

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Titolo dello scenario

Marketing su Instagram: come ottenere e coinvolgere più followers

Pubblico di destinazione

L'Istruzione e la Formazione Professionale al Quadro Europeo delle Qualificazioni 5 (EQF) sta guadagnando un'attenzione particolare in tutta Europa e oltre, grazie alla sua rilevanza per il mercato del lavoro e di conseguenza agli alti tassi di occupabilità. Tecnici specializzati che uniscono competenze digitali a forti competenze settoriali.

Lo scenario è rivolto alle persone che lavorano nel settore dell'ospitalità e a coloro che lavorano principalmente nel back office presso l'Ufficio Vendite di un hotel/resort. Ossia figure come il rappresentante per lo sviluppo delle vendite (SDR), il rappresentante di vendita interno ed esterno, il responsabile delle vendite, il responsabile del successo dei clienti (CSM), il responsabile delle operazioni di vendita, l'operazione di vendita e il responsabile delle vendite regionali, nonché il Direttore, il Vice Presidente ed il Direttore delle Vendite.

Problema da risolvere - Situazione di apprendimento

Come coinvolgere il pubblico mirato e/o i followers del tuo profilo su Instagram

Il piano delle attività si articola intorno alla struttura del marketing digitale di un hotel, in particolare sul suo profilo Instagram e sulla sua presenza sui social in generale. Durante le fasi di apprendimento, offriamo ai formatori diversi spunti e proposte concrete per co-sviluppare le loro competenze digitali e costruire le basi delle competenze digitali chiave tra gli studenti.

Panoramica dello scenario

EQF 5 Ospitalità e Turismo

In questo scenario di apprendimento, proponiamo una serie di attività interconnesse volte, da un lato, a sviluppare le competenze digitali e di marketing (ovvero come creare post accattivanti e trovare modi creativi e unici per coinvolgere il tuo pubblico su Instagram) e dall'altro, basato su DigCompEdu, che promuove competenze digitali vitali, tra formatori e discenti.

Strumento di autovalutazione IDC

In qualità di formatore che desidera sviluppare competenze digitali per l'istruzione, ti invitiamo, prima di integrare questo scenario di apprendimento nelle tue pratiche di insegnamento, ad utilizzare lo [strumento di autovalutazione IDC-VET](#), che può aiutarti a mappare i tuoi punti di forza e di debolezza.

La nostra ambizione è che una volta implementato questo scenario di apprendimento e una volta che avrai rivalutato le tue abilità digitali con il nostro strumento di autovalutazione, sarai in grado di osservare i miglioramenti sulle seguenti dimensioni e competenze DigCompEdu.

Competenze coperte da DigCompEdu

Livello target di Digital Skills in base ai livelli di progressione DigCompEdu necessari per questa formazione.

1. Impegno professionale

1.3. Pratica riflessiva. Riflettere individualmente e collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente il proprio approccio pedagogico digitale e quello della propria comunità educativa.

1.4. Sviluppo professionale continuo digitale (CPD). Utilizzare fonti e risorse digitali per uno sviluppo professionale continuo.

2. Risorse digitali

2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali. Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili agli studenti. Proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul diritto d'autore. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.

3. Insegnare e apprendere

3.3 Apprendimento collaborativo. Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione degli studenti. Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione collaborativa di conoscenza.

3.4 Apprendimento autoregolato. Utilizzare le tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento autoregolati, ovvero per consentire agli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire prove dei progressi, condividere approfondimenti e trovare soluzioni creative.

4. Valutazione

4.2 Analisi delle prove. Per generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare prove digitali sull'attività, le prestazioni e i progressi degli studenti, per informare l'insegnamento e l'apprendimento.

5. Dare potere agli studenti

5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti. Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti in una materia. Utilizzare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che promuovano le abilità trasversali, il pensiero profondo e l'espressione creativa degli studenti. Aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgono gli studenti stessi in attività pratiche, indagini scientifiche o di risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentare il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.

6. Facilitare la competenza digitale degli studenti

6.2 Comunicazione e collaborazione digitali. Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali in modo efficace e responsabile per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

6.3 Creazione di contenuti digitali. Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il diritto d'autore e le licenze si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento a fonti e attribuire licenze.

6.4. Uso responsabile. Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Consentire agli studenti di gestire i rischi e utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.

Costrutto/i del curriculum

Secondo Revised Bloom's Taxonomy (Anderson e Krathwohl, 2001), lo scenario di apprendimento si applica a quattro aree della Revised Bloom's Taxonomy:

- Comprensione: Comprendere le esigenze delle persone nel reparto vendite, in particolare nella parte digitale del loro lavoro.

- Applicazione : applicare le conoscenze acquisite attraverso la teoria alla pratica nell'ospitalità in contesti reali (per creare post accattivanti e campagne promozionali su Instagram).
- Analisi: analizzare le esigenze di promozione dell'hotel e coinvolgere o acquisire nuovi ospiti attraverso i social media (Instagram). Analizzare le esigenze del personale nel reparto vendite per acquisire le conoscenze e le competenze adeguate.
- Valutazione: valutare e riflettere sulle proprie prestazioni nella pratica.

