



Project Number: 2023-1-EL01-KA220-VET-000158840

WP3: Προφίλ ECVET και Ανάπτυξη Σχεδίου Κατάρτισης

Δραστηριότητα 3.4: Ανάπτυξη
εγχειριδίου διδασκαλίας

Καταληκτική ημερομηνία: M12

Συγγραφείς: HELLOBUCOVINA

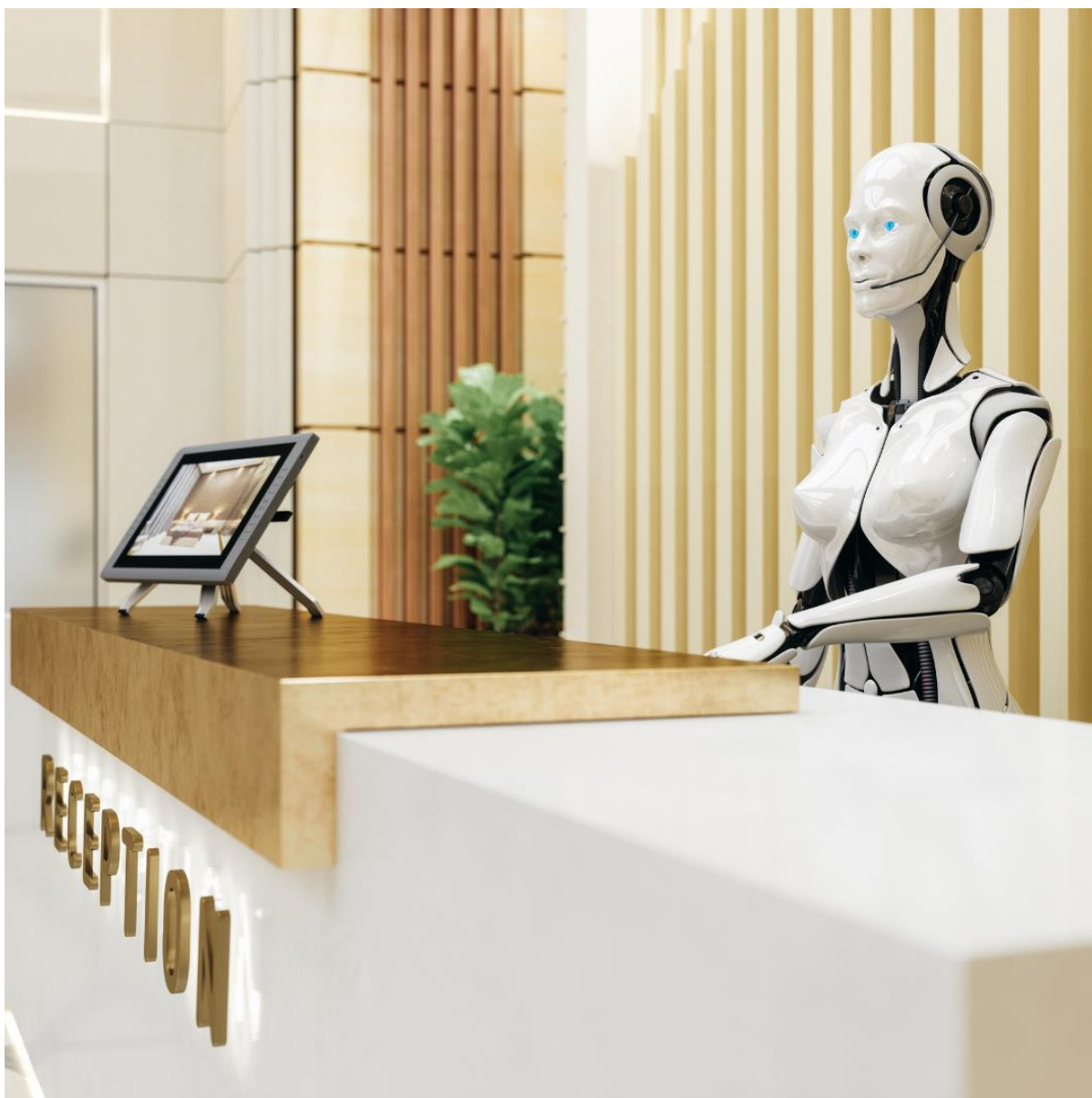
Συνεισφορές: ATLANTIS, CDEA, ITS, TRAVEL2FIT, DLEARN

Περιεχόμενα

Σκοπός του εγχειριδίου	6
Εισαγωγή.....	7
1. Μια προσέγγιση μάθησης βασισμένη στις ικανότητες	7
1. Εξατομικευμένες διαδρομές εκμάθησης.....	8
Αρχές Lean και Agile στην ΕΕΚ όπως εφαρμόζονται από το Έργο EthAI Tour στην εκπαιδευτική προσέγγιση.....	8
Στόχοι του εγχειριδίου κατάρτισης.....	11
Περιεχόμενο του εγχειριδίου.....	12
Ορισμός της εκπαίδευσης	13
Χαρακτηριστικά Ενηλίκων Εκπαιδευομένων	14
Categories of adult learners	16
Προφίλ εκπαιδευόμενου ενήλικα σε μαθήματα τεχνητής νοημοσύνης	18
Χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων μαθημάτων κατάρτισης TN	18
Προτιμήσεις των εκπαιδευομένων μαθημάτων κατάρτισης AI	20
Προκλήσεις των εκπαιδευομένων τεχνητής νοημοσύνης	20
Πώς να προσεγγίσετε τους μαθητές.....	21
Ιδιαιτερότητες της εκπαίδευσης στην εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην τουριστική βιομηχανία.....	23
Ο εκπαιδευτής του εκπαιδευτικού προγράμματος EthAI Tour	26
Οι φάσεις του εκπαιδευτικού προγράμματος EthAI Tour από τον σχεδιασμό έως την παρακολούθηση.....	29
Φάση 1. Σχεδιασμός και Προγραμματισμός Μαθημάτων	30
Εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές ΕΕΚ στη διδασκαλία EthAI Tour Courses στον τομέα του τουρισμού	38
Παραδοσιακά εργαλεία	39
Μελέτη περίπτωσης 1. Παράδειγμα δομής παρουσίασης PowerPoint για τη διδασκαλία του μαθήματος περιήγησης EthAI.....	42
Εργαλεία AI στη διδασκαλία	49
Phase 2. Παράδοση της εκπαίδευσης.....	51
Μελέτη περίπτωσης 2. Παράδειγμα διαφάνειας PowerPoint για την 1η συνάντηση με τους μαθητές.....	53

Επικύρωση	54
Φάση 3. Τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος	55
Μελέτες περίπτωσης εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα	57
Μελέτη περίπτωσης 3. Εξατομικευμένες ταξιδιωτικές προτάσεις	59
Μελέτη περίπτωσης 4. Εικονικοί βοηθοί και Chatbots	59
Μελέτη περίπτωσης 5. Predictive Analytics για Πρόβλεψη Ζήτησης.....	60
Μελέτη περίπτωσης 6. Μετάφραση και τοπική προσαρμογή γλώσσας.....	60
Μελέτη περίπτωσης 7. Περιηγήσεις επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR).	61
Case Study 8. AI-Driven Dynamic Pricing Models.....	61
Μελέτη περίπτωσης 9. Ανάλυση Συναισθήματος Πελατών	62
Μελέτη περίπτωσης 10. Αυτόνομα ρομπότ υπηρεσιών	62
Μελέτες περίπτωσης: Παραδείγματα μεθοδολογιών διδασκαλίας που βασίζονται σε εκπαιδευτικές ενότητες EthAI Tour	63
Μελέτη περίπτωσης 11: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 1. «Ψηφιοποίηση στον Τουρισμό» του EthAI Tour Project.....	64
Παράδειγμα Μελέτης Περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την Ψηφιοποίηση στον Τουριστικό Τομέα:	69
Μελέτη περίπτωσης 12:	70
Έξυπνος τουρισμός στη Βαρκελώνη.....	70
Μελέτη περίπτωσης 13: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 2. "AI in Tourism" του EthAI Tour Project	72
Παράδειγμα μελέτης περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα:	76
Μελέτη περίπτωσης 14:	77
ενσωμάτωση ΤΝ σε μια επιχειρηματική εταιρεία:	77
Rocket Travel από την Agoda.....	77
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 15:.....	79
ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΑΙ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Alice Tips and Trips – Επανάσταση στον τουρισμό με την τεχνητή νοημοσύνη	79
Μελέτη περίπτωσης 16: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 3. «Ηθική Τεχνητή Νοημοσύνη στον τουρισμό» του EthAI Tour Project	81
Παράδειγμα μελέτης περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουριστικό τομέα:	85

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 17:.....	86
Εργαστήριο.....	86
με θέμα	86
Πλαίσια ηθικής τεχνητής νοημοσύνης.....	86
CASE STUDY 18:.....	88
Προσομοίωση	88
Ηθική Λήψη Αποφάσεων AI	88
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 19:.....	90
Συνεργατικά Έργα Ηθικής Τεχνητής Νοημοσύνης	90
με.....	90
Συνεργάτες Τουριστικής Βιομηχανίας	90
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 20: Παράδειγμα ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ POWER POINT που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια σύντομη ΕΙΣΑΓΩΓΗ στην ΕΝΟΤΗΤΑ 2: AI στον Τουρισμό.....	92



Ηθική χρήση της ΤΝ και των δεδομένων στον τουρισμό



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



Σκοπός του εγχειριδίου

Αυτό το εγχειρίδιο απευθύνεται σε εσάς, τον εκπαιδευτή που ενδιαφέρεται να παραδώσει ένα ενημερωμένο και προσαρμοσμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε εκπαιδευόμενους ΕΕΚ στον τομέα του τουρισμού, που ενδιαφέρονται να κατανοήσουν τις έννοιες και να εφαρμόσουν ηθικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης σε τουριστικούς παρόχους και οργανισμούς. Η εργασία είναι αποτέλεσμα του πακέτου εργασίας WP3 και της δραστηριότητας A4 του έργου EthAI Tour (Αριθμός: 2023-1-EL01-KA220-VET-000158840), που χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+, και περιέχει οδηγίες βήμα προς βήμα για εκπαιδευτικούς στο πλαίσιο της υλοποίησης αυτού του έργου από τα μαθήματα, με λεπτομερή περιγραφή του περιεχομένου και των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Το έγγραφο θα χρησιμοποιηθεί από τον/την εκπαιδευτικό, ο οποίος θα

χρησιμοποιήσει το εκπαιδευτικό υλικό του έργου EthAI Tour για να διδάξει τους εκπαιδευόμενους, προσφέροντάς τους το περιεχόμενο, τα εργαλεία και την καθοδήγηση για την παροχή μιας αποτελεσματικής εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Το έγγραφο βασίζεται στο ECVET Προφίλ που εκπονήθηκε από τους εταίρους του έργου στο πακέτο εργασίας WP3 και τη δραστηριότητα A2. Δεν περιλαμβάνει το εκπαιδευτικό υλικό που θα επεξεργαστούν οι εταίροι στο WP4, αλλά μόνο τις οδηγίες για τους εκπαιδευτές σχετικά με τον τρόπο χρήσης του εκπαιδευτικού υλικού του WP4 ώστε να επιτύχουν τη μέγιστη αποτελεσματικότητα και απόδοση με τους εκπαιδευόμενους.

