



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

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

INFORMAZIONI SUL RISULTATO

OUTPUT DI RIFERIMENTO

IO3: IN-SERVICE TRAINING PROGRAMME

ATTIVITÀ:

MODULO 2. COMPETENZE RELATIVE ALLA SOSTENIBILITÀ E AGLI APPROCCI DI PROGETTAZIONE DIDATTICA

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

PROGETTO:

ESTET: Embedding Sustainability Skills in Tourism Education and Training

TITOLO DEL PROGETTO

Incorporare le competenze di sostenibilità in Istruzione e formazione turistica

ACRONIMO DEL PROGETTO:

ESTET

NUMERO DEL PROGETTO:

2020-1-PL01-KA202-081845

COORDINATORE DEL PROGETTO:

SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK / SAN - POLONIA



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

Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

TABELLA DEI CONTENUTI

OBIETTIVI FORMATIVI	3
METODOLOGIA	3
DURATA	3
INTRODUZIONE	4
2.1 PANORAMICA DELLE COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ NEL SETTORE TURISTICO	4
2.1.A. RAFFORZARE LE COMPETENZE VERDI ESISTENTI NEI CURRICULA ATTUALI	4
2.1.B. COMPETENZE VERDI DIMENTICATE	7
2.2 APPROCCI DI PROGETTAZIONE DIDATTICA ADATTI ALL'INSEGNAMENTO DELLE COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	8
2.2.A. SINGLE-CONCEPT LEARNING: DEFINIZIONE E BUONE PRATICHE	8
2.2.B. APPRENDIMENTO BASATO SULL'INDAGINE: CONCETTO E BUONE PRATICHE	10
2.2.C. APPRENDIMENTO DEI SERVIZI: CONCETTO E BUONE PRATICHE/ESEMPI	12
2.3 LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DI CONTENUTI DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO NEL CAMPO DEL TURISMO SOSTENIBILE BASATO SU QUESTI APPROCCI.....	13
LINK UTILI	16
RIASSUNTO DEI PUNTI CHIAVE	17
DOMANDE DI AUTOVALUTAZIONE	18
BIBLIOGRAFIA	20



OBIETTIVI FORMATIVI

Grazie a questo modulo, gli studenti potranno raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

- **Conoscenze:** Consapevolezza delle competenze legate alla sostenibilità (verde) richieste nel settore del turismo. Conoscenza del design didattico adatto all'insegnamento delle competenze verdi.
- **Competenze:** Capacità di costruire il contenuto dell'apprendimento e il processo di insegnamento/apprendimento basato sull'apprendimento di un solo concetto, sull'apprendimento basato sull'indagine, su approcci di service-learning.
- **Attitudine:** Un atteggiamento positivo permetterà agli studenti di partecipare in modo attivo durante la propria formazione.

METODOLOGIA

I **metodi** da utilizzare nella consegna del Modulo 2 includono:

- **Apprendimento autonomo** attraverso la lettura e lo studio dei materiali del modulo, delle fonti complementari e dei link forniti nei materiali.
- **Apprendimento attivo**, cioè l'attuazione delle attività di apprendimento sviluppate per le sessioni pratiche di formazione degli insegnanti.

La **valutazione** del grado di padronanza del contenuto del modulo sarà effettuata sotto forma di:

Autovalutazione completando le domande dell'autotest alla fine del modulo.

DURATA

Il tempo stimato per la fruizione del modulo è il seguente:

- Contenuto dell'apprendimento (apprendimento auto-diretto): 8 ore
- Domande di auto-test: 5 - 10 minuti
- Workshop dedicato alle attività pratiche sviluppate per il Modulo 2: 8 ore



INTRODUZIONE

La crescente domanda di prodotti e servizi turistici sostenibili in tutto il mondo aumenta la necessità di sviluppare competenze verdi nella forza lavoro del settore turistico. Sebbene questo richieda un profilo orientato alla sostenibilità delle persone che lavorano nell'industria del turismo, dato che le competenze verdi sono sempre più richieste dai datori di lavoro del settore, tali competenze devono ancora essere integrate nella formazione professionale del turismo con un divario esistente tra le competenze richieste dall'industria e quelle offerte dai programmi educativi. E mentre le competenze verdi e la relativa formazione devono includere una comprensione dei concetti del turismo sostenibile, la loro applicazione pratica sotto forma di esperienza sul posto di lavoro in un ambiente di lavoro reale, appropriato e pertinente ai compiti e alle posizioni del personale turistico e alle esigenze dei loro datori di lavoro è di fondamentale importanza.

Poiché la formazione professionale tradizionale richiede una certa quantità di tempo in classe, molte persone la trovano opprimente e inefficace a causa del fatto che oggi, con i ritmi frenetici guidati dalla tecnologia, le persone sono sovraccaricate di informazioni e comunicazione. Le persone sono occupate, distratte e i loro tempi di attenzione sono compromessi. Allo stesso tempo, ci si aspetta però che le persone sappiano stare al passo con i cambiamenti nel mondo del lavoro. Pertanto, le istituzioni di istruzione e formazione insieme alle aziende turistiche devono cooperare nell'elaborazione di programmi di formazione e curricula che rispondano alle esigenze del settore, mentre l'industria deve essere coinvolta nel processo di insegnamento, fornendo agli studenti una formazione efficace in termini di tempo, tirocini pratici ed esperienze lavorative.

Per affrontare le sfide delineate sopra, il Modulo 2 di ESTET "Competenze relative alla sostenibilità e approcci di progettazione didattica" include argomenti relativi alla progettazione del processo educativo basato su approcci innovativi di progettazione didattica che conducono all'apprendimento della sostenibilità e allo sviluppo dei giusti valori e atteggiamenti per l'azione sostenibile, come l'apprendimento a concetto unico, l'apprendimento basato sull'indagine e il service learning. Quindi, fornisce il necessario collegamento tra il Modulo 1 del progetto "Sviluppo del turismo sostenibile" che copre i concetti relativi alla crescita del turismo sostenibile e la nuova domanda dei clienti per prodotti e servizi turistici sostenibili, da un lato, e il Modulo 3 "Risorse di apprendimento per lo sviluppo delle competenze di sostenibilità" che fornisce informazioni orientate alla pratica su una serie di risorse di insegnamento-apprendimento ricche di media e interattive per lo sviluppo delle competenze di sostenibilità da parte degli studenti VET nel settore turistico.

