



ESTET

**EMBEDDING SUSTAINABILITY SKILLS IN TOURISM
EDUCATION AND TRAINING**

Project No. : 2020-1-PL01-KA202-081845

INFORMATION SUR LA SORTIE

RÉSULTAT :

IO3: PROGRAMME DE FORMATION CONTINUE

ACTIVITÉ :

MODULE 2. COMPÉTENCES LIÉES À LA DURABILITÉ ET APPROCHES DE CONCEPTION PÉDAGOGIQUE

INFORMATION SUR LE PROJET

PROJET:

ESTET: INTÉGRER LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DURABILITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT ET LA FORMATION TOURISTIQUE

TITRE DU PROJET :

Intégrer les compétences en matière de durabilité dans l'enseignement et la formation touristique

ACRONYME:

ESTET

PROJET N° :

2020-1-PL01-KA202-081845

PROJECT COORDINATOR:

SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK / SAN - POLOGNE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette communication n'engage que son auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

TABLE DES MATIERES

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	3
MÉTHODES	3
HORAIRE	3
INTRODUCTION	3
2.1 APERÇU DES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DURABILITÉ DANS LE SECTEUR DU TOURISME.....	4
2.1.A. RENFORCER LES COMPÉTENCES VERTES EXISTANTES DANS LES PROGRAMMES ACTUELS	4
2.1.B. COMPÉTENCES VERTES OUBLIÉES	7
2.2 APPROCHES DE CONCEPTION PÉDAGOGIQUE ADAPTÉES À L'ENSEIGNEMENT DES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DURABILITÉ.....	8
2.2.A. APPRENTISSAGE À CONCEPT UNIQUE : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES	8
2.2.B. APPRENTISSAGE BASÉ SUR L'INVESTIGATION : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES	10
2.2.C. SERVICE LEARNING : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES	12
2.3 LIGNES DIRECTRICES POUR LE DÉVELOPPEMENT DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE DANS LE DOMAINE DU TOURISME DURABLE BASÉS SUR CES APPROCHES	13
LIENS UTILES.....	16
RÉSUMÉ DES POINTS CLÉS.....	17
QUESTIONS D'AUTO-ÉVALUATION	18
BIBLIOGRAPHIE	20



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

À la suite de l'engagement avec le contenu de ce module, les étudiants sont censés atteindre les résultats d'apprentissage suivants :

- *Connaissances* : Sensibilisation aux compétences liées à la durabilité (vertes) requises dans le secteur du tourisme. Connaissance de l'approche de la conception pédagogique adaptée à l'enseignement des compétences vertes.
- *Compétences* : Capacité à développer des contenus d'apprentissage et des processus d'enseignement/apprentissage basés sur des approches d'apprentissage par concept unique, d'apprentissage par la recherche et d'apprentissage par le service.
- *Attitudes* : Attitude positive pour mettre les étudiants en position de participants actifs à leur propre apprentissage

MÉTHODES

Les méthodes à utiliser dans la livraison du module 2 comprennent :

- **Apprentissage autonome** par la lecture et l'étude des supports du module et des sources et liens complémentaires fournis dans les supports.
- **Apprentissage actif**, c'est-à-dire la mise en œuvre d'activités d'apprentissage développées pour les sessions de formation pratique des enseignants.

L'évaluation du degré de maîtrise du contenu du module sera effectuée sous la forme de :

- **Auto-évaluation** en répondant aux questions d'auto-évaluation à la fin du module.

HORAIRE

Le **temps estimé** pour couvrir le module est le suivant :

- Contenu d'apprentissage (apprentissage autodirigé) : **8 heures**
- Questions d'autotest : **5 à 10 minutes**
- Atelier dédié aux activités pratiques développées pour le Module 2 : **8 heures**

INTRODUCTION

La demande croissante de produits et de services touristiques durables dans le monde augmente la nécessité de développer des compétences vertes dans la main-d'œuvre du secteur du tourisme. Bien que le profil des personnes travaillant dans l'industrie du tourisme doive être axé sur la durabilité et que les employeurs du secteur exigent de plus en plus de compétences vertes, ces compétences doivent encore être intégrées dans l'EFP du tourisme, car il existe un fossé entre les compétences requises par l'industrie et celles proposées par les programmes éducatifs. Et si les compétences vertes et la formation connexe doivent inclure une compréhension des concepts du tourisme durable, leur application pratique sous la forme d'une expérience sur le terrain dans un environnement de travail réel, approprié et pertinent pour les tâches et les postes du personnel touristique et les besoins de leurs employeurs est d'une importance capitale.



Dans la mesure où la formation professionnelle traditionnelle nécessite un certain nombre d'heures de cours, beaucoup de gens la trouvent trop lourde et inefficace, car à notre époque où tout va vite et où la technologie est omniprésente, les gens sont surchargés d'informations et de communications. Ils sont occupés, distraits et leur capacité d'attention est compromise. Dans le même temps, les gens sont censés en savoir plus que jamais afin de suivre les changements dans le monde du travail. C'est pourquoi les établissements d'enseignement et de formation, ainsi que les entreprises touristiques, doivent coopérer à l'élaboration de programmes de formation et de cursus qui répondent aux besoins du secteur, tandis que l'industrie doit être impliquée dans le processus d'enseignement, en fournissant aux apprenants une formation efficace en termes de temps, de stages pratiques et d'expérience professionnelle.

Pour relever les défis décrits ci-dessus, le module 2 de l'ESTET "Compétences liées à la durabilité et approches de conception pédagogique" comprend des sujets associés à la conception du processus éducatif basé sur des approches de conception pédagogique innovantes permettant d'apprendre la durabilité et de développer les bonnes valeurs et attitudes pour une action durable, comme l'apprentissage par concept unique, l'apprentissage basé sur la recherche et l'apprentissage par le service. Ainsi, il fournit le lien nécessaire entre le module 1 du projet "Développement du tourisme durable" qui traite des concepts liés à la croissance du tourisme durable et à la nouvelle demande des clients pour des produits et services de tourisme durable, d'une part, et le module 3 "Ressources d'apprentissage pour le développement des compétences en matière de durabilité" qui fournit des informations pratiques sur un ensemble de ressources d'enseignement et d'apprentissage riches en médias et interactives pour le développement des compétences en matière de durabilité par les apprenants de la FEP dans le secteur du tourisme.