Εισαγωγή

Στην επιταχυνόμενη πρόοδο του τομέα της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (EEK), είναι απαραίτητη η υιοθέτηση μιας διδακτικής μεθοδολογίας για ένα μάθημα κατάρτισης σχετικά με την πιο πρόσφατη και δυναμική τεχνολογία όπως η Τεχνητή Νοημοσύνη, ευθυγραμμιζόμενη με το πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Συστήματος Ακαδημαϊκών Μονάδων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ECVET), ενσωματώνοντας παράλληλα τις αρχές Lean και Agile. Αυτή η προσέγγιση όχι μόνο ενισχύει τα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά διασφαλίζει επίσης ότι οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν τις ικανότητες που απαιτούνται για να ευδοκιμήσουν στον τουριστικό τομέα, τον τομέα που επιλέχθηκε για το έργο EthAI. Εστιάζοντας στη συνεχή βελτίωση, την ευελιξία και την πρακτική εφαρμογή, το εγχειρίδιο διδασκαλίας μας προετοιμάζει τους εκπαιδευτές για τις απαιτήσεις μιας σύγχρονης τουριστικής βιομηχανίας που χρησιμοποιεί όλο και περισσότερες από τις νεότερες τεχνολογίες στην παροχή υπηρεσιών, το μάρκετινγκ, τη διαχείριση ανθρώπινων πόρων, τις σχέσεις με τους πελάτες και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.

Το πλαίσιο ECVET δημιουργήθηκε για να διευκολύνει τη μεταφορά, την αναγνώριση και τη συσσώρευση μαθησιακών αποτελεσμάτων σε ολόκληρη την Ευρώπη. Δίνει έμφαση σε μια μαθητοκεντρική προσέγγιση, εστιάζοντας στην απόκτηση ικανοτήτων που είναι μετρήσιμες και σαφώς καθορισμένες. Με την εφαρμογή του ECVET στο έργο μας, διασφαλίζουμε ότι τα μαθήματα κατάρτισης που θα αναπτυχθούν στο πακέτο εργασίας WP4 του έργου είναι ευέλικτα, διαφανή και ευθυγραμμισμένα με τα ευρωπαϊκά πρότυπα, ενισχύοντας τις ευκαιρίες κινητικότητας και δια βίου μάθησης για τους εκπαιδευόμενους του τουριστικού τομέα.

Η μεθοδολογία που θα χρησιμοποιήσουν οι εταίροι του έργου για να καθορίσουν τα μαθήματα EthAI Tour και επίσης η προσέγγιση που προτείνουμε σε αυτό το εγχειρίδιο να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτές στην εφαρμογή του εκπαιδευτικού περιεχομένου EthAI βασίζεται στις ακόλουθες διαστάσεις:

1. Μια προσέγγιση μάθησης βασισμένη στις ικανότητες

1. Με τον καθορισμό των μαθησιακών αποτελεσμάτων: Έχουμε καθιερώσει σαφή μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε ενότητα, διασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν τις δεξιότητες και τις γνώσεις που αναμένεται να αποκτήσουν.
2. Με βάση την αξιολόγηση και την επικύρωση: Οι ικανότητες θα αξιολογηθούν μέσω πραγματικών εφαρμογών και πρακτικών ασκήσεων,

επιτρέποντας την επικύρωση και την αναγνώριση των δεξιοτήτων που επιτυγχάνονται.

1. Εξατομικευμένες διαδρομές εκμάθησης

1. Παρακολούθηση ατομικής μαθησιακής διαδικασίας: Οι εκπαιδευόμενοι έχουν εξατομικευμένα σχέδια μάθησης που περιγράφουν τις μοναδικές ανάγκες τους και τον ρυθμό υλοποίησης της εκπαιδευτικής εμπειρίας, προσαρμοσμένα στην αρθρωτή δομή του ECVET.
2. Ευελιξία και προσαρμογή: Η αρθρωτή δομή επιτρέπει ευελιξία, επιτρέποντας στους μαθητές να προσαρμόζουν τις εκπαιδευτικές τους διαδικασίες σύμφωνα με τους στόχους και τα ενδιαφέροντα της σταδιοδρομίας τους.

Αρχές Lean και Agile στην ΕΕΚ όπως εφαρμόζονται από το Έργο EthAI Tour στην εκπαιδευτική προσέγγιση



Σε γενικές γραμμές, οι αρχές Lean επικεντρώνονται στη μεγιστοποίηση της αξίας της μαθησιακής διαδικασίας και στην ελαχιστοποίηση των περιττών πληροφοριών, μια προσέγγιση που είναι ιδιαίτερα εφαρμόσιμη στα εκπαιδευτικά πλαίσια. Δομώντας τις διαδικασίες και εστιάζοντας σε δραστηριότητες προστιθέμενης αξίας, δημιουργούμε ένα αποδοτικό και αποτελεσματικό μαθησιακό περιβάλλον.

Υπό το πρίσμα των αρχών Lean, η διδακτική διαδικασία που θα πρέπει να σχεδιαστεί, και να εφαρμοστεί από τους εκπαιδευτές, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη:

1. Ακολουθήστε το πρόγραμμα σπουδών με γνώμονα την αξία του EthAI Tour

1. Εστίαση στις δεξιότητες που σχετίζονται με τον τουρισμό: Το πρόγραμμα σπουδών μας έχει σχεδιαστεί για να παρέχει δεξιότητες που είναι σε ζήτηση στον τομέα του τουρισμού, λαμβάνοντας υπόψη την επιταχυνόμενη δυναμική των τεχνολογιών ΤΝ που εφαρμόζονται στον τουρισμό και την ηθική εξέταση της υπεύθυνης χρήσης της ΤΝ. Οι εκπαιδευτές πρέπει να διασφαλίζουν ότι οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν ικανότητες που είναι πολύτιμες για τους εργοδότες.
2. Διασφάλιση της συνεχούς βελτίωσης: Θα επανεξετάζουμε και θα ενημερώνουμε τακτικά το πρόγραμμα σπουδών μας με βάση την ανατροφοδότηση του τουριστικού τομέα και τις τεχνολογικές εξελίξεις για να διατηρήσουμε τη συνάφεια και την αποτελεσματικότητά του και οι εκπαιδευτές θα πρέπει να συνδεθούν με αυτές τις ενημερώσεις και επίσης να προσαρμόσουν το εκπαιδευτικό τους περιεχόμενο με βάση αυτές.

1. Χρησιμοποιήστε αποτελεσματικά τους πόρους που παρέχονται από το έργο EthAI Tour:

1. Βελτιστοποιώντας τους μαθησιακούς πόρους: Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ελέγχει περιοδικά τους μαθησιακούς πόρους μας για να ενημερώνει το εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιεί, να κατέχει ψηφιακά εργαλεία και να οργανώνει πρακτικά εργαστήρια, να παραδίδει περιεχόμενο αποδοτικά και αποτελεσματικά στους εκπαιδευόμενους από τον τομέα του τουρισμού που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν ικανότητες σχετικά με τις νεότερες τεχνολογίες ΤΝ στον τουρισμό και την ηθική σχετικά με τη χρήση τους.
2. Ελαχιστοποιώντας περιττό περιεχόμενο: Εξαλείφοντας το περιττό περιεχόμενο και εστιάζοντας στις βασικές ικανότητες, διασφαλίζουμε ότι ο χρόνος των μαθητών χρησιμοποιείται παραγωγικά.

Όσον αφορά τις αρχές του Agile, δίνουν έμφαση στη συνεργασία, την ευελιξία και την επαναληπτική πρόοδο, καθιστώντας τις ιδανικές για την προώθηση ενός ανταποκρινόμενου και δυναμικού πλαισίου μάθησης.

Θα εφαρμόσουμε στο εκπαιδευτικό μας υλικό ευέλικτες αρχές, οι οποίες θα επιτρέψουν στους εκπαιδευτές τα εξής:

1. Σχεδιασμός επαναληπτικών κύκλων μάθησης:

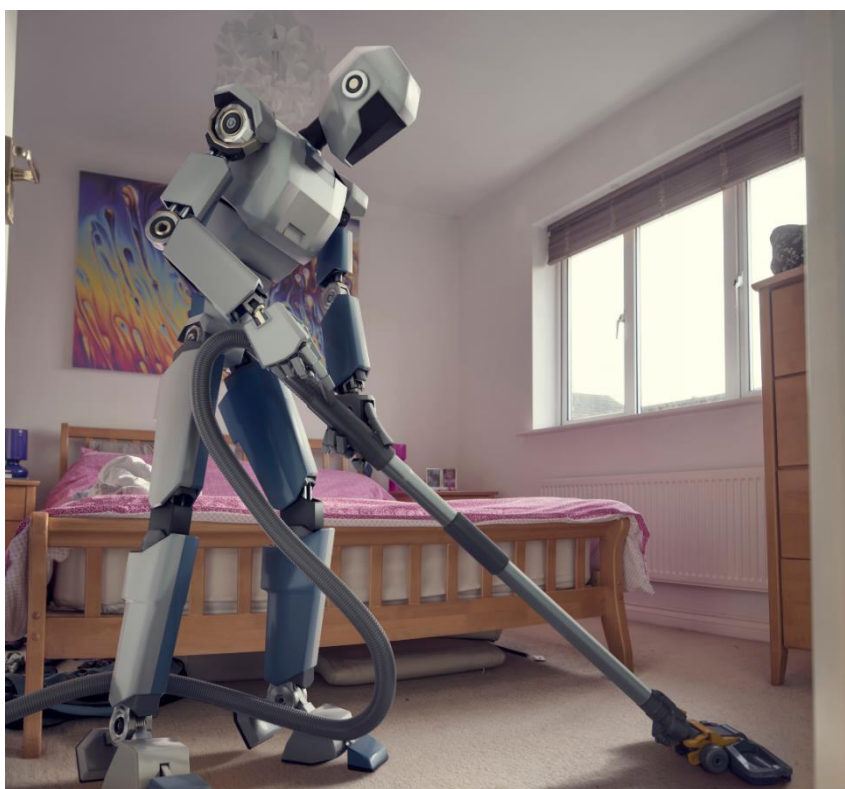
1. Με τη δημιουργία σύντομων, εστιασμένων μαθημάτων μάθησης: Τα μαθήματα EthAI Tour είναι δομημένα σε σύντομους, επαναληπτικούς κύκλους που καλύπτουν ειδικές ικανότητες για τον τουρισμό σχετικά με την εφαρμογή και την ηθική χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα και επιτρέπουν την ανατροφοδότηση και την αξιολόγηση.
2. Προσαρμοστικό πρόγραμμα σπουδών: Με βάση την ανατροφοδότηση και την απόδοση των μαθητών, προσαρμόζουμε το πρόγραμμα σπουδών για να ανταποκριθούμε καλύτερα στις ανάγκες των μαθητών και να αντιμετωπίσουμε τυχόν προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.

1. Δημιουργία συνεργατικού μαθησιακού περιβάλλοντος

- ο Ομαδικά έργα: Το εκπαιδευτικό υλικό που θα αναπτυχθεί στο WP4 του θα επιτρέψει στους εκπαιδευτές να συλλέξουν εκτενές περιεχόμενο και να σχεδιάσουν ασκήσεις ώστε οι εκπαιδευόμενοι να εργάζονται σε ομάδες για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και την ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων καθώς και δεξιοτήτων ειδικών στον τουρισμό σχετικά με την εφαρμογή της ΤΝ και τη σωστή ηθική χρήση της.
- ο Συνεχής ανατροφοδότηση: Οι εκπαιδευτές θα πρέπει να ξεκινούν τακτικές συνεδρίες ανατροφοδότησης για να βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να αναστοχάζονται την εκπαιδευτική τους πορεία και να εντοπίζουν τομείς

προς βελτίωση, προάγοντας μια κουλτούρα συνεχούς ανάπτυξης.

