

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)

Scenario: Vendita online Formazione su Hospitality e Turismo

Pubblico di destinazione

Studenti IFP e personale turistico di piccole imprese nel settore dell'ospitalità e del turismo. EQF livello 3 e 4.

Problema da risolvere - Situazione di apprendimento

Necessità urgente di vendite online nel settore dell'ospitalità e del turismo per fornire ai tirocinanti delle scuole di IFP di livello 3 e 4 l'acquisizione di concetti, strumenti e migliori pratiche teoriche e pratiche che consentiranno loro di utilizzare i canali digitali per effettuare vendite online e quindi prevenire crisi e pandemie situazioni che rendano impossibile alle imprese, in particolare nel settore dell'ospitalità e del turismo, lo svolgimento in prima persona delle normali attività.

Panoramica dello scenario

I beneficiari finali del programma di formazione sono gli studenti EQF di livello 3 e 4. In questo scenario di apprendimento proponiamo una serie di attività volte ad attivare la pratica dei discenti. Verranno utilizzati metodi di insegnamento attivi, supportati da "Apprendimento basato su progetti", invitando la partecipazione e l'intervento del tirocinante. Ci saranno sessioni sincrone e asincrone. Diverse attività possono essere svolte a seconda del livello dei tirocinanti - 3° e 4° livello EQF. Le attività di livello 3 sono più pratiche e di livello 4 più gestionali.

Competenze coperte da DigCompEdu

Aggiungi le istruzioni originali da IO1

Area 2: Risorse digitali

2.1 Selezione delle risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare le risorse digitali per supportare e migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Prendere in considerazione l'apprendimento specifico, l'obiettivo, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo.

2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali

Per modificare e costruire su risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse dove ciò è consentito. Per creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano le risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo.

2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori. Per 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.

Area 3: Insegnamento e apprendimento

3.1 Insegnamento

Pianificare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia degli interventi didattici. Gestire e orchestrare adeguatamente gli interventi di didattica digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.

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, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione collaborativa di conoscenza.

Area 4: Valutazione

4.1 Strategie di valutazione

Utilizzare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. Migliorare la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci di valutazione.

4.2 Analisi delle prove

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare prove digitali sull'attività, le prestazioni e i progressi degli studenti, al fine di informare l'insegnamento e l'apprendimento.

Area 5: responsabilizzare gli 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 competenze trasversali, il pensiero profondo e l'espressione creativa degli studenti. Per aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgono gli studenti stessi in attività pratiche, indagini scientifiche o risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentano il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.

Area 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 in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali 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 la licenza si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento a fonti e attribuire licenze.

6.5 Risoluzione dei problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici, o di trasferire le conoscenze tecnologiche in modo creativo a nuove situazioni.

Costrutto/i del curriculum

Secondo la tassonomia rivista di Bloom (Anderson e Krathwohl, 2001:

[https://www.researchgate.net/publication/264675976 Transitioning from Teaching Lean Tools To Teaching Lean Transformation/figures?lo=1](https://www.researchgate.net/publication/264675976_Transitioning_from_Teaching_Lean_Tools_To_Teaching_Lean_Transformation/figures?lo=1)), lo scenario di apprendimento si applica a cinque aree:

- **Comprensione** : Comprendere le esigenze dell'area vendita del settore turistico/ricettivo (hotel, ristorante, agenzia di viaggi, museo, ecc.) nel promuovere digitalmente il proprio business;
- **Applicazione** : Applicare le conoscenze acquisite attraverso la teoria alla pratica in contesti Hospitality/Turism (creazione di pagine FB e Youtube, definizione di obiettivi/metriche di vendita, creazione di contenuti digitali)
- **Analizzare** : Analizzare i bisogni di promozione dell'impresa turistica attraverso i social media e le campagne online (obiettivi, canali di comunicazione, risultati attesi). Analizzare le attività dei pari e fornire feedback.

- **Valutazione** : revisione tra pari del lavoro di altri studenti e feedback. Riflettere sulle proprie prestazioni nella pratica e attraverso il feedback degli altri (tutor e compagni di apprendimento)
- **Creazione** : produzione di contenuti digitali, creazione di social media e pianificazione di campagne di vendita, obiettivi, metriche.

Descrizione dello scenario

Questo scenario ha lo scopo di supportare i tutor IFP nella creazione di corsi e-learning nell'area delle vendite online per il settore dell'ospitalità e del turismo, sviluppando attività pedagogiche che consentano loro di acquisire conoscenze/abilità su strumenti e tecnologie digitali che discenti e tirocinanti possono applicare in la promozione commerciale e di marketing delle imprese legate al Turismo.