2.1 APERÇU DES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DURABILITÉ DANS LE SECTEUR DU TOURISME

2.1.A. RENFORCER LES COMPÉTENCES VERTES EXISTANTES DANS LES PROGRAMMES ACTUELS

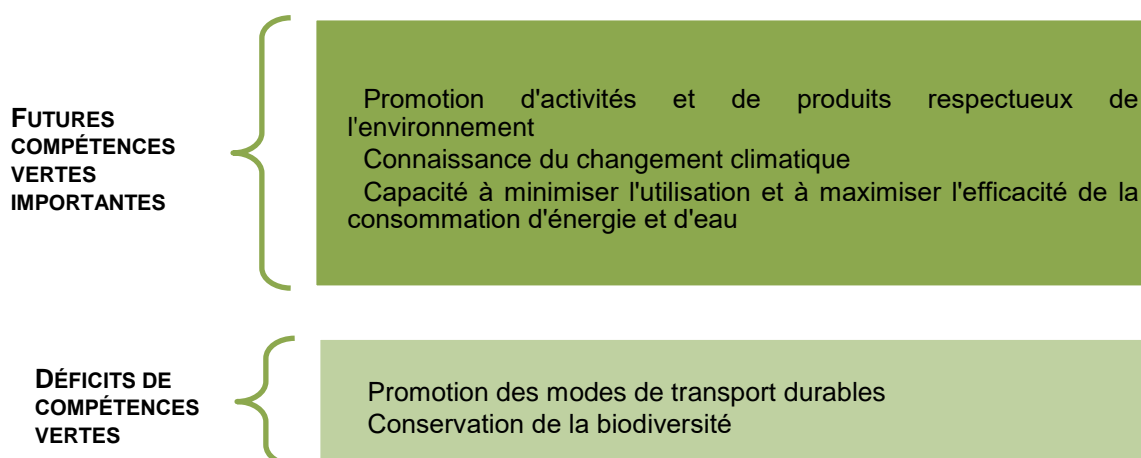
L'évolution vers une économie touristique plus verte et résiliente au changement climatique est de plus en plus importante pour assurer une voie de développement durable pour chaque pays. Cependant, la transition verte ne se fera pas si les gens n'ont pas la conscience, les connaissances et les compétences nécessaires pour la faire avancer. Et cela implique de grands changements dans l'éducation, la formation et l'apprentissage tout au long de la vie. En effet, l'apprentissage doit accompagner la transition verte.

(<https://www.etf.europa.eu/en/news-and-events/news/skills-green-transition>, 2021)

Une grande partie de la main-d'œuvre actuelle n'a pas de formation liée au tourisme (Centre for Strategy and Evaluation Services, 2016). Les lacunes actuelles en matière de compétences concernent les compétences linguistiques, mais aussi des compétences plus spécifiques telles que la biodiversité, l'intelligence artificielle et la sensibilisation culturelle. On prévoit que les futures compétences vertes clés du tourisme vert seront centrées sur la promotion d'activités et de produits respectueux de l'environnement ainsi que sur la connaissance du changement climatique (voir la figure 1 ci-dessous).



Figure 1. Futures compétences vertes importantes et lacunes en matière de compétences vertes



Source: *Sommaire de recherche de la prochaine génération touristique*

Il est donc nécessaire de développer des programmes et des cours spécifiques sur le tourisme durable, comme le montrent également les résultats des groupes de discussion du cadre conceptuel pour l'intégration des compétences en matière de durabilité. En fait, les groupes de discussion menés dans chaque pays partenaire impliqué dans le projet ESTET révèlent que, bien qu'il existe une compréhension approfondie parmi les éducateurs et les experts de la FEP des différents éléments du tourisme durable, il reste une lacune dans l'éducation au tourisme durable et dans la réalisation du triple résultat, notamment en raison des politiques, des facteurs économiques et des facteurs comportementaux, entre autres. Les groupes de discussion ont révélé les compétences qui, selon les éducateurs, devraient être incluses, ainsi que les méthodes pour les intégrer. En fait, la cartographie des programmes et des formations qui favorisent les compétences environnementales a donné des résultats fragmentés et plutôt insatisfaisants dans chaque pays impliqué dans le projet.

Cette constatation n'est pas surprenante étant donné l'absence fréquente d'agenda politique ainsi que le faible niveau de sensibilisation et de prise de conscience du public quant au potentiel et à la nécessité croissantes de ces compétences. À cette fin, un point de départ pourrait être l'agenda de la présidence italienne du G20, qui repose sur trois piliers principaux : Personnes, Planète, et Prospérité.

Son appel à "prendre soin des personnes et de notre planète, tout en assurant une reprise économique forte, inclusive et durable" doit être fortement entendu par le tourisme, qui est avant tout un secteur dont la prospérité et la durabilité dépendent de la relation entre les personnes et les lieux.

Les directives sont basées sur les sept domaines politiques interdépendants suivants, qui sont examinés tour à tour. Chacun de ces domaines a une incidence sur les trois piliers ci-dessus (Lignes directrices du G20 à Rome pour l'avenir du tourisme) :

- Mobilité sûre : restaurer et maintenir la confiance dans les déplacements;
- Gestion de crise : minimiser l'impact des futures crises affectant le tourisme;
- Résilience : assurer un secteur touristique robuste et stable en ces temps incertains;
- Inclusivité : élargir l'engagement communautaire et les avantages du tourisme;



- Transformation verte : gérer le tourisme pour préserver l'environnement mondial et local;
- Transition numérique : permettre à tous les acteurs du tourisme de bénéficier pleinement des opportunités numériques;
- Investissement et infrastructure : concentrer les ressources sur un avenir durable pour le tourisme.

Les cadres politiques, les stratégies et les processus devraient être améliorés dans chaque pays impliqué dans le projet afin d'accroître la sensibilisation du public, également par le biais de la coopération avec les parties prenantes (telles que les ministères de l'éducation, du tourisme, les écoles de formation professionnelle, les entreprises touristiques), en développant des modèles alternatifs, des itinéraires touristiques, des plans d'action, des outils et des événements de renforcement des capacités.

En outre, selon le cadre conceptuel, un autre apport important est que les compétences et la formation connexe doivent inclure une compréhension des concepts du tourisme durable, mais surtout leur application pratique, appropriée et pertinente aux besoins et aux postes du personnel concerné : en fait, la formation professionnelle nécessite un certain temps en classe, mais surtout une expérience sur le terrain dans un environnement de travail réel. Par conséquent, les institutions et les entreprises touristiques doivent coopérer à l'élaboration de programmes de formation et de programmes d'études qui répondent aux besoins du secteur et l'industrie doit être impliquée dans le processus d'enseignement, en fournissant aux étudiants des stages pratiques et une expérience professionnelle. Les aspects pratiques de la durabilité, par exemple dans les processus de gestion environnementale, devraient également être inclus dans la formation professionnelle.