Με την ενσωμάτωση του πλαισίου ECVET με τις αρχές Lean και Agile στο έργο EthAI Tour, το εγχειρίδιο διδασκαλίας μας προσφέρει μια ολοκληρωμένη, εύελικτη και σχετική με τον τομέα του τουρισμού εκπαίδευση που προετοιμάζει τους εκπαιδευόμενους για τις προκλήσεις του σύγχρονου εργατικού δυναμικού. Η



προσέγγιση αυτή όχι μόνο βελτιώνει την επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων, αλλά και δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αναλάβουν την ευθύνη της εκπαιδευτικής τους εμπειρίας, προωθώντας τη διά βίου μάθηση και την προσαρμοστικότητα στην εποχή της απρόβλεπτης κι επιταχυνόμενης τεχνητής νοημοσύνης. Μέσω της συνεργασίας, της συνεχούς βελτίωσης και της εστίασης σε σενάρια από τον πραγματικό κόσμο, διασφαλίζουμε ότι το εκπαιδευτικό υλικό παραμένει στην πρώτη γραμμή της εκπαιδευτικής καινοτομίας.

Στόχοι του εγχειριδίου κατάρτισης

In the light of this approach, the current handbook aims to achieve the following objectives:



OBJECTIVES

- 1 To deliver guidelines to tourism VET teacher for presenting 3 Training Units:**
 - *Training Unit 1: Digitization in Tourism;*
 - *Training Unit 2: Artificial Intelligence (AI) in Tourism;*
 - *Training Unit 3: The Ethical AI in Tourism*
- 2 To present in detail the content of training modules**
- 3 To include assessment tools for teachers**

 Co-funded by the European Union



Περιεχόμενο του εγχειριδίου

Η εκπαίδευση θα είναι όσο πιο συνοπτική απαιτείται για να καλύψει την ανάγκη αξιολόγησης και αναδιαμόρφωσης και θα περιλαμβάνει όχι μόνο εκπαιδευτικό περιεχόμενο που σχετίζεται με την ψηφιοποίηση στον τουρισμό, αλλά και περιεχόμενο σχετικά με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στη βιομηχανία και τις δεοντολογικές πτυχές της.

Αυτό το περιεκτικό εγχειρίδιο περιέχει κατευθυντήριες γραμμές που θα χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές ΕΕΚ κατά την εφαρμογή των μαθημάτων.

Το εκπαιδευτικό υλικό που θα παρασχεθεί από το EthAI Tour (WP4) θα περιλαμβάνει πληροφορίες και παραδείγματα βέλτιστων πρακτικών σχετικά με τον τρόπο χρήσης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό με ηθικό τρόπο. Θα κατευθυνθούν στην ανάπτυξη των γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων του προσωπικού στον τομέα του τουρισμού στους ακόλουθους κύριους τομείς:



Στις επόμενες σελίδες, θα ορίσουμε μερικές έννοιες που σχετίζονται με το πρόγραμμα ΕΕΚ που παρέχουμε. Θα αναλύσουμε το προφίλ των ενήλικων εκπαιδευομένων και θα εξηγήσουμε ποιες τεχνικές και εργαλεία θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να διδάξουν το εκπαιδευτικό υλικό που προκύπτει από το EthAI Tour Project με τη μέγιστη αποτελεσματικότητα.

Ορισμός της εκπαίδευσης

Στο πλαίσιο ενός οργανισμού, η εκπαίδευση μπορεί να οριστεί ως: «Η εκπαίδευση θεωρείται ως η προγραμματισμένη δραστηριότητα για τη μεταφορά ή την τροποποίηση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων μεταξύ των ατόμων μέσω μαθησιακών εμπειριών. Σε οργανισμούς, εκπαιδευτικά ιδρύματα και κέντρα κατάρτισης, υπάρχουν προγράμματα κατάρτισης και ανάπτυξης, τα οποία στοχεύουν στην αύξηση των ικανοτήτων και των δεξιοτήτων μεταξύ των ατόμων. Κατά το σχεδιασμό προγραμμάτων κατάρτισης και ανάπτυξης, υπάρχουν ορισμένα βήματα, τα οποία πρέπει να ληφθούν υπόψη. Αυτά είναι η αξιολόγηση των αναγκών κατάρτισης, ο καθορισμός μαθησιακών στόχων και η δημιουργία και εφαρμογή προγραμμάτων κατάρτισης. Πρωταρχικός στόχος αυτών των βημάτων θα πρέπει να είναι η βελτίωση της απόδοσης της εργασίας. Όταν σημειώνονται βελτιώσεις στην απόδοση της εργασίας, είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη η εμπειρία και το εκπαιδευτικό επίπεδο του προσωπικού, καθώς και ο χρόνος και οι πόροι που διατίθενται για κατάρτιση.”¹

¹ Kapur, Radhika. (2019). Significance and Meaning of Training and Development Programs.

“Η εκπαίδευση ενηλίκων αναφέρεται στην εκπαίδευση και την κατάρτιση που επιδιώκουν οι ώριμοι μαθητές, δίνοντας έμφαση στον μαθητοκεντρισμό, την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και μια ανθρωπιστική φιλοσοφία που επικεντρώνεται στην



προσωπική ανάπτυξη.²

Για να κατανοήσει τον τρόπο προσέγγισης της διδακτικής διαδικασίας, ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει καλή γνώση των δραστηριοτήτων του τουριστικού τομέα, των προσόντων και δεξιοτήτων του ανθρώπινου δυναμικού που εργάζεται στον τουρισμό, να είναι σύμφωνος με τις νεότερες τεχνολογίες που μπορούν να εφαρμοστούν στον τομέα του τουρισμού, να αξιολογεί σωστά το επίπεδο και το προφίλ των εκπαιδευομένων (ενήλικες που εργάζονται στον τουρισμό), και να έχουν ικανότητες στην προετοιμασία, το σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση της κατάρτισης. Στις επόμενες σελίδες, θα παρουσιάσουμε αυτές τις πληροφορίες.

Χαρακτηριστικά Ενηλίκων Εκπαιδευομένων

Αρχικά, θα εξηγήσουμε τη βήμα προς βήμα διαδικασία κατανόησης του προφίλ του εκπαιδευόμενου, καθώς μπορούμε να λάβουμε υπόψη ότι δεν θα ήταν όλοι οι

² Bouchrika, Imed. (2024). Θεωρία Εκπαίδευσης Ενηλίκων το 2024: Μέθοδοι και Τεχνικές Διδασκαλίας Ενηλίκων

συμμετέχοντες στο μάθημα αρχικά ενθουσιώδεις για τη μαθησιακή διαδικασία. Διάφοροι παράγοντες μπορούν να εμποδίσουν τη φυσική περιέργεια, την προθυμία και την ικανότητα μάθησης του ατόμου. Αυτά περιλαμβάνουν τα εξής:

- Μερικοί μπορεί να **έχουν ενημερωθεί από τον επιβλέποντα τους να εγγραφούν στο μάθημα** χωρίς να τους δοθούν πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενο ή τους λόγους παρακολούθησης. Μπορεί να αισθάνονται εκνευρισμένοι, θυμωμένοι ή απλά ότι το όλο θέμα είναι άσχετο με αυτούς ή / και τη δουλειά τους.
- **Οι κακές αναμνήσεις από το σχολείο** μπορεί να είναι η μόνη εμπειρία ενός ατόμου από την επίσημη μάθηση και μπορεί να είναι ο λόγος για τον οποίο έχουν αποφύγει τέτοιες μαθησιακές καταστάσεις. Μπορεί να αισθάνονται φόβο και να περιμένουν να βαρεθούν, να υποτιμηθούν, να εκφοβιστούν και να αποδυναμωθούν.
- **Τα προβλήματα στην εργασία**, ιδιαίτερα οι συγκρούσεις με τους προϊσταμένους ή τους συναδέλφους, μπορούν να κάνουν ένα άτομο επιφυλακτικό και απρόθυμο να ανοιχτεί και να συμμετάσχει.
- **Η έλλειψη αλφαριθμητισμού** και **ο φόβος της έκθεσης** μπορούν να εμποδίσουν τους μαθητές.
- **Οι μαθησιακές δυσκολίες** μπορούν να επιβραδύνουν το ρυθμό με τον οποίο οι άνθρωποι μαθαίνουν.
- **Η δημόσια ομιλία** είναι ένας από τους πιο συνηθισμένους φόβους της ανθρώπινης φυλής και πολλοί συμμετέχοντες είναι πολύ νευρικοί για να μιλήσουν μπροστά σε άλλους.
- **Ο κοινωνικός αποκλεισμός** μπορεί να έχει στερήσει από τους συμμετέχοντες να εκφραστούν σε προηγούμενες εμπειρίες τέτοιων ευκαιριών μάθησης και αυτό μπορεί να δυσχεράνει την πλήρη συμμετοχή των συμμετεχόντων.
- **Η έλλειψη αυτοπεποίθησης** και αυτοεκτίμησης μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα οι συμμετέχοντες να αντισταθμίζουν με επιθετικές συμπεριφορές ή να κρύβονται πίσω από μια παθητική προσέγγιση, καμία από τις οποίες δεν θα ενισχύσει τη μαθησιακή διαδικασία.
- **Η έλλειψη ενδιαφέροντος** για το θέμα μπορεί να αποθαρρύνει τους ανθρώπους και να εμποδίσει τη μάθησή τους.
- **Τα προσωπικά προβλήματα**, συμπεριλαμβανομένης της κατάθλιψης, μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως αποθαρρυντικά.

Ευτυχώς, ο εκπαιδευτής είναι σε ιδανική θέση για να βοηθήσει στην επίλυση όλων των παραπάνω δυσκολιών. Η ευαισθησία, η κατανόηση και η επιθυμία να διασφαλιστεί ότι όλοι έχουν τη δυνατότητα να μάθουν όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικά, μαζί με μια προσέγγιση με επίκεντρο τον μαθητή και όχι με επίκεντρο τον εκπαιδευτή, μια εμπειριστατωμένη γνώση του θέματος και μια χαλαρή και διεγερτική μέθοδο παρουσίασης κάνουν τη μάθηση ευχάριστη για σχεδόν όλους.

