

Technical Report

Ontology Schema

Project Result 3 Task 1



Co-funded by the European
Union

Rapporto tecnico

Schema Ontologico

Project Result 3 Sezione 1



Co-funded by the European
Union

>> Informazioni sulla pubblicazione

Partner coinvolti: Atlantis Engineering SA (Grecia); Berufsschule für Handel und Reisen (Austria); Enaip Lombardia (Italia); Destinazioni verdi (Paesi Bassi); Travel2Fit (Grecia); X23 (Italia)

Data di pubblicazione: 5 aprile 2023

>> Informazioni di progetto

Bando Erasmus: KA220-VET - Partenariati di cooperazione nell'istruzione e formazione professionale

Titolo del progetto: DGI Turismo

Numero proposta: 2021-1-IT01-KA220-VET-000033136

Numero GA: KA220-VET-FF542C7A

Durata e inizio del progetto: 24 mesi; 15 febbraio 2022

Beneficiario principale/capofila: X23 (Italia)

Partner del progetto: Atlantis Engineering SA (Grecia); Berufsschule für Handel und Reisen (Austria); Enaip Lombardia (Italia); Destinazioni verdi (Paesi Bassi); Travel2Fit (Grecia)

Sito web del progetto: www.dgi-tourism.eu

Contatto del progetto: Marika Mazzi Boém - Capofila
marika.mazzi.boem@x-23.org

Rapporto tecnico

Schema Ontologico

Indice dei contenuti

Informazioni sul Progetto DGI Tourism	1
Introduzione	2
Schema Ontologico	3
Concetti generali, caratteristiche chiave e revisione della letteratura	3
Benefici per l'istruzione e la formazione professionale	6
Lo schema dell'ontologia del turismo DGI	9
Dimensione Innovativa	11
Dimensione Verde	14
Dimensione Digitale	17
Conclusione	20

Il Progetto DGI Tourism

Il progetto DGI Tourism cerca di adattare l'offerta di istruzione e formazione professionale (IeFP) alle sfide dell'era digitale e del cambiamento climatico, per soddisfare in modo innovativo le esigenze del settore dei viaggi post-Covid e consentire una transizione graduale verso strategie più sostenibili rendendo il settore del turismo 'prova di futuro'.

Il progetto DGI Tourism mira a sviluppare approcci formativi interattivi, partecipativi e snelli basati sui principi del Turismo responsabile.

Introduzione

Questo report presenta la definizione di uno schema ontologico 'Agile' per lo sviluppo di contenuti formativi relativi al Turismo DGI. Il quadro presentato in questo rapporto consente agli studenti e ai professionisti dell'IeFP di navigare facilmente in percorsi di apprendimento individualizzati grazie alla personalizzazione e all'adattamento del piano di formazione turistica DGI.

Il presente rapporto esplora il Lean Methodological Framework sviluppato nel PR1/T2 all'interno del quale si è definita un'erogazione snella e facilmente riadattabile alla formazione professionale, basata sull'analisi delle pratiche esistenti insieme all'identificazione delle abilità da sviluppare per quanto riguarda le metodologie di valutazione (analisi SWOT). Inoltre, i risultati di questa sezione dipendono dallo sviluppo del profilo ECVET derivato dal PR2/T1 in cui è stato progettato il profilo dell'"Esperto di turismo digitale e green" e che descrive i risultati dell'apprendimento e i punti di credito ECVET associati.

Il PR3/Task 1 persegue i seguenti obiettivi:

- trarre preziosi input dal Lean Methodological Framework (PR1/T2) e dal profilo ECVET (PR2/T1)
- sviluppare uno schema ontologico 'Agile' in cui si considerino abilità e competenze mirate

L'obiettivo principale era quello di declinare in modo più chiaro il contenuto formativo proposto da DGI Tourism e facilitare gli studenti dell'IeFP al fine di poter seguire il loro percorso di apprendimento individualizzato in modo più funzionale ed efficace. Per questo, sono stati creati schemi ontologici agili orientati al profilo professionale per facilitare la comprensione e interiorizzazione di questa sezione.