Obiettivi dello scenario

L'obiettivo è che un tutor progetti ed elabori un percorso formativo (online) con i contenuti e il materiale didattico digitale (video e/o slide, e-book), nonché il modello e gli strumenti di valutazione più adeguati.



Figura 1: Pubblicità online nell'ambito della campagna di vendita online - [creata da macrovector official](#) - www.freepik.com

OBIETTIVI GENERALI:

- Conoscere e utilizzare il Web per comunicare e diffondere informazioni multimediali in modo attraente ed efficace;
- Utilizzare i social network per la vendita online nel settore del Turismo
- Per pianificare campagne di vendita per i social network;

- Utilizzare strumenti di produzione di contenuti per i canali digitali per promuovere le vendite online.

Gli argomenti trattati sono:

- Internet e il Web nell'Ospitalità e nel Turismo
- Social media e settore del turismo
- Vendite in linea
- Creazione di contenuti digitali per la vendita online (sito web, CMS, landing page, video, immagine)
- Campagne di vendita online

Requisiti

Per quanto riguarda i prerequisiti del tutor (e dei discenti), suggeriamo di implementare le attività suggerite in questo scenario di apprendimento da coloro che hanno già padroneggiato le competenze digitali intermedie in DigCompEdu, come accennato in precedenza.

È quindi fondamentale che il tutor si impegni, preventivamente, nello strumento di autovalutazione IDC-VET, per garantire la coerenza con tale esigenza.

APPARECCHIATURE DIGITALI:

- Piattaforma LMS/Moodle con plugin H5P
- Competenze TIC
- Computer con connessione internet, fotocamera e microfono
- Smartphone o videocamera
- Accesso a software digitali come: Padlet, Canva, Shotcut.
- Account personale su Facebook
- account Google
- Account personale su Youtube

Schema di piano

Attività 1	Introduzione alla piattaforma LMS
Tempi	1 ora
Metodi	Lezioni, presentazioni, domande-risposte. Apprendimento attivo.
Cosa sta facendo il tutor	Il tutor deve preparare la piattaforma e-learning/LMS per rendere disponibili i contenuti e gli studenti possono accedervi online. Il tutor dovrebbe: - creare il corso sulla piattaforma

	<ul style="list-style-type: none"> - creare i profili degli studenti - inserire contenuti pedagogici (file, video, ecc.) - creare elementi di valutazione come quiz, sondaggi. <p>Successivamente, il tutor dovrebbe interagire con gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dare accesso ai tirocinanti alla piattaforma LMS - presentazione della piattaforma agli studenti (come funziona) - spiegare come utilizzare gli strumenti della piattaforma e-learning: utilizzare forum, rispondere a sondaggi, lavorare con i glossari, rispondere ad attività, ecc.
Cosa stanno facendo gli studenti	Individualmente, i discenti accederanno alla piattaforma e testeranno le funzionalità dell'LMS fornite dal tutor.
Attrezzatura e supporto	Piattaforma LMS (come Moodle), computer con accesso a Internet.
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B1)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	Valutazione per l'apprendimento (per vedere se gli studenti possono utilizzare l'LMS): osservazione dell'attività di apprendimento degli studenti utilizzando la piattaforma LMS.
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	Moodle - Documentazione "Come fare per": https://docs.moodle.org/400/en/Main_page

Attività 2	Conosci in linea
------------	------------------

Tempi	1 ora
Metodi	Apprendimento attivo
Cosa sta facendo il tutor	Nella prima sessione, il tutor presenterà Padlet per l'esercizio di conoscenza e spiegherà agli studenti come funzionano Padlet e l'esercizio.
Cosa stanno facendo gli studenti	Utilizzando Padlet per presentare il proprio nome, background e conoscersi, inserire testi, immagini, link e descrizioni. Ogni studente si presenterà con le seguenti caratteristiche: nome, fotografia, qualifiche, cosa gli piace fare nel tempo libero, cosa vorrebbe imparare durante il corso.
Attrezzatura e supporto	Computer con accesso a Internet, applicazione Padlet
Riferimento a DigCompEdu	02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2) 02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1) 02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2) 03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B1) 03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (B2) 05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2) 06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1) 06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (B2)
Valutazione di/per l'apprendimento	Valutazione per l'apprendimento: conoscere alcune abilità digitali degli studenti.
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	www.padlet.com

