

ILGTSPĒJĪGĀS VIESMĪLĪBAS DIGITALIZĀCIJAS

PEDAGOĢIJA

profesionālās izglītības speciālistiem,
komandu vadītājiem un treneriem
viesmīlības industrijas darba vidē



2024. gads

IZSTRĀDĀJA:

HOTEL SCHOOL Viesnīcu biznesa koledža, SIA
ERHVERVSAKADEMI DANIA
Italian Hospitality School SRL
City Unity College Nicosia
DigitalGuest APS
INERCIA DIGITAL SL

Erasmus+ Projekts
Nr. 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140



HOTEL SCHOOL
HOTEL MANAGEMENT COLLEGE



ITALIAN
HOSPITALITY
SCHOOL



digital guest

ILGTSPĒJĪGĀS VIESMĪLĪBĀS DIGITALIZĀCIJAS PEDAGOĢIJA

NODERĪGA:

- Profesionālās izglītības apmācība (VET) pedagogiem;
- Programmas potenciāliem klientiem;
- Viesmīlības lauka treneriem;
- Treneriem;
- Profesionālās viesmīlības vides komandu vadītājiem.

Abstrakts

Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija kā daļa no ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instrumenta, atvērtiem izglītības resursiem (OER), digitālās brošūras VET pedagogiem, programmu vadītājiem, viesmīlības jomas treneriem, pasniedzējiem, profesionālās viesmīlības vides komandu vadītājiem. Digitālā grāmata sniedz pārskatu par 1) kā digitāli mācīt ilgtspējīgu viesmīlību; 2) kā projektēt kursu un materiālus "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācija"; 3) kā digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu iekļaut viesmīlības VET programmās,ursos un kā digitalizācijas ceļā nodrošināt citus satura kursus; 4) kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbnīcas viesmīlības VET studijām; 5) kā viesmīlības organizācijām noformēt materiālus un praktiskās nodarbības par digitalizāciju; 6) kā ieintegrēt digitalizāciju viesmīlības darba vidē; 7) kā diferencēt uzdevumus un darbības viesmīlībās digitalizācijas un ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas jomā; 8) kā izmērīt ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju 9) kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes viesmīlībās ilgtspējības palielināšanai. Rokasgrāmātā ir apskatītas attiecīgās izglītības pieejas, teorētiskās koncepcijas, metodes, pedagoģiskās un digitālās prasmes, kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas iekļaušanai VET viesmīlībasursos, turpmākās viesmīlībās profesionālās darbnīcas darba vidē. Rokasgrāmata sniedz praktiskus piemērus par digitalizācijas iekļaušanu viesmīlībās VET mācībās, pasaules labākās prakses pārskatu par digitalizācijas iekļaušanu un prasmju un kompetenču kanvas, lai nodrošinātu digitālus kursus, izstrādātu digitālus kursus, nodrošinātu mācību priekšmeta saturu ar digitalizācijas palīdzību un par digitalizācijas līdzekļiem, kā arī apmācītu izglītojamos, kā digitalizāciju iekļaut mācību uzdevumos un darba jomā. KA220 un VET sadarbības partnerības profesionālās izglītības un apmācības jomā "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" VET jomā (gan sākotnējā, gan nepārtrauktā) ir vērstas uz to, lai visiem uzlabotu piekļuvi apmācībai un kvalifikācijai, atbalstot resursu apvienošanu un nodrošinot darbiniekiem sākotnējo un/vai tālākizglītību, vēl vairāk stiprinātu pamatprasmes sākotnējās un tālākizglītības jomā, jo īpaši digitālās prasmes, zaļās prasmes, nodarbinātības iespējas.

Autortiesības: "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments"

Tulkojums latviešu valodā.

Hipersaite: www.sustainable-hospitality-digitalisation-toolkit.com

ERASMUS + PROJEKTS 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140

Gads: 2023 ISBN 978-9934-8944-8-0 (DIGITĀLĀS GRĀMATAS TULKOJUMS
LATVIEŠU VALODĀ)

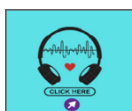
www.sustainablehospitalitydigitalisation.toolkit.com

2

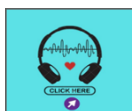


Saturs

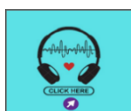
I Projekta apraksts, Projekta mērķis un uzdevumi	8
II Projekta partneru apraksts	10
III Ievads	13
IV Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas mērķis un uzdevumi	14
V "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas" mērķauditorijas apraksts	16
1. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas loma	19
2. Loma ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā	24
3. Dalībnieki un ieinteresētās personas ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā	26
4. Saistīto un normatīvo dokumentu pārskats un kopsavilkums ar saitēm	29
4.1. Kāds ir Digitālās izglītības rīcības plāns?	29
5. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas teorētiskā struktūra	49
6. Definīcijas: teorijas pārskats	51
7. Ilgospējība	51
8. Ilgospējīgās attīstības mērķi	52
9. Viesmīlība	54
10. Ilgospējīga viesmīlība	56
11. Digitalizācija	58
12. Ilgospējīga digitalizācija	60
13. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments	61
14. Ilgospējīgās viesmīlībās koncepcija un ilgospējīgās viesmīlībās process	62
15. Digitālās prasmes	64
16. Digitalizācijas prasmes	66
17. Zaļās prasmes	67
18. Nepieciešamās digitalizācijas prasmes, lai iegūtu viesmīlības kvalifikāciju, ieskaitot arī kulinārijas mākslu	69
19. Digitālās transformācijas prasmju un kompetenču uzlabošana: Digitālās izglītības rīcības plāns 2021. –2027. gadam	73
20. Digitālās kompetences attīstīšana nodarbināmībai viesmīlībās nozarē: ieinteresēto personu piesaiste un atbalsts, izmantojot DigComp 2.0, 2.1, 2.2	76
21. Pašapziņas attīstīšana, cieņā pret zaļajām, digitālajām un digitalizācijas prasmēm	79
22. Definīcija: ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija	81
23. Izglītības pieeja	84
24. Izglītības metodika	86
25. Izglītības metode	87



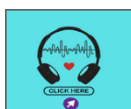
26. Izglītības instruments.....	88
27. Instrumentu komplekts.....	89
28. Mācības.....	90
29. Apmācības.....	91
30. Attiecīgās izglītības pieejas ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	93
31. Izglītības teorijas un teorētiskie jēdzieni ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	95
32. Pedagoģiskās mācīšanās un apmācības metodes ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	96
33. Hibrīdmācība.....	97
34. Pedagoģiskās prasmes ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijai.....	98
35. Digitālās prasmes ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijai.....	102
36. Kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas papildināšanai VET viesmīlībāsursos, turpmākie viesmīlībās profesionālie darbsemināri darba vidē.....	103
37. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas resursi.....	108
38. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas avoti.....	110
Digitālo resursu piemēri.....	111
39. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas sistēmas.....	112
40. 8 Izglītojamu stilu nozīme ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	113
41. Praktiskās lietas par digitalizācijas papildināšanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās: kopsavilkums.....	115
42. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Latvijā.....	116
43. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Dānijā.....	117
44. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Spānijā.....	118
45. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Kiprā.....	119
46. Praktiskā lieta par digitalizācijas iekļaušanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Itālijā.....	120
47. Praktiskā lieta par digitalizācijas iekļaušanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Zviedrijā.....	121
48. Labās un labākās pasaules prakses pārskats par digitalizācijas ieviešanu: kopsavilkums.....	122
49. Laba digitalizācijas prakses papildināšanā: Ķīna.....	126
50. Laba prakse digitalizācijas iegulšanā: pievienot galveno uzmanību ASV.....	128
51. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Dienvidamerika.....	130



52. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Indija	132
53. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Eiropa	135
54. Laba prakse digitalizācijas ieviešanā: citas valstis	139
55. Prasmju, kompetenču kanvas digitālo kursu nodrošināšanai.....	140
56. Prasmju kanvas digitālu kursu dizainam.....	142
57. Prasmju kanvas mācību priekšmeta satura nodošanai, izmantojot digitalizāciju, un ilgtspējīgās digitalizācijas nozīmes.....	144
58. Prasmju kanvas, lai apmācītu izglītojamos, kā integrēt digitalizāciju mācībās, uzdevumos, darbā grupās.....	145
59. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kompetences struktūra VET pedagogiem.....	147
60. Kā digitāli apmācīt ilgtspējīgu viesmīlību	152
61. Kā projektēt kursu un materiālus "Ilgtspējīgā viesmīlībās digitalizācija"	154
62. Kā iekļaut digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu viesmīlībās VET programmās,ursos un kā ar digitalizācijas palīdzību nodrošināt cita satura kursus.....	156
63. Mācību programmas satura dizains ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	158
64. Kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbnīcas viesmīlībās VET studijām..	160
65. Kā noformēt materiālus un praktiskās nodarbības viesmīlībās digitalizācijas organizācijas pētījumiem.....	161
66. Kā ietegrēt digitalizāciju viesmīlībās darba vidē.....	163
67. Kā diferencēt uzdevumus un darbības viesmīlībās digitalizācijas un ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas jomā.....	165
68. DIVĒJĀDĀ PĀREJA: kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes, lai palielinātu viesmīlībās ilgtspējību	167
69. Kā novērtēt ilgtspējīgu viesmīlībās digitalizāciju.....	169
70. Ilgtspējības mērīšana.....	170
71. Ilgtspējīgās viesmīlībās mērīšana	171
72. Viesmīlībās digitalizācijas mērīšana	172
73. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas mērīšana.....	174
74. Ilgtspējīgās viesmīlībās rādītāji	175
75. Digitalizācijas rādītāji un ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rādītāji.....	177
77. Atbilstība Globālam pārskatu rādītājam (GRI)un citu rādītāju aktualitāte.....	178
78. Simulācija un virtuālā mācību vide (VLE) VET.....	182
79. Faktori, kas ietekmē virtuālo mācību vidi (VLE) un darba vidi ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā	183
80. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas virzītājspēki.....	185
81. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas panākuma faktori	187



82. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas motivācija.....	189
83. Iesaistišanās ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	192 2
84. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas izvērtēšana un novērtēšana pedagoģijā: pirms, procesā, pēc pabeigšanas. Efektivitātes mērīšana.....	195 5
85. Atgriezeniskā saite ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	198 8
86. Komunikācija ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	200
87. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas monitorings pedagoģijā.....	202
88. Pedagoģijas pārskats par ilgospējīgu viesmīlībās digitalizāciju.....	204
89. Šķēršļi, problēmas un izaicinājumi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	206
90. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas izmaksas.....	208
91. Budžeta plānošana ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	210
92. Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas izmaksas.....	212
93. Budžeta plānošana ilgospējīgā viesmīlībās digitalizācijā.....	214
94. Aktualizēta informācija ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	217
95. Ilgospēja ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	219
96. Tehnoloģijas ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	221
97. Dati ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	223
98. Laika periodi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	225
99. Izglītības līmeņi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	227
100. Inovācijas un zinātība, licences un patenti ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	229
101. Datu aizsardzība ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	231
102. Tiesiskā regulējuma pārskatīšana ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	232
103. Kvalitāte ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.....	235
104. Ilgospējīgās viesmīlībās pedagoģijas standarti.....	237
105. Profesionālais tīkls VET pedagogiem, programmu vadītājiem, viesmīlības jomas treneriem, pasniedzējiem, profesionālās viesmīlībās vides komandu vadītājiem	239
106. Kopsavilkums.....	241
107. Secinājums.....	244
108. Vārdnīca.....	246
109. Literatūras atsauces.....	265
110. Saites noderīgiem resursiem.....	277



I Projekta apraksts, Projekta mērķis un uzdevumi

Projekta rezultāti: inovatīvi atvērti izglītības resursi: ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments.

PR1 ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmata VET audzēkņiem un profesionāļiem (gan sākotnējās, gan padziļinātas specialitātes izglītojamiem);

PR2 "ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija" VET pedagogiem un viesmīlības biznesa jomas treneriem un komandu vadītājiem,

PR3 digitālais kurss "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments" ar materiāliem;

PR4 tīmekļa semināru sērija par ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju;

KA220 un VET sadarbības partnerības profesionālās izglītības un apmācības jomā "ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" VET jomā (gan sākotnējās, gan padziļinātas specialitātes izglītojamiem) ir piemērota, lai

uzlabotu apmācību un kvalifikācijas pieejamību, atbalstot resursu apvienošanu un nodrošinot darbinieku sākotnējo un/vai pastāvīgo apmācību, kā arī turpināt stiprināt pamatprasmes gan sākotnējā, gan padziļinātā VET un īpaši digitālās prasmes, zaļās prasmes, nodarbinātības iespējas.

Projekta mērķi:

- Izstrādāt ilgtspējīgu viesmīlības digitalizācijas rokasgrāmatu sākotnējiem un pastāvīgajiem VET audzēkņiem;
- Sniegt praktiskās vadlīnijas VET pedagogiem un profesionālās sākotnējās un padziļinātas viesmīlības izglītības pasniedzējiem par "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģiju";
- Izveidot digitālo kursu "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" ar apmācības resursiem sākotnējai un padziļinātai VET izglītībai un profesionālās jomas darbsemināriem;
- Izveidot vebināru sērijas, lai demonstrētu no abām perspektīvām, kā pedagogi un izglītojamie var izmantot resursus un kursus un izveidot ilgtspējīgās digitalizācijas saistītas tēmas pārskatus;
- Pilnveidot VET pedagogu zināšanas par viesmīlības digitalizāciju un digitalizācijas ieguldīšanas pieejas nodaļās;
- Mobilizēt sociālas pamatnostādnes, lai palielinātu informētību un veicinātu nepieciešamību uzlabot digitālās un digitalizācijas prasmes viesmīlības VET izglītībā un viesmīlības nozarē;

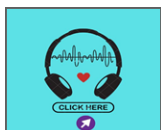
Uzlabot projekta intelektuālo un digitalizācijas kompetenci. Projekta konsorciiju veido seši dalībnieki:



1. tabula: Projekta partneru saraksts

VALSTS	PARTNERA VĀRDS	TĪMEKĻA VIETNES
Latvija	SIA "HOTEL SCHOOL" Viesnīcu biznesa koledža / "HOTEL SCHOOL" Hotel Management College OID E10176704	www.hotelschool.lv
Dānija	ERHVERVSAKADEMI DANIA (Dānijas akadēmija) OID E10102026	www.eadania.dk
Itālija	Itālijas viesmīlības skola SRL OID E10242654	www.hoschool.it
Kipra	Nikosijas pilsētas vienotības koledža OID E10155506	www.cityu.ac.cy
Zviedrija	DigitalGuest APS OID E10277526	www.digitalguest.com
Spānija	INERCIA DIGITAL SL OID E10145080	www.inerciadigital.com

Projekta konsorcijs pieteicās projektam, tāpēc, ka katrs dalībnieks ir ieinteresēts šādas sadarbības sniegunā savām vajadzībām, valsts vai reģionālajām vajadzībām un lietderīgu kvalitatīvu resursu izstrādei un organizācijas virzīšanai sadarbības procesa laikā un turpinājumā. Projekts atbilst katra dalībnieka vajadzībām: veicināt savu pārstāvību tirgū, piemērot savu kompetenci, apvienot kompetences un attīstīt pieprasījuma projekta rezultātus visās partnervalstīs un citās ES valstīs.



II Projekta partneru apraksts

Šīs rokasgrāmatas izstrādē piedalās pieci partneri. Visi partneri pieredzēja un atzina savas spējas attīstīt attiecīgās mācības gan klātienē, gan tiešsaistē, ņemot vērā attiecīgās tendences, kas ietekmē gan ar viesmīlības nozari saistītās tēmas, gan ņemot vērā attiecīgās mācīšanās un apmācības metodes topošajiem darbiniekiem un pašreizējiem nozares darbiniekiem.



‘Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments’
ERASMUS+ PROJEKTS 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140

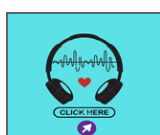
www.sustainablehospitalitydigitalisation.toolkit.com

SIA "HOTEL SCHOOL" Viesnīcu biznesa koledža

Valsts: Latvija, Rīga www.hotelschool.lv

Apraksts: Projekta koordinators

HOTEL SCHOOL Viesnīcu biznesa koledža SIA (HOTEL SCHOOL Hotel Management College LLC), dibināta 2010. gadā, ir VET sniedzējs, akreditēta augstākas izglītības iestāde, koledža, kas nodrošina 1. līmeņa profesionālo augstāko izglītību un 4. līmeņa profesionālo kvalifikācijas (Latvijas un izglītības kvalifikācijas struktūras 5. līmeņa) izglītību viesmīlības pārvaldībā. Turklāt BTEC 5. līmeņa augstāko izglītību uzņēmējdarbībā, viesmīlības menedžmentā/kulinārā mākslā. HOTEL SCHOOL pieder Erasmus augstākās izglītības hartas (ECHE) apliecinājums, VET un ADULT izglītības akreditācijas. HOTEL SCHOOL izveidoja labu sadarbību ar darba devējiem, kas nodrošina prakses iespējas studentiem un izglītojamiem, kā arī nodarbina HOTEL SCHOOL absolventus. HOTEL SCHOOL ir pieredzes pilns partneris metodoloģijas, kompetenču struktūras un profesionālo standartu izstrādē. HOTEL SCHOOL ir pieredze un kompetence VET izglītības projektēšanā un nodrošināšanā izmantojot digitālās sistēmās mācību vidē. Koledža studiju procesā pielieto digitālās tehnoloģijas mācību procesā un spēj radīt, pielietot jauno kursu un metodes, lai pedagogi, darbinieki, izglītojamie, esošie un potenciālie darba devēji un partneri attīstītu un pielietotu digitālās prasmes. HOTEL SCHOOL darbojas



pilnīgi digitalizēta izglītības sistēma, kas piemērojama gan mācībām klasē, gan ārpusklases mācībām.

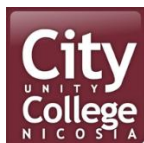


ERHVERVSAKADEMI DANIA (Dānijas akadēmija)

Valsts: Dānija www.eadania.dk

Apraksts: Projekta partneris

Dānijas akadēmija ir moderns augstākās izglītības centrs, kas piedāvā lietišķu grādu bakalaurā līmeni. Universitātes pilsētiņas atrodas septiņās pilsētās Dānijas Centrālā reģionā teritorijā. Studentu kopums ir 2800 pilna laika studentu, un vēl ir vairāk nekā 3000 nepilna laika studentu. Dania piedāvā 21 bakalaura studiju programmu. Saskaņā ar Dānijas nacionālo kvalifikāciju struktūru Dānijas akadēmija ir salīdzināma ar lietišķo zinātņu universitāti, un tai ir piešķirtas pilnvaras bakalaura līmenī. Izglītības jomas ir uzņēmējdarbība, tūrisms un viesmīlība, IT un spēļu attīstība, tehnoloģijas un veselība.



Nikosijas pilsētas vienotības koledža

Valsts: Kipra, Nikosija www.cityu.ac.cy

Apraksts: Projekta partneris

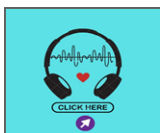
Nikosijas pilsētas vienotības koledža tika dibināta 2014. gada aprīlī un savu darbību sāka 2014. gada septembrī. Dotajā brīdī koledža piedāvā 14 diplomētas bakalaura un maģistra programmas dažādās studiju jomās, un no tām dažas programmas tiek piedāvātas sadarbībā ar Kārdifas metropoles universitāti. Visas programmas tika atzītas Kipras Augstākās izglītības kvalitātes nodrošināšanas un akreditācijas aģentūrā. Turklāt Nikosijas pilsētas vienotības koledža arī piedāvā dažādus profesionālus īsos kursus dažādās jomās. Kopējais izglītojamo skaits gan akadēmiskajās, gan profesionālās ievirzes programmās ir aptuveni 1000.

INERCIA DIGITAL SL

Valsts: Spānija, Aljaraque.

Apraksts: Projekta partneris

Inercia Digital saņēma akreditāciju Spānijas standartizācijas un sertifikācijas asociācijas (AENOR) atbilstības sertifikātu: EA0043 jauns inovatīvs uzņēmuma rangs, piešķirts "Inercia Digital: apmācību



uzņēmumam” (2015). Turklāt Andalūzijas Nodarbinātības dienests piešķīra Inercia Digital rangū e-mācību jomā kā virtuālam mācību centram “Entidad Colaboradora de Formación para El Empleo” (sadarbības vienība nodarbinātības apmācībā), kas veicina nodarbinātību un nodarbinātības prasmju uzlabošanu darba meklētājiem. Inercia Digital bija iecelta, ka jauns Eiropas Komisijas “digitālo prasmju un darbavietu koalīcijas” loceklis 2017. gadā. Turklāt 2021. gadā tika apstiprināta Erasmus+ akreditācija profesionālajai izglītībai un apmācībai! Inercia Digital ir arī e-mācību platformu speciālists, mācību vadības sistēmas (LMS) ieviešanā.

Viņu digitālo prasmju inovācija izglītībā ir likusi viņiem izveidot un pārvaldīt dažādas interneta lapaspuses un virtuālās platformas izglītības iestādēm un apmācību pasniedzējiem, lai palīdzētu viņiem integrēt informācijas un komunikācijas tehnoloģijas ICT ikdienas darbībā. Vienlaikus “Inercia Digital” veica digitālo prasmju un internāta rīku pielidošanas apmācības minētās institūcijas, e-apmācības un sadarbības darbu. Inercia Digital ir plaša starptautiskā un Eiropas pieredze gan Erasmus+ programmā, gan ārpus tās.

Itāļu viesmīlības skola SRL

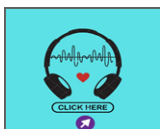
Valsts: Itālija, Roma www.hoschool.it

Apraksts: Projekta partneris

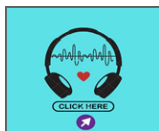
Itālijas viesmīlības skola ir privāta pieaugušās un profesionālas izglītības un apmācības (VET) iestāde, kas piedāvā tūrisma un viesmīlības programmas: “viesnīcu serviss”, “ēdināšanas pakalpojumi”, “pavāra asistents” izglītības kvalifikācijas struktūras 5. līmeņa kursus, vasaras universitātes kursus ar profesionālo orientāciju jauniešiem no visas pasaules, ar lielisko brīvdienu programmu Romā, atklājot pilsētas vēsturi, mākslu un kultūru, mācoties itāļu valodu un nopelnot punktus Eiropas kredītpunktu pārneses un uzkrāšanas sistēma (ECTS).

Itāļu viesmīlības skola arī fokusējas uz vispārējām un akadēmiskām valodu kursiem, lai izglītojamiem izveidotos praktiskās saprašanas un valodu prasmes

ITALIAN
HOSPITALITY
SCHOOL



novestu līdz raitumam. Skolas partneri ir Itālijas viesnīcas un kūrorti, kas piedāvā prakses vietas un darbavietas studentiem.



III Ievads

Projekta konsorcijs veido seši dalībnieki: SIA "HOTEL SCHOOL" Viesnīcu biznesa koledža (E10176704 - Latvija) – projekta koordinators; ERHVERVSAKADEMI DANIA (E10102026 – Dānija) – projekta partneris; DigitalGuest APS (E10277526 - Zviedrija) – projekta partneris; INERCIA DIGITAL SL (E10145080 – Spānija) –

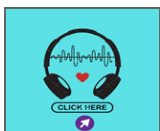


1. attēls, avots: Tima Mirošničenko

projekta partneris; Itāļu viesmīlības skola SRL (E10242654 – Itālija) – projekta partneris; Nikosijas pilsētas vienotības koledža (E10155506 – Kipra) – projekta partneris. Projekta konsorcijs pieteicās projektam, tāpēc, ka katrs dalībnieks ir ieinteresēts šādas sadarbības sniegtā savām vajadzībām, valsts vai reģionālajām vajadzībām un lietderīgu kvalitatīvu resursu izstrādei un organizācijas virzīšanai sadarbības procesa laikā un turpinājumā. Projekts atbilst katra dalībnieka vajadzībām: veicināt savu pārstāvību tirgū, piemērot savu kompetenci, apvienot kompetences un attīstīt pieprasījuma projekta rezultātus visās partnervalstīs un citās ES valstīs.

Rokasgrāmata ir ietverts apskats par attiecīgajām izglītības pieejām, teorētiskajām koncepcijām, metodēm, pedagoģiskajām un digitālajām prasmēm, kompetencēm un praktiskajām metodēm par digitalizācijas iekļaušanu VET viesmīlībasursos, turpmākiem viesmīlības profesionāliem semināriem darba vidē.

Rokasgrāmatā iekļauti praktiski piemēri par digitalizācijas iekļaušanu ilgtermiņā veicinātā profesionalās izglītības mācībās, pārskati par labās prakses piemēriem digitalizācijas iegūšanā un prasmju kanvās, kompetences, lai nodrošinātu un izstrādātu digitālos kursus, nodrošinātu mācību priekšmeta saturu, izmantojot digitalizāciju, ilgtermiņā veicinātā digitalizācijās nozīme, kā arī pamačība izglītojamiem, kā iestrādāt digitalizāciju studiju uzdevumos, darba zonā.



IV Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas mērķis un uzdevumi

Šīs grāmatas uzmanības centrā ir ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija, kas ir papildinājums metodikai, pieejām un metodēm, kas ieskicētas rokasgrāmatas pirmajā daļā. Pedagoģijai ir ļoti daudz dažādu jēgu un definīciju. Kodols ir neatkarīgi no konkrētās pieejas, kas minēta turpmāk minētajā pārskatā, un dažādajiem posmiem, kas ilustrēti arī aplī. Pedagoģijas māksla šajā kontekstā arī viesmīlības kontekstā papildina mācības ar ilgtspējīgiem un digitāliem elementiem. Vēl viens aspekts, kas jāņem vērā, ir izglītojamā priekšnoteikumi.

Digitālā rokasgrāmata sniedz pārskatu par 1) kā digitāli mācīt ilgtspējīgu viesmīlību; 2) kā projektēt kursu un materiālus "Ilgmspējīgā viesmīlības digitalizācija"; 3) kā digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu iekļaut viesmīlības VET programmās,ursos un kā digitalizācijas ceļā nodrošināt citus satura kursus; 4) kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbnīcas viesmīlības

VET studijām; 5) kā viesmīlības

organizācijām noformēt materiālus un praktiskās nodarbības par digitalizāciju;

6) kā ieintegrēt digitalizāciju viesmīlības darba vidē; 7) kā

diferencēt uzdevumus un darbības viesmīlības digitalizācijas un

ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas jomā; 8) kā izmērīt ilgtspējīgu

viesmīlības digitalizāciju 9) kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un

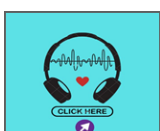
digitalizācijas prasmes viesmīlības ilgtspējības palielināšanai.

(Ilgmspējīgās viesmīlības digitalizācijas instrumenta projekta iesniegums).



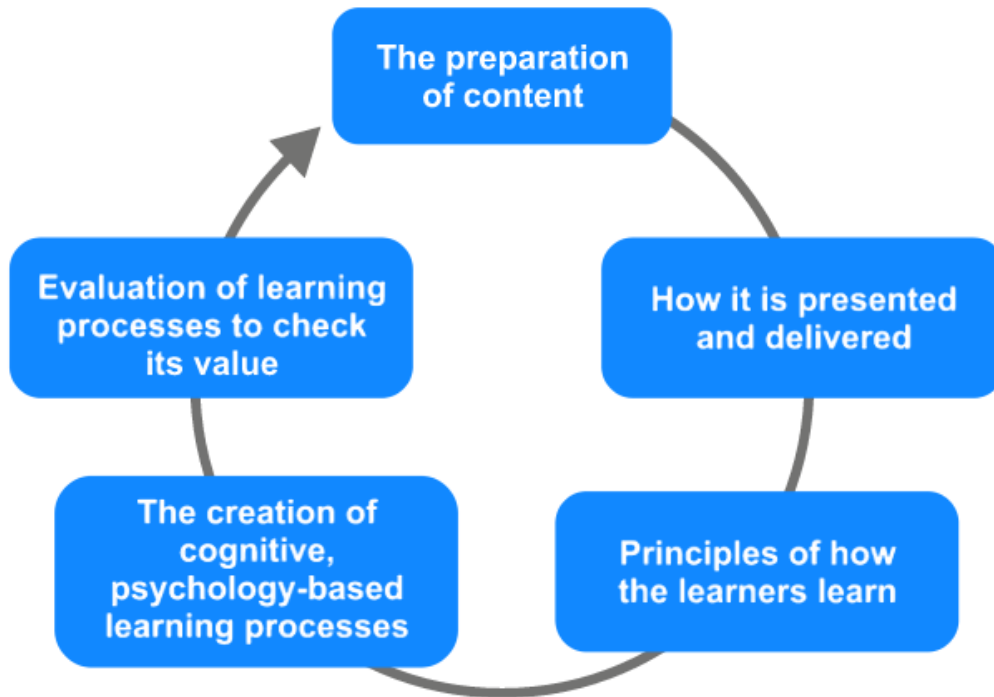
2. attēls, avots: Projekta logotips

Rokasgrāmatā ir apskatītas attiecīgās izglītības pieejas, teorētiskās koncepcijas, metodes, pedagoģiskās un digitālās prasmes, kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas iekļaušanai VET viesmīlībasursos, turpmākās viesmīlības profesionālās darbnīcas darba vidē. Rokasgrāmata sniedz praktiskus piemērus par digitalizācijas iekļaušanu viesmīlības VET mācībās, pasaules labākās prakses pārskatu par digitalizācijas iekļaušanu un prasmju un kompetenču kanvas, lai nodrošinātu digitālus kursus, izstrādātu digitālus kursus, nodrošinātu mācību priekšmeta saturu ar digitalizācijas palīdzību un par digitalizācijas līdzekļiem, kā arī apmācītu izglītojamos, kā digitalizāciju iekļaut mācību uzdevumos un darba jomā. Pamatojoties uz DigComp 2.0, 2.1, 2.2. un ņemot vērā viesmīlības biznesa

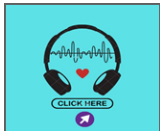


digitalizācijas specifiku, tiks izstrādāts digitālās kompetences struktūra ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģam.

Šīs deviņas fokusa jomas var attēlot tālāk. Un tie visi tiks aprakstīti šajā nodaļā.



3. attēls, *Deviņi fokusa apgabali* (Skillshub, 2017).



V “Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas” mērķauditorijas apraksts

“Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija” VET pedagogiem un viesmīlības biznesa jomas treneriem un komandu vadītājiem, bet piemērojama plašākai viesmīlības auditorijai, iekļaujot VET pedagogus, programmu vadītājus, viesmīlības jomas trenerus, profesionālās viesmīlības vides komandu vadītājus.

Digitālā rokasgrāmata sniedz pārskatu par

- 1) Kā digitāli mācīt ilgtspējīgu viesmīlību;
- 2) Kā noformēt kursu un materiālus “Ilgtspējīgā viesmīlības digitalizācija”;
- 3) Kā digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu iekļaut viesmīlības VET programmās,ursos un kā digitalizācijas ceļā nodrošināt citus satura kursus;
- 4) Kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbseminārus viesmīlības VET studijām;
- 5) Kā viesmīlības organizācijām izstrādāt materiālus un praktiskās nodarbības par digitalizāciju;
- 6) Kā ieintegrēt digitalizāciju viesmīlības darba vidē;
- 7) Kā diferencēt uzdevumus un darbības saistībā ar viesmīlības digitalizāciju un ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju;
- 8) Kā izmērīt ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju;
- 9) Kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes viesmīlības ilgtspējas palielināšanai.

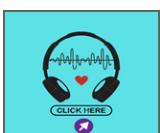
Šīs rokasgrāmatas izstrādes mērķis ir uzlabot prasmes ilgtspējīgai digitalizācijai viesmīlības nozarē, sedzot darba tirgus vajadzības, lai uzlabotu pašreizējā un gaidāmā personāla prasmes. Instrumentu kopums ir arī paredzēts kā moderns resurss ilgtspējīgai viesmīlības digitalizācijai, ko var piedāvāt VET pedagogiem un VET audzēkņiem apmācības un mācīšanas pasākumiem.

Kopumā rokasgrāmata sniedz informāciju, mācīšanu un apmācību, kā arī iespējas. Uzmanības centrā ir zināšanu strukturēšana un ērta piekļuve attiecīgajiem avotiem, lai atklātu pašreizējās zināšanas un prasmes un nodrošinātu piekļuvi profesionālajai tālākizglītībai gan mācību vidē, gan viesmīlības uzņēmumu uzņēmumos. Viss tiek izstrādāts attiecībā uz videi ilgtspējīgām tehnoloģijām saskaņā ar 17. ilgtspējīgās attīstības mērķi (SDG).

Šīs rokasgrāmatas galvenās mērķgrupas ir šādas:

VET pedagogi – izglītības un darba vidē.

VET ir saīsinājums profesionālajai izglītībai un apmācībai. Sākotnējo VET parasti veic vidusskolas un pēcvidusskolas līmenī, pirms studenti sāk darba dzīvi. Tas



notiek vai nu skolas vidē (galvenokārt klasē), vai darba vidē, piemēram, mācību centros un uzņēmumos. VET notiek arī pēc sākotnējās izglītības un apmācības vai pēc darba dzīves sākuma. Tās mērķis ir uzlabot zināšanas, palīdzēt iedzīvotājiem apgūt jaunas prasmes, kā arī pārkvalificēties un turpināt personīgo un profesionālo izaugsmi. Tas lielā mērā balstās uz darbu. (EK, 2023).

Dažādi VET mācīšanās un apmācības piemēri skolas vidē varētu būt izmantojami simulācijām, piemēram, apmācība rezervēšanas sistēmu izmantošanā, spēlēšana lēmumu pieņemšanā reālās dzīves situācijās. (EK, 2023).

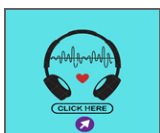
Cits uzstādījums varētu mācīties uz darbā balstītas uzstādījuma prakses vietas viesmīlības biznesā, koncentrējoties uz teorētiskām zināšanām apmācību klātienē. Šajā kontekstā pedagogi var būt gan pedagogi no skolas vides skolotāju lomā, gan arī tie var būt internāta uzņēmuma treneri, kuriem ir īpaša loma, koncentrējoties uz internātiem un viņu mācību procesiem. (EK, 2023).

Profesionālās viesmīlības vides pasniedzēji

Pieaugušo izglītība attiecas uz virkni formālās un neformālas mācīšanās darbībām gan vispārējās, gan profesionālās izglītības jomā, ko pieaugušie veic pēc sākotnējās izglītības un apmācības beigšanas. (EK, 2023).

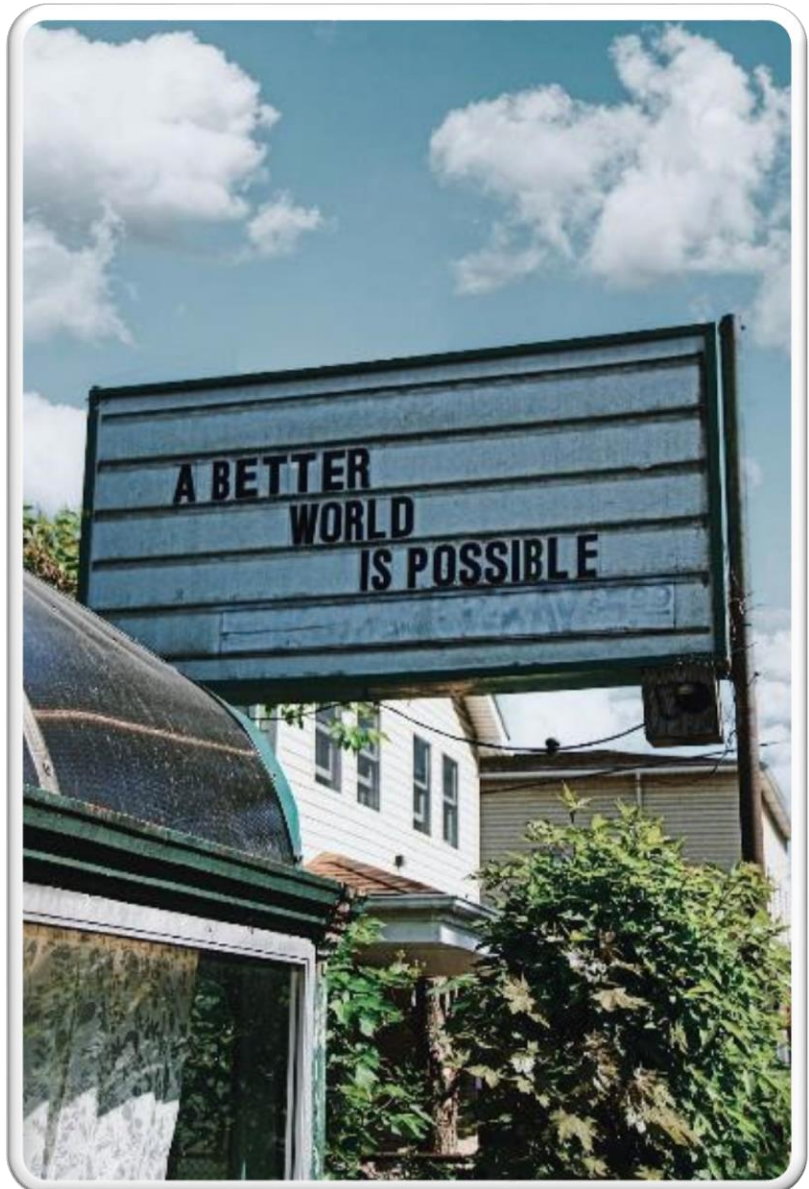
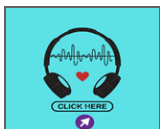
Pieaugušo izglītība ir noteikta par Eiropas Izglītības telpas fokusa tēmu 2021. – 2030. gadam. Reģenerācija no COVID-19 pandēmijas un digitālās un zaļās pārejas ir paātrinājušas pārmaiņas, kā dzīvojam, mācāmies un strādājam. Cilvēkiem ir jāatjaunina savas zināšanas, prasmes un kompetences, lai aizpildītu plaisu starp izglītību un apmācību un strauji mainīgā darba tirgus prasībām. Šīs rokasgrāmatas un instrumentu komplekta mērķis ir arī konsultēt darbiniekus gan lēmumu pieņemšanas līmenī, gan viņu darbiniekus par to, kā uzlabot viņu prasmes darbavietā, vai nu koncentrējoties uz darbinieku pilnveidošanu ikdienas darba laikā, vai pašapmācību, izmantojot instrumentus, kas tam paredzēti instrumentu komplektā. (EK, 2023).

Rokasgrāmatā ir apskatītas attiecīgās izglītības pieejas, teorētiskās koncepcijas, metodes, pedagoģiskās un digitālās prasmes, kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas iekļaušanai VET viesmīlībasursos, turpmākās viesmīlības profesionālās darbnīcas darba vidē.



Kā atvērtiem izglītības resursiem (OER) ir sagaidāma VET pedagogu, treneru, komandu vadītāju labāka kompetence, izmantojot projektu atvērtas piekļuves platformas. Pedagogu pilnveidotā kompetence ietekmēs viesmīlības VET audzēkņu un profesionāļu kompetenci.

Pedagoģija ilgtspējīgai viesmīlības digitalizācijai ir papildinājums metodikai, pieejām un metodikai rokasgrāmatā par ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju VET audzēkņiem un profesionāļiem, tā ir saistīta ar kursa "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments" un koncepcijām un darbībām, kas ieviestas vairākos tīmekļa semināros par ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju.



4. attēls, avots: Saša Inesona no tīmekļa pexels.com



1. Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas loma

Lai uzlabotu digitālās prasmes viesmīlības nozares studentu un darbinieku vidū, ir jāapspiež pedagoģija un didaktika. Šajā projektā pieeja mācību plānošanai šīm izglītojamām grupām ir tiešsaistes vidē. Mācību moduļu dažādās mācību aktivitātes būs pieejamas studentiem un darbiniekiem mācību vadības sistēmā (LMS). Tātad faktiski mācīšana tiek digitalizēta, lai apmācītu digitālās prasmes mijiedarbībā ar moduļu mācīšanās darbībām.

Etjens Vengers Žana Lave teorijā par izvietotajām mācībām kļūst ļoti aktuāla, apmācot darbiniekus darbā un apmācot studentus konkrētās nozarēs. Būtībā Lave un Vengers atklāja, ka mācīšanās vienmēr atrodas sociālo attiecību un cilvēka artefaktu kontekstā. Šajā ziņā mācībām jābūt cieši saistītām ar praksi, jo kompetences nav abstraktas un pastāvīgas spējas, bet drīzāk saistītas ar situāciju, kādā tās tiek piemērotas (Dolins, 2020, 78. –80. lpp.). Tas arī norāda, ka skolēnu mācībām skolā kaut kādā veidā jābūt saistītām ar praksi. Piemēram, strādājot ar nozares lietām vai apmeklējot nozarei atbilstošas darba vietas utt. Kompetences ir ļoti grūti pārnest no vienas situācijas uz citu, tāpēc tās būtu jāapgūst attiecīgās situācijās.

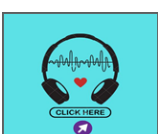
Tiešsaistes mācību pārvaldības sistēma ir izvēlēta, lai digitālajā vidē mācītu digitālās kompetences. Studentiem/darbiniekiem būs jāiesaistās tiešsaistes platformā ar tiešsaistes mācību aktivitātēm, un tas apmācīs viņu digitālās prasmes. Šīs prasmes ne vienmēr ir specifiskas nozarei, tāpēc arī mācību pārvaldības sistēmā būs jādara pieejamas nozarei specifiskas digitālās prasmes.

1.1. Džilija Salmona didaktiska struktūra lesakam Džilija Salmona didaktisko struktūru.

Piecu posmu modelis (Salmons, 2013) ir labs sākumpunkts tiešsaistes mācību moduļu izveidei mācību pārvaldības sistēmā. Modeļa pieci posmi ir šādi:

- 1) **Piekļuve un motivācija;**
- 2) **Tiešsaistes socializācija;**
- 3) **Informācijas apmaiņa;**
- 4) **Zināšanu veidošana;**
- 5) **Attīstība.**

Pirmais posms galvenokārt vērsts uz skolēnu motivēšanu aktīvai līdzdalībai. E-mācību pasākumi šajā posmā varētu būt pieteikšanās sistēmā, izlikšana mācību pārvaldības sistēmas forumā un tamlīdzīgi. Tam ir saistība ar mācību vadības sistēmas iepazīšanos.



Otrajā posmā ir nepieciešamas mācību aktivitātes, lai veicinātu izglītojamo socializāciju. Starp izglītojamajiem un skolotājiem. E-mācību aktivitāte šajā posmā varētu būt uzdevums forumā, kur katram izglītojamajam tiek lūgts ievietot video no YouTube, kas, viņuprāt, šobrīd ir obligāti smikēlīgais video. Viņus varētu arī lūgt komentēt, piemēram, divas citas izglītojamo videoziņas. Tas iesaista viņus sarunās un nodrošina, ka viņi sāk izprast viens otru dziļākā un personiskākā līmenī. Tas arī potenciāli rada uzticēšanos, kas ir ļoti svarīga mācībās.

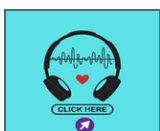


5. attēls, avots: Fernandez, N. no tīmekļa pexels.com

Trešajā posmā Džillija Salmona modeļu dalībnieki iesaistās savstarpējā informācijas apmaiņā un sniedz ar mācībām saistītu ieguldījumu. E-mācību aktivitāte šajā posmā varētu būt izglītojamo sadalīšana grupās, kas ir atbildīgas par pārējo izglītojamo iepazīstināšanu ar noteiktu teorētisku perspektīvu vai teorētisku modeli. Viņiem kā grupai būtu jālasa par šo modeli un jāapspriež, kā to izprast un kā vislabāk pasniegt pārējiem izglītojamajiem. Uzdevums varētu būt to parādīt video un izlikt forumā. Šos videoklipus var skatīties vēl un vēl, kamēr izglītojamajiem ir piekļuve LMS. Tā pat varētu būt iespēja ļaut lejupielādēt video, lai tos paturētu turpmākajām mācībām.

Šobrīd veidojas četras ar kursu saistītas grupas diskusijas un aktivitātes, un mijiedarbība kļūst kopēja, vairāk orientēta uz komandu un sarežģītāka. Sākas zināšanu veidošana. E-mācību aktivitāte šajā posmā varētu būt

- 1) Noskatīties lietas video "krīzes situācijā nonākusi viesnīca" (individuāli);
- 2) Novērtēt, kuras teorētiskā modeļa nepilnības varētu palīdzēt izskaidrot viesnīcas piedzīvoto krīzi (grupas);
- 3) Izveidot videoklipu ar ieteikumu krīzes risinājumam un augšupielādēt to forumā (grupās);



4) Noskatīties citu grupu video un sniegt tām pusi lapas rakstiskas atsauksmes (grupas). Varētu nodrošināt rubrikas šim e-mācību aktivitātes ceturtajam solim. Rubrika ir matrica ar konkrētiem kritērijiem, piemēram, mācību mērķiem, lai palīdzētu audzēkņiem sniegt atsauksmes par konkrētām, izvēlētām jomām.

Piektajā posmā dalībnieki jūtas ērti strādāt kopā tiešsaistē un attīsta spēju pilnībā izmantot mācīšanās priekšrocības. E-mācību darbība šajā posmā varētu būt tiešsaistes mācību pārdomas forumā. Lai uzlabotu mācību rezultātus, jāņem vērā vienaudžu vai skolotāju atsauksmes.

Mēs stingri iesakām izstrādāt e-mācību pasākumus viesmīlības nozares darbiniekiem un studentiem visos piecos iepriekš minētā modeļa posmos.

Avoti: Dolins, Džens (2020): *Undersiving for læring in Rienecker, Lotte et. al (2020): Universitetspædagogik. Samfundslitteratur.*

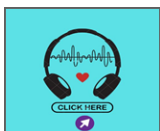
Avoti: Salmons, Džilijs (2013): E-tivitātes – atslēga aktīvai mācīšanās tiešsaistē. Otrais izd. Teilors un Francis Ltd.

Ilgtspējīgās digitalizācijas teorētiskās sistēmas mērķis viesmīlības nozarē ir sniegt teorētisku ieskatu digitalizācijas komponentos un instrumentos, kas nodrošinātu nepieciešamo izpratni par koncepciju.

Solisa digitālās transformācijas definīcija (2016. gads) ir šāda: "investīcijas un jaunas tehnoloģijas, domāšanas veidu un uzņēmējdarbības un darbības modeļu izstrāde, lai uzlabotu darbu un konkurētspēju un sniegtu jaunu un atbilstīgu vērtību klientiem un darbiniekiem digitālajā ekonomikā, kas nepārtraukti attīstās". Definīcija norāda uz novatorisma, stratēģiskas cilvēkresursu pārvaldības un tehnoloģiju integrācijas nozīmi. Viesmīlības nozarē digitālajai transformācijai nepieciešama rīcība četros galvenajos aspektos:

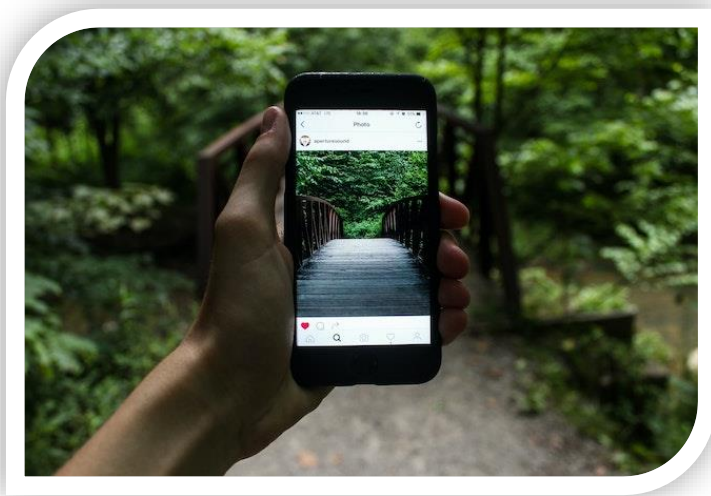
Digitālā transformācija:

- 1) Digitālo problēmu risināšana;**
- 2) Fokusa investīcijas;**
- 3) Organizācijas iesaistīšana;**
- 4) Transformācijas ilgtspēja (Prikanto & Kurniasari, 2019).**



Kā norāda Bumans un Peters (2019), digitālās transformācijas struktūru veido sešas komponentes, proti:

- **1.2. DIGITĀLĀS TRANSFORMĀCIJAS STRUKTŪRA:**
- STRATĒGIJA;
- ORGANIZĀCIJA;
- CILVĒKI;
- KLIENTS;
- TEHNOLOĢIJA;
- KULTŪRA (Bumans un Peters, 2019).



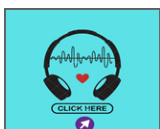
attēls, avots: Džeremijš Levins no tīmekļa pexels.com

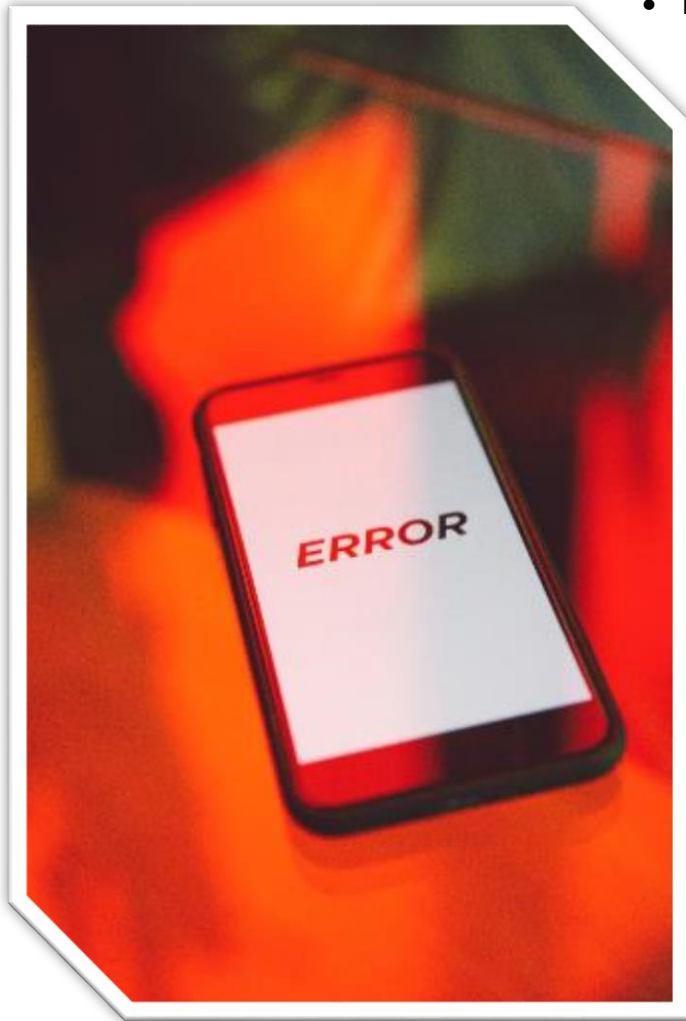
- **Stratēģija** - veiksmīgs digitalizācijas sākums ar sarežģītas digitālās ilgtermiņa un īstermiņa attīstības stratēģijas izveidošanu. Viesmīlības uzņēmumu digitalizācijas aspekts būtu jāīsteno korporatīvajās, kā arī uzņēmējdarbības un funkcionālā līmeņa stratēģijās.

Labi formulēta digitalizācijas stratēģija ir digitalizācijas

panākumu stūrakmens.

- **Organizācija** - Digitālās stratēģijas īstenošanā vissvarīgākais faktors ir organizāciju izveidošana, partnerības tīkli, sadarbības gari. Ja organizācija ir elastīga, sadarboties spējīga, tā var ātri reaģēt uz vides izmaiņām un daudz ātrāk ieviest digitalizācijas instrumentus.
- **Cilvēki** - darbinieki, viņu zināšanas, prasmes, kompetences un apņēmība ir digitalizācijas ieviešanas izšķirošais faktors. Darbiniekiem jābūt gataviem un spējīgiem mācīties, pilnveidoties un uzticēties personīgajai un profesionālajai izaugsmei.
- **Klients** - klienti ir vairāk iepazīnušies ar digitalizācijas instrumentiem un pieprasījuši vairāk hibrīdsaziņas kanālu. Klienti vēlas sadarboties ar organizāciju, izmantojot tradicionālos un digitālos līdzekļus, un, to darot, klienti nodrošina organizācijas ar datiem un klientu ieskatiem.

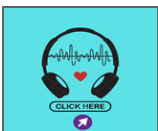




- **Tehnoloģijas** - Viens no viesmīlības nozares digitalizācijas aspektiem ir organizācijas iespējas, spējas un stratēģija jaunu tehnoloģiju apgūšanai, izmantošanai un ieviešanai. Elastība, ātrums un inovācijas ir būtiski aspekti.
- **Kultūra** - arī viesmīlības organizāciju kultūrai ir liela nozīme digitalizācijas procesā. Digitalizācijas process prasa spēcīgus digitālos līderus, augstāku vadības līmeņu apņemšanos un darbinieku brīvību eksperimentēt.

6. attēls, avots: Polina Cimmermane no tīmekļa pexels.com.

VISBEIDZOT, ILGTSPĒJĪGU VIESMĪLĪBAS DIGITALIZĀCIJAS SISTĒMU VEIDO DAUDZDIMENSIONĀLAS UN SAREŽĢĪTAS STRUKTŪRAS, UN DIGITALIZĀCIJAI JĀBŪT PRIORITĀTEI ORGANIZATORISKĀS PĀRVALDĪBAS STRATĒGISKAJĀ, UZŅĒMĒJDARBĪBAS UN FUNKCIONĀLAJĀ LĪMENĪ.



2. Loma ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Komunikatīvā sadarbība: darbinieku lomu noteikšana viesmīlības digitālajai transformācijai?

Heide un Simonsons definē sadarbību kā "praksi un attieksmi, ko attīsta kolēģi un vadītājs savstarpējās attiecībās, kolēģiem un darba devēju kopumā". (Heide un Simonsons, 2011, 202. lpp.).

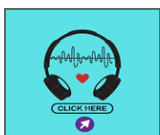
Var iebilst, ka, ja visi darbinieki ir atbildīgi par digitalizācijas rezultātiem, katra darbinieka prakse un attieksme ir panākumu atslēga. Koplīgumi ir saistīti ar decentralizācijas tendenci saplacināt organizatorisko struktūru – filozofiju, kas nodrošina lielāku darbinieku autonomiju un ātrāku lēmuma pieņemšanu un spēju veikt radušo stratēģizāciju, kurā ikviens uzņemas atbildību par visas organizācijas panākumiem. Sakarā ar atrām izmaiņām un dinamisko vidi, kurā darbojas viesmīlības organizācijas.

Galvenais iemesls pieaugošajai pētnieciskajai koncentrēšanai uz darbinieku lomām ir tas, ka darbinieku komunikācija arvien vairāk tiek saprasta kā tāda, kas būtiski ietekmē organizācijas darbību un spēju pielāgoties jaunām tendencēm un kontekstuāliem faktoriem, piemēram, digitalizācijas varai.

Kāda ir darbinieku un vadītāju precīzā loma digitālajā izglītībā un pārveidē? Ja nav tiešas vadības un uzraudzības, darbiniekam vai līdzstrādniekam ir jābūt reflektējošai pieejai, lai nodrošinātu mācīšanos un attīstību, kolektīvas zināšanas un jēgas radīšanu.

"Refleksīvā pieeja tomēr būtu jāsaprot plašākā nozīmē, proti, ka līdzstrādnieks, kā arī aktīvi atspoguļo mācību un attīstības stimulēšanu, ir gatavs pašsaprotami apšaubīt patiesības par to, kā viņi paši, viņu vadītāji, viņu kolēģi un pat kā visa organizācija komunicē, aktīvi dot savu ieguldījumu organizācijas uzlabošanai" (Alvesons u. c., 2017). Kolēģiem jābūt gataviem uzņemties lielāku atbildību par digitālās transformācijas līdzradīšanu atklātā dialogā ar vadītājiem.

Kā apgalvo Heide un Simonsons (2011. gads), koplīguma jēdziens norāda, ka vadītājiem ir jāpāriet no tradicionālās uzmanības pievēršanas kontrolei, lai tā vietā izmantotu pārveidotāku pieeju. Tam nepieciešama uzticamāka vadības pieeja, kurā uzticēties viņu spējai radīt digitālu vērtību savā darbavietā. Tikai tad, kad šie atzinumi ir pieņemti un īstenoti, digitālā mācīšanās var sākties.

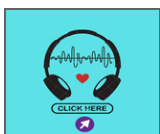




7. attēls, avots: Karolīna Grabowska



mācību darbībās. Tādējādi dalībnieki var veidot kompetenci, lai jaunās digitālās mācīšanās prasmes kļūtu ilgtspējīgas un neaizmirstamas, un organizācijas var veidot iekšējo arhitektūru, kas sekmē un atbalsta ilgtspējīgus digitalizācijas procesus.



Heide un Simonsones rakstā par darba koplīgumu viņi uzsver, ka ir svarīgi izprast darbinieku sociālās lomas. Tās lomas ir dažādas, un tajās visās ir dažādas komunikācijas lomas un pienākumi. Madsens un **Verhovens izceļ astoņas darbinieku ieņemtās lomas:**

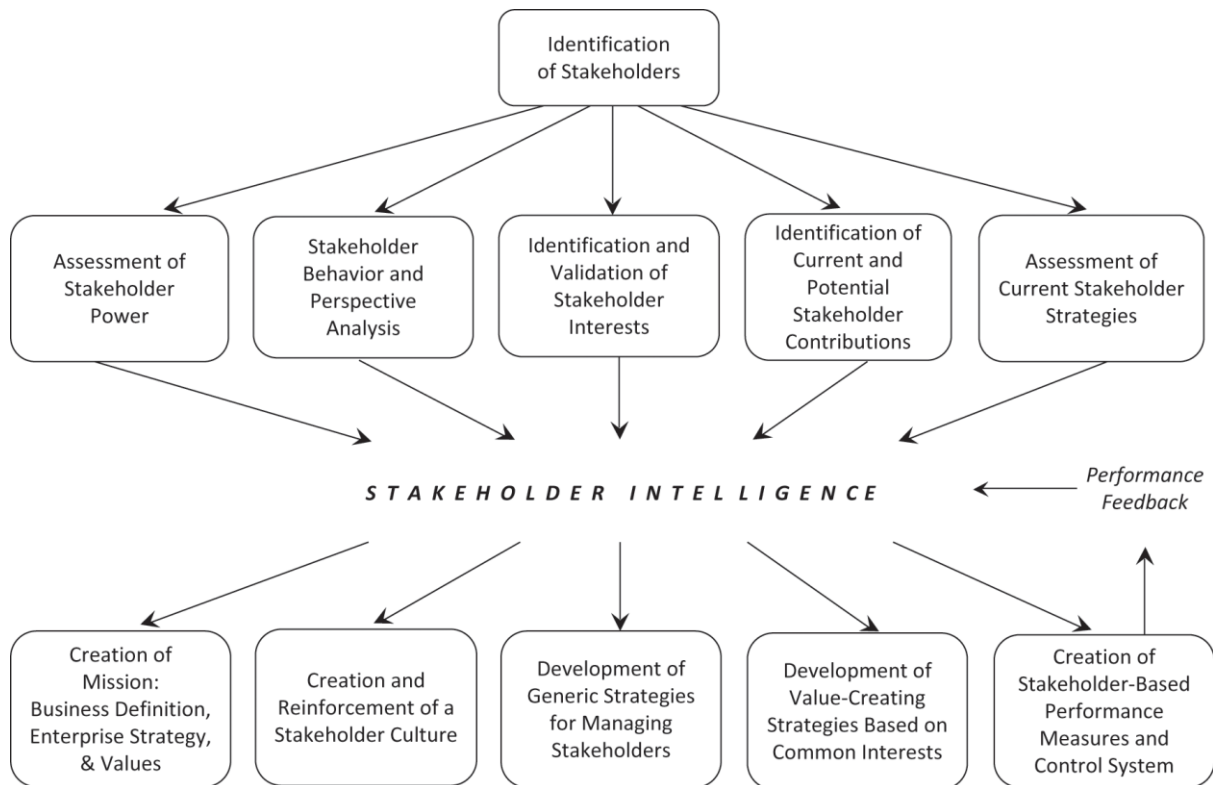
- **ārējie izpildīšanās varianti;**
- **promotori;**
- **aizstāvji;**
- **informācijas izlūkotāji;**
- **attiecību veidotāji**
- **iekšējie jēgas izveidotāji;**
- **novatori;**
- **kritiķi**

(Verhoevens, J. V., 2022).

Ieguldot digitalizācijā, šo lomu piemērošana mācību un īstenošanas procesā var palīdzēt izglītojamajiem sasniegt vēlamos mācību mērķus. Mācību vadītājiem ir jāorganizē kursi, kas veicina un apmāca dalībniekus izmēģināt dažādas iepriekš minētās lomas attiecīgajās ar lietu saistītajās

3. Dalībnieki un ieinteresētās personas ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Lai novērtētu, ko var identificēt un definēt kā dalībniekus un ieinteresētās puses ilgtspējīgas viesmīlības digitalizācijas mērogā un darbības jomā, vispirms ir jāizpēta ieinteresēto pušu teorija, lai izvirzītu pareizu definīciju:

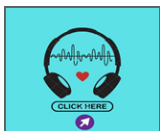


8. attēls, avots: Kembridžas Universitātes prese.

“Ieinteresēto pušu teorijas” pamatā ir uzņēmuma vai organizācijas ceļš, kā nodot savu “stratēģisko nodomu” tiem, kam ir liela interese par savu produktu līniju, ievērojot korporatīvo sociālo atbildību (CSR). Ieinteresēto pušu teorija arī apgalvo, ka ikvienam, kas ievēro teoriju, būtu “jārada vērtība visām ieinteresētajām personām, ne tikai akcionāriem” (Ieinteresēto pušu teorija, 2018).

Tas nozīmē, ka jebkuram konkrētam uzņēmumam vai organizācijai nevar būt svinīgi ieskicēta finansiālā labuma gūšanas stratēģija, bet tai ir jāietver arī vērtība tiem uzņēmumiem vai organizācijām, kas identificēti savu produktu izmantošanas un sasniedzamības jomā.

Tādējādi, lai gūtu stingru izpratni par dalībnieku un ieinteresēto personu mērogu, darbības jomu un sasniedzamību ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā, ir jāidentificē gan dalībnieki, gan ieinteresētās personas un jānosaka tā loma. Tas nozīmē, ka jebkuram konkrētam uzņēmumam vai organizācijai nevar svinīgi būt ieskicēta finansiālā labuma gūšanas stratēģija, bet tai ir jāietver arī to



uzņēmuma vai organizācijas vērtība, kas identificēja savu produktu izmantošanās un sasniedzamības jomā.

Tādējādi, lai gūtu stingru izpratni par dalībnieku un ieinteresēto personu mērogu, darbības jomu un sasniedzamību ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā, ir jāidentificē gan dalībnieki, gan ieinteresētās personas un jānosaka tā loma.

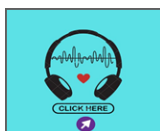
3.1. Akadēmijas un universitātes lekcijas: Lekcijas vai pedagogi visā viesmīlības amerikāņu plānā (AP), bakalaura un maģistra līmenī ir vienlīdz pamanāmākais nodrošinātājs un dalībnieks ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas virzīšanā uz priekšu. Viņi paliks pie stūres, nodrošinot piekļuvi ilgtspējīgās digitalizācijas pedagoģijai, nolasot lekcijas. Protams, šajā gadījumā SIA Hotel School, Itālijas viesmīlības skolas, Nikosijas pilsētas vienotības koledžas un EA Dania vadītas lekcijas, darbojas gan kā mācību procesa nodrošinātāji, gan dalībnieki kā ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas koncepcijas izklāsta un nodošanaas galveniem saņēmējiem.

3.2. Studenti: Viesmīlības studenti gan AP, gan bakalaura, gan maģistra līmenī ir galvenās ieinteresētās personas kā ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas saņēmēji, jo viņi ir iecerētā mērķauditorija IT apguves ziņā. Viņi ir viesmīlības nozares nākotnes aspekts un dalībnieki gan kā parastie darbinieki, kas nav priekšējā un aizmugurējā plāna vadoši darbinieki, gan kā operāciju vadošie darbinieki. Tādējādi tām ir būtiska nozīme ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas zināšanas jomā, jo tām ir gan jāietver, gan jāsaprot priekšnojautas, lai tās varētu iekļaut darba vidē visos nozares līmeņos.

3.3. Treneri: viesmīlības nozarē mēs atrodam tos, kam ir uzticēts apmācīt nozares darbiniekiem ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas principus. To uzdevums ir tieši apmācīt nozares darbiniekus dažādu fizisku vienību ietvaros jebkurā konkrētā nozares uzņēmumā.

3.4. Pakalpojumu sniedzēji: pakalpojumu sniedzējus vislabāk var raksturot kā IT kooperācijas, kas ir saskaņotas ar ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas virzīšanu un īstenošanu. Tāpēc šajā gadījumā mēs varam identificēt DigitalGuest APS un INERCIA DIGITAL SL kā galvenās programmatūras korporācijas un galvenās ieinteresētās personas šīs koncepcijas daļas īstenošanā, jo tām ir jānodrošina programmatūra, lai atdzīvinātu instrumentu komplektu.

3.5. Lēmumu pieņēmēji: visa procesa ietvaros var identificēt dažādus lēmumu pieņēmējus, kas darbojas kā vitāli un izšķirošas ieinteresētās puses ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas attīstībā un izplatīšanā. Tos cita starpā var identificēt kā atbildīgus politiķus ES līmenī, kas izsniedz un sadala naudas resursus, kas nepieciešami, lai veiktu pētījumus par jebkura līmeņa atbildīgiem valsts politiķiem Izglītības ministrijā, atbildīgu izglītības vadītāju viesmīlības

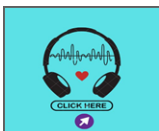


studijās universitāšu pilsētiņās, kas ir ieinteresēti vai nu veikt jebkāda mēroga pētījumus, vai arī veikt pētījumus savā viesmīlības izglītības sistēmā.

3.6. Eiropas Savienības vai ES: Ņemot vērā to, ka ES darbojas gan kā šā projekta monetārais nodrošinātājs, gan kā galvenais projekta pasūtītājs, var tikai secināt, ka viņu līdzdalība dod viņiem tiesības tikt atzītiem par galveno ieinteresēto personu ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā, kas tiek virzīta vai nu ar zinātnisku lekciju palīdzību, vai ar apmācību tieši viesmīlības nozarē.



9. attēls, avots "Kaboompics.com" no tīmekļa pexels.com



4. Saistīto un normatīvo dokumentu pārskats un kopsavilkums ar saitēm

DIGITĀLAIS RĪCĪBAS PLĀNS 2021. –2027. GADAM

4.1. Kāds ir Digitālās izglītības rīcības plāns?

Digitālās izglītības rīcības plāns (2021. –2027. gads) ir atjaunota Eiropas Savienības (ES) politikas iniciatīva, kas nosaka vienotu redzējumu par kvalitatīvu, iekļaujošu un pieejamu digitālo izglītību Eiropā un kuras mērķis ir atbalstīt dalībvalstu izglītības un apmācības sistēmu pielāgošanu digitālajam laikmetam.

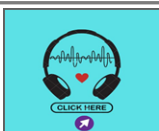
2020. gada 30. septembrī pieņemtais rīcības plāns ir aicinājums Eiropas līmenī ciešāk sadarboties digitālās izglītības jomā, lai atrisinātu COVID-19 pandēmijas radītās problēmas un iespējas, kā arī valsts, ES un starptautiskā līmenī sniegtas iespējas izglītības un apmācības kopienai (skolotājiem, studentiem), politikas veidotājiem, akadēmiskajām aprindām un pētniekiem.

Iniciatīva veicina Komisijas prioritāti "Eiropa, kas atbilst digitālajam laikmetam" un nākamās paaudzes ES. Tas arī atbalsta atveseļošanas un noturības mehānismu, kura mērķis ir radīt videi nekaitīgāku, digitālāku un noturīgāku Eiropas Savienību.

Digitālās izglītības rīcības plāns ir galvenais līdzeklis, lai īstenotu redzējumu par Eiropas izglītības telpas izveidi līdz 2025. gadam. Tas veicina Eiropas prasmju programmas, Eiropas Sociālā pīlāra rīcības plāna un 2030. gada digitālā kompasa "Eiropas ceļš digitālajai desmitgadei" mērķu sasniegšanu.

HIPERSAITE:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0624>



4.2. DigComp 2.0, 2.1, 2.2 konceptuālais atsauces modelis digitālās kompetences struktūras iedzīvotājiem

DigComp 2.0, 2.1, 2.2 konceptuālais atsauces modelis digitālās kompetences struktūras iedzīvotājiem,

HIPERSAITE: <https://www.site.digcomptest.eu/>

DigComp sistēmā ir noteiktas digitālās kompetences galvenās sastāvdaļas 5 jomās (1. dimensija). Apgabali ir apkopoti šādi:

Informācijas un datu prasība: formulēt informācijas vajadzības, atrast un izgūt digitālos datus, informāciju un saturu. Spriest par avota un tā satura atbilstību. Lai saglabātu, pārvaldītu un organizētu digitālos datus, informāciju un saturu.

Komunikācija un sadarbība: mijiedarboties, komunicēt un sadarboties, izmantojot digitālās tehnoloģijas, vienlaikus apzinoties kultūras un paaudžu daudzveidību. Piedalīties sabiedrībā, izmantojot publiskos un privātos digitālos pakalpojumus un līdzdalības pilsonību. Pārvaldīt savu digitālo klātbūtni, identitāti un reputāciju.

Digitālā satura izveide: Izveidot un rediģēt digitālo saturu, lai uzlabotu un integrētu informāciju un saturu esošā zināšanu kopumā, vienlaikus izprotot, kā jāpiemēro autortiesības un licences. Prast dot saprotamus norādījumus datorsistēmai.

Drošība: aizsargāt ierīces, saturu, personas datus un privātumu digitālajā vidē. Aizsargāt fizisko un psiholoģisko veselību un apzināties digitālās tehnoloģijas sociālajai labklājībai un sociālajai iekļautībai. Apzināties digitālo tehnoloģiju ietekmi uz vidi un to izmantošanu.

Problēmu risināšana: identificēt vajadzības un problēmas, kā arī atrisināt konceptuālas problēmas un problēmsituācijas digitālajā vidē. Izmantot digitālos rīkus procesu un produktu inovācijai. Sekot līdzi digitālajai attīstībai.

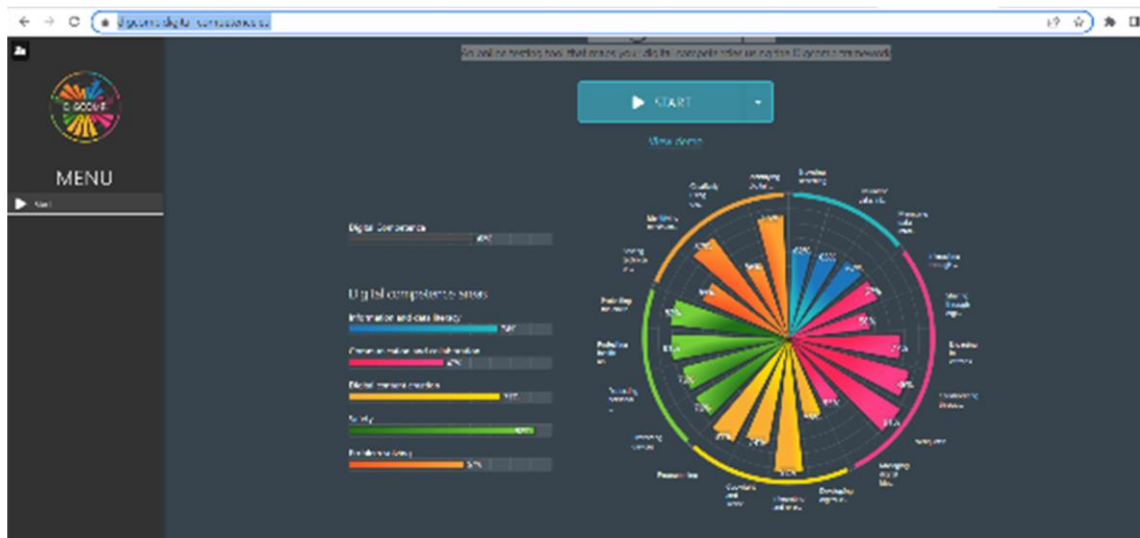
Kopumā ir 21 kompetence, kas attiecas uz šīm jomām, to nosaukumi un apraksti ir izklāstīti 2. dimensijā. Kopumā 1. un 2. dimensija veido konceptuālo atsauces modeli. Papildu dimensijās ir izklāstīti prasmju līmeņi (3. dimensija), zināšanu, prasmju un attieksmes piemēri (4. dimensija) un izmantošanas gadījumi (5. dimensija). Jaunākajā publikācijā DigComp 2.2 ir izklāstīta konsolidētā sistēma.



4.3. DigComp TIEŠSAISTES INSTRUMENTS

DigComp HIPERSAITE: <https://digcomp.digital-competence.eu/>

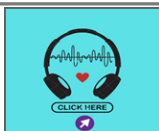
Tiešsaistes testēšanas instruments, kas kartē jūsu digitālās kompetences, izmantojot DigComp struktūru



10. attēls, DigComp

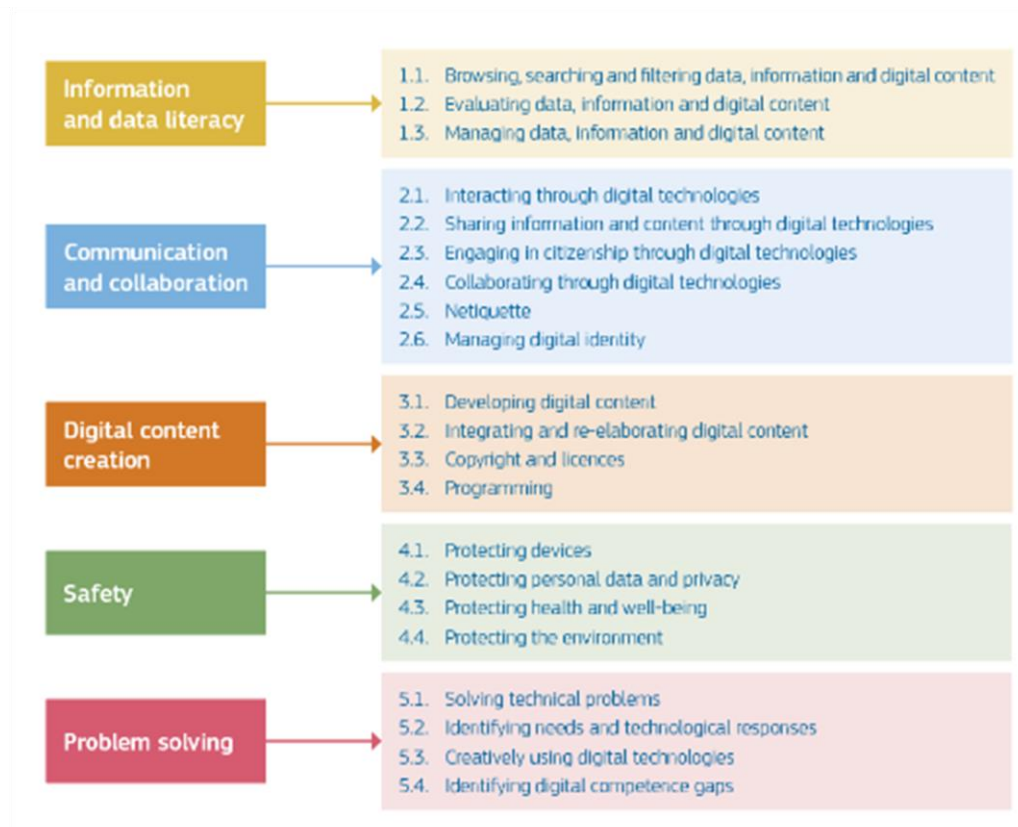
Digitālā kompetence

- Digitālās kompetences jomas
 - Informācijas un datu prasme;
 - Komunikācija un sadarbība;
 - Digitālā satura izveide;
 - Drošība;
 - Problēmu risināšana.



4.4. DigComp PUBLIKĀCIJAS

Konceptuālais atsauces modelis DigComp:



11. attēls, DigComp konceptuālais atsauces modelis.

Publikācijas

2022: DigComp 2.2: Digitālās kompetences sistēma pilsoņiem - ar jauniem zināšanu, prasmju un attieksmes piemēriem.

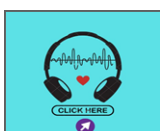
2017: DigComp 2.1: Digitālās kompetences sistēma pilsoņiem ar astoņiem kvalifikācijas līmeņiem un lietošanas piemēriem.

2016: DigComp 2.0: Digitālās kompetences sistēma pilsoņiem. Atjaunināts 1. posms: konceptuālais atsauces modelis.

2013: DigComp: Digitālās kompetences attīstības un izpratnes sistēma Eiropā.

2012. gads: Ziņojums par tiešsaistes konsultāciju ekspertu viedokļiem digitālās kompetences jomā.

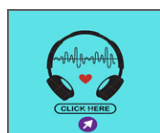
2012: Digitālā kompetence praksē: ietvarstruktūru analīze.



4.5.DIGITĀLĀS KOMPETENCES SISTĒMAS SKOLOTĀJIEM, IZGLĪTOJAMAJIEM UN IEDZĪVOTĀJIEM

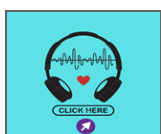
Datu savacējs UNESCO (2022):

2. tabula: DIGITĀLĀS KOMPETENCES STRUKTŪRA PASNIEDZĒJIEM IZGLĪTOJAMAJIEM UN PILSOŅIEM		
Struktūras nosaukums	Pirmavots	Publicēšanas gads
DigComp 2.2	Eiropas Savienība	Eiropas Savienības publicēšanas birojs, 2022
DigCompEdu	Eiropas Savienība	Eiropas Savienības publicēšanas birojs, 2017
Pasniedzēju mācību atbalsta instruments digitālā gadsimtā (SELFIE)	Eiropas Savienība	Eiropas Komisija, 2021
Digitālās pratības globālā struktūra (DLGF)	Globāls	UNESCO Statistikas universitāte, 2018
<u>Globālā izglītības kompetences struktūra digitālajā gadsimtā</u>	“Profuturo” digitālās izglītības programma	Profuturo, 2020
Kopēja digitālo kompetenču struktūra pasniedzējiem (CDCFT)	Spānija	Nacionālais izglītības tehnoloģiju un pedagoģijas institūts (Spānija), 2017
<u>Digitālās mācības profesionāļu attīstības struktūra</u>	Dienvīdāfrika	Pamatizglītības departaments, Dienvīdāfrika, 2019
<u>Profesionālas digitālās kompetences struktūra pasniedzējiem</u>	Norvēģija	Norvēģijas izglītības informācijas komunikācijas tehnoloģijas (ICT) centrs, 2017
Starptautiska vecuma prasmju struktūra (SFIA - 8)	SFIA	SFIA organizācija, 2000
<u>Digitālas kompetences struktūra</u>	Velsa, Apvienota Karaliste	Velsas izglītība (Velsas valdība, Apvienota Karaliste), 2022
Starptautiska datora vadītāja apliecība (ICDL)	ICDL	ICDL Globāls, 2000
<u>Austrālijas digitālas ekonomikas darbaspēka kvalificēšana - Austrālijas darbaspēka digitālo prasmju struktūra</u>	Austrālija	Nacionālais profesionālas izglītības izpētes centrs (NCVER), 2019
<u>Digitālas apmācības profesionāla struktūra</u>	Anglija, Apvienota Karaliste	Izglītības un apmācības



2. tabula: DIGITĀLĀS KOMPETENCES STRUKTŪRA PASNIEDZĒJIEM IZGLĪTOJAMIEM UN PILSONIEM

Struktūras nosaukums	Pirmavots	Publicēšanas gads
		organizācija, Anglija Apvienota Karaliste
<u>Pasaules iedzīvotāju darbā nepieciešamo prasmju definēšana nākotnei</u>	McKinsejs	McKinsejs & Kompānija, Globāls, 2019
<u>Starptautiskās izglītības tehnoloģijas biedrības (ISTE) studentu standarti</u>	ISTE	ISTE, Globāls, 2018
<u>Kvebekas digitālas kompetences struktūra</u>	Kvebeka, Kanāda	Izglītības un augstās izglītības ministrija, Kvebeka Kanāda, 2019
<u>Kopīga starpkultūras digitālas lasītprasmes raksturošanas struktūra (CFRIDIL)</u>	Eiropas Savienība	EUMade4LL, Erasmus+ (finansēta ar Eiropas Komisiju), 2019
<u>Indonēzijas nacionālās digitālās lasītprasmes struktūra</u>	Indonēzija	Bahasa, Indonēzija, 2021
<u>UNESCO ICT Kompetences struktūra pasniedzējiem (ICT CFT) 3. versija</u>	UNESCO	UNESCO, 2018
<u>DQ (Digitālās inteliģences) Digitālās lasītprasmes, prasmes un gatavības globālais standarts</u>	DQ Institūts	Globāls DQ Institūts, 2019
<u>Digischool: digitālas lasītprasmes programma</u>	Kenija	UNESCO, 2018
<u>Britu Kolumbijas digitālas lasītprasmes struktūra</u>	Britu Kolumbija, Kanāda	Britu Kolumbijas province, 2013
<u>IZMANTOT, SAPRAST & UZNĒMTIES: Digitālās plašsaziņas līdzekļu lietotprasmju struktūra Kanādas skolās</u>	Kanāda	MediaSmarts organizācija, 2022
<u>IC3 Digitāla lietotprasmē</u>	Ziemeļamerika	Certiport organizācija, 2022
<u>Mikrosoft digitālas lietotprasmes mācību programma</u>	Mikrosoft kompānija	Mikrosoft kompānija, 2022
<u>Nacionālā digitālā lietotprasmes misijas shēma (NDLM)</u>	Indija	Indijas valdība, 2015
<u>SkillsFuture – Infocom tehnoloģijas prasmju struktūra</u>	Singapūra	Singapūras valdība, 2022
<u>Eiropas apmācības fonda Pedagoģu darbības un attīstības standartmodelis (ETF READY)</u>	Eiropas apmācības fonds	Eiropas apmācības fonds, 2022



4.6. ANO Vispārējā konvencija par klimata pārmaiņām

Apvienotās nācijas organizācija. (1992). ANO Klimata pārmaiņu vispārēja konvencija – UNFCCC, 1992. gads. Informācijas avots: <https://unfccc.int/resource/docs/convkp/conveng.pdf>.

ANO klimata pārmaiņu vispārēja konvencija (UNFCCC) nosaka tiesisko bāzes regulējumu un klimata pārmaiņu starptautiskās sadarbības principus ar mērķi stabilizēt siltumnīcefekta gāzes (SEG) koncentrāciju atmosfērā, lai izvairītos no "bīstamas antropogēnas ietekmes klimata sistēmā". (Apvienotās Nācijas organizācija, 1992).

4.7. Ilgtspējīgās attīstības mērķi

Apvienotās nācijas organizācija. (2015). Ilgtspējīgās attīstības mērķi, informācijas avots: <https://sdgs.un.org/goals>.

1992. gada jūnijā Pasaules samitā Riodežaneiro, Brazīlijā, vairāk nekā 178 valstis parakstīja visaptverošu rīcības plānu – Agenda 21, lai izveidotu globālu ilgtspējīgās attīstības sadarbību, lai uzlabotu cilvēku dzīvības un aizsargātu apkārtējo vidi.

2015. gada janvārī Ģenerālā asambleja iniciēja laikposmā pēc 2015. gada attīstības programmas pārrunas procesu. Procesa noslēgumā ANO ilgtspējīgās attīstības augstākā sanāksmē 2015. gada septembrī tika pieņemta ilgtspējīgās attīstības programma 2030. gadam, kurā skaitā bija noformulēti 17 ilgtspējīgās attīstības mērķi (SDG). 2015. gads kļuva nozīmīgs daudzpusības un starptautiskās politikas izveidošanā, un vairāku nozīmīgu nolīgumu pieņemšanā:

Katastrofu riska samazināšanas Sendajas sistēma (2015. gada marts)

Adisabebas finansiālās attīstības rīcības programma (2015. gada jūlijs)

Pasaules transformācija: 2015. gada septembrī ANO ilgtspējīgās attīstības samitā Ņujorkā tika parakstīta ilgtspējīgās attīstības programma līdz 2030. gadam ar tajā skaitā noformulētiem 17 ilgtspējīgās attīstības mērķiem (SDG).

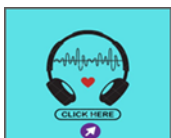
4.8. Klimata pārmaiņas Parīzes nolīgumā (2015. gada decembris). Informācijas avots: https://climate.ec.europa.eu/eu-action/international-action-climate-change/climate-negotiations/paris-agreement_en.

4.9. Katovices tiesību aktu kopums, kas tika pieņemts ANO klimatiskā konferencē (COP24) 2018. gada decembrī, ietver sevī kopīgus un detalizētus noteikumus, procedūras un pamatnostādnes, ar kurām īsteno Parīzes nolīgumu.

Informācijas avots: <https://unfccc.int/process-and-meetings/the-paris-agreement/the-katowice-climate-package/katowice-climate-package>.

Saistītie ilgtspējīgās attīstības mērķi (SDG):

- 7. SDG pieejama un tīra enerģija;
- 13. SDG klimatiskās darbības;
- 12. SDG Atbildīga ražošana un patēriņš.



4.10. Eiropas Zaļais kurss

Vajāšanās, lai kļūtu par pirmo klimatisko-neitrālo kontinentu. Informācijas avots: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en.

Lai pārvarētu šīs izaicinājumus, Eiropas Zaļais kurss pārveidos ES modernā, resursu ziņā efektīvā un konkurētspējīgā ekonomikā, nodrošinot:

- siltumnīcas gāzes efekta emisijas samazināšanu līdz 2050. gadam;
- ar resursu izmantošanas nesaistītu ekonomikas palielināšanu;
- lai neviens cilvēks un neviena teritorija neatpaliktu.

Eiropas Zaļais kurss ir arī mūsu glabāšanas riņķis no COVID-19 pandēmijas. Viena trešdaļa no 1,8 triljoniem eiro ieguldījumiem no Jaunās paaudzes Eiropas Savienības reģenerācijas plāna, un septiņu gadu ES budžets finansēs Eiropas zaļo kursu.

Līdz 2050. gadam kļūt par pirmo klimatiski-neitrālu kontinentu.

Līdz 2030. gadam samazināt mazāk siltumnīcas efekta gāzu emisiju vismaz par 55%, salīdzinājumā ar 1990. gada līmeni.

Līdz 2030. gadam ES papildus nostādīt 3 miljardu kokus.

4.11. Eiropas klimata likums

Eiropas klimata likums. (2021). Informācijas avots: https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-green-deal/european-climate-law_en.

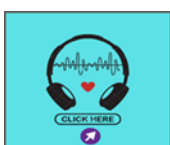
Eiropas klimata likums publicēts Eiropas oficiālā žurnālā 2021. gadā 9. jūlijā un stājās spēkā 2021. gada 29. jūlijā.

Eiropas klimata likums juridiski nosaka saistošu mērķi, līdz 2050. gadam sasniegt siltumnīcas efekta gāzu emisiju nulles līmeni. ES institūcijām un dalībvalstīm ir jāveic vajadzīgie pasākumi ES un valsts līmenī, lai sasniegtu mērķi, ņemot vērā, svarīgumu un veicinot taisnīgumu un solidaritāti starp ES dalībvalstīm.

Klimata likums ietver sevī pasākumus, lai sekotu līdzī progresam un attiecīgi pielāgotu valsts rīcību, pamatojoties uz esošajām sistēmām, piemēram, dalībvalstu enerģētikas un klimata plānu pārvaldības process, regulāri Eiropas Vides aģentūras ziņojumi un klimata pārmaiņas un tās ietekmes jaunākie zinātniskie pierādījumi.

Progress tiks pārskatīts ik pēc pieciem gadiem saskaņā ar Parīzes nolīgumu uzdevuma novērtējuma izpildi. Klimata likums veicina nepieciešamo soļu apņemšanos, lai sasniegtu 2050. gada mērķi:

- Pamatojoties uz visaptverošu ietekmes novērtējumu, ES ir izvirzījusi jaunu mērķi, līdz 2030. gadam samazināt siltumnīcas efekta gāzu emisiju vismaz par 55% salīdzinājumā ar 1990. gada līmeni. Jaunais ES 2030. mērķis ir iekļauts likumā.
- Likumā arī iekļauts 2040. gada klimata mērķa noteikšanas process.