Schema Ontologico

Concetti generali, elementi chiave e revisione della letteratura

Un'ontologia può essere definita come una specificazione formale ed esplicita di una concettualizzazione condivisa composta da concetti e relazioni tra di essi.[1] È il cuore del web semantico. Serve come rappresentazione multidimensionale di come l'acquisizione delle competenze previste viene definita e sviluppata, mappando i progressi e coordinando la scelta individuale dei percorsi di apprendimento man mano che una persona in formazione progredisce verso la competenza.

Lo sviluppo dell'ontologia educativa è utilizzato in vari metodi di apprendimento in virtù della sua capacità di adattare ed estendere le conoscenze obiettivo per gli studenti.[2] Tali ontologie stanno costantemente guadagnando terreno nelle esperienze di e-learning dinamiche e multi-source grazie alla presentazione consolidata di specifiche abilità e competenze. Le ontologie sono state applicate con successo nell'istruzione e nella formazione poiché consentono a un determinato ambito di apprendimento di specificare tutti i concetti esistenti.[3]

Inoltre, con un crescente interesse per la trasformazione digitale dell'istruzione, come dimostra il Piano educativo digitale dell'Unione europea che mira a combinare il lavoro con le competenze pertinenti e ad arricchire lo sviluppo delle competenze attraverso piattaforme di apprendimento online[4], lo sviluppo dell'ontologia educativa potrebbe essere utile per incorporare strumenti di intelligenza artificiale (AI) e per adottare metodi educativi intelligenti con la trasformazione digitale dell'istruzione e formazione.[5]

[1] <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-021-00160-z>

[2] Tarus, J.K., Niu, Z., Mustafa, G.: Raccomandazione basata sulla conoscenza: una revisione dei sistemi di raccomandazione basati sull'ontologia per l'e-learning. *Artif. Intell. Apocalisse* 50(1), 21–48 (2017). <https://doi.org/10.1007/s10462-017-9539-5>

[3] <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-020-10226-z>

[4] Davies, H., Lehdonvirta, V., Margaryan, A., Albert, J., Larke, L.: Sviluppare e abbinare le competenze nell'economia delle piattaforme online: risultati sulle nuove forme di lavoro digitale e apprendimento dallo studio CrowdLearn del Cedefop (2020)

[5] Salem, AM, Nikitaeva, AY: paradigmi di ingegneria della conoscenza per sistemi di istruzione e apprendimento intelligenti. In: 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics, MIPRO 2019, Opatija, Croazia, 20–24 maggio 2019, pp. 1571–1574. IEEE (2019)

I metodi di valutazione dello sviluppo dello schema ontologico per il perfezionamento e il miglioramento includono la valutazione basata su gold standard, su corpus o su dati statistici, su attività o su applicazioni, su criteri specifici e umana. [6]

Gli schemi ontologici possono essere utilizzati per rappresentare la conoscenza specifica di un ambito e facilitare la condivisione, il riutilizzo e l'integrazione della conoscenza. Nel contesto dell'educazione turistica e della formazione delle competenze, gli schemi ontologici possono raccogliere le diverse e complesse conoscenze necessarie per una formazione efficace. La seguente revisione della letteratura esamina l'uso degli schemi ontologici nell'educazione turistica e nella formazione delle competenze e i loro potenziali benefici.

Uno studio di Karampiperis et al. (2019) ha proposto un quadro basato sull'ontologia per la formazione delle competenze turistiche.[7] L'ontologia è stata progettata per acquisire conoscenze relative alle competenze turistiche, come il servizio clienti, il marketing e l'ospitalità. Il quadro è stato valutato attraverso un caso di studio e ritenuto efficace nel migliorare le capacità e le competenze degli studenti nel settore del turismo.