Σύμφωνα με τον Kolb, η μαθησιακή διαδικασία για έναν ενήλικα ακολουθεί έναν κύκλο βιωματικής μάθησης ενηλίκων:

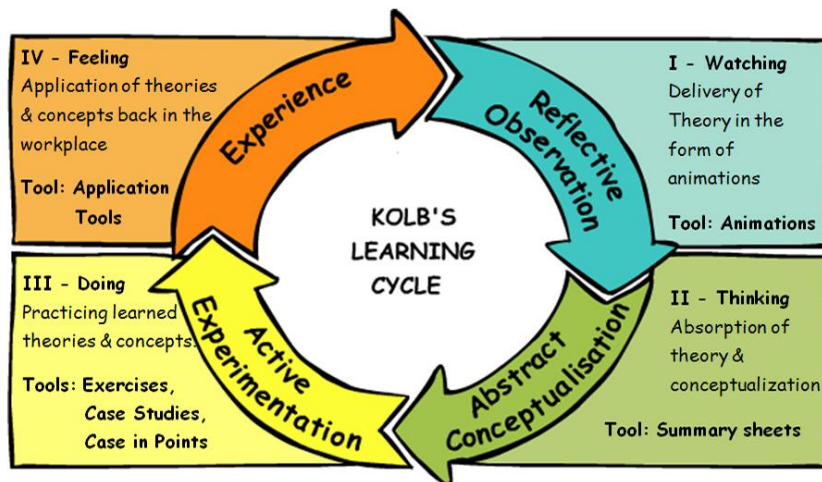
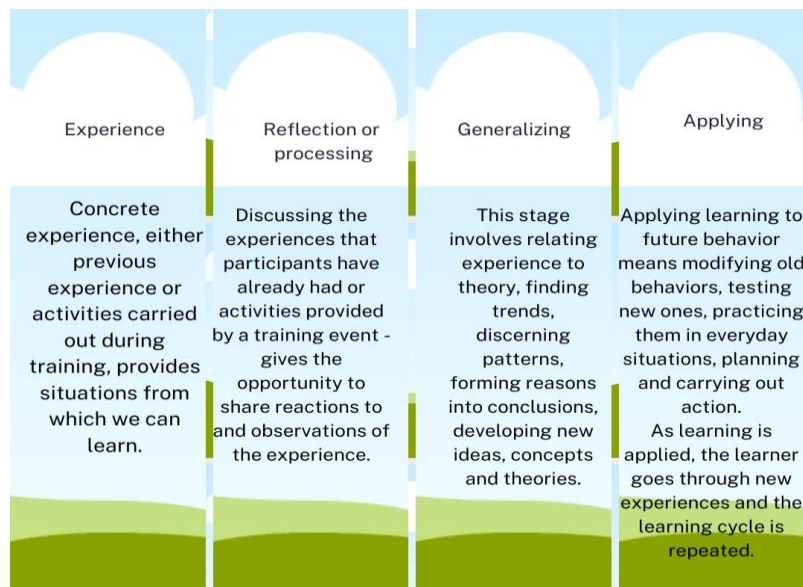


Figure 1. Source: Customized e-learning³

Ο παραπάνω κύκλος μάθησης δίνει ένα μοντέλο του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι μαθαίνουν, ακόμη και αν η διδασκαλία παραδίδεται σε μια τάξη, σε μια μικτή μάθηση ή στο διαδίκτυο. Για να είναι αποτελεσματική η μαθησιακή διαδικασία, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν τον κύκλο μάθησης για όλα όσα μαθαίνουν. Διαφορετικοί ενήλικες έχουν διαφορετικά στυλ μάθησης και μερικοί προτιμούν διαφορετικά στάδια στον κύκλο μάθησης από άλλους. Ωστόσο, για να μάθουν αποτελεσματικά, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να ενθαρρύνονται να ολοκληρώσουν και τα τέσσερα στάδια:



Categories of adult learners

Four categories of adult learners can be profiled as follows:

³ https://stratecentconsulting.com/custom_elearning.html

1. **εκπαιδευόμενοι προσανατολισμένοι στη μάθηση:** πρέπει να κατανοήσουν γιατί πρέπει να μάθουν κάτι και αν η μάθηση μπορεί να αποφέρει οφέλη και δυνατότητα εφαρμογής στην εργασία τους·
2. **αυτοκατευθυνόμενοι εκπαιδευόμενοι:** διαχειρίζονται, σχεδιάζουν και αξιολογούν τη μάθησή τους·
3. **εκπαιδευόμενοι προσανατολισμένοι στις δραστηριότητες:** μαθαίνουν καλύτερα όταν ασχολούνται με δραστηριότητες
4. **εκπαιδευόμενοι προσανατολισμένοι στο στόχο:** Όταν εγγράφονται σε ένα μάθημα, γενικά στοχεύουν συνειδητά στον στόχο που θέλουν να επιτύχουν.



Προφίλ εκπαιδευόμενου ενήλικα σε μαθήματα τεχνητής νοημοσύνης

Κατά το σχεδιασμό μαθημάτων ΤΝ για ενήλικες εκπαιδευόμενους, είναι υποχρεωτικό να κατανοήσετε τα μοναδικά κίνητρα, το υπόβαθρο και τις ανάγκες τους. Σε γενικές γραμμές, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι συχνά έρχονται με διάφορες προσδοκίες και εμπειρίες, οι οποίες μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τη μαθησιακή διαδικασία και τα αποτελέσματά τους. Για να απεικονίσει ένα λεπτομερές προφίλ των τυπικών ενηλίκων εκπαιδευομένων σε μαθήματα τεχνητής νοημοσύνης, ο εκπαιδευτής πρέπει να προσδιορίσει τα εξής:

1. τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων μαθημάτων κατάρτισης στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης·
2. τις μαθησιακές προτιμήσεις τους·
3. τις προκλήσεις που πρέπει να εξισορροπήσουν για να συμμετάσχουν ενεργά και να συμμετάσχουν στην εκπαίδευση.

Χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων μαθημάτων κατάρτισης ΤΝ

Characteristics of AI training course learners



1. Diverse Professional Backgrounds

Adult learners may come from various areas of the tourism sector such as hotels, restaurants, travel agencies, airports, ticketing, amusement parks, etc. This diversity can bring added-value to the classroom discussions with real-world perspectives and applications of AI.



2. Motivation for Career Advancement

Many adult trainees are motivated by the desire to advance in their careers, change to new roles, or improve their current job performance. They view AI skills as a means to keep competitive and relevant in their fields.



3. Experience with Digital Tools

Adult learners often have various experience using digital platforms and tools, which can facilitate their understanding of AI technologies. The level of technical proficiency can vary widely, requiring tailored instructional approaches and in-depth analysis of the learner profile.



<https://ethaitour.eu/>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



4. Practical and Goal-Oriented Learning

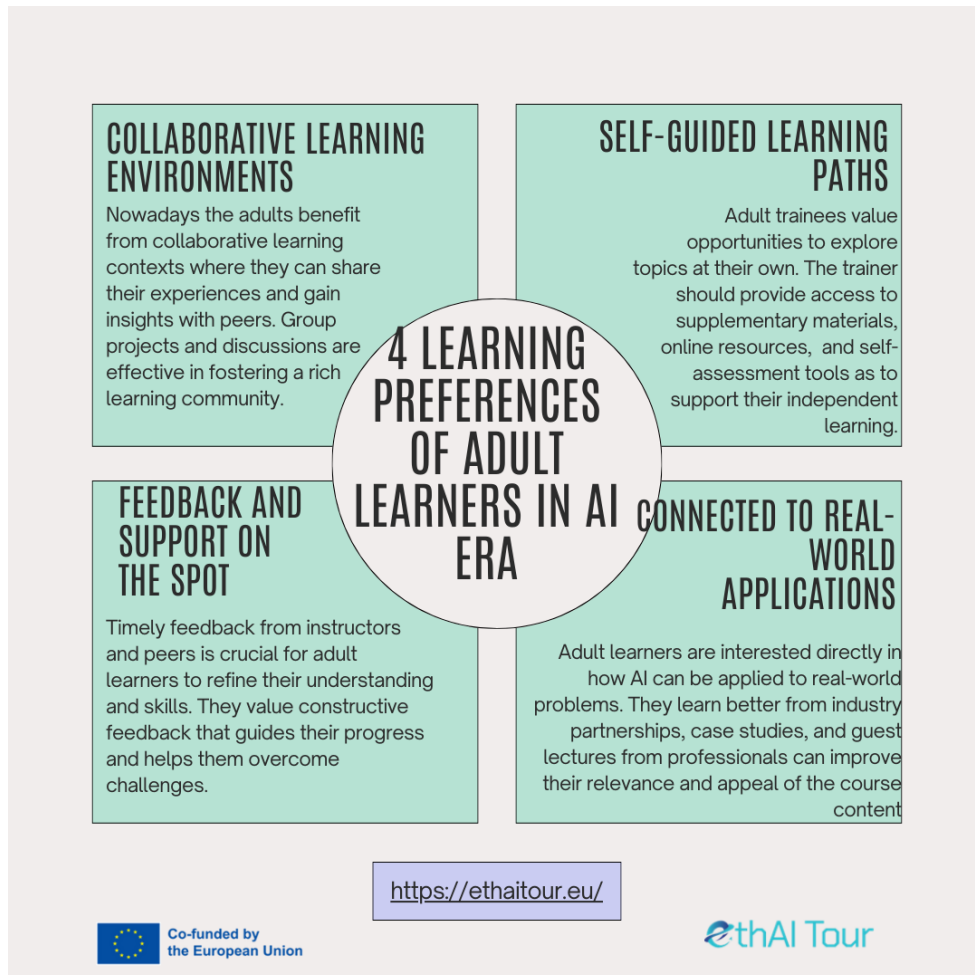
In general, adult trainees prefer learning experiences that are directly applicable to their jobs. They appreciate hands-on, practical, activities that demonstrate an immediate utility of AI tools and concepts.



5. Balancing Multiple Responsibilities

Adult learners have to conciliate the professional, personal, and educational life. That is why they value more flexible learning schedules that accommodate their busy life and commitments, such as online modules or evening classes.

Προτιμήσεις των εκπαιδευομένων μαθημάτων κατάρτισης AI



Προκλήσεις των εκπαιδευομένων τεχνητής νοημοσύνης

1. **Διαχείριση χρόνου** - Η δημιουργία μιας σωστής ισορροπίας χρόνου μεταξύ εργασίας, προσωπικών δεσμεύσεων και μελέτης μπορεί μερικές φορές να είναι πολύ δύσκολη. Η προσφορά ευέλικτου προγραμματισμού και αρθρωτού περιεχομένου στα μαθήματα μπορεί να μειώσει μέρος αυτής της πίεσης για τους εκπαιδευόμενους.
2. **Τεχνολογική προσαρμογή**- Οι εκπαιδευόμενοι ενήλικες ενδέχεται μερικές φορές να αντιμετωπίζουν προκλήσεις όσον αφορά την προσαρμογή στις νέες τεχνολογίες, ιδίως εάν δεν έχουν χρησιμοποιήσει προηγουμένως την τεχνητή νοημοσύνη. Για να διευκολύνετε αυτήν τη μετάβαση, μπορείτε να παρέχετε εισαγωγικές ενότητες και τεχνική υποστήριξη.
3. **Κάλυψη των μαθησιακών κενών** - Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι μπορεί να έχουν διαφορετικά επίπεδα προηγούμενης γνώσης, με αποτέλεσμα μαθησιακά κενά. Η προσαρμογή του περιεχομένου του μαθήματος για την προσαρμογή διαφορετικών επιπέδων δεξιοτήτων και η παροχή συμπληρωματικών πόρων μπορεί να αντιμετωπίσει αυτό το ζήτημα.



Πώς να προσεγγίσετε τους μαθητές

Τα μαθήματα που θα αναπτυχθούν στο WP4 του έργου έχουν σχεδιαστεί για εκπαιδευτές και εκπαιδευτές ΕΕΚ στον τομέα του τουρισμού (άμεσο), φοιτητές ΕΕΚ στον τουρισμό και τη φιλοξενία (άμεσο) και εκπροσώπους του τομέα του τουρισμού και της

φιλοξενίας (έμμεσα). Ο κύριος σκοπός αυτών των μαθημάτων είναι να αναπτύξουν τις ικανότητες της ομάδας-στόχου, κυρίως εκπαιδευτών και εκπαιδευτών ΕΕΚ για να εξοικειωθούν με την έννοια Lean and Agile της ψηφιακής και ηθικής ευαισθητοποίησης σχετικά με τη χρήση του τουριστικού τομέα AI και επίσης των εκπαιδευόμενων ΕΕΚ που θα είναι σε θέση να αποκτήσουν τις ικανότητες για να οικοδομήσουν μια καριέρα όπου η βιωσιμότητα, Η προσαρμοστικότητα και το κέρδος μπορούν να πάνε χέρι-χέρι. Λαμβάνοντας υπόψη το προφίλ της ομάδας-στόχου που θα περιλαμβάνει τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους που θα χρησιμοποιήσουν το εκπαιδευτικό υλικό και επίσης τα θέματα των μαθημάτων EthAI Tour για την τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό, παραθέτουμε παρακάτω **5 στρατηγικές (κατευθυντήριες γραμμές)** που πρέπει να εφαρμόσουν οι εκπαιδευτές για να παρέχουν επιτυχημένη και αποτελεσματική διδακτική εμπειρία:

1. Προσαρμοσμένες διαδρομές εκμάθησης

1. Προσαρμόστε εξατομικευμένες διαδρομές μάθησης που προσαρμόζουν το μαθησιακό σας περιεχόμενο στο συγκεκριμένο υπόβαθρο και τους στόχους των ενήλικων εκπαιδευόμενων στον τομέα του τουρισμού. Αυτή η προσέγγιση δίνει τη δυνατότητα σε κάθε εκπαιδευόμενο να εμπλακεί στο περιεχόμενο του μαθήματος που σχετίζεται με τους στόχους της σταδιοδρομίας του.