Aujourd'hui, une bonne pratique pourrait être l'exemple du Global Sustainable Tourism Council (GSTC) (<https://www.gstcouncil.org/gstc-criteria/>). GSTC établit et gère des normes mondiales pour les voyages et le tourisme durables, connus sous le nom de critères GSTC. Les critères sont utilisés pour l'éducation et la sensibilisation, l'élaboration de politiques pour les entreprises, les agences gouvernementales et d'autres types d'organisations, la mesure et l'évaluation, et comme base pour la certification. De plus, les critères GSTC sont le résultat d'un effort mondial visant à développer un langage commun sur la durabilité dans le tourisme. Ils sont organisés en quatre piliers : (A) Gestion durable ; (B) Impacts socio-économiques ; (C) Impacts culturels ; et (D) Impacts environnementaux. Les destinations touristiques ayant chacune leur propre culture, environnement, coutumes et lois, les critères sont conçus pour être adaptés aux conditions locales et complétés par des critères supplémentaires pour le lieu et l'activité spécifiques. En outre, le processus d'élaboration des critères a été conçu pour respecter le code de normalisation de l'Alliance ISEAL, l'organisme international qui fournit des orientations pour le développement et la gestion des normes de durabilité pour tous les secteurs. Ce code est informé par les normes ISO pertinentes. Ces critères sont le minimum, et non le maximum, que les entreprises, les gouvernements et les destinations doivent atteindre pour aborder la durabilité sociale, environnementale, culturelle et économique. En ce qui concerne la durabilité du secteur du tourisme, pour assurer la protection et la valorisation des ressources naturelles et culturelles de la région, l'impact important de la pandémie sur ce secteur crée un besoin urgent de soutenir son rétablissement.



Par exemple, pour les régions MED impliquées dans le projet, la relance du tourisme durable devrait être abordée de manière transversale, afin de permettre aux "régions MED de pratiquer une gouvernance du tourisme qui permette des améliorations continues de la durabilité environnementale, sociale et économique, qui augmente la compétitivité par la qualité et les innovations et qui assure la mise en œuvre et le suivi des stratégies et des politiques" (Panoramed Key Policy Paper on tourism, juin 2020).

En effet, c'est plus que jamais l'occasion de soutenir un changement permanent et durable des pratiques touristiques dans tous les pays, après l'actuelle pandémie COVID-19, en développant des modèles alternatifs, des itinéraires touristiques, des plans d'action, des outils et des événements de renforcement des capacités.

2.1.B. COMPÉTENCES VERTES OUBLIÉES

Que signifient les « compétences vertes oubliées » dans le contexte du tourisme durable ?

Il est intéressant de partir de routines éco-responsables trop souvent oubliées concernant les pratiques durables :

- 1) Transports : la première règle pour un déplacement responsable est de choisir des modes de transport durables comme le train, les services de vélos en libre-service, la voiture électrique et les transports en commun.
- 2) L'application de billetterie : à l'ère du numérique, le billet de train en papier ou le ticket de réservation d'hôtel n'est plus nécessaire car il suffit de les stocker sur le smartphone en utilisant l'une des nombreuses applications au choix.
- 3) La bonne structure : choix pratique d'hôtels, de B&B, de fermes et de tout autre type d'hébergement à faible impact environnemental, durable et capable de valoriser le territoire et ses ressources.
- 4) Serviettes : pendant un séjour, il est recommandé d'éviter de changer les serviettes si ce n'est pas strictement nécessaire, afin d'aider la structure à réduire la charge de lavage et donc la consommation d'énergie, d'eau et de détergent.
- 5) Lumières et climatiseurs : une autre bonne pratique consiste à éteindre les lumières et la climatisation lorsque vous quittez une pièce, et à vous assurer que vous avez bien fermé les robinets d'eau pour éviter tout type de gaspillage.

D'autres compétences oubliées, qui devraient être appliquées par exemple par les établissements d'hébergement, sont :

- Production propre de produits alimentaires (par ex. lait, yaourt, viande)
- Utilisation de produits alimentaires bio/éco
- Utilisation de papier recyclé à des fins administratives
- Cosmétiques naturels pour le bain
- Nettoyage avec des substances biodégradables



Cela signifie qu'il existe des pratiques qui devraient être appliquées par les employés du tourisme, et d'autres, destinées aux touristes/consommateurs (par exemple, une politique d'économie d'énergie, de nettoyage et d'économie d'eau, l'utilisation de bioproduits, etc.), ce qui implique que l'éducation et la formation vertes sont nécessaires à la fois pour les employés et les clients et que ces compétences vertes ne doivent pas être négligées ou oubliées. En fait, la nouvelle génération de touristes arrive avec une conscience environnementale de plus en plus grande et semble apprécier et même exiger des « produits verts » (Ivanov, Ivanova et Iankova, 2014).

2.2 APPROCHES DE CONCEPTION PÉDAGOGIQUE ADAPTÉES À L'ENSEIGNEMENT DES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DURABILITÉ

La conception pédagogique peut être définie comme la pratique consistant à créer des supports pédagogiques, des modules, des leçons et des expériences pour aider à faciliter l'apprentissage le plus efficacement possible. Un modèle (ou une approche) de conception pédagogique fournit des lignes directrices pour organiser des scénarios pédagogiques appropriés afin d'atteindre les objectifs pédagogiques, qui peuvent être appliqués avec succès dans le domaine du développement des compétences en matière de tourisme durable. Ainsi, les approches de conception pédagogique décrivent la manière de mener les différentes étapes du processus de conception pédagogique, aidant les formateurs et les éducateurs à guider et à planifier l'ensemble de la prestation de formation. Le processus de conception pédagogique consiste en outre à : a) déterminer les besoins des apprenants ; b) définir les buts finaux et les objectifs de l'instruction; c) concevoir et planifier les tâches d'évaluation ; et d) concevoir des activités d'enseignement et d'apprentissage pour assurer la qualité de l'enseignement (Kurt, 2017).

2.2.A. APPRENTISSAGE À CONCEPT UNIQUE : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES

Contrairement à l'approche traditionnelle, l'apprentissage à *un seul concept* (c'est-à-dire en *une bouchée*) est conçu pour répondre aux besoins de l'étudiant moderne. Il permet aux gens de s'engager avec des "pépites à grignoter" d'informations sur un PC, un téléphone mobile ou une tablette, à tout moment et en tout lieu. Ces informations peuvent être consommées en déplacement, lors d'une pause-café ou dans un taxi. Les objets d'apprentissage sont axés sur un concept, permettant aux gens de savourer, digérer et retenir l'information. Le contenu est conçu pour s'adapter à leurs horaires et pour répondre à leurs besoins de connaissances les plus urgents, plutôt que de perturber les agendas avec de longues conférences et des informations non pertinentes. Ces bulles d'apprentissage à concept unique sont enchaînées ou "découpées" pour atteindre le résultat requis d'un programme d'études donné, y compris dans le domaine de la formation professionnelle en tourisme, et sont programmées à intervalles réguliers, ce qui offre aux étudiants l'espace nécessaire pour absorber l'information et permet au cerveau d'être ouvert pour être prêt à recevoir la prochaine tranche d'information lorsqu'elle arrivera.