Allo stesso modo, Riveiro et al. (2018) hanno sviluppato uno schema ontologico per la gestione e la formazione delle competenze turistiche.[8] L'ontologia ha identificato diverse abilità e competenze richieste nell'industria del turismo, come la comunicazione, la lingua e le capacità di leadership. Lo schema dell'ontologia è stato utilizzato per sviluppare una piattaforma di formazione che fornisse percorsi di apprendimento personalizzati basati sulle abilità e competenze degli studenti.

[6] Ivanova, T., Popov, M.: Ontologia valutazione e multilinguismo. In: Atti della 21a Conferenza internazionale sui sistemi e le tecnologie informatiche 2020, CompSysTech 2020, pp. 215-222. Association for Computing Machinery, New York (2020) [7] Karampiperis, P., Bikakis, A., & Tsampoulatidis, I. (2019). Un quadro basato sull'ontologia per la formazione delle competenze turistiche. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 24, 66-75.

[8] Riveiro, M., Gómez, D., Vázquez-Parrado, A., & Ramos, S. (2018). Uno schema ontologico per la gestione e la formazione delle competenze turistiche. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 22, 41-49.





con un differente approccio, Chen et al. (2016) hanno proposto un sistema basato sull'ontologia per la valutazione delle competenze turistiche.[9] L'ontologia è stata progettata per raccogliere le diverse abilità e competenze richieste nell'industria del turismo ed è stata utilizzata per sviluppare un sistema di valutazione basato sulle competenze. Il sistema è stato valutato attraverso un caso di studio e ha effettivamente fornito valutazioni accurate e obiettive delle capacità e delle competenze degli studenti nel turismo.

L'elenco seguente riassume i principali termini e concetti relativi all'uso delle ontologie:

- Ontologia: una specificazione formale ed esplicita di una concettualizzazione condivisa nel campo del turismo e delle competenze, abilità e conoscenze richieste dai professionisti del turismo stesso.
- Dominio: un'area specifica o un campo di interesse o conoscenza, come il turismo.
- Concetto: un'idea astratta o una categoria generale di cose che possono essere rappresentate in un'ontologia.
- Relazione: una connessione o un'associazione tra due o più concetti o istanze.
- Competenza: un insieme di conoscenze e abilità che consentono a un professionista del turismo di svolgere concretamente un compito specifico o una funzione lavorativa.
- Obiettivo di apprendimento: obiettivo o risultato specifico che un programma di formazione mira a raggiungere.
- Risultato di apprendimento: le conoscenze, le abilità e le attitudini che un allievo acquisisce partecipando a un programma di formazione.
- Percorso di apprendimento: una sequenza di risorse e attività di apprendimento per aiutare un allievo a raggiungere specifici obiettivi di apprendimento.
- Personalizzazione: adattare i programmi di formazione alle esigenze specifiche e agli stili di apprendimento dei singoli partecipanti al percorso, solitamente attraverso tecniche di apprendimento personalizzato/adattivo.

Di conseguenza, gli schemi ontologici nell'educazione turistica e nella formazione delle competenze mostrano risultati promettenti nel migliorare le conoscenze, le abilità e le competenze degli allievi in formazione. Possono fornire percorsi di apprendimento personalizzati e adattivi, valutazioni accurate e un'efficace rappresentazione e condivisione della conoscenza.

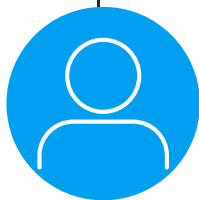
[9] Chen, N., Liu, Y., Huang, Y. e Song, W. (2016). Sistema basato su ontologie per la valutazione delle competenze turistiche. *Gestione del turismo*, 55, 42-52.