Attività 3	Internet e il Web nell'ospitalità e nel turismo - indagine, glossario e H5P
------------	---

Tempi	2 ore
Metodi	Lezioni, presentazioni, domande-risposte; apprendimento attivo, valutazione delle conoscenze e feedback.
Cosa sta facendo il tutor	<p>Il tutor presenta ai discenti il primo argomento, relativo a "Internet e il Web nell'Ospitalità e nel Turismo", mostrando l'importanza delle ICT nelle strategie di vendita nel Turismo, e facendo riferimento ad alcuni esempi pratici utilizzati in questo settore, rilevanti nel periodo del COVID-19. Il tutor utilizza presentazioni, video e/o immagini con esempi pertinenti.</p> <p>Sulla base degli argomenti teorici presentati nella sessione online, il tutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - crea un questionario (su LMS, come Moodle) con l'elenco dei termini cui si è fatto finora riferimento nella parte teorica del corso. Ogni questionario può essere scelto solo da uno studente, in modo che non vi siano ripetizioni di termini e che nessun termine rimanga senza risposta. - Successivamente, il tutor crea un glossario nel LMS, in modo che gli studenti possano partecipare, creando definizioni per i termini. Ogni termine dovrebbe avere una definizione e un riferimento bibliografico. - crea sul SLM un insieme di attività H5P per valutare le conoscenze sul tema "Internet e il Web nell'Ospitalità e nel Turismo" (es. trascinare le parole, riempire gli spazi vuoti, scelta multipla, quiz, ecc.)
Cosa stanno facendo gli studenti	<p>I discenti hanno accesso ai materiali presentati dal tutor e partecipano ai momenti di discussione in classe con domande/risposte. Il discente potrà, quindi, accedere alla piattaforma LMS e ai link per le attività H5P sviluppate dal tutor, compilare le attività e ottenere risultati immediati.</p> <p>Dopo la parte teorica, ogni studente deve accedere al sondaggio con l'elenco dei termini, e scegliere individualmente 2 termini (quindi non c'è ripetizione). Successivamente, creeranno le loro definizioni nello strumento "glossario" di Moodle. Al termine, tutti i discenti avranno contribuito alla creazione di un glossario completo di</p>

	termini relativi ai vari argomenti trattati nel corso, e saranno valutati dai loro contributi.
Attrezzatura e supporto	Presentazione, LMS con plug-in H5P, video/immagini, computer con internet.
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (B2)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B1)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa e sommativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valutazione delle domande/risposte di apprendimento momenti di dibattito in classe - partecipazione ad attività H5P sull'LMS - scelta dei termini nel sondaggio - Valutazione di ogni contributo al glossario dei termini.
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	https://h5p.org/content-types-and-applications

Attività 4	Social Media e vendite nel Turismo
Tempi	3 ore
Metodi	Apprendimento attivo.
Cosa sta facendo il tutor	Il tutor presenta agli studenti l'argomento, relativo ai social

	<p>media e all'ospitalità e al turismo. Il tutor utilizza presentazioni, video e/o immagini con esempi pertinenti.</p> <p>Il tutor dimostra e spiega:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come creare una pagina su Facebook per un business/un evento (il tutor crea effettivamente una pagina, da mostrare passo dopo passo) - Come creare un negozio in una pagina Facebook - Come creare un canale Youtube (il tutor crea effettivamente una pagina, da mostrare passo dopo passo) <p>Sull'LMS, il tutor dovrebbe creare un'area in cui gli studenti possono presentare i loro rapporti, in cui il tutor valuterà ogni invio e invierà un feedback agli studenti affinché possano migliorare .</p>
<p>Cosa stanno facendo gli studenti</p>	<p>I discenti hanno accesso ai materiali presentati dal tutor e partecipano ai momenti di discussione in classe con domande/risposte.</p> <p>A coppie , ogni gruppo di studenti dovrebbe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - selezionare e definire un'attività (esistente o fittizia), definire gli obiettivi per una strategia di social media per tale attività nell'arco di tempo di 1 mese - creare una pagina FB, tenendo in considerazione la tipologia di attività (un hotel, un ristorante, un'agenzia di viaggi, un resort, un B&B, un evento come un festival, ecc.) - creare per la stessa attività un canale Youtube - creare un calendario delle pubblicazioni per la pagina FB e il canale Youtube, tenendo conto degli obiettivi che sono stati definiti nella strategia. Per creare il calendario, gli studenti possono utilizzare tra loro un documento collaborativo (come google doc). <p>gli studenti devono presentare le attività sulla piattaforma LMS (con i nomi dei membri del gruppo di coppia):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento con link alla pagina FB e canale Youtube creato - Documento con la strategia social media definita per l'azienda/evento - Documento con il calendario creato per la