Klimata likums iekļauj sevī:

- Savienības juridisko mērķi, līdz 2050. gadam sasniegtu klimatu neitralitāti;
- ambiciozo klimatisko mērķi līdz 2030. gadam samazināt vismaz uz 55% siltumnīcas efekta gāzu emisiju, salīdzinājumā ar 1990. gadu, panākt skaidrību par emisijas samazināšanu un piesaistes ieguldījumu;
- atzīstot vajadzību uzlabot ES oglekļa samazināšanu, izmantojot vairāk ambiciozo LULUCF regulu, kuru 2021. gada jūlijā piedāvāja Komisija;
- 2040. gada klimata mērķa noteikšanas procesa, ņemot vērā Komisijas publicēto indikatīvo siltumnīcas efekta gāzes budžetu 2030.-2050. gadam;
- Negatīvas emisijas saistības pēc 2050. gada;
- Eiropas klimata pārmaiņas zinātniskās konsultatīvās padomes izveidošana, kas sniegs neatkarīgas zinātniskas konsultācijas;
- Striktākās klimata pārmaiņas adaptācijas noteikumi;
- Striktākā saskaņotība starp Savienības virzību klimata neitralitātes mērķim;
- Nozares sadarbošanās apņemšanas, lai sagatavotu nozarei specifiskus klimatiski neitrālus ceļus dažādās ekonomikās jomās.

2021. gada 30. jūnijā tika grozītas Regulas (EK) Nr. 401/2009 un (ES) 2018/1999 ("Eiropas klimata likums") un izveidota klimatu neitralitātes sistēmas sasniegšanas EIROPAS SAVIENĪBAS PARLAMENTA UN PADOMES REGULA 2021/1119.

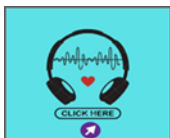
Informācijas avots: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32021R1119>

4.12. Enerģētikas Savienības pārvaldība un klimata politika

Informācijas avots: https://climate.ec.europa.eu/eu-action/climate-strategies-targets/progress-made-cutting-emissions/governance-energy-union-and-climate-action_en

Lai palīdzētu ES sasniegt 2030. gada klimata un enerģētikas jomas mērķus, Enerģētikas Savienības pārvaldībā Regulā ir paredzēti kopīgas plānošanas, ziņošanas un uzraudzības noteikumi. Regula arī nodrošina, ka ES plānošana un ziņošana tiek sinhronizēta ar mērķu cikliem saskaņā ar Parīzes nolīgumu.

Nolikuma informācijas avots: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?toc=OJ:L:2018:328:TOC&uri=uriserv:OJ.L .2018.328.01.0001 .01.ENG>



4.13. EIROPAS PARLAMENTA UN PADOMES REGULA (ES) 2018/1999

2018. gada 11. decembra ar Enerģētikas Savienības pārvaldības un rīcības regulu klimata jomā, tika grozītas Eiropas Parlamenta un Padomes Regulas (EK) Nr. 663/2009 un (EK) Nr. 715/2009, Direktīvas 94/22/EK, 98/70/EK, 2009/31/EK, 2009/73/EK, 2010/31/ES, 2012/27/ES un 2013/30/ES, Padomes Direktīvas 2009/119/EK un (ES) 2015/652 un tika atcelta Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) Nr. 525/2013.

Valsts enerģijas un klimata plānus (NECP) ievieša Enerģētikas Savienības pārvaldības un rīcības regulā klimata jomā (ES) 2018/1999, kas tika pieņemta 2019. gadā, kā pieņemta tiesību aktu daļa "tīra enerģija visiem Eiropas iedzīvotājiem".

4.14. Valsts nacionālie plāni

Valsts nacionālos plānos uzskicēts kā ES valstīs plāno rīkoties ar:

- energoefektivitāti;
- atjaunojamiem enerģijas resursiem;
- siltumnīcas efekta gāzes emisijas samazināšanu;
- savstarpējām saistībām;
- izpēti un inovācijām.

Šādai pieejai ir nepieciešama mērķu koordinācija visās valdības institūcijās un nodrošinātas plānošanas līmeni, kas atvieglos publiskos un privātos ieguldījumus nākotnē.

Nacionālo plānu informācijas avots: https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/implementation-eu-countries/energy-and-climate-governance-and-reporting/national-energy-and-climate-plans_en.

Latvijas valsts enerģijas un klimata plāni (NECP) (2020). Informācijas avots: https://energy.ec.europa.eu/system/files/2020-04/lv_final_necp_main_en_0.pdf.

4.15. Latvija Parīzes nolīgumā:

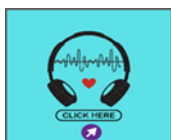
Par Apvienoto Nāciju Organizācijas Vispārējās konvencijas par klimata pārmaiņām Parīzes nolīgumu. Informācijas avots: <https://likumi.lv/ta/id/288575-par-apvienoto-naciju-organizācijas-visparejas-konvencijas-par-klimata-parmainam-parizes-noligumu>

Ritchie, H., Roser, M. (2023). Latvija: CO2 Valsts profils. Mūsējās pasaules dati
Informācijas avots: <https://ourworldindata.org/co2/country/latvia>.

4.16. Datu aizsardzība ES

Vispārējās datu aizsardzības regulējums (GDPR), datu aizsardzības tiesības piespiešanās direktīva un citi noteikumi par personas datu aizsardzību.

Informācijas avots: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A02016R0679-20160504&qid=1532348683434>



Datu piemēri, kurus neuzskata par personas datiem

- kompānijas reģistrācijas numurs;
- e-pasta adrese, kā info@company.com;
- anonimizēti dati.



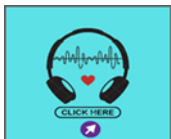
12. attēls, avots: "Monikore" no tīmekļa pexels.com

Literatūras avoti:

Vispārējas datu aizsardzības regulējuma (GDPR) pants 2, pants 4(1) un (5) un apraksti (14), (15), (26), (27), (29) un (30).

Personas datu jēdziena darba grupas viedoklis 4/2007, 29. pants.

Anonimizācijas metodes darba grupas viedoklis 05/2014, 29. pants.



4.17. Uzņēmējdarbības tīmekļa vietnes iestatīšana

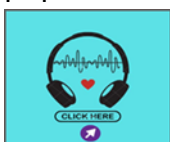
Domēnu nosaukumi

Domēna nosaukums ir novirzīšana no interneta protokola (IP) adreses, kas ir ciparu virkne, piemēram, 136.173.60.59 vai 91.194.202.11. Labākie domēnu nosaukumi darbojas kā digitālā ieeja jūsu veikalā, un tos ir viegli atcerēties, piemēram, europarl.europa.eu. Neaizmirstiet to paturēt ērti lietojamu un vienkāršu. Kad esat izvēlējies sev piemērotāko nosaukumu, nākamā darbība ir domēna nosaukuma reģistrēšana, lai nodrošinātu, ka tas paliek unikāls jūsu vietnei (EK, 2023).

Kontaktpersonu un citas būtiskas informācijas parādīšana tīmekļa vietnē. Jums kā uzņēmumam ir juridisks pienākums savā tīmekļa vietnē sniegt klientiem šādu informāciju:

- jūsu identitāte, piemēram, jūsu tirdzniecības nosaukums;
- juridiskā fiziskā un e-pasta adrese un tālruņa numurs; ja atšķiras, uzņēmuma juridiskā adrese;
- jūsu juridiskais statuss, juridiskā forma un, ja esat reģistrēts tirdzniecības vai līdzīgā publiskā reģistrā, jūsu darbības publiskā reģistra nosaukums un reģistrācijas numurs (kā arī jūsu profesionālo nosaukumu un dalībvalsti, kurā tas piešķirts, ja darbības pamatā ir reglamentēta profesija);
- pievienotās vērtības nodoklis (VAT) identifikācijas numurs, ja jūsu darbība iekasē VAT par tās sniegtajām precēm vai pakalpojumiem;
- informācija par jebkuru uzraudzības iestādi, ja uz jūsu darbību attiecas profesionālās atļaujas sistēma;
- saite no savas tīmekļa vietnes uz tiešsaistes strīdu izšķiršanas platformu – pakalpojumu, ko sniedz Eiropas Komisija, lai viegli risinātu problēmas ar patērētājiem;
- vispārīgie noteikumi, pārdošanas noteikumi un cita ar pārdošanas darījumu saistīta informācija, kas klientam jāsniedz pasūtīšanas procesā;
- privātuma politika, sīkfailu politika un citas politikas, kas piemērojamas personas datu aizsardzībai (EK, 2023).

Ja uz jums attiecas profesionālā kvalifikācija, jums jāievēro arī to valstu prasības, kurās sniežat pakalpojumus, par kurām katrs nacionālais kontaktpunkts atvērts kā ārēja saite var sniegt vairāk informācijas. Šajā gadījumā jums jāsniedz arī sīkāka informācija par savu apdrošināšanu vai piemērojamajām finanšu garantijām, kā arī atsauce uz noteikumiem, kas reglamentē jūsu profesiju un kā tām piekļūt. Ja jau piedāvājat vai vēlaties sniegt savus profesionālos pakalpojumus ārzemēs, apmeklējiet mūsu saistīto sadaļu, lai iegūtu papildinformāciju (EK, 2023).



4.18. Atrunas un citi juridiski paziņojumi

Atruna ir juridisks paziņojums, kas tiek ievietots jūsu tīmekļa vietnē, lai ierobežotu jūsu atbildību no jūsu vietnes izmantošanas iznākuma. Atruna ir paredzēta vispārīgai informācijai, un, lai gan tā nevar pilnībā aizsargāt jūsu tīmekļa vietni pret tiesiskām darbībām, tā palīdz saistībā ar:

- satura precizitāte jūsu tīmekļa vietnē;
- iespējamie autortiesību jautājumi;
- datorvīrusu pārraide.

Gandrīz visu, ko ieviejojat savā tīmekļa vietnē, var segt, izmantojot atrunu. Atruna parasti tiek rādīta katrā tīmekļa vietnes lapā (piemēram, katras lapas kājenē, izmantojot hipersaiti). Izmantojot savus pakalpojumus, varat lietotājam piedāvāt izlasīt pilnu atrunu.

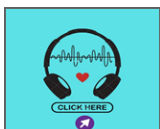
Atrunas ir atkarīgas no jūsu rīcības brīvības, un tās var pārskatīt juridisks eksperts, bet var ietvert šādus elementus:

- paziņojums par autortiesībām (mērķis: aizsargāt jūsu intelektuālā īpašuma tiesības pret autortiesību pārkāpumiem no citu personu puses);
- datu aizsardzība un privātuma ievērošana (vietnes apmeklētāju informēšana par to, kā jūs atbildat datu aizsardzības un privātuma noteikumiem attiecībā uz viņu datiem);
- sīkdatņu izmantošana;
- jūsu atbildība bija saistīta ar mājaslapā sniegtās informācijas precizitāti (EK, 2023).

4.19. Izvairšanās no nepamatotas ģeogrāfiskās bloķēšanas

Pārdodot preces un pakalpojumus, izmantojot savu tīmekļa vietni, jūs nevarat piedāvāt mazāk izdevīgus noteikumus vai liegt klientiem piekļuvi konkrētiem priekšmetiem tikai to atrašanās vietas vai valstspiederības dēļ, izņemot ārkārtas gadījumus, kad to varētu pieprasīt konkrēts valsts tiesību akts. Šo praksi sauc par ģeogrāfisko bloķēšanu (EK, 2023).

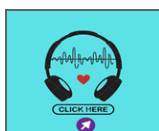
Ģeogrāfiskās bloķēšanas regula attiecas uz materiālo preču, piemēram, apģērbu, apavu vai aksesuāru, pārdošanu tiešsaistē un bezsaistē, kā arī dažiem digitāliem tiešsaistes pakalpojumiem (mākoņdatošanas pakalpojumi, datu uzglabāšana, tīmekļa vietņu mitināšana). Iestatot tīmekļa vietni, ir jāievēro pienākumi, lai nodrošinātu, ka tā izvairās no ģeogrāfiskās bloķēšanas prakses (EK, 2023).



3. tabula: Izvairīšanās no nepamatotas ģeogrāfiskās bloķēšanas

Pienākums	Ko tas nozīmē?
Atļaut lietotāja piekļuvi	Jūs nedrīkstat ierobežot piekļuvi savam tiešsaistes veikalam vai citiem tiešsaistes pakalpojumiem, tikai pamatojoties uz jūsu klientu IP adresi, valstspiederību vai ģeogrāfisko atrašanās vietu. Tomēr, ja jūs piedāvājat pienācīgus pamatojumus, jūs varat liegt piekļuvi, ja to prasa konkrēti valsts tiesību akti.
Projekta veidlapas, kas aptver visas piemērojamās teritorijas	Ja norādāt debitoru norēķinu adresi vai kontaktinformācijas veidlapas, jums jāļauj viņiem aizpildīt savu personisko informāciju formātā, kas nav ierobežots ar konkrētu valsti vai reģionu. No otras puses, piegādes adreses formātus var ierobežot tikai tajās valstīs, kurās sniedzat piegādi.
Nepārvirzīt lietotājus	Lai novirzītu klientus uz citu jūsu tiešsaistes veikala atrašanās vietai atbilstošu versiju, jums skaidri jāsaņem klientu piekrišana. Šādā gadījumā jums arī jādod viņiem iespēja atgriezties vietnē, kurā viņi sākotnēji atradās. Šo piekrišanu var saglabāt atbilstoši klientu vēlmēm. Jums arī jāļauj klientiem jebkurā laikā atsaukt šo piekrišanu.
Nemainiet cenas	Tiešsaistes veikalā nedrīkst automātiski mainīt produktu piedāvājumus, tirdzniecības nosacījumus vai cenas, pamatojoties uz klientu ģeogrāfisko informāciju, piemēram, IP adresi, dzīvesvietu vai maksāšanas veidu.
Nenodalīt līdzīgas maksājumu metodes	Ja jūsu internetveikals pieņem konkrētu maksāšanas līdzekli, piemēram, debetkartes vai kredītkartes no vienas un tās pašas karšu apvienības, šis līdzeklis ir jāiespējo visiem klientiem, kamēr kartes ir izsniegtas ES/EEZ. Maksājumu līdzekli nevar automātiski noraidīt tikai tāpēc, ka tas ir izdots noteiktā teritorijā

(EK, 2023).



4.20. Vietnes lietošanas un pieejamības nodrošināšana

4.20.1. E-pieejamība palīdz atvieglot tīmekļa vietņu navigāciju cilvēkiem ar invaliditāti, vecāka gadagājuma cilvēkiem un tiem, kas dzīvo vietās, kuras vēl aizvien tehnoloģiski attīstās. Globālā tīmekļa konsorcijs (W3C) ir publicējis rokasgrāmatu par [būtiskiem tīmekļa pieejamības komponentiem](#), lai palīdzētu izstrādāt tīmekļa vietni, kas atbilst e-pieejamības noteikumiem. Ja tīmekļa vietne jau ir izstrādāta, varat izmantot šo rokasgrāmatu, lai noteiktu tās e-pieejamības līmeni.

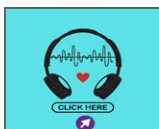
Kad ir izstrādāta vai atjaunināta sava tīmekļa vietne atbilstoši W3C norādījumiem un tā ir novērtēta, lai noteiktu tās e-pieejamības līmeni, varat savā tīmekļa vietnē parādīt [atšķirīgu ikonu](#), lai reklamētu šo atbilstību.

To, kā Eiropas Savienība īsteno tīmekļa pieejamības nosacījumus, var redzēt arī [Europa tīmekļa rokasgrāmatā](#).

4.20.2. Lietojamība attiecas uz to, cik viegli navigēt savā tīmekļa vietnē, kādā veidā vietne kārtoti un parāda informāciju un cik ērti lietotājiem ir ar to mijiedarboties. Labāka lietojamība palielina meklētājprogrammu rangus, apmeklējumu skaitu un kvalitāti, kā arī var nodrošināt labāku reklāmguvumu līmeni, kas var ietvert to personu skaitu, kuras kaut ko iegādājas pēc jūsu tīmekļa vietnes apmeklējuma.

Tīmekļa lietojamības galvenie elementi ir šādi:

- **atsaucība**, kas nozīmē, ka jūsu vietne labi darbojas datoros, planšētdatoros un viedtālruņos;
- **kopējais tīmekļa vietnes ielādes laiks**, kas nedrīkst pārsniegt 2-3 sekundes;
- **vietnes galveno sadaļu redzamība**, kas ir viegli nosakāma, izmantojot izvēlnes ar skaidrām sadaļām;
- **piekļuves mājaslapu redzamība**, izmantojot saites galvenajā izvēlnes sadaļā vai galvenē;
- **sasaistes redzamība**, lai gan viegli nosakāmas norādes, kas izceļas no vispārējā teksta, iekļaujot pasvītrotānu;
- **kontakinformācijas novietošana** skaidrā un redzamā vietā;
- **skaidra vietnes karte**, kas palīdz klasificēt informāciju un uzlabot meklētājprogrammu rangus;

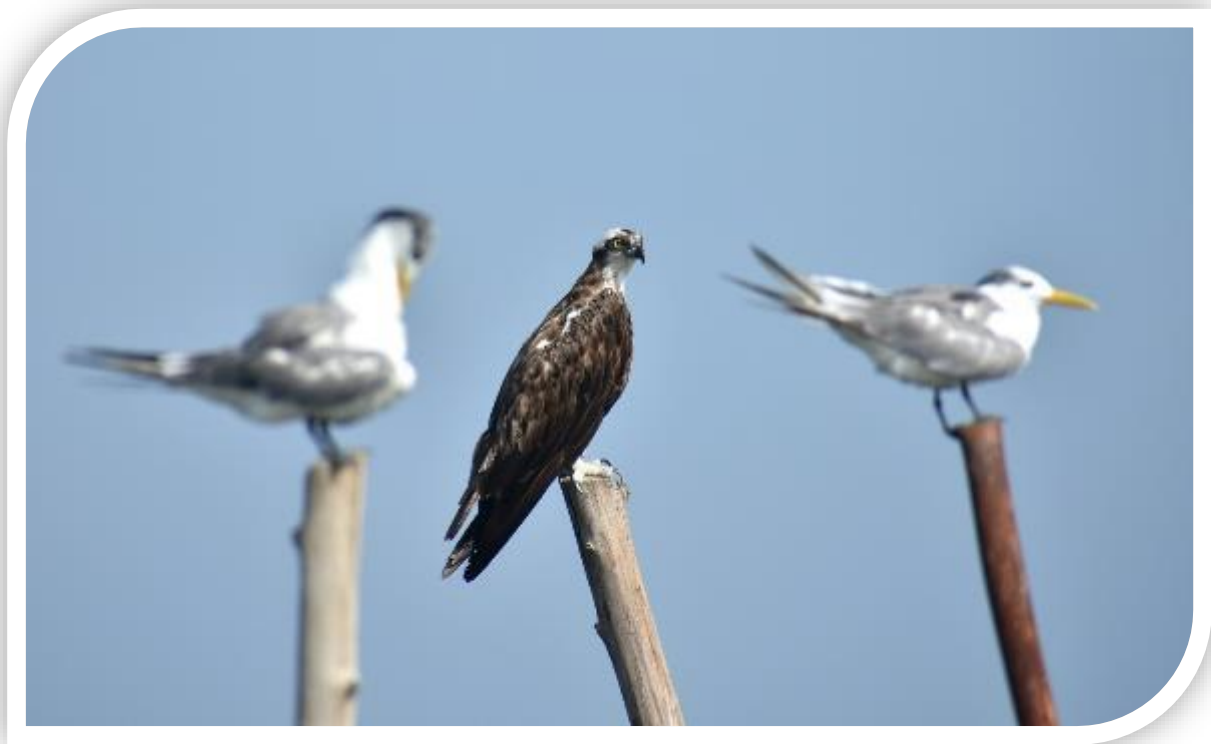


- **navigācijas secība (“maizes drupačas”)**, kas lietotājiem parāda apskatītās tīmekļa vietnes sadaļu un apakšsadaļu, lai viņi varētu orientēties;
- **klikšķu skaits no sākuļlapas**, kas ideālā gadījumā ir ne vairāk kā 3 klikšķi uz vietnes dziļāko daļu;
- **pārlūkprogrammas operativitāte**, kas nozīmē, ka jūsu vietne darbojas pareizi jebkurā pārlūkprogrammā vairākās operētājsistēmās un ierīču tipos.

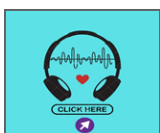
Ir daudz instrumentu, kas palīdz izlabot visas tīmekļa lietošanas kļūdas jūsu vietnē, ieskaitot ielādes laiku, attēlu izmantošanu un programmēšanas kļūdas. Eiropas Komisija ir izveidojusi [lietojamības testu kopumu](#), lai palīdzētu uzlabot jūsu tīmekļa vietni.

4.21. Pārbaudīt arī ES un valstu tiesību aktus par šādām tēmām:

- **Datu aizsardzība;**
- **Intelektuālā īpašuma tiesības;**
- **Juridisks paziņojums un autortiesības;**
- **Sīkfaili un līdzīgas tehnoloģijas;**
- **Sensitīva informācija Europa tīmekļa vietnēs;**
- **Lietotāja satura regulēšana.**



13. attēls, avots Sandžajs Savans no tīmekļa t@pexels.com



4.22. Tiešsaistes pārdošana, izmantojot trešo personu platformas

Lai iestatītu savu tiešsaistes uzņēmumu, varat arī izveidot tiešsaistes veikalu, izmantojot trešo pušu platformas, kas ir jebkura programmatūra, kas izstrādāta ārēji jums vai jūsu galvenajam tīmekļa vietnes nodrošinātājam. Vēl viena alternatīva būtu savu produktu uzskaitīšana labi zināmās tirgus vietās. Ņemiet vērā, ka daži no jūsu pamatpienākumiem tīmekļa vietnes vadīšanā joprojām tiek piemēroti, ja izvēlaties šo opciju (EK, 2023).

4.23. E-komercijas trešo personu platformas

E-komercijas platforma ir programmatūras programma vai programmatūra, kas ļaus jūsu uzņēmumam pārdot preces un pakalpojumus tiešsaistē, palīdzot pārvaldīt jūsu tīmekļa vietni un citas darbības, piemēram, mārketingu, pārdošanu un loģistiku. Lūk, dažas lietas, uz kurām būtu jāskatās, izvēloties šāda veida risinājumu: (EK, 2023).

4.24. Uzstādīšanas vienkāršība: aplūkojiet dažādās veidnes, ko piedāvā katra platforma, lai atrastu to, kas vislabāk atbilst jūsu uzņēmumam un zīmolam (EK, 2023).

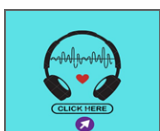
4.25. Vienkārša un droša pārlūkošana: izvēlieties risinājumu, kas klientiem sniegs augsta līmeņa lietotāju ērtības. Jāpārbauda arī, vai e-komercijas platformas maksājumu apstrādes līdzekļiem ir ieviesti drošības līmeņi (EK, 2023).

4.26. Vairākas integrācijas: meklējiet visdažādākās integrācijas programmatūrā un mārketinga instrumentus, ko, iespējams, jau izmantojat vai apsvērsit pievienot nākotnē (EK, 2023).

4.27. Meklētājprogrammu optimizācijas (SEO) funkcijas: Meklētājprogrammas optimizācija (SEO) ir process, ar kura palīdzību varat uzlabot datplūsmas apjomu un kvalitāti uz savu tīmekļa vietni no meklētājprogrammām. Jūsu uzņēmumam jābūt viegli atrodamam klientu meklējumos, tāpēc platformai ir jāļauj ieviest dažus no izplatītākajiem instrumentiem organiskai izaugsmei reitingos, piemēram, izmantot savu domēna nosaukumu vai apkopot klientu atsauksmes un atsauksmes (EK, 2023).

4.28. Sakotnēja mobilā pieeja: arvien lielāks klientu skaits savus viedtālrunus vai planšetdatorus izmanto pirkumiem internetā, un tieši tāpēc, lemjot par savu izvēli, svarīgs faktors būtu jābūt platformas pielāgošanās spējai mobilajām ierīcēm (EK, 2023).

4.29. Pārraudzības instrumenti: izvēlieties platformu, kas ļaus ērti pārraudzīt tiešsaistes veikala veiktspēju pārdošanas apjomu, vēlamo maksāšanas līdzekļu vai pasūtījumu skaita ziņā (EK, 2023).



4.30. Tehniskais atbalsts: atrodi e-komercijas platformu, kuru klientu atbalsta ziņā augstu vērtē citi uzņēmumi (EK, 2023).

4.31. Maksājumu opcijas jūsu klientiem: apsveriet maksājumu iespējas, piemēram, tiešā debeta vai kredītkartes, vēlaties piedāvāt klientiem un pārlicinieties, vai izvēlēta platforma ļaus jūsu tiešsaistes veikalam tās izmantot (EK, 2023).

4.32. Cenu noteikšana: ņem vērā izmaksas, kas saistītas ar vienas vai otras platformas izmantošanu. E-komercijas platformas piedāvā dažādas cenu noteikšanas shēmas, sākot no ikmēneša abonementiem līdz pat likmēm par vienu darījumu, vienotām likmēm, papildu izmaksām par pievienojuma programmām vai funkcijām, tāpēc rūpīgi jāizsver savam biznesa modelim piemērotākās cenu noteikšanas iespējas (EK, 2023).

4.33. Tirgus laukumu platformas

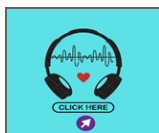
Ja trešās puses e-komercijas platformas izmantošana jums sagādā pārāk daudz pūļu vai vēlaties izvērsties par papildu pārdošanas kanālu, apsveriet iespēju veikt pārdošanu, izmantojot tirgus platformu. Tirdzniecības platformas ir vēl viena veida e-komercijas vietnes, kas savieno pārdevējus ar pircējiem un seko tradicionālo universālveikalu bezsaistes modelim. Visus darījumus tirgus platformā pārvalda tā operators, un jūs varat izmantot šo kanālu, lai sasniegtu klientus, kurus interesē jūsu produkti vai pakalpojumi (EK, 2023).

Dažas no tiešsaistes tirdzniecības platformas piedāvātās priekšrocības ir šādas:

- samazinātas mārketinga izmaksas;
- tūlītēja piekļuve starptautiskajiem tirgiem;
- pārredzama konkurence ar līdzīgiem uzņēmumiem;
- lielāka uzticēšanās un drošība klientiem;
- nav darbības pārtraukumu;
- paredzamība krājumu, cenu un pieejamības ziņā;
- pasūtījumu apmaksas un apstrādes apstrāde;
- palīdzība gan pārdevējiem, gan pircējiem visa pārdošanas procesa laikā (EK, 2023).

4.34. Platforma uzņēmējdarbības regulēšanai (P2B)

Eiropas Komisija ir ieviesusi jaunus noteikumus, lai palielinātu pārredzamību un taisnīgumu tiešsaistes platformās. Šie noteikumi attiecas uz tiešsaistes starpniecības un meklētājprogrammu sniedzēju (ieskaitot e-komercijas, sociālās plašsaziņas līdzekļa, tiešsaistes lietotāju izplatīšanas un sadarbības tirgus) pienākumus, kuri darbojas kā vārti uzņēmumu piekļuvei tirgiem un patērētājiem (EK, 2023).



4.36. Jaunā **regula "Platforma uzņēmējdarbībai" (P2B) nodrošina** atrisinājumus problēmām, ar kurām saskaras uzņēmumi, kas savā darbā izmantojot platformas, piemēram:

- platformas noteikumu un nosacījumu paredzamības un pamatojuma trūkums;
- uzņēmumu kontu nepamatota apturēšana un izbeigšana;
- neskaidras politikas un ranga noteikumi;
- diskriminācija par labu pašu platformu produktiem vai pakalpojumiem;
- uzņēmumu brīvības ierobežošana piedāvāt labākus nosacījumus ārpus platformas;
- platformu neefektīvie sūdzību izskatīšanas un tiesiskās aizsardzības mehānismi (EK, 2023).

4.37. Tiešsaistes platformas ekonomikas novērošanas centrs tika izveidots, lai uzraudzītu tiešsaistes platformas ekonomikas attīstību un P2B regulas īstenošanu.

EIROPAS PARLAMENTA UN PADOMES 2019. gada 20. jūnija REGULA (ES) 2019/1150 PAR tiešsaistes starpniecības pakalpojumu godīguma un pārredzamības veicināšanu uzņēmējdarbības lietotājiem.

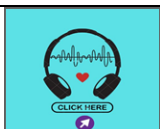
4.38. Interneta veikala izveide

4.38.1. Tiešsaistes maksājumu apstrāde

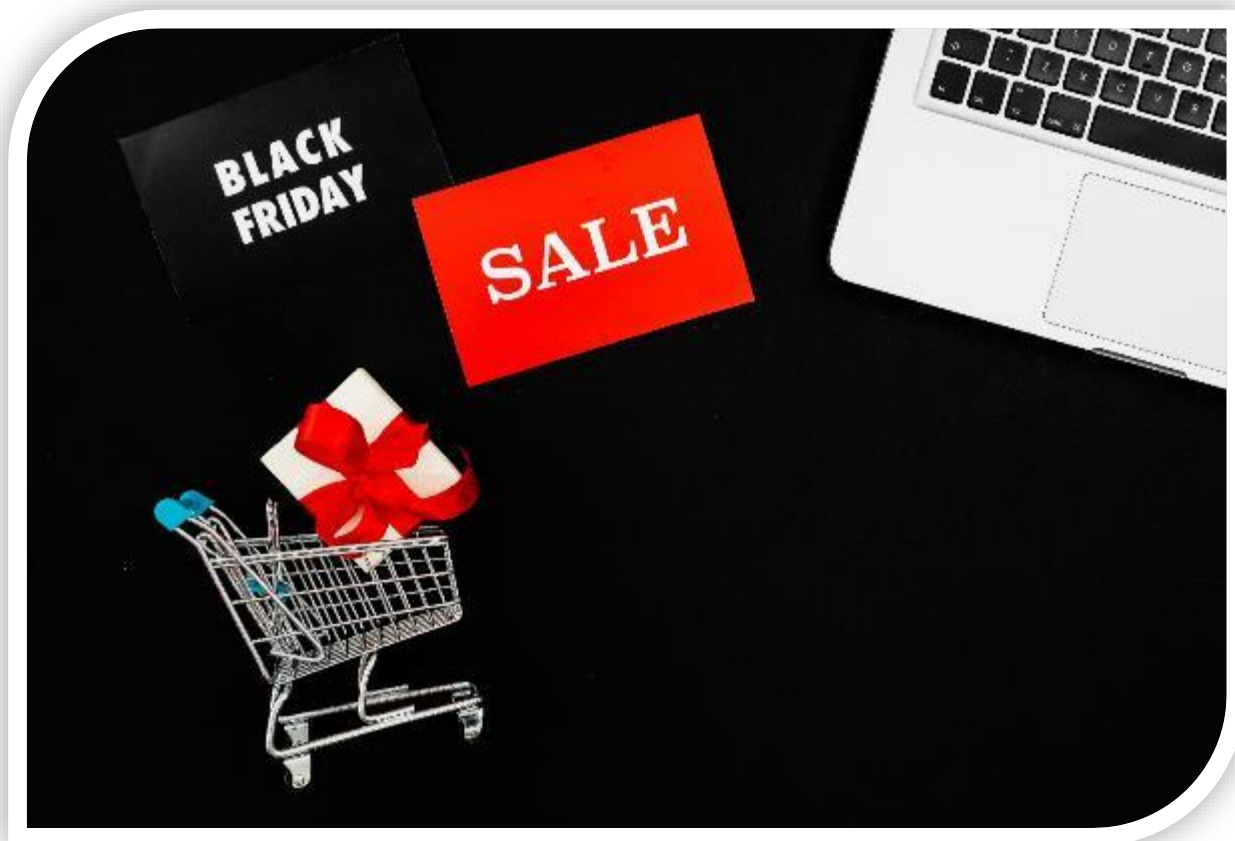
Liela daļa tiešsaistes pārdošanas procesā pieder maksājumiem, kas var ietvert kredītkartes vai debetkartes, bankas pārskaitījumus, priekšapmaksas kartes vai kādus citus līdzekļus. Labs maksājumu nodrošinātājs jums piedāvās drošu maksājumu vidi un vienotu saskarni ar maksājumu metodēm, kuras izlemsiet izmantot, un ļaus jums darboties pāri robežām.

Ienākot jaunos tirgos, ir svarīgi aplūkot lokāli pieņemtās maksājumu metodes. Pēc iespējas labāk centies nediskriminēt pēc atrašanās vietas un nodrošināt maksājumu iespējas, pie kurām klienti ir visvairāk pieraduši (EK, 2023).

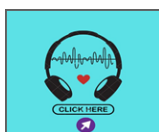
ES direktīva par maksājumu pakalpojumiem;
 ES direktīva par privāto dzīvi un elektronisko komunikāciju;
 ES Vispārīgā datu aizsardzības regula (GDPR);
 ES direktīva par atbildību par produktiem ar trūkumiem;
 ES direktīva par atbildību par produktiem ar trūkumiem – grozījumi;
 ES direktīva par patērētāju tiesībām;
 ES direktīva par patēriņa preču pārdošanu un ar to saistītajām garantijām.



4.39. ConsumerLawReady.eu Var atvērt, kā ārēju saiti, ir portāls, ko izveidojusi ES, lai paātrinātu mazo un vidējo uzņēmumu (SME) darbību svarīgos ES patērētāju tiesību aspektos. Jūs varat atrast apmācības kursus un uzzināt vairāk par to, kā jūsu valsts piemēro kopīgos ES noteikumus par negodīgu komercpraksi un kādi ir jūsu pienākumi ES valstī, kurā jūs tirgojaties.



14. attēls, avots Karolīna Grabowska no tīmekļa pexels.com



5. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas teorētiskā struktūra

Ilgmspējīgās digitalizācijas teorētiskās struktūras mērķis viesmīlības nozarē ir nodrošināt teorētisku ieskatu digitalizācijas komponentos un instrumentos, kas iedos nepieciešamo koncepcijas izpratni.

“Solisa digitālās transformācijas” definīcija (2016. gads) ir šāda: “investīcijas un jaunu tehnoloģiju, domāšanas veidu un uzņēmējdarbības, kā arī darbības modeļu attīstība, uzlabos darbu un konkurētspēju un sniegs jaunu un atbilstošu vērtību klientiem un darbiniekiem nepārtraukti mainīgajā digitālajā ekonomikā”. Definīcija uzskicē novatorismu, stratēģisko cilvēkresursu pārvaldības un tehnoloģijas integrācijas nozīmi. Viesmīlības nozarē digitālai transformācijai nepieciešamas veikt darbības četrus pamataspektos:

5.1. Digitālā transformācija:

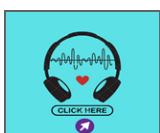
- 1) **Digitālo problēmu risināšana;**
- 2) **Fokusa investīcijas;**
- 3) **Organizācijas iesaistīšana;**
- 4) **Transformācijas ilgtspēja (Prikanto un Kurniasari, 2019).**

Pēc Bumans un Peters (2019) norādītā, digitālās transformācijas struktūru veido seši komponenti:

- **DIGITĀLĀS TRANSFORMĀCIJAS SATVARS:**
- STRATĒĢIJA;
- ORGANIZĀCIJA;
- CILVĒKI;
- KLIENTS;
- TEHNOLOĢIJA;
- KULTŪRA (Bumans un Peters, 2019).

- **Stratēģija** - veiksmīgas digitalizācijas sākums sakās ar sarežģītas digitālās ilgtermiņa un īstermiņa stratēģijas attīstības izveidošanu. Viesmīlības uzņēmumu digitalizācijas aspekts jāizpilda korporatīvās, uzņēmējdarbības un funkcionālā līmeņa stratēģijās. Labi noformulēta digitalizācijas stratēģija ir digitalizācijas panākumu stūrakmens.

- **Organizācija** - digitālās stratēģijas īstenošanās vissvarīgākais faktors ir organizācijas, partnerības tīkla, sadarbības gara izveidošana. Ja organizācija ir



elastīga, spējīga sadarboties, tā spēs ātri reaģēt uz vides pārmaiņām un ieviest digitalizācijas instrumentus daudz ātrāk.

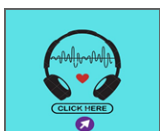
- **Cilvēki** - darbinieki, viņu zināšanās, prasmes, kompetences un apņemšanās ir digitalizācijas ieviešanas kritiskais faktors. Darbiniekiem jābūt gribīgiem un spējīgiem mācīties, pilnveidoties un apņemties personīgai un profesionālai izaugsmei.



15. attēls, avots: Polina Cimmerman no tīmekļa pexels.com

vajadzīgi spēcīgi digitāli līderi, ar augstākās vadības līmeņa apņemšanos un dotu brīvību darbiniekiem eksperimentēt.

Secinot ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas struktūru veido daudzdimensionālas un sarežģītas struktūras, un digitalizācijai jābūt prioritātē organizatoriskās vadībās, stratēģiskās uzņēmējdarbībās un funkcionālās līmeņos.



- **Pasūtītājs** - pasūtītāji ir kļuvuši vairāk informēti par digitalizācijas instrumentiem un pieprasa vairāk hibrīdas savstarpējas iedarbības kanālus. Pasūtītāji vēlas sadarboties ar organizāciju, izmantojot tradicionālos un digitālos līdzekļus, un, darot tā, nodrošina organizācijas ar datiem un pasūtītāju ieskatīšanos.

- **Tehnoloģijas** - viens no viesmīlības nozares digitalizācijas aspektiem ir organizāciju iespējas, spējas un stratēģija jaunu tehnoloģiju apgūšanai, izmantošanai un ieviešanai. Elastība, ātrums un inovācijas ir būtiski aspekti.

- **Kultūra** – viesmīlības organizācijas kultūrai ir liela nozīme digitalizācijas procesā. Digitalizācijas procesam ir

6. Definīcijas: teorijas pārskats

Šajā nodaļā mēs aplūkosim definīcijas, pamatojoties uz ilgtspējību kā tādu, saistītiem ilgtspējīgās attīstības mērķiem (SDG), digitalizāciju, kā arī par to piemērošanu un iesaistīšanu viesmīlības nozarē.

Mērķis ir sniegt lasītājam ilgtspējīgās, viesmīlības un digitalizācijas terminoloģijas definīcijās teorētisko viedokļa ieskatu.

7. Ilgtspējība

Lai gan mēs kā šodienas pasūtītāji ikdienā, protams, pieturamies pie dažādām sociālām etiķetēm un rīkojamies un izturamies ilgtspējīgi attiecībā uz dabas resursu saglabāšanu un taupīšanu, pretējā gadījumā mums ir vajadzīgi, vai mūsu moderns dzīvesveids pieprasa, ilgtspējīgo terminoloģiju, kurai īstenībā ir relatīvi jauna izcelsme.

Lai palīdzētu saprast ilgtspējības definīciju, var izmantot lingvistiskās izpratnes ekspertu palīdzību.

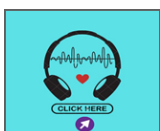
Tādējādi, lai noteiktu vispārējo definīciju, var izmantot Oksfordas terminu noteicošo vārdu: "Izvairīties no dabas resursu izsīkšanas, lai saglabātu ekoloģisko līdzsvaru" (<https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>).

Tomēr, lai plašāk izprastu terminoloģiju un mūsdienu standartu praktiskāko pielietojumu, var pievērsties visbiežāk lietotajai ilgtspējas definīcijai, kuru 1987. gadā noteica ANO savā Brundtlandes Komisijas ziņojumā "Mūsu kopīgā nākotne", definējums: "mūsdienu vajadzību apmierināšana, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības" (<http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>).

Mūsdienās pasaulē ir gandrīz 140 attīstības valstu, kas meklē veidus, kā apmierināt savas attīstības vajadzības, taču klimata pārmaiņu draudu palielināšanās apstākļos ir jāpieliek konkrētas pūles, lai šodienas attīstība negatīvi neietekmētu nākamām paaudzēm (<https://www.un.org/en/academic-impact/sustainability>).

Tādējādi visvairāk pamanāma atšķirība starp pirmo un otro definīciju ir tas, ka, pirmo definējumu, var piemērot vispārīgi, bet otro pamato darbības virkne, kas ļauj sasniegt iepriekš minēto pamatojumu.

Līdz ar to ANO noteiktās ilgtspējas definīcijas tika atbalstītas, izmantojot saistīto ilgtspējīgās attīstības mērķu sistēmu.

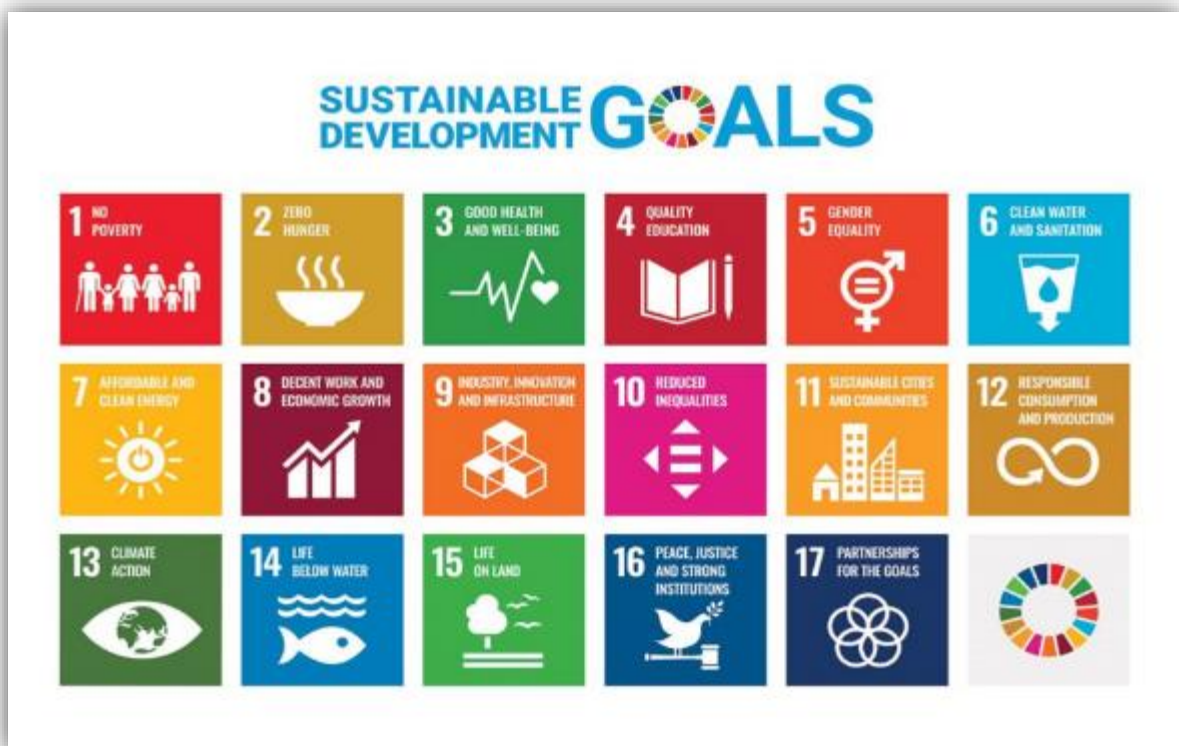


8. Ilgospējīgās attīstības mērķi

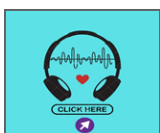
Ilgospējīgās attīstības jēdziens ir kļuvis par cilvēku sabiedrības plaši atzītu mērķi 21. gadsimtā. Ilgospējīgās attīstības ideja parādījās 1987. gadā, pēc "Mūsu kopīgas nākotnes" grāmatu publicēšanas, kur ilgospējīga attīstība tika stingri pierādīta kā starptautiskās attīstības kritiskā sastāvdaļa. Saistībā ar to, ka nevienlīdzība, kas agrāk skaitījās anomālija, palielinājās tautās un starp tām, palielinājās nabadzība, īpaši attīstībās valstīs, samazinājās ozona slānis un izraisījās globāla sasilšana, samazinājās dabas resursi, apdraudētu dažas dzīvnieku un augu sugu, kā arī radusies ūdens un gaisa piesārņojums, un tā tālāk, ilgospējīga attīstība paradās kā centiens izmainīt planētas domāšanas veidu. (Haidžan un Kašani, 2021)

Kas ir ilgospējīgās attīstības mērķi.

2015. Gadā nolīgumā ANO dalībvalstis pieņēma vairākus standartus un mērķus "kā vispārēju aicinājumu rīkoties, lai iznīcinātu nabadzību, aizsargātu planētu un nodrošinātu, ka līdz 2030. gadam visi cilvēki izbaudītu mieru un labklājību". (Apvienoto Nāciju Organizācija, 2015). HIPERSAITE: (<https://www.undp.org/sustainable-development-goals>)



16. attēls, avots: Apvienoto Nāciju Organizācija.



8.1. Ilgospējīgās attīstības mērķu uzdevums

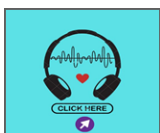
Ceļš ilgospējīgai attīstībai ir pazīstams kā ilgospējīgās attīstības mērķu programma 2030. gadam. Šajā programmā ir iekļauti 17 ilgospējīgās attīstības mērķi (SDG) jeb IAM, kuri ir jāsasniedz līdz 2030. gadam, un kuros noteikti kvantitatīvi uzdevumi ilgospējīgās attīstības sociālajā, ekonomiskajā un vides dimensijās. Mērķi nodrošina kopīgas rīcības pamatu "cilvēkiem, planētai un labklājībai", kas ir jāīsteno "visām valstīm un visām ieinteresētajām pusēm, sadarbības ceļā". Šiem 17 mērķiem ir pievienoti klāt 169 mērķi, un noteikti kvantitatīvi un kvalitatīvi uzdevumi, kas ir jāsasniedz līdz 2030. gadam. Šie mērķi ir "globāli un vispārēji piemērojami, ņemot vērā dažādu valstu realitātes, spējas, attīstības līmeņus un ievērojot valstu politiku un prioritātes". (Apvienoto Nāciju Organizācija, 2015).

SDG atjaunina Tūkstošgades attīstības mērķus (MDG), sākot ar, kuriem 2000. gadā sākās pasaules mēroga mēģinājumi novērst nabadzību. Ilgospējības attīstības mērķi noteica izmērāmās, vispārēji saskaņotus mērķus pārmērīgas nabadzības un bada novēršanai, nāvējošu slimību novēršanai un pamatskolas izglītības paplašināšanai, iekļaujot tajā visus jauniešus, kā arī citas attīstības prioritātes (Haidžan un Kašani, 2021, lpp.1-21).



17. attēls, avots: Ilgospējības attīstības mērķi, <https://sdg.gdrc.org>

Ilgospējīgās attīstības mērķi ir guvuši labumu gan sabiedrības zināšanām par ilgospējību attīstību koncepcijas veidā, gan radīja pamatu turpmākai empīriskās izpratnes paplašināšanai tādā veidā, kā ir paradīts nākamajā modelī.



9. Viesmīlība

Viesmīlība kā nozare un terminoloģija radās jau senās civilizācijas sākumā un kopš tā laika, kad cilvēce atrada spēju izgatavot vīnu no vīnogām un pasniegt to tavernās vai krogos, ar komerciālu iespēju.

Viesmīlības termina etimoloģiskās saknes var identificēt kā viduslaiku latīņu valodas vārdi "hospes" (viesi); "hospitari" (būt par viesi); un "hospitabilis" (izskatīties kā viesis) (amerikāņu mantojuma vārdnīca, 2007)

Komerčiālās viesmīlības definīciju mūsdienu ēras stilā var uzskatīt sabiedrības attīstības nozari (Hepls, Kips un Tomsoms, 1990), noteicot tās četras pazīmes mūsdienu izpratnē:

- 1) Piedāvāt pajumti viesim, kurš ir tālu prom no mājām.
- 2) Tā ir interaktīva, un ietver sevī pakalpojumu sniedzēja un saņēmēja apvienošanos.
- 3) Tas ietver sevī materiālo un nemateriālo faktoru sajaukumu.
- 4) Saimnieks nodrošina viesi drošību, psiholoģisko un fizioloģisko komfortu.



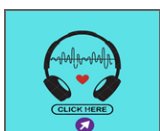
18. attēls, avots: *Lelū no tīmekļa pexels.com*

Tas norāda, vai uzsver to, ka viesmīlība nozīmē savstarpējas attiecības ar noteiktiem viesim piemērotiem pienākumiem, kā arī otrādi.

Tādējādi no vēsturiskās perspektīvas var izdalīt divas viesmīlības veidus (Karols A. Kings – 1995 – Viedoklis – kas ir viesmīlība – Elsevier Zinātne sējums 14.

- 1) Privātā viesmīlība: indivīdu rīcība pret citiem indivīdiem privātā vidē, piemēram, mājoklī.
- 2) Komerčiālā viesmīlība: maltītes, dzērieni, naktsmītnes un izklaide, kas ir nodrošināta ar peļņas iegūšanu.

Šādu divu definīciju sadalīšana mūsdienu pasaulē var likties nedaudz neskaidra, ņemot vērā digitālo iespēju parādīšanos, piemēram, Airbnb un citas līdzīgas digitālās platformas. Izmantojot šādas "kopīgas ekonomikas" platformas, indivīdi



ar atsevišķu valstu starpniecību var iekļaut īstermiņa tiesību aktus, kas komerciāli izīrē daļu no/vai visas viņu mājas daļas, lai gūtu peļņu.

Sniedzot savus digitālos pakalpojumus, izmantojot savu platformu, Airbnb piedāvā



19. attēls, avots: Fotomiks uzņēmējdarbības sabiedrība no tīmekļa pexels.com

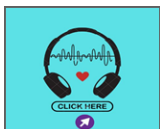
paradigmas maiņu no klasiskās abu iepriekš minēto viesmīlības definīciju uztveres, darbojoties kā starpniekam, nevis kā faktiskam saimniekam vai pakalpojuma sniedzējam. Tāpat šī platforma varētu būt novirzīta no savas sākotnējās privātās izmitināšanas koncepcijas uz privātpersonu vienā vienībā, virzoties uz komerciālāku pieeju, kurā saņēmējam/viesim nebūs nekādu cilvēcisku kontaktu vai mitināšanas atvieglojumu, izņemot

digitālus norādījumus par to, kā iekļūt irētajā vienībā, ņemot vērā, ka aizvien vairāk Airbnb piedāvāto vienību tiek veiktas tikai ar profesionālu namīpašnieku starpniecību, kuriem ir vairāki subjekti, un tādējādi nostiprinot robežas ilgtermiņa mājokļu meklētājiem dažādās lielākās pilsētu teritorijās globālā mērogā, apdraudētu.

Attiecībā uz šo pašu jēdzienu viesmīlības nozari arī tiek apmierināta ar notiekošo tete-a-tete ar tiešsaistes ceļojuma aģentūras (OTA) varbūtību, kā tas redzams Airbnb gadījumā, darbojas tikai kā digitālie starpnieki, nevis kā mitinātāji. Neatkarīgi no tā var uzskatīt, ka abi platformu nodrošinātāji kaitīgi iedarbojas traucējoši uz reālajiem viesmīlības nodrošinātājiem.



20. attēls, avots: Proksiklīks apmeklētāju pārvaldības sistēma no tīmekļa pexels.com



10. Ilgtspējīga viesmīlība

Lai gan viesmīlība ietver sevī visaptverošu terminoloģiju, kurā ir izmantotas visas nozares saimnieciskās darbības daļas un kurā ir ietverta patiesa definīcija par ilgtspējīgu viesmīlību, lai gan, tā kā pētījumi par ilgtspējīgu viesmīlību vēl ir agrīnā vecumā, izpratne tiek padarīta atbilstīgāka, tā vietā par atskaites punktu un kontaktpunktu, piemērojot paplašināto terminu "tūrisms".

10.1. ILGTSPĒJĪGS TŪRISMS

Ilgmspējīgs tūrisms attiecas uz ilgtspējīgu tūrisma praksi nozarē. Tā ir iedvesma atzīt visu tūrisma ietekmi. Gan pozitīvu, gan negatīvu. Tās mērķis ir samazināt negatīvo ietekmi un maksimāli palielināt pozitīvo ietekmi.

Negatīvā ietekme uz galamērķi ietver ekonomisku noplūdi, kaitējumu dabiskajai videi un pārblīvētību, lai nosauktu dažus no tiem.

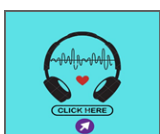
Pozitīva ietekme uz galamērķi ir darbavietu radīšana, kultūras mantojuma saglabāšana un interpretācija, savvaļas dzīvnieku saglabāšana, ainavu atjaunošana un daudz kas cits.

Ilgmspējīga tūrisma ANO Vides programma (UNEP) un ANO Pasaules tūrisma organizācija (UNWTO) definē kā "tūrismu, kurā pilnībā ņemta vērā tā pašreizējā un turpmākā ietekme uz ekonomiku, sociālo jomu un vidi, ņemot vērā apmeklētāju, nozares, vides un uzņēmēju kopienu vajadzības".

Turklāt tās apgalvo, ka ilgtspējīgs tūrisms "attiecas uz tūrisma attīstības vides, ekonomiskajiem un sociāli kulturālajiem aspektiem, ir jāizveido piemērots līdzsvars starp šīm trim dimensijām, lai garantētu tā ilgtermiņa ilgtspējību" (UNEP un UNWTO, 2005).



12. attēls, avots: Amina Filčkina no tīmekļa pexels.com



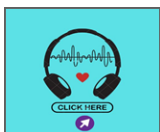
5.2. PASAULES ILGTSPĒJĪGA TŪRISMA PADOME (GSTC)

Vienlaikus **Globālā ilgtspējīga tūrisma padome (GSTC)** ir izstrādājusi virkni rūpniecisko kritēriju un rādītāju, lai radītu vienotu izpratni par ilgtspējīgu tūrismu, kas, piemērojot tos viesmīlības korporācijai, cita starpā radītu šādas sekas:

- Kalpot par pamatu ilgtspējas sertificēšanai.
- Kalpot kā pamatvadlīnijas visu lielumu uzņēmumiem, lai tie kļūtu ilgtspējīgāki, un palīdzēt uzņēmumiem izvēlēties ilgtspējīgas tūrisma programmas, kas atbilst šiem globālajiem kritērijiem.
- Nodrošināt lielāku piekļuvi tirgum augošajā ilgtspējīgu produktu tirgū, kalpojot par orientieri gan ceļotājiem, gan ceļojumu aģentūrām piegādātāju izvēlē un ilgtspējīga tūrisma programmās.
- Palīdziet patērētājiem identificēt stabilas ilgtspējīga tūrisma programmas un uzņēmumus.
- Kalpos kā kopsaucējs informācijas medijiem, lai atpazītu ilgtspējīgus tūrisma pakalpojumu sniedzējus.
- Palīdzības sertifikācija un citas brīvprātīgas programmas nodrošina, ka to standarti atbilst vispār pieņemtām pamatscenārijām.
- Piedāvāt valsts, nevalstiskās un privātā sektora programmas kā izejas punktu ilgtspējīga tūrisma prasību izstrādei.
- Kalpo kā pamatvadlīnijas izglītības un mācību iestādēm, piemēram, viesnīcu skolām un universitātēm
- Demonstrēt līderību, kas iedvesmo citus rīkoties (Globālā ilgtspējīga tūrisma padome (GSTC), 2023).



13. attēls, avots: Kvangs Ngujens Vinhs no tīmekļa pexels.com



11. Digitalizācija

Literatūra, kas mēra digitālo transformāciju, ir plaša, un, ņemot vērā šīs parādības sarežģītību un izplatību, nav viegli pieņemt nepārprotamu digitalizācijas definīciju. (Kalvino, F., Kriscuolo, K., 2019)

Visvienkāršāko digitalizācijas definīcijas formu var atrast, izmantojot Oksfordas mācību vārdnīcu, kas izvirzīja šo vispārīgo definīciju "process, kā datus pārvērst ciparu formātā, ko var viegli nolasīt un apstrādāt dators". (Oksfordas Universitātes prese, 2023).

DIGITALIZĀCIJA –
PROCESS DATU PĀRVĒRŠANAI CIPARU FORMĀTĀ, KO VAR VIEGLI NOLASĪT UN
APSTRĀDĀT DATORS
(Oksfordas Universitātes prese, 2023)

Lai gan šī definīcija attiecas tikai uz pārveidošanas procesa sarežģītību, ir jāizmanto uzņēmējdarbības pieeja, lai to izprastu padziļināti.

"Digitalizācija ir digitālo tehnoloģiju iekļaušana biznesa/sociālajos procesos ar mērķi tās uzlabot. Digitalizācija ir transformatīva. Tas maina veidu, kā sabiedrības mijiedarbojas ar saviem klientiem un bieži vien ar savu ieņēmumu plūsmu" (Scrive.com, 2023).

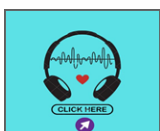
DIGITIZĀCIJA VAI DIGITALIZĀCIJA?

DIGITIZĀCIJA: iesācējiem digitizācija veido analogu/fizisku lietu, piemēram, papīra dokumentu, mikrofilmu attēlu, fotogrāfiju, skaņu un citu, digitālu (bitu un baitu) versiju. Tātad tā vienkārši pārvērš un/vai attēlo kaut ko, kas nav digitāls (citi piemēri ir signāli, veselības ieraksti, atrašanās vietas dati, identitātes kartes utt.), digitālā formātā, ko pēc tam var izmantot skaitļošanas sistēma daudzu iespējamu iemeslu dēļ.

Digitizācija ir esošo manuālo un papīra procesu automatizācija, ko nodrošina informācijas digitalizācija; no analogā formāta uz digitālo formātu.

(I - scoop.eu, 2023)

Tāpēc uzņēmējdarbībā digitalizācija visbiežāk attiecas uz uzņēmējdarbības darbību, funkciju, procesu vai modeļu iespējošanu, uzlabošanu vai pārveidošanu, izmantojot digitālās tehnoloģijas un plašāku digitalizēto datu izmantošanu un kontekstu, kas pārvēršas izlūkošanā un rīcībā esošajās zināšanās, paturot prātā konkrētu ieguvumu (I-scoop.eu, 2023).

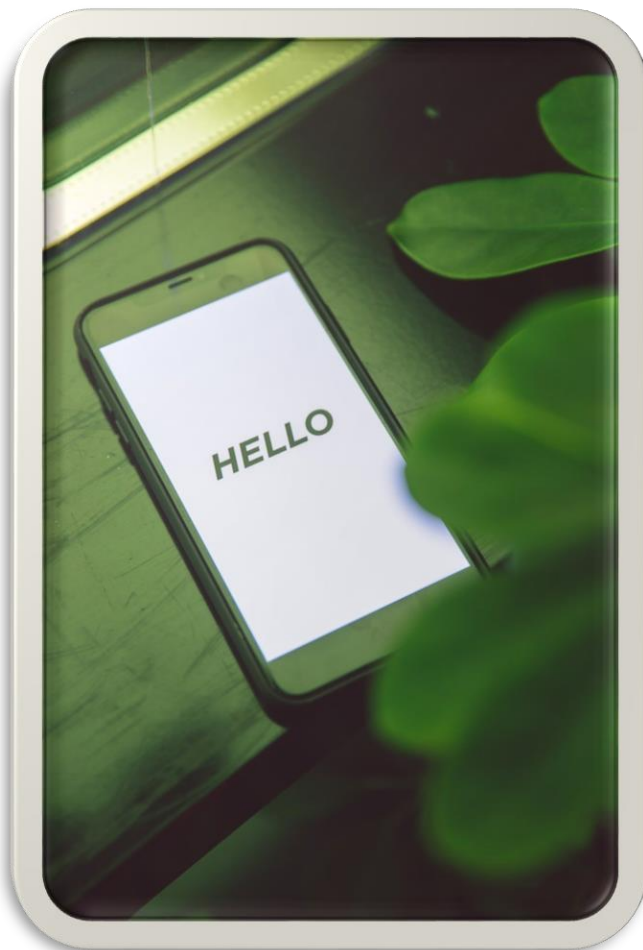


Tādējādi izmantojot IoT un lielos datus, var izstrādāt iesaistišanas sistēmas un ieskatu sistēmas, izmantojot digitalizētus datus un procesus, netraucējot vai neapgrūtinot dokumentu aizsērēšanu.

DIGITALIZĀCIJA

Īsi sakot, "digitalizācija ir vispārējs termins sabiedrības un ekonomikas digitālajai transformācijai. Tajā aprakstīta pāreja no rūpnieciskā laikmeta, kam raksturīgas analogās tehnoloģijas, uz zināšanu un radošuma laikmetu, kam raksturīgas digitālās tehnoloģijas un digitālās uzņēmējdarbības inovācijas

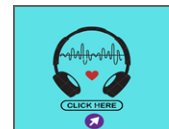
(INNOLĪTIKA, 2023)



23. attēls, avots: Poļina Cimmermane no tīmekļa pexels.com

Tādējādi digitalizācijai ir arī nozīme, kas pārsniedz uzņēmējdarbības jomu, atsaucoties uz digitālo tehnoloģiju pastāvīgu pielāgošanu visās iespējamajās sabiedriskajās un cilvēku darbībās.

Tāpēc digitalizācija galu galā nozīmē digitālo tehnoloģiju un datu (digitalizēti un vietēji digitāli) izmantošanu, lai radītu ieņēmumus, uzlabotu uzņēmējdarbību, aizstātu / pārveidotu uzņēmējdarbības procesus (nevis vienkārši digitalizētu tos) un tādējādi radītu vidi digitālajai uzņēmējdarbībai, kuras pamatā ir digitālā informācija.



12. Ilgtspējīga digitalizācija

ILGTSPĒJĪGA DIGITALIZĀCIJA

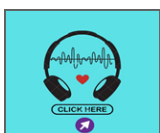
“Ilgospējīga digitalizācija, kas nejauši ir vienāda, tiek dēvēta par ilgtspējīgu digitālo transformāciju, **jo jēdziens attiecas uz ekonomikas digitalizācijas procesu ilgstošā, zaļā un organiskā veidā. Ilgtspējīgas digitalizācijas mērķis ir atbalstīt un dot iespēju ... divējādai pārejai uz zaļu digitālo ekonomiku, izmantojot tās galveno spēku: inovatīvus mazus un vidējus uzņēmumus (SME) un to uzņēmējdarbības ekosistēmas.**” (Eiropas DIGITĀLĀ mazo un vidējo uzņēmumu (SME) alianse, 2023).

Ilgospējīga digitalizācija ir process, kurā sabiedrība sevi digitalizē tā, lai aizsargātu dabas resursus, ievērotu vidi un cilvēkus. Runa ir par organizāciju, cilvēku un sabiedrību pārveidošanu, kam jānotiek tā, lai tās vēl nebūtu pārgājušas uz digitālo. (Eiropas Digitālā SME alianse, 2023).

Mūsdienās digitālajai transformācijai ir jāpiedāvā risinājumi ilgtspējas aizsegā, t. i., tai ir jānodrošina līdzsvars starp to, ko nozīmē veikt šo soli savienojamības un ekonomiskās izaugsmes virzienā, rūpējoties par vidi un sociālo labklājību, aizsargājot nākotnes dabas resursus. Tas ir vienīgais veids, kā runāt par ilgtspējīgu digitalizāciju. (Telefonica, 2023).

Digitālās ilgtspējas jēdziens ir definēts kā tāds, kas aptver visdažādākos jautājumus un bažas, kas veicina digitālās informācijas ilgmūžību. Ir pierādīts, ka digitālā ilgtspēja nodrošina kontekstu digitālai saglabāšanai, ņemot vērā vispārējo dzīves ciklu, tehniskos un sociāli tehniskos jautājumus, kas saistīti ar digitālā objekta izveidi un pārvaldību. (Bredlijs, K., 2007, 56., 148. –163.)

Ilgospējīgas digitalizācijas ieviešana un izmantošana ir daļa no digitālā laikmeta, ko vienlīdz dēvē arī par “ceturto industriālo revolūciju (4IR)” un kurā jēdziens attiecas uz jaunu tehnoloģiju izstrādi. Ja neņem vērā individuālo ietekmi, uzsvars tiek likts uz ekonomiskiem faktoriem, piemēram, inovāciju pieaugumu, jaunu pārdošanas apjomu radīšanu un vērtības pieauguma iespējām, vienlaikus pievēršoties augstākām produktivitātes sekmēm un procesu efektivitātes palielināšanai. Šajā ziņā efektivitātes uzlabošanai ir izšķiroša nozīme resursu patēriņa samazināšanā. (Fuks, H. 2019).

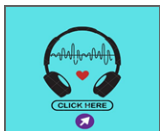


13. Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments

Jebkura šāda veida projekta pamatojums un mērķis ir uzlabot visu studentu piekļuvi digitālajai apmācībai un kvalifikācijai viesmīlības pārvaldības studiju jomā, ko atbalsta resursu apvienošana, sākotnējās un/vai tālākizglītības nodrošināšana lekcijām un pedagogiem viesmīlības pārvaldības izglītības jomā un pamatprasmju turpmāka nostiprināšana sākotnējās un tālākizglītības jomā, jo īpaši digitālās prasmēs, zaļās prasmēs un nodarbināmībā.

Projektā jāiekļauj šādi mērķi:

- Izstrādāt ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas rokasgrāmatu sākotnējiem un pastāvīgajiem VET audzēkņiem.
- Sniegt VET pedagogiem un profesionālās sākotnējās un pastāvīgās viesmīlības izglītības treneriem praktiskas vadlīnijas "ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija".
- Sagatavot digitālo kursu "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments" ar mācīšanas un apmācību resursiem sākotnējai un nepārtrauktai VET izglītībai un profesionālās jomas darbsemināriem.
- Sagatavot tīmekļa semināru sērijas, lai demonstrētu, kā pedagogiem un izglītojamajiem izmantot resursus un kursu no abām perspektīvām un sagatavot pārskatus par saistītām ilgtspējīgās digitalizācijas apakštēmām.
- Uzlabot VET pedagogu zināšanas par viesmīlības digitalizāciju un pieejas digitalizācijas iegulšanai nodaļās.
- Mobilizēt sociālo kapitālu, lai vairotu izpratni un veicinātu nepieciešamību uzlabot digitālās un digitalizācijas prasmes viesmīlības VET izglītībā un viesmīlības nozarē.
- Pilnveidot projekta dalībnieku intelektuālo un digitalizācijas kompetenci. (Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments, Hotel School viesnīcu biznesa koledža, 2023).



14. Ilgtspējīgās viesmīlības koncepcija un ilgtspējīgās viesmīlības process

Definējot ilgtspējīgās viesmīlības koncepciju un procesus, pirmkārt un galvenokārt ir jāpievēršas viesmīlības koncepcijas un procesu saturam. Tos var definēt kā tādus, kas apvieno stratēģiskās un radošās ieceres par to, kā realizēt viesmīlības operāciju. Tajā būtu jāapkopo dažādi mīksti un grūti sīki izstrādāti elementi, jāsniedz stratēģiskas norādes un jāizklāsta, kā un kāpēc konkrētais viesmīlības jēdziens attiecas uz visām attiecīgajām ieinteresētajām personām, pamatojoties uz skaidri definētu zīmola vērtību un īpašībām.

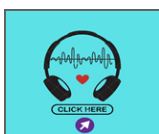
Tāpat ir jādefinē un jāuzsver izpratnes atšķirība starp ilgtspēju un finansiālo ilgtspēju, jo tās konceptuāli ne vienmēr ir savstarpēji saistītas. Tomēr ilgtspējīgās viesnīcas koncepcijas uztvere abus apvieno, realizējot tos trīskāršās apakšējās līnijas (TBL) valstībā, kā to apraksta Džons Elkingtons:



24. attēls, Elkingtons, Dž. Trīskāršā apakšējā līnija

Trīskāršās apakšējās līnijas TBL sastāv no šīm trim dimensijām, kas kopā veido izpratni par ilgtspējīgās viesmīlības jēdziena definīciju:

- Vides dimensiju (planētu) veido procesu un produktu izpildes regulēšana, lai uzlabotu savu ietekmi uz vidi – biznesa oglekļa paliekām.
- Sociālo dimensiju (cilvēki) veido, kā tiek definēts un ievērots sociālais taisnīgums un korporatīvā pārvaldība uzņēmuma ietvaros, un par plašākas Kopienas un vietējās kultūras iekļaušanu.
- Ekonomiskā dimensija (peļņa) attiecas uz veidu, kādā uzņēmums organizē savu pozīciju tirgū, lai aktīvi attīstītu savu ilgtspējīgo profilu, izmantojot savu ekonomisko stabilitāti un rentabilitāti nepārtrauktai uzlabošanai.

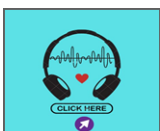


Argumentāciju ilgtspējīgās viesmīlības koncepcijas piemērošanai var novērtēt pēc sasnieguma, kā tās tiks izlīdzināts.

- Jūs efektīvāk izmantosiet savus resursus.
- Jūs iedzīvināsiet biznesa kultūru, kas vairosi jūsu darbinieku morāli, motivāciju un apmierinātību.
- Jūs īstenosiet ilgtspējīgās iniciatīvas, kas uzsāks dialogu ar plašāku iekšējo un ārējo kopienu.
- Izmantojot ilgtspējīgu biznesa praksi, uzlabosit zīmola tēlu un ilgtermiņā uzlabosiet ieņēmumu potenciālu.



25. attēls, avots: Amārs Preciado no tīmekļa pexels.com



15. Digitālās prasmes

Pirms darba sākšanas ir svarīgi noskaidrot, ko nozīmē digitālās, digitalizācijas un zaļās prasmes, un mums ir jānoskaidro, ko nozīmē iegūt noteiktu prasmi.

Izpratne par to, kas definē prasmes un abas kategorijas, var būt noderīga kā pamats, lai noteiktu, vai darbiniekiem konkrētā kontekstā, konkrētā uzņēmumā ir nepieciešamās prasmes, lai veiktu nepieciešamos uzdevumus vai veiktu kvalifikācijas celšanu.

Ņemot vērā vairākas definīcijas, mēs varam definēt prasmes kā "spēku, kas iegūts, lai pareizi veiktu uzdevumu, izmantojot laiku, enerģiju un zināšanas. (Skilltype.com, 2023).

Prasmes var sadalīt divās kategorijās: Vispārējās prasmes ietver spēju piedalīties ikdienas darbā darba vietā (sanāksmes, pašvadība, komandas darbs utt.), un īpašās prasmes ietver uz zināšanām balstītas funkcionālās prasmes kā noteiktus uzdevumus, tostarp izglītības zināšanas un apmācību.

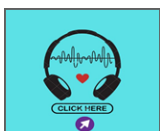
Ir svarīgi apzināties, ka Eiropas uzmanības centrā ir cilvēku izglītošana. Šajā darbā būtiska nozīme ir politikai, izglītības programmām un finansējumam, un studenti, darbinieki un uzņēmumi no tā var iegūt labumu, pieņemot pareizus lēmumus par darbaspēka uzlabošanu un uzņēmuma spēju virzīties ilgtspējīgā virzienā.

Vispārēja politika/bāze Eiropas Savienībā ir sociālo tiesību bāze.

Prasmes darbam zaļā un digitālā ekonomikā neatkarīgi no tā, kurā nozarē vai valstī dzīvojat. Tālāk sniegts pārskats par visām ES veiktajām darbībām. Protams, tos var pārnest uz valstīm ārpus ES kā struktūru.



17. attēls, avots: Mikaēls Blomkvists no tīmekļa pexels.com



Zaļā un digitālā pāreja, ko pavada demogrāfiskās tendences, pārveido to, kā mēs dzīvojam, strādājam un mijiedarbojamies. Mēs vēlamies nodrošināt, lai cilvēkiem būtu nepieciešamās prasmes, lai viņiem viss izdotos. Prasmju programmas mērķis ir uzlabot prasmju atbilstību ES, lai stiprinātu ilgtspējīgu konkurētspēju, nodrošinātu sociālo taisnīgumu un veidotu mūsu izturētspēju. Tā to dara caur 12 "darbībām".

PRASMJU PAKTS

(Eiropas Komisija, 2020. gads)

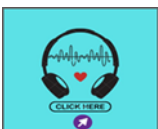
Pakts par prasmēm:

- prasmju intelekta stiprināšana;
- ES atbalsts stratēģiskai valsts prasmju pilnveides darbībai;
- Priekšlikums Padomes ieteikumam par profesionālo izglītību un apmācību ilgtspējīgai konkurētspējai, sociālajam taisnīgumam un noturībai;
- Eiropas universitātes iniciatīvas izvēršana un zinātnieku kvalifikācijas celšana;
- prasmes atbalstīt zaļo un digitālo pāreju;
- Zinātņu tehnoloģijas enžinērijas matemātikas (STEM) absolventu skaita palielināšana un uzņēmējdarbības un transversālo prasmju veicināšana;
- prasmes dzīvei;
- iniciatīva par individuālo mācību kontiem;
- Eiropas pieeja mikroakreditācijas datiem;
- Jauna Europass platforma;
- uzlabot pilnvarojuma sistēmu, lai atraisītu dalībvalstu un privātos ieguldījumus prasmēs (Eiropas Komisija, 2020. gads).

Digitālā kompetence

Digitālo kompetenci var plaši definēt kā ICT drošu, kritisku un radošu izmantošanu, lai sasniegtu mērķus, kas saistīti ar darbu, nodarbināmību, mācīšanos, atpūtu, iekļaušanu un/vai līdzdalību sabiedrībā.

Redekers, C., DigCompEdu. (2017) Informācijas avots:
<https://ec.europa.eu/jrc/DigComp>



16. Digitalizācijas prasmes

Nākamais jautājums, kas parādās, ir, kā uzzināt par nepieciešamajām prasmēm dažādās darbavietās viesmīlības nozarē? Šis jautājums tiks izskatīts sadaļā "Digitalizācijas kompetences, kas nepieciešamas viesmīlības kvalifikācijai (tostarp kulinārijai)". Pirmkārt, jānoskaidro, kāda veida ir digitālās, digitalizācijās un zaļās prasmes. Digitālās prasmes un digitalizācijas prasmes ir grūti definēt, jo, mēģinot rast vienotu izpratni, parādās daudz dažādas nozīmes. Mājienu var atrast Džeisona Blūmberga rakstā:

Patiesībā, šķiet, ka Gartner nav vienisprātis par savu digitalizācijas definīciju, jo nesenā Brookings Institute ziņojumā citēts pavisam cits. "Digitalizācija, pēc Gartner, Inc. datiem, ir process, kurā tiek izmantotas digitālās tehnoloģijas un informācija biznesa operāciju pārveidošanai," teikts vecākā kursa biedra Marka Muro ziņojumā Digitalizācija un amerikāņu darbaspēks; Sifana Liu, datu analītiķe; Džeikobs Vitons, pētniecības asistents; un Sidharts Kulkarni, bijušais pētījumu analītiķis; viss no Brukinga iestādes. Tagad Kulkarni ir Adobe datu zinātnes menedžeris. Saskaņā ar šo definīciju **digitalizācija vairāk attiecas uz uzņēmējdarbību, nevis uz sociālo mijiedarbību vai uzņēmējdarbības modeļiem, lai gan ir skaidrs, ka visi šie jēdzieni ir savstarpēji saistīti. (Blumbergs, 2018)**

Patiesībā Brukinga ziņojumā galvenā uzmanība ir pievērsta tam, kā digitalizācija ietekmē cilvēkus. "Digitalizācija pārveido darba pasauli," pateikts ziņojumā. "Digitālo prasmju apguve tagad ir kļuvusi par priekšnoteikumu individuāliem, nozares un reģionāliem panākumiem." (Blumbergs, 2018)

Tā kā organizācijas īsteno "digitālās tehnoloģijas" – kas šajā kontekstā tiešām nozīmē datorus un citas informācijas tehnoloģijas – cilvēku darbavietas mainās. Iedomājieties, ka rūpnīcas strādnieki noliek āmurus un virpas un tā vietā izmanto, piemēram, datorvadāmas iekārtas. Kā pateikts "Brukinga" ziņojumā, šādas izmaiņas ir digitalizācijas pamatā.

Automatizācija ir liela daļa no digitalizācijas stāsta neatkarīgi no tā, vai tā ir darba lomu maiņa vai uzņēmējdarbības procesu vispārēja pārveidošana. Patiesībā daudziem cilvēkiem digitalizācija pirmām kārtām attiecas uz šādiem procesiem. "Digitalizācija ... paaugstina procesa efektivitāti un uzlabo datu caurskatāmību, un, protams, tai vajadzētu palīdzēt palielināt jūsu augšējo līniju," skaidro izpilddirektors Georgs Takke un Anete Ehrharte, globālā komunikāciju un mārketinga nodaļas vecākā direktore Simona-Kučere un partneri. "Ja jūs izmantojat tiešsaistes platformu, tad jūsu uzņēmums, iespējams, jau ir 80 procentu digitalizēts, un jūs varat iegūt lielāku efektivitāti vai radīt lielāku klienta vērtību, sasniegt 20 procentus no visa ceļa." Šajā piemērā tehnoloģijas ieviešana aiz šādas tiešsaistes platformas pati par sevi nav digitalizācijas solis – tā pārceļ biznesa procesu uz šādu platformu. Tāpēc šķiet, ka šobrīd ir aktuāla Gartner definīcija, kas digitalizāciju saista ar biznesa operācijām, jo šādas operācijas sastāv no biznesa procesiem, kurus digitālās tehnoloģijas var pārveidot. (Blumbergs, 2018)

Digitālā transformācija: ārpus digitalizācijas

Digitalizācija tomēr ir diezgan atšķirīga no digitālās transformācijas.

Organizācija var uzņemties vairākus digitalizācijas projektus, sākot ar automatizācijas procesiem un beidzot ar darbinieku pārkvalifikāciju vai beidzot ar datoru lietošanu. Savukārt digitālā transformācija nav tas, ko uzņēmumi var īstenot kā projektus. Tā vietā šis plašākais termins attiecas uz klientu virzītu stratēģisku biznesa transformāciju, kas prasa transversālas organizatoriskas pārmaiņas, kā arī digitālo tehnoloģiju ieviešanu. (Blumbergs, 2018) Digitālās transformācijas iniciatīvās parasti būs iekļauti vairāki digitalizācijas projekti, taču vadītāji, kas uzskata, ka digitālajai transformācijai nav nekā vairāk kā digitalizācija, pieļauj pamatīgu stratēģisku kļūdu. **Patiesībā digitālā pārveide prasa, lai organizācija labāk tiktu galā ar pārmaiņām kopumā, būtībā padarot pārmaiņas par galveno kompetenci, jo uzņēmums kļūst par klientu virzītu galu galā. Šāda veiklība veicinās notiekošās digitalizācijas iniciatīvas, bet to nevajag jaukt ar tām. (Blumbergs, 2018)**



17. Zaļās prasmes

Gandrīz neiespējami ir arī izstrādāt vienu zaļo prasmju definīciju. Viens veids, kā saprast zaļās prasmes, ir paskatīties UNIDO (Apvienoto Nāciju Organizācijas Rūpniecības attīstības organizācija) definējumu. (Artūrs Čarlis, 2022).

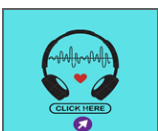
Četras darba uzdevumu grupas, kas ir īpaši svarīgas zaļajām profesijām:

DARBA UZDEVUMI, KAS IR ĪPAŠI SVARĪGI ZAĻAJĀM PROFESIJĀM:
 INŽENIERZINĀTNES UN TEHNISKĀS PRASMES;
 ZINĀTNES PRASMES;
 DARBĪBAS VADĪBAS PRASMES;
 MONITORINGA PRASMES (Artūrs Čarlis, 2022).

- **Inženiertehniskās un tehniskās prasmes:** savrīgas prasmes, kas ietver kompetences, kuras saistītas ar tehnoloģiju projektēšanu, konstruēšanu un novērtēšanu, ko parasti apgūst inženieri un tehniķi. Šī zinātība ir vajadzīga ekoloģisko ēku, atjaunojamās enerģijas dizaina un enerģijas taupīšanas pētniecības un attīstības (R&D) projektiem.
- **Zinātniskās prasmes:** kompetences, kas izriet no zināšanu struktūrām, kuru darbības joma ir plaša un kuras ir būtiskas inovācijas darbībām, piemēram, fizikai un bioloģijai. Šīs prasmes ir īpaši pieprasītas katrā vērtību ķēžu posmā un komunālo pakalpojumu nozarē, kas nodrošina pamataprīkojumu, piemēram, ūdeni, kanalizācijas pakalpojumus un elektroenerģiju.
- **Darbības vadības prasmes:** zinātība, kas saistīta ar pārmaiņām organizatoriskajā struktūrā, kuras vajadzīgas, lai atbalstītu videi draudzīgas darbības un integrētu priekšstatu par uzņēmumu, izmantojot aprites cikla pārvaldību, racionālu ražošanu un sadarbību ar ārējiem dalībniekiem, iekļaujot pasūtītājus. Šādas prasmes ir svarīgas, piemēram, tirdzniecības inženieriem, klimata pārmaiņu analītiķiem, ilgtspējas speciālistiem, galvenajiem ilgtspējas speciālistiem un transporta plānotājiem.
- **Uzraudzības prasmes:** uzņēmējdarbības tehniskie un juridiskie aspekti, kas būtiski atšķiras no inženierzinātņu vai zinātnes uzdevumiem. Tie attiecas uz prasmēm, kas nepieciešamas, lai novērtētu tehnisko kritēriju un juridisko standartu ievērošanu. Piemēri ir vides atbilstības inspektori, kodolmonitoringa tehniķi, ārkārtas situāciju vadības direktori un juridiskie asistenti.

Papildus šīm prasmēm par arvien svarīgākām tiek uzskatītas arī programmas prasmju gammas ne tikai zaļajām prasmēm, bet kopumā "nākotnes prasmēm", tostarp arī tām, kas nepieciešamas ceturtajai industriālajai revolūcijai. **Par kritiskām tiek uzskatītas prasmes, kas saistītas ar dizaina domāšanu, radošumu, pielāgošanās spēju, izturību un pat empātiju.**

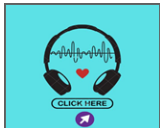
Tomēr ir svarīgi vienoties par vienotu izpratni konkrētajā biznesā, lai varētu virzīties vienā virzienā visiem departamentiem. (Deloitte, 2022).



Zaļās prasmes ir tās, kas nodrošina saimniecisko darbību vides ilgtspējību, piemēram, prasmes piesārņojuma mazināšanā un atkritumu novēršanā, vides attīrīšanā, ilgtspējīgā iepirkumā, enerģijas ražošanā un pārvaldībā utt. Zaļās pamatprasmes (piemēram, otrreizēja pārstrāde) ir vistiešāk saistītas ar ilgtspēju veicinošiem pasākumiem; "ambivalentās" zaļās prasmes (piemēram, autoparka pārvaldību) var izmantot vai neizmantot ilgtspējībai, un "blakus esošās" zaļās prasmes (piemēram, bioloģija) var atbalstīt pamatprasmju un ambivalentu zaļo prasmju apguvi. (LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022. Globālais zaļo prasmju ziņojums 2022).

Zaļā ekonomika — ekonomika, kas darbojas droši planētas vides robežās, jo īpaši attiecībā uz stabilu klimatu un veselīgu ekosistēmu bioloģisko daudzveidību.

"Zaļais" darbs (tehniski, profesijas pārstāvis) ir profesijas pārstāvis, kuru nevar veikt bez plašām zināšanām par zaļajām prasmēm. Prasmes tiek izmantotas kā signāls tam, vai ekonomikas zaļināšana ir profesijas pārstāvja galvenais/primārais fokuss jebkurā nozarē, kurā var pastāvēt profesijas pārstāvis. "Zaļie" darbi ir tie profesiju pārstāvji, kuriem ir visaugstākā zaļo prasmju intensitāte, lai atspoguļotu faktu, ka zaļajām zināšanām ir jābūt plašām. – Piemēram, ilgtspējības speciālists, saules enerģijas konsultants.



18. Nepieciešamās digitalizācijas prasmes, lai iegūtu viesmīlības kvalifikāciju, ieskaitot arī kulinārijas mākslu

Nākamais jautājums, kas parādās, ir jautājums: kā uzzināt par nepieciešamajām prasmēm dažādās darbavietās viesmīlības nozarē?

ESCO (EIROPAS PRASMES, KOMPETENCES, KVALIFIKĀCIJAS UN PROFESIJAS) IR EIROPAS PRASMJU, KOMPETENČU UN PROFESIJU DAUDZVALODU KLASIFIKĀCIJA.

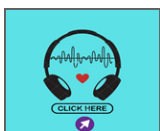
18.1. Kas ir ESCO? ESCO (Eiropas prasmes, kompetences, kvalifikācijas un profesijas) ir Eiropas prasmju, kompetenču un profesiju daudzvalodu klasifikācija.

ESCO darbojas kā vārdnīca, aprakstot, identificējot un klasificējot profesionālās profesijas un prasmes, kas attiecas uz ES darba tirgu un izglītību un apmācību. Šos jēdzienus un savstarpējās attiecības var saprast ar elektroniskajām sistēmām, kas ļauj dažādām tiešsaistes platformām izmantot ESCO tādiem pakalpojumiem kā darba meklētāju piemeklēšana darbam, pamatojoties uz viņu prasmēm, apmācību ieteikšana cilvēkiem, kuri vēlas pārkvalificēties vai pilnveidot savas spējas utt (Eiropas Komisija, 2023).

ESCO sniedz aprakstus par 3008 profesijām un 13,890 ar šīm profesijām saistītām prasmēm, kas tulkotas 28 valodās (visas oficiālās ES valodas, kā arī islandiešu, norvēģu, ukraiņu un arābu valodās). ESCO mērķis ir atbalstīt darba mobilitāti visā Eiropā un tādējādi iegūt integrētāku un efektīvāku darba tirgu, piedāvājot "kopīgu valodu" par profesijām un prasmēm, ko dažādas ieinteresētās personas var izmantot nodarbinātības, izglītības un apmācības jautājumos (Eiropas Komisija, 2023).

Digitalizācija sniedz daudzas iespējas viesmīlības uzņēmumiem un profesionāļiem – laika gaitā šī iespēja palielinās, jo klienti izmanto tehnoloģiju un uzskata to par progresīvu darījumu, kas ne tikai samazina izmaksas, bet arī palielina klientu pieredzi un padara pasūtītāja ceļu vienmērīgāku un efektīvāku. Piemēram, viesnīcas, kas izmanto paplašināto realitāti (AR), lai informētu klientus par vietējiem apskates objektiem, transporta vai restorānu vadību vai reģistrēšanos bez reģistratūras. Tāpēc ir jāattīsta digitālās viesmīlības kompetences, un tās kļūs svarīgākas (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

"Tā kā šie digitāli, taupīgākie tūristi ienāk ceļojumu tirgū, tas ļauj uzņēmumiem pastāvīgi palikt saistītiem ar saviem klientiem, laika gaitā izsekot savām vēlmēm



(Buhalis u. c., 2019) un veidot ciešas attiecības un lojalitāti” (Asperens u. c., 2018).

Tehnoloģija piedāvā unikālus risinājumus restorāniem, lai izšķirtu tās un īpašnieki varētu efektīvāk vadīt savus uzņēmumus. Savukārt tas atstāj vairāk laika un enerģijas, lai pievērstos viesu apkalpošanai ar unikālāku pusdienašanas pieredzi. Tāpat lielle dati var piedāvāt viesu ieskatu, kas dod iespēju viesnīcām un restorāniem personalizēt savus piedāvājumus daudz vairāk uz klientu orientētā veidā.

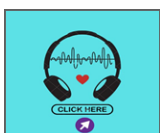
Tādi uzņēmumi kā viesmīlības nozares restorāni gūst ievērojamu labumu no digitalizācijas kompetences. Digitalizācija ietver ilgtspējīgu un efektīvu metožu izmantošanu, kas palīdz atbalstīt organizācijas pozīciju tirgū, uzlabot klientu apkalpošanu, vienkāršot rezervēšanas procesu un palielināt rezervāciju skaitu (De Peuter-Rutten, J., 2023).

Ir ļoti grūti precīzi atbildēt, kuras prasmes ir svarīgākās un būtiskākās apgūšanai. Tomēr saskaņā ar apjomīgu Eiropas tūrisma nozares dažādu metožu izpēti, kurā piedalījās 1668 respondenti, galvenās digitālās prasmes ietver tiešsaistes mārketinga un komunikācijas prasmes, sociālo plašsaziņas līdzekļu prasmes, MS Office prasmes, operētājsistēmas izmanto prasmes un iemaņas, lai uzraudzītu tiešsaistes pārskatus (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

Digitālās kompetences var būt gan vienkāršas, gan sekojošas digitālām ziņām un ar palielinātu sociālo klātbūtni sociālu mēdiju (SOME) platformās, gan tehniskākas kompetences, piemēram, lietu internets (IoT), lielle dati (Big data), Covid-19 virzīti bezskāriena risinājumi pasūtīšanas un maksājumu, galda vai telpas rezervēšanas sistēmā, piegādes lietotnes, mobilā integrācija, QR kodi, meklētājprogrammu optimizācija (SEO), klientu attiecību vadīšana (CRM), automatizētās iepirkumu sistēmas, paplašinātā realitāte (EHL Ieskats, 2023).

Olsens u. c. (2014, 568. lpp.) konstatēja, ka uzņēmumi iegulda klientu datu vākšanā un mērīšanā, bet maz resursu tiek izmantoti, lai datus izmantotu organizācijas un tās pakalpojumu optimizēšanai, un apgalvo, ka iekšējo zināšanu apmaiņa var palīdzēt atrisināt šo jautājumu (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

Vairāki viesmīlības jomas eksperti ir ierosinājuši vispārēju sarakstu, kādas digitalizācijas kompetences nozarei būtu jācenšas iegūt. Tomēr jāsaprot, ka var būt grūti un pat neproduktīvi apgalvot, ka var nākt klajā ar vispārīgu kompetenču sarakstu, kas visiem viesmīlības nozares dalībniekiem ir vajadzīgs kā dažādie tirgus, organizatoriskie un kultūras konteksti, kuros viesmīlības dalībnieki



darbojas atšķirīgi. Viena no kompetencēm, kas tūrismā vairākkārt uzsvēta postmodernajā darbavietā, ir **pašmācības kompetence**: “Šī prasme ir nepieciešama, lai tiktu galā ar nepārtrauktām digitālām inovācijām un elastību, saskaroties ar nemitīgām pārmaiņām un mācībām. **(Šī prasme ietver pastāvīgu apmācību, pielāgošanās spēju un elastību)**” (Touroogle kompānija, 2022).