Schema Ontologico

Benefici per l'istruzione e la formazione professionale

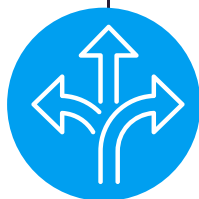
In generale, lo sviluppo di uno schema ontologico riguardante le competenze e le abilità acquisite attraverso corsi di formazione specializzati nel settore del turismo contribuisce al miglioramento della qualità, della coerenza e della pertinenza dei programmi di formazione professionale e inoltre alla facilitazione della condivisione e del riutilizzo dei risorse di formazione anche in più paesi anche diversi tra di loro.

Vantaggi per allievi e formatori VET



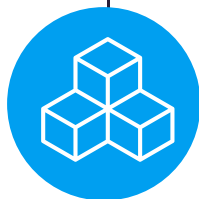
Percorso didattico personalizzato

Gli allievi e i formatori possono utilizzare la mappatura ontologica dinamica per collegare i i profili dei corsi di formazione proposti con i profili professionali del turismo



Flessibile

Adattabile a diversi ambiti, incluso il settore del turismo.



Apprendimento strutturato

Risultati di apprendimento ben costruiti e definiti aiutano gli studenti a conoscere i concetti esatti da assorbire e consentono loro di valutare autonomamente i propri progressi e organizzare il proprio percorso di apprendimento in base alle abilità e competenze desiderate sulla base di una guida pratica all'apprendimento.



Uso efficace dello schema ontologico DGI Tourism



Comprensione del quadro concettuale

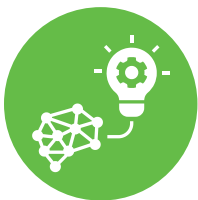
I formatori e gli allievi dovrebbero iniziare familiarizzando con lo schema ontologico, studiando i vari concetti e comprendendo come sono interconnessi tra di loro. Questa conoscenza di base li aiuterà a comprendere la struttura e l'organizzazione delle informazioni relative al turismo.

In pratica, i percorsi di apprendimento individualizzati sono sviluppati (a) scegliendo il settore in cui gli allievi vorrebbero specializzarsi (digitale, verde, innovativo) o (b) essendo orientati inizialmente con competenze specifiche che li possano portare a sviluppare gli aspetti professionali del turismo che meglio si adattano ai loro obiettivi.



Organizzare la conoscenza

La rappresentazione visiva fornita dallo schema ontologico consente ai formatori di organizzare l'acquisizione delle conoscenze in modo strutturato quando devono adattarsi ai diversi percorsi di apprendimento per gli studenti. I professionisti dell'IeFP possono creare conoscenze e mappe concettuali basate sullo schema ontologico, collegando insieme i concetti più rilevanti.



Identificazione degli obiettivi di apprendimento

Lo schema ontologico DGI Tourism può aiutare a identificare specifici obiettivi di apprendimento all'interno del settore turistico. I concetti essenziali, le abilità e le competenze da acquisire possono essere facilmente identificate.

Schema ontologico: Vantaggi per l'Istruzione e la Formazione Professionale



Esplorare le interconnessioni

Uno schema ontologico rivela le interconnessioni tra diversi concetti e soggetti all'interno del turismo. Seguire queste interconnessioni consente a formatori e allievi in formazione di approfondire argomenti più specifici rilevanti per il loro percorso. Con reti molto complesse e interconnesse all'interno del turismo, le diverse specializzazioni richiederanno conoscenze, abilità e competenze differenti, ma necessitano di un quadro di base comune per agire prassi responsabili e sostenibili. Ad esempio, i percorsi di apprendimento per la gestione delle destinazioni e l'ospitalità possono differire in termini di competenze, ma possono rimanere gli stessi in termini di acquisizione delle conoscenze fondamentali sul turismo e la sostenibilità.



Accesso alle risorse pertinenti

Lo schema dell'ontologia può guidare formatori e allievi a identificare, accedere e scoprire risorse di apprendimento pertinenti. Li aiuta a comprendere la portata più ampia della materia e a sviluppare la capacità di approfondire la ricerca di risorse pertinenti in base al loro percorso di apprendimento.