2.1 PANORAMICA DELLE COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ NEL SETTORE TURISTICO

2.1.A. RAFFORZARE LE COMPETENZE VERDI ESISTENTI NEI CURRICULA ATTUALI

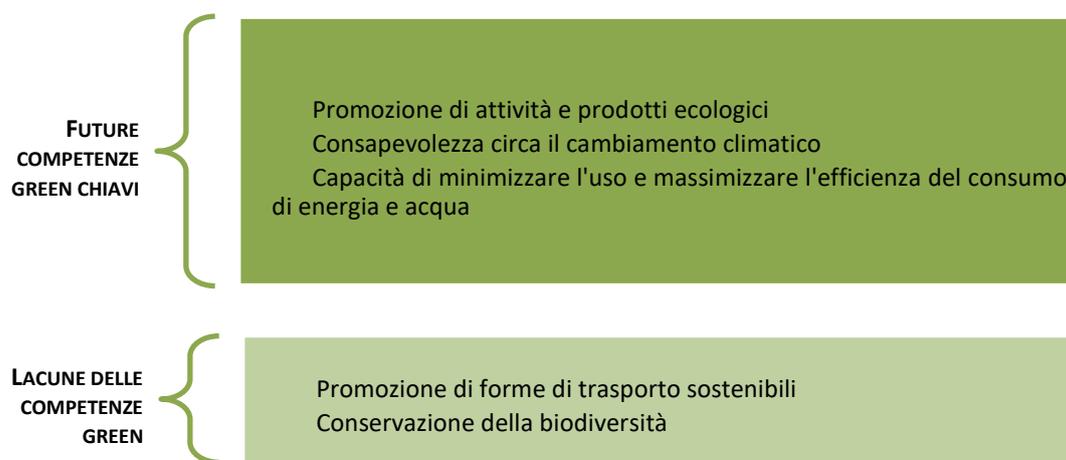
Passare a un'economia turistica più verde e resiliente al clima è sempre più importante per garantire un percorso di sviluppo sostenibile per ogni paese. Tuttavia, la transizione verde non avverrà se le persone non hanno la consapevolezza, la conoscenza e le competenze per



portarla avanti. E questo significa grandi cambiamenti nell'istruzione, nella formazione e nell'apprendimento permanente. Infatti, l'apprendimento deve sostenere la transizione verde. (<https://www.etf.europa.eu/en/news-and-events/news/skills-green-transition>, 2021)

Una gran parte della forza lavoro attuale non ha un'istruzione legata al turismo (Centre for Strategy and Evaluation Services, 2016). Le attuali lacune di competenze ruotano intorno alle competenze linguistiche ma anche a competenze piuttosto specifiche come la biodiversità, l'intelligenza artificiale e la consapevolezza culturale. Si prevede che le future competenze chiave nel turismo verde si concentreranno sulla promozione di attività e prodotti rispettosi dell'ambiente, nonché sulla conoscenza dei cambiamenti climatici (vedi Figura 1 qui sotto).

Figura 1. Future competenze chiave verdi e lacune nelle competenze verdi



Fonte: Sintesi della ricerca *Next Tourism Generation*

Pertanto, vi è la necessità di sviluppare programmi e corsi specifici sul turismo sostenibile, come dimostrano anche i risultati dei focus group del quadro concettuale per l'incorporazione delle competenze di sostenibilità. Infatti, i focus groups svolti in ogni paese partner coinvolto nel progetto ESTET rivelano che, mentre esiste una comprensione approfondita tra gli educatori e gli esperti VET di vari elementi del turismo sostenibile, rimane una lacuna nell'educazione al turismo sostenibile e nel raggiungimento della triple-bottom-line, soprattutto a causa di politiche, fattori economici e fattori comportamentali, tra gli altri. I focus group hanno rivelato quali competenze gli educatori pensano debbano essere incluse, così come i metodi per incorporarle. Infatti, la mappatura dei programmi e della formazione che promuovono le competenze ambientali ha dato risultati frammentari e piuttosto insoddisfacenti in ogni paese coinvolto nel progetto.

Questa constatazione non è sorprendente, data la frequente mancanza di un'agenda politica e il basso grado di consapevolezza pubblica circa il crescente potenziale di tali competenze, così come le relative necessità. A tal fine, un punto di partenza potrebbe essere l'agenda della presidenza italiana del G20, che poggia su tre pilastri principali: Persone, Pianeta e Prosperità. Il suo invito a "prendersi cura delle persone e del nostro pianeta, assicurando al contempo una ripresa economica forte, inclusiva e sostenibile" deve essere fortemente ascoltato dal turismo,

che sopra ogni altro è un settore che dipende dal rapporto tra persone e luoghi per la sua prosperità e sostenibilità.

Le linee guida si basano sulle seguenti sette aree politiche interconnesse, che sono considerate a turno. Ognuna di queste aree ha un'influenza su tutti e tre i pilastri di cui sopra (G20 Rome Guidelines for the future of tourism):

- Mobilità sicura: ripristinare e mantenere la fiducia nei viaggi;
- Gestione delle crisi: minimizzare l'impatto delle crisi future sul turismo;
- Resilienza: assicurare un settore turistico solido e stabile in tempi incerti;
- Inclusività: ampliare l'impegno della comunità e i benefici del turismo;
- Trasformazione verde: gestire il turismo per sostenere gli ambienti globali e locali;
- Transizione digitale: permettere a tutti gli attori del turismo di beneficiare pienamente delle opportunità digitali;
- Investimenti e infrastrutture: concentrare le risorse su un futuro sostenibile per il turismo.

Le impostazioni politiche, le strategie e i processi dovrebbero essere migliorati in ogni paese coinvolto nel progetto per aumentare la consapevolezza del pubblico, anche attraverso la cooperazione con le parti interessate (come i ministeri dell'istruzione, del turismo, le scuole VET, le imprese turistiche), sviluppando modelli alternativi, itinerari turistici, piani d'azione, strumenti ed eventi di capacity building.