Interesanti pamanīt, ka citāts argumentē, ka digitalizācija tiek saprasta kā konstante. Tāpēc viesmīlības menedžeriem par prioritāti jāizvirza pastāvīgi resursi un uzmanība savu organizāciju digitalizācijai. Daudzi izmaiņu pārvaldības modeļi pārmaiņas uzskata par pagaidu procesu ar sākumu un beigām. Tomēr, iespējams, labāk būtu pāriet uz pārmaiņu vadības modeļiem, kas pārmaiņas uzskata par kaut ko – pastāvīgu digitālās uzņēmējdarbības nodarbošanos.

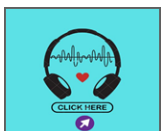
18.2. IEZĪMĀKĀS JAUNĀS PRASMES, KAS NEPIECIEŠAMAS JAUNAJĀ TŪRISMA NOZARES KONCEPCIJĀ

Redzamākās jaunās prasmes, kas nepieciešamas jaunajā tūrisma industrijas koncepcijā, ir:

- 1. Pašmācības spējas;** šī prasme ir nepieciešama, lai tiktu galā ar nepārtrauktām digitālām inovācijām un elastību, saskaroties ar pastāvīgām pārmaiņām un apmācību. (Šī prasme ietver pastāvīgu apmācību, pielāgošanās spēju un elastību).
- 2. Prasmes E-uzņēmējdarbības veikšanai:** ietver visas prasmes, kas nepieciešamas tiešsaistes zīmolradei, mārketingam, izplatīšanai, datu apkopošanai un analīzei.
- 3. Labi izprast mākslīgo intelektu, virtuālo realitāti un paplašinātās realitātes tehnoloģijas visās tūrisma nozarēs.**
- 4. Citas nozarē nepieciešamās prasmes ir stāstniecības prasmes, radošums un unikālas klientu pieredzes radīšana** (Touroogle kompānija, 2022).

Jānorāda, ka vēl nepieciešamas profesijai specifiskas zināšanas (par atrakcijām, viesnīcām, pārtiku) (Touroogle kompānija, 2022).

Pasaules ekonomikas forums (2016) norāda, ka pieprasītākās profesijas daudzās valstīs nepastāvēja pirms desmit vai pat pieciem gadiem. Mūsdienās tūrisma pārvaldība ir kļuvusi nedalāma no tehnoloģijām un komunikācijām, un būtiska nozīme ir atbilstošu digitālo prasmju pieejamībai tūrisma organizācijās (Touroogle kompānija, 2022).



Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas (ICT) integrācija augsta līmeņa lēmumu pieņemšanas procesos daudzās tūrisma organizācijās joprojām ir retums (Touroogle kompānija, 2022).

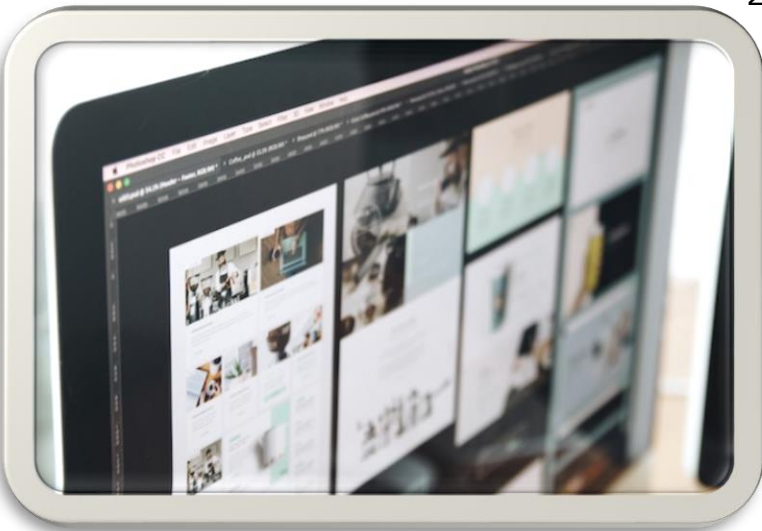
Pieaugošais uzņēmuma datu apjoms attiecībā uz kanālu skaitu, apjomu, ātrumu un dažādību ir būtiski radījis nepieciešamību mainīt prasmes.

Digitalizācija visā tūrisma ekosistēmā palīdzēs virzīt uzņēmumu veidot noturību pēc Covid-19 laikmetā. Tajās tūrisma nozarēs, kas meklē automatizāciju, darbinieku aizvākšana var nopietni kaitēt tūrisma pieredzei un mazināt apmierinātību, vienlaikus samazinot izmaksas (Touroogle kompānija, 2022).

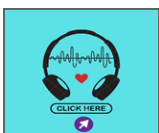
Problēma ir tāda, kā mēs varam izmantot tūrisma nozares tehnoloģijas, lai iegūtu vislabāko produkciju? Ņemot vērā viesmīlības nozares specifiku, šķiet, maz ticams, ka tehnoloģijas var aizstāt cilvēku darbu, bet tās var ietekmēt viņu darba formulu (Touroogle kompānija, 2022).

Ceļojumu un tūrisma nozare ir viena no nozarēm, kurā vissvarīgākā ir mijiedarbība ar patērētāju. Tehnoloģiju sasniegumi ļauj tūrisma organizācijām labāk iepazīt savus klientus (Touroogle kompānija, 2022).

Visbeidzot, tai jāņem vērā, ka katrai tūrisma organizācijai ir jāveic digitāla pārveide, izņemot tās ilgtermiņa politiku un programmas (Touroogle kompānija, 2022).



27. attēls, avots: "Tranmautritam" no tīmekļa pexels.com



Digitālajai transformācijas stratēģijai organizācijās jāpievērš uzmanība organizācijas kultūras reformēšanai, procesu optimizēšanai, apmācot tūrisma nozares darbiniekus, un elastīgāku pieeju ieviešanai (Touroogle kompānija, 2022).

19. Digitālās transformācijas prasmju un kompetenču uzlabošana: Digitālās izglītības rīcības plāns 2021. –2027. gadam

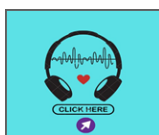
Jebkurā digitālās transformācijas gadījumā ir būtiski izpētīt, vai pašreizējā teorija attiecas uz realitāti vai arī pastāv plaša, un izpētīt ne tikai digitālos medijus, bet arī to, kā konkrētā gadījumā raksturīgā lietotāju grupa mijiedarbojas ar mēdijiem. Lai saprastu digitalizāciju, mums ir jāpēta lietotāji. "Klients neredz mobilos telefonus kā tikai kanālus. Viņiem mobilie telefoni ir dzīvesveids» (Braens Solis, 2016).

Lielākā daļa viesmīlības speciālistu ne tikai var saskatīt nepārprotamus pierādījumus tam, ka daudzas ārējā tirgus izmaiņas un norises ir digitāli virzītas, viņi var arī izjust tūlītēju ietekmi, kāda tam ir uz viņu pašu praksi viņu pašu darbavietā un kā tas ideālā gadījumā vienkāršo procesus. Covid-19 laikā restorāni ieviesa vairāk QR kodu, aizstājot drukātās ēdienkartes. Papildus Covid-19 izplatības novēršanai tam ir skaidri ieguvumi no uzņēmuma viedokļa, piemēram, ērtākas izmaiņas un izvēļu atjaunināšana, jo to var veikt digitāli, nedrukājot jaunas izvēlnes. Šī digitālā transformācija restorānam sniedz nepārprotamus finansiālus ieguvumus, jo elektrības izmaksas ir ierobežotas, jo viesi izmanto paši savu smartfonu – ja vien viņi tos neuzlādē restorānā. Turklāt tam ir skaidrs ilgtspējīgs ieguvums no mazākas drukāšanas. Tomēr, lai restorāni būtu digitāli ilgtspējīgi, tiem ir jāapsver iespēja no sava piegādātāja iegūt zaļo elektroenerģiju (Inteliģence, 2016).

Pirms dažiem gadiem "InterContinental Hotels" viesnīcas pilnībā nomainīja izdrukātas "Bībeles" pret digitālajām versijām, kas ielādēts Kindle e-lasītājos. Ilgtermiņā šis solis varētu izrādīties ļoti efektīvs. Viesi no ierīcēm var piekļūt dažādiem lasāmmateriāliem paplašinātām izklaides iespējām, nevis iegādāties un nomainīt jaunas grāmatas" (Inteliģence, 2016).

Eiropas Profesionālās izglītības attīstības centrs (Cedefops, 2018) norāda, ka tehnoloģiskās pārmaiņas ir galvenais organisko pārmaiņu virzītājspēks. **Saskaņā ar Cedefop "Eiropas prasmju un darbavietu apsekojumu" aptuveni 85% no visām ES darbavietām ir vajadzīgs vismaz pamata digitālo prasmju līmenis. Tomēr nepietiek koncentrēties tikai uz digitālajām prasmēm. Turklāt arvien vairāk ir nepieciešams, lai būtu kognitīvo un sociāli emocionālo prasmju kombinācija, piemēram, sadarbības, mācīšanās un komunikācijas prasmes (Cedefops, 2018, 13. lpp.).**

Organizācijas komunikācijā jēdziens "organizāciju komunikatīvā konstitūcija" (CCO) ir augošas teorētiskās izpratnes centrā. CCO stipendijas pamatā ir ideja, ka



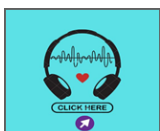
komunikācija nav tikai instruments un ka organizācija parādās un tiek uzturēta un pārveidota komunikācijā (Šēnborns, D., Vāskes, C., 2017).

Tāpat kā CCO, var apgalvot, ka viesmīlības organizācija rodas, tiek uzturēta un pārveidota, digitāli pārveidojot darbu. Tas nozīmē, ka digitālo prasmju uzlabošana nozīmē ne tikai rīku un instrumentu, bet arī domāšanas veidu, perspektīvu un procesu uzlabošanu. Digitālās transformācijas neaprobežojas tikai ar atsevišķiem rīkiem un funkcijām, bet sniedz formālu iespēju pārveidot visu priekšstatu par organizāciju un viesmīlību, kā mēs to zinām (Busulva, R., Pikerings, M., Mao, I., 2022).

Digitālā transformācija ir spēcīgs spēks, jo tai ir veidojoša ietekme, kas nozīmē, ka tā neaprobežojas tikai ar viesmīlības instrumentu pārveidošanu, bet tai ir arī potenciāls no jauna iztēloties un atjaunot visas viesmīlības jomas un pat viesmīlības prāta komplektus. Lai izskaidrotu digitālās transformācijas spēku un nozīmi, var būt lietderīgi apsvērt tās organizācijas sociālkonstrukcionistisko skatījumu, kurā (digitālā) komunikācija veido/pārveido organizācijas uztveri. Tāpat, digitālajai komunikācijai un digitālajiem darījumiem apmainoties ar informāciju, tā veido arī viesmīlības organizāciju. Digitālā transformācija pārveido viesmīlības dalībnieku lomu un uzdevumus visā, sākot ar to, kurš pieņem pasūtījumus McDonalds un kurš veic reģistrāciju lidostā un beidzot ar to, kurš vadīs metro vilcienu (Busulva, R., Pikerings, M., Mao, I., 2022).

Šī viesmīlības digitālā transformācija atstāj vismaz divas acīmredzamas sekas uz uzņēmumiem. Uzņēmumi var samazināt darbinieku izmaksas vai arī pārcelt darbinieka lomu un ļaut darbiniekam brīvi veikt citu uzdevumu, ko roboti vēl nevar aizstāt. Lielāko daļu pārmaiņu un jauninājumu lielākajā daļā nozaru, tirgu un organizāciju rada digitālā transformācija. Lai sniegtu dažus viesmīlības piemērus, iedomājieties tādas tiešsaistes ceļojuma aģentūras (OTA) kā hotels.com, booking.com un trip.com vai Airbnb, über, Trustpilot.com un Tripadvisor.com. Piemēri liecina, ka viesmīlības nozares jaunpienācēji, šķiet, izmanto savas digitālās prasmes un visas iespējas daudz vairāk nekā esošie uzņēmumi. Iespējams, varētu apgalvot, ka tirgus jaunpienācēji vairāk eksperimentē ar savām digitālajām prasmēm, nekā jau izveidoti uzņēmumi, kas paļaujas uz vecākiem uzņēmējdarbības modeļiem un ieradumiem. Iespējams, ka esošie uzņēmumi uzskata, ka digitalizāciju ir grūti pilnībā aptvert visu ar to saistīto izmaiņu dēļ, savukārt jaunajiem uzņēmumiem nav pamata un tādējādi viss ir jāveido no nulles, un šādā veidā digitālo transformāciju uztver daudz pozitīvāk ar lielāku interesi par digitālās transformācijas un organizācijas attiecību konstitutīvu izpratni.

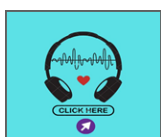
“Lai efektīvi īstenotu šo digitālās transformācijas prasību, ir vajadzīgas jaunas vai uzlabotas organizācijas spējas, piemēram, digitālā inovācija (piemēram, sk. Varner un Vager, 2019; Nambisan u. c., 2017), digitālā klientu iesaistīšana



(piemēram, sk. Eigenraam u. c., 2018), digitālā klientu pieredzes pārvaldība (piemēram, sk. Veill un Vorner, 2013) un citas iespējas” (Busulva, R., Pikerings, M., Mao, I., 2022).



28. attēls, avots: “Pixabay” no tīmekļa pexels.com



20. Digitālās kompetences attīstīšana nodarbināmībai viesmīlības nozarē: ieinteresēto personu piesaiste un atbalsts, izmantojot DigComp 2.0, 2.1, 2.2.

Lai pievienotos ar DigComp saistītajām prakses kopienām (CoP):

Pastāv divas prakses kopienas (CoP), kas atbalsta DigComp ieviešanu dalībvalstīs – **DigComp CoP un Digitālo prasmju sertifikācijas CoP.**

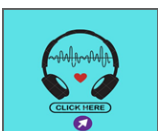
Tos abus vada "All Digital", kas piedāvā dažādus DigComp interešu punktus no politikas, pētniecības, izglītības un apmācības līdz nodarbināmībai un cilvēkresursu attīstībai, iekļaušanas projektiem un citiem. DigComp prakses kopiena (CoP) un digitālo prasmju sertifikācijas kopiena, ko vada "All Digital". Prakses kopienas ir brīvas un var pievienoties visām ieinteresētajām pusēm.

DigComp pirmo reizi tika publicēts 2013. gadā kā atsauces sistēma, lai atbalstītu personu digitālās kompetences attīstību Eiropā. DigComp apraksta, kādas kompetences mūsdienās nepieciešamas, lai droši, kritiski, uz sadarbību un radoši izmantotu digitālās tehnoloģijas, lai sasniegtu mērķus, kas saistīti ar darbu, mācībām, atpūtu, iekļaušanos un dalību mūsu digitālajā sabiedrībā (Eiropas Komisija, 2018. gads).

Ieinteresēto personu pārvaldība un iesaistīšanās piedāvā plašu resursu klāstu, ko izmantot, ja uzņēmumi var motivēt ieinteresētās personas piedalīties vērtības radīšanas procesā. Šeit tas palīdz būt mērķa vadītam uzņēmumam, tam ir nepārvarams iemesls, izņemot peļņu. Ilgtspēja ir tas ieinteresēto personu iesaistīšanas faktors. Pētījumi starp tūkstošgades paaudžu, šķiet, liecina, ka tūkstošgades paaudze ir ļoti motivēta ar ilgtspēju un ka tām ir liela nozīme zaļās programmas nodrošināšanā. **"87% [no tūkstošgades paaudzes] būtu lojālāki uzņēmumam, kas palīdz tiem veicināt sociālos un vides jautājumus"** (Fišers, D., 2018).

Tūkstošgades paaudze ir dzimuši digitāli, kas nozīmē, ka viņi ir apmācīti meklēt informāciju, izmantojot viedtālrunus, par problēmām, un viņu rīcībā būs internets un sociālie mediji, lai dalītos ilgtspējības trūkumos un trūkumos, ko viņi varētu identificēt par uzņēmumiem, kas cenšas "zaļi rīkoties". "Uzņēmumiem ir jābūt uzmanīgiem, vienkārši izvēloties sociālu problēmu, lai savā mājaslapā izskatītos labi un jēgpilni" (Fišers, D., 2018).

Digitalisācijas straujais temps ir problemātisks, jo apgrūtinā stratēģisko plānošanu un lineāro stratēģizāciju. "Digitalizācija un globālā tīmekļa ceturrtā



paaudze (Web 4.0) pārdefinē darba vietas, un rada arī jaunas, kas prasa jaunas kompetences un prasmes (Hsu, 2018). Tas noved pie svarīgā jautājuma, kā šobrīd tiek segtas digitālās prasmes tūrisma organizācijās un kādas ir nākotnes cerības” (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

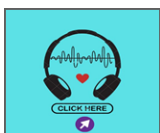
Organizācijām un darba ņēmējiem ir jāpielāgojas, un pat tas daudzos gadījumos ir par maz, jo daudzas organizācijas un darbavietas tuvākajā laikā vienkārši vairs nepastāvēs (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

Veids, kā padarīt orgānizāciju spējīgāku uzturēt, varētu būt digitālās kompetences attīstīšana. Tam nepieciešama organizatoriska struktūra un arhitektūra, kas atbalsta ne tikai darbiniekus, bet arī organizācijas galvenās ieinteresēto personu grupas, kas ieinteresētajām personām ļauj kopīgi strādāt pie vienas un tās pašas digitālās platformas (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

Pēc Lengforda u. c. (2019) ceļošanas pieredzes nākotnei vajadzētu būt nemanāmai talantu un tehnoloģiju apvienošanai, kur mašīnām ir uzdots veikt vairāk datorizēta darba, tādējādi ļaujot cilvēkiem nodrošināt labāku servisa pieredzi un saturīgākus sakarus un dodot iespēju lieliem uzņēmumiem mijiedarboties ar saviem klientiem līdzīgi kā maziem uzņēmumiem, kas patiešām pazīst savus klientus” (Kārlails, S., Ivanovs, S., Dižkmans, C., 2021).

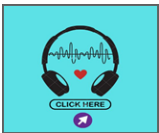
Postmodernās organizācijas jēdziens argumentē, ka darbs arvien biežāk notiek ne tikai organizācijas iekšienē. Robežas tam, ko mēs saucam par organizāciju, ir kļuvušas daudz miglainākas un neskaidrākas, jo vērtību radīšana arvien vairāk notiek tīkla strukturētā kopradīšanas procesā ar ieinteresētajām personām, kas neaprobežojas tikai ar organizācijas iepriekšējām robežām. Digitālais tīkls piedāvā iespēju savienot, pilnvarot un strukturēt vērtības radīšanas procesu starp organizācijas galvenajām ieinteresētajām personām. Tomēr viens no uzdevumiem, attīstot digitālo kompetenci ieinteresēto personu vidū, ir apjomradīti ietaupījumi un darbības joma, jo mazākas ieinteresētās personas dažkārt atturas veidot digitālās kompetences un sistēmas to ierobežotā mēroga un darbības jomas dēļ.

Pēdējo gadu laikā šķiet, ka jaunā viesmīlības studentu un profesionāļu paaudze ir institucionalizējusi digitālo produktu lietošanu un pārņēmusi digitālo dzīvesveidu. Ja šis jēdziens ir patiess, tas atbalsta viņu pašu nodarbināmību, jo var apgalvot, ka viņi var tuvoties darbam ar digitālāku domāšanu. Tomēr saskaņā ar Gómezs u. c. rakstu “pašapziņa un digitālā prasme” “nav pierādījumu par socioloģiskajiem un biogrāfiskajiem noteices faktorim, kas ietekmē subjektu





29. attēls, avots: Anna Šveta no tīmekļa pexels.com



pašuztveri digitālo prasmju līmeni, īpaši jauniešu vidū, jo šī paaudžu grupa kopumā ir saistīta ar augstu digitālo prasmju līmeni” (Gomez, Orti, Kuriz, 2022).

Raksts norāda, ka mācības mājās Covid-19 laikā atklāja vispārēju nevienlīdzību starp jauniešu diezgan augsto pašuztveri par savām digitālajām kompetencēm un reālajām digitālajām kompetencēm. Lai spētu kopt un veidot digitālo pašapziņu, mums vispirms jācenšas saprast, ka digitālās pašapziņas trūkums nozīmē, ka cilvēki jūtas ievainojami un nedroši. **Kā norāda Gómezs u. c., “digitālo neaizsargātību veicina iegūtie kultūras modeļi pār tehnoloģiju izmantošanu”** (Gomez, Orti, Kuriz, 2022).

21. Pašapziņas attīstīšana, cieņā pret zaļajām, digitālajām un digitalizācijas prasmēm

Pašapziņu var definēt kā "uzticēšanās sajūtu savām spējām, īpašībām un spriedumam" (Oksfordas Universitātes prese, 2023). Tādējādi ir taisnīgi apgalvot, ka ar zināmu pašapziņu ir būtiski profesionāli funkcionēt tā, kā viesmīlības profesija pieprasa, lai tās profesionāļi varētu izmantot savas spējas, īpašības un vērtējumu daudzās situācijās, piemēram, apkalpot viesus un pieņemt lēmumus viesnīcas uzņemšanā. Tipiskā neredzamā zona un pārpratums var būt tas, ka viesmīlības speciālistam var būt labs vispārējs pašapziņas līmenis un vienlaikus trūkst pašapziņas par zaļajām, digitālajām un digitalizācijas prasmēm.

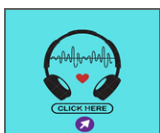
Tam ir daudz izskaidrojumu, viens no tiem ir tas, ka zaļā, digitālā un digitalizācijas prasme iepriekš vairumā gadījumu nav bijusi galvenā mācību programmas daļa viesmīlības izglītībā vai praksē, un tas nozīmē, ka gan organizācijām, gan profesionāļiem ir nācies pielāgot savu ierasto kārtību un praksi, kas prasa laiku, pacietību un resursus, kuru bieži vien trūkst saskarē esošā, efektīvā viesmīlības vidē.

Saskarsmē iesaistītā organizatoriskā vide nav vienīgais mācību šķērslis un pašapziņas izaicinājums. Turklāt straujā digitālo kompetenču attīstība un strauja digitālo kompetenču maiņa nozīmē, ka mūsdienās nepieciešamās digitālās kompetences ātri novecojušas ar rītdienas realitātes prasībām, kas var demotivēt vadību no ieguldījumiem digitālajās tehnoloģijās un prasmēs un darbiniekus no laika un pūļu ieguldīšanas savas darba zonas zaļajā un digitālajā zonā. Augstais turbulences līmenis var likt viesmīlības darbiniekiem atturēties no vēlmes strādāt ar digitalizāciju un tādējādi zaudēt pašapziņu.

Tāpat kā digitālās prasmes, arī zaļās prasmes ir daļa no tā, ko var definēt kā jaunu problēmu vai izaicinājumu, jo trūkst tūlītēju risinājumu un stratēģiju. Zaļās prasmes ir daļa no ļoti sarežģītas jomas, jo ilgtspēju ir grūti izolēt. Bieži ir daudz seku, ko grūti paredzēt un paredzēt. Tagad arvien vairāk profesionāļu ir sapratuši, ka zaļā un digitālā evolūcija ir šeit, lai paliktu un to nevar ignorēt. Saprotot, ka šī trauksmainā straujā pārmaiņu perspektīva ir šeit, lai paliktu, tas nozīmē, ka viesmīlības profesionāļiem ir jāsamierinās ar to, ka digitalizācija viņiem ir jāpieņem nevis kā galarezultāts, bet vairāk nekā mūžīgs process, kustība un organizatorisks dzīvesveids.

Tāpēc var iebilst, ka, lai celtu lielāku pašapziņu, audzēkņiem un viņu skolotājiem un vadītājiem ir jāpieņem:

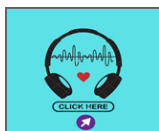
1. Tas, ka zaļā un digitālā tendence ir vilciens, kurā jāiekāpj, jo ātrāk, jo labāk.



2. Ka koncentrēšanās uz procesu, nevis uz gala rezultātu var palīdzēt viesmīlības profesionāļu vidū celt lielāku pašapziņu.



30. attēls, avots: *Manuels Geisindžers no tīmekļa pexels.com*



22. Definīcija: ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija

Pedagoģija ir bērnu vai atkarīgo personību mācīšana. **Andragoģija** ir atvieglota mācīšanās pieaugušajiem, kas ir pašvirzīti izglītojamie. **Heutagoģija** ir mācīšanās vadība pašpārvaldītiem audzēkņiem. Zemāk ir tabula, kurā salīdzināta pedagoģija, andragoģija un heutagoģija, kas izveidota pieejamā formātā no skolotāja domas (UIS.edu, 2023).

Lietotāja ģenerētā izglītība

3.0. Izglītība un mobilās mācīšanās pedagoģija (andragoģija, heutagoģija)

Tīmekļa evolūciju no Web 1.0 uz Web 2.0 un tagad uz Web 3.0 var izmantot kā metaforu, kā arī izglītības attīstībai, kā kustību, kuras pamatā ir evolūcija no izglītības modeles Education 1.0 uz Education 3.0. (Usergenerated education.com, 2023).

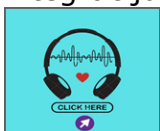
Lielākā daļa skolu joprojām dzīvo un darbojas, izmantojot modeli Education 1.0. Viņi koncentrējas uz izglītības programmu, kas balstīta uz esenciālismu, un ar to saistītiem mācīšanas un testēšanas veidiem (Usergenerated education.com, 2023).

Līdzīgi kā programmā Web 2.0, arī programmā Education 2.0 ir vairāk mijiedarbības starp skolotāju un studentu, studentu un studentu, un saturu/ekspertu. Daži pedagogi ir pārgājuši uz savienotāka, radošāka Education 2.0, izmantojot kooperatīvu mācīšanos, globālus mācību projektus, kopīgus vikivietnes, emuārus un citus sociālos tīklus klasē (Usergenerated education.com, 2023).

Modulim Education 3.0 ir savienojosa, heutagoģiska pieeja mācīšanai un apmācībai. Skolotāji, izglītojamie, tīkli, savienojumi, plašsaziņas līdzekļi, resursi, instrumenti rada unikālu vienību, kurai ir potenciāls apmierināt atsevišķu izglītojamo, pedagogu un pat sabiedrības vajadzības. Daudzi resursi Education 3.0 ir burtiski brīvi pieejami uzņemšanai (Usergenerated education.com, 2023).

Arvien lielāks uzsvars tiek likts uz transformatīvas mācīšanās pieejas izmantošanu, izmantojot pedagoģiju, lai padarītu efektīvāku augstākās ilgtspējas izglītību (HSE) (Taimurs, S. Motoharu, O., 2022). Minētās grāmatas autori šo pieeju min arī ar perspektīvu pievērsties profesionālajai (VET) pedagoģijai ilgtspējīgai viesmīlības digitalizācijai.

Vienlaikus digitalizācija VET jomā attiecas uz digitālo tehnoloģiju mērķtiecīgu integrāciju izglītības procesos, lai efektīvi sasniegtu mācību rezultātus.



Digitālā pedagoģija atrod optimālus veidus, kā papildināt tradicionālos mācību veidus klasē ar modernajām tehnoloģijām, kas ļauj ievērojami vairāk piekļūt izglītības saturam un veicina kopīgu mācīšanos un mācīšanu gan fiziskajā, gan virtuālajā vidē (EK, 2020).

Zīmīgi, ka COVID-19 pandēmija pēkšņi aktualizēja jautājumu, kā virtuālā vidē efektīvi organizēt un īstenot visu izglītības procesu. Šī pāreja skolotājiem un pasniedzējiem radīja jaunas problēmas, piemēram, kā intensīvi izmantot digitālus instrumentus un apmācīt pilnīgi virtuālā vidē, kas ir bijusi īpaši sarežģīta, pārejot uz praktisko apmācību tiešsaistē (EK, 2020).

Mobilās apmācīšanās pedagoģija

Ar domu, ka pedagoģija atbilst mācīšanas-apguves metodei ar instruktoru-esentiālismu, mobilās apmācības šajā kategorijā parasti ietilpst satura zināšanu izplatīšanā, izmantojot lietotnes. [Manuprāt, šajā kategorijā ietilpst pārāk daudz izglītošanai izstrādātu aplikāciju, jaunuzņēmumiem cenšoties izmantot iDevices lietošanas priekšrocības izglītības uzstādījumos.] Viņu mērķis ir tieši mācīt skolēniem zināšanas par saturu vai prasmi, lai viņi varētu atkārtot un/vai pārbaudīt viņiem sniegto saturu, mijiedarbojoties ar lietotnēm (Usergenerated education.com, 2023).

Mobilās apmācīšanās andragoģija

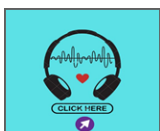
Arī šajā gadījumā, lai gan andragoģija ir aprakstīta pieaugušo izglītības apmācīšanai, mēs varam izvilkt viņa pamatprincipus un attiecināt tos uz mobilās izglītības andragoģiju lielākajai daļai vecuma grupu. Daudzas uz projektiem balstītas apmācīšanās iezīmes (autentiskas, reālas problēmas pasaulē; tīklotā mācīšanās; kopīgu digitālo instrumentu izmantošana) ietilptu mobilās apmācīšanās andragoģijas kategorijā (Usergenerated education.com, 2023).

Mobilās apmācīšanās heutagoģija

Lietotāja ģenerētā izglītība

Tīmekļa evolūciju no Web 1.0 uz Web 2.0 un tagad uz Web 3.0 var izmantot kā metaforu, kā arī izglītības attīstībai, kā kustību, kuras pamatā ir evolūcija no Education 1.0 uz Education 3.0. ES par to runāju skolās, kas nodarbojas ar Education 1.0; runā par to, kā veikt Education 2.0; kad viņiem vajadzētu plānot un īstenot Education 3.0.

Heutagoģiskā pieejā mācīšanai un apmācībām, izglītojamie ir ļoti autonomi un pašnoteikušies, un uzsvars tiek likts uz izglītojamā spēju un spējas attīstību.



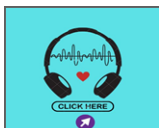
Mobilās apmācīšanās heutagoģija

Heutagoģijas balstītas, mobilās mācību vides izveide atbilst dažiem ieteikumiem ECAR nacionālais bakalaura studentu un informācijas tehnoloģiju pētījuma, 2011. gada ziņojumā:

Izmantojot tehnoloģijas pārveidojošākus veidus, piemēram, līdzdalības un sadarbības mijiedarbību, kā arī augstākā līmeņa mācīšanas un apmācības, kas ir saistošas un būtiskas studentu dzīvei un nākotnes plāniem. Tehnoloģijas vairāk izmantotas, lai paplašinātu mācības ārpus apmācības telpas.

Izglītojamie mobilās mācību vides heutagoģijā:

- Noteikt, ko viņi vēlas apgūt un izstrādāt savus mācību mērķus savai mācībai, pamatojoties uz plašu vēlamo kursu rezultātu klāstu.
- Izmantot savas mobilās mācību ierīces un tehnoloģijas, lai izlemtu, kā mācīties.
- Veidot savas mācību kopienas, iespējams, izmantojot pedagoga ieteiktos un/vai izveidotos sociālās tīklošanas instrumentus. Iespējamie tīkli, daudzi ar atbilstošām aplikācijām, ir: Facebook, Twitter, Edmodo, Instagram, blogošanas vietnes, Youtube u.c.
- Izmantot pedagoga un citu apmācības kopienu locekļu zināšanas, lai ieteiktu un ieviestu ar saturu saistītus resursus.
- Izmantot pedagoga un citu apmācības kopienu locekļu zināšanas, lai ieteiktu Web 2.0 un citus tiešsaistes instrumentus, ko skolēni, iespējams, varētu izmantot mācību artefaktu demonstrēšanai un radīšanai.
- Demonstrēt savu apmācību ar metodēm un līdzekļiem, kas viņiem der vislabāk. Tas varētu ietvert mobilo ierīču izmantošanu, lai veidotu blogus, izveidotu fotoattēlu esejas, veiktu ekrānuzņēmumus, veidotu videoklipus vai podkastus, zīmētu, dziedātu, dejotu utt.
- Uzņemties iniciatīvu, lai saņemtu atsauksmes no instruktora un viņu vienaudžiem. Viņu izvēle ir izmantot šīs atsauksmes vai ne.
- Daži vispārējie mācību pasākumi, kurus var ieviest ar izglītību, izmantojot heutagoģisku pieeju, ir šādi:
 - Savu interešu vadīto personīgo mācību tīklu (PLN) izveide;
 - Tiešsaistes resursu ierobežošana;
 - Programmu vai spēļu projektēšana;
 - Plaša iespējamo kursu uzdevumu klāsta izstrāde, no kuriem izglītojamais var izvēlēties.



23. Izglītības pieeja

Izpratnes par Eiropas izglītības pieeju pamatā ir pamatprasmju veicināšana līdzdalīgai mācīšanas un mācīšanās kultūrai. Izmantojot mūsu iekļaujošus un uz dažādību orientētus izglītības formātus, ko rada jaunieši un kas ir paredzēti jauniešiem, dalībnieki ir pilnvaroti kļūt par aktīviem pilsoņiem, kuri ir apņēmušies veidot plurālistisku un atvērtu Eiropu (Understandingeurope.org, 2023).

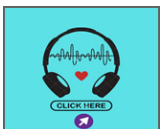
Inovācijas pedagoģijā un mācību vidē

“[...] pedagoģijas nav tehniski instrumenti, kas var viegli pārvietoties dažādās vidēs, bet gan idejas un stratēģijas, ko izmanto profesionāļi, kuri spēj tās pieņemt un pielāgot izglītojamo vajadzībām (EK, 2020).

Pastāv virkne pedagoģijas, un šeit mēs koncentrējamies uz tām, kas visvairāk attiecas uz VET, un izpētām, kā digitālās tehnoloģijas var tās atbalstīt: ietvertas, pieredzes bagātas, jauktas un uz spēlēm balstītas mācības⁸⁹. Tie nav savstarpēji izslēdzoši, bet tos var “organizēt un apvienot dažādos veidos, lai uzlabotu to efektivitāti un radītu unikālas pieejas mācīšanā un apmācībā⁹⁰”. Turklāt ir svarīgi atzīmēt, ka pedagoģiju nedrīkst skatīt atsevišķi no citām mācīšanas un mācīšanās dimensijām, īpaši kvalitātes vadības skolās un prakses kopienu izveidi (EK, 2020)

Tā pamatos VET ir ietverts un pieredzes bagātas mācīšanās veids. Ietvertā mācīšanās uzsver ķermeņa izmantošanu izglītības praksē, lai savienotu fizisko, emocionālo un sociālo. Tā ir profesionālās apmācības pamatā, jo galvenā nozīme ir aktivitāšu un snieguma psihomotoru un fizisko aspektu pielietojumu. Skolēns nevar iemācīties būt labs pavārs bez ietvertas mācīšanās, kā sastāvdaļa ietekmētu ēdiena garšu, vai kļūt par frizieri bez ietvertām zināšanām par to, cik dažāda veida mati (sprogaini, rupji ...) izrādīsies, tos griežot/sprogojot/krāsojot. Attiecībā uz digitālo izglītību tas rada svarīgus jautājumus par tādu simulāciju vietu kā paplašinātā un virtuālā realitāte VET atbalstīšanā (EK, 2020).

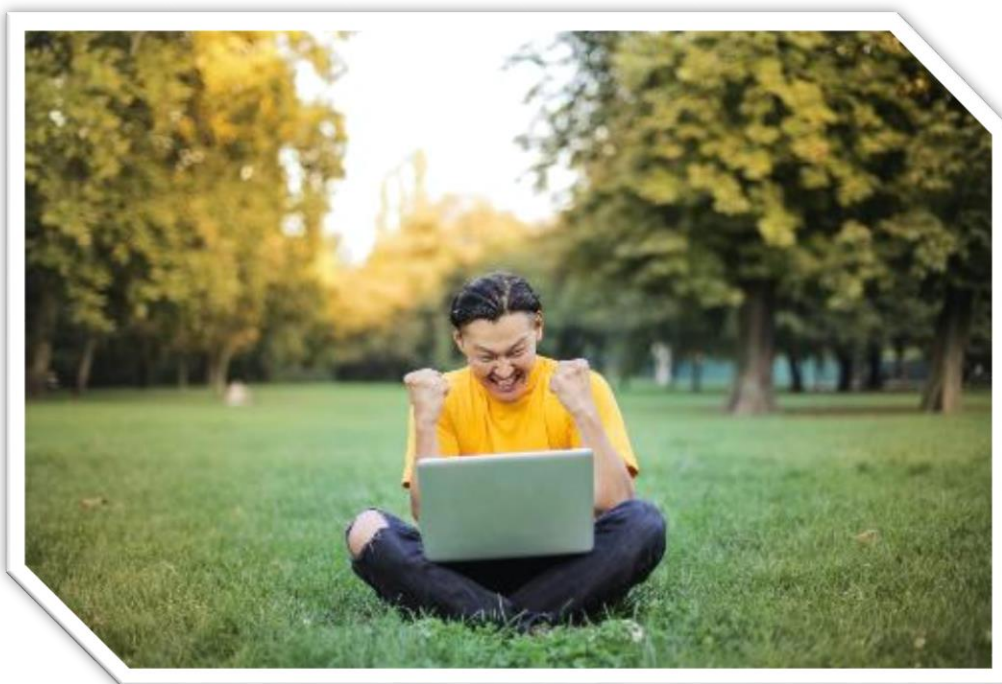
Pieredzējusi mācīšanās ir mācīšanās, pārdomājot darāmo. Tam ir skaidra un acīmredzama atbilstība VET, kas ietver mācīšanos darbavietās vai simulētā vidē. Dažādas digitālās tehnoloģijas var atbalstīt pieredzes apguvi, un dažas jau labu laiku tiek izmantotas un ir labi iedibinātas (piemēram, mācīšana un apmācība videoformātā – sk. turpinājumā) un lidojumu simulācija, kas nodrošina ļoti reālistisku pieredzes apguvi par zemākām izmaksām un risku nekā reālais lidojums. Aparatūra un programmatūra ir ļoti izsmalcināta, bet šī iemesla dēļ arī dārga. Šāda tehnoloģija ir plaši pielietojama, piemēram, veselības nozarē, imitējot veselības aprūpēšanu⁹³, un kokapstrādes nozarē kokzāģētavu darbībā⁹⁴. Pavisam nesen ir parādījusies virtuālā realitāte, kas ļauj veikt iegremdējošāku simulāciju, kā tas ir motorizēto transportlīdzekļu vai rūpniecisko aerosolu krāsošanas gadījumā (EK, 2020).



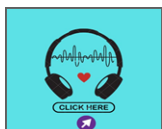
Arvien populārāks VET pieredzes apguves veids ir uz projektiem balstīta apmācība. Tā ir uz apmācību vērsta pieeja, kas ietver reālu problēmu aktīvu izpēti, izmantojot projektus, kas organizēti saistībā ar galveno jautājumu vai problēmu. Uz projektiem balstīta apmācība ir vērtīga, lai mācītu ne tikai tehniskās, bet arī pamatprasmes, kas kļuvušas arvien svarīgākas darba tirgū, ko uzsver Eiropas iestādes. Uz kompetenci balstītas pieejas, piemēram, uz projektu balstītas mācības⁹⁸, ir labi saprotamas profesionālajā izglītībā un īpaši labi piemērotas pieaugušajiem un nepilna laika izglītojamajiem (EK, 2020).

Izglītības psiholoģija attiecas uz pētījumu, kā cilvēki mēdz mācīties un saglabāt informāciju. Tā ietver katra indivīda mācību metožu un dažādo izmantoto mācību metožu un mācību procesu atšķirību izpēti. Izglītības psihologi pēta bērnības un pusaudžu mācību procesus un apsver ārējos faktorus un uzvedības aspektus, kas var ietekmēt to, kā skolēns mācās. (BORDIA, D., 2022).

Izglītības psiholoģijas mērķis ir uzlabot mācību procesus un palīdzēt skolotājiem uzzināt, kā notiek mācīšanās un kādas mācību metodes būtu jāizmanto, lai veicinātu mācīšanos klasēs. Tas arī palīdz skolotājiem izmantot inovatīvas mācību metodes, lai uzlabotu veidu, kādā izglītība tiek izplatīta klasēs. (BORDIA, D., 2022).



31. attēls, avots Andrea Pikardio no tīmekļa pexels.com



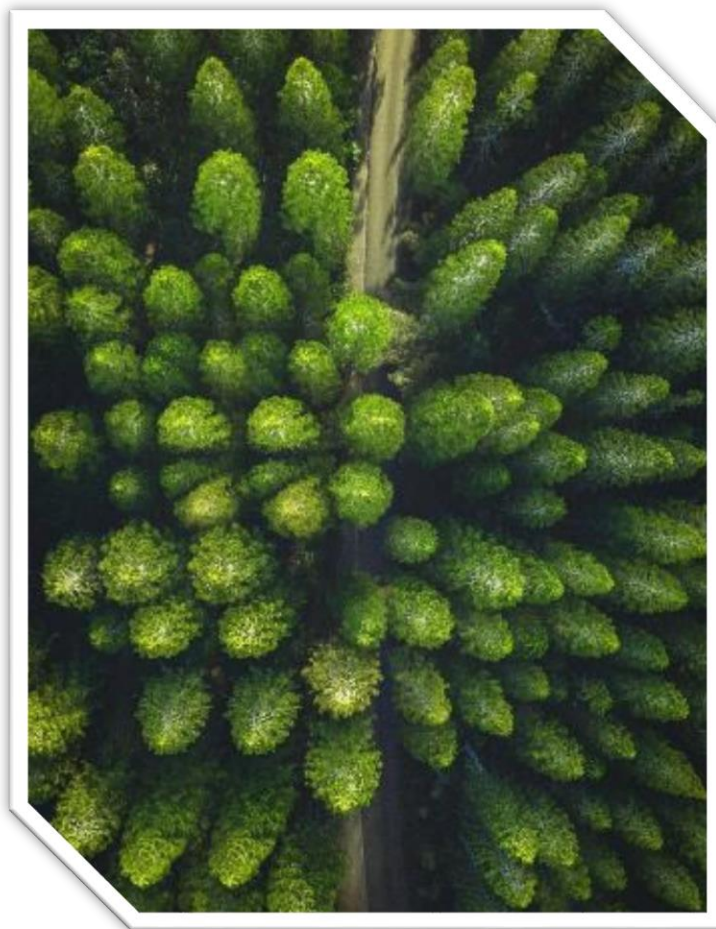
24. Izglītības metodika

Izglītības metodika attiecas uz īpatnējo funkciju un aktivitāšu īstenošanas veidu, kas orientēts uz izglītības mērķu sasniegšanu (Džento, S, 2015).

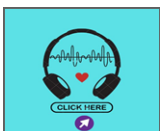
Metodoloģija attiecas uz jūsu pētniecības projekta vispārējo stratēģiju un pamatojumu. Tas ietver jomā izmantoto metožu un to pamatā esošo teoriju vai principu izpēti, lai izstrādātu pieeju, kas atbilstu jūsu mērķiem (Skribrs, 2023).

Metodes ir specifiski instrumenti un procedūras, ko izmanto, lai apkopotu un analizētu datus. (Piemēram, eksperimenti, apsekojumi un statistiskie testi) (Skribrs, 2023).

Mācīšanas metodika nozīmē dažu metožu izmantošanu, nodarbināšanu, **tā kā "metodes" apmācība nozīmē** vienas konkrētu metodes/veida izmantošanu... Skaidrojums: mācību metodika ir metožu zinātnes mācīšana, savukārt mācību metodes ir mācību veidi, kā darīt kaut ko.



32. attēls, avots *Lukas Rodrigues no timekļa pexels.com*



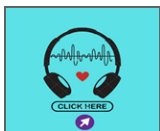
25. Izglītības metode

Pedagoģija ir mācību metode, un to pieņem skolotājs, kas ietver mācību stilus, teoriju, vērtējumu un atgriezenisko saiti (Nandžundasvamis, C., u. c., 2021).

Pedagoģija ir atkarīga no dažādiem faktoriem, piemēram, sociālās sistēmas, informācijas satura un uztvērēja. Individīds pedagoģiju par mācīšanu izsaka, atsaucoties uz pedagogu, piegādes stilu par saturu uz klasi. Kamēr treneris plāno nodarbību, viņš apsvērs **dažādas metodes**, kā nodot zināšanas un informāciju, ko ietekmē viņa efektīvās treniņu vēlmes, pieredze un konteksta izvēle. Viņa lēmumiem izmantot efektīvus pedagoģiskos principus ir vairāki iemesli, un virsstundas katrs pedagogs pieņem savus pedagoģiskos principus. Pedagoģijas metodes plaši klasificētas:

- Pedagoģiski centriskā pedagoģija;
- Izglītojamo centriskā pedagoģija;
- Uz mācībām orientēta pedagoģija;
- Interaktīvā vai līdzdalības pedagoģija.

Ilgtspējīga mācīšanās ir novatoriska ideja, lai radītu un palielinātu ilgtspējīgus mācīšanās un mācīšanas kursus un metodoloģiju, kas izglītojamajā iedveš prasmes un perspektīvas, lai gūtu panākumus sarežģītajā un izaicinošajā lietu stāvoklī un pozitīvi veicinātu pasaules uzlabošanu (Nandžundasvamis, C., u. c., 2021). Izglītības pārveide, attīstot ICT, ir pārsteidzoša, turpinot revolucionāru interneta atbalstu un izmantojot tīkla piesaistītas ierīces. Attiecīgi ir izveidojusies unikāla mācību un audzināšanas kārtība, kas audzina jaunas situācijas un scenārijus, lai veidotu dažādus mācību posmus. Mūsdienīga virtuālās apmācības kārtība ietver platformu masīvi atvērti tiešsaistes kursi (MOOC), kas izmanto ICT par e-materiāliem, e-grāmatām, video un e-transkriptiem, kas atvieglo mācīšanos (Nandžundasvamis, C., u. c., 2021). Šīs metodes ir bijušas izdevīgas to pielāgošanās spējai un attālai izmantošanai jebkurā laikā un vairojušas visuresošas mācīšanās izredzes, neierobežojot vietu un laiku. Šo metodiku ierobežošana slēpjas mijiedarbības trūkumā kādā kursā, varbūt izglītojamā motivācijā (Nandžundasvamis, C., u. c., 2021). Turklāt e-mācīšanās, uz ICT balstīta kārtība ir mehānismi izglītības pieejamības uzlabošanai. Izmantojot šādus tehnoloģiskos instrumentus, izglītojamais izstrādā inovatīvus risinājumus sabiedrībā aktuālākajiem jautājumiem un problēmām. Kā norāda "Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO)", "Izglītības ilgtspējīgai attīstībai mērķis ir dot cilvēkiem prasmes un zināšanas, lai rastu risinājumus ekonomiskām, sociālām un vides problēmām.



26. Izglītības instruments

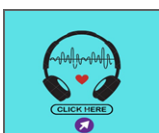
Digitālie instrumenti	Digitālās tehnoloģijas, ko izmanto konkrētam mērķim vai konkrētas funkcijas veikšanai, piemēram, informācijas apstrādei, komunikācijai, satura radīšanai, drošībai vai problēmu risināšanai.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017).
-----------------------	--	------------------------------------

Mācību centrs	Mācību centrs ir tehnoloģijām bagāta mācību vide, kurā ir gan fiziskā, gan virtuālā komponenti, kas nodrošina formālas un neformālas iespējas izglītojamajiem apvienoties ar vienaudžiem, skolotājiem un citiem savas jomas ekspertiem. Šeit indivīdi var piekļūt attiecīgām zināšanām un informācijai, saņemt atbalstu no pedagogiem un citiem izglītojamajiem un, to darot, attīstīt jaunas iespējas, lai uzlabotu savu iztiku.	(EK, 2020).
---------------	---	-------------

Inovācija ir jaunas vai būtiskas pārveidotas mācīšanas un apmācības instrumenti, metodes vai vide (piemēram, digitālo mācību instrumentu, MOOC vai virtuālās realitātes) vai jaunu organizatorisku metožu (piemēram, jaunas lietotnes vai programmatūras izmantošana mijiedarbībai ar darba devējiem) izmantošana, lai uzlabotu VET kvalitāti, reaģējot uz vides ilgtspējību un sociālajām un ekonomiskajām vajadzībām (EK, 2023).

Digitāli novērtēšanas rīki un akreditācijas dati

Inovatīva mācīšanās un apmācība aptver jaunus veidus, kā uzlabot visu novērtēšanas procesu; sākot ar novērtēšanas instrumentu un procesu izstrādi, beidzot ar novērtējumu sniegšanu un studentu snieguma novērtēšanu un sekojošu ziņošanu. Šajā kontekstā digitālie novērtējumi var sniegt inovatīvus risinājumus studentu prasmju novērtēšanai, progresu noteikšanu, problēmas un trūkumus¹⁸⁶, lai gan anekdotiski pierādījumi liecina, ka viņu popularitāte skolotājos vidē strauji varjē¹⁸⁷. Summēto vērtējumu būtība mainās, ieviešot jaunas un novatoriskas (digitāli iespējotas) pieejas, piemēram, nodrošinot intereta piekļuvi konkrētā priekšmetā, pirms eksāmena. ePortfolios, kurā students var apkopot dokumentu krājumu, kas atspoguļo viņa sasniegumus (t.i., atšifrējumus, video vai audio ierakstus utt.), arvien vairāk tiek izmantots formāliem un summētiem vērtējumiem, un to var īstenot, izmantojot e-mācību vadības



sistēmas, piemēram, Mahara un Moodle. Biržā tirgots fonds ETF ziņo, ka, lai gan VET ir zināmi tikai daži ePortfolios piemēri, Somija ar vienu no augstākajām izglītības sistēmām no tradicionālajiem summārajiem novērtējumiem pāriet uz individualizētākiem novērtējumu veidiem, ko var atbalstīt ePortfolios (EK, 2020).

27. Instrumentu komplekts

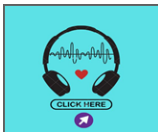
Instrumentu komplekts:

Definīcijas nozīme

instrumentu vai citu noderīgu iekārtu kolekcija, ko parasti glabā kastē vai kastē;

ekspertu prasmju, zināšanu, procedūru vai informācijas apkopojums par konkrētu tēmu vai darbību;

(Dictionary.com, 2023).



28. Mācības

Digitālās pedagoģijas speciālists ir profesionālis, kas sadarbojas ar fakultāti, personālu un studentiem, lai izmantotu tehnoloģiskos risinājumus mācību un mācīšanās mērķu īstenošanā (EK, 2020).

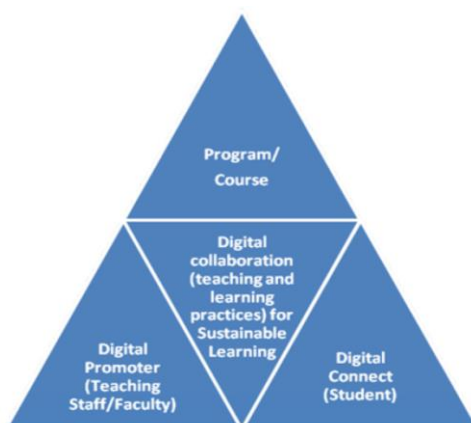
Pedagogs

“DigCompEdu” kontekstā termins “pedagogs” tiek lietots, lai vispārīgi apzīmētu jebkuru personu, kas ir iesaistīta zināšanu mācīšanas vai nodošanas procesā. Jo īpaši tas attiecas uz skolotājiem visos formālās izglītības līmeņos, sākot no pirmsskolas, pamatskolas un vidusskolas līdz tālākizglītībai un augstākajai izglītībai (piemēram, augstskolu pasniedzējiem), beidzot ar profesionālo un pieaugušo izglītību, tostarp sākotnējo apmācību un nepārtrauktu profesionālo izaugsmi. Pēc analogijas to var izmantot arī, lai raksturotu cilvēkus, kas iesaistīti neformālās un neformālās izglītības nodrošināšanā, piemēram, sociālos darbiniekus, bibliotēku darbiniekus, vecākus, kas nodrošina mācības mājās utt. (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

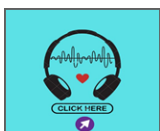
Pedagogs ir persona, kas nodrošina izglītību izglītojamajiem formālajā izglītībā, tas ir, izglītības iestādē. Tā kā termins bieži attiecas tikai uz skolas izglītību (t. i., Starptautiskā standarta izglītības klasifikācija ISCED1-3), attiecībā uz DigCompEdu tiek lietots plašāks termins “pedagogs” (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Apmācības neskaidrības prasmes nozīmē nodrošināt izglītojamajiem instrumentus zināšanu neskaidrības pārvaldībai sarežģītā pasaulē, konkrētāk, mācot izglītojamajiem novērtēt, paciest un mazināt nedrošību (EK, 2020).

Modeļa mērķis ir izveidot ilgtspējīgu studentu apmācību un attīstību, apdraudot digitālo lasītprasmi par mācīšanu un mācīšanos. Turklāt katrs students aktīvi iesaistās fakultātēs, lai projektētu, attīstītu un piegādātu resursus mācīšanai un apmācīšanai.



33. attēls, Konceptuāls digitālās sadarbības un ilgtspējīgas apmācības modelis. Avots: Nandžundasvamis, C., u. c., 2021).



29. Apmācības

Aktīva mācīšanās ir mācību veids, kas uzsver informācijas meklēšanu, tās saturīgu organizēšanu un iespēju to izskaidrot citiem mijiedarbības laikā ar vienaudžiem un instruktoriem, kas ietver pastāvīgu darbību ciklu un atsauksmes³⁷³. Daudzi pētījumi ir parādījuši aktīvas apmācības pozitīvo ietekmi uz studentu attieksmi, prasmēm un apmācības iznākumu³⁷⁴. Aktīvās apmācības formas iekļauj uz projektiem balstītu, problēmbāzētu vai uz izpēti balstītu apmācības, kas tiks aprakstīta arī turpmāk (EK, 2020).

Jauktā mācīšanās ietver veidu, kā e-apmācība tiek apvienota ar tradicionālajām klases metodēm, lai radītu jaunu hibrīdmācīšanas metodiku (EK, 2020).

Diskusijās balstīta mācīšanās ļauj iesaistīt skolēnus, uzdodot uz instruktoriem orientētus jautājumus un piedaloties skolēniem. Tas prasa, lai skolēni viens no otra sniegtu savu ieguldījumu un mācītos vidē, kuru vada sagatavoti instruktori (EK, 2020).

Iemiesota mācīšanās ir veids, kā mācīt, vienlaikus iesaistot visu ķermeni, piemēram, mācot matemātiku, vienlaikus metot viens otram mazus maisījumus ar smiltīm (EK, 2020).

Pieredzēs mācīšanās ir apmācības process, izmantojot pieredzi, kas ietver, piemēram, praktisku mācīšanos (EK, 2020).

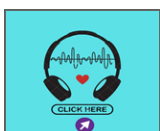
Uz pētījumiem balstīta mācīšanās ir mācīšanās un apmācības metode, kas nosaka skolēnu jautājumu, ideju un analīzes prioritātes un var ietvert gadījumu izpēti, grupu projektus, pētniecības projektus un darbu uz vietas (EK, 2020).

Laboratorijas mācīšanās ir apmācība, kas notiek laboratorijā un ir īpaši piemērota pieredzējušai un projektu vai problēmu mācīšanai (EK, 2020).

Uz problēmām balstīta mācīšanās ir apmācību metode, kas ietver to, ka studenti risina reālas problēmas kā mācību programmas virzītājspēks (EK, 2020).

Uz projektu balstīta mācīšanās (PBL). PBL ir uz audzēkņiem vērsta pieeja, kurā audzēkņi iesaistās reālā pasaules izaicinājumu un problēmu aktīvā izpētē, iesaistoties projektos, kas tiek organizēti ap virzītājjautājumu vai izaicinājumu (EK, 2020).

Patstāvīga mācīšanās "process, kurā izglītojamie uzņemas iniciatīvu mācību vajadzību apzināšanā, mācību mērķu formulēšanā, mācību e-avotu apzināšanā, problēmu risināšanas stratēģiju īstenošanā un mācību procesu pārdomāšanā, lai apstrīdētu esošos pieņēmumus un palielinātu mācību spējas". (Konceptija ir saistīta ar pašvirzītas un pašregulētas mācīšanās jēdzieniem. No šiem trijiem tas ir vispieprasītākais izglītojamo patstāvības līmenī. Saistībā ar augstu autonomijas līmeni var būt pārāk ambiciozs dažiem mācīšanās un apmācības kontekstiem vai izglītojamo grupām, DigCompEdu lietā jēdziens priekšroka tiek dota pašregulētai



mācībai (Redekers, C., DigCompEdu., 2017), atsaucoties uz Blaške, 2012; <http://www.rtschuetz.net/2014/12/Pašvirzīts-vs-Paš-determined.html>.

Net/2014/12/Pašvirzīts-vs-Paš-determined.html).

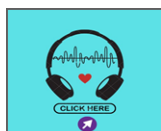
Pašmērķīga mācīšanās ir process, kur indivīdi ar vai bez citu palīdzības uzņemas iniciatīvu diagnosticēt savas mācību vajadzības, formulēt mācību mērķus, apzināt cilvēkresursus un materiālos resursus mācībām, kā arī izvēlēties un īstenot atbilstošas mācības (EK, 2020).

Pašregulēta mācīšanās ir mācīšanās, kas vadās pēc metakognīcijas (domājot par savu domāšanu), stratēģiskas rīcības (plānojot, uzraugot un izvērtējot personīgo progresu pret standartu) un motivācijas mācīties. "Pašregulēts" ir process, kurā pārņem kontroli pār savu mācīšanos un uzvedību un novērtē to. (Vikipedia) koncepcija ir saistīta ar pašmērķīgas un pašnoteiktas mācīšanās jēdzieniem. Tā kā pēdējiem diviem ir nepieciešama augstāka autonomijas pakāpe, kas nav iespējama visos izglītības aspektos, DigCompEdu priekšroka tiek dota jēdzienam "pašregulēta mācīšanās" (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Uz pakalpojumiem balstītas mācības (SBL). SBL ir izglītojoša pieeja, kas apvieno mācību mērķus ar sabiedrības apkalpošanu, lai nodrošinātu praktisku un progresīvu mācību pieredzi, vienlaikus reaģējot uz sabiedrības vajadzībām (EK 2020).

Uz spēlēm balstīta mācīšanās

Digitālās spēles jau ir salīdzinoši populārs instruments apmācībā un ārpuskolas mācībās, un tās ir bijušas veiksmīgas, iesaistot cilvēkus ar negatīvu pieredzi "tradicionālajās" pedagoģijās. Tāpēc tam ir potenciāli laba vispārējā atbilstība VET, lai gan līdz šim tas šķiet salīdzinoši maz izmantots. Spēles ir izrādījušās noderīgas, attīstot pamatprasmes. VET līdzšinējā iesaistīšanās šajās prasmēs attiecībā uz programmu/kvalifikācijas struktūru ir bijusi ļoti mainīga, un digitālas spēles var piedāvāt rentablus veidus, kā uzlabot to iekļaušanu mācību programmās – spēles, kuru mērķis ir attīstīt noteiktas pamatprasmes, varētu būt "neitrāli nozarei" un tādējādi tās varētu izmantot lielākajā daļā VET programmu. Attiecībā uz tehniskām/ar profesiju saistītām prasmēm spēļu izstrādes izmaksas (lai pavairotu iegremdējošas pieredzes veidus, kas varētu īpaši iesaistīt jaunos audzēkņus) varētu ierobežot to piemērošanu, attiecinot tās tikai uz noteiktiem prasmju komplektiem noteiktās rūpniecības un tirdzniecības nozarēs (EK, 2020).



30. Attiecīgās izglītības pieejas ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Lai izveidotu tiešsaistes mācību platformu ilgtspējīgai viesmīlības digitalizācijai, sākumpunktam mācību pasākumu izveidei (papildus Džilly Salmon piecpakāpju modelim) vajadzētu būt digitālās kompetences sistēmai pilsoņiem (Vuorikari, Kluzers un Punijs), 2022). Sistēma ievieš piecas jomas, kurās ir nošķirtas digitālās kompetences.

- 1) Informētība un datu lietotprasme;
- 2) Saziņa un sadarbība;
- 3) Digitālā satura izveide;
- 4) Drošība;
- 5) Problēmu risināšana.

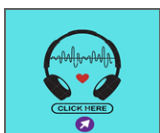
Piecus apgabalus sīkāk iedala 21 apakšapgabalā. Veidojot mācību pasākumus, šīs apakšjomas kļūst par labiem sākumpunktiem. Piemēram, komunikācijas un sadarbības jomā pirmā apakšjoma mijiedarbojas, izmantojot digitālās tehnoloģijas. Tādējādi būtu jāizveido e-mācību pasākumi, lai uzlabotu prasmes mācību pārvaldības sistēmā, kā arī saziņas līdzekļos, kas attiecas uz viesmīlības organizācijām. (Saskaņā ar Laves un Vengera jēdzienu "atrašanās mācīšanās").

E-mācību darbība mijiedarbībā, izmantojot digitālās tehnoloģijas, varētu būt uzdevums, kurā izglītojamajiem ir jāpiesakās LMS, jāatrod dokuments, kurā norādītas grupas, kurās viņi ir sadalīti ar e-moderatoru, un jātiekas tiešsaistē Skype grupas sapulcē. Tikšanās mērķis varētu būt iepazīšanās, kopīgu vērtību definēšana un līguma izveide grupai. Šāda e-mācību aktivitāte būtu jāsasata. Izglītojamajiem, kas nekad iepriekš nav piedalījušies Skype sapulcē, ir jābūt saitēm uz materiāliem (piemēram, video), kas iepazīstina ar Skype, parādot, kā izveidot lietotāju un kā iestatīt sapulci. Būtu jābūt arī struktūrai, kā pareizi iepazīstināt sevi ar grupu, un būtu jābūt grupas līguma veidnei. Tāda e-mācību aktivitāte kā šī strādātu pie pirmā un otrā Džilly Salmona modeļa posma (Salmons, 2013).

Augstākā ilgtspējās izglītība un transformatīvā mācīšanās

Grāmatas autori, apsverot pedagoģiju profesionālajai (VET), ņem vērā arī jau definētās un ieteicamās pieejas augstākās izglītības digitalizācijas pedagoģijai, kas noved pie ilgtspējības.

Veselības, drošības un vides (HSE) prasības starpdisciplinārā būtība mainās, jo pāreja uz ilgtspēju nav iespējama ar pašreizējām (transmisīvajām) pieejām (Mūrs, 2005), jo šīs pieejas nenodrošina studentiem iespēju risināt sarežģītus un pamatīgi sarežģītus ilgtspējas jautājumus (Sterlings, 2010). Ir pienācis laiks mainīt izglītības kultūru, lai nodrošinātu pāreju uz ilgtspējīgu pasauli, mainot domāšanas un mācīšanās veidus, lai tie būtu savienojamāki, sistēmiskāki,

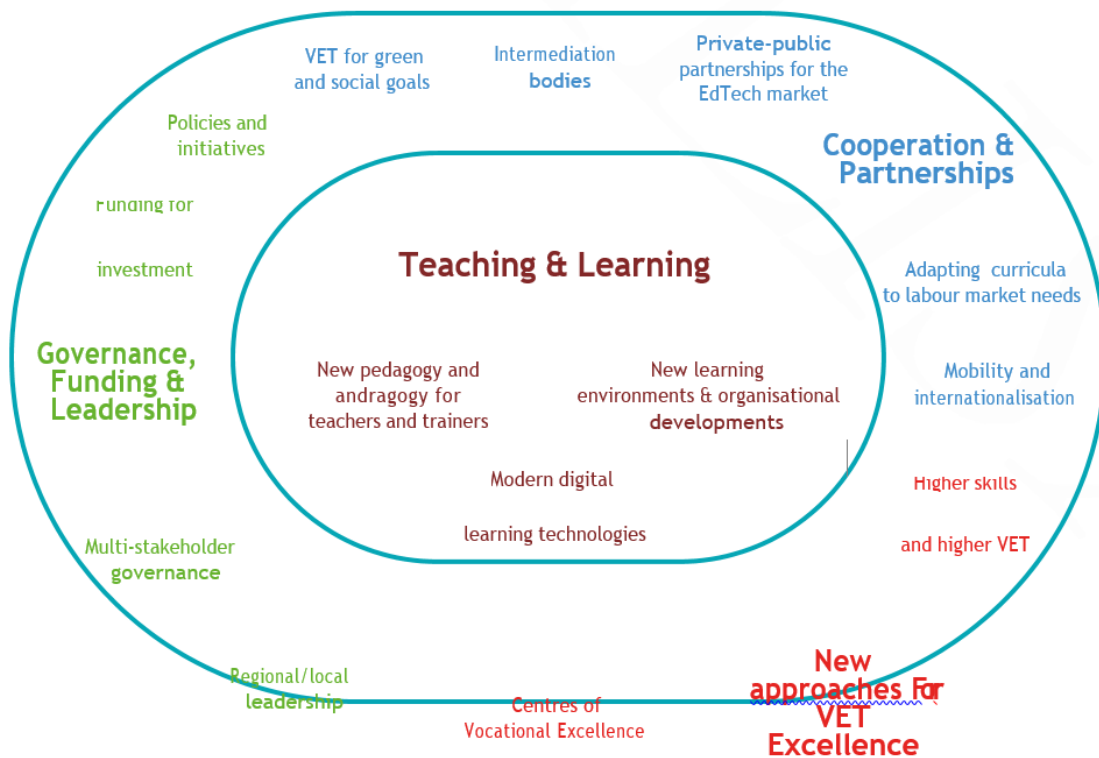


holistiskāki un ekoloģiskāki (Sterlings, 2001). Šī pāreja prasa pāreju no uz skolotāju vērsta transmisīvas pieejas uz pārveidojošu pieeju, kas vērsta uz audzēkni (Taimurs, S. Motoharu, O., 2022).

Mežirovs, viens no nozīmīgākajiem domu līderiem transformatīvās mācīšanās jomā, transformatīvo mācīšanos definēja kā:

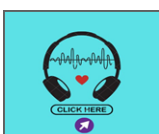
“process, ar kuru mēs pārveidojam savus īpaši piešķirtos atskaites rāmjus ... lai padarītu tos iekļaujošākus, diskriminējošākus, atvērtākus, emocionāli spējīgus mainīties un pārdomātus, lai tie varētu radīt pārliecību un iespējas, kas izrādīsies patiesākas vai pamatotākas rīcības virzīšanai” (Mežirovs, 2000, 7. – 8. lpp.), (Taimurs, S. Motoharu, O., 2022. g.).

Model for exploring the topic of innovation and digitalisation in VET



34. attēls. Inovācijas un digitalizācijas tēmas izpētes modelis VET jomā. Avots: EK, 2020.

VET, kas saistīta ar inovācijām un digitalizāciju, pēdējos gados ir attīstījusies, bet vēl ir vajadzīgs lielāks progress, lai palielinātu VET sistēmu spēju veicināt inovāciju un digitalizāciju. Inovācijas un digitalizācija jo īpaši var palīdzēt attīstīt VET un VET augstākā līmenī, ja ir svarīgi paplašināt spēju reaģēt uz darba tirgus attīstību (EK, 2020).



31. Izglītības teorijas un teorētiskie jēdzieni ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Situācijas mācības: mācīšanās vienmēr ir saistīta ar sociālajām attiecībām un cilvēka artefaktiem. Šajā ziņā mācībām jābūt cieši saistītām ar praksi, jo kompetences nav abstraktas un pastāvīgas spējas, bet drīzāk saistītas ar situāciju, kādā tās tiek piemērotas (Dolins, 2020, 78. –80. lpp.).

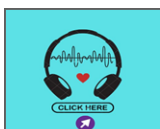
Sastatnes: Ļeva Vigotska ieviestais jēdziens, kas nozīmē atbalstu, kas pielāgots individuālajam izglītojamajam, lai viņu ievadītu viņu proksimālās attīstības zonā. Vjagovskis iepazīstināja ar proksimālās attīstības zonu kā zonu, kurā izglītojamie var darīt lietas ar palīdzību. Zona aiz sasniegtās attīstības zonas (kur izglītojamie ir bez sastatnēm (Dolins, 2020 p. 75-78)

Mācību vadības sistēma (LMS): saīsinājums mācību pārvaldības sistēmai, kas ir saziņas sistēma tiešsaistes mācībām. Šajā projektā izvēlēts LMS Moodle.

E-tivitātes: mācību pasākumi tiešsaistē (Salmons, 2013)

E-moderators: Saskaņā ar Džilli Salmona (Salmons, 2013) viedokli skolotājam tiešsaistē vajadzētu būt mērenākam. To var saprast kā atvieglojumu tiešsaistes vidē. E-moderatores loma mainās viņas modeles piecos posmos:

- 1) Piekļuve un motivācija:
 - a. E-moderatora loma: atzinīgi vērtējama un iedrošinoša;
 - b. Tehniskais atbalsts: sistēmas izveide un piekļuve;
- 2) Tiešsaistes socializācija:
 - a. E-moderatora loma: iepazīšanās un tiltu nodrošināšana starp kultūras, sociālo un mācību vidi;
 - b. Tehniskais atbalsts: ziņojumu sūtīšana un saņemšana;
- 3) Informācijas apmaiņa:
 - a. E-moderatora loma: atvieglot uzdevumus un atbalstīt mācību līdzekļu izmantošanu;
 - b. Tehniskais atbalsts: programmatūras meklēšana, personalizēšana
- 4) Zināšanu izveidošana:
 - a. E-moderatora loma: atvieglošanas process;
 - b. Tehniskais atbalsts: konferences;
- 5) Attīstība:
 - a. E-moderatora loma: atbalstīt, reaģēt;
 - b. Tehniskais atbalsts: sakaru nodrošināšana ārpus slēgtām konferencēm;



32. Pedagoģiskās mācīšanās un apmācības metodes ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Mācības

Plānot un īstenot digitālās ierīces un resursus mācību procesā, lai uzlabotu mācību intervences efektivitāti. Atbilstoši vadīt un organizēt digitālos mācību pasākumus. Eksperimentēt un izstrādāt jaunus mācību formātus un pedagoģiskās metodes.

Norādījumi

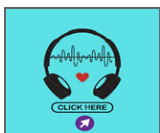
Izmantot digitālās tehnoloģijas un pakalpojumus, lai uzlabotu mijiedarbību ar izglītojamajiem gan individuāli, gan kolektīvi mācību sesijā un ārpus tās. Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai savlaicīgi un mērķtiecīgi sniegtu norādījumus un palīdzību. Eksperimentēt un izstrādāt jaunas formas un formātus, lai piedāvātu norādes un atbalstu.

Kopīga mācīšanās

Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu un uzlabotu izglītojamo sadarbību. Dot iespēju izglītojamajiem izmantot digitālās tehnoloģijas kā daļu no sadarbības uzdevumiem, kā līdzekli komunikācijas, sadarbības un sadarbības zināšanu radīšanas veicināšanai.

Pašregulēta mācīšanās

Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai atbalstītu pašregulētus mācību procesus, t. i., lai izglītojamie varētu, plānot, uzraudzīt un pārdomāt savu apmācību sniegt progresa pierādījumus, dalīties ieskatos un nākt klajā ar radošiem risinājumiem (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).



33. Hibrīdmācība

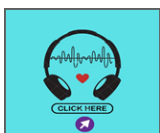
Hibrīdmācība notiek, ja daži izglītojamie atrodas fiziskā klasē, bet citi izglītojamie mācās tiešsaistē (piemēram, izmantojot konferenču programmatūru) (Mosavar-Rahmani un Larson-Dogerti, 2007). Tā ir mūsu rekomendācija, lai šī projekta tiešsaistes platforma tiktu veidota kā tiešsaistes mācīšanās gan ar sinhronām, gan asinhronām e-tivitātēm. Hibrīdmācīšanās šim projektam nav ieteicama iepriekš minētajā definīcijā. Hibrīdmācība nevajadzētu jaukt ar jaukto mācīšanos (Garisons, 2017, 100. –108. lpp.). Jauktajās mācībās tiek jauktas asinhronās mācīšanās darbības un sinhronās darbības. Daži notiek klasē (klātienē), bet daži tiešsaistē. Klasē fiziski ir visi izglītojamie (tātad nekādas hibrīditātes). Jauktā mācīšanās varētu būt risinājums šajā projektā izglītojamajiem, taču ir ļoti svarīgi ņemt vērā audzēkņu (skolā) vajadzības pret nozarē strādājošajiem. Darbiniekiem ieteicams tiešsaistes kurss ar sinhronām un asinhronām e-tivitātēm.

Sinhronās e-tivitātes ir tiešsaistes mācību aktivitātes, kuras audzēkņiem jāapmeklē vienlaikus. Tas var sekot tīmekļa semināra tiešraidei vai strādāt jūsu izpētes grupā.

Asinhronās e-tivitātes ir tiešsaistes mācību aktivitātes, pie kurām var strādāt neatkarīgi no citu izglītojamo klātbūtnes. Piemēri varētu būt viktorīnu risināšana, videomateriālu skatīšanās utt.



35. Attēls, avots Bens Volšems no tīmekļa pexels.com



34. Pedagoģiskās prasmes ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijai

Mācīšanās un pedagoģijas jomā parasti būtu jāatzīst, ka ir piecas pedagoģiskas pieejas, ko piemēro, lai palielinātu, paaugstinātu un stimulētu studentus, kuri vēlas mācīties lekciju pieņemšanas situācijā vai vidē.



36. attēls, avots: Suvins, C. (2021).

1. Konstruktīvisms: pieeja, kurā izglītojamie aktīvi iesaistījušies mācībās. Viņi savukārt cenšas veidot zināšanas, lai pasīvi saņemtu tos no koordinatora.

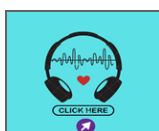
2. Sadarbība: šajā pieejā izglītojamie mācās grupās, dalās pieredzē, eksperimentē un veido kopmācīšanās vidi.

3. Uz pētījumiem balstīta pieeja: uz pētījumiem balstīta pieeja ir aktīva mācīšanās, kur izglītojamie viens otru zondē, apspriež problēmas un scenārijus, uzdod jautājumus un cenšas tos risināt. Šajā kategorijā ietilpst tās uz problēmām un projektiem balstītā mācīšanās.

4. Integratīvs: Šī pieeja ļauj skolēniem mācīto savienot ar reālo pasauli. Pieeja padara mācīšanos jēgpilnāku, un skolēni pārāk labi pilnveido mācību priekšmeta zināšanas.

5. Pārdomas raisošā: prakse veicina pašmācīšanos, pašnovērošanu un pašvērtējumu. Fakultāte to dara ar projektu, nodarbību, vērtējumu palīdzību.

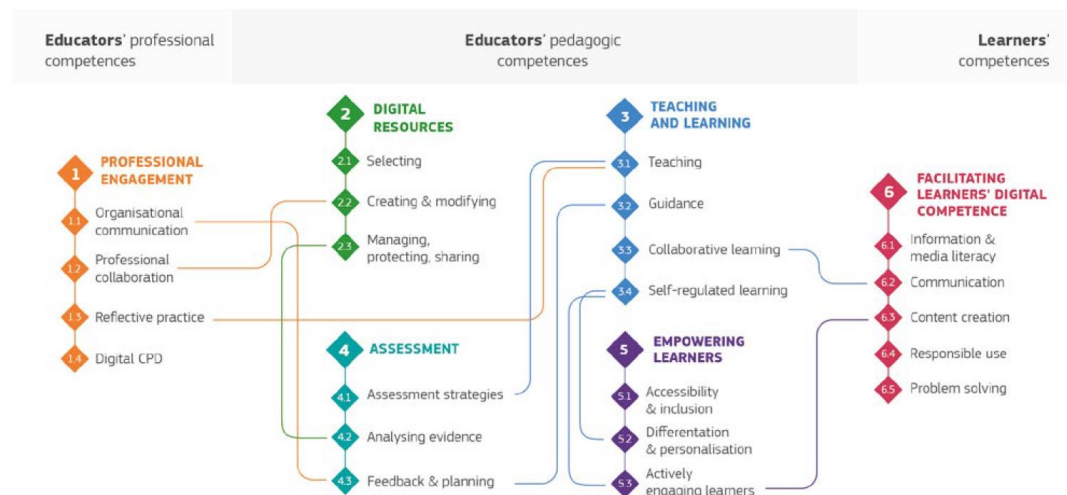
Tomēr izglītojošā pasaulē, kas mūsdienās arvien plašāk atzīst studentu-centrēto mācīšanos (SCL) par primārāku pieeju mācību nodošanai, prasmei nodot mācības vienlīdz nepieciešama zināma pedagoģisko iemaņu daļa to nododošo vidū, piemēram, lekcijas, treneri un tā tālāk.



Pirmkārt un galvenokārt, lai sekmīgi virzītu ilgospējīgu viesmīlības digitalizācijas instrumentu kopumu, ir jāsaprot, ka joprojām jāpievērš uzmanība lekcijām, kas ieņem centrālo vietu, tomēr attiecībā uz zināšanu nodošanu.

Tāpat vitāli svarīgs un priekšnoteikums prasmēm, lai process kļūtu veiksmīgs, ir atbildīgo lekciju spēja izprast un nodot zināšanas studentiem, izmantojot digitālos līdzekļus, turklāt arī censties panākt pareizo didaktisko prasmju kopumu attiecībā uz to, kā saturīgi un atbilstošā veidā nodot zināšanas un mācīšanos studentam, ko viņi lasa par šo tēmu.

Visbeidzot, prasmju kopums, kas varētu būt izšķirošs, lai izvairītu uz priekšu ilgospējīgas viesmīlības digitalizācijas pedagoģiju, ir lekciju praktiskās zināšanas par to, kā tās ieviest gan lekcijās, gan reālajā pasaulē, kur tai kopumā jāiztur lakmusa papīrs.

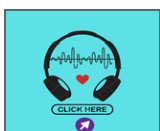


37. attēls, avots: DIGCOMPEDU STRUKTŪRA (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Eiropas pedagogu digitālās kompetences sistēma (DigCompEdu) ir atbilde uz daudzu Eiropas dalībvalstu pieaugošo informētību, ka pedagogiem ir vajadzīgs digitālu kompetenču kopums, kas raksturīgs viņu profesijai, lai viņi varētu izmantot digitālo tehnoloģiju potenciālu izglītības uzlabošanai un inovācijai.

Sešas DigCompEdu jomas ir vērstas uz dažādiem pedagogu profesionālās darbības aspektiem:

- 1. Joma: Profesionālā iesaistīšanās:** digitālo tehnoloģiju izmantošana komunikācijā, sadarbībā un profesionālajā attīstībā.
- 2. Joma: Digitālie resursi:** digitālo resursu avotu izveide, izveide un koplietošana.

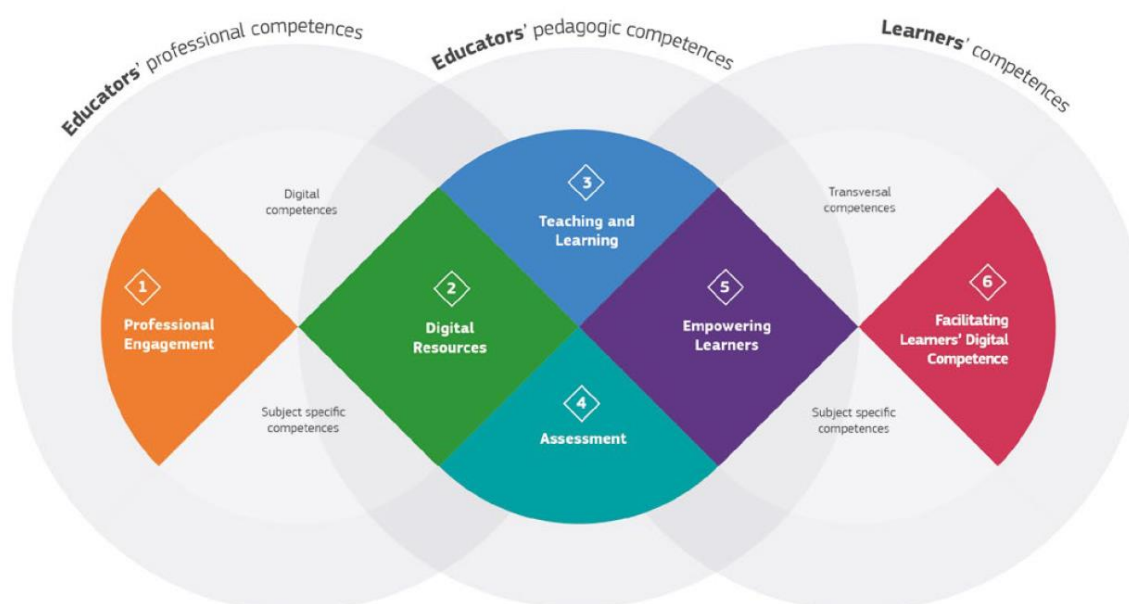


3. Joma: Mācīšana un mācīšanās: digitālo tehnoloģiju izmantošanas pārvaldība un organizēšana mācīšanās un apmācībās procesā.

4. Joma: novērtējums: digitālo tehnoloģiju un stratēģiju izmantošana, lai uzlabotu novērtējumu.

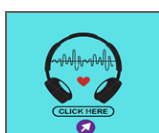
5. Joma: izglītojamo iesaistīšana: digitālo tehnoloģiju izmantošana, lai veicinātu iekļaušanu, personalizāciju un izglītojamo aktīvu iesaistīšanos.

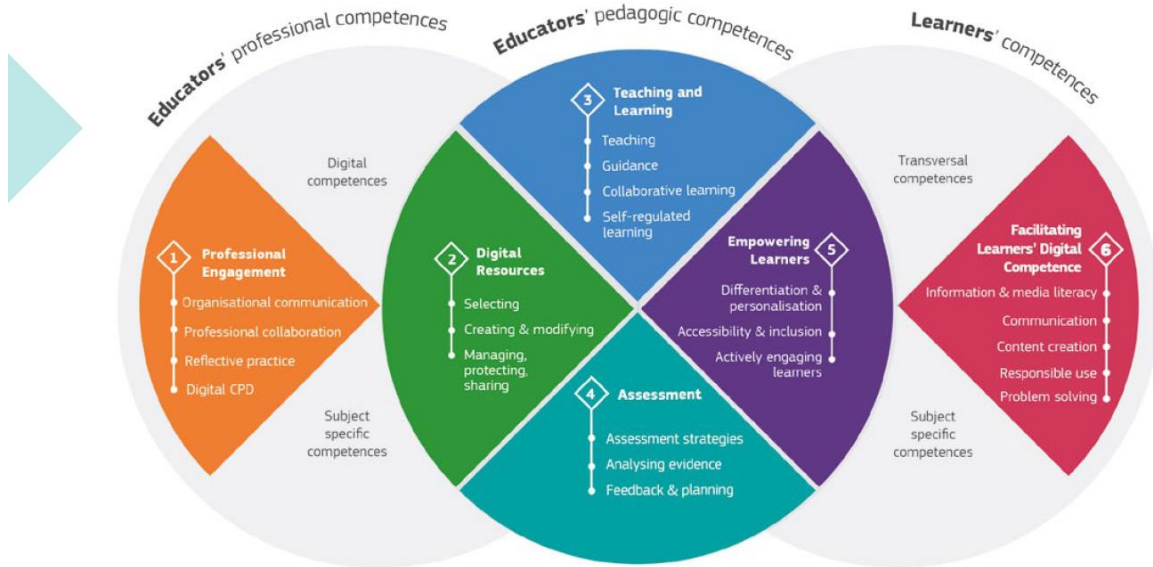
6. Joma: Izglītojamo digitālās kompetences veicināšana: ļaujot izglītojamajiem radoši un atbildīgi izmantot digitālās tehnoloģijas informācijas, komunikācijas, satura radīšanas, labsajūtas un problēmu risināšanas jomā (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).



38. attēls. DIGCOMPEDU APGABALI UN DARBĪBAS JOMAS. Avots: Redekers, C., DigCompEdu., 2017.

DigCompEdu sistēmas kodolu nosaka 2. – 5. joma. Šīs jomas kopā izskaidro pedagogu digitālo pedagoģisko kompetenci, t. i., digitālo kompetenču pedagogiem ir jāveicina efektīvas, iekļaujošas un inovatīvas mācīšanas un apmācības stratēģijas. 1., 2. un 3. joma ir piestiprināti posmos, kas raksturīgi jebkuram mācību procesam, neatkarīgi no tā, vai to atbalsta tehnoloģijas vai ne. Šajās jomās uzskaitītās kompetences detalizēti nosaka, kā efektīvi un novatoriski izmantot digitālās tehnoloģijas, plānojot (2. joma), īstenojot (3. joma) un novērtējot (4. joma) mācīšanu un apmācību. 5. zona atzīst digitālo tehnoloģiju potenciālu uz izglītojamajiem vērstām mācīšanas un apmācības stratēģijām.

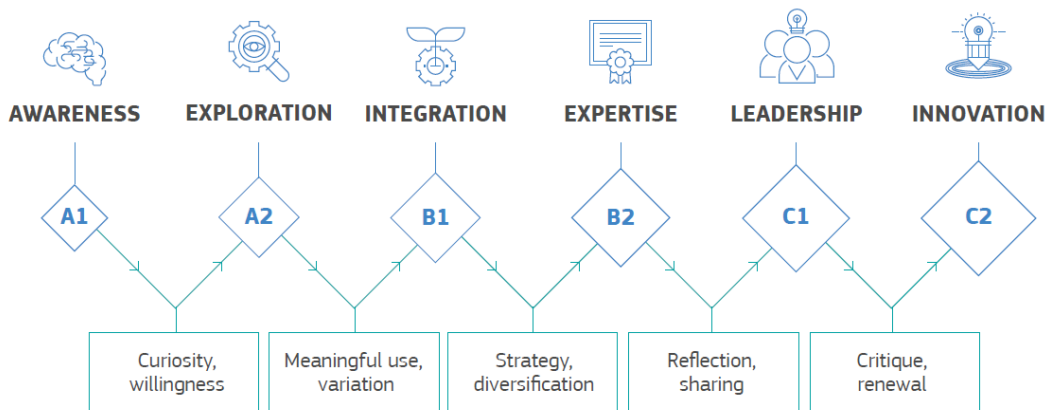




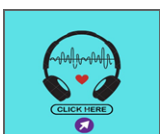
39. attēls. DIGCOMPEDU STRUKTŪRAS SINTĒZE. Avots: Redekers, C., DigCompEdu., 2017.

Profesionālā iesaistīšanās

Pedagogu digitālā kompetence izpaužas prasmē izmantot digitālās tehnoloģijas ne tikai pedagoģijas uzlabošanai, bet arī profesionālai mijiedarbībai ar kolēģiem, audzēkņiem, vecākiem un citiem interesentiem, viņu individuālajai profesionālajai izaugsmei un kolektīvam labumam un nepārtrauktai inovācijai organizācijā un pedagoga profesijā. Tas ir 1. jomas uzmanības centrā.



40. attēls. DIGCOMPEDU PROGRESIJAS MODELIS. Avots: Redekers, C., DigCompEdu., 2017)



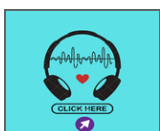
35. Digitālās prasmes ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijai

Kā jau minēts iepriekš, digitālās kompetences sistēma pilsoņiem (Vuorikari, 2022) varētu būt labs sākumpunkts mācību mērķu definēšanai un arī sinhrono un asinhrono e-tivitāšu radīšanai LMS Moodle. <http://mydigiskills.eu/>. Tas ir pašnovērtēšanas instruments, ko ieteicams darīt visiem izglītojamajiem pirms iesaistīšanās tiešsaistes mācību modulī. Pamatojoties uz pašnovērtējumu, izglītojamajiem vajadzētu būt iespējai izvēlēties, kurās mācību moduļa daļu viņi vēlētos iesaistīties. Veidojot mācību moduljus piecās iedzīvotāju digitālās kompetences sistēmas jomās, tiktu stiprināta atsevišķu izglītojamo spēja izvēlēties savu mācību ceļu tiešsaistes modulī.

Lai izstrādātu mācību moduljus mācību pārvaldības sistēmā Moodle, ir nepieciešamas vairākas digitālās prasmes. Mēs stingri iesakām visus mācību dizainerus rūpīgi iepazīstināt ar Moodle un tā daudzajām iespējām radīt dažāda veida e-tivitātes. Ir ļoti svarīgi, lai mācību dizaineri zinātu, kā augšupielādēt, rediģēt un lejupielādēt dažāda veida failus, piemēram, video, tekstu, attēlus utt.

Iesakām arī mācību dizainerus iepazīstināt ar video veidošanas instrumentiem, tāpēc viņi var veidot savus mācību video. Tas varētu būt no vienkāršiem videoklipiem, piemēram, Power Point ar pievienotu runu, līdz sarežģītākiem videoklipiem, kas veidoti no stāstu dējiem un kuros izmantoti aktieri – vai pat videointervijām ar darbiniekiem, kas darba vietā demonstrē digitālās prasmes. Ir būtiski, lai mācību dizaineri izprastu kursus izmantojamo konferenču programmatūru. Kā programmatūra darbojas un kādas iespējas piedāvā programmatūra? Vai izglītojamos var sadalīt grupās (kā izlaušanās telpās)? Vai katrs var savā starpā padalīties ar savu ekrānu? Vai ir tērzēšanas funkcija? Kā tas darbojas? Visi šie un vēl citi aspekti ir labi jāizmeklē pirms kursu izstrādes.