Ainsi, l'apprentissage par concept unique prend d'assaut le secteur mondial de l'enseignement en ligne, car il constitue une réponse naturelle à la prévalence de l'apprentissage mobile et un antidote au manque de temps et de ressources sur le lieu de travail.



Les employés ne vont pas s'engager efficacement dans l'information ni la retenir lorsqu'elle est présentée de manière interminable, et grâce à cette approche à l'ancienne, les entreprises perdent de précieuses heures de travail dans le processus.

Les facteurs qui ont contribué à l'essor et à la popularité de l'apprentissage à concept unique sont variés et interdépendants. Les principaux facteurs qui y ont contribué sont la demande d'apprentissage mobile, l'augmentation du nombre de Millennials dans la population active, ce qui est très pertinent pour le secteur du tourisme, et la pression constante à laquelle sont confrontées les entreprises pour développer des cours rapidement et à faible coût. Avec la prévalence des communications mobiles, de nombreuses entreprises ont commencé à mettre en œuvre l'apprentissage basé sur les appareils, suivant l'exemple de leurs employés qui souhaitent pouvoir accéder aux informations sur leurs téléphones, en déplacement.

Les milléniaux, moteurs du marché de l'apprentissage mobile, constituent une part importante de la main-d'œuvre mondiale, sont à l'aise avec n'importe quel appareil, application ou innovation numérique et complètement immergés dans le monde des médias sociaux et de la messagerie instantanée. Cet accès facile à l'information s'accompagne d'une durée d'attention réduite et de la nécessité d'un contenu passionnant, dynamique et hyper pertinent. L'apprentissage à concept unique est donc parfaitement adapté aux jeunes adultes actifs et constitue le moyen idéal pour communiquer et éduquer efficacement les membres du personnel.

Le problème du chômage dans de nombreuses économies développées peut être attribué à un manque de compétences, et non à un manque d'emplois, comme dans le cas de l'industrie du tourisme, de nouveaux emplois sont créés alors que le tourisme dans le monde entier est en hausse. Dans ce secteur comme dans d'autres, il y a une énorme pénurie de compétences et, malheureusement, il n'y a pas de ressources nécessaires pour s'attaquer au problème de front. La formation est une nécessité, mais la pression exercée par les entreprises signifie qu'elles ne peuvent pas se permettre de consacrer du temps à la formation pendant la journée de travail et qu'elles n'ont souvent pas les budgets nécessaires pour développer un contenu imprimé lourd en texte, comme c'était le cas auparavant pour l'éducation de la main-d'œuvre.

En outre, les jeunes adultes sont plus nombreux à avoir accès à un appareil mobile qu'à un ordinateur de bureau ou portable. L'apprentissage par concept unique offre donc la possibilité de s'engager avec eux où qu'ils soient, d'une manière pratique, confortable, abordable et accessible. Un autre avantage de l'apprentissage par concept unique est que les étudiants peuvent télécharger les informations, pour les utiliser n'importe où et n'importe quand par la suite.

Le plus grand avantage de l'utilisation de l'apprentissage à concept unique est l'amélioration de l'engagement de l'apprenant. Des études ont montré que les étudiants ont souvent du mal à se concentrer sur le contenu de cours pendant plus de 20 minutes à la fois. Ce problème peut être surmonté en diffusant des pépites d'informations utiles à l'étudiant. Un autre avantage est qu'une fois consommées, ces informations seront digérées et retenues plus efficacement. Les humains, en particulier dans nos vies centrées sur la technologie, ont une capacité limitée à traiter l'information. En tant que tels, les cours en petites parties sont parfaitement adaptés à la façon dont nos cerveaux sont conçus, ce qui nous permet de mieux comprendre et de nous rappeler ces morceaux d'informations.



Le soutien juste à temps est un élément très important de l'apprentissage en milieu de travail, en particulier dans un secteur dynamique et axé sur la clientèle, comme le tourisme. Plutôt que d'apprendre quelque chose juste au cas où vous pourriez l'utiliser à l'avenir, des modules d'apprentissage courts peuvent être utilisés au moment où ils sont nécessaires. En fournissant des informations pertinentes en temps réel, on améliore l'efficacité des employés et, partant, la productivité de l'entreprise. L'apprentissage par concept unique se répand dans le monde entier et les entreprises des États membres de l'UE ont la possibilité de surfer sur la vague de cette nouvelle méthode d'apprentissage pour responsabiliser leurs employés et améliorer leur productivité (Lamberti, 2017).

La Khan Academy est un excellent exemple de l'application pratique de l'approche d'apprentissage à concept unique. Salman Khan a commencé à enseigner les mathématiques par tranches de deux à quatre minutes. Puis il a étendu l'idée à d'autres domaines d'apprentissage. Même lorsqu'il enseigne des sujets non linéaires tels que l'art, la culture et le tourisme, il vous invite à un voyage d'apprentissage de cinq minutes sur un seul concept, tel que "faire des vases grecs" ou "l'art de la taille de pierres précieuses". Pour les étudiants modernes qui regardent une vidéo sur un ordinateur, une tablette ou un smartphone, cette approche est une alternative irrésistible au modèle d'apprentissage linéaire, logique et complet avec lequel nous avons tous grandi. Dans son livre, "The One World Schoolhouse: Education Reimagined", Khan présente un argument convaincant pour son modèle d'apprentissage révolutionnaire (Meyer, 2014).

2.2.B. APPRENTISSAGE BASÉ SUR L'INVESTIGATION : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES

Selon Anna J. Warner et Brian E. Myers, *l'apprentissage basé sur l'investigation* est "une méthode d'enseignement qui combine la curiosité des élèves et la méthode scientifique pour améliorer le développement des compétences de pensée critique". L'apprentissage fondé sur l'enquête favorise l'engagement, la curiosité et l'expérimentation. Plutôt que d'être « instruits », les élèves sont habilités à explorer des sujets en posant des questions et en trouvant ou en créant des solutions. Il s'agit davantage d'une philosophie et d'une approche générale de l'éducation que d'un ensemble strict de règles et de directives, qui peuvent être facilement appliquées pour combler les lacunes en matière de compétences vertes dans le secteur du tourisme.