	pubblicazione del post in entrambe le pagine
Attrezzatura e supporto	<p>Presentazione, computer con internet, account facebook/youtube/google drive.</p> <p>Questa attività può essere utilizzata anche per la comprensione e la creazione di un account aziendale Instagram.</p>
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B1)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (C2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa e sommativa:</p> <p>domande/risposte momenti di dibattito in classe</p> <p>valutazione del lavoro di ciascun gruppo: creazione di una pagina FB, del canale Youtube e di un calendario delle pubblicazioni sui social.</p> <p>Valutazione dei documenti creati dagli studenti condivisi su google drive e pagine create.</p>
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p>13 calendari, strumenti e modelli per social media per pianificare i tuoi contenuti:</p> <p>https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools</p>

Attività 5	Obiettivi e metriche di vendita online - pianificazione
Tempi	3 ore
Metodi	Lezioni, presentazioni, domande-risposte; apprendimento attivo: attività di gruppo e apprendimento tra pari.
Cosa sta facendo il tutor	<p>Il tutor presenta agli studenti l'argomento relativo alle vendite online nel settore dell'ospitalità e del turismo. Il tutor utilizza presentazioni, video e/o immagini con esempi pertinenti.</p> <p>Il tutor dovrebbe creare una cartella cloud/online (come google drive) da condividere con gli studenti, dove dovrebbero pubblicare i risultati delle loro attività.</p>
Cosa stanno facendo gli studenti	<p>1) I gruppi di coppie di studenti (dall'attività precedente) dovranno creare un report in cui definiranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obiettivi e risultati attesi per la vendita online di un'impresa del settore turistico. - Indicare quali canali di comunicazione digitale potrebbero utilizzare per raggiungere gli obiettivi ei risultati attesi (es. social media, google ads, affiliati, email marketing, ecc.). - definire un insieme di metriche, con valori quantitativi, per valutare il calendario di pubblicazione presentato nel tema precedente. <p>La segnalazione va inviata sul google drive creato dal tutor.</p> <p>2) tutti i gruppi di coppie accederanno ai resoconti delle altre coppie di studenti e commenteranno in base agli elementi teorici (apprendimento basato sulla revisione tra pari)</p>
Attrezzatura e supporto	Google drive, computer con internet.
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B1)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli</p>

	<p>studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa e sommativa: il tutor valuterà la relazione presentata e la peer review.
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p>Quali metriche dei social media stanno monitorando i marketer? [Nuova ricerca]:</p> <p>https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about</p>

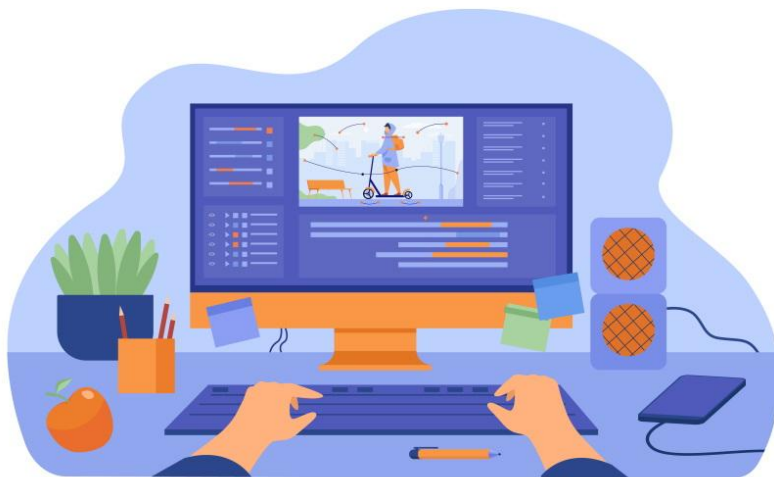


Figura 2: Creazione di contenuti video - [creata da pch.vector](#)

Attività 6	Creazione di contenuti digitali
Tempi	4 ore
Metodi	Apprendimento attivo.
Cosa sta facendo il tutor	<p>Il tutor presenta agli studenti l'argomento relativo ai contenuti digitali nell'ospitalità e nel turismo. Il tutor utilizza presentazioni, video e/o immagini con esempi pertinenti (ad es. un video creato dal tutor come esempio dell'esercitazione pratica per gli studenti).</p> <p>Il tutor deve preparare, sulla piattaforma LMS, un insieme di materiale digitale che gli studenti possono utilizzare nella</p>