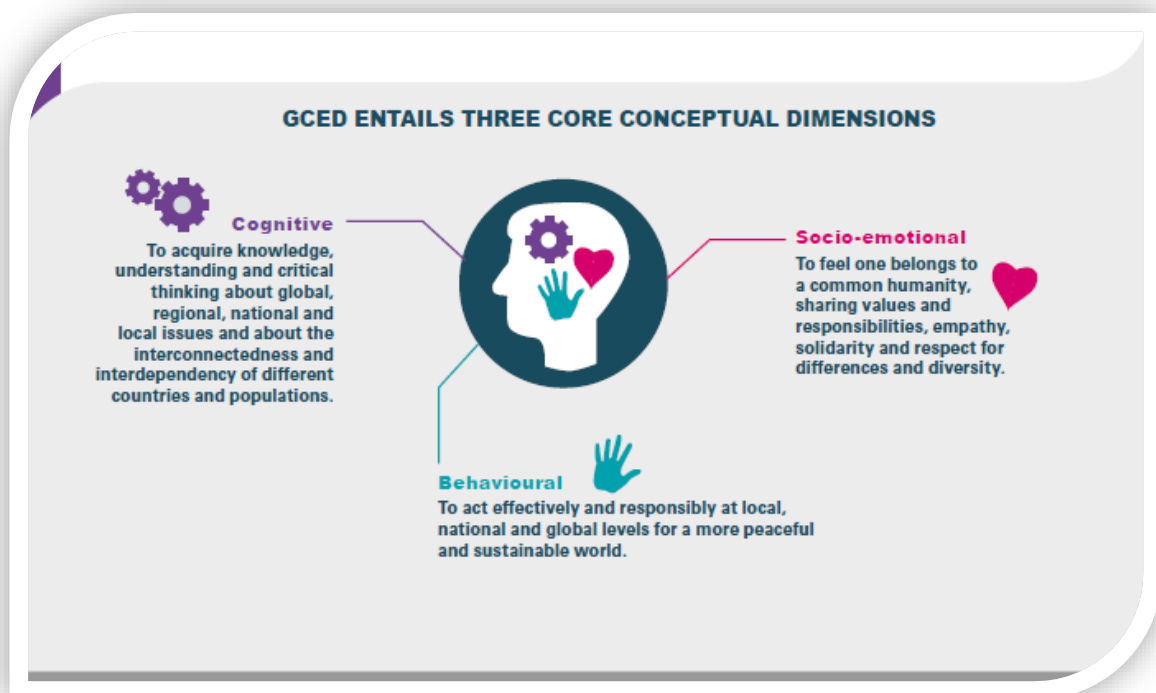
Ir nepieciešamas vairākas digitālās prasmes, lai tiešsaistes kursu laikā e-mēreni un sniegtu izglītojamajiem tehnisko atbalstu. Ir svarīgi rūpīgi iepazīties ar Moodle, piemēram, kā grupai piešķirt izglītojamo? Kā sniegt atsauksmes par uzdevumu, ko izglītojamais pasniedza Moodle? Runājot par dizaineriem, tikpat svarīgi e-moderatoram ir saprast, kā darbojas konferenču programmatūra. Tā ir iespēja sadalīt e-moderatora lomu un tehniskā atbalsta sniegšanu dažādiem cilvēkiem, ja tam ir labāka jēga. Mums ir laba pieredze, veidojot forumu Moodle tehniskām grūtībām. Bieži vien izglītojamie ātri viens otram palīdz ar videoformātiem, kas netiks augšupielādēti, un citām tamlīdzīgām problēmām.



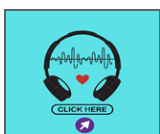
36. Kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas papildināšanai VET viesmīlībasursos, turpmākie viesmīlības profesionālie darbsemināri darba vidē

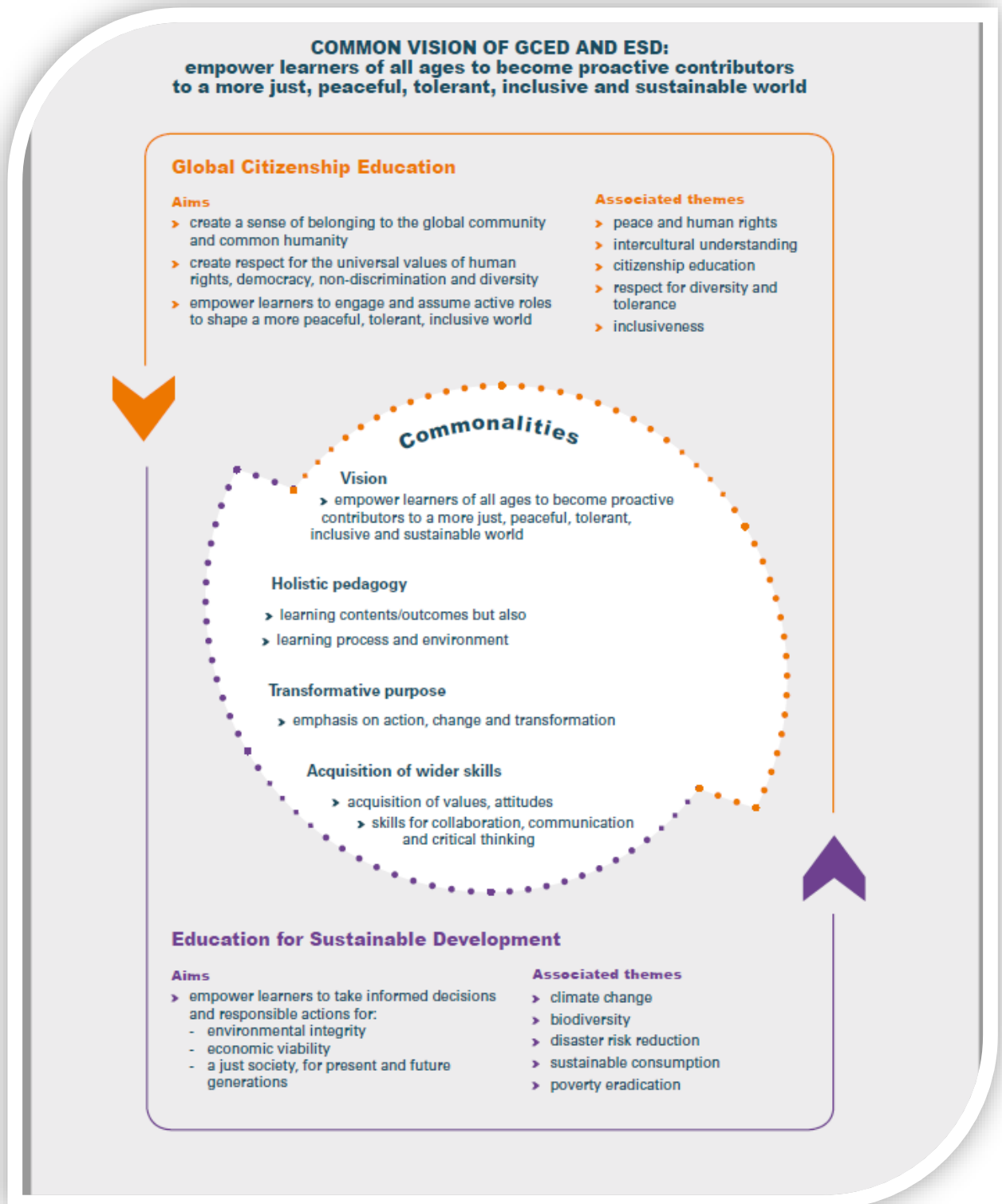
Pirmkārt, ir jābūt skaidrai saīsinājuma ESDGC nozīmei. Tas nozīmē izglītības ilgtspējīga attīstība un globāla pilsonība (ESDGC). UNESCO kontekstā apspriests pasaules mēroga plāns, kura mērķis ir koncentrēties uz visu pasaules pilsoņu – globālā pilsoņa – izglītību un apmācību kā instrumentu SDG sasniegšanai (ilgtspējīgās attīstības mērķi). 4. SDG ir uzmanības centrā, jo mums ir jāstiprina izglītība un mācīšanās/pārorientācija. (UNESCO, 2022).

Lai varētu plānot mācību pasākumus, kas veicina ilgtspējību, papildus tiešajām prasmēm, kas nepieciešamas darbam ar digitalizāciju viesmīlības nozarē, ir jāpievērš vēl viena uzmanība. Vienalga, vai esi pasniedzējs, audzēknis vai nozares darbinieks.

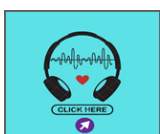


41. attēls, avots: UNESCO, 2022





42. attēls, avots: UNESCO, 2022



Iegulšanas metafora

Iegulšanas metafora apraksta procesu, kā vēlamais elements dziļi integrējams sistēmā. Tas ir stingri iebūvēts sistēmā, nevis tikai pieskrūvēts pie tās. Iegultais elements tomēr vēl ir jūtams, un tas uzreiz nepārveido sistēmu, lai gan tas var krietni uzlabot savu funkciju.

Iegulšana ir stratēģija, kas paver iespējas pārveidot izglītības sistēmu no iekšienes, bruģējot ceļu uz starpdisciplināru mācību programmu, uz jautājumiem balstītu mācīšanos un pieeju visai skolai.

Savukārt **infūzijas metafora** raksturo vēlamās esences caurlaidības procesu un vides transformāciju, kurā sistēma darbojas.

Ja infūzija attiecas uz augu materiāla aromātu izšķīdināšanas procesu, infūzija ir arī iegūtā šķidrums vai šķīduma nosaukums. Šajā ziņā infūzija ir ESD integrācijas stratēģija, kas ir dziļāka par iegulšanu un ir galīgs risinājums (UNESCO Mahatma Gandija miera izglītības institūts (MGIEP), 2017, 18. lpp.).

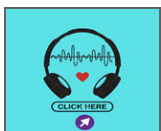
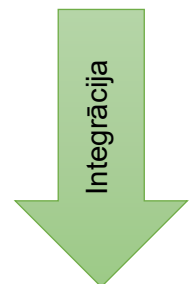
Iegulšana ir saistīta ar tēmu pārorientēšanu uz sociāli un globāli nozīmīgāku mērķi: veicināt ilgtspējīgu, taisnīgu un mierīgu pasauli, kurā jaunieši ir motivēti, sagatavoti un pilnvaroti risināt pastāvīgās un topošās vietējās un globālās problēmas (UNESCO MGIEP, 2017, 19. lpp.).

Tāpēc iedziļināšanās stratēģiski veicina divmērķu mācīšanos, kur skolēni apgūst mācību priekšmetu zināšanas un prasmes un vienlaikus mācās, kā veicināt ilgtspējīgu sabiedrības transformāciju – mācās sadzīvot, dziļi respektējot vidi un cieņu pret visiem (UNESCO MGIEP, 2017, 19. lpp.).

UNESCO MGIEP, 2017, 19. lpp., atsaucas uz modeli "risinājumi ilgtspējīgas attīstības problēmai", kas pielāgots no Sterlinga 2004, kā minēts Lotz-Sisitka u. c. (2015), 73. lpp.:

4. tabula: Atbildes uz ilgtspējīgas attīstības izaicinājumu

Atbildes uz ilgtspējīgas attīstības izaicinājumu		Atbilstošais ESD integrēšanas stratēģijas darbības Pievienošana
a) I atteikums	Tā ir ažiotaža, kas aizies	Iegulšana Infūzija
b) Piestiprināts	Papildināt mācību programmu vai programmu ar "zaļo aspektu"	
c) Iebūvēts	Pietiekami svarīgi, lai integrētos visā, ko darām	
(d) Visas sistēmas pārprojektēšana	Mums jāpārdomā paši pamati tam, ko mēs šobrīd darām	



Darba ņēmējiem un vadītājiem ir jāapvieno un kopīgi jāapgūst digitālās prasmes kopīgā prakses kopienā.

Digitālā mācīšanās sākas ar organizatoriskās struktūras pielāgošanu un līdzstrādnieku lomu izpratni, lai veidotu auglīgas mācību prakses kopienas. Šis nodaļas mērķis ir padarīt mācību kursus efektīvus, pārdomājot vadītāju un darbinieku lomu pirms digitalizācijas kursu un darbsemināru norises, lai panāktu ilgtspējīgu, digitālu apmācību.

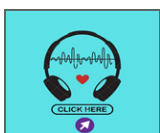
Vai nebūtu jauki, ja varētu vienkārši sūtīt darbiniekus īsā digitalizācijas kursā un pēc tam – SPRADZIENS – viņi iegūtu digitālo transformāciju? Diemžēl tas nav ilgtspējīgs darbinieku vai organizāciju digitālās transformācijas veids.

Bieži vien mācību ideja tiek saprasta nedaudz līdzīgi kā organizatoriskās pārmaiņas - kā īss process ar sākumu un beigām - kā izaicinājums, kuru var vadīt un kontrolēt augstākā vadība. Tomēr digitalizācija ir īpaša būtne, kas daudzu iemeslu dēļ ir šeit, lai paliktu, un sniedz daudzas iespējas un izaicinājumus visām organizācijas nodaļām. Digitālā transformācija, ko viesmīlības nozare piedzīvo, vislabāk tiek saprasta nevis kā viens pārmaiņu vilnis, bet gan kā pastāvīga realitāte.

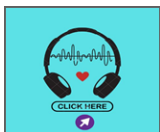
Ja mēs pieņemam, ka digitalizācija ir jāuzskata par pastāvīgu pārmaiņu un attīstības stāvokli, šis jēdziens ir svarīgs veidam, kādā mēs veidojam un plānojam, kā viesmīlības darbiniekiem būtu jāiemācās savā darba dzīvē ieviest digitālus instrumentus. Ja viesmīlības uzņēmumi vēlas attīstīties, tiem ir jāatsakās un jāpielāgo tradicionālie, hierarhiskie organizācijas strukturēšanas veidi. Tā kā digitalizāciju var raksturot kā nemainīgu izmaiņu, tad ir jāmaksā par tādas organizācijas struktūras noformēšanu, kas aptver pārmaiņu iespējas. Lai gan hierarhiskās struktūras labi saglabā statusu quo organizācijas procesā, decentralizētas, dinamiskas tīkla struktūras labāk atbalsta digitālas pārmaiņas organizācijā. Tā dēvētais jaunais IT modelis veicina dinamiskas un dzīvīgas IT pārmaiņas viesmīlības nozarē (GPi online, 2020).

Veidojot mācību kursu par digitalizāciju viesmīlības nozarē, ir vērts pārdomāt mācību procesu. Tā vietā, lai izvēlētos klasisku kursu ar sākumu un beigām, kurā audzēkņi bieži vien atceras tikai minimālo kursu mērķu minimumu, var apgalvot, ka ir lielāka jēga atbalstīt un kopt praksē ieradumus un procesus tā, lai darbiniekiem būtu vieglāk apgūt digitālās mācības un ilgtermiņā veikt ilgtspējīgās digitālās pārmaiņas. Tas nozīmē, ka mācību vadītājiem vairāk jāuztraucas par to, kas notiek pēc kursa? Kā mēs varam pārliecināties, ka audzēkņi var gūt panākumus ne tikai kursa laikā, bet ARĪ PĒC kursa beigām? Kādas ir darbinieku lomas, iemācoties digitalizēt? Kā darbiniekiem un viesmīlības dalībniekiem mācīt nepārtrauktas, mūžīgas mācības?

Uz šiem diviem galvenajiem jautājumiem var būt daudz atbilžu. Dažas no šīm atbildēm ir atrodamas teorijā par līdzstrādnieku iesaistīšanos Skandināvijas



organizatoriskās komunikācijas pētniecībā un arī teorijā, ko Etjēns Vengers dēvē par prakses kopienām (Venger-Trayner, E. un B. 2015).



37. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas resursi

Digitālie resursi	Termins parasti attiecas uz jebkuru saturu, kas publicēts datorlasāmā formātā. Attiecībā uz DigCompEdu tiek nošķirti digitālie resursi un dati. Digitālie resursi šajā ziņā ietver jebkāda veida digitālo saturu, kas ir nekavējoties cilvēkam saprotami, savukārt dati ir jāanalizē, jāapstrādā un/vai jāinterpretē tā, lai tie būtu izmantojami pedagogiem.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017).
--------------------------	---	------------------------------------

Digitālie resursi vai digitālie avoti attiecas uz jebkāda veida informāciju vai datu nesējiem, kas tiek glabāti vai pārraidīti digitālā formātā, piemēram, datorā vai internetā. Tas var ietvert teksta dokumentus, attēlus, audio un videofailus un datu kopas. Akadēmiskajā pētniecībā arvien lielāka nozīme ir digitālajiem resursiem, jo tie ļauj ātri un viegli piekļūt plašam informācijas klāstam no dažādiem avotiem (Studysmarter.co.uk, 2023).

Izstrādājot kursu, jāņem vērā daudzas lietas. Didaktisko attiecību modelis piedāvā ietvaru, kas jāņem vērā mācību dizaineriem (Hims un Hips, 2011). Aplūkojamajā modelī ir sešas savstarpēji saistītas kategorijas:

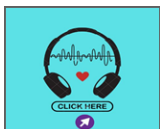
1) Mācību apstākļi

Kādas ir audzēkņu iepriekšējās zināšanas? Kas viņiem būs jauns? Kādas ir viņu intereses? Vai daži izglītojamajiem ir īpašas vajadzības, kas jārisina?

Lai nodrošinātu, ka mācīšana ir pielāgota mūsu izglītojamo grupai, ir būtiski kartēt mācību apstākļus. Tas arī ir viens no iemesliem mūsu ieteikumam tiešsaistes mācību moduli strukturēt, izmantojot digitālo kompetences sistēmu iedzīvotājiem (Vuorikari, 2022). Tas ļauj izglītojamajiem pašnovērtēties (<http://mydigiskills.eu/>) un sniedz skolotājiem vērtīgas zināšanas par izglītojamo digitālajām prasmēm.

2) Iestatīšana

Iestatījumi ir faktori, kas vai nu palielina, vai samazina mācīšanās iespējas. Izstrādājot moduli, mācību rezultātam ir ļoti svarīgi novērtēt iestatījumus. Kāda programmatūra jums būs pieejama bez Moodle (piemēram, video veidošanai, konferencēm utt.)? Vai izglītojamie tiks izplatīti dažādās organizācijās vai arī satiekies klases telpā?



3) Mērķi

Mācību mērķi ir būtiski moduļa un e-tivitātes izstrādē. Mācību mērķi jādefinē kā zināšanas, prasmes un kompetences, kas audzēkņiem bija jāsasniedz, pabeidzot kursu. Eiropas kvalifikāciju ietvarstruktūra (EQF) būtu jāapsver, lai nodrošinātu pareizo mācību līmeni dažādās partnervalstīs.

4) Saturs

Mācību saturs varētu būt lietas, teorētiskie modeļi, statistikas datu bāzes utt. Citiem vārdiem sakot, tas ir mācību priekšmets. Skolotāji un/vai mācību dizaineri audzēkņiem izvēlas noteiktu saturu, taču dažkārt audzēkņi arī ietekmē saturu. Ja nepieciešamās digitālās prasmes ir specifiskas organizācijai (piemēram, īpašas rezervēšanas sistēmas utt.), mācību modulis vēlams pielāgot izglītojamajiem no konkrētām organizācijām.

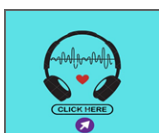
Digitālais saturs	Jebkura veida saturs, kas pastāv cipardatu veidā, kuri ir kodēti mašīnlasāmā formātā un kurus var izveidot, apskatīt, izplatīt, modificēt un uzglabāt, izmantojot ciparu tehnoloģijas. Digitālā satura piemēri ir šādi: tīmekļa lapas un tīmekļa vietnes, sociālie mediji, dati un datu bāzes, digitālie audio, piemēram, MP3, un e-grāmatas, digitālie attēli, digitālie video, videospēles, datorprogrammas un programmatūra. Sistēmai DigCompEdu digitālais saturs ir sadalīts ciparu resursos un datos.	Redekers, C., DigCompEdu. (2017).
--------------------------	---	-----------------------------------

5) Mācību process

Plānojot mācīšanos, to nepieciešams laikus uzskatīt par procesu. Ko sagaida no izglītojamajiem? Ko sadaida no skolotājiem? Vai izglītojamie strādā individuāli? Grupās? Utt.

6) Novērtējums

Var novērtēt mācību procesu, mācību mērķus un izglītojamā sasniegto mācību līmeni. Ir būtiski ņemt vērā novērtēšanas elementus tiešsaistes mācību moduļa izstrādē. Vai kursu laikā būtu jāveic izglītojamo izpratnes līmeņa novērtējumi par noteiktu kursu saturu (piemēram, izmantojot atbilžu variantu viktorīnas)? Kā tiktu integrētas skolotāju atsauksmes vai vienādranga atsauksmes? Un kurā e-tivitātē? Vai beigās būs vērtējums kā eksāmens? Vai apliecinājums?



38. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas avoti

Digitālā vide Konteksts vai "vieta", ko nodrošina tehnoloģijas un digitālās ierīces, ko bieži pārraida internetā vai citos digitālos līdzekļos, piemēram, mobilo tālrunu tīklā. Digitālā vide parasti tiek izmantota mijiedarbībai ar citiem lietotājiem un lietotāja radīta saturs piekļūšanai un publicēšanai. Ieraksti un pierādījumi par indivīda mijiedarbību ar digitālo vidi veido viņu digitālo pēdu. Redekers, C., DigCompEdu. (2017).

Digitālie resursi vai digitālie avoti attiecas uz jebkāda veida informāciju vai datu nesējiem, kas tiek glabāti vai pārraidīti digitālā formātā, piemēram, datorā vai internetā. Tas var ietvert teksta dokumentus, attēlus, audio un videofailus un datu kopas. Akadēmiskajā pētniecībā arvien lielāka nozīme ir digitālajiem resursiem, jo tie ļauj ātri un viegli piekļūt plašam informācijas klāstam no dažādiem avotiem (Studysmarter.co.uk, 2023).

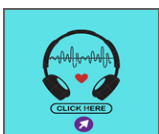
Digitālo resursu jomā vienumus var iedalīt divās kategorijās: **interneta resursi un bezsaistes digitālie resursi (Studymaster.co.uk, 2023).**

Interneta resursi:

- Tīmekļa vietnes;
- Blogi;
- Forumi/čata istabas;
- Meklētājprogrammas;
- Tiešsaistes bibliotēkas un datu bāzes.

Bezsaistes digitālie resursi:

- Fotoattēli/attēli;
- Video;
- Audioieraksti (Studymaster.co.uk, 2023).



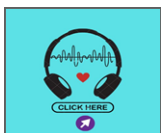
Bezsaistes digitālo resursu piemēri

- Fotoattēli/attēli: fotoattēli un cita veida attēli ir digitāli, jo tie sastāv no pikseliem. Attēlus var izveidot, fotografējot (fotografējot ar kameru) vai izmantojot tādas radošas programmas kā Photoshop vai AutoCAD.
- Pikseļi ir sīki krāsaini kvadrātiņi, kas, mērķtiecīgi izkārtoti kopā, rada digitālus attēlus. Katram attēla pikselim tiek piešķirts skaitlis, kas datoram norāda, kādai krāsai tam jābūt.
- Video: video tiek veidoti, izmantojot elektroniskās tehnoloģijas, piemēram, viedtālrunus vai videokameras. Iegūtie video tiek apstrādāti un glabāti kā 1 un 0 sekvenču binārā kodā (kā minēts iepriekš rakstā) (Studymaster.co.uk, 2023).

Digitālo resursu piemēri

Digitālo resursu piemēri	
Resursa tips	Digitālo avotu piemēri
Tiešsaistes datu bāzes	JSTOR, ProQuest, EBSCO
E-grāmatas	Kindle, Nook, iBooks
Digitālais arhīvs	Interneta arhīvs, Kongresu digitālo kolekciju bibliotēka
Sociālie plašsaziņas līdzekļi	Twitter, Facebook, Instagram
Tiešsaistes ziņu avoti	CNN, BBC, New York Times
Tiešsaistes video	YouTube, Vimeo, TED sarunas
Tiešsaistes žurnāli	PLOS One, Daba, Zinātne
Tīmekļa instrumenti	Google Drive, Dropbox, Canva

(Studymaster.co.uk, 2023).

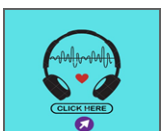


39. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas sistēmas

Digitālie pakalpojumi: Pakalpojumi, ko var sniegt, izmantojot digitālo komunikāciju, piemēram, internetu, mobilo tālruņu tīklu, kas var ietvert digitālās informācijas (piemēram, datu, satura) piegādi un/vai darījumu pakalpojumus. Tie var būt gan publiski, gan privāti, piemēram, e-pārvalde, digitālo banku pakalpojumi, e-komercija, mūzikas pakalpojumi (piemēram, Spotify), filmu/TV pakalpojumi (piemēram, Netflix). (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Termins **digitālā sistēma** attiecas uz tādiem elementiem kā aparatūra, programmatūra, tīkli un to izmantošana. Var būt daudz dažādu komponentu, kas veido vienu sistēmu; piemēram, datoram ir centrālais procesors, cietais disks, tastatūra, pele, ekrāns utt. Perifērā ierīce ir digitāls komponents, ko var pievienot digitālai sistēmai, piemēram, digitālai kamerai vai printerim (Digitaltechnologieshub.edu.au, 2023). Digitālās sistēmas ir paredzētas informācijas uzglabāšanai, apstrādei un komunikācijai digitālā formātā. Tie ir atrodami visdažādākajās lietotnēs, tostarp procesu kontrolē, sakaru sistēmās, digitālajos instrumentos un patēriņa precēs. Digitālais dators, ko biežāk dēvē par datoru, ir tipiskas digitālās sistēmas piemērs. Dators veic manipulācijas ar informāciju digitālā vai, precīzāk, binārā formātā. Binārajam skaitlim ir tikai divas atsevišķas vērtības — nulle vai viena. Katru no šīm diskrētajām vērtībām attēlo elektroniska slēdža, ko sauc par tranzistoru, izslēgšanās un IESLĒGŠANĀS statuss. Tāpēc visi datori saprot tikai binārus skaitļus. Jebkuru decimālskaitli (bāze 10, ar desmit cipariem no 0 līdz 9) var attēlot ar bināru skaitli (bāze 2, ar cipariem 0 un 1). Datora pamatbloki ir centrālais procesors (CPU), atmiņa un ievade/izvade (ievadizvades). Datora CPU pamatā ir tāds pats kā cilvēka smadzenēm (Oreilly.com, 2023).

Kursam izvēlētā sistēma ir mācību vadības sistēma (LMS) Moodle. Moodle ir programmatūras fragments, kas ļauj mācību dizaineriem un e-moderatoriem veidot un pilnveidot personalizētu mācību vidi. Moodle ļauj iestatīt dažādas lapas ar atšķirīgām e-tivitātēm tajās. E-tivitātes var pabeigt jebkurā secībā vai arī tās var veidot secīgā procesā, kad viena e-tivitāte ir jāpabeidz, pirms nākamā tiek atvērta izglītojamajam. Tādā veidā LMS atbalsta piekļuvi mācību saturam un ļauj veidot mācību procesus. Moodle atbalsta dažāda veida e-tivitātes, piemēram, viktorīnas, videomateriālus, čatus, forumus, vienādranga atsauksmes, anketas, vikivietnes (tīmekļa vietnes vai datubāzes, ko kopīgi izstrādājusi lietotāju kopiena, ļaujot jebkurai lietotājam pievienot un rediģēt saturu) utt.



40. 8 Izglītojamu stilu nozīme ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Cilvēkiem nav vienprātības par to, cik daudz stilu pastāv. Piemēram, Jaunzēlandes skolotājs Nīls Flemings 1987. gadā izveidoja savu populāro VARK modeli, kurā ietilpst:

- Vizuālie apguvēji;
- Dzirdes apguvēji;
- Lasīšanas/rakstīšanas valodas apguvēji;
- Kinestētiski (fiziski) izglītojamie.

Cilvēku uzvedības speciālists Skots Bleks paņēma Hārvarda profesora Hovarda Gārdnera pētījumus un nodeva tos praktiskā lietošanā, radot vienu no pirmajiem izmērāmajiem un prognozējamajiem veidiem, kā noteikt cilvēka kopējo mācību stilu. Process sākas ar pirkstu nospiedumiem, pietiekami apbrīnojami. 24 līdz 48 stundu laikā Black var sagatavot 36 lappušu garu atskaiti, kurā identificēti astoņi dažādi intelektuāļi un tas, kā jūs personīgi apstrādājat vizuālo, dzirdes un kinestētisko informāciju (Verma, E. 2023).

Astoņi mācību stili, ko piedāvā daži zinātnieki, ja tiek lietoti dažādi vārdi (secība var būt dažāda):

5. tabula: Astoņi mācību stili		
	Mācību stils	Paskaidrojums
1	Valodu apguvēji vai mutiskie apguvēji (piemēram, valodu apguvēji)	Valodu apguvējs ir tas, kurš vislabāk mācās ar valodu zināšanām, tostarp lasīšanu, rakstīšanu, klausīšanos vai runāšanu (Verma, E, 2023).
2	Dabaszinātņu vai dabas/dabas zinātņu apguvēji	Naturālists mācās, strādājot ar dabu un piedzīvojot to. Ja tas daudz izklausās pēc zinātnieka, tad tāpēc, ka tā mācās zinātnieki. Naturālists mīl pieredzi, mīl vērot apkārtējo pasauli un ar eksperimentu palīdzību iemūžina labāko informāciju vai zināšanas (Verma, E, 2023).
3	Mūzikas vai ritmiskas apguvēji vai skaņu (audio) apguvēji	Muzikālais vai ritmiskais apguvējs ir tas, kurš mācās, izmantojot melodiju vai ritmu. Tas būtu kā mūziķis, kurš mācās spēlēt, klausoties skaņdarbu, vai bundzinieks, kurš dzird sitienus galvā un uz ielas no patvaļīgiem avotiem, pirms to saliek kopā studijā. Taču tas var būt arī cilvēks, kurš vislabāk mācās, dungojot, svilpojot, klausoties pa purngaliem, sitot ar zīmuli pa rakstāmgaldu, ķiķinot vai klausoties fonā mūziku. Šai personai mūzika nav uzmanības novēršana, bet patiesībā palīdz mācību procesā (Verma, E, 2023).

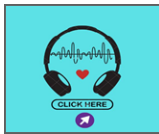


5. tabula: Astoņi mācību stili		
	Mācību stils	Paskaidrojums
4	Kinestētiskas apguvēji vai fizikas (taustes) apguvēji	Kinestēzijas audzēknis ir cilvēks, kurš vislabāk mācās, reāli kaut ko darot. Šiem cilvēkiem ir arī zinātnisks raksturs, un viņiem ir jāmijiedarbojas ar priekšmetiem, lai par tiem uzzinātu (vai arī par tiem uzzinātu pēc iespējas labākā veidā) (Verma, E, 2023).
5	Vizuālie vai telpiski apguvēji vai vizuālās (telpiskās) valodas apguvēji	Vizuālais vai telpiskais izglītojamais ir cilvēks, kurš vislabāk mācās, ja apkārt ir vizuālie palīglīdzekļi mācību procesa vadīšanai. Piemēram, kāds, kurš vislabāk mācītos no shēmām, attēliem, grafikiem, būtu vizuāls vai telpisks apguvējs. Šie cilvēki mēdz būt tehniski orientēti un ieiet inženierzinātņu jomās. Šāda veida izglītojamo piemērs būtu cilvēks, kurš kļūst par datorinženieri vai programmētāju. Bet labākie studenti ir tie, kas ir vizuālie vai telpiskie apguvēji. Kāpēc? Jo, lai tu būtu prasmīgs programmēšanā un TAS prasa, lai tu būtu spēcīgs vizuālais vai telpiskais apguvējs. Gandrīz viss, kas saistīts ar datoriem, ir konceptuāls, tāpēc tas balstās uz to komponentu grafiskiem vai vizuāliem attēlojumiem, kurus patiesībā nevar redzēt (piemēram, baiti) (Verma, E, 2023).
6	Loģiskais vai matemātiskais apguvēji vai loģiskie (analītiskie) apguvēji	Loģiski vai matemātiski izglītojamajam lietas jāklasificē vai jākatēgorizē. Viņi mēdz saprast arī attiecības vai rakstus, skaitļus un vienādojumus, labāk par citiem. Tie acīmredzot ir inženieri, zinātnieki, matemātiķi un citas tehniskās profesijas (Verma, E, 2023).
7	Starppersonu apguvēji vai sociālie izglītojamie (piemēram, valodu apguvēji)	Starppersonu valodas apguvējs ir cilvēks, kurš mācās, saistoties ar citiem. Bieži vien šie cilvēki dalās stāstos, vislabāk strādā komandās un savas idejas salīdzina ar citu idejām. Savā ziņā citi palīdz pašiem domāt par jaunām idejām. Viņi bieži vien ir dabiski labi līderi, kā arī komandas spēlētāji. Jūs bieži redzat šos cilvēkus dažādās psiholoģijas vai sociālo zinātņu jomās (Verma, E, 2023).
8	Intrapersonālie apguvēji vai solo apguvēji	Starppersoniskais, pretstatā starppersoniskajam, izglītojamais ir cilvēks, kurš vislabāk strādā un mācās, esot vienatnē. Viņi izvirza individuālus mērķus, kas ir izaicinoši, bet ne neiespējami. Viņus motivē arī iekšējie spēki, nevis ārējie. Tie bieži vien ir introverti indivīdi, bet ne vienmēr. Šie cilvēki bieži vien ienāk radošajās jomās, kļūst par uzņēmējiem un reizēm arī mazo uzņēmumu īpašniekiem. Taču parasti tie ir jomās vai nozarēs, kas ļauj strādāt bez tiešas uzraudzības (Verma, E, 2023).



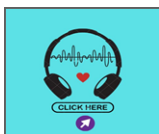
41. Praktiskās lietas par digitalizācijas papildināšanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās: kopsavilkums

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kursa uzsākšanas sešās projekta partneru valstīs 2023. gadā.



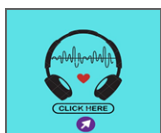
42. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Latvijā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kursa uzsākšanas HOTEL SCHOOL Viesnīcu vadības koledžā, Latvijā 2023. gadā.



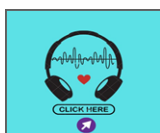
43. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlībās VET mācībās Dānijā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kursa uzsākšanas Dānijas akadēmijā, Dānijā 2023. gadā.



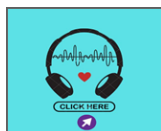
44. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlības VET mācībās Spānijā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas kursa uzsākšanas Spānijā 2023. gadā.



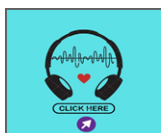
45. Praktiskā lieta par digitalizācijas ieviešanu ilgtspējīgās viesmīlības VET mācībās Kiprā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas kursa uzsākšanas Kiprā 2023. gadā.



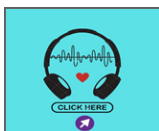
46. Praktiskā lieta par digitalizācijas iekļaušanu ilgtspējīgās viesmīlības VET mācībās Itālijā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas kursa uzsākšanas Itālijas viesmīlības skolā Itālijā 2023. gadā.



47. Praktiskā lieta par digitalizācijas iekļaušanu ilgtspējīgās viesmīlības VET mācībās Zviedrijā

Atjauninājumi būs pieejami pēc ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas kursa uzsākšanas Zviedrijā 2023. gadā.



48. Labās un labākās pasaules prakses pārskats par digitalizācijas ieviešanu: kopsavilkums

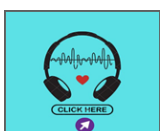
Šajā rokasgrāmatas daļā mēs vēlētos iepazīstināt ar dažām labākajām praksēm no visas pasaules saistībā ar viesmīlības nozares digitalizācijas procesiem. Ir svarīgi uzsvērt, ka aprakstītie procesi un prakse ir cieši saistīti ar vispārējo digitalizācijas attīstību un tāpēc tos nevar nodalīt no vispārējās attīstības, kas ietekmē lielāko daļu uzņēmējdarbības nozaru. Attīstību, ko parasti dēvē par "blakņu tehnoloģijām", piemēram, AI, VR, AR un tamlīdzīgi, zināmā mērā nosaka tehnoloģiju attīstība citās uzņēmējdarbības nozarēs, un pēc tam tā tiek apvienota ar viesnīcu, tūrisma operatoru un citu viesmīlības nozares dalībnieku darbību.

Sākotnēji mēs izpētīsim vispārējo ietekmi, ko rada digitalizācijas iekļaušana viesmīlības nozarē, lai gūtu vispārēju priekšstatu par tehnoloģijām un paraugpraksi, kas ietekmē nozari kopumā. Pēc tam mēs sīkāk aplūkosim dažādus pasaules reģionus un aprakstīsim, kā tie tuvojas tiem sniegto digitālo iespēju iegulšanai. Protams, iegulšanas process/briedums atšķirsies atkarībā no digitālā brieduma un kultūras atšķirībām, kas būtiski ietekmēs tehnoloģiskās pielāgošanās spējas patiesumu.

- Apakšnodaļā mēs iepazīstināsim jūs, lasītājus, ar vispārēju pārskatu par jaunākajām norisēm visā pasaulē attiecībā uz digitalizācijas iekļaušanu viesmīlības nozarē.
- Apakšnodaļā aplūkosim Ķīnu. Ķīnas tirgu esam izvēlējušies kā atsevišķu vienotību, jo tehnoloģiskās attīstības temps šeit atrodas straujā attīstībā. Tāpēc daudzas tendences, kas aprakstītas, kā piemēru izmantojot ķīniešu valodu, attieksies uz Āzijas reģionu kopumā.
- Apakšnodaļā mēs koncentrēsimies uz Amerikas tirgu, īpašu uzmanību pievēršot īpaši iezīmētajam Ziemeļamerikas tirgum. Vēsturiski tehnoloģiju attīstību veicināja amerikāņu viesmīlības nozare, kas pamato apakšnodaļu ar šo fokusu.

Hārvarda Biznesa apskats savā nesenaajā radikāšanā par pašreizējā digitalizācijas stāvokļa attīstību visā pasaulē skaidri nosaka posmu vispārējai tendencei, kas dominē arvien pieaugošajā pievēršanās digitalizācijai – Covid19:

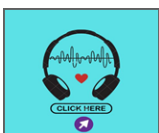
"Tomēr šā gada aptaujā - trešajā ikgadējā pētījumā, ko veica Hārvarda, Biznesa pārskata analītiskie pakalpojumi - pārsteidzoši 95% vadītāju ziņo par digitālās transformācijas stratēģijas pastiprinātu nozīmi savā nozarē - līdz šim lielākais reģistrētais procents. Kas varētu izskaidrot pieaugumu? Vārdu sakot, Covid-19. Globālā pandēmija ir aptumšojusi nepieciešamību izmantot tehnoloģiju kā sviru, lai mainītu to, kā organizācijas sasniedz savus mērķus. Covid-19 ir nostādījis testā



mūsu digitālās transformācijas stratēģijas. Pieaugošā plaša starp tiem, kas spēj ātri un veiksmīgi reaģēt uz pārmaiņām, un tiem, kas to nedara, apstiprina digitālās transformācijas stratēģijas vērtību. Citiem vārdiem sakot, ažiotaža ir īsta» (HBR, 2022).

Tāpat kā citos šī projekta materiālos iepriekš aprakstītās norises, arī COVID19 ir – un bija – notikums, kas rosināja visu uzņēmējdarbības nozaru uzņēmumiem obligāti pāriet ciparu formātā tā, kā līdz šim nebija paredzēts. Pirmais solis, definējot paraugprakses sistēmu, ir panākt atbilstību mainītajam realitātes postenim COVID19 – jūs vai nu esat digitāli, vai esat, bistami! Šis “blakus” kurss sniedzas arī viesmīlības pasaulē, kur tādi uzņēmumi kā Zviedrijas “Tech Start Digital Guest” (skatīt vairāk par www.digitalguest.com) izveidoja biznesa modeli, kas palīdz viesnīcām padarīt savu klientu apkalpošanu 100% digitālu, izmantojot vienkāršu digitālu procesu. Pēc slēgšanas šis uzņēmums kopā ar vairākiem citiem tehnoloģiju uzņēmumiem ir īpaši palīdzējis viesnīcu nozarei kļūt digitālākai nekā iepriekš. Un tas, šķiet, liecina par modeli, ka tehnoloģiskā attīstība, kas ietekmē, šķiet, rodas bez viesmīlības nozares, nevis no iekšienes. Pieņemsim, piemēram, revolūciju, kāda sociālajiem medijiem (SOME) bija viesmīlības nozarē, kur lielas SOME struktūras, piemēram, Facebook un YouTube, vadīja ceļu, lai mainītu to, kā viesnīcas, tūrisma operatori rīkojās ar saviem mārketinga centieniem, bet arī to, kā šī tehnoloģiskā revolūcija pilnībā mainīja to, kā viesmīlības nozares operatori – lieli un mazi – iesaistījās par savu viesi. No gandrīz 0% digitālās mijiedarbības ar viesi sociālie mediji radikāli piespieda nozari pieņemt, ka klientu apkalpošana ne vienmēr ir kaut kas tāds, kas notiek psihes sfērā, bet arī tā ir jāveic tiešsaistē, lai apmierinātu arvien vairāk tehnoloģiskos patstsvīgus klientus.

Līdztekus uzņēmējdarbības nozarei Covid19 pastāvīgi mainīja arī izglītības nozari. Miljoniem skolas bērnu kopā ar universitāšu un citu izglītības iestāžu studentiem devās no fiziskās uz virtuālo apmeklējāmību. Vairumam šī maiņa notika nakts gaitā, jo pandēmija lēnām, bet noteikti izslēdza sabiedrības un institūcijas visā pasaulē. Tas arī ietekmēja to, cik daudzi no mums strādāja COVID19 laikā, jo lielākajā daļā uzņēmumu bija ierasts izveidot mājas biroju un rīkot sanāksmes tiešsaistē. Tas joprojām ļoti atbilst patiesībai, jo liela daļa darbinieku joprojām dod priekšroku darbam mājās, un uzņēmumiem joprojām ir attiecīgi jāpielāgo sava kultūra un vadības stils (HBR, 2022). Tiešsaistes sanāksmes jo īpaši ir bijušas un joprojām ir izaicinājums viesnīcām, kuras ir lielā mērā pašāvušās uz konferenču aktivitātēm, jo arvien vairāk konferences viesu pārvieto savas sanāksmes tiešsaistē, tādējādi liedzot nepieciešamību klātbūtnē konferenču zāles. Jautājumi paliek, vai konferences viesi tomēr dos priekšroku fiziskām tikšanās reizēm nākotnē vai virtuālā alternatīva kļūs vilinošāka uzņēmumiem. Fakts ir tāds, ka



pārejai uz digitālo sistēmu ir daudzas priekšrocības uzņēmumiem, jo īpaši, ja ņem vērā izmaksu ietaupījumus, ko tas rada.

Papildus COVID19 vispārējā tehnoloģiju attīstība, jo īpaši "blakņu tehnoloģiju" jomā, ir palielinājusi uzņēmumu nepieciešamību kļūt digitālākiem. Šī tehnoloģiju attīstība nevar pastāvēt viena pati, bet tā ir jāpapildina ar kultūras un stratēģijas maiņu uzņēmumā. Savā neseno ziņojumā par viesnīcu nozares digitalizāciju Hotel Tech Rapports skaidri norāda, ka priekšnoteikums veiksmīgai viesnīcu digitalizācijai jāņem vērā:

"Digitālā transformācija nav saistīta tikai ar tehnoloģiju ieguldījumiem, bet attiecas uz veidiem, kā organizācijas pārstrukturē sevi, lai pielāgotu un mainītu korporatīvo kultūru, lai dotu iespēju ieviest inovācijas, kas veicina tehnoloģiju izmantošanu un noved savus uzņēmumus jaunā izaugsmes līmenī ... Digitālās transformācijas ietver aktīvu digitalizāciju un/vai tehnoloģiju pastiprinātu izmantošanu, bet, lai transformācija būtu veiksmīga, tai holistiski jāietver arī kultūras un darbības pārmaiņas. Tas varētu nozīmēt vadības maiņu, jauna biznesa modeļa pieņemšanu, uzņēmuma kultūras attīstību vai pārvērtēšanu, kā uzņēmums klientiem sniedz vērtību."

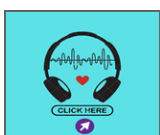
Avots: Hotel Tech Rapport, 2022

Lai to veiksmīgi paveiktu, viesnīcām (un citiem viesmīlības uzņēmumiem pēc noklusējuma) ir jāņem vērā šādi elementi, lai pilnībā izmantotu digitālās transformācijas potenciālu (Hotel Tech Rapport, 2022):

- 1. solis: Izvēlieties konkrētu mērķi saviem digitālās transformācijas centieniem un uzticīgi ievērojiet to visā procesā, piemēram, — lielāku klientu apmierinātību, ieņēmumu palielināšanu, izmaksu samazināšanu.
- 2. solis: Noteikti novērtēt šī mērķa virzību un nosakiet standartus tā sasniegšanai.
- 3. solis: Respektēt kultūras izmaiņas, kas pavada tehnoloģiju maiņu. Tehnoloģijas nevar atdalīt no kultūras realitātes, kurā tām jādzīvo. Ja ieviešat vizualizāciju rezervēšanas sistēmu biznesā, bet jūsu darbinieki nespēj saprast tās funkcijas (vai vēl sliktāk, ka tas ir svarīgi), tad noteikti gadās neveiksme! (LM, 2022).

Apkopojiet paraugpraksi visā pasaulē:

- esat digitāli, vai ejat prom: Covid19 pandēmija papildināja vajadzību viesmīlības nozares dalībniekiem pārstrukturēt savu uzņēmumu darbības veidu, lai tie kļūtu tehnoloģiski virzītāki. Mantra Covid19 laikā kļuva "ej digitāli vai ej prom". Tāpēc pirmais labākās prakses padoms ir apsvērt, vai jūsu uzņēmums ir



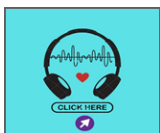
mainījis biznesa modeli, lai kļūtu digitālāks. Pretējā gadījumā tas varētu radīt grūtības saglabāt konkurētspēju tuvākajā nākotnē, jo tehnoloģiskais pienākums iegūs arvien lielāku dinamiku.

- virzībā uz to, lai kļūtu digitāli vadītāki uzņēmumi no viesmīlības nozares, IR jāpielāgo holistiska pieeja, kas ietver apsvērumus par to, kā integrēt izmaiņas, lai tās atbilstu uzņēmuma stratēģijai un kultūrai. Pāriešana ciparu formātā nedos gaidītos rezultātus, ja jūsu darbinieki nebūs uz kuģa.

- iepriekš minētais kultūras aspekts palīdzēs arī noteikt, vai izvēlēsit turpināt savus digitalizācijas centienus. Tehnoloģiskā prasme slēpjas ne tikai uzņēmuma spējās izmantot jaunākās tehnoloģiskās iespējas, bet arī izprast un pieņemt digitalizācijas nepieciešamību – tagad un nākotnē.

Kā minēts šīs nodaļas sākumā, tas ir diezgan satriecošs uzdevums vispārināt tehnoloģiju attīstību visā pasaulē, jo būtiska nozīme ir gan kultūras, gan tehnikas atšķirībām. Tomēr jāatzīst, ka, piemēram, Covid-19, kas tiek minēts kā izšķirošs spēļu mainītājs, lai attīstītu tehnoloģisko attīstību viesmīlības nozarē (un pat vairākās citās nozarēs), bija globāla parādība, kas skāra visas pasaules daļas. Visbeidzot, jāuzsver, ka digitalizācija ir obligāta visām uzņēmējdarbības nozarēm kā līdzeklis, lai nākotnē panāktu konkurētspēju. Kā EIB (Eiropas Investīciju banka) secina saistībā ar digitālo laikmetu:

“Digitalizācija ir saistīta ar labāku firmu darbību. Digitālās firmas mēdz būt ar augstāku produktivitāti nekā nedigitalās firmas, tām ir labāka vadības prakse, tās ir inovatīvākas, aug ātrāk un rada darba vietas, kas maksā vairāk. Būtisks šķērslis, kas raksturīgs Eiropai, ir nelabvēlīgs uzņēmuma lieluma sadalījums. Eiropas Savienībā ir daudz mazu firmu, kas neiegulda digitālajās tehnoloģijās. Šie uzņēmumi uzskata darba tirgus noteikumus, uzņēmējdarbības noteikumus un ārējā finansējuma trūkumu par lieliem šķēršļiem investīcijām, kas var vēl vairāk saasināt kavēšanos digitālo tehnoloģiju ieviešanā” (EIB, 2020).



49. Laba digitalizācijas prakses papildināšanā: Ķīna

Tā kā digitalizācijas attīstības raksturošana visā pasaulē bija uzdevums, ar kuru bija jārikojas piesardzīgi (kultūras, digitālās prasmes utt), tie paši apsvērumi ir jāņem vērā, runājot par Ķīnu. Valsts milzīgais plašums liek ievērot piesardzību, mēģinot vispārināt. Piemēram, starp Šanhajas reģionu piekrastē un reģioniem un pilsētām, teiksim, Mongolijas augštecē pastāv liela atšķirība digitālajā pielāgošanās spējā. Rietumos mēs parasti uzskatām Ķīnu par vienu valsti, bet, ņemot vērā, ka mēs runājam par gandrīz 1/5 pasaules iedzīvotāju, mums jāatzīst, ka, risinot digitalizācijas jautājumus, Ķīnas iekšienē parādīsies lielas atšķirības. Kopumā, šķiet, ka ir 5 īpaši mega tendences, kas veicina labākās prakses centienus digitalizācijas jomā Ķīnā (McKinsejs, 2021), un mēs tos izpētīsim tālāk, kā veidu, kā apspriest labākās prakses metodes viesmīlības nozarē, jo šīs mega tendences ietekmē visus uzņēmumus, gan Ķīnā.

Mega tendence 1: lielā mazumtirdzniecības integrācija

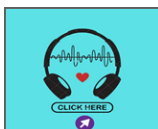
Lai gan tas viss, varētu šķist dīvaina vieta, lai sāktu darbu viesmīlības nozarē, mazumtirdzniecības nozares attīstība Ķīnā tomēr ir vērtīga mācība uzņēmējiem viesmīlības jomā – vajadzība pēc ērtībām un efektivitātes ir bijis virzītājspēks mazumtirdzniecības nozares panākumiem Ķīnā. Pircējus šī attīstība ietekmē viņu gaidās, un viesmīlības nozarei Ķīnā nāksies pielāgoties savu viesu prasībām.

Mega tendence 2: pakalpojumu virtualizācija

Papildināts ar Covid-19 pandēmiju, kas vairāk nekā 2 gadus turēja Ķīnu slēgtu, virtuālais domēns arvien pieaug – īpaši izglītības ietvaros, kur digitalizācija Ķīnā ir veikusi pamatīgu lēcieni. Īpaši tas attiecas uz vietām Ķīnas laukos, kur pieprasījums pēc kvalificētiem skolotājiem ir bijis aktuāls jautājums, ko mazināja Covid-19 izraisītā digitālā pārbīde. Kā jau minēts apakšnodajā par pasaules attīstību, Covid-19 lielā mērā bija spēju mainītājs, kas veicināja pāreju uz pakalpojumu digitalizāciju, un Ķīnā tas bija īpaši redzams. Arī šajā gadījumā šīs ir tendences, kurām viesmīlības biznesam ir jāpielāgojas, lai apmierinātu savu klientu vajadzības.

Mega tendence 3: mobilitātes revolūcija

Tāpat kā attiecībā uz mega tendence numurs 1, kas attiecas uz mazumtirdzniecības nozari, tas nav tieši saistīts ar viesmīlības nozari, tomēr mobilitātes revolūcijas sekas izaicinoši ietekmēs jo īpaši restorānu nozari Ķīnā. Īsumā mobilitātes revolūcija ietver pāreju uz autonomi vadītiem automobiļiem, kas aizstās cilvēka faktoru transportlīdzekļu ekspluatācijā, un, piemēram, dronu izmantošanu. Tas pavērs nebeidzamas iespējas līdzņemšanai īpaši lielākajās Ķīnas pilsētās.



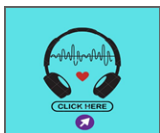
Mega tendence 4: sociālās dzīves digitalizācija

Ikviens, kurš nesen bijis Ķīnā, atzīs, ka dzīve ir līderis divās kategorijās – “īstajā” pasaulē, un virtuālajā pasaulē. Jaunums šajā ziņā ir tas, ka šķiet, ka abi uzņēmumi arvien vairāk apvienojas, kas nozīmē, ka viesmīlības uzņēmumi vairs nevar uzskatīt savus pakalpojumus par pārsvarā fiziskiem vai virtuāliem. Tūrisma objektiem, piemēram, produktu portfeli jāpielāgo “blakņu tehnoloģija”, piemēram, virtuālās realitātes tūres, lai apmierinātu to klientu prasības, kuri paši dzīvo krustcelēs starp “reālo” un virtuālo pasauli. Tas pats attiecas uz viesnīcām, restorānu un pasākumu norises vietām, kurās virtuālās tikšanās gūs impulsu Ķīnas tirgū. Un nē, mēs nedomājam par jūsu standarta tālruna tikšanos ar visu, kas ar to saistīts, bet virtuālu tikšanos, kas tik ļoti tuvina “īsto” pieredzi, ka gandrīz nevar atšķirīgo pateikt!

Mega tendence 5: IoT (lietu internets)

Tas, cik lielā mērā viesmīlības uzņēmumi Ķīnā var mācīties no īpaši ražošanas uzņēmumiem, izmantojot IoT tehnoloģijas kā daļu no sava uzņēmējdarbības modeļa, noteiks, kā saglabāt konkurētspēju nākotnē. Tas jo īpaši attiecas uz viesnīcu un restorānu nozari, kurā IoT tehnoloģija var ievērojami uzlabot visas nozares ilgtspējības centienus Ķīnā.

Apkopojot iepriekš aprakstītos 5 mega tendences, tiks noteikta labākā prakse viesmīlības uzņēmumiem Ķīnas tirgū. Ne visus viesmīlības nozares sektorus vienādi ietekmēs atšķirīgie megatrendi, taču, ņemot vērā kvantu lēcieni, ko digitālā attīstība pēdējo 15 gadu laikā ir uzņēmusi Ķīnā, var droši apgalvot, ka digitālās DNS esamība ir ārkārtīgi svarīga, lai izdzīvotu Ķīnas viesmīlības tirgū.



50. Laba prakse digitalizācijas iegulšanā: pievienot galveno uzmanību ASV

Tāpat kā attiecībā uz Ķīnu un viedokli par digitalizācijas attīstību visā pasaulē, arī mums jāsāk ar to, ka tie paši faktori ietekmē digitālo attīstību ASV.

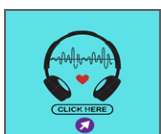
Kopumā tehnoloģiju attīstība dažādās nozarēs – salīdzinājumā ar Eiropu – ASV šķiet labāka. Nesen Eiropas Investīciju banka (EIB) secināja:

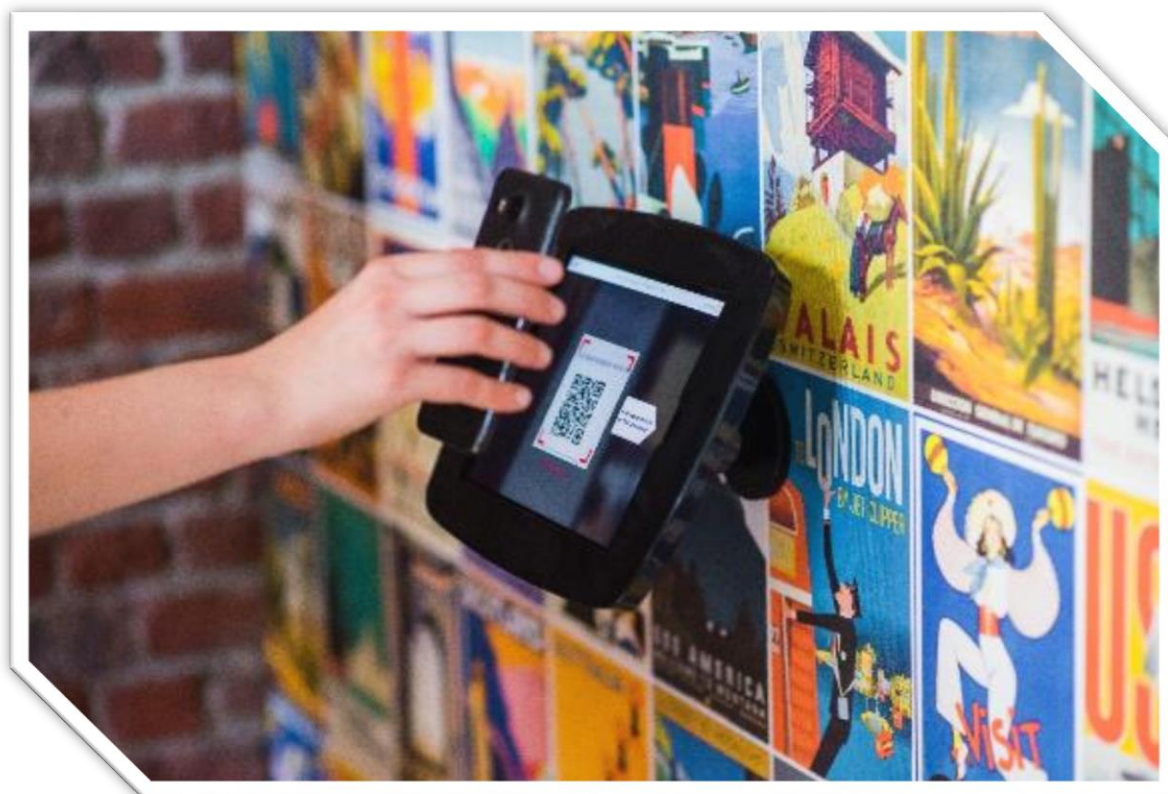
„digitālo tehnoloģiju ieviešana Eiropā ir lēna, salīdzinājumā ar ASV. Šajā ziņojumā mēs pārskatām pierādījumus par to, kur atrodas ES un ASV korporatīvie sektori attiecībā uz digitalizācijas darbībām, izmantojot jaunas uzņēmumu līmeņa datu kopas ... Viens no galvenajiem konstatējumiem ir tāds, ka izveidotie ES uzņēmumi atliek savus ASV vienaudžus attiecībā uz digitalizācijas darbībām” (EIB, 2020).

Tomēr rapport neuzsver, kurās konkrētās jomās, piemēram, viesmīlības nozarē, šī atšķirība ir acīmredzama. Nav izdevies atrast arī uzticamus tuvinājumus vai pētījumus par konkrētajiem nosacījumiem attiecībā uz viesmīlības nozares digitalizācijas centieniem ASV, taču mēs pieņemam, ka tādi paši apstākļi, kas ietekmē globālo viesmīlības tirgu kopumā, būs arī Amerikas viesmīlības nozarē, piemēram, “blakņu tehnoloģijas” integrācija.

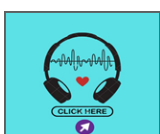
Viena no jomām, kur īpaši viesnīcām ASV ir jāpilnveido sava spēle, tomēr ir Covid-19 izraisītā pāreja uz nākotnes tikšanos. Līdz Covid-19 uzliesmojumam sanāksmju raksturs galvenokārt tika uzskatīts par fiziskiem vingrinājumiem, kas radīja ievērojamu daļu no viesnīcu ieņēmumu plūsmām, tomēr pēc Covid-19 attīstība ir piedzīvojusi patērētāju preferenču maiņu. Tomēr tā ir ne tikai tendence, kas ietekmē viesnīcas ASV, bet kas jārisina kā biznesa iespēja no dažādām viesmīlības pārtikas ķēdes daļām. Savā tuvplānā viesmīlības nozarē no 2023. gada Deloitte šos jaunus ceļotājus apzīmē kā “klēpj datoru pienesējus” un skaidri izklāsta iespējas, ko tie piedāvā viesmīlības nozarei kopumā.

Daudzi ceļojumu pakalpojumu sniedzēji ir atzinuši šīs tendences pieaugumu un pielāgo savus piedāvājumus šīs grupas jaunajām vajadzībām. Dažas aviokompānijas pārdomā maršrutu kartes, lai pielāgotos augošajiem hibrīdbiznesa modeļiem un atpūtas ceļojumiem. 17 Viesnīcu zīmoli, kas galvenokārt piesaista korporatīvos ceļotājus, iegulda labākā attālinātā darba infrastruktūrā, ģērbtuvju izkārtojumā lielākai darba vietai telpā, piedāvājot plašāku pakalpojumu un aktivitāšu klāstu un tā tālāk, lai pievilinātu atpūtas ceļotāju. 18 Privātās īres maksas paredz ilgāku uzturēšanos un lielāku starptautisko pieprasījumu uz priekšu un piedēvē to attālinātā un hibrīddarba pieaugumam. Klēpj datoru spraudņi pasniedz ienesīgu ceļošanas iespēju. Un šis modelis varētu radīt pozitīvu atgriezeniskās saites cilpu, jo vairāk pakalpojumu sniedzēju pelna savus piedāvājumus, lai piesaistītu šo ceļotāju, dodot ceļotājiem lielāku stimulu izmantot priekšrocības (Deloitte, 2023).





43. attēls, avots: "Proxiclick" apmeklētāju pārvaldības sistēma no tīmekļa pexels.com



51. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Dienvidamerika

Dienvidamerikā, tāpat kā lielākajā daļā pasaules valstu, pandēmijas ierobežojumi skāra tūrisma nozari gandrīz kā nevienu citu nozari, un nepieciešamība atrast alternatīvas novedusi pie tā, ka digitalizācija kļuvusi par vienu no viesnīcu un restorānu atveseļošanās un reaktivizācijas balstiem.

Starp nozares izaicinājumiem ir ieguldījumi digitālās transformācijas procesos, kas daudzām viesnīcām, īpaši neatkarīgajām, bija aktuāli pirms pandēmijas. Papildus risinājumu integrēšanai un talantu nolīgšanai, lai attīstītu savu digitālo pēdu, viesnīcas var radīt sinerģiju ar vienaudžiem, pieteikties valdības atbalstam vai partnerim ar tehnoloģiju nodrošinātājiem (González, V, 2022).

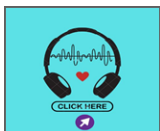
Viesnīcu nozarei ir jāizmanto dati, kas izriet no digitālās mijiedarbības, lai izprastu šo jauno patērētāju, ko veicina mobilo ierīču un sociālo tīklu pieaugums, kas ietver tūristus, kuri ceļo prieka pēc, bet arī tos, kuri ceļo biznesa vai darba dēļ. Taču nozarei ir jābūt gatavai arī sniegt pieredzi, kas pielāgojas gan digitālajam iezemietim, kuram viesnīcas meklēšana vai rezervēšana lietotnē nav problēma, gan tradicionālajam patērētājam, kurš tikai ienāk digitālajā sfērā.

Šajā ziņā ir parādījušās tādas alternatīvas kā Ayenda, kas ne tikai rada pārdošanas apjomus, bet arī attīsta veselu digitālo klātbūtni, lai sasniegtu mūsdienu spējīgo patērētāju.

Ayenda ir lielākā Latīņamerikas viesnīcu ķēde reģionā pēc īpašumu skaita. Ar devīzi "tikai tas, kas tev vajadzīgs" tas piedāvā standartizētas naktsmītnes ar augstu pamatpakalpojumu līmeni, cenas par pieņemamu cenu, rezervēšanas sistēmu, izmantojot digitālos kanālus, un dažādas vietas katrā galamērķī. Pašlaik tas darbojas Kolumbijā, Peru un Meksikā.

Ayendā ir 450 viesnīcas Peru, Kolumbijā un Meksikā, un tās galvenais uzdevums ir palielināt lietotāju digitālās adopcijas un uzticības līmeni, meklējot un rezervējot naktsmītnes. "Attiecībā uz pašreizējo situāciju saistībā ar digitalizāciju dažādās Dienvidamerikas valstīs, kurās tās darbojas, tās uzskata Meksiku par pielāgotāku valsti, kurā tās pilsoņiem ir daudz vieglāk lejupielādēt lietotni un rezervēt naktsmītni. Otrajā vietā ir Kolumbija, kur vēl ir nepieciešama lielāka izglītība šāda veida digitālajās prasmēs. Visbeidzot Peru ir valsts ar lielu izaugsmes potenciālu un iespējām.

"Olaclick" ir vēl viens labs sākuma piemērs, kas ir palīdzējis integrēties un pārveidot dažās Latīņamerikas jomās un koncentrēties uz restorāniem. Trīs Eiropas partneri nolēma paplašināties un palīdzēt ar savu biznesa ideju.



Iestājoties ārkārtas situācijai veselības aprūpes jomā, viņi redzēja, kā mazie uzņēmumi cieš vairāk nekā digitālie uzņēmumi. Restorāni aizvēra durvis. Patērētāju paradumi pilnībā mainījās, taču lielākajai daļai restorānu nebija ne



44. attēls, avots: no Spānijas komandas

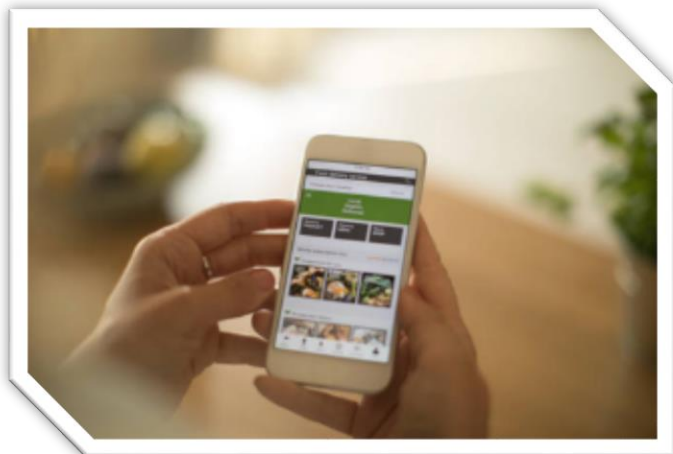
jausmas, kā pielāgoties pandēmijas radītajām pārmaiņām, viņi sacīja.

“Olaclick” ir vienkārša platforma, kas tikai dažos soļos ļauj restorāniem un mazām virtuvēm ar piegādi mājās sākt tirdzniecību par gandrīz bez maksas un izmantot vadošo sakaru kanālu WhatsApp.

“Tas ļauj uzņēmumiem izstrādāt savu tirdzniecības stratēģiju ar savu pārdošanas kanālu,

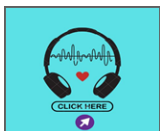
kontrolēt peļņas normas un nodrošināt to dzīvotspēju nākotnē. Viņu digitālā klātbūtne tiešsaistē ir gatava nepilnu 10 minūšu laikā,” vizītes laikā Maiami (Cano, 2021) saka Spānijas līdzdibinātājs.

Latīņamerikā 80% restorānu pasūtījumu tiek veikti, izmantojot tradicionālo telefonu. Izpildvara uzskata, ka viņa jaunā platforma ļauj izveidot e-komerciju, lai tieši nonāktu pie patērētāja.



45. attēls, avots: no Spānijas komandas

Tās darbojas galvenokārt Laimā (Peru), bet arī Brazīlijā, Meksikā un Kolumbijā. Brazīlija pašlaik veido 60% no tirgus.



52. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Indija

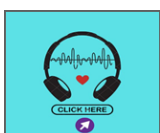
Lai gan kopš pandēmijas sākuma tā ir paātrinājusies, tehnoloģiju integrācija ceļojumu un viesmīlības nozarēs ir bijusi salīdzinoši lēna salīdzinājumā ar citām nozarēm. Tomēr tā vairs nav. Iepriekš tikai dažu īpašumu numuros bija inovatīvas tehnoloģijas, taču šodien Indijas viesnīcu īpašnieki ir sākuši pārveidot savu pašreizējo viesnīcu infrastruktūru, lai pielāgotos ar COVID saistītām sociālās distancēšanās un higiēnas prasībām, lai nodrošinātu gan viesu, gan darbinieku drošību.

Viesmīlības nozare kļūst gudrāka, ieviešot bezkontakta reģistrēšanās, QR bāzes izvēlnes un daudzkanālu sakarus, kas iepriekš tika uzskatīti par jaunumiem. Runājot par tehnoloģijām, AR/VR tūre par naktsmītnēm ir viens no spēju mainītājiem viesmīlībā, nodrošinot digitālu vidi, kur viesi var sevi vizualizēt pirms brīvdienu rezervēšanas, kā rezultātā viesiem rodas viengabalaina pieredze. Tuvākajos mēnešos un gados mēs būsime liecinieki tehnoloģisko iezīmju pieaugumam, lai atvieglotu bezberzes ceļošanas pieredzi.

Turklāt arvien pieaug nepieciešamība būt videi draudzīgākiem, saglabāt dabas resursus un samazināt oglekļa emisijas un videi nekaitīgas prakses un ilgtspējīgu tendenču, piemēram, kopienas dzīves, pieņemšana strauji pieņemas spēkā. Cilvēki arvien vairāk apzinās vides izaicinājumus. Līdz ar to viņi meklē alternatīvus izmitināšanas variantus, piemēram, ekociemus, mugurpakoājumu hosteļus, lauku vasarnīcas, saimniecības bez atkritumiem u.c. Šajā nolūkā viesmīlības nozare un jo īpaši "backpacker" hosteļu zīmoli piedāvā uz pieredzi balstītu nakšņošanu, kas veicina kopīgu dzīvesveidu ceļotājiem.

Nav šaubu, ka viesmīlības nozarē komunālie pakalpojumi ir dārgi. Lieli izdevumi un neilgtspējīga prakse mazina peļņas normas un apdraud uzņēmuma finansiālo veselību un ilgtermiņa dzīvotspēju. Ieviešot tādas tehnoloģijas kā viedais aprīkojums un sensori, viesmīlības nozare strauji racionalizē operācijas, optimizējot izmaksas, veicot uzraudzību reāllaikā un savlaicīgu iejaukšanos problēmu gadījumā. No mašīnām līdz pārtikas paplātēm inovatīvu tehnoloģiju izmantošana var palīdzēt pārvaldīt aktīvus un inventāru reāllaikā, informēt darbiniekus par pakalpojumu vajadzībām un dot iespēju plānot ilgtermiņā, un tas viss galu galā uzlabo viesu pieredzi.

Investīciju un izaugsmes prognoze 2021. gadā Indijas ceļojumu un tūrisma nozarē Indijā bija 8,8% pieaugums, sasniedzot 2827,5 miljardus ASV dolāru (63,7 miljardus ASV dolāru) (Gilani, V., 2022. gada 2. novembris). Tāpēc Indijas viesnīcām ir lieliska iespēja mācīties no nozares visā pasaulē un savlaicīgi investēt uz sniegumu balstītā ilgtspējas sistēmā, kas palīdzēs viesnīcai nepārtraukti uzlabot tās efektivitāti un sniegumu.



Lielākais izaicinājums nozarei ir tas, ka tā ir sadrumstalota, izņemot dažus lielus spēlētājus. Mazākas viesnīcas nespēj vizualizēt savas darbības plašāku ietekmi. Ar ierobežotām zināšanām un spēju ieguldīt tehnoloģiskos pasākumos, tām ir pilnīgi nepieciešams precīzi aprēķināt izmaksas un ietaupījumus, kas rodas no dažādiem pasākumiem, lai maksimāli palielinātu savus ienākumus no ieguldījumiem (ROI).

Dažas labas prakses, kas Indijā īstenotas viesmīlības nozares digitalizācijai un ilgtspējai, ir šādas:

Rategain, kas ir viens no pasaulē lielākajiem viesnīcu rezervāciju, cenu noteikšanas informācijas un klientu ceļojumu plānotāju procesoriem, kas dibināts 2004. gadā un kura galvenā mītne ir Indijā, šodien Rategain strādā ar Top 23 no 30 viesnīcu ķēdēm, Top 25 no 30 Online ceļojumu aģentiem un visām labākajām automašīnu īres maksām, tostarp 8 Global Fortune500 uzņēmumiem. Rategain Travel Technologies Limited ir SaaS risinājumu ceļojumu un viesmīlības jomā globāls nodrošinātājs, kas sadarbojas ar vairāk nekā 2200 + klientiem vairāk nekā 100 + valstīs, palīdzot tiem paātrināt ieņēmumu gūšanu, paplašinot iegādi, saglabāšanu un maka daļu (RateGain Technologies Limited).

Šā uzņēmuma un tā prakses galvenais mērķis ir koncentrēties uz viesmīlību, palīdzot uzņēmumiem paātrināt ieņēmumu gūšanu, paplašinot iegādi, saglabāšanu un maka daļu.

Tā piedāvā ceļošanas un viesmīlības risinājumus visdažādākajās vertikālēs, tostarp

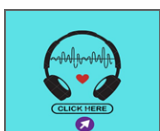
viesnīcās, aviosabiedrībās, tiešsaistes ceļojumu aģentūrās (OTA), metameklēšanas uzņēmumos, brīvdienų nomās, komplekso pakalpojumu nodrošinātājos, automašīnu nomā, dzelzceļā, ceļojumu pārvaldības uzņēmumos, krūzos un prāmjos.

Rategain Technologies Limited izstrādātais produkts:

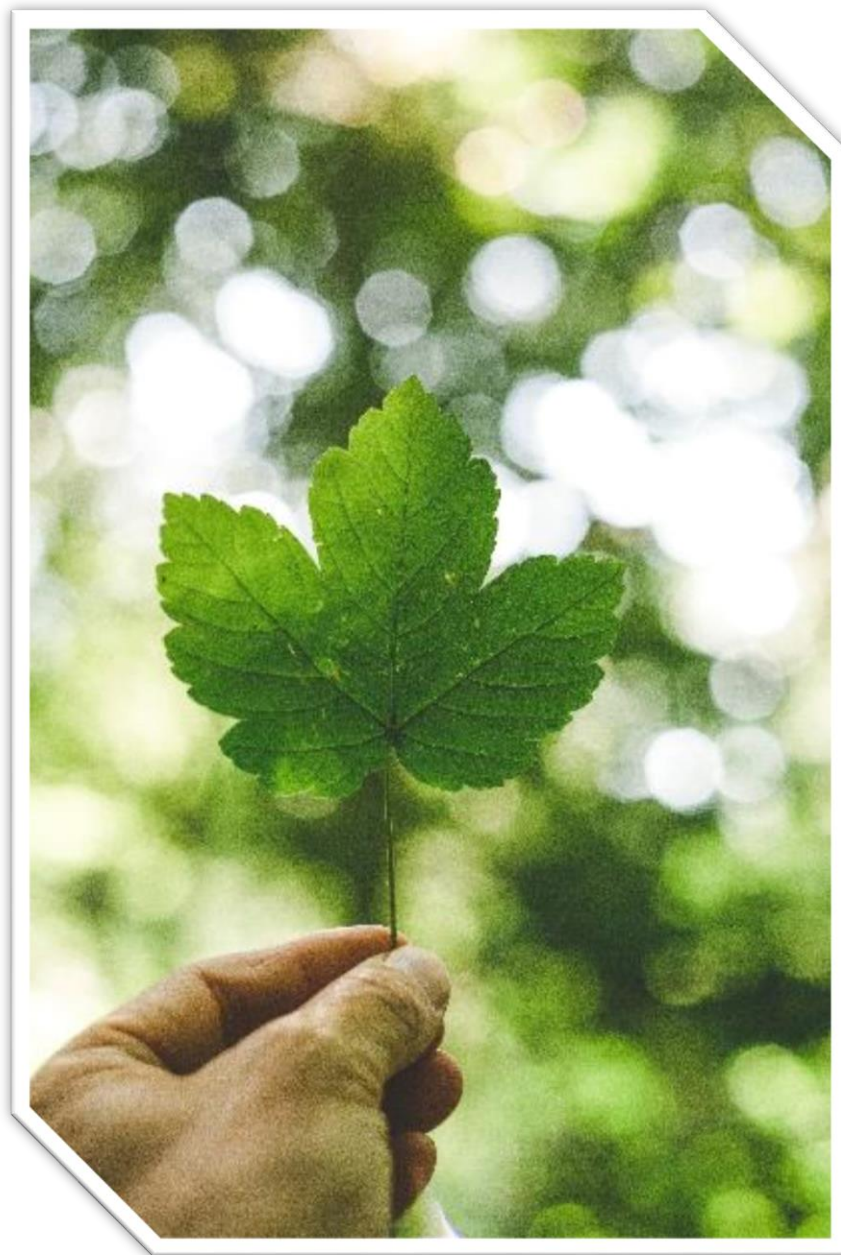
- DHISCO Switch Connectivity: viesnīcu izplatīšanas programmatūra palīdz stiprināt esošo biznesu vai izpētīt jaunas tirgus iespējas.
- Viesu pieredzes vadība: ir godalgots sociālo mediju risinājumu nodrošinātājs viesmīlības nozarei.



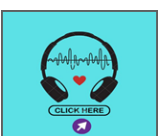
46. attēls, avots: no Spānijas komandas



- Optima: reāllaika izlūkošanas platforma, kas ļauj ieņēmumu pārvaldītājiem saglabāt konkurences un tirgus tendenču pārsvaru.
- Parity +: tā ir pielāgojama un intuitīva likmju paritātes sistēma viesnīcām, analizē to likmju paritātes "status quo", definē stratēģijas, lai līdz minimumam samazinātu ieņēmumu zudumu, un uzlabo zīmola reputāciju ar nozares vienīgo slēgtās līnijas likmju paritātes risinājumu.
- RezGain: tas ir viedsadales kanālu pārvaldnieks ar pieprasījuma partneru savienošānu ar piegādes partneriem.
- Smart Distribution: tā ir traucējoša platforma, kas ļauj AI atklāt jaunu pieprasījumu un vienkāršot un paātrināt kartēšanu un kanālu iestatīšanu.



47. attēls, avots Markus Spiskis no tīmekļa pexels.com



53. Laba prakse digitalizācijas papildināšanā: Eiropa

Tūrisms ir liela ekonomiskā aktivitāte Eiropas Savienībā, kas dod aptuveni 10% ieguldījumu Eiropas Savienībā, un viesmīlība ir viena no nozarēm, kas saistīta ar tūrismu.

Digitālās revolūcijas radītās pārmaiņas skar arī ES tūrisma un viesmīlības nozari. Daudzi klienti mūsdienās plāno un rezervē ceļojumus, piemēram, nakšņošanu vai lidojumus vienatnē, izmantojot tiešsaistes ceļojumu aģentūras, meklētājprogrammas un metameklēšanas dzinējus, kā arī arvien vairāk izmanto mobilo tehnoloģiju un lietotnes.

Daži dalās savā viesnīcu un restorānu ceļojumu pieredzē, izmantojot personīgo apmaiņu sociālo mediju platformās, ceļojumu emuāros vai komerciālos kanālos, piemēram, TripAdvisor.

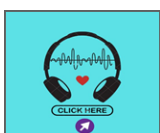
Lielākā daļa tūristus apkalpojošo uzņēmumu un viesmīlības klientu ir sapratuši nepieciešamību pielāgot savus produktus tirgus darbības izmaiņām un līdz ar to uzsākuši dažādus tiešsaistes un automatizētus pakalpojumus.

Daudzi uzņēmumi, kas apkalpo tūristu vajadzības, piedāvā arī dažādus tiešsaistes un automatizētus pakalpojumus. Automatizācija un roboti tiek izmantoti arī viesmīlības nozarē, piemēram, lai ļautu viesiem reģistrēties, atbildēt uz klientu jautājumiem, piedāvāt informāciju par vietējām atrakcijām, laika apstākļiem vai lidojumiem vai piedāvāt virtuālas ekskursijas pa viesnīcu. Daži restorāni ēdiena pasniegšanai izmanto pat robotus. Citi ir nomainījuši papīra izvēlnes pret planšetēm.

Arī digitālā transformācija ir veicinājusi pāreju uz zaļo tūrismu. Digitālie instrumenti, piemēram: sociālie plašsaziņas līdzekļi, tērzētavas un ciparasistenti veicina informācijas izplatību par ilgtspējīgās attīstības dimensijām tūrismā, labas prakses izplatīšanu šajā jomā un ilgtspējīgās attīstības mērķu veicināšanu tūrisma un viesmīlības nozarē.

Globālā inovāciju aina strauji mainās, jo pieaug digitalizācijas, nemateriālo ieguldījumu un Ķīnas rašanās nozīme.

Daudzi vadošie digitālo tehnoloģiju uzņēmumi atrodas ārpus Eiropas, galvenokārt ASV vai Ķīnā. ES uzņēmumi veido aptuveni 20% no lielākajiem pētniecības un izstrādes uzņēmumiem, bet retāk ir starp vadošajiem pasaules tehnoloģiju uzņēmumiem tādās jomās kā plaša patēriņa elektronika, kiberdrošība, digitālā infrastruktūra un pakalpojumi. Šajā ziņā ES uzņēmumi atpaliek digitālo



tehnoloģiju pieņemšanā, jo īpaši būvniecības nozarē un lietiskā interneta (IoT) tehnoloģijās.

Vēl viens būtisks, dati ir par to, ka digitālo tehnoloģiju ieviešana Eiropā ir lēna salīdzinājumā ar ASV ziņojumā "kas ir gatavs jaunajam digitālajam laikmetam?", ko izstrādājusi Eiropas Investīciju banka ar nosaukumu (Eiropas Investīciju banka 2020).

Šajā ziņojumā tika pārskatīti dati par ES un ASV uzņēmējdarbības nozaru statusu attiecībā uz digitalizācijas darbībām, un viens no galvenajiem secinājumiem ir tāds, ka ES bāzēti uzņēmumi atpaliek no saviem ASV kolēģiem attiecībā uz digitalizācijas darbībām.

Tomēr Eiropā ir lielas iniciatīvas par digitalizācijas un ilgtspējas integrāciju viesmīlības nozarē, daži piemēri ir šādi:

Videi draudzīgas ceļojumu paketes Nīderlandē

Nīderlandē tūrisma nozare izmanto Carmacal oglekļa pēdas mērišanai.

Tradicionālo kalkulatoru evolūcija, ļaujot tūroperatoriem veidot videi draudzīgas ceļojumu paketes.

Carmacal ir inovatīvs B2B rīks, kas saskaņā ar CARMATOP projektu ir izstrādāts galvenokārt tādēļ, lai tūrisma operatori varētu viegli un intuitīvi izmērīt savu tūrisma pakešu (Segitūrs 2022) pilnīgu un detalizētu oglekļa pēdu.

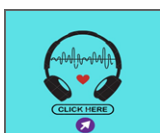
Atšķirībā no citiem kalkulatoriem, kas mēra tikai vispārējos emisijas faktorus un galvenokārt orientējas uz gaisa transportu vai izmitināšanu, Carmacal ļauj CO2 ietekmi aprēķināt holistiski, jo tā ietver transportu, izmitināšanu un darbības, ko tūrists veic galamērķī. Lai to izmantotu, tūroperatoriem jāiegādājas ikgadējās lietotāju licences un šim instrumentam var piekļūt, izmantojot tiešsaistes savienojumu.



48. attēls, avots: no Spānijas komandas

Instrumenti ļauj operatoriem izveidot ceļojumu kompleksus, pamatojoties uz ilgtspējības kritērijiem, papildus parastajiem cenu, kvalitātes un ērtību mainīgajiem lielumiem:

- **Mobilitāte:** ļauj izvēlēties transportlīdzekli no divdesmit pieciem variantiem un tā raksturlielumus, lai iegūtu precīzāku prognozi.



- Izmitināšana: nodrošina vairāku viesnīcu tīklu datubāzi, kas novērtē to ietekmi individuāli un individuāli, un, ja tā nav iekļauta, piedāvā iespēju izmitināšanu iedalīt kategorijās un aprēķināt vidējo vērtību atbilstoši tās īpašībām.
- Darbības: nosaka darbības, kurām ir vislielākā ietekme oglekļa dioksīda emisiju radīšanā.

Iniciatīvu izstrādājusi Nīderlandes tūroperatori apvienība (ANVR), kas pieprasa visiem tās dalībniekiem izpildīt minimālās prasības ilgtspējīgai praksei.

Tā saņēmusi vairākus pasaules mēroga apbalvojumus, būdama laureāte:

- Green Feather 2015 – labākajai Nīderlandes ilgtspējīgā tūrisma iniciatīvai.
- Tūrisms rītdienai 2016, ko piešķir Pasaules ceļojumu un tūrisma padome (WTTC, Pasaules ceļojumu un tūrisma padome).
- Pasaules tūrisma organizācijas 2017. gada balva par inovācijām pētniecībā un tehnoloģijā

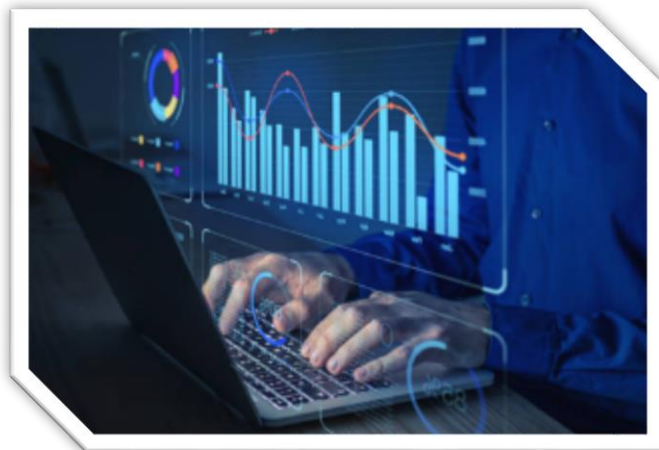
Lielās datu un analītikas tehnoloģijas Barselonas un Berlīnes naktsmītnēs

Tiešsaistes izsekošana, lai optimizētu tūristu mītņu pārvaldību galamērķī, izmantojot lielas datu un analīzes tehnoloģijas.

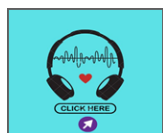
Šī instrumenta īstenošana izmitināšanas nozarē tika izmantota sadarbībā ar uzņēmumu, kas specializējies tīmekļa skrāpēšanas tehnoloģijā, lai uzraudzītu tūristu izmitināšanas digitālo platformu un noteiktu tūristu izmitināšanas vietu piedāvājumu, kas tiek tirgots galamērķī (Segitūrs 2022).

Tīmekļa skrāpēšanas sistēmas vai programmatūra automātiski veic reāllaika vaicājumus, izmantojot tādu platformu lietojumprogrammu interfeisu (API) kā Airbnb vai Homeaway.

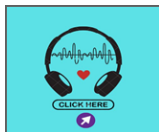
Šī iegūtā un apkopotā informācija ir integrēta vienā direktorijā, lai pēc tam konkrētā brīdī iegūtos rezultātus salīdzinātu ar vēsturiskajiem datiem, kas tiek glabāti platformā vai datu noliktavā. Visbeidzot, informācija tiek atjaunināta analīzei un rezultātu iegūšanai.



49. attēls, avots no Spānijas komandas



nelegālu mājokļu identificēšanai un galamērķa regulas reālās ietekmes izpratnei attiecībā uz tūristu mītnēm.



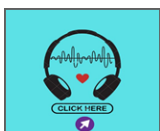
54. Laba prakse digitalizācijas ieviešanā: citas valstis

Rumānija – simulēti mācību uzņēmumi sākotnējās VET jomā:

Valsts TVET attīstības centrs (NCTVETD) Rumānijā sākotnējā VET izmanto simulētu mācību uzņēmuma koncepciju. Simulētā mācību firma ir interaktīva metode, kā apgūt un apgūt uzņēmējdarbības iemaņas, integrējot starpdisciplinārās zināšanas. Skolēni tiek lūgti veidot grupas, kuras koordinē skolotājs, un izveidot virtuālu uzņēmumu ar visu nepieciešamo personālu un aktivitātēm. Virtuālo uzņēmumu viņi reģistrē elektroniskajā platformā, ko sauc par Rumānijas mācību firmu koordinācijas centru (ROCT) un imitē visus reģistrācijas soļus reālam uzņēmumam un tā saimnieciskajai darbībai. Tās veic iekšējus un ārējus darījumus un imitē visas darbības saistībā ar maksājumiem, tostarp sociālo nodrošinājumu, veselības apdrošināšanu un nodokļiem. Mācību firmas simulācijas koncepcija izvirza studentus kā galvenos dalībniekus visās saistītajās aktivitātēs un ir kļuvusi par ļoti veiksmīgu pieeju uz projektiem balstītam darbam. (EK, 2020).

SOLAS, Īrija – uz spēlēm balstīta pieeja SOLAS tālākizglītības un tālākizglītības nodrošināšanai, Īrijas tālākizglītības un tālākizglītības iestāde ir izstrādājusi inovāciju fondu, lai atbalstītu lauka efekta tranzistora (FET) pakalpojumu sniedzējus sadarboties ar nozari un saskaņot savu piedāvājumu ar pārkvalifikācijas un kvalifikācijas paaugstināšanas vajadzībām.