Bien que les enseignants puissent aborder l'enseignement basé sur les enquêtes de différentes manières, quelques éléments de base sont importants :

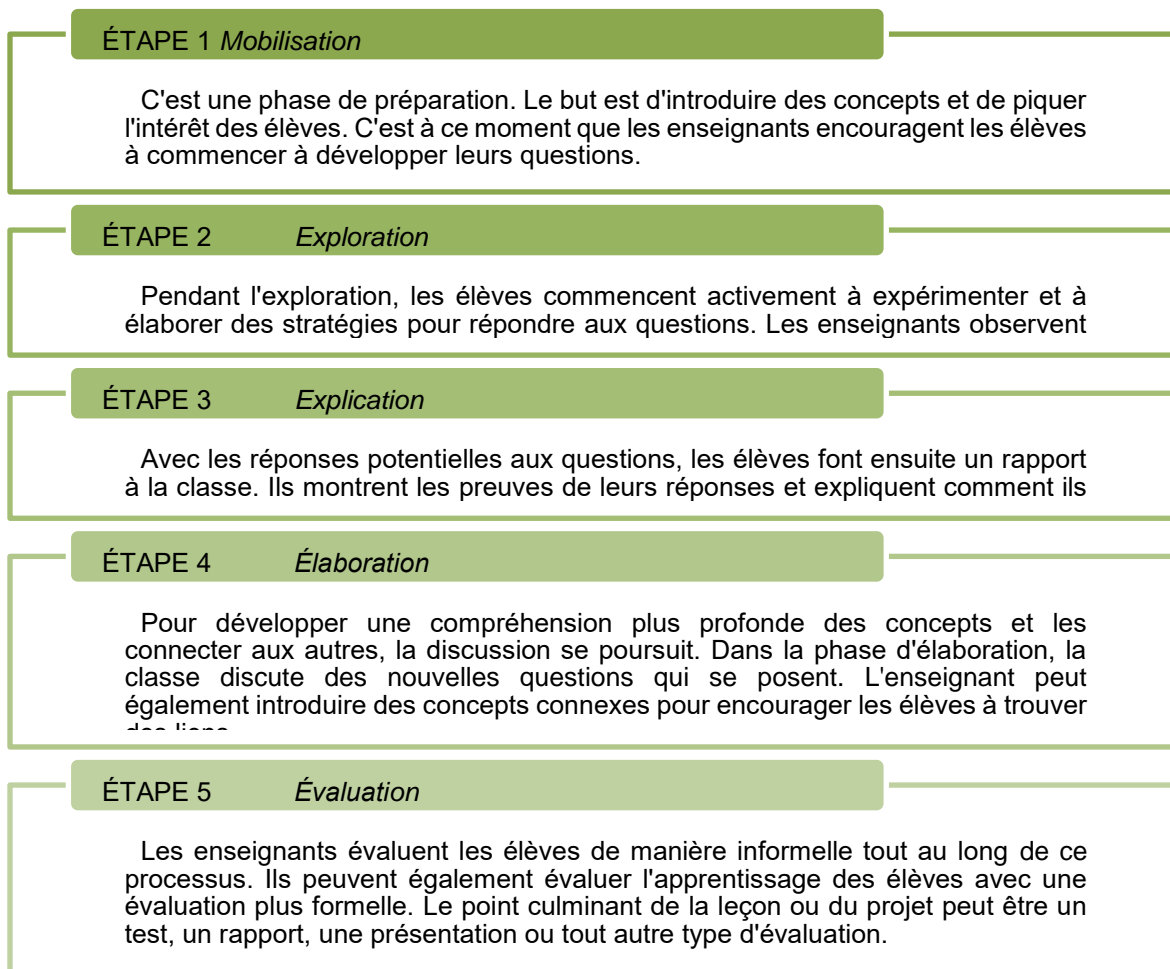
Bien que les enseignants puissent aborder l'enseignement basé sur les enquêtes de différentes manières, quelques éléments de base sont importants :

1. *Orientation/Observation* : L'enseignant introduit un nouveau sujet ou concept. Les élèves explorent le sujet par la recherche, l'enseignement direct et des activités pratiques.
2. *Question/Conceptualiser* : Les élèves élaborent des questions liées au sujet, font des prédictions et formulent des hypothèses.
3. *Enquête* : C'est la partie la plus longue de l'apprentissage de l'enquête. Les élèves prennent l'initiative, avec le soutien approprié de l'enseignant, de découvrir des réponses, de trouver des preuves pour étayer ou réfuter des hypothèses et de mener des recherches.



4. *Conclusion* : Après avoir collecté des informations et des données, les élèves élaborent des conclusions et des réponses à leurs questions. Ils déterminent si leurs idées ou hypothèses s'avèrent correctes ou présentent des défauts. Cela peut conduire à plus de questions.
5. *Discussion/Partage* : Tous les élèves peuvent apprendre les uns des autres à ce stade en présentant les résultats. L'enseignant doit guider les discussions, encourager le débat, plus de questions et la réflexion.

Une autre façon d'aborder une leçon d'investigation consiste à utiliser le *modèle 5-E* . Chaque étape de ce type de leçon mène à la suivante (Team XQ, 2020) :



Les principaux *avantages* de l'apprentissage basé sur l'investigation peuvent être résumés dans les points clés suivants :

- améliore l'engagement des étudiants;
- les enseignants peuvent observer les élèves ;
- offre l'occasion d'une évaluation authentique;
- les élèves acquièrent et démontrent leur maîtrise ;
- est motivé par les intérêts des étudiants;
- favorise le travail d'équipe;
- conduit à une meilleure rétention des connaissances.



Les exemples d'apprentissage basés sur l'enquête, présentés par Rudi W. Pretorius, Andrea Lombard et Anisa Khotoo dans leur article « Ajouter de la valeur à l'éducation pour la durabilité en Afrique avec des approches basées sur l'enquête dans l'apprentissage ouvert et à distance » sont liés à deux modules de premier cycle sur le tourisme et la durabilité proposés par l'Université d'Afrique du Sud : le module de 2^e niveau "Géographie du tourisme" et le module de 3^e niveau "Écotourisme". La participation des auteurs à ces modules comprend la planification et le développement, l'enseignement, l'évaluation, l'assurance qualité et la révision ultérieure. Certaines des dimensions de l'apprentissage basé sur l'enquête sont illustrées, à savoir sa portée, de petite (c'est-à-dire une activité dans une unité d'étude) à grande (c'est-à-dire couvrant plusieurs unités d'étude) et son application variée (c'est-à-dire évaluation formative ou sommative).

2.2.C. SERVICE LEARNING : CONCEPT ET BONNES PRATIQUES/EXEMPLES

Selon l'Université Vanderbilt, l' *apprentissage par le service* est défini comme : "Une forme d'éducation expérientielle où l'apprentissage se produit à travers un cycle d'action et de réflexion alors que les étudiants cherchent à atteindre des objectifs réels pour la communauté et à approfondir leur compréhension et leurs compétences." L'apprentissage par le service peut également être expliqué comme suit : "Une approche éducative qui allie des objectifs d'apprentissage avec un service communautaire afin d'offrir une expérience d'apprentissage pragmatique et progressive tout en répondant aux besoins de la société." Cette deuxième définition est plus facile à comprendre, mais elle semble toujours plus compliquée qu'elle ne devrait l'être. Une définition plus simple pour faciliter davantage la compréhension du concept d'apprentissage par le service peut être formulée comme suit : "Dans l'apprentissage par le service, les étudiants apprennent les normes éducatives en s'attaquant à des problèmes réels dans leur communauté." (Wolpert-Gawron, 2016).