Monitoraggio dei progressi e autovalutazione

I formatori e gli allievi possono utilizzare lo schema ontologico per tenere traccia dei progressi nell'apprendimento e valutare la loro comprensione e assorbimento dei diversi concetti. La rappresentazione visiva di uno schema ontologico consente agli utenti di monitorare il loro percorso di apprendimento, identificare le lacune nelle loro conoscenze e abilità e allocare il tempo di apprendimento in modo efficace.



Lo schema ontologico di DGI Tourism

L'analisi delle professioni DGI Tourism e la presentazione dello schema

Questa sezione presenta lo schema ontologico 'Agile' per ogni risultato di apprendimento mirato delle componenti digitali, verdi e innovative della formazione turistica DGI. Lo schema ontologico di DGI Tourism segue gli esiti dei precedenti risultati del progetto, riassunti come segue:

- Risultato di progetto 1 (PR1): la metodologia DGI Tourism sposa i principi del Digital Competence Framework (DigiCompOrg), Total Quality Management (TQM) e GreenComp Framework.
- Risultato di progetto 2 (PR2): identificare le abilità e le competenze obiettivo attraverso lo sviluppo del profilo ECVET e del piano formativo.

Lo schema ontologico 'Agile' DGI è progettato per offrire suggerimenti sui percorsi di apprendimento, che corrispondono agli obiettivi e alle preferenze di apprendimento degli studenti dell'IeFP, nonché alle competenze del mercato del lavoro ed è ispirato all'ontologia europea di Abilità, Competenze, Qualifiche e Occupazioni (ESCO) e Schema.[10] Ogni componente deriva dall'istruzione, dal mercato del lavoro e dai bisogni individuali rispetto alle prospettive degli studenti.[11]

Sulla base di queste considerazioni, l'ontologia DGI Tourism offre un sistema di raccomandazione adattabile per i Centri di Formazione Professionale basato sui percorsi di apprendimento e sul profilo dell'utente. Ciò consente di colmare il divario tra i dati e le competenze educative e le esigenze del mercato del lavoro e mirare alla sua applicabilità oltre l'ambito del progetto. Ogni concetto di corso-competenza-abilità potrebbe essere proposto da solo o in abbinamento per offrire una combinazione degli aspetti necessari per i professionisti del turismo DGI. Inoltre, lo schema ontologico è stato sviluppato a partire dall'ontologia open source proposta tenendo conto anche del suo potenziale di applicazione come indicatore chiave di prestazione (KPIs).

[10] <https://esco.ec.europa.eu/en> [11] https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-88361-4_32

Lo schema ontologico di DGI Tourism

Lo schema ontologico di riferimento è presentato come segue:



Ogni concetto e sottoconcetto nello schema è collegato e connesso con gli altri, in base all'input e all'output di ciascuno. Le competenze attese che sono state identificate nel PR2/T1 hanno svolto un ruolo centrale nello schema ontologico in quanto le competenze devono essere allineate non solo con i curricula formativi, ma anche con le esigenze del mercato del lavoro.[12]

[12]https://www.researchgate.net/publication/228361979_Educational_Ontology_and_Knowledge_Testing

Dimensione Innovativa

Sviluppo 'Agile' del progetto

Le competenze di base per lo sviluppo di progetti 'Agile' dovrebbero essere acquisite attraverso brevi cicli di sviluppo e concentrandosi sul miglioramento e lo sviluppo continui dei servizi forniti agli studenti. L'abilità di sviluppo 'Agile' del progetto sta diventando sempre più importante nel settore del turismo, poiché le aziende cercano di fornire prodotti e servizi di alta qualità ai clienti in un ambiente competitivo e in rapida evoluzione per poter soddisfare le loro esigenze e aspettative massimizzando l'efficienza, la collaborazione e l'innovazione.