Descrizione dello scenario

Il marketing digitale copre una vasta area di diversi settori e in questo caso ci concentriamo sull'ospitalità. Inoltre, il marketing digitale comprende vari aspetti e in questo corso ci concentreremo su come migliorare la presenza dell'hotel su Instagram.

Ci sono molte ragioni per cui Instagram ha recentemente attirato l'attenzione in vari settori; questi includono il monitoraggio e la comprensione delle caratteristiche dei prodotti della concorrenza e la promozione del tuo prodotto che avrà come risultato un aumento delle prenotazioni dirette nella tua proprietà e un aumento delle entrate annuali.

Il valore aggiunto specifico di questo scenario consiste nel fornire esempi concreti e attuabili per supportare insegnanti e formatori nell'integrazione e nella diffusione delle competenze digitali mentre si lavora sulle fasi di implementazione del marketing digitale nel settore dell'ospitalità.

Obiettivi dello scenario

L'obiettivo di questo scenario di apprendimento è quello di adottare un approccio strutturato ed efficace alle strategie di insegnamento relative al reverse engineering nell'IFP all'EQF 5. In particolare, abbiamo individuato i seguenti passaggi o fasi, descritti in dettaglio nel paragrafo successivo con specifici riferimenti alle attività e competenze di DigCompEdu. L'intero curriculum mira a creare contenuti rilevanti per il settore dell'ospitalità e adatti a potenziali strutture alberghiere.

- Come creare un post di successo
- Qual è l'ora e il giorno migliori per pubblicare
- Idee per i post quotidiani
- Suggerimenti sui contenuti
- Hashtag
- Contenuto per lead
- Contenuti generati dagli utenti (UGC)
- Storie di Instagram
- KPI

- Opzioni di targeting
- Concorsi Insta
- Strumenti di Instagram

Requisiti

Per realizzare questo scenario è necessario che gli studenti siano già preparati dal punto di vista teorico e che possiedano adeguate competenze digitali. In questo modo, le competenze specialistiche possono essere integrate nel processo complessivo e possono essere sviluppate competenze trasversali, grazie a un approccio basato su scenari, lavoro collaborativo e feedback da insegnanti e gruppi di pari.

La parte pratica da produrre non dovrebbe essere troppo complessa, in modo che il focus pedagogico non si sposti dalle competenze digitali e trasversali a quelle pratiche.

Per quanto riguarda i prerequisiti dei formatori, suggeriamo di implementare le attività suggerite in questo scenario di apprendimento a coloro che hanno già acquisito competenze digitali di base nel DigCompEdu di cui sopra.

È quindi fondamentale intraprendere, preventivamente, l'uso strumento di autovalutazione IDC-VET, per garantire la coerenza con tale esigenza.

Attrezzatura e supporto

Le principali tecnologie richieste nelle molteplici fasi sopra descritte sono:

- Uno smartphone, un laptop o un tablet
- L'applicazione installata di Instagram
- Microsoft Excel o Numbers per Mac
- Un account su Google Drive
- Un account su Canva
- Una fotocamera o un telefono cellulare con una fotocamera ad alta definizione con le ultime attrezzature e aggiornamenti
- PowerPoint per presentazioni

Schema di piano

Attività 1	Come pubblicare su Instagram
Tempi	3 ore
Metodi	● 1a fase : compito individuale – Ogni studente ha il

	<p>compito di comprendere come funziona Instagram.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2a fase : L'apprendimento tra pari viene adottato dividendo i partecipanti in piccoli gruppi (max 3 studenti per gruppo). Ogni gruppo intraprende tutte le fasi dello scenario di apprendimento
<p>Cosa sta facendo il tutor</p>	<p>1a fase : Il tutor introduce i criteri di valutazione per questa fase, in base alle attività assegnate a ciascun discente. Il tutor dimostra e spiega:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● l'intero processo su come creare un account e un profilo su Instagram e come utilizzare l'app secondo il curriculum testato ● Criteri e procedure di valutazione, mostrando l'analisi della griglia e condividendo una checklist che sarà utilizzata da ciascun discente per valutare la propria attività <p>2a fase: il tutor introduce il processo generale e il flusso di lavoro ed evidenzia i criteri di valutazione chiave per questa fase, in base alle attività assegnate a ciascun gruppo</p>
<p>Cosa stanno facendo gli studenti</p>	<p>1a fase . Gli studenti svolgono individualmente le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il processo di creazione di un account su Instagram, esplorare l'applicazione e le sue capacità, esplorare ulteriori opportunità (trucchi per scrivere contenuti e scattare/scegliere foto e argomenti) - Brainstorming di potenziali argomenti e contenuti per i post <p>2a fase . -Gli studenti del gruppo svolgono le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione di un calendario dei contenuti - Scegliere gli argomenti e i contenuti per i post giornalieri per una settimana - Scelta delle foto finali per i post - Generazione e scelta degli hashtag adatti in base al contenuto - Selezione del contenuto giusto per i lead - Creazione di storie Instagram coinvolte e utilizzo delle

	funzionalità (ad es. sondaggi, domande, aggiunta di collegamenti e menzioni cruciali, gif, hashtag, adesivi, ecc.)
Riferimento a DigCompEdu	<u>Insegnando e imparando</u> 3.3 Apprendimento collaborativo 3.4 Apprendimento autoregolato. <u>6. Facilitare la competenza digitale degli studenti</u> 6.3 Creazione di contenuti digitali 6.4. Uso responsabile
<ul style="list-style-type: none"> ● Attrezzatura e supporto ● Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti /esempi 	https://basecamp.com/ https://www.canva.com/ https://cmp.falcon.io/unionmetrics/ https://top-hashtags.com/Instagram/