	<p>creazione di contenuti digitali: immagini gratuite (foto, grafica), un elenco di siti dove gli studenti possono scaricare suoni/musica/video gratuiti/ banche di immagini da utilizzare nei contenuti digitali), riflettendo sulle diverse tipologie di licenze/diritti d'autore.</p> <p>Il tutor deve preparare, nell'LMS, una "Attività di assegnazione" affinché gli studenti possano inviare il loro lavoro e, dopo gli invii, il tutor fornirà un feedback.</p>
Cosa stanno facendo gli studenti	<p>Gli studenti dovranno individualmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea un breve video promozionale (3 minuti max.) per un'attività turistica (per un servizio, un evento, un prodotto, un'iniziativa, una promozione, ecc.). Lo studente può utilizzare gli elementi digitali forniti dal tutor e disponibili sull'LMS e utilizzarli per creare un video promozionale, oppure utilizzare le proprie risorse, come i video filmati dallo studente. Il risultato finale dovrebbe essere pubblicato nel canale Youtube creato in precedenza, e il link dovrebbe essere pubblicato nella piattaforma LMS, nella "Attività di assegnazione" creata dal tutor. - Crea 2 post diversi per una campagna Facebook, utilizzando materiale fornito dal tutor o creato totalmente dallo studente.
Attrezzatura e supporto	<p>Computer con internet, smartphone o videocamera, software per editing video; software per la modifica delle immagini. Account Youtube, account Canva. Presentazione nel LMS "attività di assegnazione".</p>
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2) 02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1) 02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2) 03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2) 03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1) 04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B1) 04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p>

	<p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (C2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - formativo:</p> <p>Il tutor valuterà la creazione e pubblicazione del breve video promozionale e la creazione di post per una campagna Facebook.</p>
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p>https://www.youtube.com</p> <p>https://www.canva.com</p> <p>https://shotcut.org/</p> <p>https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html</p>

Attività 7	Campagna di vendita online
Tempi	2 ore
Metodi	Apprendimento attivo
Cosa sta facendo il tutor	<p>Il tutor presenta agli studenti l'argomento, relativo alle campagne di vendita online nel settore dell'ospitalità e del turismo. Il tutor utilizza presentazioni, video e/o immagini con esempi pertinenti.</p> <p>Il tutor deve preparare, nell'LMS, una "Attività di assegnazione" per consentire agli studenti di presentare il proprio lavoro e, dopo la consegna, il tutor fornirà un feedback a ciascun gruppo/coppia.</p>
Cosa stanno facendo gli studenti	<p>In gruppo o in coppia, gli studenti pianificano una campagna di vendita online per un'azienda del settore turistico, utilizzando gli annunci della pagina Facebook e gli annunci di Google. Includere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli obiettivi della campagna e le metriche, con valori quantitativi, per valutare l'efficacia della campagna pianificata (FB e google ads); - sottoporre l'attività sull'LMS nella sezione "attività di assegnazione", tramite un file di testo con gli obiettivi

	e le metriche della campagna, nonché gli screenshot della configurazione della campagna in Facebook Ads Manager e Google ads.
Attrezzatura e supporto	Computer con internet, word processor, account facebook, account google.
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B1)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (C2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (C1)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	Valutazione dell'apprendimento - formativo.
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p>Come creare annunci Facebook: https://www.youtube.com/watch?v=8I9jbS4_GxE</p> <p>Tutorial sugli annunci Google: https://www.youtube.com/watch?v=SNjqe9GT9mw</p>

I nostri appunti dalla pratica

L'obiettivo di questo corso di vendita online in hotel e turismo è fornire ai tirocinanti concetti teorici, strumenti e buone pratiche che consentano loro di utilizzare i canali digitali per realizzare campagne di vendita online, per promuovere ulteriormente il business nel settore dell'ospitalità/turismo (sia piccole imprese che medie, o anche più grandi). Ciò consentirà

all'azienda di differenziarsi dalla concorrenza in crescita (e sempre più dinamica) e di raggiungere un pubblico più ampio.

Con questo scenario, il tutor sarà in grado di sviluppare competenze digitali quando interagisce con la piattaforma LMS, quando supporta gli studenti nella creazione del loro lavoro pratico e quando interagisce con diversi software.