Monitoraggio della tecnologia e delle tendenze

Le capacità di monitoraggio della tecnologia e delle tendenze includono la capacità di monitorare e misurare i progressi degli allievi rispetto agli obiettivi, identificare le aree di miglioramento, comunicare efficacemente i loro progressi e risultati e utilizzare i dati per prendere decisioni consapevoli. L'abilità di monitoraggio delle tendenze faciliterà il rilevamento e l'analisi dei recenti progressi nel settore del turismo, consentendo agli studenti 'innovativi' di essere competitivi nel settore.

Creatività e ideazione

L'abilità di creatività e ideazione consentirà agli allievi della leFP di acquisire un vantaggio competitivo nella elaborazione e comunicazione di nuove idee o nella combinazione di più idee esistenti per crearne una nuova che li farà risaltare rispetto alla concorrenza nel mercato del lavoro.

Pensiero progettuale (Design Thinking)

Il pensiero progettuale (Design Thinking) è un'abilità molto utile per gli studenti leFP nel settore del turismo che fa riferimento alla capacità di affrontare la risoluzione dei problemi e l'innovazione in modo creativo e centrato sulla persona, con particolare attenzione all'empatia, alla collaborazione e alla prototipazione iterativa. Il Design Thinking è una metodologia che ha avuto origine nel campo del design, ma è stata poi applicata a vari campi, tra cui i viaggi, l'istruzione e l'innovazione sociale.



Adattabilità e capacità decisionale

L'adattabilità e le capacità decisionali daranno agli allievi l'opportunità di adattarsi alle continue sfide del settore turistico rispondendo rapidamente ad esse con idee, responsabilità, aspettative, tendenze, strategie e altri processi moderni ed innovativi.

Imprenditorialità e intraprenditorialità

Le capacità di imprenditorialità e intraprenditorialità formeranno studenti auto-motivati, proattivi e orientati all'azione con capacità di leadership che si distinguono e soddisfano le richieste dell'esigente mercato del turismo.

Risoluzione creativa dei problemi

L'abilità creativa di risoluzione dei problemi (Creative problem-solving skill / CPS) si riferisce alla capacità di affrontare problemi e sfide in modo creativo, innovativo e strategico, utilizzando una gamma di tecniche e strumenti per generare e valutare potenziali soluzioni. La risoluzione creativa dei problemi implica l'uso del pensiero analitico e creativo per identificare problemi, analizzare dati, generare idee e implementare soluzioni. Le capacità creative di risoluzione dei problemi possono aiutare gli allievi della leFP ad affrontare i problemi in modo analitico, creativo e strategico, generando soluzioni efficaci, efficienti e adattabili alle mutevoli esigenze e contesti.

Prototipazione e sperimentazione

L'abilità di prototipazione e sperimentazione implica la creazione efficace di prototipi e la conduzione di esperimenti per convalidare idee, identificare potenziali problemi e perfezionare soluzioni. Richiede creatività e capacità di risoluzione dei problemi per iterare e migliorare con successo progetti o concetti iniziali. Questa abilità potrebbe rivelarsi particolarmente importante nel settore del turismo.

Dimensione Green

Consapevolezza ambientale e socio-culturale

Con consapevolezza ambientale ci si riferisce alla capacità di comprendere e apprezzare l'ambiente naturale, i suoi ecosistemi e l'impatto delle attività umane sull'ambiente. Implica una profonda comprensione delle questioni e delle sfide ambientali e un apprezzamento dell'importanza dello sviluppo sostenibile e della necessità di proteggere e preservare l'ambiente per le generazioni future.

Gestione del turismo sostenibile

La gestione del turismo sostenibile si riferisce all'approccio e alle pratiche implementate per garantire che le attività e gli sviluppi del turismo siano realizzati per ridurre al minimo gli impatti negativi sull'ambiente, la società e la cultura, massimizzando al contempo i benefici per le comunità locali e l'economia. La gestione del turismo sostenibile mira a mantenere le risorse naturali e culturali di una destinazione in modo che le generazioni presenti e future possano goderne.