L'apprentissage par le service est une combinaison de ce que nous appelons l'éducation formelle et l'application de cet apprentissage d'une manière axée sur le service. Il s'agit d'un type de philosophie pédagogique qui oblige l'élève à démontrer ses connaissances, reliant ainsi le cognitif à l'émotif et aboutissant à de meilleurs résultats d'apprentissage. Il intègre les passions personnelles à l'intellect, permettant aux étudiants de trouver leur passion et d'exercer des moyens utiles pour s'engager dans des problèmes du monde réel. C'est une expérience d'apprentissage connectée, reliant le développement personnel au développement cognitif et touchant les sentiments ainsi que la pensée. Les étudiants prennent les idées qu'ils apprennent en théorie et les associent à des problèmes réels dans la pratique, créant ainsi des solutions viables pour une transformation à long terme de la société. La salle de classe devient un lieu où la pensée est liée à la passion, évoquant le changement du monde réel.

Le service communautaire fait partie des systèmes éducatifs depuis des années. Mais ce qui fait passer l'apprentissage par le service à un niveau supérieur, c'est qu'il combine le service à la communauté avec la riche formation académique initiale, l'évaluation et la réflexion généralement observées dans l'apprentissage par projet.



Ces dernières années, cette approche a gagné en popularité, car les professeurs et les conseillers pédagogiques examinent les résultats d'apprentissage des étudiants qui sont encouragés à trouver et à utiliser leurs passions pour trouver des solutions aux problèmes qui les entourent, dont le développement durable (y compris dans le domaine du tourisme) est un élément majeur.

Ceci est rendu plus possible par les idées qui permettent aux citoyens d'utiliser librement leurs passions et leur intellect pour devenir des entrepreneurs sociaux, des personnes qui se chargent d'un problème social et deviennent des forces transformatrices dans la société.

International Field School Thematic Service-Learning (IFSTS-L) est un *exemple de programme collaboratif* entre l'Université chrétienne Duta Wacana de Yogyakarta, en Indonésie, et l'Université nationale d'Australie, en Australie, axé sur le développement de villages touristiques qui est en cours depuis 2009. Ce programme a lieu chaque année à différents endroits. En 2016, le programme IFSTS-L a eu lieu à Central Sumba Regency, en Indonésie. Ce programme s'est concentré sur le processus d'apprentissage de la communauté locale ainsi que sur les conditions dans lesquelles elle vit. L'apprentissage par le service est le résultat d'une approche de la communauté locale, en découvrant quels sont les problèmes et les potentiels de la communauté.

2.3 LIGNES DIRECTRICES POUR LE DÉVELOPPEMENT DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE DANS LE DOMAINE DU TOURISME DURABLE BASÉS SUR CES APPROCHES

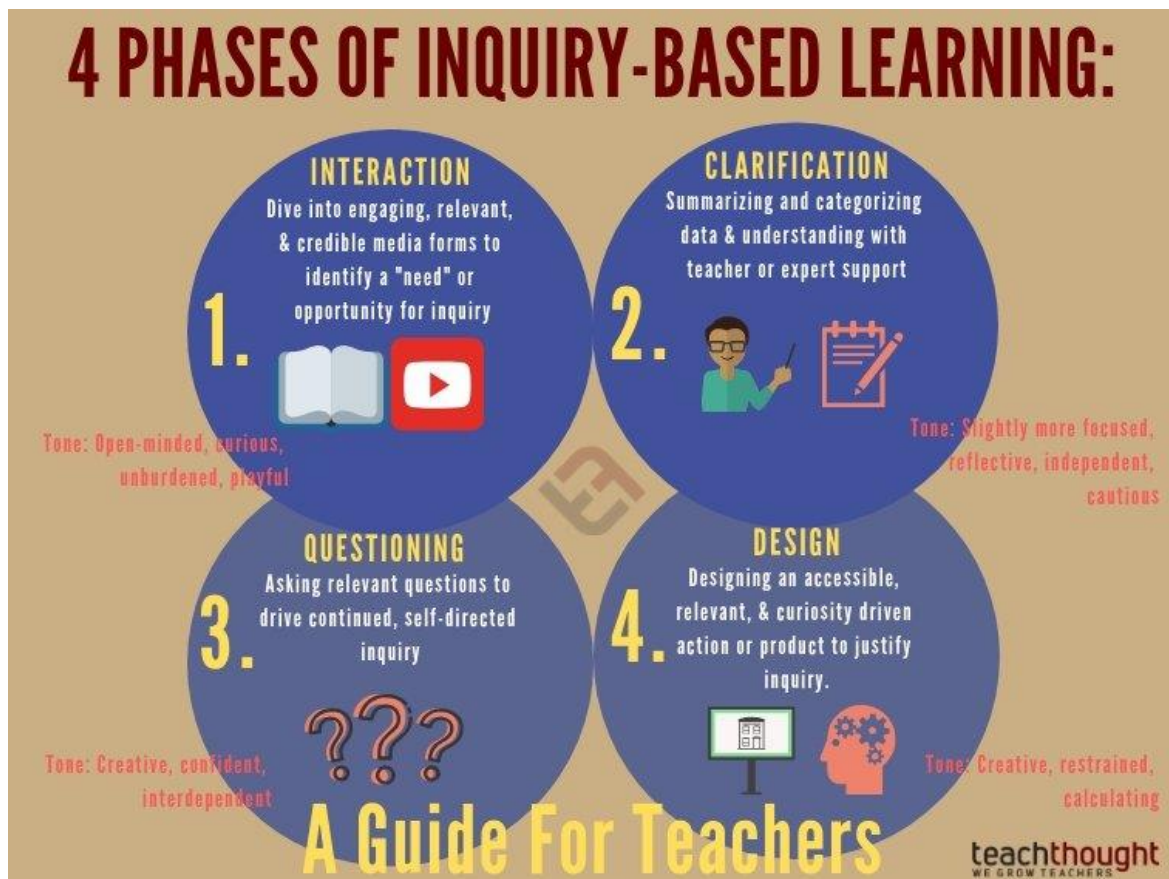
Comme expliqué ci-dessus, un *module d'apprentissage à concept unique (SCLM)* est un contenu interactif, très probablement basé sur le Web, présentant un concept étape par étape. Chaque étape doit être centrée sur un élément particulier du concept global, en fournissant des détails et des explications à l'aide de techniques d'enseignement multimédia. À travers un processus itératif (voir ci-dessous), partant d'une perspective générale et se terminant par un résumé, chaque partie du concept est décomposée en parties comme un algorithme de « diviser pour mieux régner » (Scano, 2004).