Inoltre, dal quadro concettuale, un altro importante input è che le competenze e la relativa formazione dovrebbero includere la comprensione dei concetti del turismo sostenibile ma soprattutto la loro applicazione pratica, appropriata e pertinente alle esigenze e alle posizioni del personale interessato: infatti, la formazione professionale necessita di una certa quantità di tempo in aula ma soprattutto di esperienza sul lavoro in un ambiente di lavoro reale. Pertanto, le istituzioni e le imprese turistiche devono cooperare nella preparazione di programmi di formazione e curricula che rispondano alle esigenze del settore e l'industria deve essere coinvolta nel processo di insegnamento, fornendo agli studenti tirocini pratici ed esperienze di lavoro. Gli aspetti pratici della sostenibilità, per esempio nei processi di gestione ambientale, dovrebbero essere inclusi anche nella formazione professionale.

Oggi, una buona pratica potrebbe essere l'esempio del Global Sustainable Tourism Council (GSTC) (<https://www.gstcouncil.org/gstc-criteria/>). Il GSTC stabilisce e gestisce gli standard globali per i viaggi e il turismo sostenibili, conosciuti come i Criteri GSTC. I criteri sono utilizzati per l'educazione e la sensibilizzazione, per l'elaborazione di politiche per le imprese e le agenzie governative e altri tipi di organizzazioni, per la misurazione e la valutazione, e come base per la certificazione. Inoltre, i criteri GSTC sono il risultato di uno sforzo mondiale per sviluppare un linguaggio comune sulla sostenibilità nel turismo. Sono organizzati in quattro pilastri: (A) Gestione sostenibile; (B) Impatti socioeconomici; (C) Impatti culturali; e (D) Impatti ambientali. Dal momento che le destinazioni turistiche hanno ciascuna la propria cultura, ambiente, costumi e leggi, i criteri sono progettati per essere adattati alle condizioni locali e integrati da criteri aggiuntivi per il luogo e l'attività specifica. Inoltre, il processo di sviluppo dei criteri è stato progettato per aderire al codice di definizione degli standard della ISEAL Alliance, l'organismo internazionale che fornisce una guida per lo sviluppo e la gestione degli standard di sostenibilità per tutti i settori. Tale codice è informato dagli standard ISO pertinenti. Questi criteri

sono il minimo, non il massimo, che le imprese, i governi e le destinazioni dovrebbero raggiungere per avvicinarsi alla sostenibilità sociale, ambientale, culturale ed economica.

Per quanto riguarda la sostenibilità del settore turistico, per garantire la protezione e la valorizzazione delle risorse naturali e culturali dell'area, i pesanti impatti della pandemia su questo settore creano un bisogno urgente di sostenere la sua ripresa.

Ad esempio, per le regioni MED coinvolte nel progetto, il recupero del turismo sostenibile dovrebbe essere affrontato trasversalmente, al fine di consentire "alle regioni MED di praticare una governance del turismo che consenta continui miglioramenti della sostenibilità ambientale, sociale ed economica, aumenti la competitività attraverso la qualità e le innovazioni e garantisca l'attuazione e il monitoraggio delle strategie e delle politiche" (Panoramed Key Policy Paper on tourism, giugno 2020).

Infatti, questa è più che mai l'opportunità di sostenere un cambiamento permanente e sostenibile nelle pratiche turistiche in tutti i paesi, dopo l'attuale pandemia COVID-19, sviluppando modelli alternativi, itinerari turistici, piani d'azione, strumenti ed eventi di capacity building.

2.1.B. COMPETENZE VERDI DIMENTICATE

Cosa significa "competenze verdi dimenticate" nel contesto del turismo sostenibile?

È interessante partire da routine ecologiche troppo spesso dimenticate per quanto riguarda le pratiche sostenibili:

- 1) Trasporti: la prima regola per viaggiare in modo responsabile è scegliere modi di trasporto sostenibili come il treno, i servizi di bike sharing, l'auto elettrica e i trasporti pubblici.
- 2) L'app del biglietto: nell'era digitale, il biglietto cartaceo per il treno o quello per la prenotazione dell'hotel non è più necessario perché è sufficiente memorizzarli sullo smartphone utilizzando una delle tante app tra cui scegliere.
- 3) La giusta struttura: comoda scelta di hotel, B&B, agriturismi e qualsiasi altro tipo di alloggio a basso impatto ambientale, sostenibile e capace di valorizzare il territorio e le sue risorse.
- 4) Asciugamani: durante un soggiorno, si raccomanda di evitare di cambiare gli asciugamani se non è strettamente necessario, al fine di aiutare la struttura a ridurre il carico di lavaggio e quindi il consumo di energia, acqua e detergente.
- 5) Luci e condizionatori: un'altra buona pratica è quella di spegnere le luci e l'aria condizionata quando si lascia una stanza, e assicurarsi di aver chiuso bene i rubinetti dell'acqua per evitare qualsiasi tipo di spreco.

Altri accorgimenti green purtroppo dimenticati, che dovrebbero essere applicati per esempio dalle strutture ricettive, sono:

- Produzione propria di prodotti alimentari (per esempio latte, yogurt, carne)
- Uso di prodotti alimentari bio/eco
- Uso di carta riciclata per scopi amministrativi



- Cosmetici da bagno naturali
- Pulizia con sostanze biodegradabili

Questo significa che ci sono pratiche che dovrebbero essere applicate dai dipendenti del turismo, e altre, destinate ai turisti/consumatori (ad esempio la politica per il risparmio energetico, la pulizia e il risparmio dell'acqua, l'uso di bioprodotto, ecc.) che implicano che l'istruzione e la formazione verde sono necessarie sia per i lavoratori che per i clienti e queste competenze verdi non devono essere trascurate o dimenticate. Infatti, la nuova generazione di turisti arriva con una coscienza ambientale sempre maggiore e sembra apprezzare e persino richiedere "prodotti verdi" (Ivanov, Ivanova e Iankova, 2014).