Marketing e promozione del turismo sostenibile

La capacità di promuovere prodotti o servizi sostenibili ed ecologici durante tutto il loro ciclo di vita si rivelerà uno strumento prezioso per gli studenti della IeFP e le loro strategie di marketing green nelle loro attività future poiché la sostenibilità ambientale sta attirando sempre più l'attenzione a livello globale.

Sviluppo di prodotti turistici sostenibili

La crescente domanda di prodotti e servizi turistici sostenibili richiede che gli studenti siano istruiti sulla creazione e promozione di offerte turistiche che diano priorità alla sostenibilità ambientale, sociale ed economica. L'obiettivo è sviluppare esperienze di viaggio che abbiano un impatto negativo minimo sull'ambiente, avvantaggino le comunità locali e contribuiscano al benessere generale della destinazione turistica, fornendo al tempo stesso esperienze piacevoli e autentiche per i viaggiatori.



Gestione dei rifiuti e dell'acqua

Lo sviluppo di competenze e principi fondati sulla riduzione dei rifiuti e sulle misure di risparmio idrico rappresenta una base essenziale per lo sviluppo di prodotti sostenibili in considerazione delle questioni ambientali globali.

Risparmio ed efficienza energetica

La capacità di risparmio ed efficienza energetica si riferisce alle azioni seguite per ridurre la quantità di consumo finale di energia nel settore del turismo e l'espressione di idee creative facilmente comprensibili anche per studenti leFP non esperti.

Azione per il clima

Oltre a comprendere gli impatti e ridurre le emissioni di gas serra, lo sviluppo di competenze verso l'azione per il clima affronta anche misure di mitigazione e adattamento.

Dimensione Digitale

Competenze informatiche essenziali

Le competenze informatiche essenziali comprendono gli usi principali e tipici di un computer, vale a dire: nozioni di base per l'utilizzo del computer, gestione dei file informatici, elaborazione di testi, raccolta di informazioni e comunicazione tramite computer; consapevolezza delle possibili implicazioni sociali ed etiche dell'uso di Internet, identificazione e valutazione delle capacità, nonché dei limiti, delle tecnologie emergenti.

Analisi e gestione dei dati

Il metodo di raccolta, organizzazione, protezione e archiviazione dei dati di un'organizzazione in modo che possano essere analizzati per ulteriori decisioni aziendali, sfruttando la grande quantità di dati raccolti e condivisi nel turismo. Nel complesso, l'analisi dei dati e le capacità di gestione sono una risorsa preziosa nel mondo odierno basato sui dati e possono aiutare gli individui e le organizzazioni a prendere decisioni più consapevoli, migliorare l'efficienza e l'efficacia e ottenere un vantaggio competitivo nei rispettivi campi.

Elaborazione di testi e dati

L'elaborazione di testi è la creazione e la modifica di documenti su un computer, la traduzione delle informazioni raccolte e la loro pubblicazione in una formattazione efficace. È uno strumento utilizzato per migliorare l'apprendimento e la produttività degli studenti promuovendo al contempo la collaborazione e la comunicazione. Infine, questa abilità può essere sfruttata come parte del processo di risoluzione dei problemi per costruire modelli potenziati dalla tecnologia e promuovere ulteriori lavori creativi.

Marketing online ed e-commerce

Il marketing online è un'abilità che sfrutta i canali basati sul Web per diffondere un messaggio ai potenziali clienti. Allo stesso tempo, la capacità di eseguire l'e-commerce è lo strumento per l'acquisto e la vendita di servizi online, incluso il marketing di affiliazione.