Šajā sakarā Galway Roscommon Izglītības un apmācības padome (GRETB) pašlaik vada inovāciju projektu, kura mērķis ir ieviest uz spēlēm balstītu pieeju, lai nodrošinātu tālākizglītību un apmācību akvakultūrai. Šis projekts nodrošinās digitālus resursus akvakultūras nozares atbalstam, iekļaujot akvaparka simulatoru un virkni uz mediju resursiem balstītu resursu. Simulatori izmantos reālos gadījumus, lai piedāvātu lietoto problēmu risināšanu un riska atpazīšanu. Uz spēlēm balstītie resursi veicinās aktīvu problēmu risināšanu kopā ar punktu sistēmu, lai radītu ceļu, kā izglītojamies paaugstināt līdz sarežģītākiem uzdevumiem, kas atspoguļo specializēto vienību teorētisko saturu. Šie resursi informēs par akreditētas apmācības uz vietas un nepārtrauktas profesionālās izaugsmes (CPD) iespēju attīstību nozarē, vienlaikus atbalstot arī mācīšanu un mācīšanos, kuras rezultātā tiek piešķirtas akreditētas akvakultūras balvas, kas jau ir izstrādātas kopā ar Īrijas valsts aģentūru Bord Iascaigh Mhara, kas ir atbildīga par Īrijas jūras velšu nozares attīstību (FET).



55. Prasmju, kompetenču kanvas digitālo kursu nodrošināšanai

DigCompEdu izšķir sešus posmus vai līmeņus, kuros parasti attīstās pedagoģu digitālā kompetence. Katram posmam tiek nodrošināts lomu deskriptors, kas atspoguļo kompetences posmam raksturīgo digitālo tehnoloģiju izmantošanas īpašo fokusu. Šie lomu aprakstītāji attiecas arī uz pedagoga relatīvajām priekšrocībām un lomām profesionālajā sabiedrībā.

Jaunpienācējs (A1)

Jaunpienācēji apzinās digitālo tehnoloģiju potenciālu pedagoģiskās un profesionālās prakses uzlabošanai. Tomēr viņiem ir bijis ļoti mazs kontakts ar digitālajām tehnoloģijām, un viņi tās galvenokārt izmanto nodarbību sagatavošanai, administrēšanai vai organizatoriskai komunikācijai. Jaunpienācējiem ir vajadzīgas norādes un iedrošinājums paplašināt repertuāru un piemērot savu esošo digitālo kompetenci pedagoģiskajā jomā. [/sabrukusi]

Pētnieks (A2)

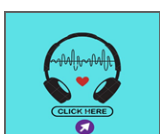
Pētnieki apzinās digitālo tehnoloģiju potenciālu un ir ieinteresēti tās izpētīt, lai veicinātu pedagoģisko un profesionālo praksi. Tās ir sākušas izmantot digitālās tehnoloģijas dažās digitālās kompetences jomās, tomēr neievērojot visaptverošu vai konsekventu pieeju. Pētniekiem ir vajadzīgs uzmundrinājums, ieskats un iedvesma, piemēram, izmantojot kolēģu piemēru un norādījumus, kas iestrādāti sadarbīgā prakses apmaiņā.

Integrators (B1)

Integrētāji eksperimentē ar digitālajām tehnoloģijām dažādos kontekstos un dažādos nolūkos, integrējot tās daudzās savās praksēs. Viņi tos radoši izmanto, lai uzlabotu dažādus profesionālās iesaistīšanās aspektus. Viņi ļoti vēlas paplašināt savu prakses repertuāru. Tomēr tās joprojām strādā pie izpratnes par to, kuri instrumenti vislabāk darbojas situācijās, un pie digitālo tehnoloģiju pielāgošanas pedagoģiskajām stratēģijām un metodēm. Integrētājiem vienkārši nepieciešams vēl kāds laiks eksperimentiem un pārdomām, ko papildina sadarbības mudinājums un zināšanu apmaiņa, lai kļūtu par ekspertiem.

Eksperts (B2)

Eksperti savas profesionālās darbības uzlabošanai pārliecināti, radoši un kritiski izmanto virkni digitālo tehnoloģiju. Viņi mērķtiecīgi izvēlas digitālās tehnoloģijas konkrētām situācijām un cenšas izprast dažādu digitālo stratēģiju priekšrocības un trūkumus. Viņi ir zinātkāri un atvērti jaunām idejām, apzinoties, ka ir daudz



lietu, ko vēl nav izmēģinājuši. Viņi izmanto eksperimentēšanu, lai paplašinātu, strukturētu un konsolidētu savu stratēģiju repertuāru. Eksperti ir jebkuras izglītības organizācijas mugurkauls, runājot par inovāciju praksi.

Līderis (C1)

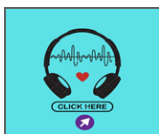
Vadītājiem ir konsekventa un visaptveroša pieeja digitālo tehnoloģiju izmantošanai, lai uzlabotu pedagoģisko un profesionālo praksi. Viņi paļaujas uz plašu digitālo stratēģiju repertuāru, no kura zina, kā izvēlēties piemērotāko jebkurai konkrētai situācijai. Tās pastāvīgi pārdomā un pilnveido savu praksi. Apmainoties ar vienaudžiem, viņi pastāvīgi seko līdzi jaunumiem un idejām. Tās ir iedvesmas avots citiem, kam nodod savas zināšanas.

Pionieris (C2)

Pionieri apšaubā mūsdienu digitālās un pedagoģiskās prakses atbilstību, no kuras līderi ir viņi paši. Viņi ir nobažījušies par šīs prakses ierobežojumiem vai trūkumiem, un viņus virza impulss vēl vairāk ieviest jauninājumus izglītībā. Pionieri eksperimentē ar ļoti inovatīvām un sarežģītām digitālajām tehnoloģijām un/vai izstrādā jaunas pedagoģiskās pieejas. Pionieri ir unikāla un reta suga. Tie vada inovāciju un ir paraugs gados jaunākiem skolotājiem.

Katrai no 22 kompetencēm tiek sniegti līmeņu aprakstītāji un kvalifikācijas paziņojumi, kas ļauj pedagogiem izprast savu kompetences līmeni un specifiskās attīstības vajadzības.

Sīkāka informācija pieejama šeit: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework/digcompedu-proficiency-levels_en

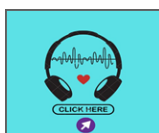


56. Prasmju kanvas digitālu kursu dizainam

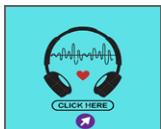
Digitālā satura izveide

6. tabula: Digitālās kompetences digitālā satura izveidei, avots DigCompEdu (2017. gads).

Progresija		Kvalifikācijas pārskati
Jaunpienācējs (A1)	Maz izmantot stratēģijas, kas veicina izglītojamo digitālā satura radīšanu	ES neapsvēru vai tikai ļoti reti apsveru, kā veicināt izglītojamo digitālā satura radīšanu.
Pētnieks (A2)	Izglītojamo mudināšana satura radīšanai izmantot digitālās tehnoloģijas	Aicinu izglītojamos izpausties, izmantojot digitālās tehnoloģijas, piemēram, veidojot tekstus, attēlus, video.
Integrators (B1)	Tādu pasākumu īstenošana , kas veicina izglītojamo digitālā satura radīšanu	ES īstenoju mācību pasākumus, kuros izglītojamie digitālā satura radīšanai izmanto digitālās tehnoloģijas, piemēram, teksta, fotogrāfiju, citu attēlu, video utt. veidā. Aicinu izglītojamos publicēt un dalīties ar saviem digitālajiem iestudējumiem.
Eksperts (B2)	Stratēģiski izmantot virkni pedagoģisku stratēģiju, lai veicinātu izglītojamo digitālā satura radīšanu	ES izmantoju dažādas pedagoģiskās stratēģijas, lai izglītojamie varētu izteikties digitāli, piemēram, piedaloties vikivietnēs vai emuāros, izmantojot ePortfolios saviem digitālajiem veidojumiem. ES studentiem sniedzu iespēju izprast autortiesību un licenču jēdzienu un to, kā pareizi atkārtoti izmantot digitālo saturu.
Līderis (C1)	Izglītojamo digitālā satura radīšanas visaptveroša un kritiska veicināšana	ES atklāju plaģiātismu un vērsos pret to,



		<p>piemēram, izmantojot digitālās tehnoloģijas.</p> <p>ES kritiski pārdomāju savu pedagoģisko stratēģiju piemērotību izglītojamo radošās digitālās izpausmes veicināšanā un attiecīgi pielāgoju savas stratēģijas.</p>
Pionieris (C2)	<p>Inovativu formātu izmantošana izglītojamo digitālā satura radīšanas veicināšanai</p>	<p>ES norādu audzēkņiem izstrādāt, publicēt un licencēt sarežģītus digitālus produktus, piemēram, izveidot tīmekļa vietnes, emuārus, spēles vai lietotnes.</p> <p>ES pārdomāju, apspriežu, pārplānoju un ieviešu jauninājumus pedagoģiskajās stratēģijās, lai izglītojamie veicinātu digitālo izpausmi un jaunradi.</p>

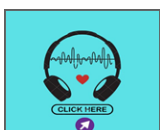


57. Prasmju kanvas mācību priekšmeta satura nodošanai, izmantojot digitalizāciju, un ilgtspējīgās digitalizācijas nozīmes

Digitāla satura izveide un modificēšana

7. Tabula: Digitālā satura izveide un modificēšana, lai, pamatojoties uz DigCompEdu (2017. gads), kas nodrošinā tēmas saturu, izmantojot digitalizāciju, un par ilgtspējīgām digitalizācijas līdzekļiem.

Progresija		Kvalifikācijas pārskati
Jaunpienācējs (A1)	Atturas no digitālo resursu modificēšanas	ES varbūt izmantoju digitālos resursus, bet parasti tos nepārveidoju un neveidoju savus resursus.
Pētnieks (A2)	Resursu izveide un modificēšana, izmantojot pamata instrumentus un stratēģijas	ES izmantoju biroja programmatūru, lai projektētu un modificētu, piemēram, darblapas un viktorīnas. Veidoju digitālas prezentācijas mācību nolūkos.
Integrators (B1)	Resursu izveide un modificēšana, izmantojot dažus papildu līdzekļus	Veidojot digitālos resursus (piemēram, prezentācijas), integrēju dažas animācijas, saites, multivides vai interaktīvos elementus. ES veicu dažas pamatzmaiņas digitālajos mācību resursos, ko izmantoju, lai tos pielāgotu mācību kontekstam, piemēram, rediģēju vai dzēšu daļas, pielāgojot vispārīgos iestatījumus. ES pievērsos konkrētam mācību mērķim, izvēloties, modificējot, kombinējot un veidojot digitālos mācību resursus.
Eksperts (B2)	Progresīvu digitālo resursu pielāgošana uz konkrētu mācību kontekstu	Savos pašradītajos mācību resursos integrēju virkni interaktīvu elementu un spēļu. ES modificēju un apvienoju esošos resursus, lai radītu mācību pasākumus, kas ir pielāgoti konkrētam mācību kontekstam un mērķim, kā arī izglītojamo grupas īpatnībām. ES saprotu dažādas licences, kas piešķirtas digitālajiem resursiem, un zinu man piešķirtās atļaujas attiecībā uz resursu modificēšanu.
Līderis (C1)	Resursu izveide, kopizveide un modificēšana atbilstoši mācību kontekstam , izmantojot virkni progresīvu stratēģiju	ES veidoju un modificēju sarežģītus un interaktīvus digitālos mācību pasākumus, piemēram, interaktīvas darblapas, tiešsaistes novērtējumus, tiešsaistes sadarbības mācību pasākumus (piemēram, vikivietnes, emuārus), spēles, lietotnes, vizualizācijas ES kopā ar kolēģiem veidoju mācību resursus.
Pionieris (C2)	Sarežģītu, interaktīvu digitālo resursu izveide	Veidoju savas programmas vai spēles, lai atbalstītu savus izglītības mērķus.

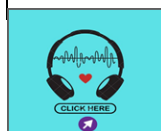


58. Prasmju kanvas, lai apmācītu izglītojamos, kā integrēt digitalizāciju mācībās, uzdevumos, darbā grupās

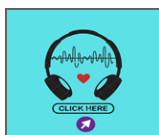
Pašregulēta mācīšanās

8. tabula: Pašregulētas mācīšanās kompetence, lai apmācītajiem sniegtu norādījumus par to, kā iekļaut digitalizāciju mācībās, uzdevumos, darba grupā, pamatojoties uz DigCompEdu (2017. gads).

Progresija		Kvalifikācijas pārskati
Jaunpienācējs (A1)	Digitālo tehnoloģiju maza izmantošana pašregulētai apmācībai	ES nedomāju vai tikai ļoti reti apsveru, kā skolēni varētu izmantot digitālās tehnoloģijas pašregulētās aktivitātēs vai uzdevumos.
Pētnieks (A2)	Izglītojamo mudināšana izmantot digitālās tehnoloģijas pašregulētos mācību pasākumos	ES mudinu izglītojamos izmantot digitālās tehnoloģijas, lai atbalstītu viņu individuālos mācību pasākumus un uzdevumus, piemēram, informācijas iegūšanai vai rezultātu prezentēšanai.
Integrators (B1)	Digitālo tehnoloģiju ieviešana pašregulētu mācību pasākumu izstrādē.	ES mudinu izglītojamos izmantot digitālās tehnoloģijas, lai vāktu pierādījumus un reģistrētu progresu, piemēram, lai veidotu audio vai videoierakstus, fotogrāfijas, tekstus. ES izmantoju digitālās tehnoloģijas (piemēram, ePortfolios, audzēkņu emuārus), lai audzēkņi varētu ierakstīt un demonstrēt savu darbu. Izglītojamo pašnovērtējumam izmantoju digitālās tehnoloģijas.
Eksperts (B2)	Digitālās vides izmantošana, lai visaptveroši atbalstītu pašregulētu mācīšanos	ES izmantoju digitālās tehnoloģijas vai vidi (piemēram, ePortfolios, emuārus, dienasgrāmatas, plānošanas rīkus), lai izglītojamie varētu pārvaldīt un dokumentēt visus savas mācīšanās posmus, piemēram, plānošanai, informācijas izgūšanai, dokumentēšanai, pārdomām un pašnovērtēšanai. ES palīdz audzēkņiem izstrādāt, piemērot un pārskatīt piemērotus kritērijus pašnovērtējumam, izmantojot digitālās tehnoloģijas.
Līderis (C1)	Kritiski pārdomājot digitālās stratēģijas, ko izmanto, lai veicinātu pašregulētu mācīšanos	ES pārdomāju savu digitālo stratēģiju piemērotību, veicinot pašregulētu mācīšanos un pastāvīgi uzlabojot savas stratēģijas.



Pionieris (C2)	Jaunu digitālu formātu un/vai pedagoģisku pieeju izstrāde pašregulētai apmācībai	ES izstrādāju jaunus digitālos formātus un/vai pedagoģiskās pieejas, lai veicinātu pašvadītu mācīšanos.
----------------	--	---

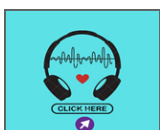


59. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kompetences struktūra VET pedagogiem

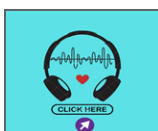
Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas kompetences sistēma VET pedagogiem ir balstīta DigCompEdu (Redekers, C., DigCompEdu., 2017), ņemot vērā arī DigComp 2.0., 2.1., 2.2.

9. tabula: Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kompetences sistēma VET pedagogiem, ko autori pielāgo no DigCompEdu.

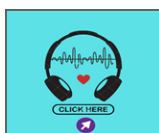
1 Profesionālā iesaistīšanās		
1.1.	Organizatoriskā komunikācija	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai uzlabotu organizatorisko komunikāciju ar izglītojamajiem, vecākiem un trešām personām, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Palīdzēt kopīgi izstrādāt un uzlabot organizatoriskās komunikācijas stratēģijas, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
1.2.	Profesionāla sadarbība	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai sadarbotos ar citiem pedagogiem, dalītos zināšanās un pieredzē un apmainītos ar tām, kā arī kopīgi ieviestu novatoriskas pedagoģiskās prakses, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
1.3.	Atstarojošā prakse	Individuāli un kolektīvi pārdomāt, kritiski izvērtēt un aktīvi attīstīt savu un izglītības kopienas digitālo pedagoģisko praksi, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
1.4.	Digitālā nepārtrauktā Profesionālā attīstība (CPD)	Izmantot digitālos avotus un resursus nepārtrauktai pašu un iesaistīto dalībnieku un ieinteresēto personu profesionālā pilnveide, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
2 Digitālie resursi		
2.1.	Digitālo resursu izvēle	Apzināt, novērtēt un atlasīt digitālos resursus mācīšanai un mācīšanai, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Ņemot vērā konkrēto mācību mērķi, kontekstu, pedagoģisko pieeju un izglītojamo grupu, izvēloties digitālos resursus un plānojot to izmantošanu, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
2.2.	Izveide un modificēšana digitālie resursi	Pārveidot un izmantot esošos atklāti licencētos resursus un citus resursus, ja tas ir atļauts, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.



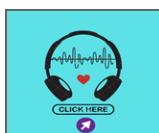
		<p>Radīt vai kopīgi radīt jaunus digitālos izglītības resursus, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p> <p>Izstrādāt digitālos resursus un plānot to izmantošanu, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu, ņemt vērā konkrēto mācību mērķi, kontekstu, pedagoģisko pieeju un izglītojamo grupu.</p>
2.3.	Pārvaldīt, aizsargāt un digitālo resursu koplietošana	<p>Organizēt digitālo saturu un darīt to pieejamu izglītojamajiem, vecākiem un citiem pedagogiem, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p> <p>Efektīvi aizsargāt sensitīvu digitālo saturu, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu</p> <p>Ievērot un pareizi piemērot privātuma un autortiesību noteikumus, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.</p> <p>Lai izprastu atvērto licenču izmantošanu un izveidi un atvērti izglītības resursi, tostarp to pienācīga piešķiršana, lai nodrošinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p>
3.	Mācīšana un mācīšanās	
3.1	Mācības	<p>Plānot un ieviest digitālās ierīces un resursus mācību procesā, lai uzlabotu mācību pasākumu efektivitāti, veicinot ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p> <p>Pienācīgi vadīt un organizēt digitālus mācību pasākumus, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p> <p>Eksperimentēt un izstrādāt jaunus mācību formātus un pedagoģiskās metodes, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.</p>
3.2	Norādījumi	<p>Izmantot digitālās tehnoloģijas un pakalpojumus, lai uzlabotu mijiedarbību ar izglītojamajiem individuāli un kolektīvi, mācību sesijā un ārpus tās, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.</p> <p>Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai savlaicīgi un mērķtiecīgi sniegtu norādes un palīdzību ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas un veltīta kopienas/organizācijas izglītības procesa veicināšanai.</p> <p>Eksperimentēt un izstrādāt jaunas formas un formātus, lai piedāvātu norādes un atbalstu ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas un veltīta kopienas/organizācijas izglītības procesa veicināšanai.</p>



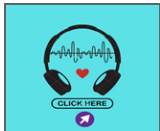
3.3.	Kopīga mācīšanās	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu un uzlabotu izglītojamo sadarbību, veicinot ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Dot iespēju izglītojamajiem izmantot digitālās tehnoloģijas kā daļu no sadarbības uzdevumiem, kā līdzekli komunikācijas, sadarbības un sadarbības zināšanu radīšanai, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu Kopienas/organizācijas izglītības procesu.
3.4.	Pašregulēta mācīšanās	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai atbalstītu pašregulētus mācību procesus, t.i. lai izglītojamie varētu plānot, uzraudzīt un pārdomāt savas mācības, nodrošināt liecības par progresu, dalīties ieskatos un nākt klajā ar radoši risinājumi.
4.	Novērtējums	
4.1.	Novērtēšanas stratēģijas	Izmantot digitālās tehnoloģijas formatīvais un summārais novērtējums, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Uzlabot novērtēšanas formātu un pieeju daudzveidību un piemērotību, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
4.2.	Pierādījumu analīze	Radīt, atlasīt, kritiski analizēt un interpretēt digitālus pierādījumus par izglītojamo darbību, sniegumu un progresu, lai informētu mācīšanu un mācīšanos ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas un veltīta kopienas/organizācijas izglītības procesa veicināšanai.
4.3.	Atgriezeniskā saite un plānošana	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai nodrošinātu mērķtiecīgu un savlaicīgu atgriezenisko saiti izglītojamajiem, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu Kopienas/organizācijas izglītības procesu. Pielāgot mācību stratēģijas un sniegt mērķtiecīgu atbalstu, pamatojoties uz pierādījumiem, ko radījušas digitālās tehnoloģijas, kuras izmanto, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Lai izglītojamie un vecāki varētu izprast digitālo tehnoloģiju sniegtās liecības un tās izmantot lēmumu pieņemšanai lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju, un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
5.	Izglītojamo pilnvarošana	
5.1.	Pieejamība un iekļaušana	Nodrošināt mācību resursu un darbību pieejamību visiem izglītojamajiem, tostarp tiem, kam ir īpašas vajadzības, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu Kopienas/organizācijas izglītības procesu. Apsvērt un reaģēt uz izglītojamo (digitālo)



		cerības, spējas, pielietojums un maldīgi priekšstati, kā arī kontekstuāli, fiziski vai kognitīvi ierobežojumi digitālo tehnoloģiju izmantošanā, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
5.2.	Diferenciācija un personalizācija	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai apmierinātu audzēkņu dažādās mācību vajadzības, ļaujot audzēkņiem progresēt dažādos līmeņos un ātrumā, kā arī sekot individuālajām mācību ceļi un mērķi, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
5.3.	Aktīva izglītojamo iesaistīšana	Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu izglītojamo aktīvu un radoša iesaistīšanās par tematu, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu. Izmantot digitālās tehnoloģijas pedagoģiskajās stratēģijās, kas veicina izglītojamo transversālās prasmes, dziļo domāšanu un radoša izpausme, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu. Pavērt mācīšanos jauniem, reāliem apstākļiem, kuros izglītojamie paši iesaistās praktiskās darbībās, zinātniskajā izpētē vai sarežģītu problēmu risināšanā, vai citādi palielināt izglītojamo aktīvu iesaistīšanos sarežģītos mācību priekšmetos, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
6.	Izglītojamo digitālās kompetences veicināšana	
6.1.	Informācija un plašsaziņas līdzekļa lasītprasme	Iekļaut mācību pasākumus, uzdevumus un novērtējumus, kas prasa izglītojamajiem formulēt informācijas vajadzības; atrast informāciju un resursus digitālā vide; organizēt, apstrādāt, analizēt un interpretēt informāciju; un salīdzināt un kritiski novērtēt informācijas un tās avotu ticamību un ticamību, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
6.2.	Digitālā komunikācija un sadarbība	Iekļaut mācību pasākumus, uzdevumus un novērtējumus, kas prasa izglītojamajiem efektīvi un atbildīgi izmantot digitālās tehnoloģijas komunikācijai, sadarbībai un pilsoniskai līdzdalībai, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.
6.3.	Digitālā satura izveide	Iekļaut mācību pasākumus, uzdevumus un novērtējumus, kas prasa izglītojamajiem izpausties ar digitāliem līdzekļiem, un pārveidot un radīt digitālu saturu dažādos formātos, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu. Mācīt izglītojamajiem, kā autortiesības un licences attiecas uz digitālo saturu, kā atsaukties uz avotiem un piešķirt licences, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības



		digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
6.4.	Atbildīga izmantošana	Veikt pasākumus, lai nodrošinātu izglītojamo fizisko, psiholoģisko un sociālo labklājību, vienlaikus izmantojot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu. Dot iespēju izglītojamajiem pārvaldīt riskus un droši un atbildīgi izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītošanas procesu.
6.5.	Digitālo problēmu risināšana	Iekļaut mācību pasākumus, uzdevumus un novērtējumus, kas prasa audzēkņiem identificēt un risināt tehniskas problēmas, vai radoši nodot tehnoloģiskās zināšanas jaunām situācijām, lai veicinātu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju un veltītu kopienas/organizācijas izglītības procesu.



60. Kā digitāli apmācīt ilgtspējīgu viesmīlību

Šķiet, ka ilgtspējīgs tūrisms mūsdienās spēj pārtvert simbolisku heirstisku jomu un saskaņot gan zināšanu sabiedrības, gan zaļās sabiedrības vajadzības un perspektīvas, kurās zaļo zināšanu dimensija kļūst par kopīgu labumu, un apmācīt procesu pārmaiņu izraisīšanai: pedagoģija, izglītības un apmācības zinātne, paver iespējas daudzu ieinteresēto personu perspektīvām, kuru mērķis ir izstrādāt efektīvas apmācības sistēmas, lai reaģētu uz šīm problēmām un padarītu ilgtspējīgu izglītības plānošanu par galveno, lai ar cerībām raudzītos nākotnē.

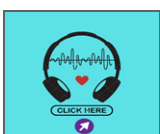
Pēdējās desmitgadēs tūrisma nozare ne tikai vienmēr ir apstiprinājusi pastāvīgu izaugsmes tendenci, bet arī ir pieredzējusi pieprasījuma izmaiņu iezīmes saistībā ar jauniem pieprasījumiem un resursu izmantošanas veidiem.

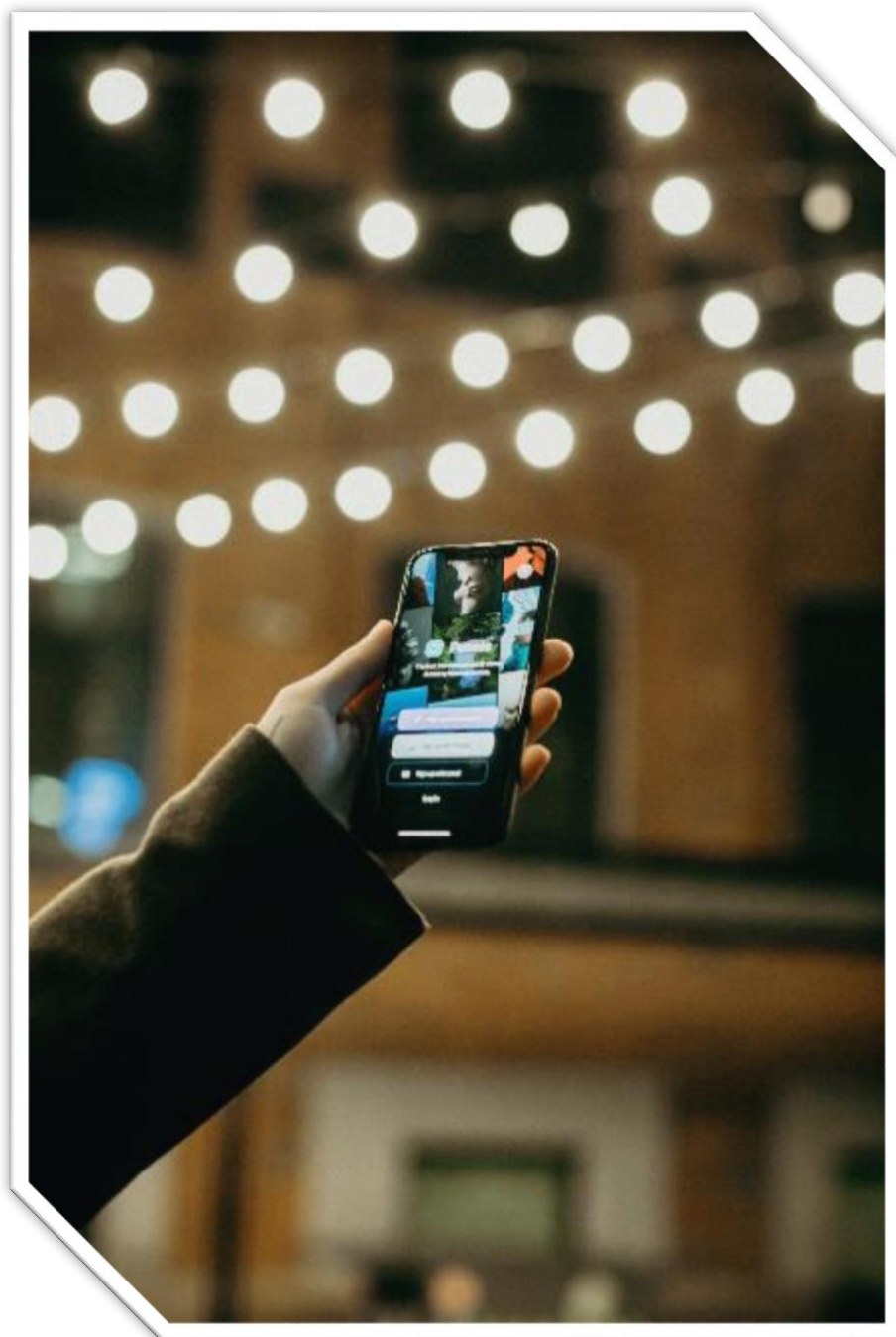
Digitālajām mācīšanas un mācīšanās metodēm ir liela nozīme tūrisma izglītības ilgtspējas veicināšanā. Izglītībai ir galvenā nozīme indivīdu un sabiedrības pārveidošanā par ilgtspēju. Izglītība ilgtspējīgai attīstībai ir izglītojošs redzējums, lai līdzsvarotu cilvēka un ekonomisko labklājību ar kultūras tradīcijām un cieņu pret Zemes dabas resursiem. Tā piemēro ilgtspējības zinātnes rezultātus izglītības praksei, vadoties pēc mācību mērķu, mācību satura un mācību un mācību metožu izvēles.

Ilgtspējas zinātne ir jauna un neatkarīga zinātniskā disciplīna, kas mēģina iekļaut zinātniskos pētījumus fiziski, sociāli un morāli sarežģītās jomās ar unikālu problēmu risināšanas programmu.

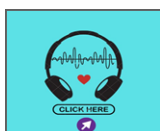
Plaši apspriesta un pētīta tehnoloģiju iespējota mācīšanās (pazīstama arī kā e-mācīšanās, tiešsaistes mācīšanās un digitālā mācīšanās) (Bristovs u. c., 2011, Straus un Hils, 2007). Šī koncepcija ietver tādas lietojumprogrammas kā virtuālā mācību vide, tīmekļa semināri, emuāri, vikivietnes, pūļa meklēšana, mobilā mācīšanās un sociālo mediju izmantošana klasē (London un Hals, 2011).

Augstākās izglītības iestādes (HEI) ir ieguldījušas šādās tehnoloģijās, lai sekotu līdzi straujajām tehnoloģiju izmaiņām un šīs jaunās paaudzes augsto tehnoloģiju iegremdētajiem studentiem, kurus Prenskis apmācīja par "digitālajiem iezemiešiem" (2001), p. 1. Jaunākajos pētījumos atzīts, ka ir nepieciešamas radikālas pārmaiņas mācību procesā, lai izmantotu tehnoloģiju, jo īpaši Web 2.0 (Liburds un Kristensens, 2013), izmantošanu, lai izstrādātu jaunākus mācīšanas un mācīšanās veidus (Dabaghs un Kitsantas, 2012). Tomēr šis strauji morfējošās tehnoloģijas rada izaicinājumus pedagogiem, kuri cīnās par skolēnu iesaistīšanu un elastīgāku mācību metožu ieviešanu (Eastmans, Ijers, un Eastmans, 2011). Pastāv pētījumi, kas parāda saikni starp digitālajiem instrumentiem un to, kā studenti tos izmanto mācību pasākumos (diFilipo, 2011, Kajs un Lauricela, 2011), bet maz tiek veikts tieši no viesmīlības viedokļa.





50. attēls, avots: "Cotonbro" studija no tīmekļa pexels.com

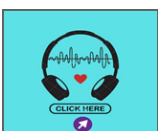


61. Kā projektēt kursu un materiālus “Ilgmspējīgā viesmīlībās digitalizācija”

Ilgspēja tūrisma literatūrā un ekonomikā ir regulāra tēma. Līdz ar to arvien vairāk tiek atzīta nepieciešamība iekļaut SE uzņēmējdarbības un tūrisma studentu mācību programmā. Tomēr ir ļoti maz pētījumu par to, kā “ilgspēja” ir iekļauta TE mācību programmās.

Vienā pētījumā par uzņēmējdarbības/tūrisma mācību programmu Austrālijas universitātē, izmantojot interpretēšanas metodiku, tika norādītas trīs galvenās problēmas: (1) pārpildīta mācību programma; (2) personāla un studentu izturība pret ilgspējību; un (3) sarežģītas, daudzfunkcionālas iestādes realitāte. Biznesa un tūrisma programmas vides attieksme tika pētīta, izmantojot Jaunās vides paradigmas skalu. Tikmēr tika pārbaudīta nepieciešamība mācīt ilgspēju un kā īstenot mācīšanas ilgspēju visā viesmīlības un tūrisma mācību programmā. Rezultāti liecināja par dažādām pieejām ilgspējās mācīšanai: nodrošināt papildu izvēles kursus par ilgspējību; ilgspējas piešķiršana dažiem lielajiem uzņēmumiem; un akadēmiskā autonīma piešķiršana profesoriem, kas ilgspēju iekļauj viesmīlības un tūrisma mācību programmās utt.

Kopš 2017.-2018. mācību gada Turīnas Universitātes vadības departaments savā mācību piedāvājumā iekļāvis tūrisma eko menedžmenta kursu. Tā palīdz apmācīt profesionāļus, kas spēj iekļauties tūrisma nozarē, un izstrādāt atbildes uz mainīgajām prasībām, kas rodas šajā nozarē. Šim nolūkam mācību kurss tika virzīts uz ilgspējīga tūrisma un gaumes ekonomikas principiem. Kursā pieņemtā mācību metodika apvieno tradicionālās frontes nodarbības ar sadarbības mācību pasākumiem vai projektu darbiem, kas skolēniem ļauj attīstīt savas mīkstās prasmes, mērot sevi ar reālām problēmām un veidot attiecības ar ieinteresētajām personām. Akadēmiskajā gadā 2020. līdz 2021. gadam esam pamanījuši arvien lielāku skolēnu interesi par tūrisma kursa ekovadību un projekta darba aktivitātēm. Pandēmijas izplatība ir likusi mums pārformulēt darbības metodes, saskaņot mācību darbības metodes ar spēkā esošajiem pandēmijas apkarošanas noteikumiem, ņemot vērā gudra darba izplatību un mobilitātes vai darba vietu pieejamības ierobežojumus. Kad projekta idejas bija sīki definētas, t. i., dažādu kontekstu izklāsts un mērķu piešķiršana, tika konstatēts, ka tieši skolēni ir tie, kas identificēja ieinteresētās puses, vietējās vai ne, lai sasniegtu vēlamu rezultātu, izmantojot gudrus darba instrumentus, pa to laiku kļuvuši par ikdienišķiem. Kurša beigās konstatējām, ka studentu komandas ir sasniegušas izvirzītos mērķus un dažos gadījumos pārsniegušas cerības. Kopumā mēs novērtējām pieņemto saturu un displeja risinājumus, līdz pat ierosmei skolēniem publicēt savus darbus, gan atcerēties netipisku gadu, gan izcelt, kā reakcija uz objektīvām grūtībām ir pārvērsta par iespēju lieliski pastrādāt. Apjomam, kuru publicējusi Turīnas

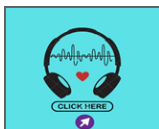


Universitāte un kura nosaukums ir "metodiskais priekšlikums ilgtspējīgu tūrisma maršrutu projektēšanai. Tūrisma kursa Eco parvaldības akadēmiskais gads. 2020/2021 projekta darbi ievada sēriju "Ilgospējīga tūrisma ceļi".

Jaunais trīs gadu grādu kurss "Viesmīlības inovācijas un e-tūrisms" zem ilgtspējīga tūrisma karoga ir dzimis Ca 'Foscari sadarbībā ar SIO - Scuola Italiana di Ospitalità. Šis ir universitātes pirmais profesionalizācijas grāds ar tūlītēju piekļuvi darba pasaulei un spēcīgu digitālo orientāciju, kas ir būtiski, ņemot vērā ietekmi uz tūrisma pasauli, piemēram, ceļojumu un tūristu uzturēšanās rezervēšanas platformas, pakalpojumu pārvaldības platformas tūrisma un ciešās attiecības ar sociālajiem medijiem un digitālo mārketingu. Starp projekta partneriem ir arī TH Resorts, Club Med, Rocco Forte Hotels, Hilton Italia, Federalberghi un Confcommercio.



51. attēls, avots: Karolīna Grabowska no tīmekļa pexels.com



62. Kā iekļaut digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu viesmīlības VET programmās,ursos un kā ar digitalizācijas palīdzību nodrošināt cita satura kursus

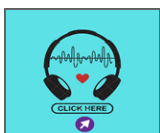
Digitalizācijai ir vairāki uzkrītoši ieguvumi, piemēram, mirkļa atvērtība datiem, vienkārša un ātra sarakste un spēja koplietot un tirgot datus, labākas atvērtas durvis, un paplašināta vienkāršība un uztveramība. Digitalizācijas mērķis ir turpināt attīstīt piekļuvi un veicināt saglabāšanu. Progresīvu inovāciju izmantošana ir noderīga jebkuram progresīvam uzņēmumam. Fundamentālā neizpratne par progresīvām pārmaiņām ir tā, ka ar sevis aprīkošanu ar pašreizējām inovācijām pietiku, lai gūtu panākumus.

Digitalizācija ir zīmīgāka, nekā varētu parādīties, patiesība jāpasaka. Digitalizācija ir nozīmīga, ņemot vērā to, ka tā palīdz uzlabot informācijas apstrādi, tālāk attīstīt informācijas uzkrāšanu, optimizēt pārraidi un tālāk attīstīt efektīvu palīdzības nodošanu. Tā darbojas arī ar informācijas apmaiņu un atgūšanu, un tā ir izrādījusies visuzskatāmākā pieeja datu aizsardzībai ilgā laika posmā. Viesmīlības biznesa ietver dažādas jomas palīdzības biznesā, piemēram, mājokļa, ceļojuma industriju, pārtikas un dzērienu administrācijas un pat atrakciju parkus. 2020. gadā pasaules naktsmitņu tirgus apjoms sasniedza 3486,77 miljardus ASV dolāru, un bija paredzams, ka 2021. gadā tas attīstīsies līdz 4132,5 miljardiem ASV dolāru.

Viens no galvenajiem veidiem, kā šī nozare šobrīd cer izlīdzināt savu darbu, un produkti ir digitalizējami. Digitalizācija var palīdzēt pārraudzīt prasīgākā, naudīgākā un reālākā veidā. Tas var palīdzēt paplašināt jūsu ienākšanu tirgū un tiešo tikšanos skaitu, kā arī iegūt ierastos klientus. Digitalizācija palīdz mums, dizaineriem, sagatavot un attīstīt mitekļus. Mēs uzskatām, ka tas ir neparasts ieguvums abām pusēm, jo tas ļauj administratoriem vai finanšu atpalcējiem ņemt vērā mūsu plānus un sastapties ar tiem ārkārtīgi uzkrītošā veidā.

Proti, digitalizācija var palīdzēt apmeklētājiem apmeklējuma laikā piedāvāt vienreizēju tikšanos. Tas neparedz, ka vēlāk mitekļi kļūs par tehnokrātiskām vietām. Pat stilīgi draudzīga atpūtas mītne ar rūpīgi koordinētiem uzlabotiem komponentiem var pilnībā atdzīvināt tās noderīgo ietekmi, tajā pašā laikā nekad neatklājot, ka šī inovācija ir iesaistīta. Mūsaprāt tāds ir digitalizācijas liktenis mitekļos.

Kurā skaidri formulēti reģioni ir digitalizācija izmitināšanas vietās, kas ir gatavas sniegt formālas datorizētas priekšrocības, ko izmanto, lai galalietotājam nodotu formālu, uz kursiem balstītu saturu (piemēram, "GDPR izklāsts") bez kritiskas saistības ar (vai atbalsta) mācību ekspertiem, pavadoņiem vai priekšniekiem.



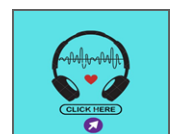
Ikdienišķi datorizēti - dod apbrīnojamas izredzes palīdzēt ikdienišķas darba vides paņemšanā, diskusiju izmantošanā. Informācijas nopietnās asociācijās ikdienas datorizētā mācīšanās ir saistīta ar informāciju, ko sniedz vadītāji. Sadarbība plašsaziņas līdzekļu jomā (sk. turpmāk) var uzņemties nozīmīgu daļu informācijas sadalījumā starp lietpratīgiem tīkliem. Ikdienas sistēmu administrēšanas kāpums, izmantojot tiešsaistes ierīces, ļauj apmainīties ar informāciju asociācijās, kā arī attālināti.

Jaukta vai atbalstīta mācīšanās - ja formālu un papildus ikdienišķu mācīšanos var apvienot ("jaukta") ar dažāda veida mācīšanos. Piemēram, lielāko daļu mācību satura var nodot sarunās "aci pret aci" vai instruējot, vai, iespējams, izmantojot teksta materiālus, tomēr diskurss ar dažādiem studentiem, sadarbības vingrinājumi un atbalsta materiālu meklēšana/uzņemšana ir pilnībā virzīta tīmeklī. Slavens sajaukums ir "apvērsts" mācību zāles modelis, kurā informācijas pārvietošana tiek veikta tiešsaistē ne vienlaikus ar sarunu par šo mācību, kas tiek veikta vienlaicīgi, tuvu un personīgi vai virtuālā mājas istabā.

(7 vietas, nav datēts), (CIPD, 2022).



52. attēls, avots: Anna Šveta no tīmekļa pexels.com



63. Mācību programmas satura dizains ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

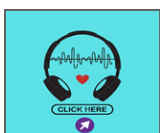
Tā kā tiešsaistes izglītība pasauli pārņem vētra, mācību programmu izstrāde kļūst vitāli svarīga, jo izglītības iestādes cenšas veidot mācību pieredzi, ko mūsdienu tehnoloģiju gudrie studenti saistīs un lolos. Ir pagājušas tās dienas, kad tiešsaistes mācīšanās nozīmē tikai pievienošanos Zoom zvanam uz sinhronām sesijām. Ir jābūt kvalitatīvai asinhronai iesaistei kā neatņemamai skolēnu ceļojuma sastāvdaļai.

Mācību un mācīšanās metodēm ir liela nozīme tūrisma izglītības ilgtspējas veicināšanā. Ilgtspēja ir integrēta tūrisma un viesmīlības pārvaldības programmās daudzās pasaules universitātēs, lai risinātu vajadzību pēc ilgtspējīga tūrisma attīstības. Tika minētas šādas ilgtspējas kompetences: kritiskās domāšanas kompetence, sistēmu domāšanas kompetence un problēmu risināšanas kompetence. Netika minēta kompetences un stratēģiskās domāšanas kompetences paredzēšana. Svarīgākās prasmes bija šādas augstāka līmeņa domāšanas prasmes: analizēt, izvērtēt un radīt. Šīs prasmes varētu uzskatīt par zaļo un mīksto prasmju daļu. Programmas prasmēm tika uzsvērtas sadarbības prasmes un starppersonu komunikācijas prasmes.

Kursā jāapmāca inovatīva profesionāla figūra, kas paredzēta prestižām starptautiskām uzņēmšanas struktūrām tieši tādēļ, lai piedāvātu cita veida tūrisma: vairs netiek pievērsta uzmanība teritorijas sociāli kulturālajiem aspektiem, starpkultūru prasmēm un lielām prasmēm, lai pārvaldītu tūrisma nozares digitālo transformāciju”.

Kursa mērķis ir apmācīt profesionāļus ar stabiliem valodas un kultūras pamatiem, ar īpašām prasmēm teritorijas un vides analizēšanā, arī no sociālekonomiskā un pārvaldības viedokļa, kas spēj plānot, vadīt un vadīt darbības un uzņēmumus, projektus un procesus ilgtspējīga un atbildīga tūrisma attīstībai un teritoriju vēsturiskā un cilvēkkapitāla vairošanai. Kursam būtu jāpiedāvā pamatsagatave ekonomikā, ģeogrāfijā, antropoloģijā un socioloģijā, humanitārajās zinātnēs un tiesību zinātnēs, kas saistītas ar tūrisma nozaru savstarpējo atkarību ar kultūras mantojumu, vidi, gastronomiju, transportu, īpašu uzmanību pievēršot valstī ienākošajiem.

Mūsdienās digitālās mācīšanās koncepcija ir gājusi globāli. Pāreja uz digitālo mācību modeli neizbēgami ir likusi mums pārskatīt praktisko un ekspertu lomu klasē. Lektoriem savas zināšanas vēl jānodod, tikai tagad lielākā daļa teorētisko zināšanu nodošanas notiek ārpus klases. Katram lektoram ir būtiski saprast, ka mēs neko nezaudējam, bet tieši klasē atklājas mūsu ekspertu profils. Mūsu satura



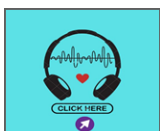
digitalizācija ir mainījusi mūsu mācību praksi un to, kas tiek mācīts klasē. Apvērstā mācību telpa ir iespēja pārdomāt papildināmību starp darbu klasē (sinhronais laiks) un ārpusklases darbu (asinhronais laiks). Mācību laika un mācību telpas organizēšana ir divas skolotāju darbības galvenās sastāvdaļas. Lai apvienotu mācību stilu, ir jāpārveido skolēnu mācību ceļojums. Tas ir nebeidzams process, jo ideāla līdzsvara atrašana starp sinhrono un asinhrono laiku ir galvenais skolēnu motivācijas saglabāšanā.

Motivēt mūsu skolēnus mācīties patstāvīgi, saskaroties ar datoru, ir vēl viens izaicinājums. Virzoties uz priekšu ar sava satura digitalizāciju, meklējam arī jaunus veidus, kā ieviest jauninājumus skolēniem asinhronajā mācību laikā. Šoreiz nevajadzētu būt pasīvai mācībai, kas sastāv tikai no video skatīšanās. Stāstu stāstīšana un spēlēšana ir labi zināmas tendences izglītības pasaulē.

Visbeidzot, digitalizācija ir likusi mums skatīties uz saviem kursiem ar svaigām acīm, pārdomāt, riskēt, izmēģināt jaunas lietas, sadarboties, saņemt atsauksmes un mācīties. Tieši šāda recepte var novest pie inovācijām.



53. attēls, avots: "Sanket Mishra" no tīmekļa pexels.com



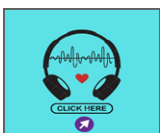
64. Kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbnīcas viesmīlības VET studijām

VET būtu jāvirza pārmaiņas uz saistīto spēju bioloģiskajām sistēmām. Tam ir vajadzīgas jaunas organizācijas vietējā un globālā līmenī, atjaunināti VET izglītības plāni, lai noteiktu digitalizācijas un zaļināšanas spējas un iespējas, augsta līmeņa zināšanu sistēmas, kritikas aprindas un piemērotāki administrēšanas plāni. Pašreizējās VET sistēmas nevar ātri veikt un virzīt šādas izmaiņas, ja nav spēka jomas privātā un publiskā sektora apvienībai.

Jāatbalsta pasaules, nozaru un provinču partneru darbs. Lai panāktu strauju progresu, ir jākoordinē VET sistēmu sākšana un īstenošana, kas labāk saistīta starp valstīm un darba tirgiem, virzība uz priekšu un dažāda veida piegādātāju sagatavošana. VET jābūt atvērtai ilgstošiem studentiem un jāsniedz apdraudētiem bariem. Tai vēl jo vairāk ir jāreaģē uz individuālām vajadzībām un mācību ceļiem. VET prasības, lai iesaistītos ekonomikas atjaunošanā.

Noteikt, ka nepietiekamas studijas ir skaidras mācīšanās kontrasti. Augsta līmeņa pedagoga/mentora palīdzība. Šī studija strādā ar pārdomām par darbu pie dabisko tieksmju testēšanu un uz izpēti balstītu mācību sistēmu pārbaudi. Novērtējumu izveide, kas atbilst visām mācību pakāpēm. Nepietiekamas izpētes balss izveide, lai tālāk attīstītu instruktāžu un mācīšanos. Nepietiekamu studiju izveide kā studentiem. Saziņa ar studentiem. Apgūstiet dzīvotspējīgas sistēmas, lai garantētu, ka jūsu nepietiekamās studijas piedalās gan progresēšanā, gan progresēšanā. Pārraudzīt testēšanas uzvedības veidus.

Efektīvas metodes saziņai ar studentiem un viņu atbalstam. Atpazīt šķēršļus un piedāvāt sistēmas, lai veicinātu nepilnvērtīgu mācīšanos un paveikto, izmantojot uz atbildi balstītu pieeju. Rādīt pamatus - attīstīt skolotājus. Šī studija tiecas uz tādiem galvenajiem pamatiem kā sagatavošanās, ieguldījuma saņemšana, orientācijas stratēģijas un skolēnu vietējās teritorijas veidošana. Traumas ietekmi uz mācībām. Jaunais instruktors. Aptveriet, kas realizācija līdzinās 21. simts gadiem, un virziet treniņus citā kopīgu centienu un iedarbināšanas telpā. Veidot pozitīvu un stabilu mācīšanās sabiedrību, ko smelties skolotājos mūsdienu uzskates metodē un praksē. Izglītība, novērtēšana, standarti, integrēti projekti (ETF, 2020).

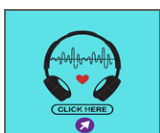


65. Kā noformēt materiālus un praktiskās nodarbības viesmīlības digitalizācijas organizācijas pētījumiem

Visā pasaulē indivīdi sākuši saskatīt progresīvo pārmaiņu priekšrocības. Mācībās šīs izmaiņas paver attālinātas instruēšanas, mācīšanās un novērtēšanas iespējas, kas var palīdzēt padarīt izglītību pieejamāku. Pēc tam, kad vēlu esam izdarījuši visu iespējamo, lai pabeigtu šīs pārmaiņas, šis ir mūsu domu process, kas visiem zīmoliem būtu jāizdomā par šo ciklu. Nav absolūti nekādas izmeklēšanas par to, ka tīmeklis nevar aizvietot saskarsmi ar aci pret aci, nevar atstāt novārtā priekšrocības, ko tas sniedz indivīdiem prasmīgi un treniņu laukumā. Viesmīlības nozarē būtu jāriko darbsemināri aci pret aci, lai iedziļinātos mijiedarbībā ar kolēģiem, tomēr arī tam vajadzētu būt iespējamam no attāluma. Brīdī, kad tas ir pilnībā tīmeklī, koordinatori to var iesaistīt kā iespēju parādīt, kā efektīvas attālinātās nodarbības var darboties. Pēc tam pedagogi to var iesaistīt kā etalonu savām klasēm.

Digitalizācija viesmīlības biznesā vēl ir pašā sākumā. Neraugoties uz to, ir jānošķir divas digitalizācijas jomas: pamatu procesu digitalizācija un digitalizācija, ko apmeklētāji var uzreiz nodrošināt. Patiešām pat galvenajā reģionā esam pamanījuši lielākus caurumus ieejas pakāpē. Daudziem mājokļiem nav robotizēta ieguvuma vai darba spēka valdes procesos, lai gan tiem būtu iespēja pēc tam radīt iespaidīgu kvalifikācijas pieaugumu un rezervēt līdzekļus. Uzlaboto uzlabojumu izmantošana, lai sastaptos ar apmeklētāju, pašlaik noteikti ir retums. Tomēr tieši priekšgalā mēs redzam, ka cilvēki un inovācijas joprojām ir cieši saistīti, kā tas ir arī mūsu konfidencialajā dzīvē. Iebraucēji to tikai uztver pakāpeniski, jo naktsmītņu bizness nav joma, kas ir stingri saskaņota ar IT zonu, drīzāk tas ir grupas bizness. Daudzi hoteljeri to uzskata par ietekmi starp diviem Visumiem, kas savā starpā nav dzīvotspējīgi.

Visizplatītākais veids, kā izmantot šo digitālās izaugsmes iespēju, ir tas, ka mēs uzzinājām daudzas lietas par digitālo pārmaiņu procesu, ar kuru mēs varētu vēlēties dalīties. Ikreiz, kad esat iepazīstinājies pārējo grupas daļu ar šeit iekļautajiem līdzekļiem, jūs būsit gatavs sākt ceļu uz digitālām pārmaiņām. Darbsemināra palīdzība ir demonstrācija darbam ar dalībniekiem vai to vadīšanai, izmantojot koprades un dinamisku diskursu, lai palīdzētu tiem kopīgi sasniegt konkrētu mērķi. Tā sagaida, ka studiju veicinātāji dažādiem apstākļiem izmanto pareizās spējas un paņēmienus, lai garantētu, ka cilvēki tiek virzīti pretēji tam, lai pārraudzītu vai kontrolētu visu, izmantojot darbnīcu. Lai gan darbs ar darbnīcu nekādi nav, neveido vai neveido vienkāršu sasniegumu, pat nepraktizēts studiju koordinators var gūt neparastus rezultātus, sekojot šiem 18 vienkāršiem

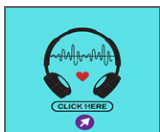


sasniegumiem. No studijas iekārtojuma līdz saistībām pēc studijas - lūk, cikls īsumā, kas tiks atvērts papildus zemāk:

- Iepazīstiet dalībniekus;
- Raksturot iemeslu;
- Izvirzīt nekļūdīgu mērķi;
- Plānot kaut ko pēc dienas;
- Plāns neparedzētiem;
- Sakārtot lietas;
- Pabeigt reģistrāciju;
- Iepazīstieties ar vadlīnijām;
- Dalieties plānā un uzstādiat pieņēmumus;
- Salikt uzticēties ledlauzim;
- Strādājiet ar, nekontrolējiet;
- Atbalsta (interaktīvās vides) dokumentācija;
- Apsekojuma mērķa patēriņš;
- Pilnīgs tēmu apskats un turpmākie posmi;
- Noteikt augstāku perspektīvu un nodrošināt progresu;
- Iniciēt un ieslēgt;
- Atsauksmes.

Lai to iegūtu, nepieciešama viela, instrumenti, atbalsts pedagogiem un nepietiekamas studijas, kā arī fenomenāla sarakste. Tomēr šāda rīcība var palīdzēt koordinatoriem sniegt būtiskus norādījumus un turpināt nopietnu spēka zonu noteikšanu atvērtām durvīm.

(Meilāns, C., nav datēts), (Timiko, nav datēts).



66. Kā ietegrēt digitalizāciju viesmīlības darba vidē

Studēt digitalizāciju viesmīlībā nozīmē iet vadošā un augošā Itālijas un pasaules ekonomikas nozarē, kas paver svarīgas profesionālās iespējas.

Tūrisma pasaulei ir vajadzīgi kvalificēti operatori, kas spēj izprast konkurētspējīgu un sarežģītu tirgu, kurā nepieciešamas prasmes dažādās disciplīnās - humanitārajās zinātnēs, ekonomikā, uzņēmējdarbībā un jurisprudencē -, lai izstrādātu "īpaši pielāgotus" produktus, paplašinātu savu teritoriju, lai būtu konkurētspējīga, neatpaliktu no jaunajām tehnoloģijām un inovācijām, pārvaldītu ilgtspēju un kvalitāti.

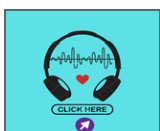
Visbeidzot, pieaug brauciena digitalizācijas līmenis. Lietotāji vairāk izmanto digitālo dažādos ceļojuma posmos. Piemēram, pieaug digitālās rezervācijas, īpaši tiešās. Jau 2020. gadā Observatora veiktā aptauja par vairāk nekā 600 Itālijas izmitināšanas telpu izlasi izgaismoja šo parādību, par 12 procentpunktiem pieaugot tiešo rezervāciju skaitam (61% 2020. gadā, 49% 2019. gadā), īpaši digitālo rezervāciju skaitam (no 10% 2019. gadā līdz 26% 2020. gadā). Pat uzturēšanās laikā ir palielinājusies tādu rīku izmantošana kā mobilā reģistrēšanās vai izlaišana no tīkla atrakcijām, lai paātrinātu operācijas un garantētu fizisku distancēšanos. Birojs gadu desmitiem bija darba ekosistēmas centrs, līdz Covid-19 pandēmija to mainīja uz visiem laikiem. Vairāk nekā divus gadus strādājot attālināti un hibrīdvidē, vaicājām mēbeļu dizaineriem un uzņēmējiem, kāda būs fiziskā biroja nākotne

Vēl pirms globālās pandēmijas uzliesmojuma, kas mainīja mūsu darba stilu, biroju pasaulē notika smalkas pārmaiņas, kas vēlāk izrādīsies neatgriezeniskas. Pirms 2020. gada uzņēmumi jau konkurēja, lai pielāgotos digitalizācijas uzspiestajai attīstībai.

Jau labu laiku tehnoloģijas faktiski bija pārveidojušas darba instrumentus par mobilajām ierīcēm - piemēram, telefoniem, klēpj datoriem un planšet datoriem. Iespēja strādāt no mājām un pašnodarbinātības ekonomika jau bija realitāte, un bieži vien arī toreiz cilvēki uz biroju vai kopdarba telpām devās tikai cilvēku mijiedarbības dēļ.

Tāds bija pirmspandēmijas darba pasaules scenārijs. Masveida lokauts, kas mums ir uzlikts, un jaunu pieeju izplatīšanās darbā ir paātrinājusi jau notiekošu procesu. Tāpēc ir likumīgi jautāt, ko mēs šodien gaidām no biroja un kā turpmāk tiks konfigurēta darbvietā.

Lai risinātu daudzās problēmas, ar kurām mūsdienu viesmīlības nozare saskaras, uzņēmumi arvien vairāk iegulda digitālajās platformās. Šī ieguldījuma mērķis ir

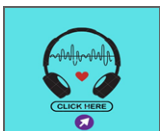


radīt labāku pieredzi galapatērētājam, veidojot darba vidi, kuras pamatā ir darbinieku apmierinātība un panākumi.

Saskaņā ar IDC veikto 2021. gada viesmīlības un ceļojumu aptauju [1] gandrīz ceturtā daļa operatoru, kas darbojas viesmīlības un ceļojumu nozarē (24,1%), norāda, ka ir palielinājuši savus informācijas tehnoloģiju budžetus, lai uzturētu viesu pieprasījumus. Aptuveni 22% operatoru apgalvo, ka IT tēriņi tiks pastiprināti, lai uzlabotu darbības efektivitāti, automatizētu darbplūsmas un piedāvātu klientiem arvien tehnoloģiskākas un bezkontakta jaunas funkcijas. Tāpat ziņojumā teikts, ka līdz 2026. gadam 50% ceļojumu un viesmīlības nozares uzņēmumu spēs rast risinājumus, kas spētu pilnībā automatizēt inteligēntas darbības un atklātu saziņu starp darbiniekiem un datu procesiem.



54. attēls, avots: "Slinko mākslinieku galerija" no tīmekļa "pexels.com"



67. Kā diferencēt uzdevumus un darbības viesmīlības digitalizācijas un ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas jomā

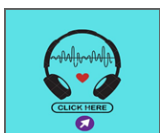
Daudzi atzīst, ka nav daudz veidu, kā būt iedomātiem attiecībā uz viesmīlības biznesu. Jebkurā gadījumā digitālās pārmaiņas tiešām ietekmē visus uzņēmumus. Digitalizācija būtiski ietekmē ierastās organizācijas. Tā ir neparasta pieeja klientu pieredzes uzlabošanai. Digitālo vienošanos iekļaušana palīdz organizācijām kļūt par klientu, nododot inventāros līgumus kā tikšanās un rezervācijas, algas vai maksājumus, personāla administrēšanas uzlabošanu, ziedojumu programmas utt. Digitalizācijas izmaiņas risina veselu virkni iespēju viesmīlības biznesam, veicinot ārkārtējas pārmaiņas un attīstību. Arvien vairāk viesmīlības un tūrisma nozares sadarbojas ar programmēšanas inženieriem, lai sniegtu saviem apmeklētājiem radošus pasākumus, un milzīgi dalībnieki ir proaktīvi uzņēmušies progresīvus pasākumus, izmantojot inovatīvus jauninājumus, piemēram, IoT, VR un milzīgu informāciju, un rezultāti ir ļoti skaidri; augstāku apmeklētāju piepildījumu, labāku ieskatu, labākus priekšstatus, labāku pārvaldi.

Neparastā ideja par digitalizāciju ir daži aktuāli jautājumi, par kuriem viesmīlības nozarei būtu jādomā, vienlaikus aptverot progresīvus jauninājumus, kas ietver drošību, aizsardzību, izdevumus un draudzīgu cilvēcisko saskarsmi. Drošība ir galvenais jautājums progresīvās pārmaiņās jebkurā nozarē, ieskaitot kodīgumu. Tā kā modernās inovācijas, piemēram, mākslīgais intelekts un IoT ir ārkārtīgi saistīti.

Drošība ir vēl viens būtisks komponents, jo stingri pielāgotas administrācijas ir atkarīgas no klientu tieksmju un rīcības izvietojuma un sekošanas tām, izmantojot progresīvus jauninājumus. Klienti pakāpeniski rūpējas par savu informācijas drošību, un jebkurš pircēju informācijas pārtraukums var izraisīt ārkārtēju situāciju, ievērojot korelāciju.

Digitalizācijas izmaiņas draudzīguma biznesā ir milzīgas nekā jebkurā citā laikā, un tā ir ideāla iespēja viesmīlības vadības industrijai un organizācijām uzņemt šīs pārmaiņas.

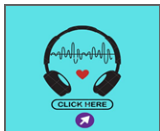
Savukārt digitālā ilgtspēja ir nozīmīga ideja viesnīcu industrijā. ANO viesmīlības nozari praktiski raksturo kā "viesmīlības nozari, kas novērtē tās pašreizējo un turpmāko finansiālo, sociālo un dabisko ietekmi, ievērojot viesu, biznesa, klimata un saimniektiklu prasības". Domājot par atbalstāmību, apdomāt ekoloģiskos aspektus ir vienkārši. Tomēr, kā ierosināts definīcijā, atbalsta standarti attiecas uz dabas perspektīvām, kā arī uz monetārajiem un sociāli sociālajiem aspektiem. Pārdomājot viesmīlības un tūrisma nozares dabiskās daļas, daudzas kodīguma organizācijas ārkārtīgi ietekmē klimatu, izmantojot enerģiju, ūdeni un dažādus līdzekļus. Piemēram, daudzas viesnīcas ir likumīgā vainīgas, ka tās izmanto



neordināru enerģijas mēru gaisa kondicionēšanai, apgaismojumam, degvielai un citai aparatūrai. Tāpat viņi ļoti daudz tērē un piedalās nepārdomātā pirkšanā. Šāda prakse vairo ceļojumu nozari. Tāpēc, lai ceļošanas nozare būtu saprātīga, būtiski ir pievērst uzmanību ekoloģiskajai saglabājamībai un regulārās mantošanas un bioloģiskās daudzveidības ierobežošanai.

Vēl viena būtiska praktiskās viesmīlības nozares daļa ir finansiālā ietekme uz tuvējiem tīkliem. Zīmīga finanšu ideja ceļojumu nozares ekonomikā tiek saukta par izlijumu. Izšļakstīšanās notiek, kad ceļotāju atrašanās vietā tvaikoņi sadedzina skaidru naudu, bet vietējā apkaimē skaidrā nauda vēl nekursē. Ilustrācija tam būtu tad, ja draudzīgas organizācijas iegādātos savus aktīvus ārpus apkaimes vietējās teritorijas vai tām būtu centrālā vadība kaut kur citur. Šāda prakse liedz vietējiem iedzīvotājiem iespēju attīstīties, ņemot vērā to, ka viņi tiek atraidīti no ražošanas tīkla. Līdz ar to kordialitātes organizācijām ir cieši jāsadarbjas ar vietējiem cilvēkiem, lai palīdzētu savai ekonomikai.

Beidzot mēs tiešām gribam apcerēt saglabājamības sociāli sociālās daļas. Viesmīlības nozare iebildumos varētu ietekmēt tuvējo tīklu sociāli sociālo pamatotību, jo tikai neliela daļa no patiesās kultūras ir adresēta skatītājiem. Ir būtiski, lai viesmīlības organizācijas uzraudzītu saimniektīklu sociālo mantojumu un paražas un būtu dievbijīgas šādos sociālajos aspektos (Veinerts, B. (2018), Noida, M. (2022), Džonsons, Č. SC. (2021).



68. DIVĒJĀDĀ PĀREJA: kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes, lai palielinātu viesmīlībās ilgtspējību

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

Divējāda zaļā un digitālā pāreja, kā ilgtspējīgās digitālās tehnoloģijas varētu nodrošināt oglekļa neitrālu ES līdz 2050. gadam (Eiropas Komisija, 2022).

Abu pāreju savstarpējās saistības.

Ideālā gadījumā zaļā un digitālā pāreja pastiprina viena otru. Piemēram, dalītās virsgrāmatas tehnoloģiju, kas ir blokkēdes un līdz ar to kriptovalūtu pamatā, var izmantot materiālu izsekošanā, veicinot aprites ekonomiku, uzlabojot uzturēšanu un pārstrādi (Eiropas Komisija, 2022).

Un digitālie dvīņi, virtuālie reālās pasaules līdzinieki, cita starpā var modelēt satiksmi, lai optimizētu satiksmes plūsmas, samazinātu iestrēgumus un slīpsvītras izmešus šajā procesā.

Tomēr dažkārt abas pārejas var arī sadurties. Digitalizācijā tiek izmantota elektrība, un daudzas digitālās tehnoloģijas ir resursietilpīgas un rada atkritumus. Neparedzētas sekas var augt, piemēram, hibrīdautomašīnu īpašnieki brauc vairāk, jo tas ir lētāk. Tāldarbs samazinātu biroja telpas, bet varētu novest pie tā, ka darbinieki mājās uzceltu atsevišķas darba telpas un apsildītu vai atdzēsētu vairāk vietas nekā tad, ja viņi būtu birojā (Eiropas Komisija, 2022).

Lai gūtu maksimālu labumu no dvīņu pārejas, būs nepieciešama proaktīva un integratīva pārvaldība. Digitālo pāreju vadīs galvenokārt privātais sektors tā milzīgā ekonomiskā potenciāla dēļ. Lai gūtu labumu no videi nekaitīgas vides un ierobežotu tās kaitīgo ietekmi, būs nepieciešama valsts un pilsoniskās sabiedrības iesaistīšanās (Eiropas Komisija, 2022).

Prasības veiksmīgai zaļajai un digitālajai pārejai.

Autori uzskaitīja prasību kopumu, lai parādītu, ar kādiem nosacījumiem šī iesaistīšanās var būt veiksmīga. **Tiem ir sociāls, tehnoloģisks, vides, ekonomisks un politisks raksturs** (Eiropas Komisija, 2022).

Viena no prasībām ir palielināt sabiedrības apņemšanos mainīties, lai panāktu pārejas. To nevar uzspiest no augšas uz leju, brīdina pētnieki.

Divējādas pārejas padarīšana godīga un iekļaujoša var atvieglot tās pieņemšanu. Ne visi spēj iegādāties dārgus jumta saules paneļus, bet subsīdijas par to nodrošina visi nodokļu maksātāji. Lai pāreja būtu taisnīga un efektīva, ir svarīgi, lai šādas tehnoloģijas būtu pieejamas ikvienam (Eiropas Komisija, 2022).

Vairāk datu nozīmē arī lielākas bažas par privātumu. Tie jārisina, anonimizējot datu vākšanu un datu minimizēšanu, vācot tikai tik daudz datu, cik noteikti nepieciešams (Eiropas Komisija, 2022).



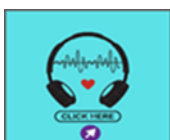
Vēl viens prasību kopums ir tehnoloģiskais. Ir jāizveido nepieciešamā infrastruktūras vide, sākot ar ātrdarbīgu platjoslas interneta piekļuvi visiem. Jānodrošina ierīču savstarpēja izmantojamība, un ieguvumi jāsadala vienlīdzīgi, iekļaujot mazos un vidējos uzņēmumus tikpat lielā skaitā kā lielos uzņēmumus. (Eiropas Komisija, 2022).

Attiecībā uz vides prasībām izpratnes veidošana un augstāki vides standarti varētu saglabāt neparedzētas sekas un ietekmi uz vidi (Eiropas Komisija, 2022).

Raugoties no ekonomiskā viedokļa, ir nepieciešams, lai tirgus varētu izvairīties no iestrēgšanas "jaunrades nāves ielejā", kad pētniecības ieguvumi neīstenojas lietišķā veidā. Jāizveido regulatīva ekosistēma, kas nosaka augstus "zaļos" standartus un internalizē piesārņojuma un emisiju ārējās izmaksas. Lai pilnībā izmantotu digitālo tehnoloģiju potenciālu, ir nepieciešama darbaspēka pilnveide. (Eiropas Komisija, 2022).



55. attēls, avots: "Savienojošo lidojumu ceļvedis" no tīmekļa pexels.com



69. Kā novērtēt ilgtspējīgu viesmīlībās digitalizāciju

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

Digitalizācija nodrošina piekļuvi integrētam informācijas tīklam, kas var dot labumu sabiedrībai un uzņēmumiem. Tomēr ilgtspējas pierādījumi uzņēmējdarbībā tiek izpētīti mazāk.

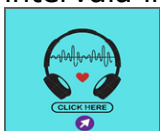
Ilgtspējīgās attīstības mērķiem (SDG), kas 2015. gadā tika ieviesti kā daļa no Apvienoto Nāciju Organizācijas 2030. gada programmas, potenciāli var palīdzēt novērst pašreizējās digitalizācijas nepilnības, ja tiks atrisināti pamatjautājumi. Ilgtspējīgās attīstības programmā līdz 2030. gadam ieviestā uz datiem balstīta pārvaldības ideja uzsver nepieciešamību "līdz 2030. gadam būtiski palielināt kvalitatīvu, savlaicīgu, uzticamu un dezagregētu datu pieejamību". Digitālā transformācija tiek raksturota kā "uzņēmējdarbības un organizatorisko darbību, procesu, kompetenču un modeļu dziļa transformācija stratēģiskā un prioritārā veidā, paturot prātā pašreizējās un turpmākās pārbīdes, lai pilnībā izmantotu digitālo tehnoloģiju kopuma izmaiņas un iespējas un to paātrinošo ietekmi dažādās nozarēs" (Elmasahs, S.; Mohieldins, M., 2020).

Izmantojot regresijas modeli, autori identificēja saites. Pētījums parāda saites starp šādiem rādītājiem:

- Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas (ICT) balstīta kvalitatīva izglītība (4. SDG) un ICT balstīta nodarbinātība (8. SDG);
- uz ICT balstīta dzimumu līdztiesība (5. SDG) ar ICT balstītu nodarbinātību (8. SDG) un ICT balstīti izdevumi pētniecībai un attīstībai (9. SDG);
- uz ICT balstītai nodarbinātībai (8. SDG) ir saikne ar ICT balstītu kvalitatīvu izglītību (4. SDG) un uz ICT balstīta dzimumu līdztiesība (5. SDG);
- uz ICT balstīti izdevumi pētniecībai un attīstībai (9. SDG) ir saistīti ar ICT balstītu atbildīgu patēriņu (12. SDG) un ICT balstītu dzimumu līdztiesību (5. SDG);
- uz ICT balstīts atbildīgs patēriņš (12. SDG) un uz ICT balstīti izdevumi pētniecībai un attīstībai (R&D) (9. SDG) (Burinskienė, A., Seržante, M., 2022).

Saskaņā ar pētījuma rezultātiem digitalizācijai ir saikne ar nodarbinātības līmeni, izmantojot izglītību un dzimumu līdztiesību; izglītība ir atkarīga no izdevumiem pētniecībai un attīstībai (R&D), un dzimumu līdztiesība ir atkarīga arī no izdevumiem pētniecībai un attīstībai; Pētniecības un attīstības (R&D) izdevumi ir cieši saistīti arī ar atbildīgu patēriņu un otrādi; un atbildīgs patēriņš ir cieši saistīts ar izdevumiem pētniecībai un attīstībai (R&D). Visi šie savienojumi veidojas informācijas un komunikācijas tehnoloģiju izmantošanas rezultātā. Iesniegtajiem rezultātiem ir praktiska nozīme.

Pētījumu varētu atkārtot, pārskatot saites uz valsts līmeni un pagarinātā laika intervāla līmenī (Burinskienė, A., Seržante, M., 2022).



70. Ilgtspējības mērīšana

Šī nodaļa ir atrodama arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

“Ja neeksistē ideāli snieguma rādītāji, organizācijas izmanto aizstājējus – rādītājus, kas tuvina vai atspoguļo sniegumu, ja nav perfektu pasākumu” (Grejs u. c. 2015, 19. lpp.)



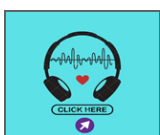
56. attēls, avots: Mārtins Pečijs no tīmekļa pexels.com

Mērīšana nav tikai tehnisks uzņēmums, bet tai ir būtiska ietekme uz uzvedību – no ārkārtīgi pozitīvas līdz neticami negatīvai (Grejs u. c. 2015, 20)

“Bieži vien pašreizējā vērtēšanas literatūrā un vadības praksē tiek pieņemts, ka eksistē sociāla pasaule, kas nav saistīta ar vērtētāju un kurai var piekļūt un izmērīt. Tam ir izšķiroša nozīme, lai ieviestu skaidrību, jo tas var novest pie naiva un vienpusēja empīrisma, kurā var pārdēvēt par patiesam realitātes atveidojumiem. Tomēr, mēģinot izmērīt priekšstatus, attieksmi un iesaistīšanos, process saistās ar subjektīvu interpretāciju un novērošanu” (Buhmans un Laiklis, 12. lpp.).

Kā norāda Buhmans un Laiklis (12. lpp.), runājot par mērīšanu un novērtēšanu, ir vajadzīga zināma “veselīga skepse”, un ir vērts apsvērt, kā lielāku uzsvāru likt uz

kvalitatīvām un skaidrojošām pieejām, kas pašlaik novērtēšanā nav pietiekami pārstāvētas.



71. Ilgtspējīgās viesmīlības mērīšana

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas rokasgrāmatā.

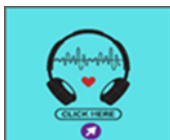
Ir populārs teiciens, tikai tas, kas tiek izmērīts, tiek paveikts vai tiek pārvaldīts. Tas nozīmē, ka mērīšana un novērtēšana arvien vairāk kļūst par būtisku un obligātu projektu daļu un ka bieži vien labas mērīšanas metodes izmantošana ir priekšnoteikums jaunu projektu un ideju apstiprināšanai. Tāpēc ir svarīgi noteikt mērīšanas metodes un standartus, par kuriem viesmīlības nozare var vienoties. Pretējā gadījumā tautas teiciens nozīmēs, ka ilgtspējīga viesmīlība netiks paveikta, vai pārvaldīta (Hīls, G., 2012).

Žofrē Hīls uzsver, ka piemērot, vienu no ierastajiem ekonomiskās darbības rādītājiem, iekšzemes kopproduktu (GDP), bezdarbu, inflāciju - var būt maldinoši. "Piemēram, dažviet Indijā sāk trūkt ūdens, un grūnts ūdens līmenis samazinās. Zemniekiem jāurbj dziļākas akas, lai atrastu ūdeni, izmantojot vairāk darba un enerģijas. Bet, tā kā šie papildu tēriņi paaugstina GDP, izskatās, ka ūdens trūkums ceļ Indijas GDP un padara valsti labāku" (Hīls, G., 2012).

Viens no mērījumu modeļiem ir tautas attīstības indekss (HDI), kas mēra sabiedrības locekļu labklājību – tā pamatā ir dati trīs labklājības jomās - veselība, izglītība un ienākumi. Modelis tieši neattiecas uz vides ilgtspējību, bet izmanto plašākās sabiedrības un reģeneratīvo pieeju, un to, iespējams, varētu apvienot ar citām ilgtspējīgām dimensijām.



57. attēls, avots: "dcbel" no tīmekļa pexels.com



72. Viesmīlībās digitalizācijas mērišana

Šī nodaļa ir atrodama arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

“Digitālās ilgtspējas koncepcija radās 2000. gados, kad Bredlijs aizstāvēja veidu, kā panākt ilgtspējīgu attīstību no digitālo artefaktu un arhīvu viedokļa. Pēc Apvienotas Nāciju Organizācijas ierosināšanās (p. 37), ilgtspējīga attīstība ir “attīstība, kas atbilst mūsdienu vajadzībām, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības” (Vuts, T.M. u. c., 2021).

Saskaņā ar Vuta dokumentu izpēti joprojām pastāv pētniecības plaša attiecībā, kā izmērīt viesmīlības digitalizāciju (Vuts, T.M.; Lee, D.; IP, V.M.; Lee, S.V. Digitālā ilgtspēja organizācijā: mēroga izstrāde un validācija. *Ilgtspēja 2021*, 13., 3530. <https://doi.org/10.3390/su13063530>). “Lai gan digitālā ilgtspēja sniedz lielisku iespēju veicināt organizāciju ilgtspējīgu attīstību, iepriekšējie pētījumi par digitālās ilgtspējas un ar to saistīto empīrisko modeļu mērišanu ir ierobežoti. Digitālās ilgtspējas mērišanas skalas neesamība ierobežo iespēju empīriski pārbaudīt digitālo ilgtspēju un ar to saistītās pagātnes un sekas organizācijās” (Vuts, T.M. u. c., 2021).

Covid-19 īpaši smagi ietekmēja viesmīlību. Tomēr šī krīze un mūsdienu norma ir iemācījusi nozari un viesmīlības studentus strādāt tiešsaistē, izmantojot tādu darba konferenču programmatūru kā “Google Meet”, “Teams”, “Zoom”, “Skype” u.c., un digitālās tehnoloģijas piedāvā veidu, kā izdzīvot pandēmijas laikā, un kā palielināties pēc pandēmijas laikā.

Vuts piedāvā plašu un arī šauru digitālās viesmīlības definīciju. Vuta vienkāršā definīcija liek domāt, ka “digitālā ilgtspēja ir digitālo resursu ilgtspējīgā izmantošana”. Tomēr plašāks veids, kā izprast šo jomu, varētu uzskatīt digitālo viesmīlību par “organizatoriskām darbībām, kuru mērķis ir virzīt ilgtspējīgas attīstības mērķus, radoši izvēršot tehnoloģijas, kas rada, izmanto, pārraida vai rada elektroniskus datus” (Vuts, T.M. u. c., 2021).

Saskaņā ar vienkāršo, šauru definīciju var būt lietderīgi izprast ilgtspējīgu digitalizāciju kā ekonomisku ieguldījumu organizācijas nākotnē. Digitālo viesmīlību var iedalīt četrās galvenajās daļās - satura radīšana, iespējošā tehnoloģija, satura saglabāšana un digitālās ilgtspējas veicināšana organizācijā (Vuts, T.M. u. c., 2021).

Tā kā dažādās kompānijās digitālās ilgtspējas prakse ir atšķirīga, pētnieki meklē kopīgu veidu, kā to izmērīt un novērtēt. Paturot prātā šo kontekstuālo dažādību, Vuts u. c. piedāvāja novērtēšanas modeli. Viņa pētījums izstrādā digitālo ilgtspējas rādītāju skalu, kas balstās uz visaptverošu literatūras pārskatu un nodrošina korporatīvās vadības instrumentu, “lai sajustu pieņemšanu un šķēršļus digitālajās



ilgtspējai organizācijas darbinieku vidū satura ražošanas, saglabāšanas, veicināšanas un tehnoloģisko veicinātāju jomās” (Vuts, T.M. u. c., 2021).

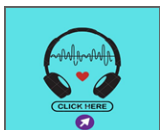
Skalu veido četras daļas –

*saturs;
saglabāšana;
paaugstinājums;
tehnoloģijas. (CybercomGroup kompānija, 2023).*

Skalu veido četras daļas – saturs, saglabāšana, paaugstinājums, tehnoloģija. **“Digitalizācija ļauj vieglāk aprēķināt un vizualizēt, vai patēriņš ir ilgtspējīgs, balstoties uz dažādiem paņēmumiem, piemēram, taisnīgumu, citu veidu vietas, piesārņojumu un dabas resursu pārpatēriņu”** CybercomGroup kompānija (2023).



58. attēls, avots: Anna Nekrašēviča no tīmekļa pexels.com



73. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas mērišana

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

Digitalizācijai ir nozīme pieaugošajā patēriņa tendencē, kurā daudzi uzņēmumi spiež cilvēkus pirkt vairāk, nekā viņi patiesībā vēlas, audzēt pārdošanas apjomus un peļņu, bieži vien negatīvi ietekmējot planētu (CybercomGroup kompānija, 2023).

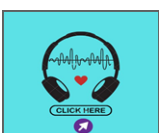
“Ir pierādījumi, ka attieksme pret iedzīvotājiem kā tikai pret patērētājiem, kuru laime ir atkarīga no produktu patēriņa, veicina psihiskās saslimšanas pieaugumu.” Strādājot ar ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizāciju, mums ir vajadzīga veselīga reālisma deva, kura piedāvā virzītājspēku lielākam patērētismam, ilgtspējīgākam patēriņam un viesmīlības sabiedrībai, kas balstīta uz sadarbības un dalīšanos. Var argumentēt, ka digitālā ilgtspēja būtu jāuzskata par vairāk nekā tradicionālu ilgtspējas koncepciju, kas bieži vien tiek materializēta kā papildinājums pastāvošajai praksei, tā vietā tā būtu jāpiemēro principiāli pārdomātai organizācijai, uzņēmējdarbības modeļiem un tirgus funkcijām.

“Digitalizācija ir ļoti spēcīgs un traucējošs katalizators, kas var palīdzēt paātrināt dažādas tendences. Digitalizācijā nav nekā ilgtspējīga: patiešām, mūsdienās liela daļa digitalizācijas tiek veikta, lai tikai minimāli uzlabotu neilgtspējīgas sistēmas, un faktiski paātrina neilgtspējīgu dzīvesveidu un vērtības” (CybercomGroup kompānija, 2023).

“Liela daļa pašreizējās digitalizācijas ir pakāpeniska vai lineāra, tas nozīmē, ka tā koncentrējas uz pašreizējo sistēmu efektivitātes uzlabošanas. Ja šīs sistēmas veicina ilgtspējību, tad digitalizācija šajā kontekstā arī veicina ilgtspējību. Tomēr ir jāpieņem, ka pakāpenisks darbs nav ilgtspējīgs; un to nevajadzētu pieņemt par ilgtspējīgu vai neitrālu, kā tas bieži notiek” (CybercomGroup kompānija, 2023).



59. attēls, avots: “Thuong D” no tīmekļa pexels.com



74. Ilgtspējīgās viesmīlības rādītāji

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas rokasgrāmatā.

Rādītāju noteikšanas mērķis ir iegūt datus vai zināšanas par to, kā viesmīlības uzņēmums, nodaļa, produkts vai projekts darbojas saistībā ar cerībām, mērķiem vai plāniem, piemēram, vidējo viesnīcu noslogojumu. Rādītāji neierobežojas ar viesmīlības organizācijas finanšu departamentiem, bet tos var izmantot jebkurā priekšplāna vai aizmugurēja plāna departamentā vai disciplīnā, ja vien departamentam vai projektam rezultāti ir izmērāmi un tas darbojas tādā veidā, lai ieguldījumu un iznākumu varētu izolēt un norādes rezultāts būtu ticams un relatīvi precīzs (Brauns, T., 2021).

Tātad rādītāju izmantošana ļauj viesmīlības dalībniekiem mācīties no savas rīcības un redzēt, kurš no viņu ieguldījumiem ilgtspējīgā viesmīlībā atmaksājas visvairāk. Rādītāji atbalsta arī profesionāļu motivāciju, jo ļauj sekot līdzi procesam. Piemērs varētu būt tādi laiki kā 2022. gads, kad nozare cieš no augstām enerģijas cenām. Šajos laikos ir vērtīgi iegūt reālā laika enerģijas cenu rādītājus, lai pielāgotu ikdienas darbības, lai tās atbilstu, ja enerģijas cenas ir zemas dienas un nakts laikā. Par laimi, viesmīlības nozare, viesnīcām un restorāniem, ir tradīcija strādāt ar tādiem rādītājiem kā tiešsaistes pārskati, RevPar, RevPas un ALOS (vidējais uzturēšanās ilgums). Diemžēl ilgtspējīgu viesmīlības praksi ir sarežģītāk izmērīt un novērtēt, jo procesus nevienmēr var izolēt no citām daļām un disciplīnām. Pieaugot datu apjomam, kas pieejams, palielinot viesmīlības digitalizāciju, kļūst arvien svarīgāk, lai būtu ne tikai rādītāji, bet arī pareizie un inteligentākie rādītāji.

Palielinātām datu apjomam un iespējamajiem rādītājiem ir milzīga iespēja. Tomēr tas var arī radīt neizpratni. Saskaņā ar izpēti "Ilgtspējīga tūrisma pamatrādītāju noteikšana", autors Agieivahs "virzība uz ilgtspējīgāku tūrisma nozari uzņēmumu līmenī ir bijusi lēna, lai gan vairākos pētījumos ir izstrādāti dažādi rādītāji. Īstienībā ir izstrādāti tik daudzi un dažādi rādītāji, ka šķiet, ka nozare ir pārpildināta ar dažādām izvēlēm, kas noved pie bezdarbības, sliktas lēmumu pieņemšanas vai vieglākā varianta pieņemšanas" (Agieivahs, E., Mckercher, B., Suntikul, V., 2017).

Dokumentā ir norādīts arī, ka ir jāizvērtē, vai katram uzņēmumam ir jālemj un jāizstrādā savi rādītāji atkarībā no vietas, konteksta un uzņēmuma specifikas. Dokumentā ierosināti vairāki rādītāji, piemēram, atkritumu apsaimniekošana, darba vietu radīšana, kopienas integritātes un dzīves kvalitātes saglabāšana.

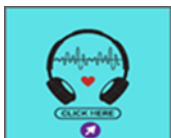
Saskaņā ar Rīma u. c. 2022. gada viesnīcas ilgtspējības rādītāju sistemātisko literatūras apskatu, maz ir zināms par zaļajiem rādītājiem, kas regulē pasaules viesnīcas nozares ilgtspējīgo praksi (Rīms, M., 2022).



Tomēr pētījumā tika konstatēti ne mazāk, kā 356 viesnīcas ilgtspējas rādītāju, piemēram, sertifikāti, nozīmītes, izglītība, energoauditi, apdzīvotības līmenis, patēriņa izmaksas uz vienu gultas vietu, vienas porcijas vidējais atkritumu daudzums, atkritumu pasniegšana, porciju skaits katrai ēdienreizei, viesu skaits, ēkas un infrastruktūras dizains, parādīšanās rādītājs, atkārtotas izmantošanas rādītājs, porcijas lieluma rādītājs, baseina platība. (Avots: https://fslmjournals.taylors.edu.my/wp-content/uploads/APJIHT/APJIHT-2022-11-1/APJIHT-111_P7.pdf)



60. attēls, avots: Džūlija M. Kamerona no tīmekļa pexels.com



75. Digitalizācijas rādītāji un ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rādītāji

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā.

Viesmīlības jomā daudzi mūsu pašreizējie noteikumi un struktūras koncentrējas uz ekonomikas izaugsmes, nenēmot vērā ilgtspēju un reģeneratīvus apsvērumus. Tāpēc digitalizācija bieži vien paātrina ilgtspējību. Turklāt digitalizācija rada jaunas problēmas, piemēram, privātumu, kibersdrošību, kiberiebiedēšanu. Vienlaikus ar digitālās ilgtspējas veicināšanu mums ir arī jānovērš digitālā neilgtspēja” (CybercomGroup kompānija, 2023).

Cybercom digitālās ilgtspējas ziņojumā norādīts, ka ir divi dažādi viesmīlības digitalizācijas rādītāji:

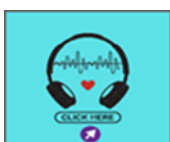
1. Tradicionālā pieeja, saskaņā ar kuru, piemēram, saules enerģijas paneļu piegādātājs ziņo tikai par ražošanas ietekmi un ražojumu izmantošanas ietekmi.
2. Neto pozitīvā pieeja, kurā saules enerģijas paneļu piegādātājs arī norādītu uz produktu ietekmi uz tirgu un patēriņu, piemēram, produkti veicina virzību uz to, lai atvieglotu pāreju uz elektromobiļiem.

Lai gan ir grūtāk precīzi norādīt un novērtēt plašāku neto pozitīvu pieeju, ir svarīgi uzsvērt uzmanību uz būtisko netiešo ietekmi, piedāvājot risinājumus viesmīlību nodrošinošās nozarēs, piemēram, viesnīcu būvniecības nozarē, kas var būtēt viedas ēkas, kuras ražo vairāk atjaunojamās enerģijas, nekā tās izmanto, un kuras var vieglāk koplietot ar vietējām kopienas ieinteresētajām personām.

Labi zināmi ilgtspējas rādītāji, piemēram, korporatīvā sociālā atbildība (CSR) ziņošanas standarti, marķējums, reitingi un iepirkuma kritēriji neatbilst jaunās paaudzes risinājumu sniedzējiem (CybercomGroup kompānija, 2023).

Risinājumu sniedzēji ir tie uzņēmumi, kas cenšas panākt digitālo ilgtspēju no pozitīvas perspektīvas, un tā ir pāreja no negatīvo rezultātu samazināšanas uz mērķi palielināt pozitīvos rezultātus pamatdarbībā. Risinājuma perspektīva apgalvo, ka, ja uzņēmumiem būtu paredzēts tikai samazināt savas emisijas, dažkārt ciestu ilgtspējīgu risinājumu iznākums (CybercomGroup kompānija, 2023).