2.2 APPROCCI DI PROGETTAZIONE DIDATTICA ADATTI ALL'INSEGNAMENTO DELLE COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ

Il design didattico può essere definito come la pratica di creare materiali didattici, moduli, lezioni ed esperienze per aiutare a facilitare l'apprendimento nel modo più efficace. Un modello (o approccio) di instructional design fornisce le linee guida per organizzare scenari pedagogici appropriati per raggiungere gli obiettivi didattici, che possono essere applicati con successo nel campo dello sviluppo delle competenze del turismo sostenibile. Quindi, gli approcci di progettazione didattica descrivono come condurre le varie fasi del processo di progettazione didattica, aiutando i formatori e gli educatori a guidare e pianificare l'erogazione complessiva della formazione. Il processo di instructional design consiste inoltre in: a) determinare i bisogni dei discenti; b) definire gli scopi e gli obiettivi finali dell'istruzione; c) progettare e pianificare i compiti di valutazione; e d) progettare le attività di insegnamento e apprendimento per garantire la qualità dell'istruzione (Kurt, 2017).

2.2.A. SINGLE-CONCEPT LEARNING: DEFINIZIONE E BUONE PRATICHE

A differenza dell'approccio tradizionale, Single-concept learning (*aka bite-size ovvero in piccole dosi*) è fatto su misura per soddisfare le esigenze dell'allievo moderno. Permette alle persone di impegnarsi con "mini pillole" di informazioni su un PC, un telefono cellulare o un tablet, sempre e ovunque. Queste informazioni possono essere consumate in movimento, durante una pausa caffè o su un taxi. Gli oggetti di apprendimento sono focalizzati su un concetto, permettendo alle persone di assaporare, digerire e conservare le informazioni. Il contenuto è progettato per adattarsi ai loro programmi e per soddisfare i loro bisogni di conoscenza più urgenti, piuttosto che interrompere le agende con lunghe conferenze e informazioni irrilevanti.

Queste *pillole* di apprendimento per concetto unico sono concatenate insieme ad "altri pezzi" per raggiungere il risultato richiesto di un dato programma di studio, anche nel campo del turismo VET, e sono programmate a intervalli regolari, che forniscono lo spazio necessario agli studenti per assorbire le informazioni permettendo al cervello di essere pronto per la prossima ondata di informazioni, quando essa arriva. Così, il *single-concept learning* sta prendendo



d'assalto l'industria globale dell'istruzione online, in quanto è una risposta naturale alla prevalenza del *mobile learning* e un antidoto alla mancanza di tempo e risorse sul posto di lavoro. I dipendenti non si impegneranno efficacemente e non assorbiranno le informazioni se queste sono presentate in modo prolisso e attraverso un approccio antiquato, così facendo le aziende perdono ore di lavoro preziose nel processo.

I *fattori* che hanno contribuito all'ascesa e alla popolarità del *single-concept learning* sono vari e intrecciati. I fattori chiave sono stati la domanda di *mobile learning*, l'aumento dei Millennials nella forza lavoro, che è molto rilevante per il settore del turismo e la costante pressione affrontata dalle aziende per sviluppare corsi velocemente e a basso costo. Con la prevalenza delle comunicazioni mobili, molte aziende hanno iniziato a implementare l'apprendimento basato su dispositivi, seguendo la guida dei loro dipendenti che vogliono essere in grado di accedere alle informazioni sui loro telefoni, in movimento.

I Millennials, i driver del mercato del *mobile learning*, costituiscono una quota importante della forza lavoro globale, sono a loro agio con qualsiasi dispositivo, applicazione o innovazione digitale e completamente immersi nel mondo dei social media e della messaggistica istantanea. Con questo facile accesso alle informazioni arriva un tempo di attenzione ridotto e la necessità che il contenuto sia eccitante, dinamico e iper-rilevante. L'apprendimento a concetto unico è quindi perfettamente adatto ai giovani adulti che lavorano, e il modo ideale per comunicare, ed educare, i membri del personale in modo efficace.

Il problema della disoccupazione in molte delle economie sviluppate può essere attribuito a una mancanza di competenze, non a una mancanza di posti di lavoro, come ad esempio nel caso dell'industria del turismo, dove si stanno aprendo nuovi posti di lavoro poiché il turismo in tutto il mondo è in aumento. In questo e in altri settori c'è un'enorme carenza di competenze, e purtroppo non ci sono le risorse necessarie per affrontare il problema di petto. La formazione è una necessità, ma la pressione aziendale non permette alle aziende di sottrarre tempo all'intensa giornata lavorativa per concentrarsi sulla formazione, e spesso, inoltre le aziende non hanno i budget per sviluppare contenuti testuali e stampati così come si usava fare in precedenza nella formazione della forza lavoro.

Inoltre, più giovani adulti hanno accesso a un dispositivo mobile che a un computer fisso o portatile. Quindi il *single-concept learning* offre l'opportunità di impegnarsi con loro ovunque si trovino, in un modo che è conveniente, comodo, economico e accessibile. Un altro vantaggio dell'apprendimento a concetto singolo è che gli studenti possono scaricare le informazioni, per essere utilizzate ovunque e in qualsiasi momento in seguito.

Il più grande vantaggio nell'usare il *single-concept learning* è il maggiore impegno degli studenti. Gli studi hanno dimostrato che gli studenti spesso trovano difficile concentrarsi sul materiale del corso per più di 20 minuti alla volta. Questo problema può essere superato inviando *pillole* di informazioni utili allo studente. Un altro vantaggio è che una volta consumate, queste informazioni saranno digerite e conservate più efficacemente. Gli esseri umani, specialmente in relazione alle nostre vite incentrate sulla tecnologia, hanno una capacità limitata di elaborare le informazioni. Come tali, i corsi in pillole sono perfettamente adatti a come il nostro cervello è cablato, permettendoci di comprendere e di essere in grado di ricordare questi frammenti di informazioni con più successo.