PAGE DE GARDE	<p>La page d'accueil doit être très simple et fournir un accès rapide à chaque partie du contenu afin que les utilisateurs puissent accéder instantanément à une partie de celui-ci. Fournir une table des matières formée par des liens est vraiment un plus. Toutefois, la table des matières pourrait figurer sur la première page au lieu de la page de garde, dans le cadre du module d'explication de la couverture du SCLM.</p>
NAVIGATION	<p>La navigation doit être vraiment naturelle, avec des boutons de navigation clairement identifiables et même des raccourcis pour eux. Les opérations en avant et en arrière doivent être disponibles. En outre, si le contenu est multimédia, comme une vidéo ou une animation, assurez-vous qu'il puisse être relancé sans changer de page. De plus, la sélection du rythme de l'animation est un plus. Si un contenu est disponible sous forme audio, assurez-vous que le discours soit disponible en version lisible, à la fois pour les personnes malentendantes et comme outil pratique permettant d'écrêter au lieu d'écouter l'intégralité du discours. Éviter l'apparition et l'effacement de textes fantaisistes est un bon conseil pour ne pas perdre le lecteur.</p>
QUIZ	<p>Les quiz sont importants car ils évaluent la compréhension et la mémorisation du concept. Il n'est pas nécessaire qu'elles apparaissent tout à la fin et le fait de poser des questions à des moments clés permet à l'utilisateur de reconnaître sa compréhension. Les quiz ne doivent pas être longs, cinq questions sont une bonne longueur, et ne doivent pas verrouiller le contenu suivant. En effet, les utilisateurs sont libres de sauter des tests et de passer au sujet suivant ou de passer tous les tests à la fin.</p>
PAGE ARRIÈRE ET COMMENTAIRES	<p>La dernière page devrait être un résumé du SCLM fournissant des informations concernant les résultats des tests et la couverture du sujet si l'utilisateur n'a pas visité toutes les pages. Il peut fournir un lien vers un formulaire de commentaires. Le retour d'information peut être mesuré tout au long de la navigation, en enregistrant l'ordre dans lequel les pages ont été visitées et en stockant les résultats du test sans impliquer de processus de connexion.</p>

En tant que modèle pédagogique qui centre l'apprentissage sur la résolution d'un problème particulier ou la réponse à une question centrale, y compris dans le domaine du développement des compétences touristiques, le processus d'apprentissage basé sur l'enquête peut être décomposé en 4 phases, qui peuvent être utilisées pour aider les enseignants à encadrer l'enseignement (Heick, 2015) :





Enfin, une *unité d'apprentissage par le service* peut être divisée en quatre parties dans le but de combler les lacunes en matière de compétences vertes du personnel de l'industrie du tourisme :

1. **PRÉ-RÉFLEXION** : Demandez à vos élèves de réfléchir par écrit aux façons dont ils peuvent aider leur monde ou leur communauté locale.
2. **RECHERCHE** : Guidez vos élèves vers les techniques qui les aideront à effectuer des recherches judicieuses et efficaces. Ils doivent mener des sondages en ligne (crowdsourcing) et créer des graphiques pour présenter leurs résultats. Les élèves doivent résumer leurs conclusions à l'aide d'images, de graphiques et d'autres éléments multimédias intégrés.
3. **PRÉSENTATION** : Demandez à vos élèves de présenter leurs découvertes à l'école, entre eux et à des intervenants extérieurs. Ils peuvent créer des affiches pour promouvoir leur appel à l'action, rédiger une campagne de lettres ou développer un site web simple. Les élèves peuvent "commencer leur chemin" avec leurs découvertes dans les écoles et les organisations locales ou produire des screencasts pour le site web de l'école.
4. **RÉFLEXION** : Demandez à vos élèves de réfléchir à ce qu'ils ont gagné en parcourant ce projet. Demandez-leur de réfléchir aux points suivants :
 - Qu'avez-vous appris sur le sujet ?
 - Qu'avez-vous appris sur vous-même ?

Comment pensez-vous différemment maintenant ?

LIENS UTILES

<https://www.etf.europa.eu/en/news-and-events/news/skills-green-transition>

Une grande conférence internationale intitulée « Construire des systèmes d'apprentissage tout au long de la vie : des compétences pour des sociétés vertes et inclusives à l'ère numérique » qui se tiendra du 21 au 25/07/2021 est annoncée dans le cadre de la discussion sur les compétences et les emplois verts.

<https://www.gstcouncil.org/gstc-criteria/>

La page web présente les critères du Conseil mondial du tourisme durable (CMDT), qui servent de normes de référence mondiales pour la durabilité dans le domaine des voyages et du tourisme et sont utilisés pour l'éducation, la sensibilisation et la mesure et l'évaluation des politiques.

<https://educationaltechnology.net/instructional-design/>

Le site Web fournit une définition de la théorie et de la pratique de la conception pédagogique, ainsi qu'un bref aperçu historique du concept et du rôle des concepteurs pédagogiques.

<https://highdemandskills.com/single-concept-elearning/>

L'article décrit les avantages de l'approche d'apprentissage à concept unique adaptée à la prestation en ligne via le modèle d'apprentissage en ligne à concept unique. Étant en ligne, le modèle permet des schémas de formation non linéaires qui conviennent aux apprenants modernes.

<https://www.prodigygame.com/main-en/blog/inquiry-based-learning-definition-benefits-strategies/>

Le contenu web explique en détail 7 avantages de l'apprentissage basé sur l'enquête, ainsi que 7 stratégies et activités d'apprentissage basé sur l'enquête pour les enseignants.

<https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/teaching-through-community-engagement/>

L'article Web traite des questions liées à la clarification du concept d'apprentissage par le service / d'engagement communautaire, de ses avantages, des modèles d'enseignement de l'engagement communautaire et des moyens d'intégrer l'engagement communautaire dans un cours existant.



