



**ITS ACADEMY DELLA PUGLIA**  
PER IL TURISMO I BENI LE ATTIVITÀ  
CULTURALI ED ARTISTICHE

Organismo di diritto Pubblico - Direttiva UE n. 24 del 26.02.2014



**REGIONE  
PUGLIA**



**MIM**  
Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

## **NUOVI MODELLI DI TURISMO: ELEMENTI DI MANAGEMENT DEL TURISMO 4.0**



**FASE TEORICA MODULO 1 - ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE**

**FASE LABORATORIALE MODULO 2 - LEARNING BY DOING**

**FASE PRATICA MODULO 3 - MESSA IN CAMPO DELLE COMPETENZE**

- **IL PROGETTO HA L'OBIETTIVO DI FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI DELLE SCUOLE SUPERIORI COMPETENZE RELATIVE AL TURISMO INNOVATIVO ED ALLE NUOVE TECNOLOGIE APPLICATE AL SETTORE.**
- **ATTRAVERSO ATTIVITÀ LABORATORIALI, SIMULAZIONI D'IMPRESA O UN'ESPERIENZA LAVORATIVA IN AZIENDA, GLI STUDENTI AVRANNO LA POSSIBILITÀ DI IMPLEMENTARE COMPETENZE TRASVERSALI E SPECIFICHE, SPERIMENTANDO COME L'APPLICAZIONE DELLE NUOVE TECNOLOGIE AMPLI LE POTENZIALITÀ DI QUESTO COMPARTO, DANDO LUOGO AD ESPERIENZE TURISTICHE SOSTENIBILI, COINVOLGENTI E PERSONALIZZATE.**

Fondazione "ITS Academy della Puglia per il Turismo i Beni le Attività Culturali ed Artistiche"  
Organismo di Diritto Pubblico ai sensi della Direttiva UE n. 24 del 26.02.2014

[www.itsturismopuglia.it](http://www.itsturismopuglia.it)

Sede Legale: Lecce (LE), via Giacomo Manzù s.n.c., Strada Provinciale per San Pietro in Lama - CAP 73100  
Uffici di Direzione e Sede Operativa: Lecce (LE), c/o Officine Cantelmo, Corte dei Mesagnesi, 30 - CAP 73100  
Iscritta ex DPR 361/00 al n. 37 RPG Prefettura di Lecce C.F e partita IVA 04735760755  
[segretariatogenerale@itsturismopuglia.it](mailto:segretariatogenerale@itsturismopuglia.it) PEC [segretariatogenerale@pec.itsturismopuglia.it](mailto:segretariatogenerale@pec.itsturismopuglia.it)

## ***Proposta Progetto PCTO N.1 - Nuovi modelli di turismo: elementi di management del turismo 4.0***

### **Chi siamo e qual è la nostra offerta formativa**

L'ITS Academy della Puglia per il Turismo i Beni le Attività Culturali ed Artistiche è attivo in Puglia dal 2016 implementando la qualità delle filiere produttive locali e l'occupazione dei giovani attraverso l'attivazione di percorsi biennali di alta specializzazione progettati in sinergia con il tessuto imprenditoriale del turismo e delle industrie culturali e creative che richiede figure professionali specializzate e competenti.

L'ITS opera da sempre in sinergia con le scuole, le imprese, le associazioni, gli enti pubblici, le università ed i centri di ricerca, ponendosi come ponte tra le diverse istituzioni, per favorire un incontro produttivo tra domanda e offerta di occupazione, creando in cooperazione con esse profili validi ed innovativi, preparati anche per l'auto-imprenditorialità.

Un dialogo efficace con le scuole superiori si sviluppa attraverso i percorsi di PCTO progettati dal nostro ITS per gli studenti delle classi terze, quarte e quinte. Denominatore comune dei progetti è la struttura che, riprendendo quella dei bienni di alta specializzazione ITS, prevede una prima fase di acquisizione delle competenze, corredata da attività laboratoriali a cura di docenti esperti ed una seconda fase di messa alla prova attraverso esperienze immersive a contatto con le sue aziende partner.