Il supporto just-in-time è un elemento molto importante dell'apprendimento sul posto di lavoro, specialmente in un settore dinamico e orientato al cliente, come il turismo. Piuttosto che imparare qualcosa solo nel caso in cui si possa usare in futuro, brevi moduli di apprendimento possono essere utilizzati nel momento in cui sono necessari. Fornendo informazioni rilevanti in tempo reale, questo migliora l'efficienza dei dipendenti, e di conseguenza migliora la produttività dell'azienda. Il *single-concept learning* sta diventando prevalente in tutto il mondo e le aziende negli Stati membri dell'UE hanno l'opportunità di cavalcare l'onda di questa nuova metodologia di apprendimento per potenziare le competenze dei loro dipendenti e migliorare la produttività (Lamberti, 2017).

La Khan Academy è un grande esempio dell'applicazione pratica dell'approccio di *single-concept learning*. Salman Khan ha iniziato a insegnare la matematica in *pillole* di due o quattro minuti. Poi ha esteso l'idea ad altri campi di apprendimento. Anche quando insegna argomenti non lineari come l'arte, la cultura e il turismo, ti invita in un viaggio di apprendimento di cinque minuti su un singolo concetto, come "fare vasi greci" o "l'arte dell'intaglio delle gemme". Per gli studenti moderni che guardano un video su un computer, tablet o smartphone, questo approccio è un'alternativa irresistibile al modello di apprendimento lineare, logico e completo con cui siamo cresciuti. Nel suo libro "The One World Schoolhouse: Education Reimagined", Khan espone un argomento convincente per il suo rivoluzionario modello di apprendimento (Meyer, 2014).

2.2.B. APPRENDIMENTO BASATO SULL'INDAGINE: CONCETTO E BUONE PRATICHE

Secondo Anna J. Warner e Brian E. Myers, l'*apprendimento basato sull'indagine* è "un metodo di insegnamento che combina la curiosità degli studenti e il metodo scientifico per migliorare lo sviluppo delle capacità di pensiero critico". L'apprendimento basato sull'indagine promuove l'impegno, la curiosità e la sperimentazione. Piuttosto che essere "istruiti a", gli studenti sono autorizzati ad esplorare gli argomenti facendo domande e trovando o creando soluzioni. È più una filosofia e un approccio generale all'istruzione piuttosto che un rigido insieme di regole e linee guida, e può essere facilmente applicato per sopperire alle lacune di competenze verdi nell'industria del turismo.

Anche se gli insegnanti possono affrontare l'istruzione basata sull'indagine in una varietà di modi, alcuni componenti di base sono importanti:

1. *Orientamento/osservazione*: L'insegnante introduce un nuovo argomento o concetto. Gli studenti esplorano l'argomento attraverso ricerche, istruzioni dirette e attività pratiche.
2. *Domandare/Concettualizzare*: Gli studenti sviluppano domande relative all'argomento, fanno previsioni e ipotizzano.
3. *Indagine*: Questa è la parte più lunga dell'apprendimento dell'indagine. Gli studenti prendono l'iniziativa, con il supporto appropriato dell'insegnante, per scoprire risposte, trovare prove per sostenere o confutare ipotesi e condurre ricerche.



4. *Conclusioni*: Dopo aver raccolto informazioni e dati, gli studenti sviluppano conclusioni e risposte alle loro domande. Determinano se le loro idee o ipotesi sono corrette o hanno dei difetti. Questo può portare ad altre domande.
5. *Discussione/condivisione*: A questo punto tutti gli studenti possono imparare l'uno dall'altro presentando i risultati. L'insegnante dovrebbe guidare le discussioni, incoraggiando il dibattito, altre domande e la riflessione.

Un altro modo di affrontare una lezione di indagine è attraverso il *modello 5-E*. Ogni passo in questo tipo di lezione porta al successivo (Team XQ, 2020):

STEP 1 Coinvolgimento

Questa è una fase di preparazione. Lo scopo è quello di introdurre i concetti e suscitare l'interesse degli studenti. Questo è il momento in cui gli insegnanti incoraggiano gli studenti a iniziare a sviluppare le loro domande.

STEP 2 Esplorazione

Durante l'esplorazione, gli studenti iniziano a sperimentare attivamente e a fare strategie per rispondere alle domande. Gli insegnanti osservano e guidano gli studenti mentre lavorano in piccoli gruppi.

STEP 3 Spiegazione

Con le potenziali risposte alle domande, gli studenti poi riferiscono alla classe. Mostrano le prove delle loro risposte e spiegano come ci sono arrivati.

STEP 4 Elaborazione

Per sviluppare una comprensione più profonda dei concetti e collegarli ad altri, la discussione continua. Nella fase di elaborazione, la classe discute le nuove domande che sorgono. L'insegnante può anche introdurre concetti correlati per incoraggiare gli studenti a trovare collegamenti.

STEP 5 Valutazione

Gli insegnanti valutano informalmente gli studenti durante questo processo. Possono anche valutare l'apprendimento degli studenti con una valutazione più formale. Il culmine della lezione o del progetto può essere un test, una relazione, una presentazione o qualche altro tipo di valutazione.

I principali *benefici* dell'apprendimento basato sull'indagine possono essere riassunti nei seguenti punti chiave:

- migliora l'impegno degli studenti;
- gli insegnanti hanno la possibilità di osservare gli studenti;
- fornisce un'opportunità di valutazione autentica;
- gli studenti raggiungono e dimostrano la padronanza;
- è guidato dagli interessi degli studenti;
- promuove il lavoro di squadra;
- porta a una migliore conservazione delle conoscenze.



Gli esempi di apprendimento basato sull'indagine, presentati da Rudi W. Pretorius, Andrea Lombard e Anisa Khotoo nel loro articolo "Adding value to education for sustainability in Africa with inquiry-based approaches in open and distance learning" (Aggiungere valore all'educazione alla sostenibilità in Africa con approcci basati sull'indagine nell'apprendimento aperto e a distanza) si riferiscono a due moduli universitari relativi alla sostenibilità nel settore del turismo offerti dall'Università del Sud Africa: il modulo di livello 2nd "Geography of tourism" e il modulo di livello 3rd "Ecotourism". Il coinvolgimento degli autori in questi moduli include la pianificazione e lo sviluppo, l'insegnamento, la valutazione, la garanzia della qualità e la successiva revisione. Vengono illustrate alcune delle dimensioni dell'apprendimento basato sull'indagine, vale a dire la sua gamma da piccola (cioè un'attività in un'unità di studio) a grande (cioè la copertura di alcune unità di studio) e la sua varia applicazione (cioè la valutazione formativa rispetto a quella sommativa).