Attività 2	Come guadagnare/coinvolgere followers attraverso i concorsi su Instagram
Tempi	3 ore
Metodi	Incarico individuale Ogni studente ha il compito di creare un concorso Instagram per promuovere la propria proprietà
Cosa sta facendo il tutor	Il tutor introduce i criteri di valutazione per questa fase, in base alle attività assegnate a ciascun discente. Il tutor spiega: <ul style="list-style-type: none"> ● I passaggi per creare un contest di successo su Instagram ● Criteri e procedure di valutazione, attraverso la condivisione di una checklist che sarà utilizzata da ciascun discente per valutare la propria attività
Cosa stanno facendo gli studenti	Gli studenti svolgono individualmente le seguenti attività: <ul style="list-style-type: none"> ● Raccolta di dati da contenuti simili di altri profili ● Impostazione del gruppo target (posizione, dati

	<p>demografici, interessi e comportamenti, pubblico personalizzato e simile, targeting automatico)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca e classificazione degli influencer in base al numero dei loro follower (se applicabile per il concorso che sceglieranno) ● Fissare obiettivi realistici (es. aumento delle prenotazioni dirette) ● Per creare un hashtag unico e speciale per il concorso ● Per optare per un'applicazione speciale che sceglie i vincitori del concorso ● Scrivi in modo chiaro i termini e le condizioni del concorso ● Per monitorare l'analisi
Riferimento a DigCompEdu	<p><u>Valutazione</u> 4.2 Analisi delle prove</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Attrezzatura e supporto ● Risorse/collegamenti/ contenuti rilevanti /esempi 	<p>https://top-hashtags.com/Instagram/ https://cmp.falcon.io/unionmetrics/ https://www.quintly.com/instagram-analytics https://www.susurrus.io/</p>

Valutazione di/per l'apprendimento

Come sottolineato in precedenza, la valutazione viene implementata in ciascuna fase sopra attraverso metodi e approcci diversi volti a garantire sia la convalida delle competenze, lo sfruttamento di strumenti e abilità digitali, il coinvolgimento degli studenti e l'apprendimento tra pari.

I tutor sono accompagnati a sfruttare le competenze digitali per implementare la valutazione dell'apprendimento attraverso diversi metodi e strumenti, tra cui:

- Valutazione basata sull'evidenza
- Revisione tra pari
- Lista di controllo
- Fogli di lavoro e diapositive su Google Drive
- Jamboard su Google per cinque feedback e peer-review

I nostri appunti dalla pratica

Questo scenario di apprendimento si è dimostrato molto interessante per gli studenti in quanto propone molteplici attività pratiche che sono interconnesse. Proponiamo di alternare sia i gruppi che i compiti e le attività individuali per migliorare il coinvolgimento e la fidelizzazione tra gli studenti, nonché per sviluppare insieme competenze multiple, inclusa la capacità di lavorare in team.

Lo scenario di apprendimento è basato su scenari e dovrebbe essere incentrato sulla presentazione e sulla promozione del prodotto principale relativo a tecniche concrete che possono attrarre i partecipanti.

La dimensione chiave qui è come un tutor può fondere le proprie competenze digitali nelle proprie strategie di insegnamento e valutazione.

In questo scenario, trattiamo con Internet e condividiamo dati personali sensibili. Per questo motivo, i formatori dovrebbero rispettare le politiche del GDPR. Per fare ciò, tuttavia, i formatori dovrebbero preparare in anticipo un modulo di consenso e distribuirlo ai loro studenti, e gli studenti dovrebbero firmare questo modulo; In questo modo, concordano con i termini e le politiche dei corsi e sono consapevoli che i loro tutor e colleghi possono utilizzare i loro dati personali per scopi didattici

Risorse e maggiori informazioni:

- <http://digitalpedagogycookbook.eu/>
- https://digitalent.gr/?gclid=CjwKCAiA9tyQBhAIEiwA6tdCrBsyIS2RqdPTNLED1-15807ALVojh8hpEqwoISbjzZTdsgUq0arTYxoCVv0QAvD_BwE
- Harris, G., Stone, KB, Mayeshiba, T., Compton, PJ e Farrington, PA (2014). Passaggio dall'insegnamento degli strumenti snelli all'insegnamento della trasformazione snella. *Journal of Enterprise Transformation*, 4 (3), 191–204. <https://doi.org/10.1080/19488289.2014.930545>