”Uzņēmējdarbība, pilsētas un valstis ir jāmudina ziņot ne tikai par savām emisijām, bet arī par savu ieguldījumu citu ekonomikas daļu samazināšanā. Tas ļautu ziņot par klimata pārmaiņām un katalizēt rīcību starp uzņēmumiem, kuriem ir risinājumi, kas var ievērojami samazināt siltumnīcefekta gāzes (GHG) emisijas, bet kuri nav lieli emitētāji (piemēram, daudzi IT un biotehnoloģiju uzņēmumi) (CybercomGroup kompānija, 2023).



77. Atbilstība Globālam pārskatu rādītājam (GRI) un citu rādītāju aktualitāte

Šī nodaļa ir atrodamā arī ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas rokasgrāmatā.

Ilgtspējas ietekmes globālie standarti

30.1. GLOBĀLĀS ZIŅOŠANAS INICIATĪVAS STANDARTI Ilgtspējas ietekmes globālie standarti

Globālie pārskatu rādītāji (GRI) standarti ļauj jebkurai organizācijai – lielai vai mazai, privātai vai publiskai – saprast un ziņot par to ietekmi uz ekonomiku, vidi un cilvēkiem salīdzināmā un ticamā veidā, tādējādi palielinot pārredzamību attiecībā uz to ieguldījumu ilgtspējīgā attīstībā. Papildus uzņēmumiem standarti ir ļoti būtiski daudzām ieinteresētajām personām, tostarp ieguldītājiem, politikas veidotājiem, kapitāla tirgiem un pilsoniskajai sabiedrībai.

Standarti ir izstrādāti kā ērti lietojams modulārs komplekts, kas sniedz iekļaujošu priekšstatu par organizācijas materiālajām tēmām, to saistīto ietekmi un to pārvaldīšanas veidu (GRI, Globālie pārskatu rādītāji, 2023)

Universālie standarti, kas tagad ir pārskatīti, lai iekļautu ziņojumus par cilvēktiesībām un vides uzticamības pārbaudi atbilstīgi starpvaldību vēlmēm, attiecas uz visām organizācijām;

Jaunie nozares standarti ļauj konsekventāk ziņot par nozares raksturīgo ietekmi;

Tematiskie standarti ir pielāgoti izmantošanai ar pārskatītajiem universālajiem standartiem, uzskaita informāciju, kas attiecas uz konkrētu tematu.

GRI standarti ļauj organizācijām sniegt informāciju par savu darbību un uzņēmējdarbības attiecību būtiskāko ietekmi uz ekonomiku, vidi un cilvēkiem, tostarp ietekmi uz viņu cilvēktiesībām. Šāda ietekme ir ļoti svarīga ilgtspējīgai attīstībai un organizāciju ieinteresētajām personām, un tā ir ilgtspējīgās attīstības ziņojumu uzmanības centrā.

Organizācijas darbības un biznesa attiecību ietekme uz ekonomiku, vidi un cilvēkiem var negatīvi un pozitīvi ietekmēt pašu organizāciju. Šīs sekas var būt operatīvas vai reputācijas saistītas, un daudzos gadījumos finansiālas. Piemēram, ja organizācija lielā mērā izmanto neatjaunojamo enerģiju, veicina klimata pārmaiņas un vienlaikus var palielināt organizācijas darbības izmaksas tādu tiesību aktu dēļ, kuru mērķis ir novirzīt enerģijas izmantošanu uz atjaunojamiem avotiem.

Pat ja ziņošanas brīdī tas nav finansiāli materiāli, lielākā daļa, ja ne visa, no organizācijas darbības un biznesa attiecību ietekmes uz ekonomiku, vidi un



cilvēkiem ar laiku kļūs finansiāli materiāli jautājumi. Tāpēc ietekme ir svarīga arī tiem, kurus interesē organizācijas finansiālie rādītāji un ilgtermiņa panākumi. Izpratne par šo ietekmi ir pirmais nepieciešams solis, lai noteiktu ar organizāciju saistītus finansiāli būtiskus jautājumus.

Tāpēc ziņojumiem par ilgtspējību ir izšķiroša nozīme finanšu un vērtības radīšanas ziņojumos. Informācija, kas pieejama, sniedzot ziņojumus par ilgtspējību, sniedz ieguldījumu finanšu risku un iespēju identificēšanā saistībā ar organizācijas ietekmi un finanšu novērtēšanā. Tas savukārt palīdz pieņemt finanšu būtiskuma spriedumus par to, ko atpazīt finanšu pārskatos.

GRI 1: Fundaments 2021

GRI 2: Vispārīga informācija 2021

GRI 3: Materiālās tēmas 2021

GRI 11: Naftas un gāzes nozare 2021

GRI 12: Ogļu sektors 2022

GRI 13: Lauksaimniecības akvakultūras un zivsaimniecības nozares 2022

GRI 201: Ekonomiskie rādītāji 2016

GRI 202: Tirgus klātbūtne 2016

GRI 203: Netiešā ekonomiskā ietekme 2016

GRI 204: Iepirkumu prakse 2016

GRI 205: Korupcijas apkarošana 2016

GRI 206: Pret konkurenci vērsta rīcība 2016

GRI 207: Nodoklis 2019

GRI 301: Materiāli 2016

GRI 302: Enerģētika 2016

GRI 303: Ūdens un notekūdeņi 2018

GRI 304: Bioloģiskā daudzveidība 2016

GRI 305: Emisijas 2016

GRI 306: Notekūdeņi un atkritumi 2016

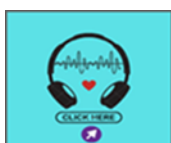
GRI 306: Atkritumi 2020

GRI 308: Piegādātāju vides novērtējums 2016

GRI 401: Nodarbinātība 2016

GRI 402: Darba/vadības attiecības 2016

GRI 403: Arodveselība un drošība 2018



- GRI 404: Apmācība un izglītība 2016
- GRI 405: Daudzveidība un vienlīdzīgas iespējas 2016
- GRI 406: Nediskriminācija 2016
- GRI 407: Biedrošanās brīvība un koplīgumu slēgšana 2016
- GRI 408: Bērnu darbs 2016
- GRI 409: Piespiedu vai obligātais darbs 2016
- GRI 410: Drošības prakse 2016. gadā
- GRI 411: Pamatiedzīvotāju tiesības 2016
- GRI 413: Vietējās kopienas 2016
- GRI 414: Piegādātāju sociālais novērtējums 2016
- GRI 415: Sabiedriskā politika 2016
- GRI 416: Klientu veselība un drošība 2016
- GRI 417: Mārketings un marķējums 2016
- GRI 418: Klientu konfidencialitāte 2016



Ilgmspējīgs zīmola indekss

Ilgmspējīgs zīmola Index™ ir Eiropā lielākais zīmola pētījums par ilgtspēju. Pētījumā novērtēta ieinteresēto personu uztvere par zīmola ilgtspēju dažādās nozarēs un valstīs.

Ilgmspējīgs zīmols Index™ katru gadu ierindo zīmolus ilgtspējības ziņā. Reitingi parāda, kā zīmolus par ilgtspēju uztver to svarīgās ieinteresētās personas. Zīmoli tiek izvēlēti neatkarīgi, pamatojoties uz tirgus daļu, apgrozījumu un vispārējo zīmola atpazīstamību. Sustainable Brand Index™ ir neatkarīgs pētījums, kas dibināts 2011. gadā un sastāv no gandrīz 1600 zīmoliem, 36 nozarēm un 80 000 patērētāju intervijām visā Eiropā (Ziemeļvalstis, Nīderlande un Baltija). (Ilgmspējīga zīmola indekss, 2022).

Klimata pasākumu indekss

Finanšu un ieguldījumu sabiedrības var sniegt būtisku atbalstu un kapitālu uzņēmumiem, tehnoloģijām un uzņēmējdarbības modeļiem, kas palīdzēs

dekarbonizēt pasaules ekonomiku. MSCI klimata pasākumu indeksi paplašina MSCI klimata indeksu diapazonu, piedāvājot ieguldītājiem plašāku risinājumu izvēli, lai palīdzētu tiem izpildīt neto nulles saistības un integrēt klimata apsvērumus pasaules kapitāla vērtspapīru portfeļos. Indeksi ir izstrādāti, lai palīdzētu institucionālajiem ieguldītājiem, kas vēlas ieguldīt līdzekļus pārejai un finansēt uzņēmumu emisiju samazināšanu, lai veicinātu pārmaiņas reālajā ekonomikā. MSCI klimata pasākumu indeksi izmanto jaunu novērtējumu par uzņēmuma neto nulles mērķa noteikšanu un klimata riska pārvaldību, lai atlasītu labākos uzņēmumus katrā globālā nozares klasifikācijas standartā (GICS)[®]1 sektorā.

Indeksos ir iekļauti katras nozares uzņēmumi, kas veic konkrētus pasākumus, lai samazinātu oglekļa emisijas, un no jauna iedomājas savus uzņēmumus par pasauli, kurā oglekļa emisiju līmenis ir nulle. Šis globālo kapitāla indeksu klāsts ir paredzēts institucionālajiem ieguldītājiem, kuri meklē konsekventu sistēmu oglekļa emisiju samazināšanai, atbalstot uzņēmumus, pamatojoties uz to gatavību vadīt pāreju ar zemu oglekļa dioksīda emisiju līmeni salīdzinājumā ar vienaudžiem.

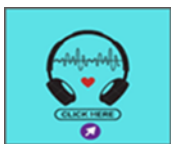
Globālais galamērķa ilgtspējas indekss: GDS indekss

Globālais galamērķa ilgtspējas indekss (GDS-indeks) ir galamērķa līmeņa programma, kas mēra, salīdzina un uzlabo tūrisma un pasākumu galamērķu ilgtspējas stratēģiju un veiktspēju.

Tās mērķis ir iedvesmot, iesaistīties un dot iespēju galamērķiem kļūt reģeneratīvākiem, plaukstošākiem un noturīgākiem, kur apmeklēt, satikties un uzplaukt.

Darbības joma: Atšķirībā no citiem standartiem un reitingiem GDS-indeks tika speciāli radīts – sākotnēji – pasākumu un sanāksmju nozarei un ir vienīgā šāda veida programma pasaulē. Kopš 2020. gada mēs kritērijos esam integrējuši atpūtas tūrisma, padarot to atbilstošiem visiem atpūtas un biznesa tūrisma galamērķiem.

Izcelsme: GDS-indeksu 2015. gadā izveidoja piecpadsmit provizorisks Skandināvijas pilsētas, MCI un Starptautiskā Kongresu un konvenciju asociācija (ICCA) (Vispārējās universālveikala preces (GDSM) 2020).



78. Simulācija un virtuālā mācību vide (VLE) VET

Tehnoloģijas, kas var simulēt realitāti, piemēram, **paplašinātā realitāte (AR) vai jauktā realitāte (MR) un virtuālā realitāte (VR)**, no jauna definē saskarni starp pedagogiem, izglītojamajiem un mašīnām (EK, 2020).

Simulācijas tehnoloģijas ir īpaši noderīgas skolēniem ar vizuālāku vai praktiskāku mācību stilu vai kuriem var trūkt klātienē piekļuves noteiktiem resursiem viņu atrašanās vietas vai sociālekonomiskā fona dēļ (EK, 2020).

AR un VR ir liels potenciāls palīdzēt studentiem vizualizēt abstraktas zinātniskas konceptus¹⁶⁷, piemēram, cilvēka anatomiju vai pārtikas ķēdes, padarot tās par pilnībā 3D modeļiem, kurus var pārklāt reālajā pasaulē. Studenti var mijiedarboties, pagriezties un iestudēt modeļus, cik vien vēlas; pēc tam skolotāji var virzīt skolēnus uz noteiktām modeļa daļām, sniegt papildu rādītājus vai faktus, kā arī uzdot uzdevumus pēc modeļa – atrast cilvēka orgānu saistībā, piemēram, ar aknu stāvokli. Izmantojot virtuālās austiņas, studenti var arī brīvi eksperimentēt ar virtuālo ķīmiju¹⁶⁸ un uzreiz redzēt rezultātus (EK, 2020).

Arvien vairāk ir pieejamas arī AR aplikācijas mobilajās ierīcēs, kas ļauj izglītojamajiem iepazīt Saules sistēmu, izprast ģeometriju un apgūt augu dzīves ciklus. Skolotāji var veidot arī savus AR pielietojumus, piemēram, kazlēnu medību piedzīvojumus, kuros iestrādāts grupu darbs un problēmu risināšanas aktivitātes (EK, 2020).

Mākslīgā intelekta/mācību analītika atrod arvien lielāku pielietojumu izglītībā un apmācībā un ir būtisks atbalsts iepriekš aprakstīto izmaiņu veidiem (EK, 2020).

Digitālās tehnoloģijas sniedz iespēju vākt un analizēt attiecīgos datus par izglītojamajiem plašākā mērogā un ātrāk nekā jebkad agrāk (EK, 2020).

Tā arī piedāvā iespēju apkopot jauna veida datus. Piemēram, aerosola krāsošanas virtuālās realitātes simulācijā iespējams apkopot datus par krāsas dziļumu un izplatību, nevis pajauties uz pasniedzēja pieredzi, lai spriestu par krāsas aplikāciju, kā tas noticis iepriekš.



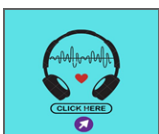
79. Faktori, kas ietekmē virtuālo mācību vidi (VLE) un darba vidi ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Šajā nodaļā tiks apkopoti galvenie faktori, kas ietekmē virtuālo mācību vidi (VLE). Kad mācīšanās notiek virtuālā vidē, gan izglītojamie, gan pedagogi saskaras ar vairākiem jautājumiem, kas var kompromitēt mācību rezultātus. Akadēmiskajā literatūrā un praksē notiek diskusijas par to, kurš mācību veids, virtuālais vai klātienē, dod vislabākos rezultātus un rezultātus (Nortvigs u. c., 2018).

Viens no galvenajiem Kerimbajeva (2020) identificētajiem faktoriem ir 21. gadsimta izglītības un informācijas tehnoloģiju faktori. Ir daudzi aizraujoši tehnoloģiju sasniegumi un iezīmes, kas virtuālo mācību vidi var padarīt pievilcīgu izglītojamam un arī pedagogiem. Ir pieejami vairāki instrumenti un iespējas, ko var iegult virtuālajā mācību vidē, lai atbalstītu pedagoģiskās pieejas un mijiedarbību:

- Studentu tiešā komunikācija - blogi, čati, forumi un sociālie tīkli var tikt iegulti VLE, lai nodrošinātu interaktivitāti un sociālo komunikāciju. Komunikācijai nav jābūt formālai un tikai ar studiju saturu saistītai. Čatos un virtuālos kafijas veikalus var veidot ikdienas, izglītojošām, ar diskusijām nesaistītām tēmām;
- Virtuālā realitāte - klasē ir piecas virtuālās realitātes izmantošanas pamatpriekšrocības - redzamība (piemēram, 3D grafika), drošība (piemēram, lidmašīnu pilotēšana), iesaistīšanās, fokusēšanās (panorāmas 360 grādu skatījums) un virtuālo lektoru vadīšanas iespēja;
- Virtuālā laboratorija - dodot iespēju veikt eksperimentus bez realitātes komponentes;
- Mākslīgais intelekts - piemēram, balss asistenti, lai informētu studentus par saviem uzdevumiem, pārskatītu pētījuma koncepcijas, atbildētu uz jautājumiem;
- Spēlēšana azartspēlēs un virtuālās spēles - azartspēles var būt interaktīvas un jautras instruments, kas atbalsta mācīšanos. Spēles, konkursi un viktorīnas var atbalstīt pedagoģiskos centienus.

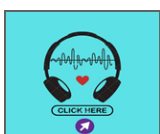
Virtuālā mācīšanās var būt efektīvs mācību līdzeklis, ja procesā tiek nodrošināti vairāki sociālie un interaktīvie faktori. Rovai (2002) iesaka, ka VLE un darba videi no pedagoģijas viedokļa ir jānodrošina, lai virtuālajā vidē veidotos mijiedarbība un sociālās saites. Konkrētāk, viņš sociālos un interaktīvos faktoros iedala četrās grupās:



- 1) Gars — jābūt kopīgam mērķim, un virtuālajā klasē jābūt kopīgai mācībai, uzticībai un saiknei;
- 2) Uzticība — jābūt uzticamībai procesam, iznākumiem, mijiedarbībai;
- 3) Mijiedarbība — pedagogi var izmantot vairākus rīkus, lai nodrošinātu audzēkņiem iespēju mijiedarboties savā starpā un ar pedagogu;
- 4) Kopējās mācību gaidas — ir kopīgs mācību mērķis.

Pedagogs vai iestāde var nodrošināt dažādus instrumentus, lai mijiedarbotos, mācītos, piedzīvotu un praktizētu sociālajā kontekstā, taču tieši uzvedības faktori virtuālās vides un tehnoloģijas izmantošanā nodrošinās VLE panākumus. Tā secinājis Kērns u.c. (2020) tehnoloģijas veicina jaunus savienojumu un attiecību veidus, tomēr virtuālajā vidē būtu jāpielāgo pedagoģiskās pieejas mācīšanai. Tomēr, ja skolēni netiek pienācīgi iepazīstināti ar mācību vidi, tās iespējām un izmantojumu, viņu mācību ceļojums cieš (Casidis, 2016), un skolēniem beidzas ar zemākiem mācību rezultātiem un mazāku apmierinātību ar virtuālo mācību vidi kopumā. Tā apakšfaktors ir tehnoloģiju apguves gatavība, apkopojot sociālo, emocionālo un fizisko attīstību un prasmju esamību, kas nepieciešamas, lai mācītos virtuālā vidē. Panākumi tehnoloģiju vidē ir atkarīgi no vispārējās attieksmes pret tehnoloģijām, motivācijas mācīties un piedzīvot, pašefektivitātes, paškontroles, sociālās un emocionālās attīstības, izglītojamo kontroles un disciplīnas, kā arī individuālajām īpašībām (Džena, 2016). Ja izglītojamais ir emocionāli, sociāli un fiziski gatavs mācībās izmantot tehnoloģiju, tad process kļūst vieglāks. Pedagogu un izglītības iestāžu ziņā ir nodrošināt pietiekamu ievadmateriālu, lai atvieglotu braucienu VLE, pirms izglītojamie kļūst par kompetentiem tehnoloģiju lietotājiem.

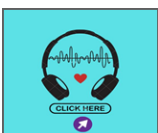
Pedagoģiskajā pieejā, mācot ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju virtuālajā mācību vidē, panākumi lielā mērā ir atkarīgi no pedagogu, administrācijas, padomdevēju, garīgās veselības atbalsta personāla, mācību dizaineru, ICT speciālistu un citu ieinteresēto personu mijiedarbības faktora. Pats izglītojamais, lai cik gatavs, un tehnoloģiski pieredzējis viņš būtu, nevar nodrošināt mācību brauciena panākumus izolēti. Tieši komandas kopīgais un interaktīvais raksturs var radīt patiesi bagātinošu virtuālo vidi, apmierinot tikpat svarīgas mācības, kā arī sociāli emocionālās vajadzības (Kaprra un Kaprra, 2022). Mācību videi un pedagoģiskajai pieejai būtu jāatbilst izglītojamo un pedagogu dažādajām vajadzībām, un tā ir komandas darbs, lai to nodrošinātu.



80. Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas virzītājspēki

Pedagoģiju daudzi un jau ilgāku laiku jauc ar faktisko skološanu klasē. Pedagoģijai ir grieķu izcelsme, un tā nozīmē prakses kopumu attiecību mācīšanai un "skolotāju, studentu un mācību vides mijiedarbībai un mācību uzdevumiem" (Mērfijs, 2008., 35. lpp.). Savukārt mācīšana ir praktiskā daļa un faktiskā rīcība, kamēr varam teikt, ka pedagoģija ir tās teorētiskais aspekts. Ir notikušas daudzas diskusijas, lai definētu pareizos pedagoģijas principus, kas skolotājam ir jāpiesakās klasē, bet nav vienprātības par to, kuram tieši principam ir jāpiesakās. Katrai mācību telpai un katram izglītības līmenim nepieciešama atšķirīga pieeja. Vairāk nekā 10 gadus būdama pedagoģe vidējā un augstākajā līmenī, mācīju, ka mums jābūt elastīgiem un jāpielāgojas audzēkņu līmenim un fonam. Kopumā, lai gan mums kā pedagogiem ir jāatceras, ka atvērta, uz sadarbību balstīta, līdzdalīga vide, kurā var iesaistīt studentus, sniedz studentiem plašākas iespējas jēgpilnām mācībām. Pedagoģijai ir jānudina skolēni izdomāt no kastes, būt radošiem un kopumā prast pozitīvi mainīt domāšanas veidu un izpratni, sniedzot viņiem prasmes, kas nepieciešams mūsdienu sabiedrībā (Esteban-Gitarts, 2019. g.). Daudzi autori pedagoģijas virzītājspēkus ir suminājuši ar izglītības principiem un praksi, psiholoģiskām pieejām mācībās un augstas kārtības domāšanas prasmēm. Viesmīlības industrija pēdējā desmitgadē piedzīvojusi lielas pārmaiņas, un digitalizācija bija viena no svarīgākajām. Lielākā daļa viesmīlības operāciju aspektu ir digitalizēta ar tādām tehnoloģijām kā AI, VR/AR, blokķēde, lielā datu analītika un datoru savienojamības tehnoloģijas ir dažas no pašlaik izmantotajām digitālajām tehnoloģijām (Naraja, R., 2022). Viesnīcu nozare digitālo tehnoloģiju jomā ir atradusi palīdzību daudzos ar nozari saistītos jautājumos, piemēram, zemā produktivitāte, apmācīta personāla trūkums un pieaugošās darbības izmaksas. Tāpēc tehnoloģijas ir kļuvušas par svarīgu nozares pīlāru, un tas ietekmē to, kā izglītībai un pedagoģijai būs jāreaģē un jāpārveido. Svarīgs šīs notiekošās pārvērtības aspekts ir paturēt prātā, ka pedagoģijai ir jābūt vadlīnijai visās tajās pārmaiņās, kurām ir jānotiek klasē, nevis otrādi. Tas nozīmē, ka mēs neizmantojam metodes un instrumentus tikai tehnoloģijas dēļ, bet tiem ir jābūt pedagoģiskam pamatam un argumentācijai.

Mēs esam pieredzējuši zināšanu un tehnikas eksploziju izglītībā un viesmīlības nozarē. Svarīgi pedagogiem apvienot šīs divas pasaules, lai radītu ilgtspējīgu attīstību, kas nāks par labu studentiem un nozarei. Ir svarīgi, lai pedagogi apvienotu šīs divas pasaules, lai radītu ilgtspējīgu attīstību, kas dos labumu gan studentiem, gan nozarei. Mācību telpa bez tehnoloģijām mūsdienās ir novecojusi, un tā nenodrošina skolēniem nepieciešamās digitālās prasmes. Tas savukārt padarīs absolventus bezdarbīgus un devalvēs grāda un izglītības vērtību kopumā.



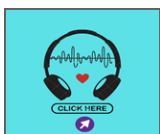
Akadēmiskās institūcijas ir realizējušas iepriekš minēto un ieguldījušas jaunās tehnoloģijās un sava personāla apmācībā. Tomēr universitātēm ir grūti sekot tehnoloģiju attīstībai, jo tām trūkst finansējuma un birokrātija neļauj tām rīkoties tik ātri, kā vajadzētu.

Vienīgais nozīmīgākais aktieris izglītības sistēmā ir pats skolotājs. Lai vadītu ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju, šajā procesā priekšplānā jābūt pedagogam. Tas nav viegls uzdevums, jo šī pārveide prasa apmācību, bet galvenokārt kultūras transformāciju. Izglītības iestādēm jāpārveido no centieniem saglabāt "status quo" par tā apstrīdēšanu. Pedagogiem jāapgūst tehno-pedagoģiskās prasmes, kas padarīs mācīšanu un mācīšanos par patīkamu vingrinājumu, interaktīvāku un radošāku. To mācīšana vairāk koncentrēsies uz kritisko domāšanu un inovācijām, izmantojot digitālos instrumentus, un mazāk uz tradicionālo akadēmisko zināšanu sniegšanu.

Šobrīd notiek viesmīlības digitalizācija, un tā maina viesmīlības nozares darbību un mijiedarbību ar klientiem. Līdzī jāmainās tam, kā tiek apmācīti topošie viesnīcu darbinieki un vadītāji, un tāpēc būs jāpielāgojas ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijai. Tehnoloģija spēj piedāvāt jaunas un novatoriskas apmācības un izglītības iespējas, kas jāizmanto visām attiecīgajām ieinteresētajām personām.



61. attēls, avots: *Emiliano Arano no tīmekļa pexels.com*



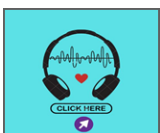
81. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas panākuma faktori

Pašreizējā pasaule un uzņēmējdarbības prakses attīstība nosaka, ka neizbēgami jāmaina pedagoģiskās metodes un tehnoloģiskie sasniegumi augstākās izglītības sistēmā (Timošenko, 2021). Turklāt ir steidzami jāattīsta izglītības apstākļi un vide, kas vērsta uz saskaņotu intelektuālo, loģisko un analītisko prasmju attīstību. Pilnīgi jaunai, attīstošai pedagoģijai ir jāliek uzsvars uz skolēnu pielāgojamām prasmēm (mīkstajām prasmēm), kas palīdz skolēniem veidot savu emocionālo inteligenci (E.I.).

Lai studenti un instruktori sasniegtu savus personīgos un institucionālos mērķus, pedagoģiskās stratēģijas joprojām tiek uzskatītas par galvenajiem pamatprincipiem. Nav strīda par to, ka informācijas un komunikācijas tehnoloģiju izaugsmes rezultātā ir notikušas izmaiņas visos sabiedrības aspektos, tostarp izglītībā (Portugezs Kastro un Gómez Zermeno, 2020). Tiklam pieslēgtu sīkinstrumentu un interneta izmantošana ir ietekmējusi tradicionālās mācīšanas un mācīšanās stratēģijas. Līdz ar to ir izveidojušās daudzas izglītības pieejas, kas atspoguļo šīs norises un rada jaunas problēmas, kas ietekmē mācību procedūras.

ICT ir svarīga viedā tūrisma idejas sastāvdaļa, kuras mērķis ir attīstīt jaunus procesus, maksimāli palielinot un optimizējot visu ieinteresēto personu iesaisti (Rodrigues u. c., 2022). Termins "digitalizēts" attiecas uz veidu, kādā tūrisms tiek veikts divdesmit pirmajā gadsimtā. Tendences ceļojumu un tūrisma nozarē ir nesaraujami saistītas ar digitalizētām tehniskām un netehniskām spējām (Kanijsani un Tabo, 2018). Tehnoloģiju dzinējspēks, kas virza nozares inovāciju pēdējo desmit gadu laikā, ir bijusi digitālā revolūcija. Digitālās transformācijas rezultātā ir izstrādātas jaunas procedūras un produkti. Literatūras korpusā, kas pašlaik pastāv un ko atbalsta pētnieciskie referāti un izglītības speciālisti, ir izveidojusies pedagoģiskā prakse, kas lielu uzsvaru liek uz jauniem modeļiem un paradigmām. Pēdējos gados digitālās pratības pētījumi ir izplatījušies visā pasaulē. Aktualizējot lektoru pedagoģiskās stratēģijas, lai novērstu informācijas laikmeta (IA) un zināšanu kultūras (KC) pašreizējās nepilnības, viņu mācību praksē tūrisma un viesmīlības vadības programmās, rodas vairāki jautājumi. Ikvienai personai ir jābūt noteiktām spējām, lai darbotos digitālajos uzstādījumos, kas šobrīd ir ikdienišķi, īpaši tūrisma nozarē. Šādas prasmes var ietvert vienkāršas operatīvās procedūras, piemēram, ceļojuma padomnieka izmantošanu rezervāciju veikšanai vai maršruta iegūšanai gaidāmajiem ceļojumiem. Jāisteno kvalitatīva mācību pieeja, kas ieskicē vairāku aktuālu mācību programmu ideju ideālus.

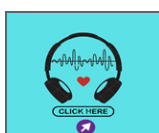
Kā norāda Skantz-Åberg u. c. (2022), pedagogu profesionālajā digitālajā kompetencē ir septiņi atkārtotoši elementi: tehnoloģiskā kompetence, mācību



priekšmetu izpratne, attieksme pret tehnoloģiju izmantošanu, pedagoģiskā kompetence, kultūras izpratne, kritiskā pieeja un profesionālā iesaiste, kur abi iepriekšējie ir pārāki. Šis process jāatbalsta ar ilgtspējīgām tūrisma pedagoģijām, jo īpaši attiecībā uz studentu profesionālo kompetenci, kas nepieciešama ārkārtas apstākļu risināšanai.



62. attēls, avots: Gerds Altmans no tīmekļa pexels.com



82. Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijas motivācija

Motivācija izglītības un pedagoģijas kontekstā attiecas uz "iemesliem, kas izriet no indivīdu raksturīgajām vērtībām izvēlēties apmācīt un uzturēt mācīšanu, un uz skolotāju motivācijas intensitāti, ko norāda pedagoģijā ieguldītais darbs, ko ietekmē vairāki kontekstuāli faktori" (Džan un Jin, 2016). Liela nozīme ir motivācijas uzturēšanai pedagoģijā ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas mācīšanai. Tomēr kļūdaini tiek pieņemts, ka motivācija pedagoģijā attiecas tikai uz mācībspēkiem. Kā iesaka Blaškova u. c. (2016) ilgtspējīgai motivācijai pedagoģijā ir trīs dimensijas, kā parādīts attēlā turpmāk.

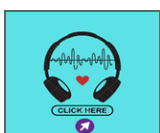


63. attēls: Ilgtspējīgās motivācijas dimensijas pedagoģijā. Avots: autoru dizains, kas balstīts uz Blaškovā u. c. (2016)

Kā redzams attēlā, motivāciju pedagoģijā var uzskatīt par ilgtspējīgu tikai tad, ja vienlīdzīga importēšana tiek piešķirta trim dimensijām - pedagoģu un zinātnieku, administratīvā un vadošā personāla, kā arī studentu motivācijai.

Skolotājiem un zinātniekiem jābūt motivētiem kvalitatīvi veikt savus mācīšanas un pētniecības pienākumus. Viņiem ir jāiesaistās personīgās un profesionālās pilnveides aktivitātēs un jānodrošina izvairīšanās no negatīviem mērķiem (piemēram, izvairīšanās no darba, izvairīšanās no mācīšanās, izvairīšanās no darba un citi).

Administratīvais un vadošais personāls jāmotivē sniegt pakalpojumus un nodrošināt iestādes, tās programmu un personāla ilgtspējīgu attīstību. Darbiniekiem jāpievēršas arī personīgai un profesionālai izaugsmei un attīstībai.



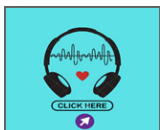
Motivatori, kas palīdz nodrošināt personāla motivāciju, ir radošums, līdzdalība un piedalīšanās lēmumu pieņemšanā.

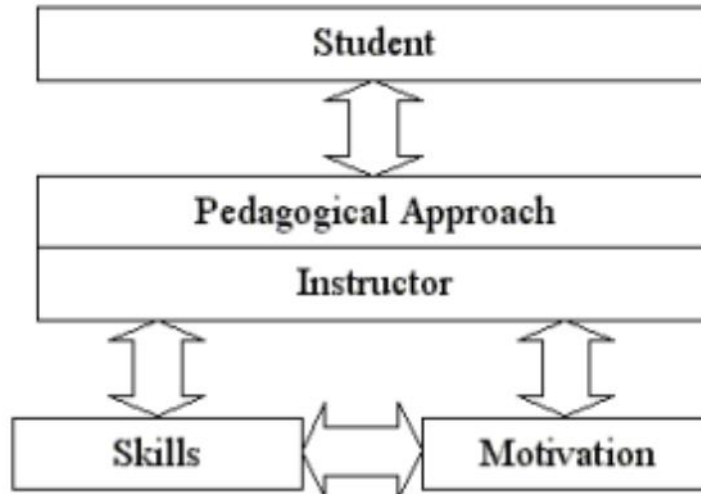
Studentu motivācija attiecas uz motivāciju piedalīties attīstības aktivitātēs, vēlmi un vēlmi iegūt zināšanas un attīstīt sevi personīgā un profesionālā veidā. Studentus galvenokārt motivē produktīvas izziņas mācību aktivitātes un aktīva iesaistīšanās mācību saturā un attīstībā. Ja personīgais mērķis galvenokārt ir profesionālā izglītība (kā ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas gadījumā), studentus motivē praktisku zināšanu gūšanas sajūta, roku pieredze un vispārējs novērtējums par to, cik labi programma sagatavojas turpmākai nodarbinātībai.

Virtuālās mācību vidēs (VLE) mācīšanos raksturo jēdziens "pašmērķīga e-mācīšanās" (SDEL). No motivācijas teorētiskā viedokļa tā ir ļoti sarežģīta vide, kur motivāciju var ietekmēt vairāki individuālie, grupu un ārējie faktori gan izglītojamam, gan pedagogam. Kā SDEL un VLE kontekstā apkopojis Kims un Friks (2011), motivāciju virza:

- Iekšējie faktori - ir specifiski iekšējie faktori, piemēram, uzdevumu iesaiste un uzmanība, atbilstība, pašefektivitāte vai pārliecība par uzdevumu un vidi, kā arī apmierinātība ar sasniegtajiem rezultātiem un procesu, kas ietekmē motivāciju;
- Ārējie faktori - mācību vides un dizaina vispārējais klimats, atbalsts tehnisku grūtību risināšanai, instruktāža un orientācija, mācību vides iesaistīšana un uzņemšana, kā arī tehnoloģiju prasme var ietekmēt motivāciju;
- Motivāciju var ietekmēt personiskie faktori - personīgais mācību vai mācīšanas stils, uzskates līdzekļi, individuālās īpašības un temperaments, dzimums, vecums un arī uztvere par grūtībām, un pagātnes pieredze.

Rezumējot, kā apkopojis Krumpakers (2001), pedagoģiskās pieejas mācībās un mācīšanās mainās un strauji pielāgojas, ņemot vērā informācijas un izglītības tehnoloģiju dinamisko attīstību. 64. Attēlā parādīta skolēnu un instruktoru motivācijas mijiedarbības struktūra.



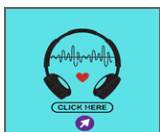


64. attēls: Studentu un instruktoru motivācijas struktūra, Avots: Krumpakers (2001).

Kā var secināt no 64. attēla, motivācija ir instinkta un ārējo faktoru, prasmju un pedagoģiskās pieejas rezultāts un kombinācija.



65. attēls, avots: "Thirdman" no timekļa pexels.com

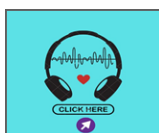


83. Iesaistīšanās ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Studentu iesaistīšanās parasti attiecas uz to, cik lielā mērā studenti pievienojas savai izglītībai gan garīgi, gan fiziski (Axelons un Fliks, 2011). Lielākā daļa pedagogu uzskata, ka skolēnu iesaistīšanās ir būtisks mainīgais lielums, lai uzlabotu skolēnu sniegumu un atbalstītu mācību telpu vidi. Skolēnu iesaistīšanās var ievērojami atšķirties atkarībā no izglītības līmeņa (piemēram, pamatzglītība, vidusskola un augstākā izglītība) vai paša konteksta neatkarīgi no tā, vai tā ir formāla, vai tiešsaistē sniegta instrukcija (Alus, Klarks un Džons, 2010). Pedagogi nemitīgi meklē jaunus un inovatīvus veidus, kā palielināt skolēnu iesaisti, izmantojot arvien jaunas tehnoloģijas, lai neatpaliktu no digitalizācijas viesmīlībā. No personīgās pieredzes sapratu, ka aizvien grūtāk ir noturēt studentus darbā, jo viņi jau ikdienā izmanto daudzas tehnoloģijas un no saviem lektoriem gaida to pašu. Viņi kļūst nepacietīgāki palikt pasīvā lomā, kur lektors sniedz informāciju un patērē to. Lai gan fiziskā daļa ir viegla, jo viņiem ir pienākums piedalīties formālajā izglītībā, garīgā daļa ir jāuzvar.

Ir dažādas iesaistes kategorijas, kā redzams tālāk redzamajā tabulā. Pedagogam ir jādomā par tiem un jācenšas ar tiem strādāt pēc iespējas labāk. Fiziskā saderināšanās ir svarīga, jo skolēniem ir jāpiedalās aktivitātēs, kas liks viņiem piedalīties, aizraut un palīdzēt paveikt tikko apgūto. Pedagogam ir jāpalīdz arī mācītā materiāla intelektuālajai iesaistei, kā palīdzību un daļu no rūpīgi plānotas pedagoģijas pieejas izmantojot tehnoloģiju. Iesaistīšanās kultūras kategorija kļūst arvien svarīgāka, jo daudzās valstīs studenti pieder dažādām etniskajām grupām un reliģijām. Tas, protams, ir augstākās izglītības jomā. Svarīga ir arī iesaistīšanās uzvedībā, jo studentu kā personību un nākotnes pilsoņu evolūcija ievērojami palīdzēs viņu pieaugušo dzīvē.

Iesaistīšanās kategorija	Apraksts:	Piemērs no pētniecības literatūras:
Intelektuālais	Intelektuālo iesaistīšanos dažkārt dēvē arī par "kognitīvo" jeb "akadēmisko" iesaistīšanos, kas saistīta ar studenta apgūšanu ar intelektuāliem uzdevumiem.	"Nopietns emocionāls un izzinošs pilns ieguldījums mācībās, izmantojot augstākas kārtības domāšanas prasmes (piemēram, analīzi un vērtēšanu), lai vairotu izpratni, risinātu sarežģītas problēmas, vai būvētu jaunas zināšanas" (Viliams, Frisens un Miltons, 2009, 6. lpp.)

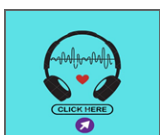


<p>Fiziskā</p>	<p>Fiziskā iesaistīšanās ir aprakstīta kā skolēna aktīva fiziska piedalīšanās nodarbībās, jo skolotājs plāno darbības, kas ietver kustību vai iesaistīšanos fiziskajās aktivitātēs.</p>	<p>Tā var būt skolēna piedalīšanās "aktivitātēs ar fizisku kustību" (Vīsners-Grofs, 2012), vai definēta kā skolēna iesaistīšanās fiziskās audzināšanas stundās, kur "iesaistītie skolēni turpina aktīvi un nepiespiesti censties apgūt zināšanas un prasmes, ar kurām viņi saskaras un izrāda priekšroku un bauda fiziskās aktivitātes" (Bevans u. c., 2010).</p>
<p>Kultūras</p>	<p>Kultūras iesaiste bieži tiek definēta kā tas, vai visu kultūru skolēni jūtas pieņemti un atzinīgi novērtēti mācību vidē (Hess, Lanigs un Vogans, 2007).</p>	<p>Harper un Kvaje (2009.) apgalvo, ka kultūras iesaistē ir iesaistīti gan studenti, gan izglītības iestāde, "studentiem nevajadzētu uzņemties galveno atbildību par iesaistīšanos... bet administratoriem un pedagogiem ir jāveicina apstākļi, kas ļauj iesaistīt dažādas studentu grupas (Harpers un Kvaje, 2009. gads, minēts Tralers, V., 2010 lpp. 5)</p>
<p>Uzvedības</p>	<p>Iesaistīšanās uzvedībā ir definēta kā: a) piedalīšanās uz skolu vērstās darbībās, piemēram, ārpuskolas darbībās (piemēram, Fullarton, 2002).</p>	<p>Fredriks u. c. (2004, 62. lpp.) norādīja, ka "kopumā šīs definīcijas nenošķir dažāda veida uzvedību, piemēram, dalību akadēmiskās un neakadēmiskās skolas aktivitātēs".</p>

Iesaistīšanās kategorija. Apraksts: Pētniecības literatūras piemērs:

Intelektuālo iesaistīšanos dažkārt dēvē arī par "kognitīvo" jeb "akadēmisko" iesaistīšanos, kas saistīta ar studenta apgūšanu ar intelektuāliem uzdevumiem. "Nopietns emocionāls un izziņas pilns ieguldījums mācībās, izmantojot augstākas kārtības domāšanas prasmes (piemēram, analīzi un vērtēšanu), lai vairotu izpratni, risinātu sarežģītas problēmas, vai veidotu jaunas zināšanas" (Viliams, Frisens un Miltons, 2009, 6. lpp.)

Fiziskā iesaistīšanās ir aprakstīta kā skolēna aktīva fiziska piedalīšanās nodarbībās, jo skolotājs plāno darbības, kas ietver kustību vai iesaistīšanos fiziskajās aktivitātēs. Tā var būt skolēna dalība "aktivitātēs ar fizisku kustību"



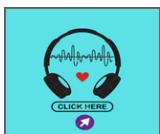
(Vīsners-Grofs, 2012), vai definēta kā skolēna iesaistīšanās fiziskās audzināšanas stundās, kur "iesaistītie skolēni turpina aktīvi un nepiespiesti censties apgūt zināšanas un prasmes, ar kurām viņi saskaras un izrāda priekšroku fiziskām aktivitātēm un to baudīšanai" (Bevans u. c., 2010).

Kultūras iesaiste bieži tiek definēta kā tas, vai visu kultūru skolēni jūtas pieņemti un atzinīgi novērtēti mācību vidē (Hes, Lanigs un Vogans, 2007). Hārpers un Kvejs (2009) apgalvo, ka kultūras iesaistē iesaistīti gan studenti, gan izglītības iestāde, "studentiem nevajadzētu būt galvenajai atbildībai par iesaistīšanos... Bet tā vietā administratoriem un pedagogiem jāveicina apstākļi, kas ļauj iesaistīt dažādas studentu grupas (Harpers un Kvaje, 2009, minēts lietā Trovlers, V., 2010. lpp. 5).

Uzvedības iesaistīšana ir definēta kā:

a) piedalīšanās skolas pasākumos, piemēram, ārpusskolas pasākumos (piemēram, Fulartons, 2002); Fredricks u. c. (2004, 62. lpp.) norādīja, ka "kopumā šīs definīcijas nenošķir dažādus uzvedības veidus, piemēram, līdzdalību akadēmiskās un neakadēmiskās skolas darbībās" (Deivis, L., Ņūtons, D. un Ņūtons, L., 2018).

Papildus iepriekš minētajam mēs varam pievienot emocionālo iesaistīšanos, par kuru varam teikt, ka tā ir pirmā svarīgākā iesaistīšanās hierarhijā (Skiners, Kindermans, un Furers, 2009). Ja skolēnam skolotājs nepatīk, vai vide, kāda viņš ir, vai kaut kas noticis ārpus skolas, tad viņam vairs neinteresēs neviens no iemācītajiem moduļiem. Tā kā mēs nevaram kontrolēt, kas notiek viņa mājā, vai attiecības ar draugiem, mēs varam koncentrēties uz abiem pārējiem elementiem. Skolotājam un videi, ko mēs radām, ir liela nozīme, un digitalizētajiem instrumentiem, kas ir mūsu rīcībā, var būt liela nozīme pedagoģijas iesaistē.



84. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas izvērtēšana un novērtēšana pedagoģijā: pirms, procesā, pēc pabeigšanas. Efektivitātes mērišana

Izpētīt, ko un kā māca vērtēšana, ir daļa no vērtēšanas pedagoģijas (Patons, 2017). Dažādās vērtēšanas sistēmās izmantotie pieņēmumi, vērtības, telpas, prioritātes, izpratnes veidošanas procesi un principi ir dažādi. Lai identificētu un saprastu novērtēšanas pedagoģiju, ir jāprecizē un jāizgaismo galvenie jēdzieni.

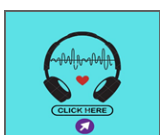
Digitālā ilgtspēja piedāvā daudz potenciālo lietojumu. Tajā ir norādes uz tehnoloģiskām ekosistēmām, piemēram, daudzām mobilo maksājumu platformām, pūļa resursiem, vienādranga aizdevumiem, milzīgām finanšu datu kopām, blokķēdi, digitāliem žetoniem un lietu internetu. Tādējādi pavisam nesen paveras ilgtspējīgās izaugsmes iespējas. Rezultātā pētnieku aprindas pievērš pastiprinātu uzmanību digitālajai ilgtspējai. Šī raksta galvenais mērķis ir izveidot zināšanu bāzi ar izvēlētiem dokumentiem digitālās ilgtspējas jomā.

Proti, viesnīcas izmanto dažādas tehnoloģijas, lai palīdzētu tām uzlabot korporatīvo tēlu, paaugstināt efektivitāti, taupīt enerģiju, gudri pārvaldīt resursus, izsekot konkurences sniegunam, paplašināt izplatīšanas kanālus un izstrādāt labākos plānus. Ideja par viedo viesnīcu kļuvusi populārāka, pateicoties viedo tehnoloģiju pielietojumam naktsmājās.

Novērtēšana var palīdzēt pieņemt uz datiem balstītus lēmumus par izglītības problēmām un pedagoģiskām pieejām:

- palīdzēt izveidot izmērāmus, mērķtiecīgus pētniecības mērķus;
- izveidot pētījumu, lai palīdzētu sasniegt pētniecības mērķus;
- vāc un organizē attiecīgu informāciju;
- datu analīzei izmanto atbilstošas analītiskās metodes;
- palīdzēt interpretēt rezultātus, lai informētu par izvēlēm;
- attiecīgā gadījumā informē galvenās ieinteresētās personas par konstatējumiem.

Uz mērķi balstīta izvērtēšana balstās uz ideju, ka mērķu definēšana uzlabo efektivitāti un liek mums koncentrēties un novērtēt mērķu sasniegšanu. Pamatojoties uz ideju, ka intervences ir veiksmīgākas, ja to pamatā ir pārmaiņu teorija, uz teoriju balstīts novērtējums liek mums pievērst uzmanību un izvērtēt programmu teoriju. Uz izmantošanu vērsta novērtējuma pamatā ir ideja, ka, identificējot un sadarbojoties ar paredzētajiem lietotājiem paredzētajos lietojumos, tiks uzlabota izmantošana. Lai aptvertu radušos rezultātus sarežģītās dinamiskās situācijās, mums jābūt atvērtiem un veikliem. Attīstības novērtējuma pamatā ir sarežģītības teorija, kas mūs mudina to darīt. Pēc datu apkopošanas procedūra pāriet uz interpretāciju, kas nozīmē novērtējuma veikšanu.



Digitāli novērtēšanas instrumenti un akreditācijas dati

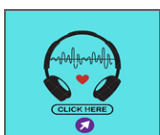
Inovātīva mācīšanās un mācīšana aptver jaunus veidus, kā uzlabot visu novērtēšanas procesu; sākot ar novērtēšanas instrumentu un procesu izstrādi, beidzot ar novērtējumu sniegšanu un studentu snieguma novērtēšanu un sekojošu ziņošanu.

Šajā kontekstā digitālie novērtējumi var sniegt inovatīvus risinājumus studentu prasmju novērtēšanai, lai noteiktu progresu, problēmas un vajadzības, lai gan anekdotiskie pierādījumi liecina, ka viņu popularitāte skolotāju vidē varjē 187. Summēto vērtējumu būtība mainās, ieviešot jaunas un novatoriskas (digitāli iespējotas) pieejas, piemēram, nodrošinot piekļuvi internetam eksāmeniem konkrētā priekšmetā. ePortfolios, kurā students var apkopot dokumentu krājumu, kas atspoguļo viņa sasniegumus (t.i., atšifrējumus, video vai audio ierakstus utt.), arvien vairāk tiek izmantots formāliem un summētiem vērtējumiem, un to var īstenot, izmantojot e-mācību vadības sistēmas, piemēram, maharu un Moodle (EK, 2020).

Formatīvais novērtējums attiecas uz dažādām metodēm, ko skolotāji izmanto, lai mācību stundas, nodaļas vai kursa laikā veiktu studentu izpratnes, mācību vajadzību un akadēmiskā progresa novērtēšanu procesa laikā. Formatīvā novērtējuma vispārējais mērķis ir apkopot detalizētu informāciju, ko var izmantot, lai uzlabotu apmācību un studentu mācīšanos tās norises laikā (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Salīdzinošā novērtēšana ir process, kurā skolēni novērtē cits cita uzdevums vai pārbaudījumus, pamatojoties uz skolotāja kritērijiem. Prakse tiek izmantota, lai taupītu skolotājiem laiku un uzlabotu skolēnu izpratni par kursa materiāliem un uzlabotu viņu metakognitīvās prasmes. Salīdzinošā novērtēšana var dot iespēju studentiem uzņemt atbildību un pārvaldīt savu mācīšanos; dot iespēju skolēniem mācīties novērtēt un attīstīt mūžizglītības novērtēšanas prasmes; uzlabot studentu mācīšanos, izplatot zināšanas un apmainoties ar idejām; motivēt studentus dziļāk iesaistīties ar kursa materiālu (Redekers, C., DigCompEdu., 2017). Atsauce uz avotu: Pielāgots no Vikipēdijas; Kornela universitātes mācību izcilības centrs, <http://www.cte.cornell.edu/>

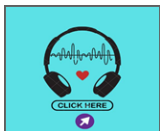
Pašnovērtējums ietver spēju būt reālistiskam sava snieguma vērtētājam. Pašnovērtējuma proponenti liek domāt, ka tam ir daudz priekšrocību, piemēram, tam: sniegs savlaicīgu un efektīvu atgriezenisko saiti un ļauj skolēniem ātri novērtēt savu mācīšanos; ļauj instruktoriem izprast un sniegt ātru atgriezenisko saiti par mācībām; veicina akadēmisko integritāti, studentiem pašziņojot par mācību progresu; veicina pārdomu prakses un pašuzraudzības prasmes; attīsta pašregulētu mācīšanos; palielina skolēnu motivāciju; uzlabo apmierinātību,



piedaloties sadarbības mācību vidē; palīdz studentiem attīstīt personīgu, nododamu prasmju klāstu, lai apmierinātu nākamo darba devēju cerības (Redekers, C., DigCompEdu., 2017), informācijas avots: Kornela universitātes izcilības mācību centrs <http://www.cte.cornell.edu/>

Pašnovērtēšanas instruments ir instruments, kas palīdz profesionāļiem pašnovērtēšanā, t.i., novērtēt viņu snieguma efektivitāti visās atbildības jomās un noteikt, kādi uzlabojumi ir nepieciešami (Informācijas avots: <http://www.businessdictionary.com/definition/self-assessment.html>). Šajā ziņojumā termins tiek lietots, lai atsauktos uz tiešsaistes programmām anketu veidā, kas ļauj skolotājiem novērtēt savu digitālo kompetenci, izmantojot jautājumu kopumu. Parasti tiek sniegtas atsauksmes ziņojuma veidā, identificējot stipruma un attīstības jomas (Redekers, C., DigCompEdu., 2017).

Summārie novērtējumi tiek izmantoti, lai novērtētu studentu mācīšanos, prasmju apguvi un akadēmiskos sasniegumus noteikta mācību perioda beigās – parasti projekta, vienības, kursa, semestra, programmas vai mācību gada beigās. Summārā novērtējuma rezultātus bieži reģistrē kā punktus vai atzīmes, ko pēc tam iekļauj studenta pastāvīgajā akadēmiskajā ierakstā. (Redekers, C., DigCompEdu., 2017). Informācijas avots: Izglītības reformu <http://edglossary.org/summative-assessment/> glosāriju).



85. Atgriezeniskā saite ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Atsauksmes nav ieteikumi, dievināšana vai novērtēšana. Atsauksmes ir zināšanas par to, cik labi cilvēkam veicas mērķa sasniegšanā. Atsauksmju sniegšana un saņemšana ir divi atšķirīgi procesi, un neviens no tiem nav vienkāršs. Pedagoģiskā kontekstā ir būtiski saprast gan to, kā sniegt, gan saņemt atsauksmes. Atsauksmes var būt šādas:

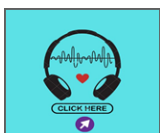
- Rakstiskie komentāri;
- Elektroniskie komentāri;
- Tikšanās ar privātpersonām;
- Vienaudžu ieteikumi
- Elektroniskās atsauksmes (Līdera padomi nav datēti).

Atgriezenisko saiti nevajadzētu sniegt tikai pēc uzdevuma veikšanas, jo tas var būt diezgan atturīgi un atstāj mazāk vietas uzlabojumiem un darbībām, ko audzēknis var veikt, lai uzlabotu. Atgriezeniskā saite jāsniedz arī pirms uzdevuma vai procesa un tā laikā, lai nodrošinātu mazāk spriestspējas un iedrošinošāku atgriezenisko saiti (Garsija-Jeste, 2013).

Atsauksmes noder pedagogiem un skolēniem. Tas palīdz atklāt, kā viņi var mācīties un pilnveidoties un attīstīt uzticēšanos sev un citiem, veicinot spēju mācīties. Autori Smits u. c. (2016) ierosināt "atsaucīgas pedagoģijas" koncepciju, kas izskaidro jēdzienu "izglītojamā dialogs starp iekšējo un ārējo atgriezenisko saiti" un skolotāja spēju iedrošināt izglītojamos un likt viņiem ticēt sev un savām spējām veikt uzdevumus, uzdevumus un pārvarēt problēmas. Efektīva un atsaucīga atgriezeniskā saite ietekmē:

- Pašregulācija - kad izglītojamais pats ir aktīvs savas mācību tūres dalībnieks, viņš rada domas, attieksmi un uzvedību, kas palīdz sasniegt mērķus un gūt panākumus. Atgriezeniskajai saitei ir izšķiroša nozīme pašregulēšanā, jo īpaši iekšējās atgriezeniskās saites par to, cik labi tiek veikts uzdevums, kā arī ārējās atgriezeniskās saites no instruktoriem, vienaudžiem, vecākiem un citiem.
- Pašefektivitāte - atspoguļo personu uzskatus un gaidas no kursa, kas tad attiecīgi ietekmē sniegumu. Atgriezeniskajai saitei ir svarīga loma kompetences sajūtas veicināšanā, kas ļauj ticēt sev un attiecīgi gūt panākumus ar uzdevumu.

Kopumā to noslēdz Smits u. c. (2016), kādu atgriezenisko saiti saņem izglītojamais, ir ārkārtīgi svarīga attiecībā uz veidu, kādā viņi piedalās mācībās, un to, cik lielā mērā viņi tic sev. Pašregulācija un pašefektivitāte ļauj audzēkņiem pielikt pūles, kas nepieciešamas, lai pabeigtu uzdevumu un gūtu panākumus.



Labas atsauksmes definē Grinvičas Universitātes mācību un pasniegšanas nodaļa, un labas atsauksmes definē kā:

- tas rosina pievērst uzmanību vērtēšanas uzdevumam - koncentrējot skolēna pūles uz uzdevumu;
- tas motivē skolēnu turpināt darbu - mudinot darīt visu iespējamo;
- tas sniedz liecības par esošo labo praksi - lai skolēns zinātu, ko un kāpēc viņš ir labi paveicis;
- precizē paredzamos standartus - novērtējuma dokumentam;
- norādes, kur un kā uzlabot (kas ir labas kvalitātes atgriezeniskā saite, 2022).

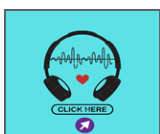
Turklāt Nikole un Makfarlane-Diks (2006.) ir izstrādājuši septiņas labas atgriezeniskās saites prakses principus, kas parādīti turpmāk attēlā.

1. Helps clarify what good performance is (goals, criteria, expected standards);
2. Facilitates the development of self-assessment (reflection) in learning;
3. Delivers high quality information to students about their learning;
4. Encourages teacher and peer dialogue around learning;
5. Encourages positive motivational beliefs and self-esteem;
6. Provides opportunities to close the gap between current and desired performance;
7. Provides information to teachers that can be used to help shape teaching.

Attēls, septiņas labas atgriezeniskās saites principi. Avots: Nikols un Makfarlane-Diks (2006.).

Var secināt, ka labas atsauksmes sniedz savlaicīgu novērtējumu par labu sniegumu un neatbilstību. Svarīgi, lai atgriezeniskā saite tiktu sniegta uzmundrinošā un motivējošā formātā, nevis atturētu.

Ņemot vērā jaunākos tehnoloģiju sasniegumus, Neri u. c. (2002) paskaidroja, ka atgriezenisko saiti var sniegt automātiski un nekavējoties. Sistēmas piešķirtās atgriezeniskās saites var būt pakļautas kļūdām, tomēr tās pastāvīgi tiek uzlabotas. Vērtēšana un atgriezeniskā saite, kas tiek izveidota automātiski, var ļoti palīdzēt pedagogiem, jo tā var palīdzēt viņiem pievērst uzmanību un pievērst uzmanību skolēniem klasē, kā arī pievērsties sevis pilnveidošanai. Protams, ne skolotājiem, ne automātiskajām sistēmām nav jāsniedz atsauksmes par katru atsevišķu skolēnu kļūdu, jo tā var būt atbaidoša.



86. Komunikācija ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

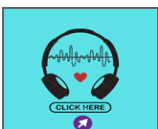
Digitālā komunikācija

Komunikācija izmantojot digitālās tehnoloģijas. Pastāv dažādi saziņas veidi, piemēram, sinhronā saziņa (reāllaika saziņa, piemēram, izmantojot Skype vai video čatu, vai Bluetooth) un asinhronā saziņa (nevis vienlaicīga saziņa, piemēram, e-pasts, SMS), izmantojot, piemēram, režīmus viens pret vienu, viens pret daudziem vai daudzi pret daudziem (Redekers, C., DigCompEdu. 2017).

Komunikācijas jomu pedagoģijā un tās mācīšanā gadsimtiem ilgi var izsekot tādiem Grieķijas zinātniekiem kā Izokrāts, Sokrats, Platons un Aristotelis, kā arī romiešu zinātniekiem Cicerons un Kvintiliāns, cita starpā (Fezels, J.D., 2018). Komunikācija klasē ir gājusi cauri dažādiem posmiem no ļoti stingrās un disciplinārās vides, kur skolēniem nebija tiesību un viņiem bija stingri jāievēro atsevišķi noteikumi, līdz demokrātiskākai un interaktīvākai videi, kāda pastāv klasēs. Turklāt digitālās tehnoloģijas deva pedagogiem vairāk instrumentu, lai sinhroni vai asinhroni sazinātos ar saviem audzēkņiem, vietā un laikā nav svarīgi, lai saziņa notiktu.

Būt efektīvam pedagogam ir vairāk nekā ļoti labi zināt mācību priekšmetu. Ļoti svarīgi ir tas, kā komunicē ar saviem audzēkņiem un kā ar viņiem var veidot attiecības, kas ļaus pozitīvi ietekmēt mācību procesu. No savas pieredzes esmu saticis izcilus lektoros ar iespaidīgiem CV un pētniecisko darbību, taču viņiem trūka spēju komunicēt ar saviem studentiem. Tādas vides radīšana, kurā skolēni jūt, ka var mijiedarboties, ievērojot noteiktus noteikumus, un spēj izpausties, ir galvenais, lai pedagogs uzlabotu savu ietekmi uz tiem. Šīs attīstītās skolotāju un studentu attiecības daudzām paaudzēm ir veidojušas personības un profesionālus centienus daudzās dažādās valstīs. Skolotājiem ir jāspēj īstenot efektīvas stratēģijas, kas mācīšanos padarīs aizraujošu, pieejamu un efektīvu.

Katrā mēģinājumā uzlabot komunikāciju starp skolotājiem un skolēniem galvenais ir emocionālā komunikācija (Kvinlans, K.M., 2016). Skolēniem ir emocionāli jāpieķeras savam skolotājam un jāspēj justies ērti ap sevi. Mācību procesa ietvaros atrados no abām klases pusēm, un tas ir pierādīts bez šaubām. Mēs esam ar mieru vairāk sekot un uz klausīt skolotājus, kas mums patīk un uzticas, nevis pretējo. Centienos radīt emocionālo saikni humors var spēlēt pozitīvu lomu. Daudzas sarežģītas un konfliktējošas situācijas var atrisināt vai atvieglot, izmantojot humoru, kas padarīs visas, brīvākas un atvieglas tās. Tieši skolotāja personība un konkrētā situācija palīdzēs šī virziena virzienā.

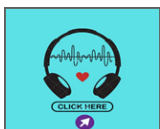


Efektīvai saziņai nozīmīga loma ir neverbālajai valodai, ko izmanto, un uz to norādījuši vairāki zinātnieki (piem., Ju, 2011; Vendts, J.L. un Kardufs, J., 2018, Sutijatno, 2018, Nakatsukasa, K. un Lovens, S., 2017). Neverbālā komunikācija ietver fiziskus žestus, acu kontaktu, ķermeņa valodu, smaidot pat uzacu pacelšanu (Hsu, 2010). Iepriekš minētā mijiedarbība uzlabo sarunu biedru sensoro stimulāciju, kā rezultātā notiek intensīvāka un efektīvāka mijiedarbība (Jorks, 2013).

Atstarojošai komunikācijai ir jābūt katras mūsdienu klases centrā. Skolotāju rokās ir daudz instrumentu, un jāizmanto digitālo tehnoloģiju izmantošana. Skolotājiem jābūt labiem klausītājiem, kā arī jāspēj izprast klases noskaņojumu un attiecīgi pielāgoties. Pedagogu ēra, kas māca no sava rakstāmgalda, sen vairs nav. Viņi var izmantot video, izglītības lietojumprogrammas (piemēram, Kahoot), žurnālus, vingrinājumus, skolas apmeklējumus, lai padarītu mācīšanos aizraujošāku un jautrāku un galu galā interaktīvāku un atstarojošāku. Tehnoloģiju var izmantot, lai mācītu katru iespējamo tematu un moduli, tostarp viesmīlības un tūrisma kursus.



66. attēls, avots: "fauxels" no tīmekļa pexels.com



87. Ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas monitorings pedagoģijā

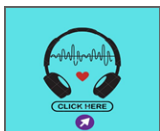
Pedagoģiskā procesa uzraudzību "skolotājs-students" sistēmā veido uzraudzības un diagnostisko darbību kopumu, ko ieskicē mācību procesa nepieciešamība, kā arī, dinamikā paredzot izglītojamā materiāla meistarības līmeni un tā korekcijas. Citiem vārdiem sakot, uzraudzība ir pastāvīga "skolotāja-studenta" sistēmas darbību pārraudzība, kas dod iespēju nepieciešamības gadījumā novērot un koriģēt, lai attīstītu skolēnu no nezināšanas līdz zināšanām.

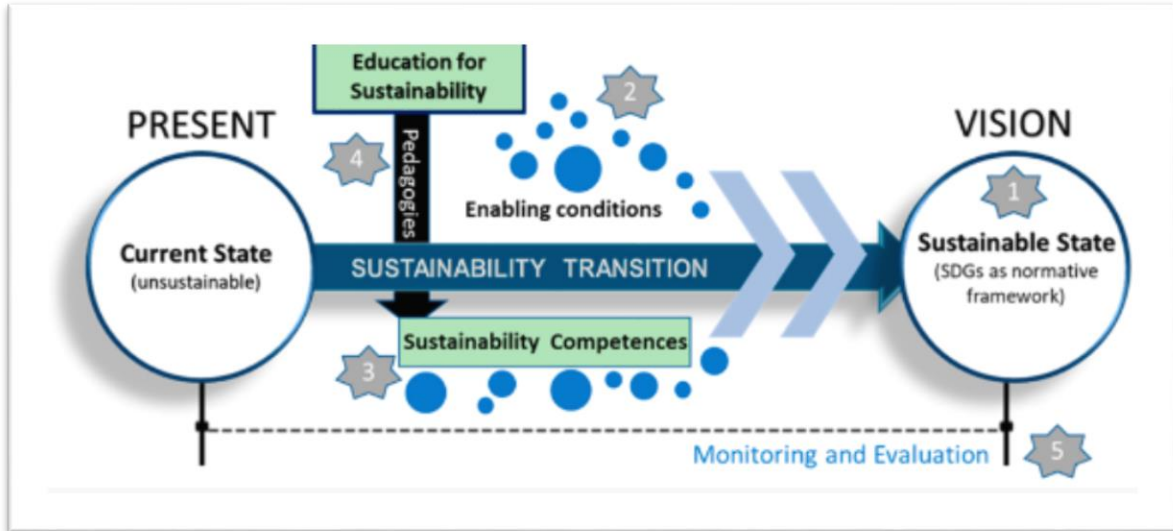
Lai panāktu ilgtspēju, digitalizācija ļauj realizēt robustu infrastruktūru ikvienā aplikācijā. Jau ir pierādīts, ka reāla laika uz datiem balstīti saprātīgi lēmumi uzlabos viesmīlības pakalpojumus, pateicoties digitālajām tehnoloģijām. Daudzi pagātnes teorētiskie un empīriskie pētījumi ir paplašinājuši digitālo tehnoloģiju nozīmi viesnīcu nozarē.

Tāpēc mūsdienu teorētiskās un lietišķās zinātnes saskaras ar izaicinājumu izstrādāt sistēmu objektīvās informācijas iegūšanai par mācību rezultātiem atbilstoši izglītības standartiem, tostarp kritēriju, procedūru un vērtēšanas metožu noteikšanu, pedagoģiskā monitoringa organizēšanu un tā izmantošanu kā neatņemamu izglītības kvalitātes pārvaldības sastāvdaļu (Saudabaeva u. c., 2016).

Lielākā daļa programmu bija vērsta uz to, lai mainītu dalībnieku perspektīvas ilgtspējīgas attīstības jomā, veicinātu izpratni par saistītām ESD problēmām un veicinātu ESD mērķu atbilstošu izšķirošu kompetenču, attieksmes, spēju, uzvedības un noteikumu izaugsmi. Neraugoties uz to, ka literatūrā tiek izmantotas dažādas struktūras, lai noteiktu būtiskās kompetences, galvenās ar ESD saistītās kompetences, kas tajā uzskaitītas (Edvards u. c., 2020. gads), ietver:

- Sistēmu domāšana;
- Nākotnes līgumu domāšana (vai prognozēšana);
- Vērtību domāšana (vai normatīva);
- Stratēģiskā domāšana (vai uz darbību vērsta);
- Sadarbība (vai starppersonu sadarbība);
- Problēmu risināšanas spējas;
- Rīcības orientācija.



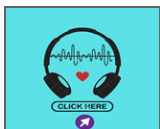


67. attēls: Izglītības sistēma ilgtspējas pārveidei un galvenie pasākumi (pielāgots no Kiopi un Vulvulis, 2019).

Viesnīcām, kas ir nozīmīga viesmīlības nozares apakšnozare, ir jāpārvar vairāki šķēršļi, lai saglabātu savu ilgtermiņa pastāvēšanu un ilgtspēju. Kritiskās pedagoģijas rezultātā skolēniem var veidoties politiskā un ētiskā apziņa, izpratne par varas attiecībām un spēja iedvesmot sociālajai darbībai.



68. attēls, avots: "Tas ir inženierija" no tīmekļa pexels.com



88. Pedagoģijas pārskats par ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju

Pārskatīšana dažreiz tiek uzskatīta par atgriezeniskās saites veidu, tomēr pastāv dažas atšķirības starp atgriezenisko saiti un pārskatīšanu, uz kurām var norādīt:

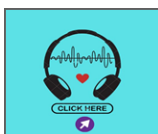
- Atsauksmes parasti ir pieprasītas un iekšējas, bet atsauksmes ir nepieprasītas un neatkarīgas (atsauksmes pret atsauksmēm, 2022).
- Pārskatīšanu var veikt dažādos formātos, piemēram:
 - o pasniedzējs studentam;
 - o eksperts studentam/pasniedzējam;
 - o nozare profesionāla studentam vai pasniedzējam.

Pārskatīšanas procesa būtība ir sniegt atsauksmes par darbu tādā veidā, kas sniedz vispārēju neatkarīgu darba novērtējumu. Pedagoģijā viens no pārskatīšanas veidiem, ko parasti izmanto, ir profesionālapskate. Profesionālapskates procesa galvenais mērķis ir apstiprināt akadēmisko darbu un piekļūt tā vispārējai kvalitātei (Kas ir profesionālapskate, nav datēts).

Profesionālapskates process, ja to piemēro, saskaras ar vairākām problēmām, no kurām dažas apkopojusi Tenants (2018. gads):

- Atbilstošas apmācības un atbalsta trūkums pētniekiem par labāko praksi, kā veikt profesionālapskati;
- Profesionālapskates procesam patērētais laiks;
- Ka bieži tiek zaudēta vērtīga kontekstuāla informācija, jo pārskata ziņojumi paliek npublicēti;
- Kādiem jābūt labākajiem darbības procesiem dažādām pētnieku aprindām;
- Vispārēju stingru pierādījumu trūkumu par dažādu profesionālapskates elementu funkcionalitāti, tostarp kvalitāti
- Attiecības starp profesionālapskates kvalitāti un žurnāla kvalitāti,;
- Profesionālapskatē iesaistīto redaktoru pamatkompetence un standarti;
- Jebkāda veida stratēģija vai konsenss par to, kā risināt dažas no galvenajām kritikām, kas tiek izvirzītas profesionālapskatē.

Lai izvairītos no jautājumiem par pārskatīšanas procesu ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā, galvenie aspekti ir savlaicīga, konstruktīva atgriezeniskā saite, ko sniedz profesionāļi un nozares eksperti vai pieredzējuši



Ir dažāda veida profesionālapskates formāti, ko izmanto akadēmiskā un pētnieciskā darba novērtēšanai.

Vienanonīms profesionālvērtējums - autors ir zināms, bet recenzenti ir anonīmi.

Dubultanonīms salīdzinošais izvērtējums - abas puses - autors un recenzents, ir anonīms.

Atvērt profesionālapskati - recenzenti zina, kas ir autors, un arī recenzentu identitātes ir zināmas vismaz kādā procesa brīdī,

Profesionālapskate pēc publicēšanas — pārskatīšanas process, kas notiek pēc darba publicēšanas.

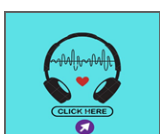
Kā apkopojusi Tejlors un Francis izdevniecība autoru pakalpojumi (2022), katram profesionālapskates veidam ir savi ieguvumi un trūkumi, kas ir apkopoti turpmākajā tabulā.

11. tabula: Profesionālapskates dažādu formātu profesionāļi un trūkumi

<i>Single-anonymous peer review</i>	
Pros: The reviewer can be totally honest with their thoughts on the paper as they will remain anonymous throughout the process	Cons: Providing details of the author may take some of the focus off of the work when really the reviewer should be focused on the work alone
<i>Double-anonymous peer review</i>	
Pros: Less risk of conscious or unconscious bias from either the reviewer or the author Reviewers can feel more protected from criticism of their review	Cons: It's not possible to guarantee the anonymity of the author. For example, if the reviewer was already familiar with their work or had heard that someone was working on a particular topic
<i>Open peer review</i>	
Pros: Authors might receive more constructive and polite reviewer comments, as the reviewers know that a signed version of their report is going to be published	Cons: There are concerns that researchers who are invited to review may be less inclined to do so under an open model, where their name and report will be published
<i>Post-publication peer review</i>	
Post-publication review allows the opportunity to gather a wider range of perspectives on your work A review doesn't end when your work is published, your peers can add comments reflecting new developments in the future	Cons: Not every paper published in this way is always guaranteed to receive reviews If your article is tackling a controversial topic, it may attract a large number of comments which won't always be moderated

Avots: autoru izveidojums, kuras pamatā ir Tejlors un Francis izdevniecība autoru pakalpojumi (2022).

Rezumējot – atkarībā no pārskatīšanas procesa mērķiem un uzdevumiem ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā ir pieejami vairāki pārskatīšanas formāti.



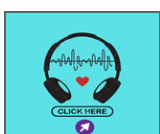
89. Šķēršļi, problēmas un izaicinājumi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Pedagoģija ir mācīšanas māksla, zinātne vai profesija saskaņā ar Mariamas Vebsteres vārdnīcu (Mariama Vebstere, 2023). Šī definīcija atstāj vietu pedagoģijas interpretācijai daudzos un dažādos veidos, atbilstoši pedagoga mācību stilam, personībai, viņa izmantotajiem instrumentiem, veidam, kā viņš sniedz atgriezenisko saiti skolēniem. Katram pedagogam ir savs stils, un katrs skolēns dažādi reaģē uz savu skolotāju dažādajiem mācību stiliem. Tāpēc mācīšana un mācīšanās klasē kļūst par ļoti individuālu lietu, kurai jātuvojas un jāsaprot cilvēkiem, kas nodarbojas ar šo profesiju. Pat viskompetentākais un labi lasītākais pedagogs saskarsies ar izaicinājumiem, šķēršļiem un problēmām, kas apgrūtinās viņa centienus klasē, lai sasniegtu mācību rezultātus, kas gaidāmi katram modulim. Pedagoģi saskaras arī ar papildu spiedienu digitalizācijas laikmetā. Ir svarīgi noteikt šķēršļus un censties tos novērst, lai palīdzētu skolēniem efektīvi mācīties un izmantot zināšanas.

Izglītība ir kļuvusi par vienu no nozarēm, kur digitalizācija un interaktīvie pielietojumi iekļuvuši un kļuvuši par populāriem pedagoģiskajiem instrumentiem (Sigala, 2020). Tūrisma nozare nebija izņēmums, un pēdējās desmitgadēs tā tos plaši izmantojusi (Buhalis un Lovs, 2008). Tas skaidrojams ar daudzajām priekšrocībām, ko tās piedāvā izglītības iestādēm, piemēram, izmaksu efektivitāti, nepieciešamību apmācīt studentus atbilstoši nozares standartiem, interaktīvākas izglītības vides veidošanu (Vogels u. c., 2011). Izglītības un pedagoģijas digitalizācija ir vēl vairāk pastiprināta nesēnās Covid-19 pandēmijas dēļ, kuras dēļ tiešsaistes mācīšana kļuva par normu (Šarins, A.N., 2021). Tādēļ pedagogiem obligāti jāsaprot jaunā digitālā izglītības vide, kas radusies, un jāizmanto tā, lai atceltu šķēršļus un problēmas, kas pastāv pedagoģiskajā pieejā.

Pedagoģi ikdienā saskaras ar sarežģītiem jautājumiem, kuros iesaistīti skolēni, vecāki un pati skola. Šos jautājumus ir pētījuši daudzi zinātnieki, kas centās piedāvāt risinājumus un praktiskus padomus (MS, D., AI, T., LR, T. un EV, R., 2020). Pirmais svarīgais solis, lai tos risinātu, ir atzīt šos jautājumus, pirms mēģināt tos risināt. Vispirms ir svarīgi pēc iespējas ātrāk apzināt šķēršļus, jo pretējā gadījumā students saskarsies ar mācīšanās grūtībām un iespējamām neveiksmēm akadēmiskajā ceļā. Barjeru identificēšanai ieteicams izmantot arī dažādas metodes un paņēmienus, jo viens paņēmiens varētu nespēt atklāt problēmu.

Zinātniskajā un psihoizglītības literatūrā ir trīs veidu profesionālie un pedagoģiskie šķēršļi:



- motivācijas šķēršļi;
- komunikatīvie šķēršļi;
- kognitīvie šķēršļi.

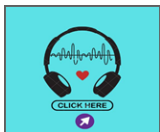
(MS, D., AI, T., LR, T. un ETL, R., 2020).

Motivācijas šķēršļi: skolēniem jābūt motivācijai mācīties. Viņiem ir jāgrib būt klasē mijiedarbojas ar skolotāju un viņu vienaudžiem, citādi nekādi uzlabojumi nekad nenotiks. Pedagogiem ir jāspēj motivēt skolēnus, izmantojot dažādus paņēmienus, piemēram, apbalvojumus, likt viņiem saprast, cik svarīgi ir tas, ko viņi mācās, un censties padarīt klasi pēc iespējas aizraujošāku. (Risanens, I., u. c., 2019).

Komunikācijas šķēršļi: tas ir šķēršļi, kas pastāv daudzu iemeslu dēļ. Pastāv šķēršļi, kas rodas daudzkultūru studentu auditorijas dēļ, valodas barjeru dēļ, jo īpaši bēgļu studentu vidū, vai barjeri, kas rodas dzirdes traucējumu dēļ. Pedagogiem ir savlaicīgi jānosaka, kāda veida komunikācijas barjeri pastāv, lai veiktu nepieciešamos pasākumus.

Kognitīvie šķēršļi ir daudzšķautņaini, un tie var būt, bet ne tikai, neefektīvas mācību stratēģijas, neuzticība pašu spējām, bailes un neuzticība skolotājam, garīgais un psiholoģiskais jautājums un daudzi citi (Ču, S.L. un Cerbins, V.J., 2021).

Digitālās tehnoloģijas ir kļuvušas par svarīgu instrumentu pedagogu rokās, bet tās ir jāiekļauj pienācīgas pedagoģijas stratēģijas ietvaros. Digitalizācija var palīdzēt studentiem un skolotājiem un nodrošināt uzlabotu izglītības pieredzi un ieguvumus (Bhati, 2009).



90. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas izmaksas

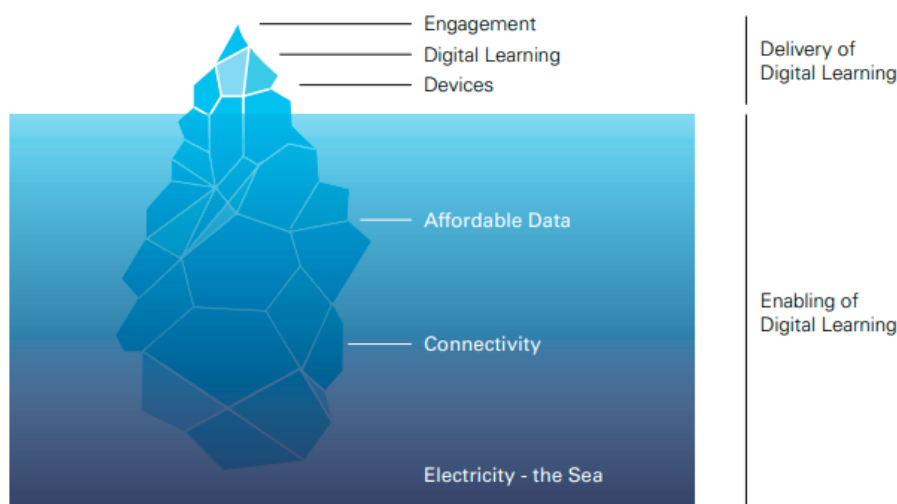
Izglītības trūkums var saasināt uzticības samazināšanos, padarot institucionālus, zināšanu veidošanas pasākumus grūtāk pieņemamus un grēkāžu risinājumus pievilcīgākus. Iestāžu attīstība var kļūt sarežģītāka, ja atsāksies jauns cikls. Savstarpējā uzticēšanās pasliktinās, iekļaušana kļūst grūtāk izpildāma, un tā rezultātā cilvēkkapitāls turpina samazināties.

Lai reaģētu uz jauno tehnoloģiju radītajām pārmaiņām, izglītības nozares digitālā pārveidošana ir radījusi ilgtspējīgas pārvaldības iesaistīšanos. Pēdējo desmitgažu laikā universitātes ir piedzīvojušas vairākas būtiskas pārmaiņas sabiedrības un tehnoloģiju tendenču dēļ uz digitalizāciju.

Digitālā revolūcija prasa būtiskus pielāgojumus visās nozarēs, sākot no banku darbības un beidzot ar enerģijas un preču piegādes ķēdi. Universitātes pašlaik pieņem tehnoloģijas atbilstoši paradigmas maiņai, kurā tehnoloģijas tiek uzskatītas par sarežģītu un saistītu vidi, kas veicina digitālo mācīšanos.

Augstākās izglītības iestādēm (HEI), kas vēlas piesaistīt arvien vairāk un labākus studentus, uzlabot mācību procesu kopumā un uzlabot savu kursu un mācību materiālu kvalitāti, jāklūst digitālām.

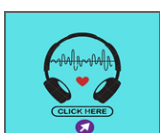
Digitālo mācību plaša pieņemšana ir izšķirošs solis, lai veidotu noturīgākas un ilgtspējīgākas izglītības sistēmas. To var izmantot attālinātai mācīšanai, ja nodarbības nenotiek sesijā, kā arī jauktai mācīšanai klasēs (UNICEF, 2021).



69. attēls: Elementi, kas jāaprēķina digitālās mācīšanās vispārināšanai (pielāgots no UNICEF, 2021)

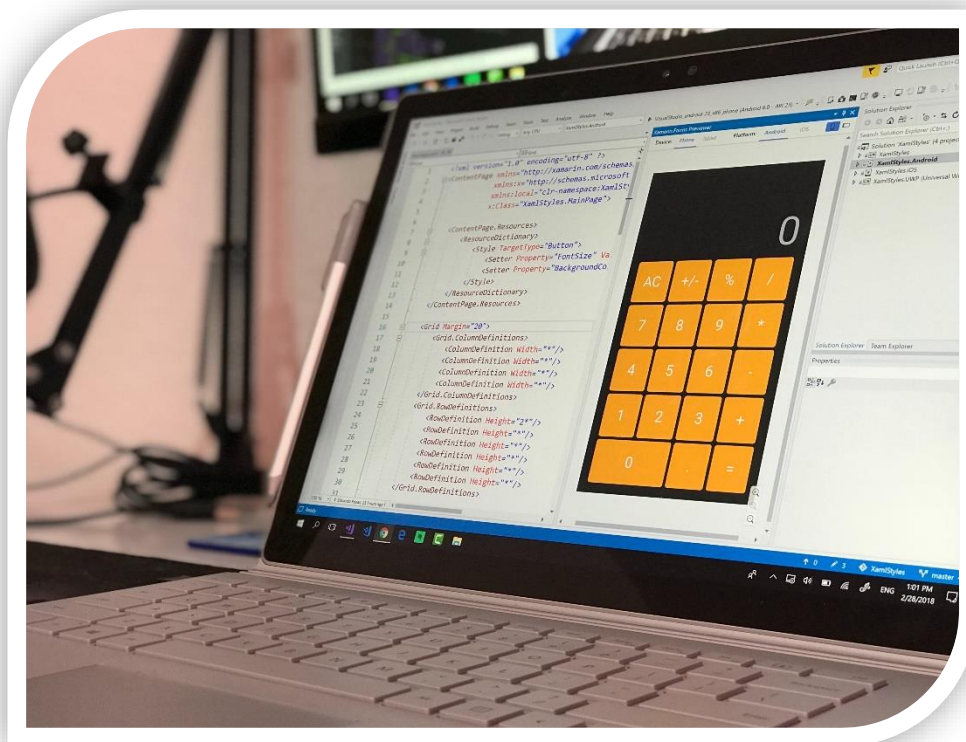
Tos var turpmāk grupēt pēc pārdomu izglītības paradigmas šādi:

- aprīkojuma iegāde un uzturēšana bērniem un pusaudžiem;

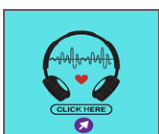


- instruktoru un koordinatoru aprikojuma iegāde un uzturēšana;
- digitālo risinājumu identificēšana, kurināšana un mērogošana pedagoģiskajā materiālā;
- izglītot pedagogus par digitālo mācīšanos un pedagoģiju;
- institucionālo un politikas spēju palielināšana;
- atbalstīt datus, analītiku un pētījumus par digitālo mācību instrumentu izveidi un izmantošanu;
- iesaistīt plašāku sabiedrību, jo īpaši jauniešus, aizstāvībā, paplašināšanā, pārskatatbildībā utt.

Pēc aptuvenām aplēsēm, tam nākamo desmit gadu laikā būs nepieciešami ASV \$1.4 triljoni, lai ikvienam bērnam un jauniešiem nodrošinātu pieeju digitālajām mācībām. Lai gan tie ir lieli izdevumi, tie veido tikai nelielu daļu no esošajiem ieguldījumiem elektroenerģijā, telekomunikāciju ieņēmumiem un valsts izglītības izdevumiem.



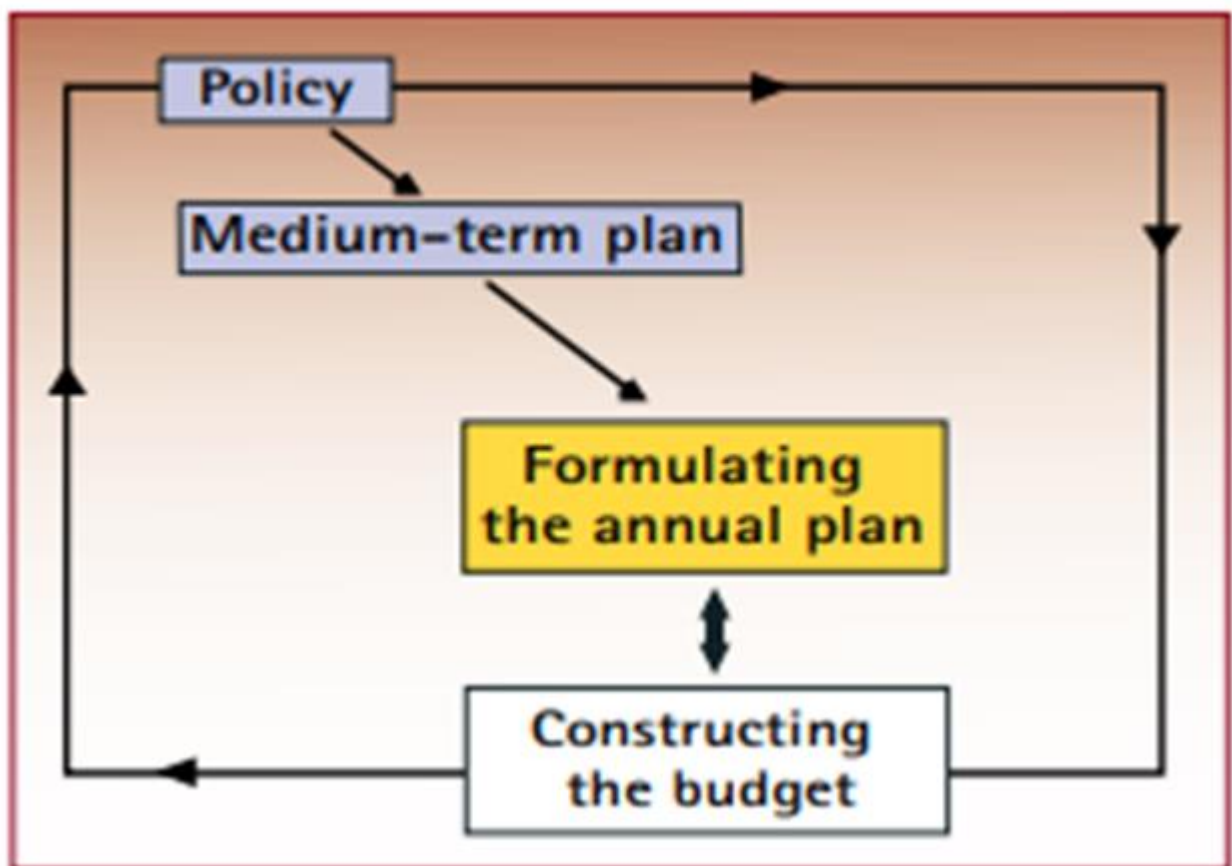
70. attēls, avots: Eduardo Rozas no tīmekļa pie pexels.com



91. Budžeta plānošana ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

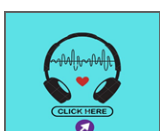
Budžeta veidošana plašā nozīmē ir definēta kā "nodrošināšana (naudas summa) konkrētam mērķim no budžeta" (vārdnīca, nav datēts). Plānojot ilgtspējīgu viesmīlības digitalizācijas programmu, instrumentus un piegādes metodes, ir svarīgi ņemt vērā budžeta ierobežojumus un iespējas. Piemēram, jauno tehnoloģiju izmantošana moduļu mācīšanās un piegādē var ievērojami palielināt izmaksas, jo izmaksas rada elektroniskie portfeli, datorspēles, simulācijas, mākslīgais intelekts, digitālās grāmatas un citi instrumenti.

Kā ierosināja Molois (2007. gads), lēmumi par budžetu pedagoģijā ir saistīti ar izglītības programmas politiku un plāniem, kā parādīts attēlā.



71. attēls. Budžeta veidošanu, politikas un plāna saistības pedagoģijā. Avots: Molois (2007. gads)

Kā parādīts 71. attēlā, katras darbības un uzdevuma budžeta plānošana un budžeta kvotas būs atkarīgas no gada plāna, vidēja termiņa plāna un politikas. Kā secinājis Volšs (2020), budžeta veidošana nav tīri ekonomisks jautājums izglītībā. Budžeta veidošana atstāj dziļu iespaidu gan uz skolotājiem, viņu spējām izpildīt un sniegt iecerētajā līmenī, gan uz studentiem, kuru līdzdalību tieši ietekmē programmas sniegtās iespējas. Tas ir taisnīguma un kvalitātes jautājums, un



galvenie jautājumi, kas jāuzdod, veicot budžeta plānošanu ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijai, ir šādi:

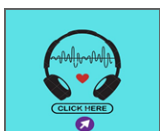
- Vai tā pastāv?
- Vai tā ir stabila?
- Vai tā ir caurspīdīga?
- Vai tā ir vajadzīga maniem skolēniem?

Apsverot ilgtspējīgu viesmīlības digitalizācijas pedagoģiju, daži no galvenajiem budžeta posteņiem, kas jāņem vērā, būtu šādi:

- Moduļu/uzdevumu piegāde, ko veic pieredzējuši darbinieki, nozares speciālisti un nozares eksperti,
- Tehnoloģiju ieviešana - VLE izmantošana, tehnoloģiju integrācija, mākslīgais intelekts un spēļu instrumenti un iespējas, kas tiks īstenotas programmā,
- Izglītojamo un skolotāju vajadzību apmierināšana - vai ir kādas īpašas vajadzības, kas jāapmierina? Vai ir kādi īpaši mācīšanās apsvērumi, kas jāievēro?
- Citi vienumi.