2.2.C. APPRENDIMENTO DEI SERVIZI: CONCETTO E BUONE PRATICHE/ESEMPI

Secondo la Vanderbilt University, il *service learning* è definito come: "Una forma di educazione esperienziale in cui l'apprendimento avviene attraverso un ciclo di azione e riflessione mentre gli studenti cercano di raggiungere obiettivi reali per la comunità e una più profonda comprensione e abilità per se stessi." Il *service learning* può anche essere spiegato come: "Un approccio educativo che combina gli obiettivi di apprendimento con il servizio alla comunità al fine di fornire un'esperienza di apprendimento pragmatica e progressiva mentre si soddisfano i bisogni della società". Questa seconda definizione è più facile da comprendere, ma sembra ancora più complicata del necessario. Una definizione più semplice per facilitare ulteriormente la comprensione del concetto di *service learning* può essere formulata come segue: "Nel *service learning*, gli studenti imparano gli standard educativi affrontando problemi di vita reale nella loro comunità." (Wolpert-Gawron, 2016).

Il *service learning* è una combinazione di ciò che conosciamo come educazione formale e l'applicazione di quell'apprendimento in un modo orientato al servizio. È un tipo di filosofia educativa che richiede allo studente di dimostrare la propria conoscenza, collegando così il cognitivo all'emotivo e ottenendo migliori risultati di apprendimento. Incorpora le passioni personali con l'intelletto, permettendo agli studenti di trovare la loro passione e di esercitare modi utili per impegnarsi nei problemi del mondo reale. È un'esperienza di apprendimento connessa, che collega lo sviluppo personale con lo sviluppo cognitivo e tocca i sentimenti così come il pensiero. Gli studenti prendono le idee che imparano nella teoria e le collegano a problemi reali nella pratica, creando soluzioni praticabili per la trasformazione a lungo termine della società. L'aula diventa un luogo dove il pensiero è collegato alla passione, evocando il cambiamento del mondo reale.

Il servizio comunitario è stato una parte dei sistemi educativi per anni. Ma ciò che porta il *service learning* al livello successivo è che combina il servizio alla comunità con il ricco frontloading accademico, la valutazione e la riflessione tipicamente visti nell'apprendimento basato sul progetto. Negli ultimi anni questo approccio sta guadagnando trazione, dato che i professori e i consulenti accademici rivedono i risultati dell'apprendimento degli studenti che sono incoraggiati a trovare e usare le loro passioni per esercitare soluzioni ai problemi che li circondano, di cui lo sviluppo sostenibile (anche nel campo del turismo) è una parte



importante. Questo è reso più possibile dalle idee che permettono ai cittadini di usare liberamente le loro passioni e il loro intelletto per diventare imprenditori sociali, individui che intraprendono un problema sociale e diventano forze trasformatrici nella società.

International Field School Thematic Service-Learning (IFSTS-L) è un esempio di un programma di collaborazione tra la Duta Wacana Christian University Yogyakarta, Indonesia e l'Australia National University, Australia con un focus sullo sviluppo dei villaggi turistici che è in corso dal 2009. Questo programma si tiene annualmente con diverse sedi. Nel 2016, il programma IFSTS-L ha avuto luogo in Central Sumba Regency, Indonesia. Questo programma si è concentrato sul processo di apprendimento dalla comunità locale insieme alle condizioni in cui vivono. Il service learning è il risultato di un approccio alla comunità locale, scoprendo quali sono i problemi e le potenzialità della comunità.

2.3 LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DI CONTENUTI DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO NEL CAMPO DEL TURISMO SOSTENIBILE BASATO SU QUESTI APPROCCI

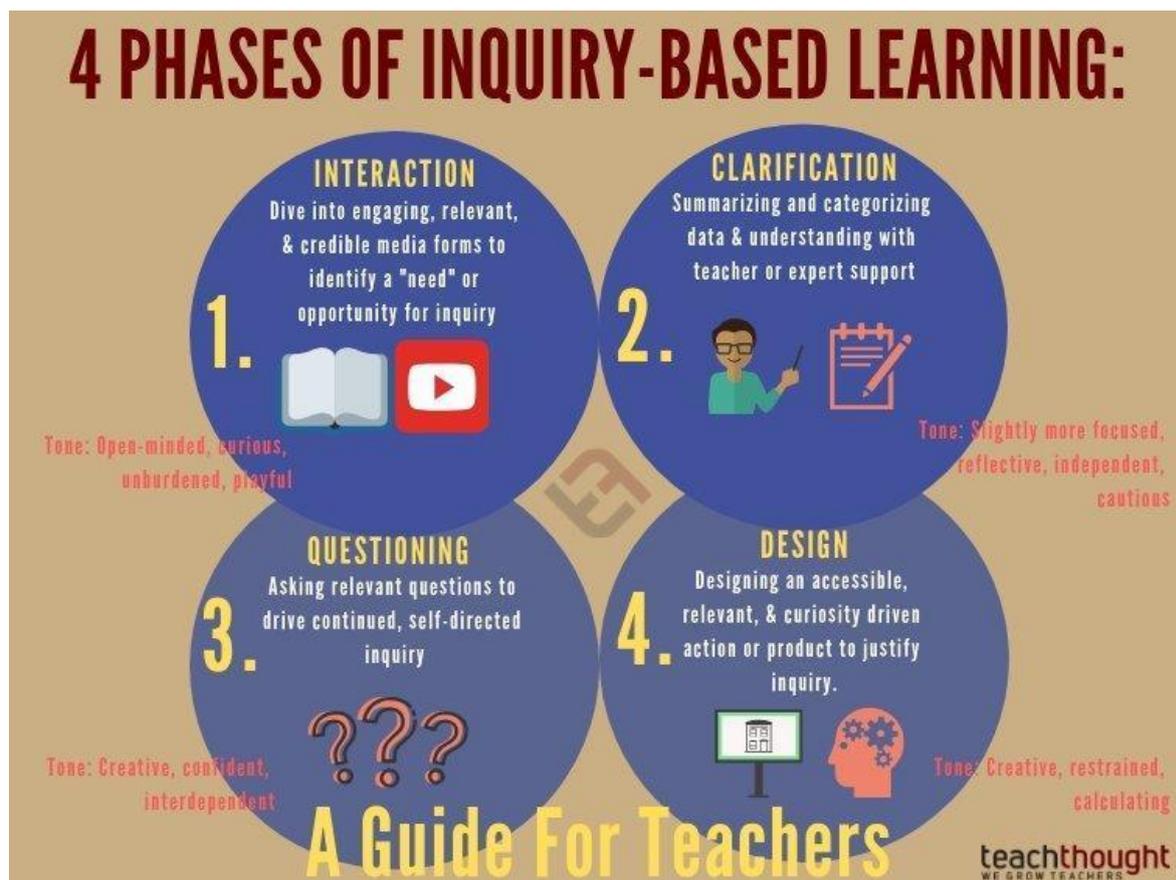
Come spiegato sopra, un *modulo di apprendimento a concetto singolo (SCLM)* è un contenuto interattivo, molto probabilmente basato sul web, che presenta un concetto passo dopo passo. Ogni passo dovrebbe essere focalizzato su un particolare elemento del concetto generale, fornendo dettagli e spiegazioni utilizzando tecniche di insegnamento multimediale. Attraverso un processo iterativo (vedi sotto), partendo da una prospettiva generale e finendo con un riassunto, ogni parte del concetto viene spezzata in pezzi come un algoritmo "divide et impera" (Scano, 2004).