### **Abstract contenuti**

Il progetto ***Nuovi modelli di turismo: elementi di management del turismo 4.0*** ha l'obiettivo di far acquisire agli studenti delle scuole superiori competenze relative al turismo innovativo ed alle nuove tecnologie applicate al settore. Attraverso attività laboratoriali, simulazioni d'impresa o un'esperienza lavorativa in azienda, gli studenti avranno la possibilità di implementare competenze trasversali e specifiche, sperimentando come l'applicazione delle nuove tecnologie ampli le potenzialità di questo comparto, dando luogo ad esperienze turistiche sostenibili, coinvolgenti e personalizzate.

### **Articolazione del progetto**

Monte ore totale: 40 ore Articolate in 3 fasi

**Referenti di progetto, tra scuola e ITS:** Spetta alla scuola nominare il tutor interno che si relazionerà con il referente di progetto ITS e con i docenti che terranno le lezioni, concordando le modalità organizzative ed i tempi di lavoro.

### **Fase teorica**

#### **MODULO 1 - Acquisizione delle competenze (10 ore)**

**1 ora** dedicata all'orientamento ITS ed alla presentazione della nostra Offerta Formativa  
**9 ore** dedicate alle lezioni "teoriche"

Nel corso degli incontri sarà fornito agli studenti materiale didattico da approfondire individualmente o in gruppo.

A conclusione del modulo sarà somministrato ai partecipanti un piccolo test che ha la funzione di monitorare in itinere l'efficacia delle lezioni e di verificare l'acquisizione delle competenze propedeutiche alle fasi successive.

- **Introduzione ai nuovi modelli di turismo:** definizione, caratteristiche, trend e tecnologie emergenti nel settore.
- **Quali sono le nuove tecnologie applicate al turismo:** big data, blockchain, intelligenza artificiale, IoT (Internet of Things), realtà aumentata e virtuale.
- **Analisi del tessuto imprenditoriale locale di riferimento:** focus sulle imprese turistiche del territorio e sulle destinazioni locali.
- **Quali sono le competenze richieste per il turismo 4.0:** competenze digitali, soft skills e conoscenze linguistiche.

### Fase laboratoriale

#### **MODULO 2 – *Learning by doing* (20 ore)**

La fase laboratoriale è progettata per far vivere agli studenti esperienze di simulazione lavorativa nel settore di riferimento (in base alla tipologia di progetto scelto) mettendo alla prova le loro conoscenze, competenze e capacità di problem solving, favorendo al contempo abilità trasversali come il lavoro in team, la creatività e la capacità di adattamento.

Metodologie di apprendimento attivo vengono in questo modo realmente applicate, consentendo agli studenti di mettere in pratica le loro abilità e di testare le loro idee imprenditoriali in un contesto sicuro e controllato.

Per il progetto *Nuovi modelli di turismo: elementi di management del turismo 4.0*, in base alle esigenze del gruppo classe ed alle competenze acquisite nella fase precedente, si potranno scegliere **2 tra i 6 moduli** laboratoriali proposti di seguito:

- **Sviluppo di un prodotto turistico innovativo:** ideazione e progettazione di un prodotto turistico che integri le nuove tecnologie (gamification, intelligenza artificiale, ecc)
- **Simulazione di esperienze turistiche:** Utilizzo di tecnologie immersive (VR, AR) per la creazione di esperienze turistiche virtuali.
- **Costruzione e comunicazione efficace di un brand identitario dei luoghi**
- **Creazione di strategie di valorizzazione territoriale:** come integrare l'offerta turistica con il patrimonio culturale, ambientale e sociale, come promuovere lo sviluppo sostenibile delle destinazioni turistiche, coinvolgendo le comunità locali e valorizzando il territorio.

- **Promozione del prodotto turistico:** Realizzazione di campagne di marketing e comunicazione online e offline per i prodotti turistici.
- **Simulazione avvio di Startup nel settore turistico**

### **Fase pratica**

#### **MODULO 3 - *Messa in campo delle competenze* (10 ore)**

La fase conclusiva del progetto prevede visite aziendali, attività di *peer education* con classe ITS o un'esperienza lavorativa in azienda.