2. Ενσωμάτωση έργων πραγματικού κόσμου

1. Ενσωμάτωση έργων εμπνευσμένων από τον τομέα του τουρισμού που απαιτούν την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης σε σενάρια πραγματικού κόσμου. Μια πρακτική εμπειρία καταδεικνύει τον πρακτικό αντίκτυπο των δεξιοτήτων τεχνητής νοημοσύνης και ενισχύει τη μάθηση.

3. Ευκαιρίες καθοδήγησης και δικτύωσης

1. Ενθαρρύνετε τη δικτύωση μεταξύ των εκπαιδευόμενων και εισαγάγετε στην εκπαιδευτική σας εμπειρία ευκαιρίες καθοδήγησης με επαγγελματίες του κλάδου για αυτούς. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να λάβουν υποστήριξη στην εξέλιξη της σταδιοδρομίας τους και πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τις ανάγκες του τομέα.

4. Συνεχής υποστήριξη και πόροι

1. Παρέχετε συνεχή πρόσβαση σε μαθησιακούς πόρους, όπως εργαστήρια, διαδικτυακά φόρουμ και διαδικτυακά σεμινάρια. Η συνεχής υποστήριξη εμπλέκει και παρακινεί τους εκπαιδευόμενους καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

5. Κατανόηση και αντιμετώπιση των αναγκών των ενηλίκων εκπαιδευόμενων

1. Τα μαθήματα AI μπορούν να προσαρμοστούν για να παρέχουν ουσιαστικές και αποτελεσματικές μαθησιακές εμπειρίες που δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να επιτύχουν τους επαγγελματικούς τους στόχους



Ιδιαιτερότητες της εκπαίδευσης στην εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην τουριστική βιομηχανία

Η κατανόηση των αποχρώσεων των εφαρμογών AI στον τομέα του τουρισμού είναι ζωτικής σημασίας για το σχεδιασμό ενός αποτελεσματικού προγράμματος κατάρτισης με βάση τα αποτελέσματα του EthAI Tour Project. Το πρόγραμμα πρέπει να αποτελεί απάντηση στις ιδιαίτερες προκλήσεις και ευκαιρίες που παρουσιάζει σήμερα ο τουριστικός τομέας. Ακολουθούν ορισμένες ιδιαιτερότητες που πρέπει να λάβετε υπόψη κατά την ανάπτυξη κατάρτισης AI για τον τουριστικό τομέα:

Ειδικές ανάγκες για τον τουρισμό

1. Προσαρμογή εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης

- Η κατάρτιση θα πρέπει να επικεντρωθεί στην προσαρμογή των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης ώστε να ανταποκρίνονται στις ειδικές ανάγκες του τουριστικού τομέα. Για παράδειγμα, η τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό θα μπορούσε να δώσει έμφαση στην προγνωστική ανάλυση για την πρόβλεψη της ζήτησης, ενώ η τεχνητή νοημοσύνη στη χρηματοδότηση θα μπορούσε να επικεντρωθεί στον εντοπισμό απάτης και την αξιολόγηση κινδύνου.

2. Ενσωμάτωση με υπάρχοντα συστήματα

- Οι συμμετέχοντες πρέπει να μάθουν πώς να ενσωματώνουν τις τεχνολογίες AI με υπάρχοντα συστήματα και ροές εργασίας στον τομέα του τουρισμού. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των διοχετεύσεων δεδομένων, των προτύπων διαλειτουργικότητας και της συμβατότητας του συστήματος.

Πρακτική εφαρμογή και πρακτική εμπειρία

1. Πραγματικές μελέτες περιπτώσεων από τον τομέα του τουρισμού

- Η ενσωμάτωση περιπτώσεων μελετών από τον τομέα του τουρισμού θα βελτιώσει την ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων στο μάθημα σχετικά με τις πρακτικές εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης. Αυτές οι περιπτώσεις μελέτες θα πρέπει να αναδείξουν τις επιτυχείς υλοποιήσεις και τα διδάγματα που αντλήθηκαν.

2. Μάθηση βασισμένη σε έργα

- Η κατάρτιση θα πρέπει να περιλαμβάνει μάθηση βάσει έργων, όπου οι συμμετέχοντες εργάζονται σε έργα τεχνητής νοημοσύνης πραγματικού κόσμου που σχετίζονται με τον τουριστικό τομέα. Αυτή η πρακτική προσέγγιση διευκολύνει την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Δεοντολογικά και κανονιστικά ζητήματα για την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό

1. Συμμόρφωση με τους κανονισμούς του τουριστικού τομέα

- Ο τουριστικός τομέας έχει ειδικούς κανονισμούς που διέπουν τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που θα εκπονήσετε ως εκπαιδευτής, με βάση το εκπαιδευτικό υλικό του EthAI Tour (που αναπτύχθηκε στο WP4 του έργου), θα πρέπει να περιλαμβάνει αυτούς τους κανονισμούς, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν και τηρούν τα ηθικά και νομικά πρότυπα.

2. Ηθικές πρακτικές τεχνητής νοημοσύνης

- Η έμφαση στις δεοντολογικές πρακτικές τεχνητής νοημοσύνης στον τομέα του τουρισμού είναι απαραίτητη, ιδίως σε αυτόν τον κλάδο, όπου οι αποφάσεις τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να έχουν σημαντικές επιπτώσεις στα άτομα και την κοινωνία.

Συνεργασία και Διεπιστημονική Μάθηση

1. Διατμηματική συνεργασία

- Οι συμμετέχοντες στην εκπαίδευσή σας θα πρέπει να μάθουν να συνεργάζονται μεταξύ λειτουργιών, συνεργαζόμενοι με επαγγελματίες από διαφορετικούς κλάδους για την ανάπτυξη ολοκληρωμένων λύσεων AI στον οργανισμό τους από τον τουριστικό τομέα.

2. Συνεργασία με ειδικούς του κλάδου

- Η κατάρτιση θα πρέπει να περιλαμβάνει εμπειρογνώμονες του τουριστικού τομέα που μπορούν να παρέχουν πληροφορίες σχετικά με τις προκλήσεις, τις τρέχουσες τάσεις και τις βέλτιστες πρακτικές. Οι διαλέξεις επισκεπτών, τα προγράμματα καθοδήγησης και τα σεμινάρια είναι αποτελεσματικοί τρόποι για να διευκολυνθεί αυτή η δέσμευση.

Συνεχής Μάθηση και Προσαρμογή στις Αλλαγές της Αγοράς και στη Δυναμική των Τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης

1. Προσαρμοστικές ενότητες μάθησης

- Ενσωματώστε προσαρμοστικές ενότητες μάθησης που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να επικεντρωθούν σε τομείς όπου χρειάζονται βελτίωση, εξασφαλίζοντας εξατομικευμένες διαδρομές ανάπτυξης.

2. Συνεχής εκπαίδευση και ενημερώσεις

- Δεδομένου του γρήγορου ρυθμού των εξελίξεων στην τεχνητή νοημοσύνη, τα προγράμματα κατάρτισης θα πρέπει να περιλαμβάνουν διατάξεις για συνεχή εκπαίδευση και ενημερώσεις σχετικά με τις νέες τεχνολογίες, τις μεθοδολογίες και τις εξελίξεις της βιομηχανίας.



Αντιμετωπίζοντας αυτές τις ιδιαιτερότητες, τα προγράμματα κατάρτισης AI μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στις ανάγκες διαφόρων βιομηχανιών, εξοπλίζοντας τους συμμετέχοντες με τις δεξιότητες και τις γνώσεις που απαιτούνται για την επιτυχή αξιοποίηση των τεχνολογιών AI.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Ο εκπαιδευτής του εκπαιδευτικού προγράμματος EthAI Tour

Η κατάρτιση, ίσως περισσότερο από σχεδόν οποιοδήποτε άλλο επάγγελμα, απαιτεί από τον εκπαιδευτή να θέσει **την προσωπικότητά του** σε κίνδυνο και στη δουλειά. Οι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα από τους ανθρώπους που εμπιστεύονται και, για να σας εμπιστευτούν, οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν μια σωστή εικόνα των **ικανοτήτων σας**. Οι **δεξιότητες επικοινωνίας και παρουσίασης** πρέπει να είναι αποτελεσματικές, αλλά είναι μόνο ένα μικρό μέρος του τρόπου με τον οποίο εκπαιδεύετε και αντιπροσωπεύουν την εξωτερική εκδήλωση όλων των άλλων σκέψεων, στάσεων, πεποιθήσεων και συναισθημάτων της προσωπικότητάς σας. Η μέθοδος παρουσίασής σας, η σαφήνεια της ομιλίας και ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να διατηρήσετε το ενδιαφέρον και τα κίνητρα των μαθητών μπορούν να είναι εξαιρετικά συστατικά του διδακτικού σας ρόλου.



Για να εμπνεύσετε τους συμμετέχοντες σας, πρέπει να γνωρίζετε συνεχώς **τις υπηρεσίες και τα προϊόντα που αφορούν ειδικά τον τουριστικό τομέα, τις νεότερες εκδόσεις**

εργαλείων και τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιούνται στον τουριστικό τομέα και τις δεοντολογικές πτυχές της εφαρμογής τους. Πρέπει να καταλάβετε τι χρειάζονται και να προσαρμόσετε το επίπεδο της εκπαίδευσης στο ενδιαφέρον και το επίπεδο γνώσης τους στον τομέα. Θα εμπνεύσετε τους άλλους πιο εύκολα αν είστε σε ειρήνη με την υψηλή αυτοεκτίμησή σας, χαλαροί και σίγουροι. Με αυτόν τον τρόπο δεν χρειάζεται να έχετε τον έλεγχο ανά πάσα στιγμή και μπορείτε να επιτρέψετε στους συμμετέχοντες να διαφωνήσουν μαζί σας, να αλλάξουν κατεύθυνση και να επιτύχουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους.

Πρέπει να δείξετε απόλυτο σεβασμό στους συμμετέχοντες σας και να τους ενημερώσετε ότι είστε στο πλευρό τους και θα τους υποστηρίξετε κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.

Χρειάζεστε μεγάλο ενθουσιασμό για το περιεχόμενο και τη διαδικασία της μαθησιακής δραστηριότητας, διακρίνοντας μεταξύ τους αλλά διατηρώντας και τα δύο. Οι γνώσεις σας για το περιεχόμενο ή το θέμα πρέπει να είναι τουλάχιστον ίσες με τις απαιτήσεις που ενδέχεται και εύλογα να γίνουν σε αυτό από τους συμμετέχοντες.