COPERTINA	<p>La prima pagina dovrebbe essere molto semplice e fornire un accesso rapido a ogni parte del contenuto in modo che gli utenti possano accedere istantaneamente a una parte di esso. Fornire una tabella dei contenuti formata da link è davvero un vantaggio. Tuttavia, la tabella dei contenuti potrebbe essere nella prima pagina invece della prima pagina, come parte del modulo per spiegare la copertura del SCLM.</p>
NAVIGAZIONE	<p>La navigazione dovrebbe essere davvero naturale, avendo i pulsanti di navigazione chiaramente identificabili e anche avere scorciatoie per loro. Sia le operazioni in avanti che indietro dovrebbero essere disponibili. Inoltre, se il contenuto è multimediale come un video o un'animazione, assicuratevi che possa essere riprodotto senza cambiare pagina. Inoltre, selezionare il ritmo dell'animazione è un vantaggio. Se un contenuto è disponibile in forma audio, assicuratevi che il discorso sia disponibile in versione di lettura sia per le persone con problemi di udito sia come strumento pratico che permette la scrematura invece di ascoltare l'intero discorso. Evitare l'apparizione e la dissolvenza del testo è un buon consiglio per non perdere il lettore.</p>
QUIZ	<p>I quiz sono importanti perché valutano la comprensione e il ricordo del concetto. Non devono apparire alla fine e fornire alcune domande in punti chiave fornisce un supporto all'utente per riconoscere la sua comprensione. I quiz non devono essere lunghi, cinque domande sono una buona lunghezza, e non devono bloccare il contenuto successivo. Infatti, gli utenti sono liberi di saltare i test e passare all'argomento successivo o fare tutti i test alla fine.</p>
ULTIMA PAGINA E FEEDBACK	<p>L'ultima pagina dovrebbe essere un riassunto del SCLM che fornisce informazioni sui punteggi dei test e sulla copertura della materia se l'utente non ha visitato tutte le pagine. Può fornire un link a un modulo di feedback. Il feedback può essere misurato durante la navigazione registrando l'ordine in cui le pagine sono state visitate e memorizzando i risultati dei test senza implicare alcun processo di accesso</p>

Come modello educativo che centra l'apprendimento sulla risoluzione di un particolare problema o sulla risposta a una domanda centrale, anche nel campo dello sviluppo delle competenze turistiche, il processo di *apprendimento basato sull'indagine* può essere suddiviso in 4 fasi, che possono essere utilizzate per aiutare gli insegnanti a inquadrare l'istruzione (Heick, 2015):





Infine, un'unità di apprendimento del servizio può essere suddivisa in quattro parti allo scopo di affrontare le carenze di competenze verdi del personale dell'industria del turismo:

1. PRE-REFLESSIONE: Fate in modo che i vostri studenti facciano un brainstorming scritto dei modi in cui possono aiutare il loro mondo o la loro comunità locale.
2. RICERCA: Guidate i vostri studenti nelle tecniche per aiutarli a cercare in modo saggio ed efficiente. Dovrebbero condurre sondaggi online (crowdsourcing) e creare grafici per tracciare le loro scoperte. Gli studenti dovrebbero riassumere le loro scoperte usando immagini, grafici e altri elementi multimediali.
3. PRESENTAZIONE: Fate in modo che i vostri studenti presentino i loro risultati alla scuola, agli altri e alle parti interessate esterne. Possono sviluppare poster per promuovere la loro chiamata all'azione, scrivere una campagna di lettere o sviluppare un semplice sito web. Gli studenti possono "andare in giro" con i loro risultati per le scuole e le organizzazioni locali o produrre screencast per il sito web della scuola.
4. RIFLESSIONE: Chiedete ai vostri studenti di ripensare a ciò che hanno guadagnato dal viaggio attraverso questo progetto. Falli riflettere su quanto segue:
 - Cosa hai imparato sull'argomento?
 - Cosa hai imparato su te stesso?
 - Come pensi ora in modo diverso?



LINK UTILI

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

Un'importante conferenza internazionale intitolata "Costruire sistemi di apprendimento permanente: competenze per società verdi e inclusive nell'era digitale" che si tiene dal 21 al 25 luglio 2021 è annunciata nel contesto della discussione sulle competenze e i lavori verdi.

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

La pagina web presenta i criteri del Global Sustainable Tourism Council (GSTC), che servono come standard di base globale per la sostenibilità nei viaggi e nel turismo e sono usati per l'educazione, la sensibilizzazione e la misurazione e valutazione delle politiche.