72. attēls, avots: "Pixabay" no tīmekļa pexels.com



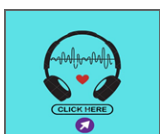
92. Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas izmaksas

Ekonomikas un sabiedrības pārdzīvo milzīgu svārstību, pārmaiņu un digitalizācijas laikmetu, kas izjauc uzņēmumu un līdz ar to viesnīcu darbību. (Lams, C. un Lovs, R., 2019). Visiem ir vienisprātis, ka esam iegājuši ceturtais industriālās revolūcijas laikmetā, kurā digitālā tehnoloģija spēlēs galveno lomu (Deloitte Touche Tomahatsu Limited, 2018). Tradicionāli viesmīlība bija nozare, kas bija viena no pēdējām, kas pieņēma jaunās tehnoloģijas daļēji tāpēc, ka viesnīcas īpašnieki baidījās zaudēt personīgo saskarsmi ar saviem klientiem. Turklāt šīs tehnoloģijas bija dārgas, jo īpaši viesnīcām, kas darbojās sezonāli. Bet, ja agrāk bija iebildumi pieņemt jaunas tehnoloģijas tagad, tad tā ir kļuvusi par nepieciešamību to darīt.

Līdzās tradicionālajai programmatūrai, kas jau gadu desmitiem, tiek izmantota viesnīcās, un avioindustrijā, mums ir jauni digitāli sasniegumi, kas ir mainījuši konkurences vidi un nesuši jaunus izaicinājumus. Daudzas no šīm programmatūras pakotnēm ir pieejamas arī mākonī, kas ir ievērojami samazinājis iegādes izmaksas (Vins, M. un Džons, P., 2022).

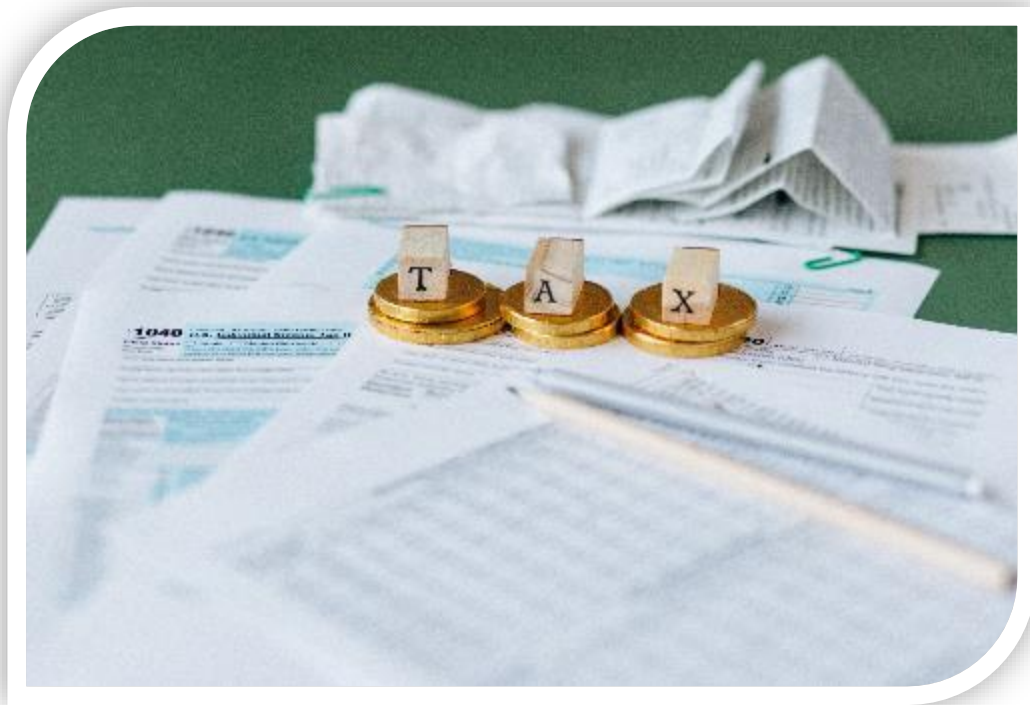
Dažas no šīm jaunajām tehnoloģijām, kas tiek izmantotas vai tiks izmantotas, ir AR, VR, lietu internets, blokķēde, AI un robotiem (Zekiri, A., 2020). Tas palīdzēja pat nelielām ģimenes viesnīcām piekļūt šīm tehnoloģijām. Interneta un sociālo plašsaziņas līdzekļu laikmets ir radījis pārredzamību, tiešus kontaktus starp klientiem un piegādātājiem (piemēram, viesnīcām) un mainījis enerģijas dinamiku par labu patērētājiem. Jaunās digitālās tehnoloģijas ir palīdzējušas patērētājiem iegūt varu salīdzinājumā ar lielajiem uzņēmumiem, spēj salīdzināt cenas (piemēram, Trivago) un atstāt komentārus (piemēram, TripAdvisor). Tiešsaistes ceļojumu aģentu (OTA) ieviešana ir mainījusi viesmīlības izplatīšanas jomu un likusi viesnīcām pārdomāt savas izplatīšanas stratēģijas, jo OTA ir ieguvusi lielu tirgus daļu.

Iepriekš minētās izmaiņas, lai gan tās lielā mērā ir aizraujošas, izdevīgas un neizbēgamas, būtiski ietekmē viesmīlības nozari un rada tās izmaksas. Digitālā transformācija pārsniedz šādas jaunas tehnoloģijas un programmatūru, bet tā mainīs veidu, kādā uzņēmumi darbojas, sazinās, konkurē un mijiedarbojas ar saviem viesiem (Vials, G., 2019). Izmaiņas nebūs vieglas, un daudzas viesnīcas pašas varētu vairs nebūt nozīmīgas jaunajā digitālajā vidē, kas galu galā piespiedīs maksāt lielas izmaksas, zaudējot viesus un peļņu. Jauno tehnoloģiju ieviešana varētu radīt ievērojamas finansiālas izmaksas arī daudziem mazajiem nozares uzņēmumiem. Viņiem būs jāpieņem darbā vairāk IT darbinieku, kas spēs uzturēt un ekspluatēt šīs tehnoloģijas. Līdz ar to viņiem būs, vai nu jāapvienojas ar lielākiem uzņēmumiem, vai jāiegādājas tie, radot ievērojamus parādus.

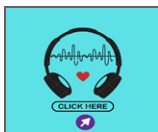


Vēl viens digitālās pārveides elements, kas rada ievērojamas izmaksas, ir privātās identitātes zaudēšana. Lai digitālās tehnoloģijas darbotos, tām ir vajadzīgs liels skaits personas datu, kurus mums vajadzētu koplietot ar lielajiem starptautiskajiem uzņēmumiem. Tas nozīmē, ka mūsu dzīve vairs nav privāta un mums nemitīgi ir jāatklāj personīgās vēlmes, kur dzīvojam, kas mums patīk, ar ko esam kopā. Tas ļaus viesnīcu kompānijām pielāgot savu mārketingu, produktu radīšanu un komunikāciju ar klientiem. Tiek piedāvātas iespējas attiecībā uz privātuma līmeni, ko vēlamies pieļaut, taču kļūst skaidrs, ka to nebūs viegli īstenot.

Digitalizācijai viesmīlībās nozarē papildus tehniskajam aspektam nepieciešama arī to darbinieku pārkvalifikācija, kuri ieviesīs šīs tehnoloģijas un sazināsies ar klientiem. Tas var radīt ievērojamas izmaksas saistībā ar apmācību, bet mēs riskējam atsvešināt dažus klientus un darbiniekus no vecākiem gadiem, kurus viņi nevēlas pielāgot. Tāpēc ir svarīgi uzturēt kontaktus ar mūsu klientiem un apzināties, cik tālu digitalizācija var aiziet un viņi ir gatavi pieņemt.



73. attēls, avots: Natālja Vaitkeviča no tīmekļa [pexels.com](https://www.pexels.com)



93. Budžeta plānošana ilgtspējīgā viesmīlībās digitalizācijā

Izglītības trūkums var saasināt uzticības samazināšanos, padarot institucionālus, zināšanu veidošanas pasākumus grūtāk pieņemamus un grēkāžu risinājumus pievilcīgākus. Iestāžu attīstība var kļūt sarežģītāka, ja atsāksies jauns cikls. Savstarpējā uzticēšanās pasliktinās, iekļaušana kļūst grūtāk izpildāma, un tā rezultātā cilvēkkapitāls turpina samazināties.

Prognozes par klientu uzvedību ātri mainīgajā digitālajā vidē balstās tikai uz dažiem mēnešiem seniem datiem (Sanders, 2022). Parādās tendences un tad iet pēc pāris nedēļām. Patērētāju vēlmes attīstās ātrāk, nekā uzņēmumi spēj uz tām reaģēt. Tāpat, lai panāktu konkurētspēju, uzņēmumu vadītājiem ir labāk un labāk jāizmanto savi IT budžeti.

Mūsdienu ceļojumu un viesmīlības nozares lielā mērā balstās uz digitālo mijiedarbību: kad klienti tiešsaistē iegādājas ceļojumu, viesnīcas numuru vai veicot auto nomu tiešsaistē, viņi sniedz personīgu informāciju. Tā dēļ kibernetiķi mērķē uz uzņēmumiem, kas sniedz ceļojumu pakalpojumus. Daudzas nelielas ceļojumu aģentūras pandēmijas laikā attīstīja digitālās iespējas.

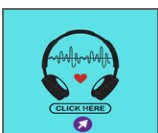
Ilgtspējībās budžeti ir lieliski kandidāti uz spēlēšanas taktiku, tostarp "ilgtspējībās rādītāji" vai "ierobežojumi", ko var izmantot, lai veicinātu inženieru konkurētspēju. Līdz ar to attīstītājs var būt motivēts veidot savu sistēmu visefektīvākajā veidā, jo spēlē spēli ar citiem attīstītājiem un kandidē, lai gūtu no "uzvaras" (vai tas būtu finansiāli, vai citādi).

Stratēģiskās sistēmas, kurām ir vislabākā ieguvumu un izmaksu attiecība, ir tās, kuras saņem visvairāk finansējuma. Var būt laba enerģijas izdevumu pārvaldība visos organizācijas līmeņos: piemēram, korporācijā, bet arī nozarē un pat tautā. Vēsturiski projekta sākumposmā bija grūti noteikt šo attiecību, jo iepriekš nebija sistēmas, kā to izmērīt.

Piemēram, enerģētikas budžetus varētu izveidot, pamatojoties uz noteiktām nozarēm un to prasībām. Varētu ieviest regulējumu, lai neļautu nozarēm pārsniegt savas robežas un varētu izmantot dažādu līmeņu politisko vadību. Enerģētikas reitingus, kas garantētu prasību saglabāšanu, varētu izmantot, lai mudinātu organizācijas būt ilgtspējīgām.

Ilgtspējas budžeta pieeja sniedz ievērojamu ieguldījumu, piešķirot organizācijām un ML praksei mehānismu, lai jau no paša sākuma iekļautu vides ilgtspējību.

Svarīgākais ir tas, ka ilgtspējas budžeti palielina sabiedrības informētību par šo jautājumu. Ilgtspējas budžeta plānošana un ar to saistītā gamifikācijas taktika, iespējams, palielinās informētību par enerģijas izmantošanu un ilgtspējības



jautājumiem papildus stimulu sniegšanai, kas var ietekmēt gan individuālo, gan organizatorisko uzvedību.

Ilgospējīgai budžeta plānošanai ir nepieciešama arī pastāvīga vai arvien mazāka parāda/GDP attiecība no uzņēmējdarbības cikla uz uzņēmējdarbības ciklu. Lai gan šī attiecība varētu pieaugt recesijas laikā, tai ir jākrīt ekonomiskās ekspansijas laikā.

Peļņa no atjaunojamo resursu izmantošanas ir jāizmanto, lai gūtu labumu cilvēkiem visu laiku, kas vajadzīgs, lai resursi sevi papildinātu, saskaņā ar ilgtspējīgu budžeta plānošanu. Piemēram, ja mežu var izcirst mežizstrādei reizi trīsdesmit gados, no mežizstrādes gūtajiem ieņēmumiem ir jāgūst labums vietējiem iedzīvotājiem tajā pašā laikposmā. Savukārt pēc tam, kad ir ņemta vērā kapitāla (vēja turbīnu) vērtības samazināšanās, valdības ieņēmumus no momentāni atjaunojamiem resursiem (vēja) var izmantot kārtējā patēriņa atbalstam.

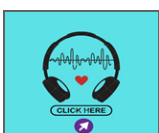
Visaptverošu valsts finanšu pārvaldības stratēģiju sauc par ilgtspējīgu budžeta plānošanu. Katra konkrētā valdība var izpildīt dažas, bet ne visas prasības, ņemot vērā daudzās attiecīgās prasības. Daži cilvēki varētu pietuvoties prasību izpildei tuvāk nekā citi, tomēr tie joprojām izpaliek.

Divas galvenās ilgtspējīgas budžeta veidošanas priekšrocības ir paaudžu vienlīdzības nodrošināšana un ekonomikas izaugsmes paātrināšana.

Sagaidāms, ka Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācijas OECD valstu iedzīvotāji novecos, un, visticamāk, būs vērojams valdības izdevumu pieaugums pensijām un veselības aprūpei, kas radījis bažas par šo valstu ekonomisko ilgtspēju. Bažas par pašreizējo valstu fiskālo stāvokli lielākoties nav bijušas tās virzītājspēks.

Apspriesti vairāki ilgtspējas aspekti, tostarp maksātspēja, izaugsme, stabilitāte un taisnīgums. Bāzes prognozes, bilances analīze, fiskālo atšķirību analīze un paaudžu uzskaitē ir daži ilgtspējas analīzes metožu piemēri, kas ir saistīti ar pašreizējām budžeta veidošanas procedūrām. Ilgtspējas procesa vadība, kā arī tas, kā iekļaut ilgtspējības analīzi budžeta veidošanas procesā, ir aplūkots raksta noslēgumā.

Valdības un starptautiskās organizācijas tagad plašāk domā par ilgtspēju, jo ir mainījies ilgtermiņa skatījums. Frāze joprojām attiecas uz valdības spēju apmaksāt rēķinus, taču tā uzņēmusies vairākas jaunas nozīmes, kas saistītas ar valdībām, kurām nav problēmu to darīt. Mūsdienīga ilgtspējas analīze ir vērsta uz fiskāliem apstākļiem, kas varētu kavēt ekonomikas izaugsmi, palielināt nodokļu slogu vai nākotnē novirzīt lielus izdevumus nodokļu maksātājiem.



Pastāv četras atšķirīgas ilgtermiņa dimensijas. Lai gan tie šeit ir nošķirti analīzei, faktiski tie bieži parādās kopā:

- Maksātspēja attiecas uz valdības spēju pildīt savas finansiālās saistības.
- Izaugsme ir fiskāla stratēģija, kas veicina ekonomisko ekspansiju.
- Stabilitāte ir valdības spēja izpildīt pašreizējās nodokļu saistības un nākotnes saistības.
- Taisnīgums ir valdības spēja pildīt savas finansiālās saistības tagad, nenododot likumprojektu nākamajām paaudzēm.

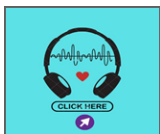
Tā kā iedzīvotāju vecums un iepriekšējie solījumi vai cerības uz ienākumu pārvedumiem un veselības aprūpes pakalpojumiem ir pienācīgas, fiskālā ilgtermiņa ir (vai tai vajadzētu būt) izšķirošai visām valstu valdībām.

Ilgtermiņa aplēšu oficiāla iekļaušana gada budžetā vai vidēja termiņa satvarā būtu viens no veidiem, kā rīkoties nākotnē. Šīs prognozes katru gadu tiktu pārskatītas līdzīgi tam, kā tiek pārnestas vidēja termiņa aplēses. Bāzes prognozes balstītos uz pašreizējās (vai apstiprinātās) ieņēmumu un izdevumu politikas turpināšanu un būtisku noviržu neesamību. Budžets ietvertu fiskālo tendenču paredzamo ietekmi uz valsts izlaidi, cenām un procentu likmēm, kā arī galvenās sociālās un ekonomiskās prezumpcijas, kas ir ilgtermiņa prognožu pamatā.

Galvenās sviras ilgtermiņā attīstības nodrošināšanai ir procedūras un procesi valsts resursu piešķiršanai.

Zaļās budžeta veidošanas mērķis ir padarīt lēmumu pieņemējus, sabiedrību un likumdevēju skaidrāku par budžeta veidošanas lēmumu iespējamo ietekmi uz vidi.

Saskaņota, uz vidi balstīta pieeja politikas veidošanā, ko atbalsta budžeta lēmumi, izrietētu no vides apsvērumu integrēšanas visās budžeta politikas jomās, sākot ar vidi un klimatu un beidzot ar transportu, veselību un finansēm. Tas atbalstītu stimulu saskaņošanu.



94. Aktualizēta informācija ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Pedagoģijā informācija vienmēr mainās un aktualizējas. Kā pasniedzējs var saskarties ar situāciju, kad skolēniem nepieciešams izmantot jaunas tehnoloģijas, jaunas pieejas vai jaunas idejas. Vai arī kā pasniedzējs, iespējams, jutīsiet, ka pašreizējā informācija, zinātība vai iespējas vairs neatbilst skolēnu vajadzībām un viņu mācībām. Skolēniem svarīga ir arī aktualizēta informācija. Tā kā viņi turpinās darbu tirgū, ir svarīgi iegūt visjaunāko informāciju, prasmes un kompetences, lai būtu konkurētspējīgi darba tirgū.

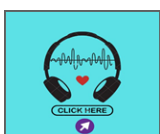
Pedagoģijā ir vairākas zināšanu jomas, kas atspoguļo informācijas plūsmu:

- Tehnoloģiskās zināšanas;
- Pedagoģiskās zināšanas;
- Konteksta zināšanas (TPACK, 2019).

Skolotājiem ir pastāvīgi jāaktualizē un jāapkopo jaunākā informācija visās trijās jomās. Pirmām kārtām skolotājam ir jāaktualizē informācija par tehnoloģiju attīstību un jāseko līdzi jaunākajām tendencēm un jautājumiem. Pedagoģiskās zināšanas attiecas uz jaunākajām mācību metodēm, pieejām un metodoloģijām. Un konteksta zināšanas attiecas uz izpratni par kontekstuālajiem faktoriem, piemēram, programmas vai kursa mērķiem, mērķiem, studentu izcelsmi un citiem.

Šajā sakarā Herodotu u. c. (2019. gads) ir apkopojis galvenos jauninājumus izglītībā un apzinājis sešas jomas. Nākotnes inovatīvās pedagoģijas, kas ir apzinātas, ir:

- Formatīvā analītika - atbalsts mācību ceļam caur apgūto, ko var uzlabot, kādus mērķus sasniegt un kā virzīties uz priekšu;
- Pamācība - demonstrācija, ka divi vai vairāki cilvēki progresē, kopīgi, izprotot sarežģītu tēmu un koncepcijas;
- Mācīšanās uz vietas - mācīšanās veicināšana no vietējās sabiedrības konteksta un tādu metožu ieviešana, kas studentiem ļauj savienot teorijas un abstraktus faktus ar viņu kopienas problēmu risināšanu;
- Mācīšanās ar robotiem - palīdz veikt atkārtotus uzdevumus un atbrīvot skolotāju laiku, kas tiktu veltīts vienkāršu darbību atkārtošanai;
- Mācīšanās ar droniem - palīdz nokļūt ārpus telpām un izpētīt lauku darbus un telpiskos kontekstus;
- Iedzīvotāju aptaujas - mācīšanās, izmantojot valsts un privātos stimulus.



Debroijs (2018) ierosina vairākas stratēģijas, kā skolotāji var būt informēti par aktuālo informāciju:

Konkrētu mērķu noteikšana - kas ir galvenais sasniedzamais mērķis, un kāds ir gan personas, gan iestādes mērķis.

Diskusijas ar vienaudžiem un ekspertiem no visas pasaules - ir svarīgi, lai būtu globāla perspektīva attiecībā uz mācību un informācijas atjauninājumiem.

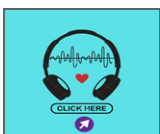
Nekrīst panikā un uzturēt lietas augstā garastāvoklī - saskaroties ar jaunumiem, izmaiņām un informācijas atjauninājumiem, svarīgi ir saglabāt pozitīvu perspektīvu par jautājumiem.

Izmantot sociālos medijus - sekojot cilvēkiem, apgūstot jaunas lietas, iegūstot jaunu informāciju un mācoties globālā kontekstā.

Pāriet pie tālākizglītības - svarīgi nebaidīties no aktualitātēm un jautājumiem, kā arī turpināt aktualizēt prasmes, zināšanas un kompetenci.



74. attēls, avots: "Thirdman" no tīmrkļa pexels.com



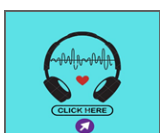
95. Ilgtspēja ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Ilgmspējas programma pēdējo desmit gadu laikā ir iekļauta valdību un uzņēmumu prioritāšu sarakstā. Tas ir saistīts ar pastiprinātu informētību par kaitējumu, ko esam nodarījuši videi, un to, ka ilgtspējīga attīstība paver jaunus un ienesīgus veidus produktu un pakalpojumu ražošanai (Dalis, H.E., 2017). Ilgtspējas programma attiecas uz daudzām dažādām nozarēm, un tā ietekmē tūrisma un viesmīlības nozari. Lai gan tūrisms rada CO2 emisijas tikai par 5% (Bens Jusefs, A. un Zekiri, A., 2022), lielākais piesārņotājs ir aviopārvadājumu un transporta apakšnozare (75% no 5%). Tomēr nozarei ir jāsniedz savs ieguldījums neto pozitīvas viesmīlības sektora virzienā.

Pastiprināta informētība bija plašsaziņas līdzekļu labāka atspoguļojuma rezultāts un tas, ka ilgtspēja kļuva par daļu no pamatzglītības, vidējās izglītības un augstākās izglītības programmas. Izglītībai var būt liela nozīme nepieciešamo prasmju mācīšanās un cilvēku domāšanā par to, kā izturēties pret vidi, ekonomiku un sabiedrību ilgtspējīgā veidā. Šo iniciatīvu vadīja Apvienoto Nāciju Organizācija, kas ir izveidojusi globālo struktūru "Globālās rīcības programmai izglītības jomā" (pēc 2014. gada) un nosaucot desmitgadi no 2005. līdz 2014. gadam par izglītības desmitgadi ilgtspējas jomā (Buklers un Cričs, 2014.). Izglītībai var būt svarīga nozīme, lai mācītu skolēniem ilgtspējības principus un prasmes, un ir jāizmanto atbilstošas pedagoģijas metodes, lai mācīšanu padarītu pēc iespējas efektīvāku.

Lai mācību programmās iekļautu ilgtspēju, ir nepieciešama starpdisciplināra pieeja, un pedagogiem un iestādēm ir jādomā savādāk un jāpievēršas ilgtspējas mācīšanai, izmantojot interaktīvu, pieredzējušu, mācīšanos reālajā pasaulē (Brundirs, K., Viks, A. un Redmans, C. L., 2010). Mācībās par ilgtspējību, jo īpaši augstākajā izglītībā, galvenā uzmanība jāpievērš zināšanām un prasmēm, kas palīdzēs studentiem un nākamajiem darbiniekiem un vadītājiem veicināt ilgtspējības programmu. Viņiem jāamāca ilgtspējība, izmantojot ievadkursus, kursus par korporatīvo sociālo atbildību (CSR), un jāattīsta kompetences, kā piemērot ilgtspējības principus reālās situācijās (Lozano, R., u. c., 2017). Digitalizācija var palīdzēt pedagogiem un universitātēm padarīt ilgtspējas pedagoģiju efektīvāku un lietderīgāku.

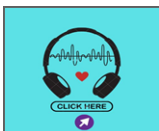
Ilgmspējīgu kursu un prasmju nodrošināšanu var veikt, izmantojot dažādas pedagoģiskās pieejas. Lozano u. c., 2017 ir identificējis divpadsmit dažādas pieejas, ko pedagogi var izmantot, lai mācītu ilgtspēju dažādos izglītības līmeņos. Viņi var izmantot gadījumu izpēti par reālās pasaules piemēriem no visas pasaules ar galamērķiem vai uzņēmumiem, kas piemērojuši ilgtspēju, un uzlabojumiem, ko viņi pieredzējuši dažādās jomās. Viņi var izmantot tradicionālās lekcijas, kas ir



labs veids, kā iepazīstināt mācību priekšmetu ar lielu auditoriju, projektu un problēmu balstītu mācīšanos, kas padarīs mācību pieredzi interaktīvāku. Viņi var izmantot arī piegādes ķēdes analīzi, kas palīdzēs studentiem saprast, kā ilgtspēju var piemērot ekonomiskajā, vides un sociālajā sistēmā. Saistošāka pieeja ilgtspējas mācīšanai ir izmantot uz vietas balstītu vides izglītību, kurā studenti var atrasties tuvu kopienai, kas tiek pētīta, un piedāvāt risinājumus studiju beigās. Tajā var ietilpt dažādu nozaru zinātnieki, piemēram, bioloģija, vides aizstāvji u. c.



75. attēls, avots: "Cyril Bambilla" no tīmekļa pexels.com



96. Tehnoloģijas ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

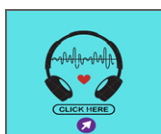
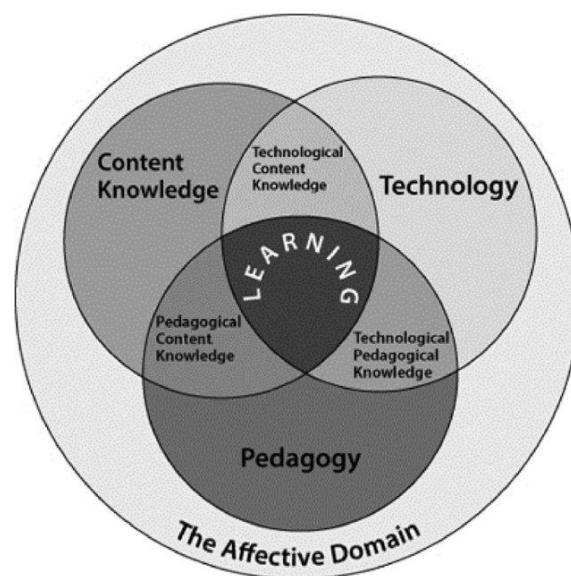
Lai panāktu ilgtspēju, digitalizācija ļauj realizēt robustu infrastruktūru ikvienā aplikācijā (Narajans u. c., 2022). Lai viesmīlības nozare saņemtu vissmalkākās klientu atsauksmes par augstākās klases pakalpojumu piedāvāšanu, būtiska ir noturīga infrastruktūra, kas veidota uz digitālo tehnoloģiju bāzes. Jau ir pierādīts, ka reāla laika uz datiem balstīti saprātīgi lēmumi uzlabos viesmīlības pakalpojumus, pateicoties digitālajām tehnoloģijām. Ir bijuši dažādi teorētiski un empīriski pētījumi, kas paplašinājušies par digitālo tehnoloģiju nozīmi viesnīcu industrijā.

Turklāt digitālās tehnoloģijas ir atzītas par galvenajiem produktivitātes pamatiem un nodrošinājušas labumu viesnīcu nozarē, digitālās revolūcijas rezultātā būtiski mainot viesnīcu darbību un administrāciju.

Digitālās tehnoloģijas, piemēram, IoT, AI, robotika, blokķēdes, lielo datu analītika, digitālie dvīņi un AR/VR, var mainīt to, kā viesnīcas vada savu darbību un vērtību ķēdes.

Šīs tehnoloģijas viesnīcas var izmantot, lai pārvaldītu savus resursus un kapacitāti, kā arī pakalpojumu, klientu attiecības, pasūtījumu procesu, konkurētspēju, pakalpojumu kvalitāti, elastību, resursu izmantošanu un inovāciju.

Jaunākās tehnoloģijas ievērojami pārsniedz sākotnējā kopuma raksturlielumus, kas ietvēra zemākas izmaksas, labāk integrētu vērtību ķēdi un citas ērtības (Zekiri u. c., 2020). Viesmīlības nozarē 4.0 izmantotajām tehnoloģijām ir jaunas iespējas, un tām būs dziļāka un būtiskāka ietekme. Tām jāveicina ilgtspēja, individualizēti pakalpojumi un masu tūrisma samazināšanās.



76. attēls, avots: pedagoģiski tehnoloģiski integrēts medijs (pielāgots no Rammas, 2017).

Viesmīlības sektors bija pionieris jaunu tehnoloģiju apgūvē. Digitalizācija laikā gaitā ir ietekmējusi šo nozari, un paredzams, ka tai būs vēl būtiskāka ietekme. Ņemot vērā patērētāju paradumu un vēlmju attīstību, kā arī nozares 4.0 tehnoloģijas plašāku izmantošanu, viesnīcu nozare nākotnē tiks būtiski pārveidota.

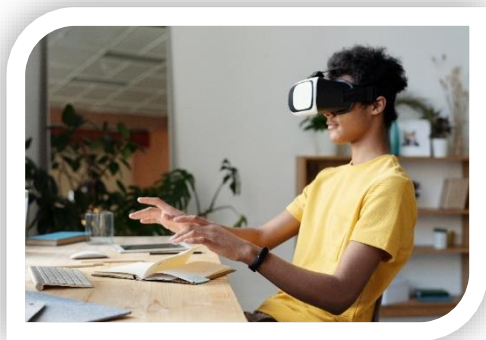
Mūsdienās plaši pieņemta kļuvusi ideja par "apcirpto mācīšanos" (Pascots, nav datēts). Mūsu praktiskā un zinošā pozīcija klasē neizbēgami ir bijusi jāpārvērtē, pārejot uz apvērsto mācību pieeju.

Lai gan, ja lielākā daļa teorētisko zināšanu pašlaik tiek nodotas ārpus klases, lektoriem vēl ir jānodod savas zināšanas. Katram profesoram ir jāapzinās, ka mēs neko nezaudējam, bet gan, ka klasē visskaidrāk tiek parādīti mūsu profesionālie profili.

Mūsu mācību metodes un tas, kas ir ietverts klasē, ir mainījies mūsu satura digitalizācijas rezultātā. Apvērsta mācību telpa sniedz iespēju apdomāt, kā klases (sinhrons laiks) un ārpusklases darbs viens otru papildina (asinhrons laiks).

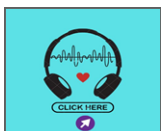
Divi būtiski pedagogu uzdevumu elementi ir mācību laika un mācību vides plānošana. Skolēnu mācību ceļa pārplānošana ir nepieciešama šīs mācību stilu apvienošanas dēļ. Tā ir nebeidzama piepūle, jo, lai studenti būtu motivēti, ir jāpanāk ideāls līdzsvars starp sinhrono un asinhrono laiku.

Priekšdarbi jāveic neatkarīgi no metodes, ko izmanto zināšanu nodošanai asinhronajā laikā (piemēram, video skatīšana, tekstu vai rakstu lasīšana). Jebkurš asinhrons uzdevums, kas skolēnam jāpaveic pirms iesaistīšanās faktiskajā nodarbību laikā, tiek dēvēts par pirmsdarbu. Sagatavošanas un iesaisti veicinošas pirmsdarba aktivitātes ir tas, kas virza mācīšanos.



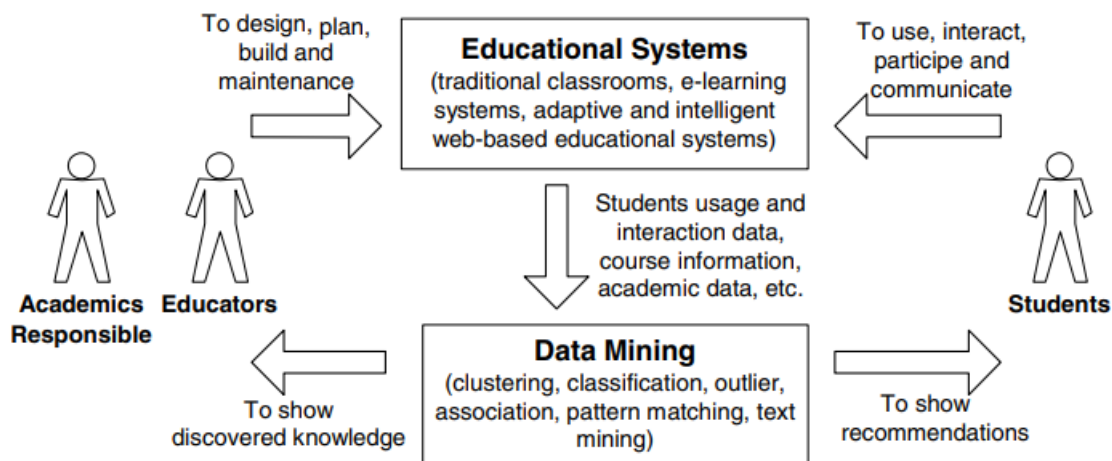
77. attēls, avots: Džūlija M. Kamerona no tīmekļa

pexels.com



97. Dati ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Izglītības datu ieguves koncepcija (EDM) "tiecas izmantot šīs datu krātuves, lai labāk izprastu izglītojamos un mācīšanos, un izstrādāt skaitļošanas metodes, kas apvieno datus un teoriju, lai pārveidotu praksi par labu izglītojamajiem" (Romero un Ventura, 2010). Datu iegūšana un datu izmantošana izglītībā ir process, kurā iesaistītas vairākas ieinteresētās personas: studenti, pedagogi, izglītības organizācijas un sistēmas un citas. Dati kalpo vairākiem mērķiem: izglītības sistēmu veidošanai, atklāto zināšanu parādīšanai, ieteikumu parādīšanai un lietošanas, līdzdalības un saziņas uzspiešanai. Ieinteresēto personu un datu daudzlīmeņu mijiedarbība ir parādīta 78. attēlā.

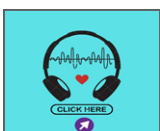


78. attēls. Datu ieguve un mijiedarbība izglītībā, avots: Romero un Ventura, 2010

Var secināt, ka datiem izglītībā ir izšķiroša nozīme, lai nodrošinātu mūsdienīgas izglītības sistēmas un uzlabotu izglītības, akadēmisko aprindu pārstāvju un studentu mijiedarbību un zināšanu nodošanu.

Selvins (2015) apkopojā galvenās apskatāmās jomas saistībā ar datiem izglītībā, ierosinot apsvērt šādus aspektus:

- Kādi dati ir izglītības kontekstā? Ir dažādi veidi, kā izglītības iestādes var apkopot un izmantot datus. Datim ir jāpievieno vērtība.
- Kāds ir datu primārais lietojums? Datus var izmantot uzraudzībai, kontrolei, novērtēšanai un citiem mērķiem.
- Kāda ir datu sekundārā izmantošana? Vai datus var atkārtoti izmantot citi pētnieki citiem mērķiem, nevis tam, kam dati tika vākti?
- Kādas ir šo datu izmantošanas sekas? Izmantotajiem datiem būtu jāuzlabo un jāuzlabo efektivitāte izglītības kontekstā.



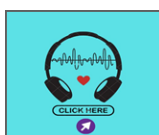
- Kā dati var kļūt efektīvāki un vienlīdzīgāki izglītības kontekstā? Nodrošināt datu lietderīgu izmantošanu un vākšanu izglītības iestādēs.

Datu vākšanu izglītībā var vadīt vairāki mērķi, lai iegūtu konkrētu informāciju, kā apkopots attēlā.

Users/Actors	Objectives for using data mining
Learners/ Students/ Pupils	To personalize e-learning; to recommend activities to learners resources and learning tasks that could further improve their learning; to suggest interesting learning experiences to the students; to suggest path pruning and shortening or simply links to follow, to generate adaptive hints, to recommend courses, relevant discussions, etc.
Educators/ Teachers/ Instructors/ Tutors	To get objective feedback about instruction; to analyze students' learning and behavior; to detect which students require support; to predict student performance; to classify learners into groups; to find a learner's regular as well as irregular patterns; to find the most frequently made mistakes; to determine more effective activities; to improve the adaptation and customization of courses, etc.
Course Developers/ Educational Researchers	To evaluate and maintain courseware; to improve student learning; to evaluate the structure of course content and its effectiveness in the learning process; to automatically construct student models and tutor models; to compare data mining techniques in order to be able to recommend the most useful one for each task; to develop specific data mining tools for educational purposes; etc.
Organizations/ Learning Providers/ Universities/ Private Training Companies	To enhance the decision processes in higher learning institutions; to streamline efficiency in the decision-making process; to achieve specific objectives; to suggest certain courses that might be valuable for each class of learners; to find the most cost-effective way of improving retention and grades; to select the most qualified applicants for graduation; to help to admit students who will do well in university, etc.
Administrators/ School District Administrators/ Network Administrators/ System Administrators	To develop the best way to organize institutional resources (human and material) and their educational offer; to utilize available resources more effectively; to enhance educational program offers and determine the effectiveness of the distance learning approach; to evaluate teacher and curricula; to set parameters for improving web-site efficiency and adapting it to users (optimal server size, network traffic distribution, etc.).

79. attēls. Dati izglītībā ieinteresētajām personām un datu izmantošana, avots: Romero & Ventura, 2010

Var apkopot, ka, pamatojoties uz katras ieinteresētās personas iesaistīšanos un interesēm, izglītības vidē un kontekstā var apkopot dažāda veida datus. Ir svarīgi nodrošināt šo datu efektīvu izmantošanu.



98. Laika periodi ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

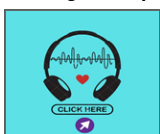
Inovātīvu un atbilstošu pedagoģiju ieviešana un sasniegšana VET audzēkņiem, izmantojot digitalizācijas instrumentus, ir nepieciešama, lai pedagogi atbilstu audzēkņu vajadzībām ar pedagoģijām, kas jāizmanto efektīvai mācīšanai (Stenlijs, J., 2015). Pedagogiem jāizmanto pieejas, kas mācību procesa centrā izvirzīs izglītojamos. Pedagoģiskajā pieejā jāņem vērā arī izglītojamo vecums, jo dažādām vecuma grupām ir vajadzīga atšķirīga pieeja. Gados jaunāki izglītojamie atšķiras no pieaugušajiem izglītojamajiem daudzos aspektos, piemēram, izaugsmē un lasītprasmē (Matsuda, A., 2019).

Pašreizējā raksta kontekstā mēs pievērsīsimies VET mācīšanās praksei un kādām pedagoģijām ir jābūt šai vecuma grupai. Profesionālās un apmācības (VET) pedagogiem jānodrošina saviem audzēkņiem ne tikai profesionālās, bet arī spēcīgas digitālās un mīkstās prasmes. Tehnoloģiju attīstība (piemēram, VR, AR, AI) ietekmē veidu, kā mēs strādājam, mijiedarbojamies un ražojam produktus un pakalpojumus. Iepriekš minētajām izmaiņām būs nepieciešami darbinieki, kas ir digitāli izglītoti, bet arī spēj komunicēt, strādāt komandās, spēj risināt problēmas un cita starpā viņiem ir kritiska domāšana (OECD, 2019). Iepriekš minētajām prasmēm būs izšķiroša nozīme darba vietā.

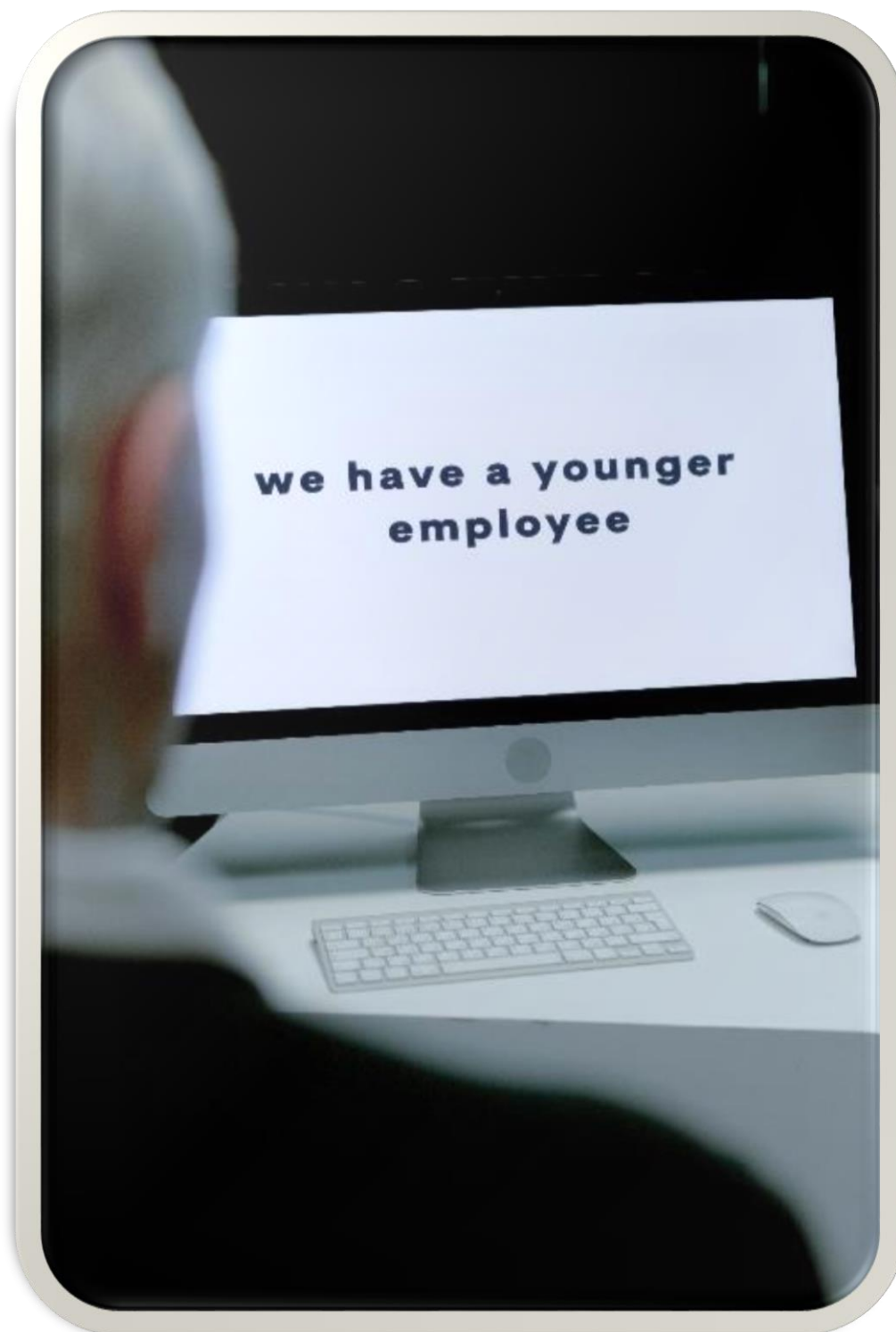
Lai izglītojamie varētu apmācīt iepriekš minētās prasmes, viņiem ir jāpieņem vecumam atbilstoša un inovatīva pedagoģija. Daži, ja šīs pedagoģijas var būt uz pētījumiem balstītas, uz projektiem balstītas un uz sadarbību balstītas mācības. Šīs pieejas var apvienot ar tādām digitālajām tehnoloģijām kā virtuālā realitāte, mākslīgais intelekts un papildinātā realitāte, kas radīs novatoriskas mācību pieejas. Tas prasīs, lai pašiem pedagogiem būtu digitālās prasmes, kas nepieciešamas viņu mācīšanai.

Digitālās prasmes, kas nepieciešamas VET audzēkņiem, var iedalīt funkcionālās digitālās pamatprasmēs, vispārējās digitālās prasmēs un augstāka līmeņa digitālās prasmēs (OECD, 2019). Pamatprasmes ietver pieaugušos ar zināmu pieredzi datoru lietošanā, savukārt vispārējās prasmes ir nepieciešamas, lai izglītojamie varētu izmantot datus un informāciju, kā arī izmantot digitālās tehnoloģijas, lai sazinātos ar citiem (Caretero, S., u. c., 2017). Augstākām prasmēm nepieciešamas programmēšanas valodas, datu analīzes un apstrādes un modelēšanas prasmes (Spicija, V. un A. Sabadašs, 2018).

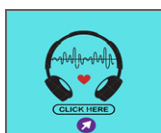
Savukārt programmas prasmes ir kļuvušas arvien svarīgākas pasaulē, kur digitālās tehnoloģijas pakāpeniski ir dominējušas. Pedagogiem ir jāveido atbilstoša mācību vide, kur šīs prasmes tiks mācītas. Līdzās tradicionālajām klātienē lekcijām pedagogi var pievienot vairāk uz darbu orientētu pieeju, kur aktīva un



pieredzes bagāta mācīšanās atvieglos mācīšanos (Paniagva, A. un D. Istance, 2018). Inovatīvas pieejas ir gamifikācija, skaitļošanas domāšana un jauktā mācīšanās (Dičevs, Č. un D. Dičeva, 2017).



80. attēls, avots: "Ron Laks" no tīmekļa pexels.com



99. Izglītības līmeņi ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Pēdējo desmitgažu laikā universitātēs ir notikušas vairākas būtiskas pārmaiņas, ko ietekmējušas sabiedrības un tehnoloģiskās digitalizācijas tendences (Abad-Segura u. c., 2020). Digitālā revolūcija prasa būtisku pielāgošanos visās rūpniecības nozarēs, sākot ar finansēm un beidzot ar enerģijas un preču piegādes ķēdi.

Universitātes pašlaik pieņem tehnoloģijas paradigmas, kuras maiņas rezultātā, tehnoloģijas tiek uzskatītas par sarežģītu, un saistītu vidi, kas veicina digitālo mācīšanos. Šādā veidā papildus mācību iespējām, ko tas sniedz, interese ir vairāk par skolēniem, nevis pašu tehnoloģiju.

Šajā ziņā digitalizācija ir prasība, lai augstākās izglītības iestādes (HEI) varētu piesaistīt arvien vairāk un labākus studentus, uzlabot mācību procesa kvalitāti kopumā un uzlabot kursu pieredzi.

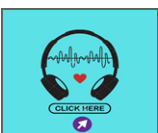
Ir noteikts, ka, lai vienādotu savu apņemšanos apmierināt dažādu interešu grupu cerības ekonomikas, sociālajā un vides dimensijā, digitālā transformācija (DT) ir jāveido saskaņā ar savienojamības aksiomiem.

Ir labi zināms, ka koledžas, institūti un universitātes, kas nodarbojas ar viesmīlību, tūrismu un pasākumiem (HTE), saskaras ar izaicinošo uzdevumu – risināt tehnoloģiskās vides izmaiņas, starptautisko konkurenci studentu tirgū, sociālekonomiskos faktorus, mācīšanās un apmācības metodes, un augsti kvalificētu digitālās pratības pedagogu trūkums (Adejinka-Odžo u. c., 2020). Lai izveidotu digitālo prasmju attīstības modeli, viesmīlības un tūrisma izglītības sniedzējiem un esošajai viesmīlības un tūrisma nozarei jāsadarbojas, lai noteiktu nepieciešamās digitālās pratības prasmes.

Uzņēmējdarbības skolās ir nepieciešama kritiski, pārdomātākas mācīšanās-apmācībās pieredze finanšu jomā, kas varētu mudināt cilvēkus mainīt veidu, kādā viņi skata ilgtspējas pamatojumu. Šī kritiski reflektējošā mācīšanās-apmācībās pieredze ietekmē gan pedagoģiskās metodes, gan finanšu teorijas diskusijas klasē.

Iemesls ir tāds, ka tas var palīdzēt studentiem izprast konfliktus, kas rodas zināšanu kopradīšanas laikā, un saikni starp zinātnisko (teorētisko) informāciju un reālās uzņēmējdarbības zināšanām (Brunsteins, 2019) Tas māca arī apsvērt spriedzi un izaicinājumus, kas ir konkrētajā situācijā, un aicināt uz pārdomātu spriedumu (fronēze).

Biznesa klasē kritiskas pārdomas pievēršas skolēnu rūpēm un mācību pieredzei. Tā kritiski izskata teorētiskās pretenzijas un saņēma asprātību, lai skolēni



pārskatāmā un saprotamā veidā varētu izpaust sociālo un politisko dinamisko spriedzi.

Neizprotot materiālu, skolēni neapdomīgi atkārto profesora vai mācību grāmatā piedāvātās idejas. Pēc mācību gada vai pārbaudes šīs zināšanas ātri zūd. Tas ir salīdzināms ar kustību, braucot ar velosipēdu, kas, kad tas ir apgūts, neprasa nekādu atstarojošu praksi.

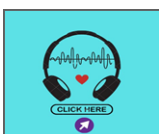
Otro līmeni dēvē par izpratni; bērniem šajā līmenī ir dziļāka izpratne par mācību priekšmeta saturu, bet viņi neizrāda pārdomas. Skolēni saprot jēdzienus, neuzdodot sarežģītus jautājumus un daudz nedomājot par to, ko tie nozīmē vai kā tos var izmantot.

Trešajā līmenī, ko dēvē par refleksiju, skolēniem ir jāiet tālāk par mācību grāmatu un jāabsorbē un jāanalizē materiāls, vienlaikus velkot arī saikni starp to, ko viņi mācās, un savu pieredzi.

Studenti veido saikni starp materiālu un savu personīgo pieredzi ceturtajā līmenī, kritiski pārdomā un apsver, kā materiālu pielietot. Tāpat notiek priekšnojautu maiņa, kas rada jaunu konceptuālo ietvaru, liekot studentiem atteikties no saviem iepriekš iecerētajiem priekšstatiem un pieņemt jaunus.



81. attēls, avots: "Pixabay" no tīmekļa pexels.com



100. Inovācijas un zinātība, licences un patenti ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Inovācijas ir būtisks izaugsmes un izdzīvošanas faktors indivīdiem un iestādēm visās nozarēs un jomās, tostarp izglītībā. Ketunens u. c. (2013) inovatīvo pedagoģiju raksturot kā pāreju no individuālās mācīšanās (lekciju klausīšanās, tekstu grāmatu lasīšana, atskaišu un disertāciju rakstīšana) uz grupu mācīšanos (diskusijas, prakse, laboratorijas), uz visinovatīvāko tīklotās mācīšanās posmu (daudznozaru izglītība, elastīgums, uzņēmējdarbība, inovācijas un pētniecības projekti, mobilitāte). "Inovāciju pedagoģijas pamatā ir interaktīva dialoga uzsvēršana starp izglītības organizāciju, studentiem un apkārtējo darba dzīvi un sabiedrību" (Kairisto-Mertanens u. c., 2012).

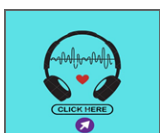
Inovācijas izglītībā un pedagoģijā var rasties no vairākiem avotiem, jo tā ir ļoti interaktīva un dinamiska joma. Daži no jauninājumu piemēriem ir šādi:

- politiskā (NCLB (Neviens bērns nav palicis aiz likuma), tiekšanās virsotnei);
- sociālo (vienlīdzīgu iespēju likums, apstiprinoša rīcības politika, fizisko personu ar invaliditāti izglītības likums);
- filozofisks (konstruktīvisms, objektīvisms);
- kultūras (morālā izglītība, multikulturālisms, bilingvālā izglītība);
- pedagoģiskā (kompetencēs balstīta izglītība, STEM (mācību programmas izvēle skolā: zinātne, tehnoloģija, angļu valoda un matemātika);
- psiholoģiskā (kognitīvā zinātne, vairāku intelektu teorija, Maslova vajadzību hierarhija, mācību stila teorija); un
- Tehnoloģiskā (datorizētā mācīšanās, tīklotā mācīšanās, e-mācīšanās) (Serdjukovs, 2017).

Zinātība attiecas uz praktisku zināšanu vai spēju apmaiņu, kas tiek radītas un apgūtas, un var nākt par labu citiem (Kembridžas vārdnīca, 2022).

Veidojot pedagoģisku jaunievedumu, tā autoriem var būt tiesības uz izveidoto īpašumu. Piemēram, ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas kontekstā, ja tiek radīta inovatīva ideja, produkts vai pakalpojums, to var aizsargāt ar patenta palīdzību.

Galvenā atšķirība ir tā, ka patents ir "ekskluzīvas tiesības, kas piešķirtas izgudrojumam, kas ir produkts vai process, kas kopumā nodrošina jaunu veidu, kā kaut ko darīt, vai piedāvā jaunu tehnisku problēmas risinājumu. Lai saņemtu patentu, tehniskā informācija par izgudrojumu ir jāizpauž sabiedrībai patenta pieteikumā" (Wipo, 2023).

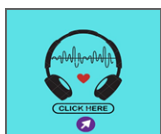


Licence ir "oficiāls dokuments, karte utt., kas dod atļauju kaut ko darīt lietot vai paņemt" (Brittanica, 2023).

Kad patents ir iegūts konkrētam jaunievedumam, patenta īpašnieks var izlemt licencēt kādu, kas to izmantos. Piemēram, Microsoft uzņēmumam pieder patents to izveidei, kas ir Microsoft Office pakotne. Kā lietotājs, kas vēlas izmantot produktu, vai organizācija, kas vēlas to izmantot, varat iegūt licenci, kas ir oficiāla atļauja izmantot patentēto produktu.



82. attēls, avots: "SevenStorm JUHASZIMRUS" no tīmekļa pexels.com

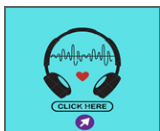


101. Datu aizsardzība ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Jo vairāk izglītības pāriet jaunajā digitalizācijas laikmetā, jo svarīgāk ir aizsargāt pedagoģu un izglītojamo personas datus. Digitalizācija praktiski nozīmē, ka liela daļa privātās informācijas ir pieejama lietojumprogrammās, valsts aģentūrās un komerciālajās tīmekļa vietnēs un ka šie dati ir jāaizsargā no pārkāpuma. Šie dati var ietvert informāciju par izglītojamo vecumu, mācīšanās grūtībām, veselības jautājumiem un citu sensitīvu informāciju. Skolu iestāžu pienākums ir tās aizsargāt. Visām mācību procesā iesaistītajām pusēm ir jājūtas drošām, ka tās ir aizsargātas pret cilvēkiem, kuriem tās vēlas piekļūt saviem datiem, un piekļuve ir tikai atbildīgam un specializētam personālam.

Studenti veido datus no brīža, kad viņi iesaistās programmā, neatkarīgi no tā, vai tas notiek VET vidē, koledžā vai universitātē. No brīža, kad skolēns tiešsaistē pārmeklē kādu informācijas fragmentu, klikšķus, ko viņš veic, uzkrāto informāciju, veiktos testus, visi veido datus, kas tiek glabāti iestādes datoros vai mākoņa lietojumprogrammās, glabājas tūkstošiem jūdžu attālumā. Daudzos gadījumos nav skaidrs, kuri dati ir studenta īpašums, vai pieder arī institūcijai, kuru viņš studē (Hoels, T. un Čens, V., 2018). Eiropas Savienība nopietni uztver datu aizsardzību, un nesen 2018. gadā pieņēma jaunu regulu ar nosaukumu Vispārējā datu aizsardzības regula (GDPR), kuras mērķis ir aizsargāt Eiropas pilsoņu personas datus un saskaņot tiesību aktus visā Eiropā (GDPR.EU, 2018). Jau pirms GDPR regulas ieviešanas bija skaidrs, ka daudzas valstis ir ieviesušas līdzīgus principus savu pilsoņu personas datu aizsardzībai (Bigraves, L. A. 2010).

Jaunajā regulā var paredzēt arī īpašus noteikumus izglītības nozarei. Tajā iekļauti stingrāki noteikumi izglītības iestādēm, jo tajā iesaistīti bērni un jaunieši. Skolām ir atļauts apkopot tikai nepieciešamo informāciju, un vecākiem un skolēniem ir dota iespēja pārskatīt ievāktu informāciju. Datu vākšana ir jāpamato iestādes lomas specifiskiem mērķiem. Turklāt saskaņā ar šo regulu katram izglītības institūtam ir jāpiešķir divas personas, kurām ir datu apstrādātāja un datu pārziņa funkcijas un kurām abām ir konkrēti pienākumi (GDPR.EU, 2018). Bargi sodi saskaņā ar šo regulu tiek prognozēti par datu pārkāpumiem.



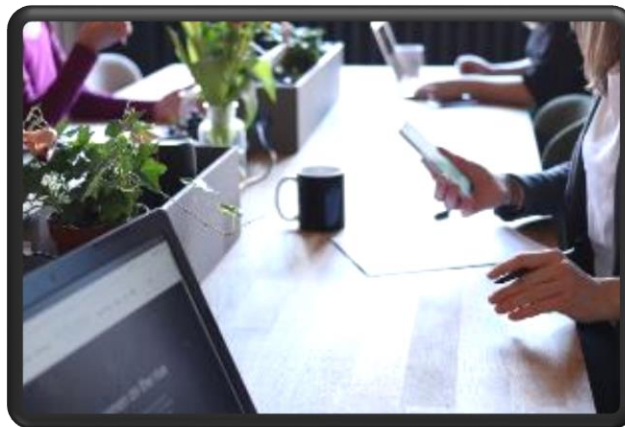
102. Tiesiskā regulējuma pārskatīšana ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā

Infrastruktūru, datus un cilvēkus var aizsargāt un pasargāt ar regulējuma palīdzību. Tas var darboties kā izlīdzinātājs, nodrošinot, ka visiem tirgus dalībniekiem ir vienlīdzīgi konkurences apstākļi. Regulējums var palīdzēt radīt klimatu, kas atbalsta un veicina ieguldījumu atdevi, piemēram, infrastruktūrā.

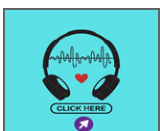
Gandrīz katrai pašreizējai ekonomikai ir savs, neatkarīgs ICT regulators, kas regulē tādas būtiskas problēmas kā radiofrekvenču spektra piešķiršana, operatoru licencēšana un valstu tīklu un pakalpojumu izaugsme aizvien sarežģītākā tiesiskā kontekstā. Iestādes risina problēmas, kas saistītas ar tādām mainīgām sistēmām attiecībā uz digitālajiem nodokļiem, infrastruktūras koplietošanas plāniem, patērētāju uzticēšanās grūtībām, robežu miglošanu, kas atdala tīkla darbību un satura ražošanu, tīkla ieguldījumu jautājumiem un piesaista visus priekšrocības.

Kiberdraudi paplašinās pēc apjoma un lieluma, bet citas tirgus vietas plaukst un sadrumstalojas. Turklāt mobilo sakaru klientu skaits palielina vietējo interneta pieejamību. Lai risinātu digitālās pārejas problēmas, daudzas valstis paplašina sava tiesiskā regulējuma darbības jomu, un uzraudzība un izpilde palielinās.

Regulējuma paradigmas tiek pārbaudītas, izmantojot jaunas tehnoloģijas, tostarp mākslīgo intelektu (AI), lielos datus, lietotņu ekonomiku, mākoņdatošanu, lietu internetu, sociālos plašsaziņas līdzekļus un mobilās tehnoloģijas. Valsts iestādes saskaras ar jaunām tehnoloģijām, kā arī jaunām uzņēmējdarbības un ieguldījumu struktūrām.



83. attēls, avots: "CoWomen" no tīmekļa pexels.com





84. attēls; Jauns digitāls darījums (pielāgots no Vila Mateos un Gomez, 2022)

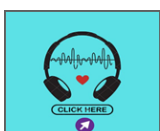
Viņi apzinās arī to, ka viņiem jāseko līdzi patērētāju un infrastruktūras saglabāšanai un aizsardzībai, nekavējot ieguldījumus vai inovāciju.

Atšķirīgais tiesiskais regulējums sarežģītā, strauji mainīgā vidē var palielināt sarežģītību, veicināt nenoteiktību un atturēt ieguldījumus un inovāciju. Viens regulatīvais modelis reti kuram der.

Visā pasaulē lēmumu pieņēmēji saskaras ar uzdevumu veidot digitālo transformāciju un novērtēt tās ietekmi. Daudzas valstis cīnās ar pamatproblēmām attiecībā uz iekļaujošu un ilgtspējīgu digitālo attīstību: Papildus attiecīgās infrastruktūras nodrošināšanai metodisko, un tehnisko prasmju veidošanai ir jānosaka pamatnosacījumi dažādām jomām, piemēram, pārrobežu (datu) tirgiem, datu vai digitālo tehnoloģiju apstrādei vai pasākumiem pret kiberdraudiem.

Lēmumu pieņēmējiem no partnervalstu valdībām, privātā sektora un pilsoniskās sabiedrības būtu jāizstrādā digitālas stratēģijas un politika šo digitālās politikas uzdevumu risināšanai, lai nodrošinātu ilgtspējīgu un uz cilvēkiem vērstu digitālo transformāciju.

Pēdējo gadu laikā digitālās politikas joma ir kļuvusi par atsevišķu jomu. Frāze "digitālā politika" kļūst arvien populārāka, lai raksturotu, kā politika un digitalizācija mijiedarbojas. Digitālās politikas lēmumi ietekmē viens otru valstu, reģionālā un globālā līmenī, pateicoties globālai tīklošanai, kas ir unikāla nozares īpašība. Tā kā ir iesaistīti papildu dalībnieki, globālās digitālās politikas sarunu un koordinācijas process ir strukturēts citādi nekā citās politikas jomās. To vidū ir

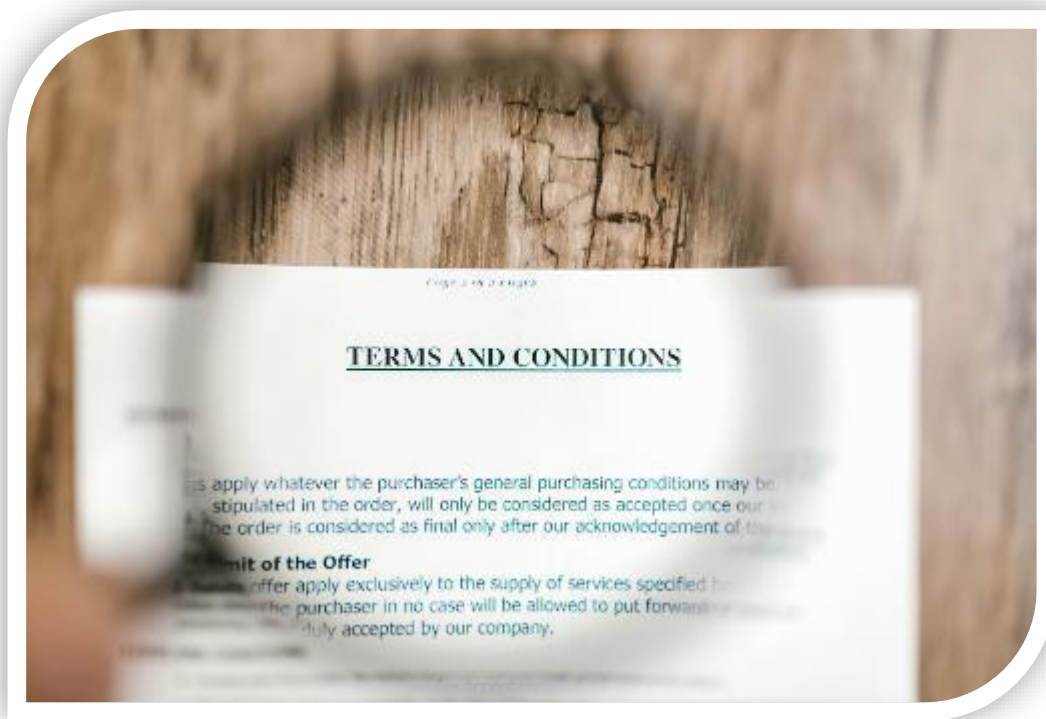


valsts, reģionālās un pasaules organizācijas, kā arī pasaules interneta pakalpojumu sniedzēji.

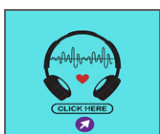
Lai gan daudzi jautājumi tiek aktualizēti pašreizējās diskusijās par digitālo politiku, datu drošība, digitālā suverenitāte un digitālā līdzdalība izceļas kā svarīgi jautājumi. Vairākas digitālās politikas problēmas jo īpaši risina dažādas valstis:

- nodrošināt, ka internets ir visaptverošs un pieejams ikvienam;
- izveidot pamatu uz datiem balstītai ekonomikai, ņemot vērā globālo datu plūsmu un globāli aktīvos dominējošos uzņēmumus;
- lai aizstāvētu cilvēku tiesības (piemēram, izmantojot datu aizsardzību, digitālo privātumu vai, pat izmantojot jaunāku tehnoloģiju, piemēram, AI).

Transnacionālās digitālās stratēģijas var palīdzēt noteikumu apspriešanas un īstenošanas procesā un digitālās politikas regulējuma apstākļos, jo bieži trūkst saistītu datu, iespēju vai atsaucēs piemēru.



85. attēls, avots: "RDNE Stock" projekts no tīmekļa pexels.com



103. Kvalitāte ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā

Nav viegli definēt kompleksu kvalitātes terminu ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā. Henārds un Leprincis-Ringuets (2008) rezumē, ka pedagoģijas kvalitātei vienmēr jābūt centrētai uz studentu vajadzībām un jāveicina visa skolēnu mācīšanās. Tāpēc ir svarīgi pievērsties gan pedagoga pedagoģiskajām spējām, gan mācību videi, kurā jāņem vērā katra atsevišķa audzēkņa vajadzības. Skolēniem jāsaprot, kāpēc viņi strādā, jāspēj sazināties ar citiem skolēniem un nepieciešamības gadījumā jālūdz palīdzība. Mācību rezultāti tiek uzlaboti arī tad, ja personālam un studentiem ir pietiekami daudz palīdzības (finansiāls atbalsts, sociāls un akadēmisks atbalsts, palīdzība mazākumtautību studentiem, konsultāciju pakalpojumi utt.). Tiek uzskatīts, ka mācīšanās kopienas, piemēram, studentu grupas un/vai instruktori, kas sadarbojas, lai mācītos un dalītos zināšanās, uzlabo skolēnu mācīšanos, ceļot gan skolēnu, gan skolotāju apmierinātību.

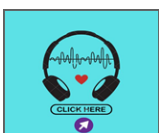
Kvalitāte ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā nav jaunu un nesenu mācīšanas prasmju kopums. Drīzāk, pēc Grifita u. c. domām (2006) kvalitāte ir daudz plašāks jēdziens, kas ietver:

- orientējot instruktoru uzmanību uz izpratnes dziļumu, kas redzams tajā, ko studenti mācās;
- pakāpe, kādā klases patiešām ir atbalstoša vide skolēnu mācībām;
- skolēniem piedāvāto mācību apjomu un kvalitāti, kam ir kāds mērķis, kas nav tikai uzdevumu nokārtošana nodarbību nokārtošanai;
- kā tiek strukturētas zināšanas un pieredze, lai atvieglotu skolēnu mācīšanos.

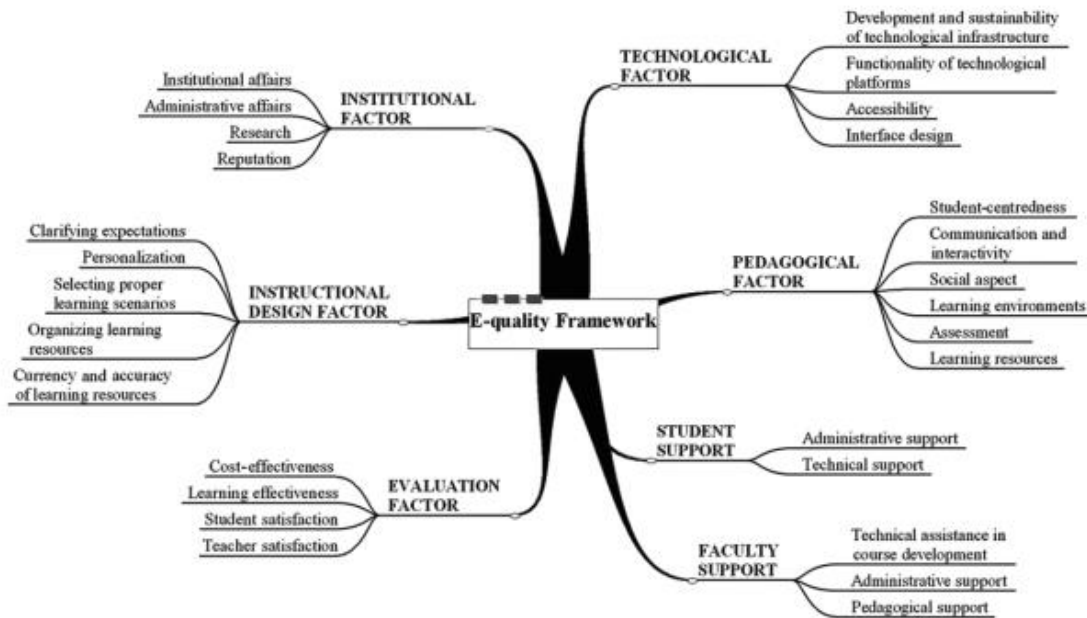
Secināms, ka kvalitatīvais koncepts ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģijā ir daudzdimensionāls, un starp citiem faktoriem tajā ietilpst arī skolēns, skolotājs, vienaudži, vide, personība un atbalsta pieejamība.

Grifits u. c. (2006) ierosina arī noteikt pedagoģijas kvalitāti, pamatojoties uz trim dimensijām:

- intelektuālā kvalitāte (dziļas zināšanas, dziļa izpratne, problemātiskas zināšanas, augstākas kārtības domāšana, metavaloda, saturīga komunikācija);
- kvalitatīva mācību vide (skaidri noteikti kvalitātes kritēriji, iesaiste, lielas cerības, sociālais atbalsts, skolēnu pašregulējums un virziens);
- nozīmīgums (pamatzināšanas, kultūras zināšanas, zināšanu integrācija, iekļautība, saikne, stāstījums).

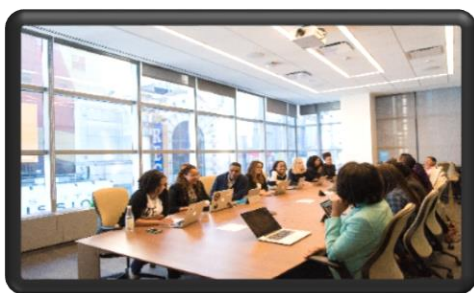


Pēdējā laikā akadēmiskās intereses uzmanības centrā ir digitālās un e-mācību vides kvalitātes. Lai gan e-vidē kvalitātes pamati nemainās, ir daudz aspektu, kas jāņem vērā, cenšoties nodrošināt vispārējo pedagoģisko kvalitāti digitālajā vidē. Tālāk redzamajā attēlā parādīts e-kvalitātes satvars.

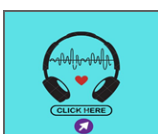


86. attēls. E-kvalitātes sistēma, avots: Masoumi un Lindstrēms, 2012

Digitālajā vidē kvalitāte kļūst sarežģītāka. Tā vairs nav studentu-skolotāju-vienaudžu un vides mijiedarbība. Ir tehnoloģiskais, institucionālais, mācību plānojums, izvērtējums, fakultātes atbalsts un digitālās pedagoģijas faktors, kā arī atbalsts studentiem orientēties e-vidē.



Attēls, avots: Kristīna Morillo no tīmekļa pexels.com



104. Ilgtspējīgās viesmīlības pedagoģijas standarti

Ir daudz diskutēts par standartiem, kas izglītībā ir jāievēro, lai uzlabotu izglītības programmas efektivitāti un nodrošinātu, ka skolēni mācās to, kas viņiem ir paredzēts visās izglītības sistēmās līmeņos. Svarīgs faktors standarta noteikšanā ir arī spēja izmērīt, ko un cik labi viņi ir apguvuši (Entcs, S., 2007). Pētījumi liecina, ka efektīvus mācību standartus var apkopot šādos principos (Temants, A. un Pinegars, S.E., 2019). To pamatā ir CREDE pedagoģijas modelis - pieeja, kas balstījās uz Vigotska sociokulturālo teoriju (Vigotskis, L. S. 1978).

a) Kopīgā produktīvā darbība (JPA) ir svarīga visās klasēs, jo vislabākie akadēmiskie rezultāti ir tad, ja audzēkņi un skolotāji cieši sadarbojas (Čapmans, T.K. un Hobels, N., 2010). Skolotāji pieprasa studentu sadarbību noteiktu aktivitāšu veikšanai, veicina grupu uzdevumus, lai skolēni varētu sadarboties. Viņš strādā kā koordinators, uzrauga situāciju un iesaistās, lai sniegtu stimulus, norādījumus un noteiktu noteikumus, kā arī vajadzības gadījumā tos īstenotu.

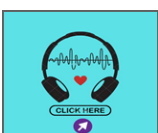
b) Valodu un rakstpratības attīstība: nevar pabeigt nevienu efektīvu standartu, ja studenti neprot lasīt mutiski un rakstiski. Viņiem vajadzētu spēt savas idejas formulēt savā valodā un izmantot bagātīgu vārdu krājumu. Pedagoģiem jāizmanto klausīšanās, lasīšanas un rakstīšanas aktivitātes.

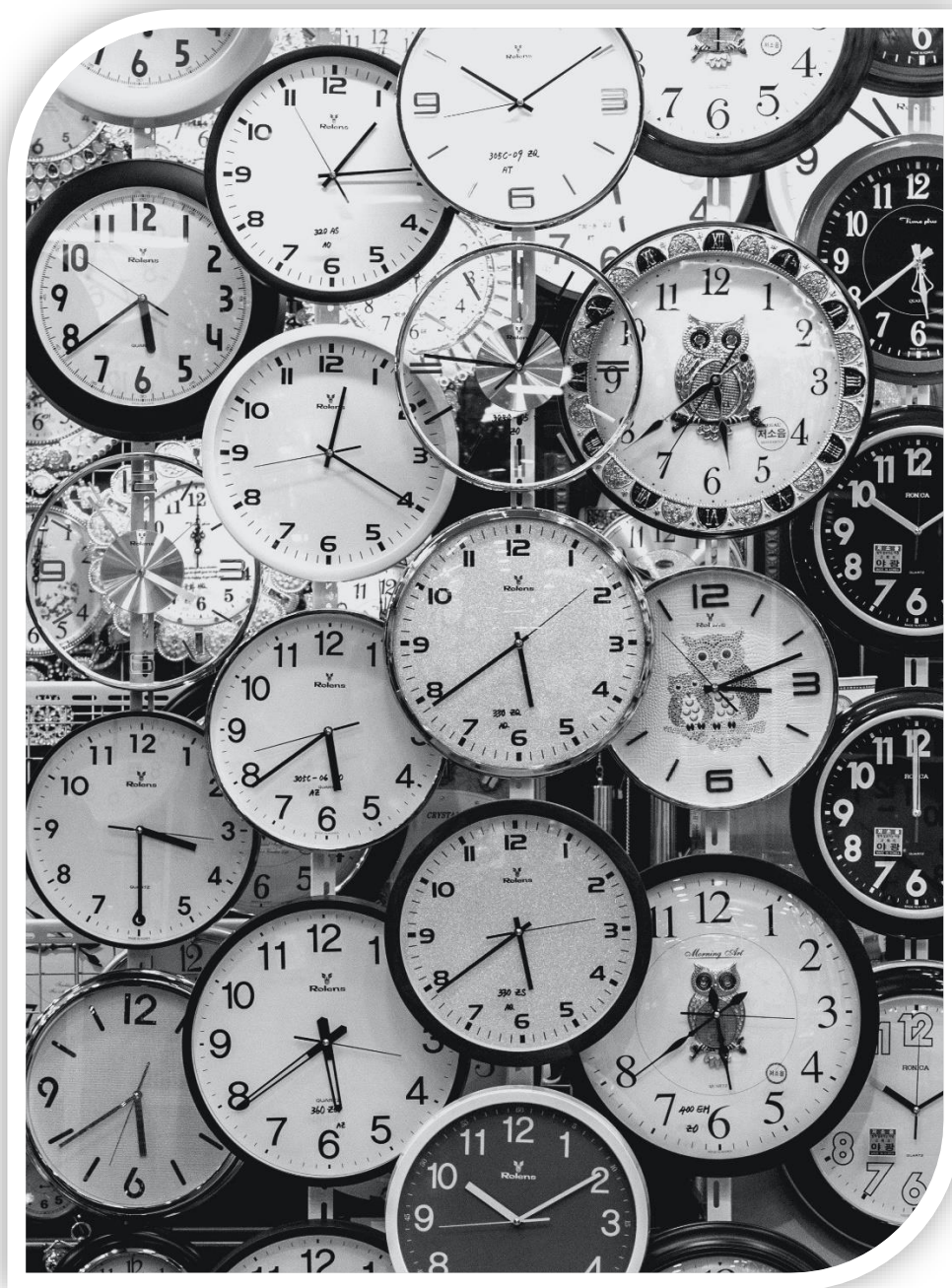
c) Kontekstualizācija (CTX): efektīvai pedagoģijai jābūt interesantai un atbilstošai studentu dzīvei. Skolotāju izstrādātajai mācību programmai un mācību pasākumiem jābūt saistītiem ar vietējo sabiedrību un vietējām tradīcijām. Digitālos instrumentus var izmantot, lai padarītu mācīšanu interesantāku un interaktīvāku. Aktivitātēs var mudināt piedalīties skolēnu ģimenes (Jamauči, L.A., Viats, T.R. un Taums, A.H., 2005).

d) Izaicinošas aktivitātes, kompleksā domāšana, kompleksa veicināšana: tā, kā iepriekš minētie standarti ir izpildīti, skolotājs ir gatavs izaicināt skolēnus uz sarežģītākām aktivitātēm un līmeni. Darbības var veidot, paturot to prātā. Pedagoģiem ir jānodrošina atgriezeniskā saite aktivitāšu noslēgumā. (Saje, J. V u. c., 2018)

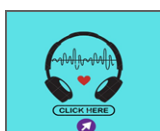
e) Instrukcijas sarunas, mācīšana dialoga ceļā: skolotājs iesaistās sarunās ar skolēniem. Mērķis ir ļaut skolēnam izteikt savas idejas, uzskatus spriedumus, kas ļauj runāt vairāk nekā skolotājam. Sarunu noslēgumā veidojam rezultātu produkta vai pakalpojuma veidā.

f) Modelēšana, apmācībās novērojot: tas ir efektīvs standarts īpaši jaunākiem studentiem, ko viņi apgūst novērojot (Rohbanfards, H. un Proteu, L., 2011).









87. attēls, avots Andrejs Grušņikovs no tīmekļa pexels.com



105. Profesionālais tīkls VET pedagogiem, programmu vadītājiem, viesmīlības jomas treneriem, pasniedzējiem, profesionālās viesmīlības vides komandu vadītājiem

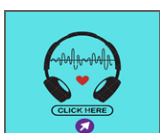
Izglītības kā profesijas nepievilcība veicina VET pedagogu trūkumu. Piemēram, skolotāja profesijas pievilcību tieši ietekmē skolotāju algas, kas ir lielākie vienreizējie izdevumi VET jomā (OECD, 2021).

Atšķirībā no nozares un/vai citām izglītības iestādēm profesija parasti nepiedāvā ienākumus, kas ir konkurētspējīgi daudzās valstīs. VET pedagogu noturēšanu ietekmē tādi faktori kā liela slodze, VET skolu neatbilstoša pārvaldība un profesionālās izaugsmes iespēju trūkums.

 <p>VET Teacher supply</p> <ul style="list-style-type: none"> • Increasing the attractiveness of teaching careers in VET. • Providing flexible pathways into VET teaching. • Attracting more industry professionals to teach in VET. • Improving the monitoring of VET workforce dynamics. 	 <p>Innovative pedagogy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fostering VET teachers' capacity to use innovative pedagogy. • Providing VET teachers with strategic guidance and institutional support for the integration of new technology into VET. • Establishing partnerships between the VET sector, industry and research institutions. • Raising awareness of the importance of innovation, ICT and soft skills in VET.
 <p>VET Teacher training</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designing effective and flexible initial teacher education and training programmes for VET teachers. • Increasing participation in relevant professional development opportunities. 	 <p>Strengthened leadership</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clarifying the roles of VET leaders. • Ensuring that VET leaders have access to initial training and professional development opportunities. • Improving the attractiveness of the VET leadership role.

88. attēls: Galvenie politikas ieteikumi apmācības un līderības stiprināšanai VET jomā (pielāgots no OECD, 2021)

Ir pierādīts, ka mērķtiecīgi izstrādāti stimuli un atbalsts var palīdzēt pieņemt darbā un saglabāt VET skolotājus. Tie ietver pievilcīgus karjeras ceļus, lai mudinātu pieredzējušus skolotājus palikt attiecīgajā jomā, vienlaikus ļaujot viņiem pāriet augstākā vai vadības līmeņa amatos vai citās mācību priekšmetu jomās. Iekļauti arī, prēmiju un algu stimuli VET pedagogu pieņemšanai darbā trūkstošos priekšmetos vai nozarēs.



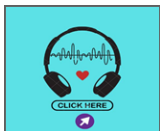
VET instruktoriem jāveicina studentu digitālo un programmas prasmju attīstība, jo darba tirgū pieaug pieprasījums pēc šiem talantiem. VET instruktoriem jāklūst ziņošākiem par to, kā palīdzēt saviem audzēkņiem attīstīt šīs spējas, jo īpaši praktiskā vidē, un jāiekļauj savā ikdienas darbā progresīvas mācību stratēģijas.

Mūsdienās ir nepieciešamas uz audzēkņiem orientētas, uz darba vietu orientētas un uz pētījumiem balstītas mācību metodes. Pedagoģijā galvenā uzmanība būtu jāpievērš kopīgām mācībām, kā arī aktīvai un pieredzes apguvei, lai veicinātu programmas prasmes. Robotika, simulatori un citas jaunās tehnoloģijas var veicināt inovāciju VET mācīšanā un mācībās.

Ir atklājies, ka VET pedagogi, kuri sākotnējās izglītības un apmācības laikā ir saņēmuši apmācību, jo īpaši mācību pienākumus vai uzdevumus (piemēram, vispārējo pedagoģiju, mācību priekšmetam specifisku pedagoģiju, mācību priekšmeta saturu un praksi klasē), ir vairāk gatavi uzņemties šos pienākumus savā mācīšanā.

Lai sagatavotu profesionālās izglītības un apmācības vadītājus viņu lomai un piedāvātu prasmju pilnveides iespējas, ir būtiski nodrošināt labi izstrādātas sākotnējās apmācības un profesionālās pilnveides iespējas. Precīzāku un aktuālāku VET vadības pienākumu definīciju noteikšana būtu labs pirmais solis.

Šīs definīcijas var kalpot kā vērtīgs atskaites punkts tiem, kas domā kļūt par līderiem, kā arī tiem, kas atbild par jaunu līderu pieņemšanu darbā un apmācību. Visu mācību programmu saturam jābūt cieši saistītam ar iestāžu un to apkārtnes īpatnībām.



106. Kopsavilkums

Grāmatas autori, tostarp sešu ES valstu pārstāvju konsorcijs, iekļaujot "HOTEL SCHOOL" Hotel Management College no Latvijas, "Dania Academy" no Dānijas, Itālijas viesmīlības skolas SRL no Itālijas, Nikosijas pilsētas vienotības koledžas no Kipras, "DigitalGuest APS" no Zviedrijas, "INERCIA DIGITAL SL" no Spānijas, iestājoties izglītības organizācijās un digitālajos uzņēmumos, ir sasnieguši ERASMUS+ PROJEKTS 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140 "Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" projekta mērķi, tika veikti attiecīgie paplašināti lietišķie pētījumi un publicēta inovatīvā grāmata "Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija profesionālās izglītības speciālistiem, komandu vadītājiem un treneriem viesmīlības industrijas darba vidē".

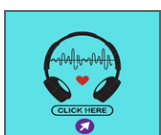
Digitālajā rokasgrāmatā sniegts ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas lomas apraksts un izskaidrota dalībnieku un ieinteresēto personu atšķirīgā loma šajā jomā.

Grāmata ietver pārskatu un kopsavilkumu ar saitēm uz saistītajiem regulatīvajiem dokumentiem, likumdošanas bāzi un apgaismo, kas ir digitālās izglītības rīcības plāns. Saistīto definīciju kopums tiek pārskatīts kā teorētisks pamats, tostarp ilgtspējība, ilgtspējīgās attīstības mērķi, viesmīlība, ilgtspējīgā viesmīlība, digitalizācija un ilgtspējīgā digitalizācija. Nodaļās sniegts skaidrojums, kā izprast ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instrumentus, ilgtspējīgās viesmīlībās koncepcijas un procesa nozīmi.

Tiek pārskatītas saistītās digitālās prasmes, digitalizācijas prasmes, zaļās prasmes, kā arī digitalizācijas prasmes, kas nepieciešamas viesmīlības kvalifikācijai, tostarp kulinārijas māksla, tika uzskaitītas gokusgrāmatā. Grāmatā izskaidrota digitālo prasmju un kompetenču uzlabošanu digitālajai transformācijai: digitālās izglītības rīcības plānu 2021. –2027. gadam, attīstot digitālo kompetenci nodarbināmībai viesmīlības nozarē, tostarp iesaistot un atbalstot ieinteresētās personas, izmantojot DigComp 2.0, 2.1, 2.2., un arī to kas palīdz attīstīt pašapziņu un cieņu pret zaļajām, digitālajām un digitalizācijas prasmēm.

Grāmata arī sniedz pārskatu par terminiem, kas saistīti ar ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģiju, ieskaitot izglītības pieeju, izglītības metodiku, izglītības metodi, izglītības instrumentu, instrumentu komplektu, mācīšanu un apmācību, attiecīgajām izglītības pieejām, izglītības teorijām un teorētiskajām koncepcijām, pedagoģiskās mācīšanas un apmācības metodēm ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā, tostarp hibrīdmācīšanos.

Rokasgrāmatas nodaļās uzskaitītas ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijai paredzētās pedagoģiskās prasmes un digitālās prasmes, kā arī rokasgrāmatā skaidrotas kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas



iekļaušanai VET viesmīlības kursus, turpmākās viesmīlībās profesionālās darbnīcas darba vidē.

Grāmatas nodaļās precizēti resursi, avoti un sistēmas, kā arī 8 izglītojamo stilu nozīme ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.

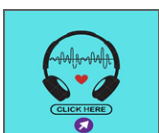
Grāmatā ir aplūkotas praktiskas lietas par digitalizācijas iekļaušanu ilgospējīgās viesmīlībās VET mācībās, labās un labākās pasaules prakses pārskatīšanu digitalizācijas integrēšanā dažādās valstīs.

Autori atklāja prasmju kanvas, prasmes nodrošināt digitālos kursus, prasmju kanvas digitālo kursu projektēšanai, prasmju kanvas mācību priekšmeta satura piegādei, izmantojot digitalizāciju, un par ilgospējīgiem digitalizācijas līdzekļiem, prasmju kanvas, lai izglītojamajiem mācītu, kā digitalizāciju iegult studijās, uzdevumos, darba zonā. Grāmatas autori izstrādāja ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas kompetences ietvarstruktūru VET pedagogiem, pamatojoties uz DigComp 2.2 pedagogiem, pamatoja, kā digitāli mācīt ilgospējīgu viesmīlību, kā noformēt kursu un materiālus "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācija", kā digitalizācijas procesu, ilgospējīgās digitalizācijas tēmu viesmīlībās VET programmās, kursus un kā digitalizācijas ceļā piegādāt citus satura kursus, kā turpināt mācību programmu satura izstrādi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā un kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbseminārus viesmīlībās VET studijām, kā projektēt materiālus un praktiskos seminārus par digitalizāciju viesmīlībās organizāciju studijām, kā bagātināt digitalizāciju viesmīlībās darba vidē. Grāmatā arī sniegts skaidrojums, kā diferencēt uzdevumus un aktivitātes viesmīlības digitalizācijas un ilgospējīgas viesmīlības digitalizācijas jomā, aprakstīta DIVEJĀDA PĀREJA un kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes viesmīlībās ilgospējībās palielināšanai.

Grāmatas nodaļās norādīts, kā izmērīt ilgospējīgu viesmīlībās digitalizāciju, skaidrota ilgospējībās mērīšana, ilgospējīgās viesmīlībās mērīšana, viesmīlībās digitalizācijas mērīšana un, visbeidzot, ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas mērīšana ar ilgospējīgās viesmīlībās rādītāju un digitalizācijas rādītāju, un ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas rādītāju pārskatīšanu arī saistībā ar GRI (Globālās ziņošanas iniciatīvas standarti un citi rādītāji).

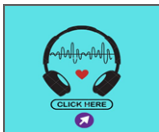
Nākamajās nodaļās precizēta virtuālās mācību vides (VLE), faktori, kas ietekmē virtuālo mācību vidi (VLE) un darba vidi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā, virzītājspēki, veiksmes faktori, motivācija, iesaiste, izvērtēšana un novērtēšana ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā: pirms, laikā gaitā un pēc tās, kā arī atgriezeniskā saite, komunikācija, efektivitātes mērīšana, uzraudzība, šķēršļi, problēmas un izaicinājumi ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā.

Vēl viena daļa ir saistīta ar ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijas izmaksu pārskatīšanu un budžeta veidošanu ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas



pedagoģijā, pēc tam ar ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas izmaksām un budžeta veidošanu.