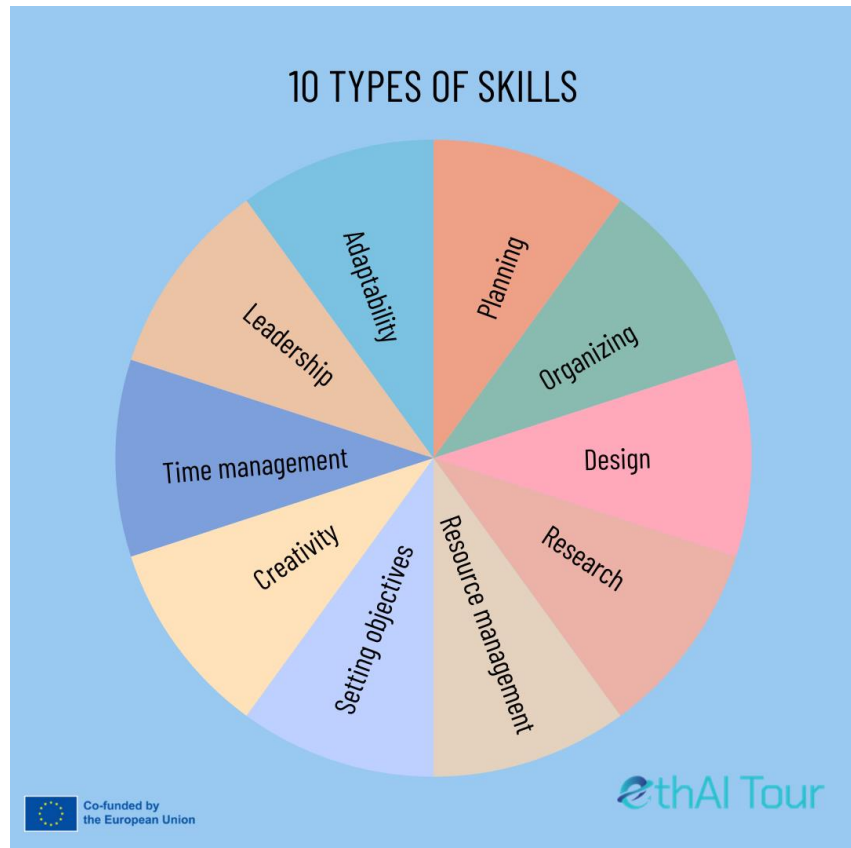
Η ακεραιότητά σας πρέπει να είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς οι μαθητές πρέπει να αισθάνονται ότι είστε ειλικρινείς, αξιόπιστοι και αξιόπιστοι και δεν θα τους απογοητεύσετε ή θα προδώσετε την εμπιστοσύνη τους.

Οι συμμετέχοντες σας χρειάζονται θετική ενθάρρυνση από εσάς. Χρειάζονται να σκέφτεστε θετικά ανά πάσα στιγμή και να τους επιτρέπετε να βλέπουν ένα σαφές και θετικό όραμα για το τι μπορούν να κάνουν. Χρειάζονται να έχετε το θάρρος, την αυτοπεποίθηση, τη δύναμη και τη δέσμευση να κρατήσετε ένα θετικό όραμα μπροστά στην ευαλωτότητά τους μπροστά στις νέες πληροφορίες που λαμβάνουν.

Η αίσθηση του χιούμορ σας θα σας βοηθήσει να ελαφρύνετε τα πράγματα και να διατηρήσετε μια αίσθηση διασκέδασης και απόλαυσης στη διαδικασία μάθησης, επιτρέποντας και χτίζοντας ομαδικές συζητήσεις και αυξάνοντας την ατμόσφαιρα ομαδικής εργασίας.

Ένας καλός εκπαιδευτής θα πρέπει επίσης να έχει ένα καλό επίπεδο αυτοπεποίθησης, εμπιστοσύνης, ενσυναίσθησης, διαπραγμάτευσης, συζήτησης, επικοινωνίας, ηγεσίας, πειθούς και δεξιοτήτων αποφασιστικότητας.

Οι **βασικές δεξιότητες** που πρέπει να διαθέτει ένας εκπαιδευτής για να διδάξει σχετικά με την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης και την ηθική χρήση στον τομέα του τουρισμού ξεκινούν, φυσικά, με ένα καλό επίπεδο γνώσεων σε αυτά τα θέματα, αλλά όχι περιορισμένα, καθώς ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει επίσης αυτούς τους 10 τύπους δεξιοτήτων:



Εάν όλα τα παραπάνω είναι μέρος της προσωπικότητάς σας ως εκπαιδευτής, εάν αντιμετωπίζετε τους συμμετέχοντες σας με σεβασμό ως ίσους και χρησιμοποιείτε όλη τη μαθησιακή διαδικασία για να τους ενδυναμώσετε, τότε η εκπαιδευτική τους εμπειρία θα πρέπει να είναι πραγματικά εμπνευσμένη.



Οι φάσεις του εκπαιδευτικού προγράμματος EthAI Tour από τον σχεδιασμό έως την παρακολούθηση

Λαμβάνοντας υπόψη τη συγκεκριμένη περιοχή μάθησης του έργου EthAI Tour, που επικεντρώνεται στην εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό και τις ηθικές επιπτώσεις, τόσο για τον εργαζόμενο όσο και για τον καταναλωτή τουριστικών προϊόντων και υπηρεσιών, εσείς ως εκπαιδευτής θα πρέπει να έχετε καλή και σε βάθος γνώση των νεότερων τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης, αλλά και των τουριστικών δραστηριοτήτων. Θα πρέπει να δημιουργήσετε έναν έξυπνο εκπαιδευτικό χώρο για τους ανθρώπους να μάθουν για τα νέα εργαλεία τεχνητής

νοημοσύνης και τις ηθικές αρχές και να παρέχουν στους μαθητές υποστήριξη και ενθάρρυνση.

The result will be that you will have inspired people to learn, but to achieve this you need to pay attention to all the phases of the learning process that you are defining for your course based on EthAI Project educational results: planning and design, the training delivery phase, feedback and assessment and follow-up. Next, you will find some guidelines on how to proceed during these phases.

Φάση 1. Σχεδιασμός και Προγραμματισμός Μαθημάτων



Με την σχολαστική προετοιμασία του μαθήματος σχετικά με την εφαρμογή AI και την ηθική χρήση στον τομέα του τουρισμού, ο εκπαιδευτής εξασφαλίζει μια ολοκληρωμένη, συναρπαστική και ηθικά γειωμένη μαθησιακή εμπειρία που εξοπλίζει τους συμμετέχοντες με τις δεξιότητες και τις γνώσεις που απαιτούνται για να ευδοκιμήσουν σε αυτόν τον ταχέως αναπτυσσόμενο τομέα.

Ακολουθούν τα βήματα που πρέπει να πραγματοποιήσει ένας εκπαιδευτής για να σχεδιάσει και να σχεδιάσει επιτυχημένο εκπαιδευτικό υλικό βασισμένο στις αρχές Lean και Agile, στο πλαίσιο των παρουσιάσεων και των τύπων προσεγγίσεων που θα χρησιμοποιηθούν σε μια τάξη ή μια μικτή μορφή μάθησης:

1.1 Προετοιμασία του εκπαιδευτικού προγράμματος

1. Αξιολόγηση αναγκών

- Πρώτα απ' όλα, εσείς, ως εκπαιδευτής, θα πρέπει να πραγματοποιήσετε μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση αναγκών για να κατανοήσετε τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματα που επιθυμούν οι εκπαιδευόμενοι από την ομάδα-στόχο της τουριστικής βιομηχανίας που θα παρακολουθήσουν το εκπαιδευτικό σας πρόγραμμα EthAI. Αυτό περιλαμβάνει την προσεκτική ανάγνωση του εκπαιδευτικού υλικού που προκύπτει από τις δραστηριότητες του WP4 του έργου και τη διαβούλευση με άλλες πηγές, όπως επαγγελματίες του κλάδου, εκπαιδευτικά ιδρύματα, πιθανούς εκπαιδευόμενους και εργοδότες των εκπαιδευομένων για τον προσδιορισμό του επιπέδου των τρεχουσών γνώσεων σε προσωπικό / οργανωτικό επίπεδο, των βασικών ικανοτήτων και των κενών γνώσης.

2. Επιλογή από το πρόγραμμα σπουδών των τομέων κατάρτισης και θεμάτων που χρειάζονται οι εκπαιδευόμενοι που θα παρακολουθήσουν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα

- Με βάση τα προηγούμενα αποτελέσματα αξιολόγησης, ο εκπαιδευτής επιλέγει από το λεπτομερές πρόγραμμα σπουδών που ενσωματώνει εφαρμογές AI και ηθικούς προβληματισμούς στον τουρισμό, τους συγκεκριμένους τομείς μάθησης προσαρμοσμένους στο επίπεδο γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων της ομάδας-στόχου του μαθήματος. Αυτό περιλαμβάνει την επιλογή σχετικών θεμάτων, όπως η εξυπηρέτηση πελατών με γνώμονα την τεχνητή νοημοσύνη, οι εξατομικευμένες στρατηγικές μάρκετινγκ και τα ηθικά πλαίσια τεχνητής νοημοσύνης, ανάλογα με το επίπεδο των εκπαιδευομένων.

3. Ενσωμάτωση Ηθικών Αρχών στο εκπαιδευτικό υλικό του EthAI Tour

- Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διασφαλίζει ότι η δεοντολογική χρήση της τεχνητής νοημοσύνης υφάινεται σε όλο το εκπαιδευτικό υλικό που θα παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους. Αυτό συνεπάγεται την ενσωμάτωση εννοιών που επικεντρώνονται στη δικαιοσύνη, τη διαφάνεια, το απόρρητο των δεδομένων και τη λογοδοσία, διασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευόμενοι θα κατανοήσουν τις ηθικές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό.

1.2 Προετοιμασία πόρων και υλικών

1. Επιλογή Εκπαιδευτικού Υλικού

- Ο εκπαιδευτής θα επιλέξει εκπαιδευτικό υλικό θα τεθεί στη διάθεσή του στην πλατφόρμα του έργου (όπως προκύπτει από το WP4), αλλά επίσης θα συμβουλευτεί και θα εισαγάγει στις παρουσιάσεις, άλλα ακαδημαϊκά άρθρα, εκθέσεις τουριστικής βιομηχανίας και μελέτες περιπτώσεων, για να προσφέρει μια πλούσια μαθησιακή εμπειρία στους συμμετέχοντες στο μάθημα. Το υλικό που

θα συγκεντρωθεί από τον εκπαιδευτή που θα αναδεικνύει τόσο τις επιτυχημένες εφαρμογές ΤΝ όσο και τις ηθικές προκλήσεις στον τομέα του τουρισμού.

2. **Ανάπτυξη Διαδραστικού Περιεχομένου**

- Όχι μόνο επειδή εσείς ως εκπαιδευτής θα διδάξετε για τις απόλυτες τεχνολογίες της νέας εποχής ΤΝ στον τουρισμό, αλλά γενικά, είναι σημαντικό να ενισχύσετε τη δέσμευση με τους εκπαιδευόμενους. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αναπτύξει διαδραστικό περιεχόμενο, όπως εικονικά εργαστήρια, προσομοιώσεις και σενάρια ρόλων. Αυτές οι δραστηριότητες επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν έννοιες τεχνητής νοημοσύνης και ηθικές αρχές σε πρακτικά περιβάλλοντα, ενθαρρύνοντας μια βαθύτερη κατανόηση.

3. **Τεχνολογία και ρύθμιση εργαλείων**

- Για να προσφέρει μια εξαιρετική εκπαιδευτική εμπειρία, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να επιλέξει και να δημιουργήσει τα απαραίτητα εργαλεία ΤΝ και πλατφόρμες λογισμικού που θα χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Αυτό περιλαμβάνει τη διασφάλιση της πρόσβασης σε πλατφόρμες εικονικής συνεργασίας, λογισμικό ανάλυσης δεδομένων και εργαλεία μηχανικής μάθησης για πρακτική εμπειρία.