Comunicazione digitale e collaborazione

Le capacità di comunicazione e collaborazione digitale si riferiscono alla comunicazione efficace e al lavoro con gli altri utilizzando strumenti e piattaforme digitali. Nell'era digitale odierna, queste competenze stanno diventando sempre più importanti poiché sempre più persone lavorano da remoto o in team diffusi. Le abilità di comunicazione digitale includono l'utilizzo di vari strumenti, come e-mail, messaggistica istantanea, videoconferenze e social media, per comunicare con gli altri in modo chiaro ed efficace. La comunicazione digitale consiste anche nel trasmettere informazioni e idee attraverso vari formati digitali, come presentazioni, documenti e contenuti multimediali. D'altra parte, le capacità di collaborazione implicano la capacità di lavorare con gli altri in un ambiente di squadra o di gruppo per raggiungere un obiettivo comune. Ciò richiede ascolto attivo, comunicazione efficace e collaborazione con gli altri. In un contesto digitale, le capacità di collaborazione implicano l'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali per collaborare con altri, così come strumenti di gestione dei progetti online, archivi di documenti condivisi e spazi di lavoro virtuali.

Comunicazioni efficaci

Queste abilità si riferiscono alla comunicazione di messaggi a un pubblico mirato in modo conciso e chiaro. Eccezionali capacità di comunicazione sono fondamentali per i professionisti del turismo per il marketing, la promozione e l'educazione alle pratiche sostenibili. Questi ultimi implicano il fornire in modo efficace informazioni, idee e dati al pubblico.

Conoscenza di Internet e social media

La conoscenza di Internet e delle piattaforme dei social media consentirà agli allievi di accedere alle informazioni in tempo reale e di arrivare anche a comunità turistiche di nicchia, poiché la connettività è uno dei vantaggi più significativi dei social media.

Sviluppo e gestione di database

I database sono comunemente usati per archiviare, mantenere e accedere ai dati in un unico posto per essere osservati e analizzati. L'abilità di utilizzare e produrre database può essere considerata come saper raccogliere in modo organizzato le informazioni, utilizzando strategie di ricerca efficaci per recuperare informazioni elettroniche da database comuni di turismo o pianificazione, creando e modificando record nel proprio database.

Conclusioni

Il turismo svolge un ruolo fondamentale nell'economia dell'UE. Le esigenze in evoluzione verso la digitalizzazione e la sostenibilità nel settore sottolineano la necessità di riorientare l'Istruzione e la Formazione Professionale nel turismo.

Negli ultimi anni c'è stato un crescente interesse nello sviluppo di una ontologia relativa ad abilità e competenze per l'industria del turismo. Un'ontologia relativa ad abilità e competenze potrebbe aiutare, infatti, ad identificare le conoscenze e le abilità specifiche richieste per diversi ruoli all'interno del settore e le competenze necessarie per avere successo in tali ruoli. Comprendere le sfide e le opportunità aziendali e sociali che influiscono sui livelli di occupazione, sui compiti occupazionali e quindi sui profili di competenze nel turismo e nei suoi sottosettori è fondamentale per progettare e offrire un'Istruzione e una Formazione pertinenti e di alta qualità.[13]

Il settore del turismo ha subito un cambio di paradigma già prima della pandemia di Covid-19 e i cambiamenti digitali richiedono nuove competenze da parte dei professionisti del turismo per adattarsi meglio alle esigenze del mercato del lavoro. Il turismo sostenibile, ad esempio, è stato incluso negli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) che sottolineano il contributo del settore alla creazione di posti di lavoro e benefici per l'economia, l'ambiente e la società.

Lo schema ontologico di DGI Tourism presentato mette in mostra i percorsi di apprendimento necessari per aggiornare le competenze e le abilità necessarie nel mercato del lavoro odierno e legate alle questioni globali che necessitano urgentemente di soluzioni pratiche.

[13] Cedefop (2020). Sviluppo delle competenze e tendenze nel settore turistico. Abilità intelligenza.



Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Partner del progetto



Co-funded by the European Union