinvolgente (10%)

Per niente (0%)

- Lo consigliereste come strumento didattico per i vostri studenti?

*Sì (80%)*

No (20%)

### 5. Valutazione dell'efficacia didattica



Co-funded by the  
European Union

EACEA - Erasmus+ Capacity Building in VET, n 101092478 - V.I.R.TU.A.L.

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione 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 l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- Il contenuto dello strumento è chiaro e coerente con le competenze che i vostri studenti devono acquisire?
  - Si (70%)*
  - In parte (25%)*
  - Leggermente (5%)*
  - No (0%)*
- Quali risorse aggiuntive pensate possano migliorare il supporto all'apprendimento?  
*Le risposte più frequenti: "Video tutorial", "Esercizi pratici più frequenti", "Quiz interattivi per una verifica immediata".*

## 6. Ulteriori feedback e suggerimenti

- Cosa suggerireste per migliorare l'esperienza di apprendimento?  
*Le risposte più frequenti: "Integrare con più esempi visivi", "Aumentare la flessibilità dei moduli per adattarsi a diversi stili di apprendimento", "Più casi di studio reali".*



## ALLEGATO 5 - Questionario di valutazione per gli operatori del settore alberghiero e della ristorazione dello strumento didattico virtuale

### 1. Valutazione generale

- Come giudica l'utilità complessiva dello strumento per la formazione dei giovani nel settore turistico?  
 Molto utile  Abbastanza utile  Poco utile  Inutile
- Pensa che questo strumento possa migliorare le competenze professionali dei giovani del suo settore?  
 Sì, molto  In parte  Un po'  Per niente

### 2. Formazione del personale

- Lo strumento può essere efficace per la riqualificazione del personale già assunto?  
 Sì, assolutamente  In parte  Poco  No
- Come pensate che lo strumento possa supportare la formazione continua dei vostri dipendenti?

### 3. Applicabilità e interesse

- Prendereste in considerazione l'integrazione di questo strumento nei vostri programmi di formazione aziendale?  
 Sì  No  Non so
- Quali aspetti dello strumento trova più applicabili al contesto lavorativo di un hotel o di un ristorante?

### 4. Usabilità e facilità di implementazione

- Lo strumento è facile da usare per il vostro personale?  
 Sì, molto facile  Un po'  Molto difficile
- Pensa che i suoi dipendenti abbiano bisogno di una formazione specifica per utilizzarlo?  
 Sì  No  Forse

### 5. Valore per l'azienda



- Lo strumento può contribuire a migliorare la qualità del servizio offerto ai vostri clienti?  
 Sì, in modo significativo  In parte  Poco  No
- In che modo l'uso di questo strumento potrebbe influire sulla produttività o sull'efficienza del personale?

## 6. Feedback specifico

- Quali competenze, secondo lei, dovrebbero essere maggiormente approfondite nell'ambito della formazione digitale per governanti e camerieri?
- Avete suggerimenti su come rendere lo strumento più efficace per il settore turistico?

## RISULTATI (35 QUESTIONARI ELABORATI)

### 1. Valutazione generale

- Come valuta l'utilità complessiva dello strumento per la formazione dei giovani nel settore turistico?  
 *Molto utile (70%)*  
 *Abbastanza utile (25%)*  
 *Non molto utile (5%)*  
 *Non utile (0%)*
- Pensa che questo strumento possa migliorare le competenze professionali dei giovani del suo settore?  
 *Sì, molto (65%)*  
 *In parte (30%)*  
 *Un po' (5%)*  
 *Per niente (0%)*

### 2. Formazione del personale

- Lo strumento può essere efficace per la riqualificazione del personale già impiegato?  
 *Sì, assolutamente (60%)*



- In parte (35%)
- Leggermente (5%)
- No (0%)

- Come pensa che lo strumento possa supportare la formazione continua dei suoi dipendenti?

*Le risposte più frequenti: "Offre un aggiornamento pratico e immediato", "Permette di mantenere un'alta qualità del servizio con moduli interattivi", "Facilita l'apprendimento continuo in modo accessibile".*

---

### 3. Applicabilità e interesse

- Prendereste in considerazione l'integrazione di questo strumento nei vostri programmi di formazione aziendale?

*Sì (75%)*

No (5%)

Non so (20%)

- Quali aspetti dello strumento ritiene più applicabili al contesto lavorativo di un hotel o di un ristorante?

*Le risposte più frequenti: "L'interattività delle simulazioni", "La chiarezza dei contenuti formativi", "L'adattabilità ai diversi livelli di competenza del personale".*

---

### 4. Usabilità e facilità di implementazione

- Lo strumento è facile da usare per il vostro personale?

Sì, molto facile (50%)

Abbastanza (40%)

Un po' facile (10%)

Molto difficile (0%)

- Pensa che i suoi dipendenti abbiano bisogno di una formazione specifica per utilizzarlo?

No (55%)

Sì (25%)

Forse (20%)



## 5. Valore per l'azienda

- Lo strumento può contribuire a migliorare la qualità del servizio offerto ai vostri clienti?
  - Sì, in modo significativo (65%)
  - In parte (30%)
  - Leggermente (5%)
  - No (0%)
- In che modo l'uso di questo strumento potrebbe influire sulla produttività o sull'efficienza del personale?

*Le risposte più frequenti: "Riduce i tempi di formazione", "Aumenta la precisione del personale nei compiti quotidiani", "Migliora la consapevolezza dei dettagli nel servizio".*

---

## 6. Feedback specifico

- Quali competenze, secondo lei, dovrebbero essere ulteriormente sviluppate nel contesto della formazione digitale per governanti e camerieri?

*Le risposte più frequenti: "Gestione delle emergenze e degli imprevisti", "Tecniche avanzate di accoglienza dei clienti", "Norme igieniche specifiche per alberghi e ristoranti".*
- Avete suggerimenti su come rendere lo strumento più efficace per il settore turistico?

*Le risposte più frequenti: "Aggiungere casi di studio reali", "Migliorare la personalizzazione dei moduli", "Integrare una funzione di feedback in tempo reale per i dipendenti".*