1.3 Training Σχεδιασμός Μεθοδολογίας Εκπαίδευσης

1. Blended Μικτή μαθησιακή προσέγγιση

- Για να δοθεί στον ενήλικο εκπαιδευόμενο η δυνατότητα να ισορροπήσει την επαγγελματική ζωή, τον χρόνο που αφιερώνει στις σπουδές αλλά και την προσωπική του ζωή, ο εκπαιδευτής μπορεί να λάβει υπόψη την παράδοση του εκπαιδευτικού υλικού EthAI Tour με μια μικτή μαθησιακή προσέγγιση, η οποία συνδυάζει διαδικτυακές και δια ζώσης συνεδρίες, καλύπτοντας διαφορετικές μαθησιακές προτιμήσεις. Αυτό περιλαμβάνει τον προγραμματισμό διαδραστικών εργαστηρίων, διαδικτυακών ενοτήτων αυτορυθμιζόμενης μάθησης και ζωντανών διαδικτυακών σεμιναρίων (webinars).

2. Ευκαιρίες Συνεργατικής Μάθησης

- Για να ενθαρρυνθεί η ομαδική εργασία και η ανταλλαγή πραγματικών σεναρίων και εμπειριών, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να σχεδιάσει συνεργατικά έργα και ομαδικές συζητήσεις. Αυτές οι δραστηριότητες αναγνωρίζουν την αξία της αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων, της συλλογικής επίλυσης προβλημάτων, της ενθάρρυνσης για ανταλλαγή ιδεών και της εφαρμογής των αρχών της ηθικής τεχνητής νοημοσύνης σε ομαδικά πλαίσια.

3. Μηχανισμοί Αξιολόγησης και Ανατροφοδότησης

- Για την αξιολόγηση του επιπέδου γνώσης που έχουν αποκτήσει οι εκπαιδευόμενοι σε συγκεκριμένες στιγμές της πορείας του μαθήματος, ο εκπαιδευτής πρέπει να αναπτύξει εργαλεία αξιολόγησης, όπως έντυπα αξιολόγησης, αναστοχαστικές εργασίες, αξιολογήσεις έργων και σύντομα τεστ (quizzes), ώστε να μετρηθεί η πρόοδος των εκπαιδευομένων. Παράλληλα, θα πρέπει να καθιερωθούν επικοινωνητικοί μηχανισμοί

ανατροφοδότησης που θα καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους στην επικαιροποίηση της κατανόησης και της εφαρμογής των αρχών ηθικής της ΤΝ.

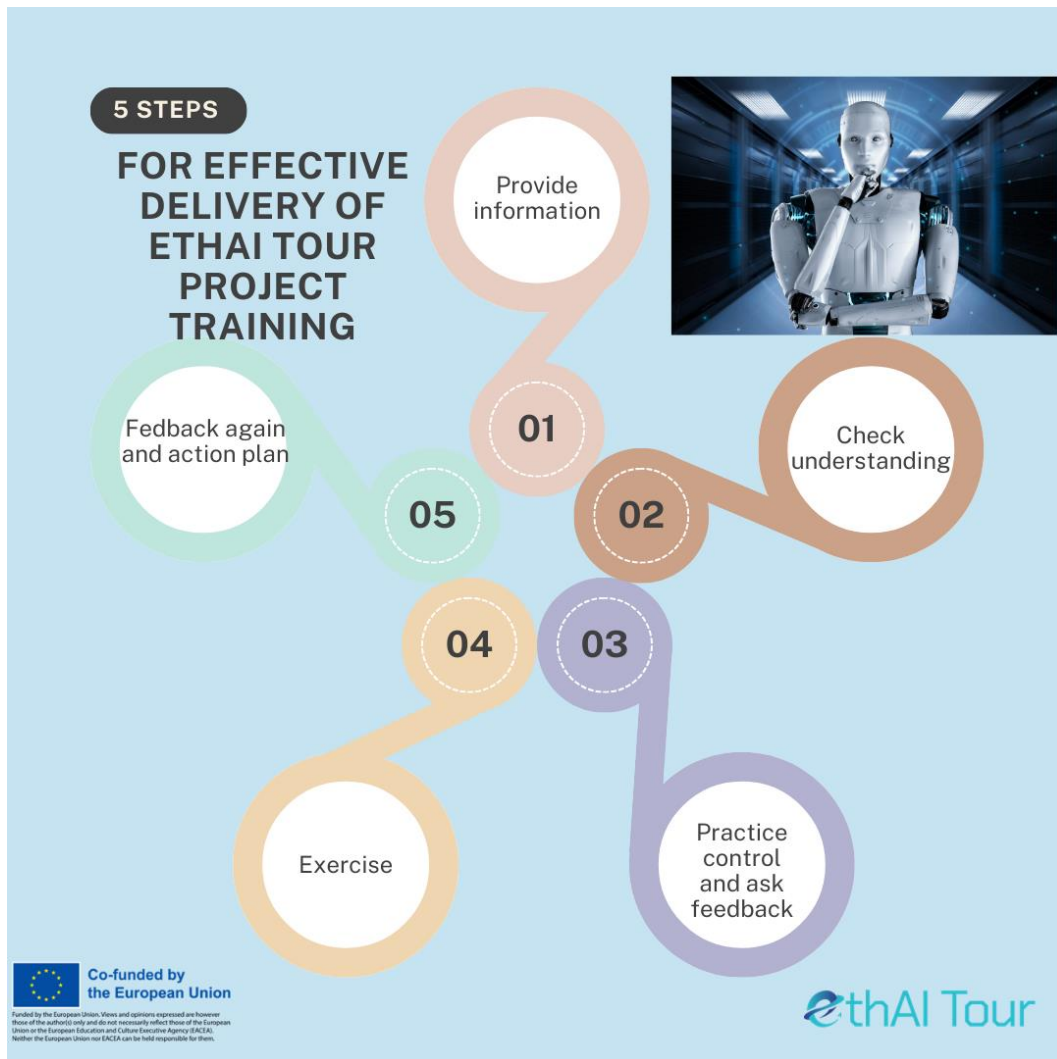
1.4 Συμμετοχή Βιομηχανίας και Ενδιαφερόμενων Μερών

1. Ανάπτυξη συνεργασιών

- Ο εκπαιδευτής δημιουργεί συνεργασίες με φορείς του τουριστικού κλάδου και ειδικούς στην Τεχνητή Νοημοσύνη, ώστε να ενισχύσει τη συνάφεια του μαθήματος και να παρέχει πραγματικές επαγγελματικές γνώσεις. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διοργάνωση διαλέξεων από προσκεκλημένους ομιλητές, συζητήσεων με πάνελ επαγγελματιών του κλάδου και ευκαιριών καθοδήγησης (mentorship) για τους εκπαιδευόμενους.

2. Συνεχής Βελτίωση και Προσαρμογή

- Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εφαρμόσει έναν κύκλο ανατροφοδότησης συλλέγοντας σχόλια από τους εκπαιδευόμενους, τους συνεργάτες του τουριστικού τομέα και άλλους εκπαιδευτές. Αυτή η ανατροφοδότηση χρησιμοποιείται για τη συνεχή βελτίωση του περιεχομένου του μαθήματος και των μεθόδων διδασκαλίας, διασφαλίζοντας τη συμβατότητα με τις εξελισσόμενες τάσεις εφαρμογών της Τεχνητής Νοημοσύνης και τα ηθικά πρότυπα στον τουριστικό τομέα, ως εξής:

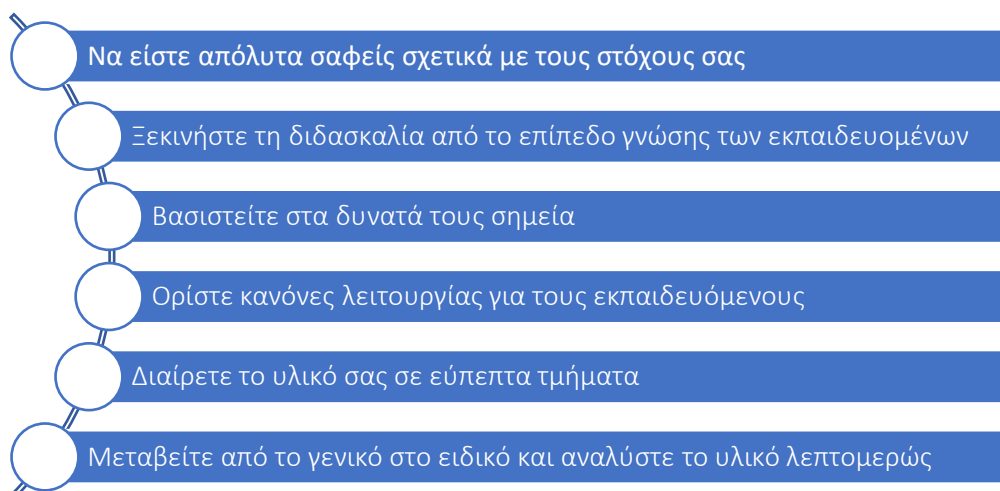


Υπάρχουν ορισμένες υποχρεωτικές φάσεις της διαδικασίας σχεδιασμού του μαθήματος που ο εκπαιδευτής πρέπει να λάβει υπόψη:

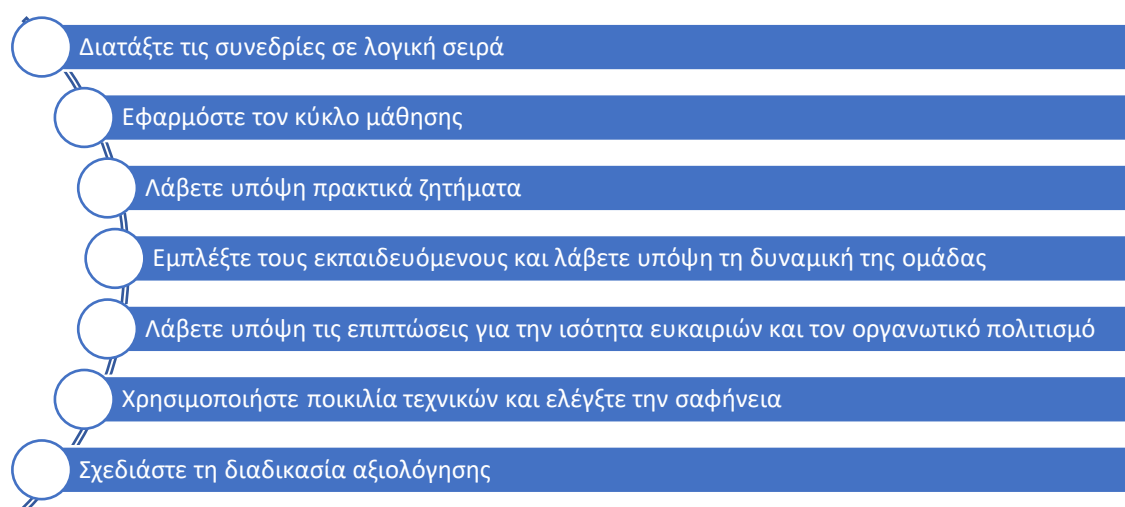
- Επανεξετάστε τους μαθησιακούς στόχους
- Συγκεντρώστε περιεχόμενο για την επίτευξη στόχων.
- Εξετάστε τις μεθόδους που πρέπει να χρησιμοποιηθούν.
- Αποφασίστε τη μέθοδο περιεχομένου και τη σειρά των συνεδριών.
- Αποφασίστε πώς θα αξιολογήσετε.
- Κατάρτιση χρονοδιαγράμματος-προγράμματος.
- Προετοιμασία υλικού και σημειώσεων καθηγητών.