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

Il sito web fornisce una definizione della teoria e della pratica dell'instructional design, insieme a una breve panoramica storica del concetto e del ruolo degli instructional designer

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

L'articolo descrive i vantaggi dell'approccio di apprendimento a concetto unico adattato alla consegna online attraverso il modello di e-learning a concetto unico. Essendo online, il modello permette modelli non lineari di formazione che si adattano agli studenti moderni.

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

Il materiale web spiega in dettaglio 7 benefici dell'apprendimento basato sull'indagine, insieme a 7 strategie di apprendimento basato sull'indagine e attività per gli insegnanti.

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

L'articolo web si occupa di questioni relative al chiarimento del concetto di service learning/impegno comunitario, dei suoi benefici, dei modelli di insegnamento dell'impegno comunitario e dei modi per integrare l'impegno comunitario in un corso esistente.



RIASSUNTO DEI PUNTI CHIAVE

- La transizione verde, cioè il passaggio a un'economia turistica più verde e resiliente al clima, non avverrà se le persone non hanno la consapevolezza, la conoscenza e le competenze per portarla avanti.
- Le carenze di competenze legate al turismo verde richiedono lo sviluppo di programmi e corsi specifici sul turismo sostenibile.
- L'apprendimento a concetto singolo (aka bite-size) è fatto su misura per soddisfare le esigenze del discente moderno, in quanto consente alle persone di impegnarsi con "pepate snackable" di informazioni su un PC, telefono cellulare o tablet, sempre e ovunque.
- L'apprendimento basato sull'indagine può essere definito come un metodo di insegnamento che combina la curiosità degli studenti e il metodo scientifico per migliorare lo sviluppo delle capacità di pensiero critico, promuovendo così l'impegno, la curiosità e la sperimentazione.
- Da un punto di vista pratico, nel service learning, gli studenti imparano gli standard educativi affrontando problemi di vita reale nella loro comunità, combinando il processo di servire la comunità con il ricco frontloading accademico, la valutazione e la riflessione tipicamente visti nel project-based learning.
- Un modulo di apprendimento a concetto singolo è un contenuto interattivo, molto probabilmente basato sul web, che presenta un concetto passo dopo passo, mentre ogni passo dovrebbe essere focalizzato su un particolare elemento del concetto generale, fornendo dettagli e spiegazioni utilizzando tecniche di insegnamento multimediale.
- Come modello educativo che centra l'apprendimento sulla soluzione di un problema particolare, anche nel campo dello sviluppo delle competenze turistiche, il processo di apprendimento basato sull'indagine può essere scomposto in 4 fasi: interazione, chiarimento, interrogazione e progettazione.
- Un'unità di apprendimento di servizio può essere suddivisa in quattro parti allo scopo di affrontare le carenze di competenze verdi del personale dell'industria turistica: pre-riflessione, ricerca, presentazione, riflessione.



DOMANDE DI AUTOVALUTAZIONE

Ci può essere più di una risposta corretta.

Domanda 1: Lacune di competenze verdi	
Contenuto della domanda	Per quale delle seguenti competenze verdi il contenuto del modulo ha identificato lacune esistenti?
Risposta 1	Promozione di attività e prodotti ecologici
Risposta 2	Promozione di forme sostenibili di trasporto
Risposta 3	Conoscenza del cambiamento climatico
Risposta 4	Conservazione della biodiversità
Risposta 5	Capacità di minimizzare l'uso e massimizzare l'efficienza del consumo di energia e acqua
Risposta corretta	2, 4
Domanda 2: Competenze verdi dimenticate	
Contenuto della domanda	Quali delle seguenti competenze non possono essere classificate come "competenze verdi dimenticate"?
Risposta 1	Produzione propria di prodotti alimentari (per esempio latte, yogurt, carne)
Risposta 2	Cosmetici da bagno naturali
Risposta 3	Uso di prodotti alimentari convenzionali
Risposta 4	Uso di carta riciclata per scopi amministrativi
Risposta 5	Pulizia con sostanze biodegradabili
Risposta corretta	3
Domanda 3: Apprendimento di un solo concetto	
Contenuto della domanda	Quale delle seguenti affermazioni relative all'apprendimento a concetto singolo non è corretta?
Risposta 1	L'apprendimento a concetto singolo è anche conosciuto come apprendimento a morsi
Risposta 2	Il contenuto dell'apprendimento a concetto unico è progettato per adattarsi ai programmi dei tirocinanti e per soddisfare i loro bisogni di conoscenza più urgenti
Risposta 3	Queste bolle di apprendimento a concetto singolo sono concatenate insieme o "a pezzi" per raggiungere il risultato richiesto da un dato programma di studio
Risposta 4	Le informazioni fornite attraverso l'approccio di apprendimento a concetto unico possono essere consumate in movimento, durante una pausa caffè o su un taxi



Risposta 5	L'apprendimento a concetto unico permette alle persone di impegnarsi con "pepite snackabili" di informazioni e può essere utilizzato solo su telefono cellulare o tablet
Risposta corretta	5
Domanda 4: Apprendimento basato sull'indagine	
Contenuto della domanda	Quale dei seguenti passi del modello 5-E dell'apprendimento basato sull'indagine non rientra nella sequenza logica degli altri quattro?
Risposta 1	Spiegazione
Risposta 2	Fidanzamento
Risposta 3	Esplorazione
Risposta 4	Elaborazione
Risposta 5	Valutazione
Risposta corretta	1
Domanda 5: Apprendimento del servizio	
Contenuto della domanda	Un'unità di apprendimento di servizio può essere suddivisa in quattro parti allo scopo di affrontare le carenze di competenze verdi del personale dell'industria del turismo, che includono:
Risposta 1	orientamento, interrogazione, indagine, conclusione
Risposta 2	interazione, chiarimento, interrogazione, design
Risposta 3	osservazione, concettualizzazione, ricerca, discussione
Risposta 4	pre-riflessione, ricerca, presentazione, riflessione
Risposta 5	spiegazione, sviluppo, valutazione, condivisione
Risposta corretta	4



BIBLIOGRAFIA

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].