RÉSUMÉ DES POINTS CLÉS

- La transition verte, c'est-à-dire le passage à une économie touristique plus verte et résiliente au climat, ne se produira pas si les gens n'ont pas la sensibilisation, les connaissances et les compétences nécessaires pour la faire avancer.
- Les lacunes en matière de compétences liées au tourisme vert nécessitent l'élaboration de programmes et de cours spécifiques sur le tourisme durable.
- L'apprentissage par concept unique (c'est-à-dire par morceaux) est adapté aux besoins de l'élève moderne, car il permet aux gens de s'engager avec des "pépites à grignoter" d'informations sur un PC, un téléphone mobile ou une tablette, à tout moment et en tout lieu.
- L'apprentissage basé sur l'investigation peut être défini comme une méthode d'enseignement qui allie la curiosité des étudiants et la méthode scientifique pour améliorer le développement des capacités de pensée critique, favorisant ainsi l'engagement, la curiosité et l'expérimentation.
- D'un point de vue pratique, dans le cadre de l'apprentissage par le service, les étudiants apprennent les normes éducatives en s'attaquant à des problèmes réels dans leur communauté, en combinant le processus de service à la communauté avec le riche frontloading académique, l'évaluation et la réflexion typiques de l'apprentissage par projet.
- Un module d'apprentissage à concept unique est un contenu interactif, le plus souvent basé sur le web, qui présente un concept étape par étape, chaque étape devant se concentrer sur un élément particulier du concept global, en fournissant des détails et des explications à l'aide de techniques d'enseignement multimédia.
- En tant que modèle pédagogique qui centre l'apprentissage sur la résolution d'un problème particulier, notamment dans le domaine du développement des compétences touristiques, le processus d'apprentissage basé sur l'enquête peut être décomposé en 4 phases : interaction, clarification, questionnement et conception.
- Une unité d'apprentissage par le service peut être divisée en quatre parties dans le but de combler les lacunes en matière de compétences vertes du personnel de l'industrie du tourisme : pré-réflexion, recherche, présentation, réflexion.



QUESTIONS D'AUTO-ÉVALUATION

Question 1 : Lacunes en matière de compétences vertes	
Contenu de la question	Pour lesquelles des compétences vertes suivantes le contenu du module a identifié des lacunes existantes ?
Réponse 1	Promotion d'activités et de produits respectueux de l'environnement
Réponse 2	Promotion des modes de transport durables
Réponse 3	Connaissance du changement climatique
Réponse 4	Conservation de la biodiversité
Réponse 5	Capacité à minimiser l'utilisation et à maximiser l'efficacité de la consommation d'énergie et d'eau
Bonne réponse	2, 4
Question 2 : Compétences vertes oubliées	
Contenu de la question	Laquelle des compétences suivantes ne peut pas être classée comme "compétences vertes oubliées" ?
Réponse 1	Production propre de produits alimentaires (par ex. lait, yaourt, viande)
Réponse 2	Cosmétiques naturels pour le bain
Réponse 3	Utilisation de produits alimentaires conventionnels
Réponse 4	Utilisation de papier recyclé à des fins administratives
Réponse 5	Nettoyage avec des substances biodégradables
Bonne réponse	3
Question 3 : Apprentissage à concept unique	
Contenu de la question	Lequel des énoncés suivants liés à l'apprentissage d'un seul concept est incorrect ?
Réponse 1	L'apprentissage à concept unique est également connu sous le nom d'apprentissage de la taille d'une bouchée
Réponse 2	Le contenu d'apprentissage à concept unique est conçu pour s'adapter à l'emploi du temps des stagiaires et pour répondre à leurs besoins de connaissances les plus urgents.
Réponse 3	Ces bulles d'apprentissage à concept unique sont enchaînées ou « fragmentées » pour atteindre le résultat requis d'un programme d'études donné.
Réponse 4	Les informations fournies par l'approche d'apprentissage à concept unique peuvent être consommées en déplacement, pendant une pause-café ou dans un taxi
Réponse 5	L'apprentissage par concept unique permet aux gens de s'engager avec des "pépites d'informations à grignoter" et peut être utilisé uniquement sur un téléphone mobile ou une tablette.
Bonne réponse	5



Question 4 : Apprentissage basé sur l'investigation	
Contenu de la question	Laquelle des étapes suivantes du modèle d'apprentissage basé sur l'investigation 5-E ne correspond pas à la séquence logique des quatre autres ?
Réponse 1	Explication
Réponse 2	Engagement
Réponse 3	Exploration
Réponse 4	Élaboration
Réponse 5	Évaluation
Bonne réponse	1
Question 5 : Apprentissage par le service	
Contenu de la question	Une unité d'apprentissage par le service peut être divisée en quatre parties dans le but de combler les lacunes en matière de compétences vertes du personnel de l'industrie du tourisme, notamment :
Réponse 1	orientation, questionnement, investigation, conclusion
Réponse 2	interaction, clarification, questionnement, conception
Réponse 3	observation, conceptualisation, recherche, discussion
Réponse 4	pré-réflexion, recherche, présentation, réflexion
Réponse 5	explication, développement, évaluation, partage
Bonne réponse	4



BIBLIOGRAPHIE

1. Ivanov, S. and Ivanova, M. and Iankova, K. (2014). Sustainable Tourism Practices of Accommodation Establishments in Bulgaria: An Exploratory Study. *Tourismos*, 9(2), 175-206. Available from: https://gala.gre.ac.uk/id/eprint/13291/3/13291_IANKOVA_Sustainable_Tourism_Arrangements_2014.pdf [Accessed 08/07/2021].
2. Kurt, S (2017). "Definitions of Instructional Design," in *Educational Technology*. Available from: <https://educationaltechnology.net/definitions-instructional-design/> [Accessed 16/07/2021].
3. OECD (2021). G20 Rome Guidelines for the future of tourism – OECD Report to G20 Tourism Working Group. Available from: https://www.g20.org/wp-content/uploads/2021/05/G20-Rome-guidelines-for-the-future-of-tourism_OECD-report-to-G20-TWG_CLEAN-COVER.pdf [Accessed 08/07/2021].
4. Octarino C. N., R. Y. Wololi, A. A. Wicaksono (2018). International Service Learning Program in Tourism Village Development Case Studies: Kampung Kabondok and Kampung Pasunga, Central Sumba, Indonesia. *SHS Web of Conferences* 59, 01007. Available from: https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2018/20/shsconf_aprcsl2017_01007.pdf [Accessed 12/07/2021].
5. Pedaste, M et al. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational Research Review*, Volume 14, February 2015, Pages 47-61. Available from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X15000068/pdf?md5=8126175220e6df5d56e1d191cfeae39c&pid=1-s2.0-S1747938X15000068-main.pdf> [Accessed 15/07/2021].
6. Pretorius, R., A. Lombard and A Khotoo (2016). Adding value to education for sustainability in Africa with inquiry-based approaches in open and distance learning. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, Volume 17, March 2016, Pages 167-187. Available from: https://www.researchgate.net/publication/294732788_Adding_value_to_education_for_sustainability_in_Africa_with_inquiry-based_approaches_in_open_and_distance_learning [Accessed 09/07/2021]
7. Scano, G. (2004). Proper use of single-concept learning module in teaching. Available from: <http://www.cs.iit.edu/~cs561/spring2012/SCLM/ScanoG.pdf> [Accessed 17/07/2021].