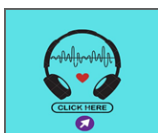
Grāmatas nodaļās sniegta atjauninātās informācijas analīze ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģijā, ņemot vērā ilgtspējību un tehnoloģijas, datus, vecumu, izglītības līmeni, jauninājumus un zinātību, licences un patentus, datu aizsardzību, kvalitāti un standartus, profesionālo tīklu VET pedagogiem, programmas potenciālos klientus, viesmīlības jomas trenerus, pasniedzējus, komandu potenciālos klientus no profesionālās viesmīlības vides. Grāmata iegūst arī ar aktuālu terminu skaidrojumu un saitēm uz radniecīgiem noderīgiem resursiem.



107. Secinājums

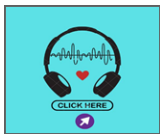
Grāmatas autori, tostarp sešu ES valstu pārstāvju konsorcijs, iekļaujot Latvijas, Dānijas, Zviedrijas, Kipras un Itālijas pārstāvjus, ir sasnieguši ERASMUS+ PROJEKTA 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140 "Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" projekta mērķi, kā radīt attiecīgus paplašinātos lietišķos pētījumus, un izdeva inovatīvo grāmatu "Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija profesionālās izglītības speciālistiem, komandu vadītājiem un treneriem viesmīlības industrijas darba vidē". Grāmatā galvenā uzmanība pievērsta pedagoģijai par ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizāciju, ir paplašināta metodika, pieejas un metodes, kas ieskicētas "Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas rokasgrāmatā profesionālās izglītības audzēkņiem un profesionāļiem" pirmajā daļā. Pedagoģijas māksla šajā kontekstā arī viesmīlībās kontekstā papildina mācības ar ilgtspējīgiem un digitāliem elementiem. Digitālā rokasgrāmata sniedz pārskatu par 1) kā digitāli mācīt ilgtspējīgu viesmīlību; 2) kā projektēt kursu un materiālus ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijā; 3) kā digitalizācijas procesu, ilgtspējīgās digitalizācijas tēmu iekļaut viesmīlības VET programmās,ursos un kā digitalizācijas ceļā nodrošināt citus satura kursus; 4) kā projektēt digitālos kursus, materiālus, darbnīcas viesmīlībās VET studijām; 5) kā viesmīlības organizācijām noformēt materiālus un praktiskās nodarbības par digitalizāciju; 6) kā ieintegrēt digitalizāciju viesmīlības darba vidē; 7) kā diferencēt uzdevumus un darbības viesmīlībās digitalizācijās un ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas jomā; 8) kā izmērīt ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju 9) kā efektīvi apvienot zaļās prasmes un digitalizācijas prasmes viesmīlībās ilgtspējībās palielināšanai.

Rokasgrāmatā ir apskatītas attiecīgās izglītības pieejas, teorētiskās koncepcijas, metodes, pedagoģiskās un digitālās prasmes, kompetences un praktiskās metodes digitalizācijas iekļaušanai VET viesmīlībasursos, turpmākās viesmīlības profesionālās darbnīcas darba vidē. Rokasgrāmata sniedz praktiskus piemērus par digitalizācijas iekļaušanu viesmīlības VET mācībās, pasaules labākās prakses pārskatu par digitalizācijas iekļaušanu un prasmju un kompetenču kanvām, lai nodrošinātu digitālus kursus, izstrādātu digitālus kursus, nodrošinātu mācību priekšmeta saturu ar digitalizācijas palīdzību un par digitalizācijas līdzekļiem, kā arī apmācītu izglītojamos, kā digitalizāciju iekļaut mācību uzdevumos un darba jomā. Pamatojoties uz DigComp 2.0, 2.1, 2.2. un ņemot vērā viesmīlības biznesa digitalizācijas specifiku, ir izstrādāts digitālās kompetences struktūra ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas izglītotājam. Rokasgrāmata sniedz praktiskus piemērus par digitalizācijas iekļaušanu viesmīlībās VET mācībās, pasaules labākās prakses pārskatu par digitalizācijas iekļaušanu un prasmju un kompetenču kanvas, lai nodrošinātu digitālus kursus, izstrādātu digitālus kursus, nodrošinātu mācību



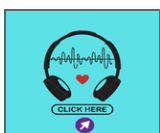
priekšmeta saturu ar digitalizācijas palīdzību un par digitalizācijas līdzekļiem, kā arī apmācītu izglītojamos, kā digitalizāciju iekļaut mācību uzdevumos un darba jomā. KA220 un VET sadarbības partnerības profesionālās izglītības un apmācības jomā "Ilgospējīgās viesmīlībās digitalizācijas instruments" VET jomā (gan sākotnējā, gan nepārtrauktā) ir vērsta uz to, lai visiem uzlabotu piekļuvi apmācībai un kvalifikācijai, atbalstot resursu apvienošanu un nodrošinot darbiniekiem sākotnējo un/vai tālākizglītību, vēl vairāk stiprinātu pamatprasmes sākotnējās un tālākizglītības jomā, jo īpaši digitālās prasmes, zaļās prasmes, nodarbinātības iespējas. Grāmata ietver pārskatu par jaunākajām izglītības pieejām, metodēm un praksi, ko izglītības nolūkos izmanto attiecībā uz ilgtspējīgu viesmīlības digitalizāciju, kur digitalizācijas nepieciešamība atbilst ilgtspējas nepieciešamībai, un parāda ieguvumus, ko sniedz šo procesu digitalizācija un to apvienošana saskaņā ar DIVEJĀDAS pārejas fokusu un prioritātēm.

Izstrādātā digitālā rokasgrāmata ir tehniski pieejama elektroniskā versijā ar vadītām audio nodaļām. Grāmata ir saistīta ar ilgtspējīgās viesmīlības digitalizācijas ceļvedi VET audzēkņiem un profesionāļiem, ir saistīta arī ar izstrādāto digitālo kursu, balstoties uz DigitalGuest tehnisko risinājumu, un ir saistīta ar Moodle programmatūrā izstrādātajām digitālā kursa daļām, kur tie visi ir savstarpēji sasaistīti.

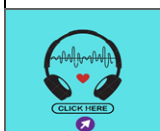


108. Vārdnīca

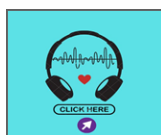
12. tabula: Vārdnīca, Ilgtspējīgās viesmīlībās digitalizācijas pedagoģija		
Termins	Apraksts	Atsauce
Pieņemamā lietojuma politika (AUP)	Pieņemama lietojuma politika (AUP) ir dokuments, kurā izklāstīts noteikumu kopums, kas jāievēro skaitļošanas resursu kopas lietotājiem vai klientiem, kas varētu būt datortīkls, tīmekļa vietne vai liela datorsistēma. AUP skaidri norādīts, kas ir lietotājs un ko viņš nedrīkst darīt ar šiem resursiem	Redekers, C., DigCompEdu. (2017) Informācijas avots: https://www.techopedia.com/definition/2471/acceptable-use-policy-aup
Aktīva mācīšanās	Aktīva mācīšanās ir mācību veids, kas uzsver informācijas meklēšanu, tās saturīgu organizēšanu un iespēju to izskaidrot citiem mijiedarbības laikā ar vienaudžiem un instruktoriem, kas ietver pastāvīgu darbību ciklu un atsauksmes ³⁷³ . Daudzi pētījumi ir parādījuši pozitīvo ietekmi, ko rada aktīva mācīšanās par studentu attieksmi, prasmēm un mācīšanās izeju ³⁷⁴ . Aktīvas mācīšanās veidi ietver uz projektiem, problēmām vai aptaujām balstītu mācīšanos, kas arī aprakstīta turpmāk.	(EK, 2020).
Blakus esošās un ambivalentās prasmes	Citas prasmju kategorijas, piemēram, digitālās, nozaru specializētās, uzņēmējdarbības vai starppersonu prasmes, kas var veicināt zaļāku ekonomiku.	(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.
Algoritms	Matemātikā un datorzinātnē algoritms ir viennozīmīga specifikācija, kā atrisināt problēmu klasi. Algoritmi var veikt aprēķinus, datu apstrādi, automatizētu argumentāciju un citus uzdevumus.	(EK, 2020).
Mākslīgais intelekts	Mākslīgais intelekts (AI) ietver digitālā datora vai datorvadāmus robotus, lai veiktu	(EK, 2020).



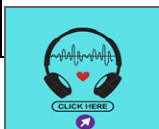
	uzdevumus, kas parasti saistīti ar inteligentām būtnēm. Termins bieži tiek lietots tādu sistēmu izstrādes projektā, kas ir apveltītas ar cilvēkiem raksturīgiem intelektuāliem procesiem, piemēram, spēju saprāt, atklāt jēgu, vispārināt vai mācīties no pagātnes pieredzes.	
Palīgtehnoloģija	Palīgtehnoloģija (AT) ir vispārīgs termins, ko lieto, lai atsauktos uz programmatūras vai aparatūras ierīču grupu, ar kuras palīdzību cilvēki ar funkcionāliem traucējumiem var piekļūt datoriem. Tās var būt īpaši izstrādātas un tirgotas ierīces vai produkti, kas ir izmainīti no plaukta. Palīgtehnoloģija var ietvert tādas ierīces kā alternatīvas tastatūras un peles, balsis atpazīšanas programmatūra, monitoru palielināšanas programmatūra, vairāku slēdžu kursorsvires un teksta-runas sakaru palīglīdzekļi.	Redekers, C., DigCompEdu. (2017) Informācijas avots: http://www.webopedia.com
Paplašinātā realitāte	Paplašinātā realitāte ir interaktīva reālās pasaules vides pieredze, kur objektus, kas atrodas reālajā pasaulē, "papildina" datora radīto uztveres informāciju, dažkārt vairākās sensorās modalitātēs, ieskaitot vizuālo, dzirdes, laimīgo, somatosensoro un ožu.	(EK, 2020).
Jaukta mācīšanās	Jauktā mācīšanās ietver veidu, kā e-mācīšanās tiek apvienota ar tradicionālajām klases metodēm, lai radītu jaunu hibrīdmācīšanas metodiku.	(EK, 2020).
Blokķēdes tehnoloģija	Blokķēdes tehnoloģija atvieglo informācijas reģistrēšanu un koplietošanu kopienā. Šajā kopienā katrs dalībnieks saglabā savu informācijas kopiju, un visiem dalībniekiem visi atjauninājumi ir jāapstiprina kopīgi. Informācija varētu atspoguļot darījumus, līgumus, identitātes vai praktiski jebko citu, ko var aprakstīt digitālā veidā. Ieraksti ir pastāvīgi, pārredzami un meklējami, kas kopienas dalībniekiem ļauj	(EK, 2020).



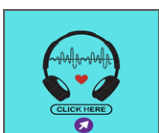
	apskatīt darījumu vēsturi kopumā. Katrs atjauninājums ir jauns "bloks", kas pievienots "ķēdes" beigās. Ar blokķēdi kriptoloģija aizvieto trešo personu starpniekus kā uzticības uzturētājus, visiem blokķēdes dalībniekiem darbojoties sarežģītiem algoritmiem, lai apliecinātu visa veseluma integritāti.	
BYOD/atved savu ierīci	BYOD (jeb BYOT/atved savu tehnoloģiju) attiecas uz politiku, kas ļauj, vai pat mudina skolēnus uz savu izglītības iestādi atvest personīgi piederošas mobilās ierīces (klēpj datorus, interneta klēpj datorus, planšet datorus, viedtālruņus u.c.) un izmantot šīs ierīces, lai piekļūtu informācijai, lietotnēm un pakalpojumiem mācību atbalstam.	(EK, 2020).
Profesionālās izcilības centri (CoVE)	CoVEs atbalsta reģionālās un vietējās stratēģijas, vienlaikus atbalstot vispārējās strukturālās pārmaiņas un ekonomikas politika Eiropas Savienībā, pamatojoties uz attiecīgām partnerībām un darbojoties kā kvalitatīvu profesionālo prasmju virzītājspēks valsts, reģionālo/vietējo un nozaru problēmu kontekstā ar spēcīgu darba vidē balstītu mācību, digitālā satura un mobilitātes pieredzes elementu ārvalstīs.	(EK, 2020).
Klimata neitrālas un zemas oglekļa emisijas	Ekonomiskās vai sociālās darbības veidi, kas pilnībā atbilst videi nekaitīgai (t. i., klimatdrošai) ekonomikai vai veicina pāreju uz to (t. i., ar zemākām GHG emisijām nekā pašlaik).	(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.
Uz kompetenci balstītas pieejas	Kompetencēs balstītas pieejas koncentrējas uz izglītojamā pierādāmo kompetences, nevis viņa apmeklētības rekords.	(EK, 2020).
Nepārtraukta profesionālā	CPD ir veids, kā profesiju pārstāvji uztur, pilnveido un paplašina savas zināšanas un	Redekers, C., DigCompEdu.



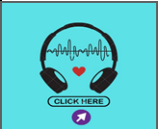
<p>attīstība (CPD)</p>	<p>prasmes un attīsta savas profesionālajā dzīvē nepieciešamās personiskās īpašības, parasti izmantojot virkni īsu un garu apmācību programmu, no kurām dažas piedāvā akreditāciju. Šī ar darbu saistītā tālākizglītība un apmācība attiecas uz visām organizētajām, sistemātiskajām izglītības un apmācības darbībām, kurās cilvēki piedalās, lai iegūtu zināšanas un/vai apgūtu jaunas prasmes pašreizējam vai nākamajam darbam.</p>	<p>(2017) Informācijas avots: http://www.umultirank.org/#!/glossary?trackType=home&sightMode=undefined&section=undefined adapted from http://creativecommons.org/about</p>
<p>Valsts ienākumu līmeņi</p>	<p>Attiecas uz Pasaules Bankas klasifikāciju no pasaules ekonomikām četrās ienākumu grupās (augsta, vidēja, vidēja un zema), pamatojoties uz nacionālo kopienākumu (GNI) per capita pašreizējos USD.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
<p>Kritiskās literatūras</p>	<p>Kritiskā literatūra ir mācību metode, kas ietver tekstu kritisku interpretāciju dažādos vides un kultūras kontekstos³⁸². Tas ļauj pedagogiem un skolēniem lasīt, izvērtēt un pārdomāt tekstus, kā arī uzsākt radošo procesu – aktīvi veidot vai rekonstruēt šos tekstus.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Kultūrai atbilstoša pedagoģija</p>	<p>Kultūrai atbilstoša pedagoģija ir mācību pedagoģija, kas vērsta uz skolēnu akadēmiskajiem panākumiem, kultūras kompetenci un kritisko apziņu.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Dati</p>	<p>Viena vai vairāku simbolu secība, ko nozīme piešķir ar konkrētiem interpretācijas aktiem. Dati kā vispārīgs jēdziens attiecas uz to, ka kāda esošā informācija vai zināšanas ir attēlotas vai kodētas kādā piemērotā formā labākai lietošanai vai apstrādei. Dati tiek mērīti, apkopoti un paziņoti, un analizēti, kur</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu. (2017) Atsaucoties uz informācijas avotu Wikipedia.</p>

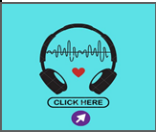


	tos var vizualizēt grafiku, attēlu vai citu analīzes instrumentu izmantošana.	
Digitālā komunikācija	Komunikācija izmantojot digitālās tehnoloģijas. Pastāv dažādi saziņas veidi, piemēram, sinhronā saziņa (reāla laika saziņa, piemēram, izmantojot Skype vai video čatus, vai Bluetooth) un asinhronā saziņa (nevis vienlaicīga saziņa, piemēram, e-pasts, SMS), izmantojot, piemēram, režīmus viens pret vienu, viens pret daudziem vai daudzi pret daudziem.	Redekers, C., DigCompEdu. (2017)
Digitālā kompetence	Digitālo kompetenci var plaši definēt kā ICT drošu, kritisku un radošu izmantošanu, lai sasniegtu mērķus, kas saistīti ar darbu, nodarbināmību, mācīšanos, atpūtu, iekļaušanu un/vai līdzdalību sabiedrībā.	Redekers, C., DigCompEdu. (2017) atsaucoties uz avotu, DigComp struktūra: https://ec.europa.eu/jrc/digcomp
Digitālais saturs	Jebkura veida saturs, kas pastāv cipardatu veidā, kuri ir kodēti mašīnlasāmā formātā un kurus var izveidot, apskatīt, izplatīt, modificēt un uzglabāt, izmantojot ciparu tehnoloģijas. Digitālā satura piemēri ir šādi: tīmekļa lapas un tīmekļa vietnes, sociālie mediji, dati un datu bāzes, digitālie audio, piemēram, MP3, un e-grāmatas, digitālie attēli, digitālie video, videospēles, datorprogrammas un programmatūra. Sistēmai DigCompEdu digitālais saturs ir sadalīts ciparu resursos un datos.	Redekers, C., DigCompEdu. (2017)
Digitālā vide	Konteksts vai "vieta", kas nodrošina tehnoloģijas un digitālās ierīces, ko bieži, pārraida internetā vai citos digitālos līdzekļos, piemēram, mobilo tālruņu tīklā. Digitālā vide parasti tiek izmantota mijiedarbībai ar citiem lietotājiem un lietotāja radīta satura piekļūšanai un publicēšanai. Ieraksti un pierādījumi par indivīda	Redekers, C., DigCompEdu. (2017)



	mijiedarbību ar digitālo vidi veido viņa digitālo pēdu.	
Digitālās pedagoģijas speciālists	Digitālās pedagoģijas speciālists ir profesionālis, kas sadarbojas ar fakultāti, personālu un studentiem, lai izmantotu tehnoloģiskos risinājumus mācību un apmācību mērķu realizēšanā.	(EK, 2020).
Digitālie resursi	Termins parasti attiecas uz jebkuru saturu, kas publicēts datorlasāmā formātā. Attiecībā uz DigCompEdu tiek nošķirti digitālie resursi un dati. Digitālie resursi šajā ziņā ietver jebkāda veida digitālo saturu, kas ir nekavējoties cilvēkam saprotami, savukārt dati ir jāanalizē, jāapstrādā un/vai jāinterpretē tā, lai tie būtu izmantojami pedagogiem.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)
Digitālie pakalpojumi	Pakalpojumi, ko var piegādāt, izmantojot digitālos komunikācija, piemēram, internets, mobilo tālrunu tīkls, kas var ietvert digitālās informācijas (piemēram, datu, satura) piegādi un/vai darījumu pakalpojumus. Tie var būt gan publiski, gan privāti, piemēram, e-pārvalde, digitālo banku pakalpojumi, e-komercija, mūzikas pakalpojumi (piemēram, Spotify), filmu/TV pakalpojumi (piemēram, Netflix).	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)
Digitālās tehnoloģijas	Jebkurš produkts vai pakalpojums, ko var izmantot, lai izveidotu, apskatītu, izplatītu, modificētu, uzglabātu, izgūtu, pārsūtītu un saņemtu informāciju elektroniskā formātā. Šajā sakarā, termins "digitālās tehnoloģijas" tiek lietots kā vispārīgākais jēdziens, kas ietver: ◆◆ datortīklus (piemēram, internets) un jebkurš to atbalstīts tiešsaistes pakalpojums (piemēram, tīmekļa vietnes, sociālus tīklus, tiešsaistes bibliotēkas utt.),	(Redeckers, C., DigCompEdu., 2017)

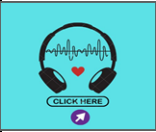
	<p>◆◆ jebkāda veida programmatūru (piemēram, programmas, lietotnes, virtuālās vides, spēles), kas ir savienotas tīklā vai instalētas uz vietas;</p> <p>◆◆ jebkāda veida aparatūru vai "ierīci" (piemēram, personālos datorus, mobilās ierīces, digitālās baltās tāfeles); un</p> <p>◆◆ jebkāda veida digitālo saturu, piemēram, failus, informāciju, datus.</p> <p>DigCompEdu sistēmā digitālo tehnoloģiju kategoriju iedala šādās jomās: digitālās ierīces; dati un digitālie resursi (= digitālie faili + programmatūra + tiešsaistes pakalpojumi).</p>	
<p>Digitālie instrumenti</p>	<p>Digitālās tehnoloģijas, ko izmanto konkrētam mērķim vai konkrētas funkcijas veikšanai, piemēram, informācijas apstrādei, komunikācijai, satura radīšanai, drošībai vai problēmu risināšanai.</p>	<p>(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)</p>
<p>Digitalizācija</p>	<p>Digitalizācija ir process, kurā digitalizācija tiek izmantota procesu iespējošanai, uzlabošanai vai pārveidošanai.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Digitizācija</p>	<p>Digitizācija ir process, kurā informāciju pārvērš digitālā formātā. Digitizācija ir darbība, kas var dot iespēju digitalizēt, bet pēdējā vienmēr prasa pirmo.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Diskusijās balstīta apmācība</p>	<p>Diskusijās balstīta apmācība ļauj iesaistīt skolēnus, izmantojot uz instruktoru vērstus jautājumus un studentu līdzdalību. Tas prasa, lai skolēni viens no otra sniegtu ieguldījumu un mācītos vidē, kuru vada sagatavoti instruktori.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Izglītojošs saturs</p>	<p>(Digitālais) saturs, kas tādā vai citādā veidā attiecas uz izglītības kontekstu. Šis termins ir plašāks nekā "izglītības resurss", jo tas ietver arī mācību procesam nenozīmīgu saturu, piemēram, komunikāciju ar skolēniem, vecākiem, kolēģiem; administratīvo saturu utt.</p>	<p>(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)</p>

Izglītības resursi	Resursi (digitāli vai nedigitāli), kas projektēti un paredzēti izmantošanai izglītības nolūkos.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)
	<p>“DigCompEdu” kontekstā termins “pedagogs” tiek lietots, lai vispārīgi apzīmētu jebkuru personu, kas ir iesaistīta zināšanu mācīšanas vai nodošanas procesā. Jo īpaši tas attiecas uz pedagogiem visos formālās izglītības līmeņos, sākot no pirmsskolas, pamatskolas un vidusskolas līdz pat tālākai un augstākai izglītība (piemēram, universitāšu pasniedzēji), profesionālā un pieaugušo izglītība, tostarp sākotnējā apmācība un nepārtraukta profesionālā izaugsme. Pēc analogijas tas, var būt arī izmantota, lai raksturotu cilvēkus, kas iesaistīti neformālās un neformālās izglītības nodrošināšanā, piemēram, sociālos darbiniekus, bibliotēku darbiniekus, vecākus, kas nodrošina mācības mājās utt.</p>	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)
Ieintegrātas apmācības	Ieintegrātas apmācības ir veids, kā mācīt, vienlaikus iesaistot visu ķermeni, piemēram, mācot matemātiku, vienlaikus metot viens otram nelielus maisiņus ar smiltīm.	(EK, 2020).
E-portfelis	(Studentu) darbu kolekcijas, kas var veicināt apmācību, nodrošinot veidu, kā organizēt, arhivēt, parādīt un pārdomāt savu darbu. E-portfeļi ir gan lietotāju spēju demonstrējumi, gan platformas viņu pašizpaušmei.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017)
Pieredzes apmācības	Pieredzēs apmācības ir apmācības process caur pieredzi, kas ietver, piemēram, praktisku mācīšanos.	(EK, 2020).
Apgrieztā mācību telpa	Apgrieztā mācību telpa ir hibrīds mācību veids, kura laikā skolēni klausās ierakstīto lekcijas ārpus klases pašu laikā, bet fiziskās tikšanās vērsta uz vingrinājumu risināšanu.	(EK, 2020).
Formatīvs novērtējums	Formatīvais novērtējums attiecas uz dažādām metodēm, ko skolotāji izmanto, lai mācību stundas, nodaļas vai kursa laikā veiktu studentu izpratnes, mācību vajadzību	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas

	<p>un akadēmiskā progresa novērtēšanu procesa laikā. Formatīvā novērtējuma vispārējais mērķis ir apkopot detalizētu informāciju, ko var izmantot, lai uzlabotu instruktāžu un skolēnu mācīšanos tā norises laikā.</p>	<p>avots: Izglītības reformas vārdnīca http://edglossary.org/formative-assessment</p>
Gamifikācija	<p>Gamifikācija ir process, kurā tiek paņemts kaut kas jau esošs – tīmekļa vietne, uzņēmuma lietojumprogramma, tiešsaistes kopiena – un tajā integrēta spēļu mehānika, lai motivētu līdzdalību, iesaistīšanos un lojalitāti. Azartspēles parasti iesaista izglītojamos izdomātās vai reālās situācijās, kas sauc, lai viņi ieviestu savas zināšanas praksē, piemērojot un integrējot dažādus studiju un problēmu risināšanas aspektus.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
Zaļā ekonomika	<p>Ekonomika, kas droši darbojas planētas vides robežās, jo īpaši attiecībā uz stabilu klimatu un veselīgu ekosistēmu bioloģisko daudzveidību.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
Zaļā izaugsme	<p>Ekonomikas ražošanas jaudas palielināšana atbilstoši attīstības ceļiem, kas nepieciešami īpaši stabilam klimatam (t. i., 1,5 grādu ceļam) un veselīgai ekosistēmu bioloģiskajai daudzveidībai.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
Zaļās prasmes	<p>Videi draudzīgas prasmes ir tās, kas ļauj nodrošināt saimnieciskās darbības vides ilgtspēju, piemēram, prasmes piesārņojuma mazināšanā un atkritumu novēršanā, vides sanācijā, ilgtspējīgā iepirkumā, enerģijas ražošanā un apsaimniekošanā utt. "Pamata" ekoloģiskās prasmes (piemēram, otrreizējā pārstrāde) vistiešākajā veidā ir saistītas ar šīm ilgtspējību veicinošajām darbībām;</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>

	<p>“ambivalentās” zaļās prasmes (piemēram, flotes pārvaldība) var vai nevar izmantot ilgtspējai, un “blakus esošās” zaļās prasmes (piemēram, bioloģija) var atbalstīt pamata un ambivalento zaļo prasmju apguvi. (LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022. Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022).</p>	
Zaļā pāreja	<p>Attīstības process virzībā uz zaļu ekonomiku (sk. iepriekš), lai atbalstītu Parīzes nolīguma mērķus, nodrošinātu neto nulles emisijas, lai ierobežotu klimata pārmaiņas līdz 1,5 grādiem. Tas ietver strukturālas pārmaiņas visās nozarēs un valsts vērtību ķēdes.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
Augstāka VET	<p>Augstākā VET parasti attiecas uz VET programmu vai kvalifikāciju veidiem ISCED 5. vai augstākā līmenī vai EQF 5. vai augstākā līmenī; lai gan dalībvalstīs nav vispārpieņemtas augstākās VET definīcijas.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
Nozare 4.0.	<p>Nozare 4.0 ir ceturta rūpniecības revolūcija, kas notiek apstrādes rūpniecībā sistēmu un produktu projektēšanā, ražošanā, ekspluatācijā un apkalpošanā. Šī ceturta industriālā revolūcija pastiprina trešajā industriālajā revolūcijā panākto progresu, pieņemot datorus un automatizāciju un tās uzlabošanu, izmantojot viedās un autonomās sistēmas, ko darbina dati un mašīnmācīšanās. Angela Merkele definēja nozari 4.0 kā “visas rūpnieciskās ražošanas sfēras visaptverošu pārveidošanu, apvienojot digitālās tehnoloģijas un internetu ar parasto rūpniecību”.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
Inovācija	<p>Inovācija ir jaunu vai būtiski pārveidotu mācīšanas un apmācības instrumentu, metodes vai vides (piemēram, digitālo mācību instrumentu, MOOC vai virtuālās realitātes) vai jaunu organizatorisku metožu (piemēram, jaunas lietotnes vai programmatūras izmantošana mijiedarbībai</p>	<p>(EK, 2020).</p>

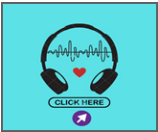
	ar darba devējiem) izmantošana, lai uzlabotu VET kvalitāti, reaģējot uz vides ilgtspējību un sociālajām un ekonomiskajām vajadzībām.	
Uz izpēti balstīta apmācība	Uz izpēti balstīta apmācība ir apmācība un mācīšanas metode, kas par prioritāti izvirza skolēnu jautājumus, idejas un analīzi, un tie var ietvert gadījumu izpēti, grupu projektus, pētniecības projektus un darbu uz vietas.	(EK, 2020).
Tikai pāreja	Pāreja, kas apmierina negatīvi ietekmēto personu sabiedrības vajadzības procesa vai pastāvošās nevienlīdzības dēļ.	(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.
Zināšanu kopas	Zināšanu kopas ir ģeogrāfiski tuvināta savstarpēji saistītu uzņēmumu grupa un saistītās institūcijas noteiktā jomā, kas saistītas ar kopsakarībām un papildināmību, kuru mērķis ir zināšanu apmaiņa un ģenerēšana.	(EK, 2020).
Zināšanu trīsstūris	Zināšanu trijstūris attiecas uz mijiedarbību starp trim (akadēmiskās) pētniecības un zināšanu radīšanas, izglītības un apmācības un (uzņēmējdarbības) inovācijas jomām. Eiropas Savienībā tas atsaucas arī uz mēģinājumu labāk sasaistīt šos galvenos jēdzienus, iekļaujot VET.	(EK, 2020).
Laboratorijā balstītas apmācības	Laboratorijā balstītas apmācības ir apmācības, kas notiek laboratorijā un ir īpaši labi pielāgotas uz pieredzi un projektu vai problēmu balstītu apmācību.	(EK, 2020).
Mācību analītika	Mācību analītiku var definēt kā datu par izglītojamajiem un viņu kontekstu mērīšanu, apkopošanu, analīzi un ziņošanu, lai izprastu un optimizētu mācības un vides, kurās tas notiek. Vienkāršāk sakot, to var saprast kā "pēdu" vākšanu, ko audzēkņi atstāj aiz sevis, un šo pēdu izmantošanu mācību uzlabošanai.	(EK, 2020).

<p>Mācību centrs</p> 	<p>Mācību centrs ir tehnoloģijām bagāta mācību vide, kurā ir gan fiziskā, gan virtuāli komponenti, kas nodrošina formālas un neformālas iespējas izglītojamajiem apvienoties ar vienaudžiem, skolotājiem un citiem savas jomas ekspertiem. Šeit indivīdi var piekļūt atbilstošām zināšanām un informācijai, piesaistīt pedagogu un citu izglītojamo atbalstu un, to darot, attīstīt jaunas iespējas uzlabojot savu iztiku.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Mācību rezultāts</p>	<p>Paziņojumi par to, ko izglītojamais zina, saprot un spēj darīt pēc mācību procesa pabeigšanas. Mācību rezultātu sasniegšana jānovērtē, izmantojot procedūras, kuru pamatā ir skaidri un pārredzami kritēriji. Mācību rezultātus attiecina uz atsevišķām izglītības sastāvdaļām un programmu kopumā. Tos izmanto arī Eiropas un valstu kvalifikāciju sistēmās, lai raksturotu individuālās kvalifikācijas līmeņus.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Plašie tiešsaistes atvērte kursi (MOOC)</p>	<p>MOOC ir tiešsaistes kurss, kura mērķis ir neierobežota līdzdalība un atklāta piekļuve, izmantojot tīmekli. MOOC ir atklāti pieejami, liela mēroga un pašplūsmā, ļaujot mācīties ielādējiet, lai atbilstu skolēna progresam, piemēram, lai papildinātu tradicionālos mācību veidus. Turklāt lekcijas var apmeklēt neskaitāmas reizes bez papildu maksas, un pārbaudījumus var kārtot atkārtoti, līdz tiek sasniegts vēlamais kvalifikācijas līmenis.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Modulis</p>	<p>Kursa vienība sistēmā, kurā katrai kursa vienībai ir vienāds kredītpunktu skaits vai vairāki no tiem.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Daudzas lasītprasmes</p>	<p>Daudzas lasītprasmes ir atzītas nozīmes veidošanas mainība dažādos kultūras, sociālajos vai konkrētai jomai raksturīgos kontekstos, kā arī tas, ka nozīme kļūst arvien multimodālāka, kurā rakstiskās lingvistiskās nozīmes veidi sasaucas ar mutiskiem, vizuāliem, audio, žesturāliem,</p>	<p>(EK, 2020).</p>

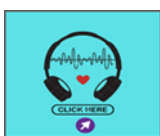
	taktilem un telpiskiem nozīmes modeļiem, lielā mērā pateicoties jauniem informācijas un komunikācijas medijiem.	
Atvērtie izglītības resursi	Mācību, apmācību un izpētes materiāli jebkādā datu nesējā, digitālā vai citā veidā, kas ir publiski pieejami vai ir izlaisti saskaņā ar atvērtu licenci, kas ļauj bez maksas trešo personu piekļuve, izmantošana, pielāgošana un pārdošana bez ierobežojumiem vai ierobežotiem ierobežojumiem.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas avots: UNESCO definīcijas http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/
Salīdzinošs novērtējums	Salīdzinošā vērtēšana ir process, kurā skolēni novērtē viens otra uzdevumus vai pārbaudes darbus, pamatojoties uz skolotāja kritērijiem. Prakse tiek izmantota, lai taupītu skolotājiem laiku un uzlabotu skolēnu izpratni par kursa materiāliem un uzlabotu viņu metakognitīvās prasmes. Līdzinieku novērtēšana var dot iespēju studentiem uzņemties atbildību par pašu mācīšanos un tās vadīšanu; dot iespēju skolēniem mācīties novērtēt un attīstīt mūžizglītības novērtēšanas prasmes; uzlabot studentu mācīšanos, izplatot zināšanas un apmainoties ar idejām; motivēt studentus dziļāk iesaistīties ar kursa materiālu.	(Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas avots: adaptēts no Vikipēdijas; Kornela universitātes izcilības mācību centrs, http://www.cte.cornell.edu/
Planētu vides robežas	Koncepcija, ko zinātnieki pirmo reizi ierosināja 2009. gadā no Stokholmas noturības centra un Austrālijas Nacionālās	(LinkedIn ekonomiskā diagramma,

	universitātes tā definētā "droša ekspluatācijas telpa cilvēcei" ir visplašāk piesauktais priekšnoteikums ilgtspējīgai attīstībai un balstās uz zinātnisko pierādījumiem tam, ka cilvēku rīcība kopš industriālās revolūcijas ir kļuvusi par galveno globālās vides pārmaiņu virzītājspēku.	2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.
Uznirstošās darbnīcas	Uznirstošie darbsemināri ir īsas, neformālas un interaktīvas sesijas, kas paredzētas, lai sniegtu audzēkņiem kodolīgu, savlaicīgu, mērķtiecīgu informāciju par dažādām tēmām.	(EK, 2020).
Uz problēmām balstīta mācīšanās	Uz problēmām balstīta mācīšanās ir mācību metode, kas ietver skolēnu risināšanu reālās problēmas kā mācību programmas virzītājspēks.	(EK, 2020).
Uz projektu balstīta mācīšanās (PBL)	PBL ir uz audzēkņiem vērsta pieeja, kurā audzēkņi iesaistās aktīvā izpētē par reāliem izaicinājumiem un problēmām, iesaistoties projektos, kas tiek organizēti ap virzītājjautājumu vai izaicinājumu.	(EK, 2020).
Kvalitātes nodrošināšana	Procesu vai procesu kopumu, kas pieņemts valstī un institūcijā, lai nodrošinātu piešķirto izglītības programmu un kvalifikāciju kvalitāti. Kvalitātes nodrošināšanai būtu jānodrošina mācību vide, kurā programmu saturs, mācību iespējas un iespējas atbilst mērķim. Kvalitātes nodrošināšana bieži tiek minēta nepārtraukta uzlabošanas cikla kontekstā (t. i., nodrošināšanas un uzlabošanas pasākumi).	(EK, 2020).
Robotizācija	Robotizācija ir sistēmas vai procesa automatizācija, izmantojot robotizētu ierīci.	(EK, 2020).
Pašnovērtējums	Pašnovērtējums ietver spēju būt reālistiskam sava snieguma vērtētājam. Pašnovērtējuma proponenti liek domāt, ka tam ir daudz priekšrocību, piemēram, tas sniegs savlaicīgu un efektīvu atgriezenisko	Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas avots: adaptēts

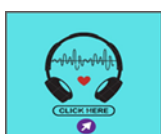
	<p>saiti un ļauj studentiem pašiem ātri izvērtēt savas mācības; ļauj instruktoriem izprast un sniegt ātru atgriezenisko saiti par mācībām; veicina akadēmisko integritāti, studentiem pašiņojot par mācību progresu; veicina pārdomu prakses un pašuzraudzības prasmes; izstrādā pašregulētu mācīšanās; palielina skolēnu motivāciju; uzlabo apmierinātību, piedaloties sadarbības mācību vidē; palīdz skolēniem attīstīt personīgo, nododamo prasmju klāstu, lai attaisnotu cerības no nākamajiem darba devējiem.</p>	<p>no Vikipēdijas; Kornela universitātes izcilības mācību centrs, http://www.cte.cornell.edu/</p>
<p>Pašnovērtējuma instruments</p>	<p>Pašnovērtējuma instruments ir instruments, kas palīdz profesionāļiem veikt pašnovērtējumu, t.i., novērtēt viņu darbības efektivitāti visās atbildības jomās, un noteikt, kādi uzlabojumi ir nepieciešami. Šajā ziņojumā termins tiek lietots, lai atsauktos uz tiešsaistes programmām anketu veidā, kas ļauj skolotājiem novērtēt savu digitālo kompetenci, izmantojot jautājumu kopumu. Parasti tiek sniegtas atsauksmes ziņojuma veidā, nosakot stipruma zonas un attīstības jomas.</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas avots: http://www.businessdictionary.com/definition/self-assessment.html).</p>
<p>Pašnoteikšanās apmācībās</p>	<p>"Process, kurā izglītojamie uzņemas iniciatīvu, lai apzinātu mācību vajadzības, formulētu mācību mērķus, apzinātu mācību e-avotus, īstenotu problēmu risināšanas stratēģijas un pārdomātu mācību procesus esošo pieņēmumu apstrīdēšanai un mācību spēju palielināšanai." (Konceptija ir saistīta ar pašvirzītas un pašregulētas mācīšanās jēdzieniem. No šiem trijiem tas ir vispieprasītākais izglītojamo patstāvības līmenī. Tā kā šāds augsts autonomijas līmenis var būt pārāk ambiciozs dažiem mācīšanās un apmācības kontekstiem vai izglītojamo grupām, DigCompEdu pašregulētas mācīšanās jēdzienām ir</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu., 2017), atsaucoties uz Blasčeka, 2012; http://www.rtshuetz.net/2014/12/self-directed-vs-self-determined.html).</p>

	dota priekšroka.	
<p>Pašmērķīga apmācība</p> 	<p>Pašmērķīga apmācība ir process, kurā laikā indivīdi ar vai bez citu palīdzības uzņemas iniciatīvu diagnosticēt savas mācību vajadzības, formulēt mācību mērķus, apzināt cilvēkresursus un materiālos resursus mācībām, kā arī izvēlēties un īstenot atbilstošas mācības.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Pašregulētās apmācībās</p>	<p>Attiecas uz mācīšanos, kuras pamatā ir metakognīcija (domāšana par savu domāšanu), stratēģiska rīcība (personiskā progresa plānošana, uzraudzība un novērtēšana atbilstoši standartam), un motivācija mācīties. "Pašregulēts" ir process, kurā tiek pārņemta kontrole, un izvērtēta paša mācīšanās un uzvedība (Wikipedia). Konceptija ir saistīta ar pašmērķīgas un pašnoteiktas mācīšanās jēdzieniem. Tā kā pēdējiem diviem ir nepieciešama augstāka autonomijas pakāpe, kas nav iespējama visos izglītības aspektos, DigCompEdu priekšroka tiek dota jēdzienam "pašregulēta mācīšanās".</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu., 2017)</p>
<p>Mācīšanās pakalpojumā (SBL)</p>	<p>SBL ir izglītojoša pieeja, kas apvieno mācību mērķus ar sabiedrības apkalpošanu, lai nodrošinātu praktisku un progresīvu mācību pieredzi, vienlaikus reaģējot uz sabiedrības vajadzībām.</p>	<p>(EK, 2020).</p>
<p>Pārdomāta specializācija</p>	<p>Iecerēts Eiropas Komisijas reformētās kohēzijas politikas ietvaros, pārdomāta specializācija ir uz vietas balstīta pieeja, ko raksturo stratēģisku intervences jomu noteikšana, pamatojoties gan uz ekonomikas priekšrocību un potenciāla analīzi, gan uz uzņēmējdarbības atklāšanas procesu (EDP) ar plašu ieinteresēto personu līdzdalību, kas balstīts uz mērķtiecīgu atbalstu pētniecībai un inovācijai (R&). Tā ir vērsta uz ārpusi un aptver plašu skatījumu uz inovācijām, tostarp, bet noteikti ne tikai</p>	<p>(EK, 2020).</p>

	<p>uz tehnoloģijām balstītām pieejām, ko atbalsta efektīvi uzraudzības mehānismi. Gudru specializācijas stratēģiju bieži dēvē par S3.</p>	
<p>novērtējums</p>	<p>Summāri novērtējumi tiek izmantoti, lai novērtētu studentu mācīšanos, prasmju apguvi un akadēmiskos sasniegumus noteikta mācību perioda beigās - parasti projekta, vienības, kursa, semestra, programmas vai mācību gada beigās. Summārā novērtējuma rezultāti bieži vien ir ierakstīti kā vērtējums vai vērtējums, kas pēc tam tiek iekļauts studenta pastāvīgajā akadēmiskajā ierakstā.</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu., 2017) Informācijas avots: zglītības reformas vārdnīca http://edglossary.org/summative-assessment/</p>
<p>Ilgospēja</p>	<p>Ilgospēja — situācija, kad visi ekonomiskie, sociālie un vides mērķi tiek sasniegti līdzsvarā, lai gan ilgtspējīgā attīstībā.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
<p>Ilgospējīga izaugsme</p>	<p>Ekonomikas ražošanas jaudas palielināšana atbilstoši attīstības ceļiem, kas nepieciešami stabilam klimatam (t. i., 1,5 grādu ceļš) un veselīgai ekosistēmu bioloģiskajai daudzveidībai, kā arī cilvēces pamatvajadzību apmierināšanai un dalīšanai papildu bagātība un ieguvumi ar samazinātu nevienlīdzību, atbilstoši ANO ilgtspējīgas Attīstības mērķi (SDG) 2030. gadam.</p>	<p>(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.</p>
<p>Skolotājs</p>	<p>Pedagogs ir persona, kas nodrošina izglītību izglītojamajiem formālajā izglītībā, tas ir, izglītības iestādē. Tā kā termins bieži attiecas tikai uz skolas izglītību (t. i., ISCED1-3), attiecībā uz DigCompEdu tiek lietots plašāks termins "pedagogs".</p>	<p>Redekers, C., DigCompEdu., 2017)</p>
<p>Mācīšanas nenoteiktības kompetences</p>	<p>Mācīt neskaidrību prasmes nozīmē nodrošināt izglītojamos ar instrumentiem zināšanu neskaidrību pārvaldīšanai sarežģītā</p>	<p>(EK, 2020).</p>



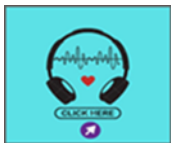
	pasaulē, konkrētāk, mācot izglītojamajiem novērtēt, paciest un mazināt neskaidrību.	
Trešā misija	Trešā misija ir universitāšu papildu funkcija, kas saistīta ar to misiju uz iesaistīties sabiedrības vajadzību un tirgus prasību risināšanā, sasaistot universitātes darbību ar savu sociālekonomisko kontekstu. Tas nāk papildus pirmajai misijai (kvalificējot cilvēkkapitālu) un otrajai misijai (radot jaunas zināšanas).	(EK, 2020).
Pāreja uz ilgtspēju	Process, kurā ekonomika kļūst zaļa (sk. iepriekš), kā arī tās sabiedrība, kas apmierina cilvēku pamatvajadzības visā pasaulē un nodrošina vienlīdzīgas iespējas saskaņā ar ANO principiem un saskaņā ar ilgtspējīgās attīstības mērķiem 2030. gadam.	(LinkedIn ekonomiskā diagramma, 2022). Ziņojums par globālajām zaļajām prasmēm 2022.
Trīskārša spirāle	Trīskāršs spirālveida savienojums ir modelis, ko 1990. gados izstrādāja Henrijs Etkovics un Loets Leidersdorfs, lai konceptualizētu dažādas universitāšu formas – rūpniecību – valdības mijiedarbību.	(EK, 2020).
Virtuālā studentu pilsētiņa	Virtuālā universitātes pilsētiņa ir gan tiešsaistes mācību vieta, gan interneta instruments izglītības iespēju izpētei. Dažas koledžas un universitātes lieto frāzi "virtuālā universitātes pilsētiņa", lai atsauktos uz informācijas centru, kas ļauj to studentiem piekļūt tiešsaistes kursiem un grādu programmām, savukārt šī frāze tiek izmantota arī, lai aprakstītu fiziskās universitātes pilsētiņas ekskursiju tiešsaistē.	(EK, 2020).
Virtuālā mācību telpa	Virtuālā mācību telpa ir mācību un mācību vide, kurā dalībnieki var mijiedarboties, sazināties, skatīt un apspriest prezentācijas, kā arī iesaistīties ar mācību resursiem, strādājot grupās, tas viss tiešsaistes vidē. Datu nesējs bieži tiek veidots, izmantojot videokonferenču lietojumprogrammu, kas ļauj vairākiem lietotājiem pieslēgties	(EK, 2020).



	vienlaikus, izmantojot internetu, kas ļauj piedalīties lietotājiem praktiski no jebkuras vietas.	
Virtuālā realitāte	Virtuālā realitāte (VR) ir interaktīva datora radīta pieredze, kas notiek simulētā 3D vidē. Tas ietver galvenokārt dzirdes un vizuālās atgriezeniskās saites, bet var arī atļaut cita veida sensorās atgriezeniskās saites. Šī gremdējošā vide var līdzināties reālajai pasaulei vai arī tā var būt fantastiskā ⁴¹¹ . VR var modelēt iekārtas vai visu apkārtni un iesaistīt lietotāju, izmantojot peli vai tastatūru, vai iegremdējošāku vidi ķiveres veidā.	(EK, 2020).



89. attēls, avots: "Skaņa ieslēgta" no tīmekļa pexels.com



109. Literatūras atsauces

Abad-Segura, E., González-Zamar, M. D., Infante-Moro, J. C., & Ruipérez García, G. (2020). Sustainable Management of Digital Transformation in Higher Education: Global Research Trends. *Sustainability*, 12(5), 2107. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/su12052107>

Adeyinka-Ojo, S., Lee, S., Abdullah, S. K., & Teo, J. (2020). Hospitality and tourism education in an emerging digital economy. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 12(2), 113–125. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/whatt-12-2019-0075>

Andersson, R. (2022). Communicative coworkership. In: Falkheimer, J. & Heide, M. (eds.). *Research handbook on strategic communication*. Edward Elgar Publishing Limited. 460-474.

Axelsson, R.D. and Flick, A. (2010). Defining student engagement. *Change: The magazine of higher learning*, 43(1), pp.38-43.

Ben Youssef, A., Zeqiri, A. (2022). Hospitality industry 4.0 and climate change. *Circular Economy and Sustainability*, 2(3), pp.1043-1063.

Bhati, N., Mercer, S., Rankin, K. and Thomas, B. (2009). Barriers and facilitators to the adoption of tools for online pedagogy. *International journal of pedagogies and learning*, 5(3), pp.5-19.

Blašková, M., Majchrzak-Lepczyk, J., Hriníková, D., & Blaško, R. (2019). Sustainable academic motivation. *Sustainability*, 11(21), 5934.

Boedia, D. (2022.). *Methods of Educational Psychology - A Guide*. Retrieved from <https://blog.teachmint.com/methods-of-educational-psychology/#:~:text=Educational%20psychology%20aims%20to%20improve,education%20is%20imparted%20in%20classrooms.>

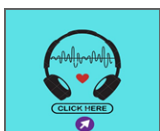
Britannica (2023). Licence. Retrieved from <https://www.britannica.com/dictionary/license>

Brundiars, K., Wiek, A. and Redman, C.L. (2010). Real-world learning opportunities in sustainability: from classroom into the real world. *International Journal of Sustainability in Higher Education*.

Burinskienė, A., Seržante, M. (2022). Digitalisation as the Indicator of the Evidence of Sustainability in the European Union. *Sustainability* 2022, 14, 8371. <https://doi.org/10.3390/su14148371> Retrieved from: <https://vb.vgtu.lt/object/elaba:135506860/135506860.pdf>

Brunstein, J., Sambiasi, M. F., Kerr, R. B., Brunquell, C., & Perera, L. C. J. (2019). Sustainability in finance teaching: evaluating levels of reflection and transformative learning. *Social Responsibility Journal*. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/srj-07-2018-0164>

Buckler, C. and Creech, H. (2014). *Shaping the future, we want: UN Decade of Education for Sustainable Development; final report*. Unesco.



Buhalis, D. and Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research. *Tourism management*, 29(4), pp.609-623.

Bygrave, L. A. (2010). Privacy and data protection in an international perspective. *Scandinavian Studies in Law*.

Cambridge Dictionary (2022). Know-how. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/know-how>

Cairns, M. R., Ebinger, M., Stinson, C., & Jordan, J. (2020). COVID-19 and human connection: collaborative research on loneliness and online worlds from a socially-distanced Academy. *Human Organization*, 79(4), 281-291.

Caprara, L., & Caprara, C. (2022). Effects of virtual learning environments: A scoping review of literature. *Education and information technologies*, 1-40.

Carretero, S., R. Vuorikari and Y. Punie. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Retrieved from <http://dx.doi.org/doi:10.2760/38842>.

Cassidy, S. F. (2016). Virtual learning environments as mediating factors in student satisfaction with teaching and learning in higher education. *Journal of Curriculum and Teaching*, 5(1), 113-123.

Chapman, T.K. and Hobbel, N. (2010). Social justice pedagogy across the curriculum. Mahwah, NJ.

Chew, S.L. and Cerbin, W.J. (2021). The cognitive challenges of effective teaching. *The Journal of Economic Education*, 52(1), pp.17-40.

CIPD. (2022). Digital Learning | Factsheets | CIPD. Retrieved from <https://www.cipd.co.uk/knowledge/fundamentals/people/development/digital-learning-factsheet>

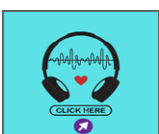
Clark, K., Beer, C. and Jones, D. (2010). Academic involvement with the LMS: An exploratory study. *Curriculum, Technology & Transformation for an Unknown Future*, (2007), pp.487-496.

Crumpacker, N. (2001). Faculty pedagogical approach, skill, and motivation in today's distance education milieu. *Online journal of distance learning administration*, 4(4), 1-12.

CybercomGroup. (2023). Digital Sustainability. Retrieved 26 February, 2023 from: <https://static1.squarespace.com/static/59dc930532601e9d148e3c25/t/5a2c97b5e4966be66fae2716/1512871882345/Cybercom-Digital-Sustianability-full+report.pdf>

Daly, H.E. (2017). Toward some operational principles of sustainable development 1. In *The economics of sustainability* (pp. 97-102). Routledge.

Davies, L., Newton, D. and Newton, L. (2018). Teachers' Pedagogies and Strategies of Engagement. *International journal for talent development and creativity*, 6, pp.169-180.



Debroy, A. (2018). 5 Ways Teachers Can Stay Current with Developments in Pedagogy. Retrieved from <https://www.edtechreview.in/trends-insights/insights/ways-teachers-can-stay-current-with-developments-in-pedagogy/>

Deloitte Touche Tomahatsu Limited. (2018). The Fourth Industrial Revolution Is Here – Are You Ready? Retrieved from <https://www2.deloitte.com/>

Deloitte. (2023). 2023 Travel Industry Outlook.

Dichev, C. and D. Dicheva. (2017). "Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review", International Journal of Educational Technology in Higher Education, Vol. 14/1

Dictionary (n.d.). Retrieved from <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>

Digital Global. (2022, October 5). Digital Policy: An Introduction. BMZ Digital.Global. Retrieved from <https://www.bmz-digital.global/en/digital-policy-an-introduction/>

Digitaltechnologieshub.edu.au. (2023). Digital Systems. Retrieved from <https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teach-and-assess/classroom-resources/topics/digital-systems/#:~:text=What%20is%20it%3F-What%20is%20it%3F,keyboard%2C%20mouse%2C%20screen%20etc.>

Dolin, Jens. (2020): Undervisning for læring in Rienecker, Lotte et. al (2020): Universitetspædagogik. Samfundslitteratur

EC. (2023). Vocational education and training initiatives. European Education Area. Retrieved from <https://education.ec.europa.eu/education-levels/vocational-education-and-training/about-vocational-education-and-training>

EC. (2023). Adult learning initiatives. European Education Area. Retrieved from <https://education.ec.europa.eu/education-levels/adult-learning/adult-learning-initiatives>

EIB. (2020). Who is prepared for the new digital age?

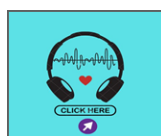
Elsevier. (n.d.). What is peer review? Retrieved from <https://www.elsevier.com/reviewers/what-is-peer-review>

Entz, S. (2007). Why Pedagogy Matters: The Importance of Teaching in a Standards-Based Environment. In Forum on Public Policy Online (Vol. 2007, No. 2, p. n2). Oxford Round Table. 406 West Florida Avenue, Urbana, IL 61801.

ETF. (2020). Workshop 3: VET and skills for a green deal and new digital age. Retrieved from https://www.cedefop.europa.eu/files/workshop_3_-_vet_and_skills_for_a_green_deal_and_new_digital_age_-_background_note.pdf

European Commission. (2018). Retrieved from <https://gdpr-info.eu/>

European Commission. European Union. (2020). Innovation and Digitalisation. A Report of the Working Group on Vocational Education and Training (VET). Luxembourg:



Publications Office of the European Union. Retrieved from <https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=23274&langId=en>

Feezel, J.D. (2018). The evolution of communication pedagogy. *Journal of Communication Pedagogy*, 1(1), pp.3-8.

Esteban-Guitart, M., Lalueza, J.L., Zhang-Yu, C. and Llopart, M. (2019). Sustaining students' cultures and identities. A qualitative study based on the funds of knowledge and identity approaches. *Sustainability*, 11(12), p.3400.

Garrison, D. Randy (2017): *E-learning in the 21st Century – A Community of Inquiry Framework for Research and Practice*, 3rd ed., Routledge

García-Yeste, M. (2013). Electronic feedback: Pedagogical considerations for the implementation of software. *The EuroCALL Review*, 21(2), 39-48.

GPi online. (2020). Digitalisation 2.3 – Impact on Organisational Systems. Retrieved from <https://www.gpionline.com/digitalisation-2-3-impact-on-organisational-systems/>

Gray, M. (2021, May 12). 7 Benefits of Utilizing a Self-Service Kiosk in the Hospitality Industry. *NEC Today*. Retrieved from: <https://nectoday.com/7-benefits-of-utilizing-a-self-service-kiosk-in-the-hospitality-industry/>

Griffiths, T., Gore, J., & Ladwig, J. (2006, November). Teachers' fundamental beliefs, commitment to reform and the quality of pedagogy. In *Proceedings Australian Association for Research in Education Annual Conference* (pp. 1-38).

Han, J., & Yin, H. (2016). Teacher motivation: Definition, research development and implications for teachers. *Cogent education*, 3(1), 1217819.

Harrison, J. S., Barney, J. B., Freeman, R. E. and Phillips, R. A. (2019). Stakeholder Intelligence. *The Cambridge Handbook of Stakeholder Theory*. Cambridge University Press. Retrieved from https://assets.cambridge.org/97811071/91464/frontmatter/9781107191464_frontmatter.pdf

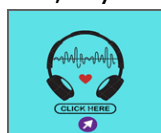
HBR. (2022). *Accelerating Transformation for a Post-Covid-19 World*.

Heide, M. & Simonsson, C. (2018). Coworkership and engaged communicators: A critical reflection on employee engagement. In Johnston, K. & Taylor, M. (Eds.). *Handbook of communication engagement*. John Wiley & Sons Inc. [ch. 14, pp. 205-220]

Henard, F., & Leprince-Ringuet, S. (2008). The path to quality teaching in higher education. Paris: OCDE. Retrieved from <https://www1.oecd.org/edu/imhe/44150246.pdf>.

Herodotou, C., Sharples, M., Gaved, M., Kukulska-Hulme, A., Rienties, B., Scanlon, E., & Whitelock, D. (2019, October). Innovative pedagogies of the future: An evidence-based selection. In *Frontiers in Education* (Vol. 4, p. 113). Frontiers Media SA.

Hiim, Hilde & Else Hippe (2011): *Undervisningsplanlægning for faglærere*, 2nd. ed., Gyldendals Lærebibliotek



Hoel, T. and Chen, W. (2018). Privacy and data protection in learning analytics should be motivated by an educational maxim—towards a proposal. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), pp.1-14.

Hotel Tech Report. (2022). Digital Transformation in the Hotel Industry.

Hsu, L. (2010). The impact of perceived teachers' non-verbal immediacy on students' motivation for learning English. *Asian EFL J.* 12, 188–204.

ITU. (n.d.). Policy and regulatory environments for digital platforms & services. Retrieved from <https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/Policy-and-regulatory-environments-for-digital-transformation.aspx>

Jawad, K., Shah, M. A., & Tahir, M. (2022). Students' Academic Performance and Engagement Prediction in a Virtual Learning Environment Using Random Forest with Data Balancing. *Sustainability*, 14(22), 1-15. <https://www.mdpi.com/2071-1050/14/22/14795>

Jena, R. K. (2016). Investigating the interrelation between attitudes, learning readiness, and learning styles under virtual learning environment: a study among Indian students. *Behaviour & Information Technology*, 35(11), 946-957.

Johnson, C. SC. (2021). Sustainability in the Hospitality Industry: Challenges and Opportunities. Retrieved from <https://business.cornell.edu/hub/2021/10/06/sustainability-in-the-hospitality-industry-challenges-and-opportunities/>

Kairisto-Mertanen, L., Räsänen, M., Lehtonen, J., & Lappalainen, H. (2012). Innovation pedagogy—learning through active multidisciplinary methods. *REDU. Revista De Docencia Universitaria*, 10(1), 67-86.

Kerimbayev, N. (2020). Formats of Virtual Learning.

Kettunen, J., Kairisto-Mertanen, L., & Penttilä, T. (2013). Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education. *On the horizon*.

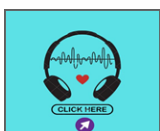
Khanyisani, N., & Thabo, N. (2018). TOURISM SYMPOSIUM 2018. In *Digitalisation of the Tourism Pedagogical Strategies in Zimbabwe State Universities: Approaching the 21st century dynamics*. Lupane, Zimbabwe; Lupane State University. <http://hdl.handle.net/123456789/467>

Kim, K. J., & Frick, T. W. (2011). Changes in student motivation during online learning. *Journal of Educational Computing Research*, 44(1), 1-23.

Kioupi, V., & Voulvoulis, N. (2019). Education for Sustainable Development: A Systemic Framework for Connecting the SDGs to Educational Outcomes. *Sustainability*, 11(21), 6104. <https://doi.org/10.3390/su11216104>

Konys, A. (2020). How to support digital sustainability assessment? An attempt to knowledge systematization. *Procedia Computer Science*, 176, 2297–2311. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.288>

Kurt, S, (2018). TPACK: Technological Pedagogical Content Knowledge Framework (2019). Retrieved from <https://educationaltechnology.net/technological-pedagogical-content-knowledge-tpack-framework/>



Lam, C. and Law, R. (2019). Readiness of upscale and luxury-branded hotels for digital transformation. *International Journal of Hospitality Management*, 79, pp.60-69.

Leader Tips (n.d.). Retrieved from https://www.creighton.edu/fileadmin/user/StudentServices/SLIC/LEAD_Center/Feedback_PDF.pdf

Lifecycle Management. (2022). The 4 Types of Digital Transformation Explained.

Linkedin Economic Graph. (2022). Global Green Skills Report 2022. Retrieved from <https://economicgraph.linkedin.com/content/dam/me/economicgraph/en-us/global-green-skills-report/global-green-skills-report-pdf/li-green-economy-report-2022.pdf>

Lozano, R., Merrill, M.Y., Sammalisto, K., Ceulemans, K. and Lozano, F.J. (2017). Connecting competences and pedagogical approaches for sustainable development in higher education: A literature review and framework proposal. *Sustainability*, 9(10), p.1889.

Madsen & Verhoeven (2022): Active Employee Roles in Organisations: A Framework for Understanding and Discussing Communication Role Expectations <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1553118X.2021.2014503>

Magetos, D., Kotsifakos, D., & Douligeris, C. (2022). Exploring the Utilization of Online Open-Source Environments for Mobile Applications Development in the Vocational Education and Training (VET) Curriculum. Springer. 225–236. https://doi.org/10.1007/978-3-030-96296-8_21

Marriam Webster. (2023). Retrieved from https://www.merriam-webster.com/accessed_23/02/2023

Masoumi, D., & Lindström, B. (2012). Quality in e-learning: a framework for promoting and assuring quality in virtual institutions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(1), 27-41.

Matsuda, A. (2019). World Englishes and pedagogy. *The handbook of world Englishes*, pp.686-702.

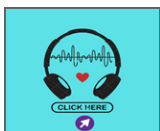
Mckinsey. (2021). The Future of Digital Innovation in China.

Meylan, C. (Date n/a). Digital Transformation: 4 steps to organize your online workshops (ehl.edu). Retrieved from <https://hospitalityinsights.ehl.edu/digital-transformation-workshop-ideas>

Moloi, K. (2007). An overview of education management in South Africa. *South African journal of education*, 27(3), 463-476.

Mossavar-Rahmani, Farhang & Cynthia Larson-Daugherty. (2007): Supporting the Hybrid Learning Model: A New Proposition in *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*, Vol. 3, No. 1, March

MS, D., AI, T., LR, T. and EV, R. (2020). Pedagogical Practice as Way to Find out Pedagogical Barriers. *International Journal of Higher Education*, 9(1), pp.199-203.



Murphy, M.P. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 41(3), pp.492-505.

Nakatsukasa, K. and Loewen, S. (2017). Non-verbal feedback. In *Corrective Feedback in Second Language Teaching and Learning* (pp. 158-173). Routledge.

Nanjundaswamy, C., et al. "Digital Pedagogy for Sustainable Learning." *Shanlax International Journal of Education*, vol. 9, no. 3, 2021, pp. 179-185. Retrieved from [https://doi.org/10.34293/](https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3881)

[education.v9i3.3881](https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3881)

Narayan, R., Gehlot, A., Singh, R., Akram, S. V., Priyadarshi, N., & Twala, B. (2022). Hospitality Feedback System 4.0: Digitalization of Feedback System with Integration of Industry 4.0 Enabling Technologies. *Sustainability*, 14(19), 12158. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/su141912158>

Neri, A., Cucchiaroni, C., & Strik, H. (2002). Feedback in computer assisted pronunciation training: When technology meets pedagogy.

Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). "Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice". *Studies in higher education*, 31(2): 199-218.

Noida, M. (2022). DIGITALIZATION IN THE HOSPITALITY INDUSTRY: TRENDS THAT MIGHT SHAPE THE NEXT STAY OF GUESTS. Retrieved from <https://medium.com/incipientcorp/the-digitalization-of-hospitality-services-and-4-key-challenges-to-overcome-164b7dc64410>

Nortvig, A. M., Petersen, A. K., & Balle, S. H. (2018). A literature review of the factors influencing e learning and blended learning in relation to learning outcome, student satisfaction and engagement. *Electronic Journal of E-learning*, 16(1), pp 46-55.

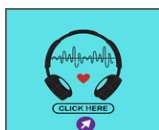
OECD (Ed.). (2018). Effective financial education for sustainable and inclusive growth. In 5th OECD-GFLEC Global Policy Research Symposium to Advance Financial Literacy. OECD.

OECD. (2019), *OECD Skills Outlook 2019: Thriving in a Digital World*, OECD Publishing, Paris. Retrieved from <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>.

OECD. (2021). *Teachers and Leaders in Vocational Education and Training*, OECD Reviews of Vocational Education and Training, OECD Publishing, Paris. Retrieved from <https://doi.org/10.1787/59d4fbb1-en>.

Oreilly.com. (2023). *Digital Systems*. Retrieved from <https://www.oreilly.com/library/view/fundamentals-of-digital/9781118969304/9781118969304c01.xhtml>

Paniagua, A. and D. Istance. (2018). *Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris.



Patton, M. Q. (2017). Pedagogical principles of evaluation: Interpreting Freire. In M. Q. Patton (Ed.), *Pedagogy of Evaluation*. *New Directions for Evaluation*, 155, 49–77.

Portuguez Castro, M., & Gómez Zermeño, MG. (2020). Challenge Based Learning: Innovative Pedagogy for Sustainability through e-Learning in Higher Education. *Sustainability*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104063>

Quinlan, K.M. (2016). How emotion matters in four key relationships in teaching and learning in higher education. *College Teaching*, 64(3), pp.101-111.

Ramma, Y., Bholoa, A., Watts, M., & Nadal, P. S. (2017). Teaching and learning physics using technology: Making a case for the affective domain. *Education Inquiry*, 9(2), 210–236. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/20004508.2017.1343606>

Raper, et.al. (2022). Sustainability Budgets: A Practical Management and Governance Method for Achieving Goal 13 of the Sustainable Development Goals for AI Development. *Sustainability*. 14(7), 4019. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/su14074019>

Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017. Retrieved from <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Review TUI. (2022). Feedback vs reviews: What's the difference? (2022). Retrieved from <https://www.reviewtui.com/blog/feedback-vs-reviews#:~:text=just%20about%20everywhere.,The%20difference%20between%20feedback%20and%20reviews,case%20it%20becomes%20a%20testimonial.>

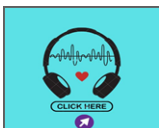
Ricardo-Baretto et al. (2022). Teachers' perceptions of culturally appropriate pedagogical strategies in virtual learning environments: A Study in Colombia. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 23(1), 113-130. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/67387/1050372>

Rissanen, I., Kuusisto, E., Tuominen, M. and Tirri, K. (2019). In search of a growth mindset pedagogy: A case study of one teacher's classroom practices in a Finnish elementary school. *Teaching and teacher education*, 77, pp.204-213.

Rodrigues, V., Eusébio, C., & Breda, Z. (2022). Enhancing sustainable development through tourism digitalization: a systematic literature review. *Inf Technol Tourism*, <https://doi.org/10.1007/s40558-022-00241-w>

Rohbanfard, H. and Proteau, L. (2011). Learning through observation: a combination of expert and novice models favors learning. *Experimental brain research*, 215, pp.183-197.

Romero, C., & Ventura, S. (2007). Educational data mining: A survey from 1995 to 2005. *Expert systems with applications*, 33(1), 135-146.



Romero, C., & Ventura, S. (2010). Educational data mining: a review of the state of the art. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (applications and reviews)*, 40(6), 601-618.

Rovai, A. P. (2020). Building sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.

Salmon, Gilly (2013): *E-tivities – the key to active online learning*. Second ed. Taylor and Francis Ltd.

Sanders, A. (2022, September 22). Travel and Hospitality Companies Budgeting for IT: 4 Trends to Keep in Mind in 2023. *Dataart*. <https://www.dataart.com/blog/travel-and-hospitality-companies-budgeting-for-it>

Saye, J.W., Stoddard, J., Gerwin, D.M., Libresco, A.S. and Maddox, L.E. (2018). Authentic pedagogy: Examining intellectual challenge in social studies classrooms. *Journal of Curriculum Studies*, 50(6), pp.865-884.

Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it?. *Journal of research in innovative teaching & learning*, 10(1), 4-33.

Schick, A. (2005). Sustainable Budget Policy: Concepts and Approaches. *OECD Journal on budgeting*, 5(1).

Selwyn, N. (2015). Data entry: Towards the critical study of digital data and education. *Learning, Media and Technology*, 40(1), 64-82.

Sharin, A.N. (2021). E-learning during COVID-19: a review of literature. *Journal Pengajian Media Malaysia*, 23(1), pp.15-28.

Sigala, M and Goh, E. (2020). Integrating Information & Communication Technologies (ICT) into classroom instruction: teaching tips for hospitality educators from a diffusion of innovation approach. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 20(2), pp.156-165.

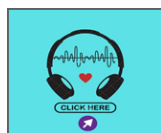
Skantz-Åberg, E., Lantz-Andersson, A., Lundin, M., & Williams, P. (2022). Teachers' professional digital competence: an overview of conceptualisations in the literature. *Cogent Education*, 9(1), DOI: 10.1080/2331186X.2022.2063224

Skillshub. (2017). What is Pedagogy in Education and Learning?. Retrieved from <https://www.skillshub.com/what-is-pedagogy-in-education-and-learning/>

Skinner, E.A., Kindermann, T.A. and Furrer, C.J., (2009). A motivational perspective on engagement and disaffection: Conceptualization and assessment of children's behavioral and emotional participation in academic activities in the classroom. *Educational and psychological measurement*, 69(3), pp.493-525.

Spiezia, V. and A. Sabadash. (2018), "EUROSTAT-OECD definitions of ICT specialists", OECD Working Papers. Working Party on Measurement and Analysis of the Digital Economy.

Stanley, J. (2015). *CEDEFOP: Vocational Pedagogies and Benefits for Learners: Practices and Challenges in Europe*. Publications Office of the European Union, Luxembourg.



Stakeholder Theory. (2018). About the Stakeholder Theory. Retrieved from <http://stakeholdertheory.org/about/>

Strow, B. K. & Strow, C. W. (2010). Sustainable Budgeting. Economics Faculty Publications. Paper 7. Retrieved from http://digitalcommons.wku.edu/econ_fac_pub/7

Studymaster.co.uk. (2023). Digital Resources in Education. Retrieved from <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english/research-and-composition/digital-resources/>

Sutiyatno, S. (2018). The effect of teacher's verbal communication and non-verbal communication on students' English achievement. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(2), pp.430-437.

Suvin, C. (2021). Interactive pedagogical tools during COVID-19. Retrieved from <https://www.creatrixcampus.com/blog/interactive-pedagogical-tools-during-covid-19>

Taimur, S. Motoharu, O. (2022). Design thinking as digital transformative pedagogy in higher sustainability education: Cases from Japan and Germany. *International Journal of Educational Research* Volume 114, 2022, 101994. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101994>

Taylor & Francis publishing house author services. (2022). Retrieved from <https://authorservices.taylorandfrancis.com/publishing-your-research/peer-review/types-peer-review/#>

Tennant, J. P. (2018). The state of the art in peer review. *FEMS Microbiology letters*, 365(19), fny204.

Teemant, A., Pinnegar, S.E. (2019). Three Misconceptions about Age and L2 Learning. *Principles of Language Acquisition*.

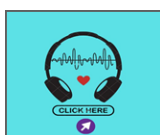
Timico. (Date n/a). A Guide to Digital Transformation for Hospitality – Timico. Retrieved from <https://www.timico.com/a-guide-to-digital-transformation-for-hospitality/>

Timoshenko, D. S. (2021). IOP Conference Series: Earth and Environmental Science. In *Tourism 4.0: Education, Pedagogy and Digital Learning Solutions for the Russian Arctic* (Vol. 816). Saint-Petersburg; IOP Science.

UNICEF. (2020). 'COVID-19: Are children able to continue learning during school closures? A global analysis of the potential reach of remote learning policies using data from 100 countries'. Retrieved from <https://data.unicef.org/resources/remote-learning-reachability-factsheet/>

University of Greenwich. (2022). What is good quality feedback Retrieved from: <https://www.gre.ac.uk/learning-teaching/assessment/feedback/principles>

User Generated Education. (2023). Education 3.0 and the Pedagogy (Andragogy, Heutagogy) of Mobile Learning. Retrieved from <https://usergeneratededucation.wordpress.com/2013/05/13/education-3-0-and-the-pedagogy-andragogy-heutagogy-of-mobile-learning/>



Verhoeven, J. W.M. (2022). Active Employee Communication Roles in Organizations: A Framework for Understanding and Discussing Communication Role Expectations. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1553118X.2021.2014503>

Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *J. Strateg. Inf. Syst.* 2019, 28, 118–144.

Villa Mateos, P., Forcada Gómez, A. (2022, June 30). Digital Principles and Rights: an opportunity to defend European values. Telefonica. Retrieved from <https://www.telefonica.com/en/communication-room/blog/from-the-communication-on-the-digital-decade-to-digital-principles-and-rights-an-opportunity-to-defend-european-values/>

Vogel, B., Milrad, M., Kohen-Vacs, D., Ronen, M. and Kurti, A. (2011). An integrated approach for the enactment of collaborative pedagogical scripts using mobile technologies.

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walsh, B. (2020). Your Budget Is a Question of Pedagogy and Equity. Retrieved from <https://scholarslab.lib.virginia.edu/blog/your-budget-is-a-question-of-pedagogy-and-equity/>

Weinert, B. (2018). The Digitalization of Hospitality Services and 4 Key Challenges to Overcome. Retrieved from <https://medium.com/incipientcorp/the-digitalization-of-hospitality-services-and-4-key-challenges-to-overcome-164b7dc64410>

Wendt, J.L. and Courduff, J. (2018). The relationship between teacher immediacy, perceptions of learning, and computer-mediated graduate course outcomes among primarily Asian international students enrolled in an US university. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15, pp.1-15.

Wenger-Trayner, E. and B. (2015). Introduction to communities of practice. Retrieved from <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>

WIPO (2023). Patents. Retrieved from <https://www.wipo.int/patents/en/>

Wut, T.M., Lee, D., Ip, W.M. Lee, S.W. (2021). Digital Sustainability in the Organization: Scale Development and Validation. *Sustainability*, 13, 3530. Retrieved from: <https://doi.org/10.3390/su13063530>

Wynn, M. and Jones, P. (2022). IT strategy in the hotel industry in the digital era. *Sustainability*, 14(17), p.10705.



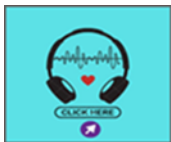
Yamauchi, L.A., Wyatt, T.R. and Taum, A.H. (2005). Making meaning: Connecting school to Hawaiian students' lives. *Hulili: Multidisciplinary Research on Hawaiian Well-Being*, 2(1), pp.171-188.

York, D. (2013). Investigating a Relationship Between Non-verbal Communication and Student Learning (Doctoral Dissertation). Lindenwood University, Saint Charles, Missouri.

Yu, M. (2011). Effect of communication variables, affective variables, and teacher immediacy on willingness to communicate of foreign language learners. *Chinese Journal of Communication*, 4(02), pp.218-236.

Zeqiri, A. Dahmani, M. Ben Youssef, A. (2020). Digitalization of the tourism industry: What are the impacts of the new wave of technologies. *Balkan Economic Review*, 2020, 2, pp.63-82.

7places. (Date n/a). Interview by Michael Eichhammer for the Magazin HOGAPAGE. Digitalization is reaching the hospitality industry - 7places. Retrieved from <https://7places.de/en/blog/digitalization-is-reaching-the-hospitality-industry/>



110. Saites noderīgiem resursiem

Amerikas kulinārijas federācija (ACF) (2023). Informācijas avots: <https://www.asaecenter.org/>

Amerikas diētas asociācija (ADA) (2023). Informācijas avots: <https://www.eatright.org/>

Amerikas vīna un pārtikas institūts (AIWF) (2023). Informācijas avots: https://www.aiwf.org/site_home.cfm

Amerikas plānošanas asociācija (APA) (2023). Informācijas avots: <https://www.planning.org/>

Amerikas kūrortu attīstības asociācija (ARDA) (2023). Informācijas avots: <https://www.arda.org/about-us>

Amerikas asociāciju vadītāju biedrība (ASAE) (2023). Informācijas avots: <https://www.asaecenter.org/>

Āzijas Amerikas viesnīcu īpašnieku asociācija (AAHOA) (2023). Informācijas avots: <https://www.aahoa.com/home>

Koleģiālo konferenču un pasākumu direktoru asociācija International (ACCED-I) (2023). Informācijas avots: <https://www.acced-i.org/>

Galamērķa pārvaldības vadītāju starptautiskā asociācija (ADMEI) (2023). Informācijas avots: www.corporateeventnews.com

Īrijas profesionālo konferenču rīkotāju asociācija (AIPCO) (2023). Informācijas avots: <https://aipco.ie/new/>

Naktsmītņu speciālistu asociācija (ALP) (2023). Informācijas avots: <http://www.paii.org/>

Sapulču profesionāļu asociācija (AMP) (2023). Informācijas avots: <https://ampsweb.org/>

Starwood franšīzes ņēmēju un īpašnieku asociācija - Ziemeļamerika (ASFONA). (2023). Informācijas avots: <https://www.asfona.com/>

Karību jūras viesnīcu un tūrisma asociācija (CHTA) (2023). Informācijas avots: <http://www.caribbeanhotelassociation.com/>

Amerikas klubu vadītāju asociācija (CMAA) (2023). Informācijas avots: <https://www.cmaa.org/>

Pārtikas komerciekārtu servisa asociācija (CFESA) (2023). Informācijas avots: <https://www.cfesa.com/>

Konvencijas Rūpniecības padome (CIC) (2023). Informācijas avots: <https://eventscouncil.org/>

Korporatīvo pasākumu mārketinga asociācija (CEMA) (2023). Informācijas avots: <https://cemaonline.com/>



Viesnīcu, restorānu un iestāžu izglītības padome (CHRIE) (2023). Informācijas avots: <https://www.chrie.org/>

Cvent Inc (2021). Kas ir MICE? Jūsu rokasgrāmata sapulcēm, stimuliem, konferencēm un izstādēm. Informācijas avots: <https://www.cvent.com/uk/>

Galamērķa mārketinga asociācija International (DMAI) (2023). Informācijas avots: <https://destinationsinternational.org/>

Diētas vadītāju asociācija (DMA) (2023). Informācijas avots: <https://www.anfponline.org/>

ES CVB tīkls. (2023), informācijas avots: <https://boardroom.global/the-eu-cvb-network/>

Eiropas klasteru sadarbības platforma (2023). Eiropas tiešsaistes centrs nozaru kopām. Informācijas avots: <https://clustercollaboration.eu/>

EIROPAS KONGRESS. (2023). Informācijas avots: www.europecongress.com

Pasākumu nozares padome (EIC) (2023). Informācijas avots: <https://www.eventscouncil.org/>

Pasākumu pakalpojumu profesionāļu asociācija (ESPA) (2023). Informācijas avots: <https://espaonline.org/>

Pārtikas tirdzniecības institūts (FMI) (2023). Informācijas avots: <https://www.fmi.org/>

Pārtikas pakalpojumu konsultantu biedrība International (FCSI) (2023). Informācijas avots: <https://www.fcsi.org/>

Pasaules biznesa ceļojumu asociācija (GBTA) (2023). Informācijas avots: <https://www.gbta.org/>

Globālas MICE sadarbība (2022). Informācijas avots: <http://micecollaborative.com/>

Pasaules ilgtspējīga tūrisma padome (GSTC) (2023). Informācijas avots: <https://www.gstcouncil.org/>

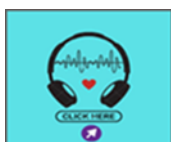
Guamas viesnīcu un restorānu asociācija (2023). Informācijas avots: <https://www.ghra.org/>

Spānijas Hotel īpašnieku asociācija (HHOA) (2023). Informācijas avots: <http://www.hhoa.org/>

Viesmīlības finanšu un tehnoloģiju speciālisti (HFTP) (2023). Informācijas avots: <https://www.hftp.org/>

Viesmīlības tirdzniecības un mārketinga asociācija International (HSMIAI) (2023). Informācijas avots: <https://global.hsmiai.org/>

Viesnīcu motelu inženieru asociācija (HMEA) (2023). Informācijas avots: <https://www.hmea.org/>



Kanādas viesnīcu asociācija (2023). Informācijas avots: <http://www.hotelassociation.ca/>

Viesnīcu elektronisko izplatīšanas tīklu asociācija (HEDNA) (2023). Informācijas avots: <https://www.hedna.org/>

HOTREC (2023). Informācijas avots: www.hotrec.eu

Starptautiskā ekspozīciju un pasākumu asociācija (IAEE) (2023). Informācijas avots: <https://www.iaee.com/>

ICCA. Starptautiskā Kongresu un konvenciju asociācija (2021). Informācijas avots: <https://www.iccaworld.org/>

Starptautiskā izpildkoridoru asociācija (IEHA) (2023). Informācijas avots: www.ieha.org

InEvent (2023). Informācijas avots: www.inevent.com

Pārtikas tehnologu institūts (IFT) (2023). Informācijas avots: www.ift.org

Starptautiskā konferenču centru asociācija (IACC) (2023). Informācijas avots: <https://www.iacconline.org/>

Starptautiskā profesionālā kongresa organizatoru asociācija (IAPCO) (2023). Informācijas avots: <https://www.iapco.org/>

Starptautiskā norises vietu vadītāju asociācija (IAVM) (2023). Informācijas avots: <https://iavm.org/>

Starptautiskā festivālu un pasākumu asociācija (2023). Informācijas avots: <https://www.ifea.com/>

Starptautiskā pārtikas pakalpojumu vadītāju asociācija (IFSEA) (2023). Informācijas avots: <http://www.ifsea.com/>

Starptautiskā viesnīcu un restorānu asociācija (IH&RA) (2023). Informācijas avots: <https://www.booked.net/ih-ra>

STARPTAUTISKĀ DZĪVO PASĀKUMU ASOCIĀCIJA (2023). Informācijas avots: <https://ileahub.com/>

Starptautiskā viesmīlības konsultantu biedrība (ISHC) (2023). Informācijas avots: <https://ishc.com/>

Starptautiskā viesmīlības pircēju biedrība (ISHP) (2023). Informācijas avots: <http://www.ishp.org/>

Starptautiskā Viesnīcu asociāciju biedrība (ISHA) (2023). Informācijas avots: <http://www.ishae.org/>

Latvijas Konventa birojs (2023). Informācijas avots: www.latviaconvention.co

Latvijas Viesnīcu un restorānu asociācijas (LVRA) (2023). Informācijas avots: www.lvra.lv



LUSH, Luksusa ilgtspējīgu viesnīcu iekšējā asociācija (2023). Informācijas avots: <https://www.lushia.org/>

Sanāksmju nozares asociācija (MIA) (2023). Informācijas avots: <https://www.mia-uk.org/>

Tiekšanās Reikjavīkā (2023). Reikjavīkas konvencijas birojs. Informācijas avots: www.meetinreykjavik.is

Sapulču plānotāji International (MPI) (2023). Informācijas avots: <https://www.mpi.org/>

Starptautiskās profesionāļu tikšanās (2023). Informācijas avots: www.mpi.org. Mice.com. Informācijas avots: <https://www.mice.com/>

ŽURNĀLS "MICE" (2023). Informācijas avots: <https://www.micemag.com/>

MTT (2023). MICE ceļojums Šodien. Informācijas avots: <https://www.micetraveltoday.com/>

Nacionālā ēdināšanas un pasākumu asociācija (NACE) (2023). Ziemeļamerika. Informācijas avots: <https://www.nace.net/>

Klusā okeāna Āzijas ceļojumu asociācija (PATA) (2023). Informācijas avots: <https://www.pata.org/>

Profesionālā konventu pārvaldības asociācija (PCMA) (2023), informācijas avots: <https://www.pcma.org/>

Kūrortviesnīcu asociācija (RHA) (2023). Informācijas avots: <https://www.rhainsure.com/>

Pārtikas pakalpojumu pārvaldības biedrība (SFM) (2023). Informācijas avots: <https://www.shfm-online.org/>

Valdības sapulču profesionāļu biedrība (SGMP) (2023). Informācijas avots: <https://www.sgmp.org/>

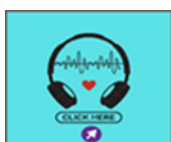
Eiropas Nacionālo konventu biroju STRATĒGISKĀ ALIANSE (2023). Informācijas avots: <https://convention-europe.com/>

Ilgtspējīga restorānu asociācija (SRA) (2023). Informācijas avots: <https://thesra.org/>

Konvenciju biroju saraksts Eiropā <http://www.cvent.com/rfp/europe-convention-centers-1ea353f295604bc9afd30d5ac5547d34.aspx>

Apvienoto Nāciju Organizācijas Pasaules tūrisma organizācija (UNWTO) (2023). Informācijas avots: <https://www.unwto.org/>

Pasaules ceļojumu un tūrisma padome (WTTC) (2023). Informācijas avots: <https://wtcc.org/>



Autori un rokasgrāmatas līdzstrādnieki:

“Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija profesionālās izglītības speciālistiem, komandu vadītājiem un treneriem viesmīlības industrijas darba vidē”

ERASMUS + PROJEKTA 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140 ietvaros:

SIA “HOTEL SCHOOL” Viesnīcu Biznesa koledža/“ HOTEL SCHOOL” Hotel Management College

- **Olga Zvereva, autore, koordinēšana, strukturēšana, iestatišana un formatēšana**
- Inna Pasnaka-Irkle

ERHVERVSAKADEMI DANIA (Dānijas akadēmija)

- Karena Marī Sābija Nīlsena
- Saimons Linds Fišers
- Torben Underlin
- Saimons Linds Fišers

Itāļu viesmīlības skola SRL

- Neno Gabelia
- Ramša Šahaba
- Džūlija Trojano

Nikosijas pilsētas vienotības koledža

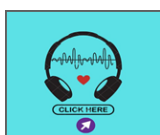
- Anthoula Koupepia
- Gaļina Berjozkina
- Žanete Garanti
- Jordanis Katemliadis

DigitalGuest APS

- Henriks Pahus

INERCIA DIGITAL SL

- Jēzus Karloss Luna Huertas
- Marija Fernandess Reiss
- Ana Marija fortes Barral
- Marta Marmol Munoz
- Maija Girrero Žiraldesa
- Caridad Martinez Carrillo de Albornoz
- Vivian Gracia moron



Autortiesības: "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas instruments"

II daļa "Ilgospējīgās viesmīlības digitalizācijas pedagoģija profesionālās izglītības speciālistiem, komandu vadītājiem un treneriem viesmīlības industrijas darba vidē"

Tulkojums no angļu valodas.

Hipersaite:

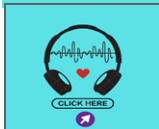
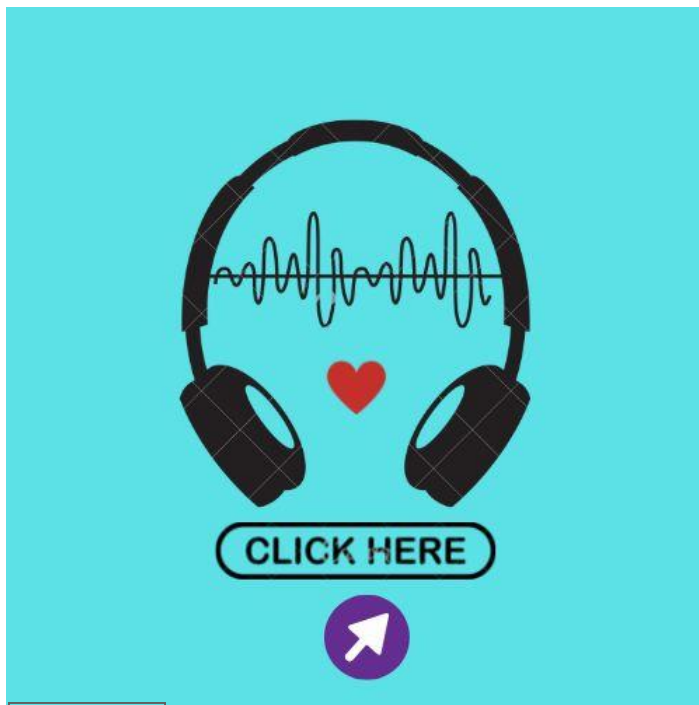
<http://www.sustainable-hospitality-digitalisation-toolkit.com/>

ERASMUS + PROJEKTS 2021-1-LV01-KA220-VET-000033140

Gads: 2023

**VISĀM NODAĻĀM UN LAPĀM VAR PIEKĻŪT AUDIO VERSIJĀ –
NOKLIKŠINIET UZ ŠIS ZĪMES**

**VAR LEJUPIELĀDĒT AUDIO MP3 GRĀMATU ILGTSPĒJĪGĀS
VIESMĪLĪBĀS DIGITALIZĀCIJA UN ILGTSPĒJĪGĀS VIESMĪLĪBĀS
DIGITALIZĀCIJAS PEDAGOĢIJA**





Autortiesības:

Ilgospējīgās viesmīlībās
digitalizācijas instruments.
2023

Ilgospējīgās viesmīlībās
digitalizācijas pedagoģija
profesionālās izglītības
speciālistiem, komandu
vadītājiem un treneriem
un komandu vadītājiem
viesmīlības industrijas
darba vidē

Hipersaite:
[www.sustainable-
hospitality-digitalisation-
toolkit.com](http://www.sustainable-hospitality-digitalisation-toolkit.com)

ERASMUS + PROJEKTS
2021-1-LV01-KA220-VET-
000033140

Saite uz digitālo
kursu "Ilgospējīgās
viesmīlībās
digitalizācijas
instruments"

par digitālo viesu
platformu



[https://app.digitalguest.
com/guestbook/Erasm
usEU](https://app.digitalguest.com/guestbook/ErasmusEU)

Saite uz Moodle
kursu "Ilgospējīgās
viesmīlības
digitalizācijas
instruments"

[SAITE UZ MOODLE
DIGITĀLO KURSU
"ILGTSPĒJĪGĀS
VIESMĪLĪBĀS
DIGITALIZĀCIJAS
INSTRUMENTS"](#)

Saite uz projekta
tīmekļa vietni "
Ilgospējīgās
viesmīlībās
digitalizācijas
instruments

[www.sustainable-
hospitality-
digitalisation-
toolkit.com](http://www.sustainable-hospitality-digitalisation-toolkit.com)