Ο σχεδιασμός μαθημάτων κατάρτισης σε θέματα τεχνητής νοημοσύνης συχνά φαίνεται σαν μυστήριο για τους νέους εκπαιδευτές, καθώς αυτή η τεχνολογία είναι νέα και σε επιταχυνόμενη εξέλιξη και για τον τομέα της πληροφορικής. Πολύ λίγα έχουν γραφτεί για το θέμα της εφαρμογής της τεχνητής νοημοσύνης στον τομέα του τουρισμού και τις ηθικές εκτιμήσεις, αλλά το έργο EthAI Tour θα σας εξοπλίσει με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και εργαλεία, ως εκ τούτου θα αισθανθείτε άνετα σε αυτά τα θέματα στην τάξη.

Ωστόσο, υπάρχουν πολλά **ζητήματα που πρέπει να εξεταστούν και τα βήματα που πρέπει να ληφθούν** και, εάν αυτά ακολουθηθούν με λογική σειρά, ο σχεδιασμός του μαθήματος EthAI Tour μπορεί να είναι ένα απλό και ικανοποιητικό έργο:



Άλλες πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη στη φάση σχεδιασμού και σχεδιασμού, η οποία είναι η πιο χρονοβόρα για τον εκπαιδευτή, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του μαθήματος:



Η αξιολόγηση δεν είναι κάτι που πρέπει να γίνεται μόνο στο τέλος μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας. Είναι σημαντικό να είστε σαφείς από την αρχή σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο πρόκειται να αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητα της κατάρτισης στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Μπορείτε να εφαρμόσετε συνεδρίες ανατροφοδότησης κατά τη διάρκεια του μαθήματος για να ελέγξετε τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αυτές οι συνεδρίες θα δώσουν πληροφορίες σχετικά με το πόσο καλά ολοκληρώθηκε η μάθηση από την τελευταία συνεδρία και οι συνεδρίες ανασκόπησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της αφομοίωσης της μάθησης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια αρθρωτή προσέγγιση για να δώσετε στους ανθρώπους χρόνο

να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους πίσω στο χώρο εργασίας. Μπορείτε να συμπεριλάβετε φόρμες αξιολόγησης, ημέρες παρακολούθησης και επισκέψεις στο χώρο εργασίας. Αυτό που είναι σημαντικό είναι να αποφασίσετε για τη διαδικασία ενδιάμεσης αξιολόγησης στο στάδιο του σχεδιασμού, ώστε να μπορεί να ενσωματωθεί στο πρόγραμμά σας.

Έχοντας εξετάσει όλα τα παραπάνω, ξεκινήστε τη σύνταξη του προγράμματός σας, χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες οδηγίες:

- ✓ Αφήστε αρκετό χρόνο για εισαγωγές:
 - ❖ Οι μαθητές
 - ❖ Η τοποθεσία
 - ❖ Οι στόχοι του μαθήματος
 - ❖ Το πρόγραμμα του μαθήματος
 - ❖ Οι βασικοί κανόνες
- ✓ Χρησιμοποιήστε «τεχνικές σπάσιμο πάγου» για να ενθαρρύνετε την ομάδα να γνωρίσει ο ένας τον άλλον και να δημιουργήσει εργασιακές σχέσεις.
- ✓ Επιλέξτε συνεδρίες, τεχνικές, υλικά κλπ από το εύρος των επιλογών που θα ικανοποιήσουν τους στόχους σας, λαμβάνοντας υπόψη:
 - που ανταποκρίνεται καλύτερα στους στόχους
 - που προκύπτει καλύτερα λογικά το ένα από το άλλο
 - που θα ενισχύσει περισσότερο τη μάθηση
 - που θα προσφέρει μια ποικιλία
 - που θα περιλαμβάνει εκπαιδευόμενους

Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα δεν θα είναι απαραίτητα οι ίδιες. Οι τεχνικές που εμπλέκουν περισσότερο τους μαθητές και ενισχύουν τη μάθηση μπορεί να μην παρέχουν τα καλύτερα αποτελέσματα. Μερικές φορές θα χρειαστεί να προσαρμόσετε το εκπαιδευτικό υλικό στα ενδιαφέροντα του εκπαιδευόμενου κατά τη διάρκεια του μαθήματος, έχοντας πάντα κατά νου τους μαθησιακούς σας στόχους.

Σχεδιασμός της παρουσίασης για το μάθημα

Το μυστικό μιας καλής παρουσίασης είναι η προετοιμασία. Υπάρχουν τρία σαφή στάδια παρουσίασης:

1. Το στάδιο του σχεδιασμού
2. την παράδοση της ίδιας της παρουσίασης
3. Αξιολόγηση της επιτυχίας της παρουσίασης

Κατά τον προγραμματισμό, βοηθά να θυμάστε ότι, στο τέλος της παρουσιάσής σας, θα θέλετε θετικές απαντήσεις στις ακόλουθες τρεις ερωτήσεις:

- A. Έχει ληφθεί και γίνει κατανοητό το μήνυμά μου;
- B. Μπορεί το κοινό να ταυτιστεί άμεσα με αυτά που έχει ακούσει;
- γ. Θα υπάρξει η κατάλληλη ενέργεια ή απάντηση (έχω επιτύχει τον στόχο μου);

Το πρώτο και σημαντικότερο βήμα στον προγραμματισμό είναι **να τεθεί ένας σαφής στόχος**. Εάν δεν είστε απολύτως σαφείς, τι περιμένετε να επιτύχετε ως αποτέλεσμα της παρουσιάσής σας;

Ο στόχος μιας παρουσίασης είναι να μεταδώσει ένα συγκεκριμένο σύνολο πληροφοριών, ιδεών, προτάσεων κ.ά. σε ένα ή περισσότερα άτομα σε σχετικά σύντομο χρόνο. Για να γίνει αυτό αποτελεσματικά, υπάρχουν αρκετά σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη:

Δομή	Μια αποτελεσματική παρουσίαση έχει μια καλά καθορισμένη δομή που περιλαμβάνει μια εισαγωγή, το κύριο σώμα και την περίληψη. Κάθε μέρος έχει συγκεκριμένους στόχους ως εξής: α) οι στόχοι της εισαγωγής είναι να αντικατοπτρίζουν τους στόχους και το σκοπό του μαθήματος, την ομάδα-στόχο και το μαθησιακό περιεχόμενο που θα παραδοθεί στο κοινό. β) οι στόχοι του κύριου σώματος είναι να παρουσιάσει τις πληροφορίες και τις ιδέες σας, ακολουθώντας τις πληροφορίες που χρειάζεται το κοινό σας. γ) Οι στόχοι της περίληψης είναι να συνοψίσει τα κύρια σημεία του κύριου σώματος της παρουσίασης και να πάρει τα συμπεράσματα του κοινού.
Μέθοδος	Εισαγωγή Η εισαγωγή αποτελεί την αρχή της παρουσιάσής σας. Σκοπός της είναι να ενημερώσει το κοινό για τον στόχο της παρουσιάσής σας, να δώσει στους εκπαιδευόμενους μια ιδέα για τη δομή της και να τους γνωστοποιήσει τι περιμένετε από αυτούς. Κύριο μέρος Το κύριο μέρος παρέχει τις λεπτομέρειες. Ακολουθεί το πλάνο που ορίστηκε στην εισαγωγή, προχωρώντας λογικά από σημείο σε σημείο. Το κύριο μέρος πρέπει να είναι προσεκτικά οργανωμένο (ακόμη και σε μια σύντομη παρουσίαση), έτσι ώστε κάθε βασικό σημείο να καλύπτεται. Δεν πρέπει να υπάρχουν περισσότερα από έξι σημεία, και τα πιο σημαντικά πρέπει να εμφανίζονται πρώτα και τελευταία, καθώς αυτά συνήθως θυμάται καλύτερα το κοινό. Φροντίστε να ενημερώνετε το κοινό όταν προχωράτε από σημείο σε σημείο (δηλαδή να παρέχετε “οδηγούς” ή σημάδια καθοδήγησης). Θυμηθείτε να «πλαισιώνετε» κάθε σημείο, βοηθώντας έτσι το κοινό να κατανοεί τη δομή με τον ίδιο τρόπο που την κατανοείτε και εσείς.

Σύνοψη

Ως ανακεφαλαίωση, η σύνοψη βοηθά το κοινό να κατανοήσει τη σχέση μεταξύ των σημείων σας και προετοιμάζει το κοινό για το κλείσιμο της παρουσίασης.

Κλείσιμο

Πρέπει να συνδέεται άμεσα με την εισαγωγή, δηλαδή με αυτό που ζητήσατε από το κοινό να κάνει.

Εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές EEK στη διδασκαλία EthAI Tour Courses στον τομέα του τουρισμού

Για να σχεδιάσουν τα εκπαιδευτικά εργαλεία για τον σχεδιασμό και την παράδοση των μαθημάτων EthAI Tour σχετικά με την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης και την ηθική στον τουρισμό, οι εκπαιδευτές έχουν την επιλογή μεταξύ της χρήσης παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας και της ενσωμάτωσης σύγχρονων εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης. Κάθε προσέγγιση προσφέρει μοναδικά πλεονεκτήματα και προκλήσεις που συνάδουν με διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα και στόχους. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα παρουσιάσουμε μια ολοκληρωμένη λίστα διδακτικών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές που θα διδάξουν τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα του EthAI Tour στην ομάδα-στόχο των εκπαιδευομένων από τον τομέα του τουρισμού.



Μεταξύ των παραδοσιακών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές, μπορούμε να αναφέρουμε:

The Training Program: Steps to Effective Training

The activities you can use in an educational program vary. Some examples are:

- ❖ Reading
- ❖ Written exercises
- ❖ Energizing and warm-up activities
- ❖ Role playing games
- ❖ Brain storming
- ❖ Team games
- ❖ Experiential activities
- ❖ Practical applications
- ❖ Case studies and case scenarios of your own
- ❖ Discussion in pairs, small groups or large groups
- ❖ Viewing videos and/or video recordings of roleplays or locations
- ❖ SIMULATION
- ❖ Presentations

What activities did you participate in?
Which one did you like?
Which one didn't you like - why?



Co-funded by
the European Union

Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Οι παρουσιάσεις **MULTIMEDIA** μπορούν να επωφεληθούν σε μεγάλο βαθμό από τη χρήση διαφορετικών οπτικών και ακουστικών εργαλείων. Κατά τη διάρκεια μιας παραδοσιακής παρουσίασης, από όλες τις αισθήσεις που χρησιμοποιούνται, η ακοή είναι αυτή που χρησιμοποιούμε περισσότερο. Στην πραγματικότητα, η ακοή έχει βρεθεί ότι αντιπροσωπεύει μόνο το 15% της αντίληψής μας για τις πληροφορίες. Η όραση, από την άλλη πλευρά, αντιπροσωπεύει το 75% της αντίληψής μας και οι υπόλοιπες αισθήσεις της όσφρησης (6%), της γεύσης (3%) και της αφής (3%) καλύπτουν το υπόλοιπο.

Η έρευνα δείχνει ότι η μάθηση γίνεται πιο αποτελεσματική όταν χρησιμοποιούμε όσο το δυνατόν περισσότερες από τις αισθήσεις μας. Επομένως, τα οπτικοακουστικά εργαλεία μπορούν να σας βοηθήσουν να επιτύχετε τον στόχο σας.

Επίσης, παρουσιάζοντας υλικό μέσω διαφορετικού μέσου, μπορείτε να κάνετε την παρουσίασή σας πιο εύκολα κατανοητή, πιο ενδιαφέρουσα και πιο ευχάριστη. Θα διαλύσετε επίσης την ομιλία σας, η οποία μπορεί να είναι σημαντική εάν είναι αρκετά μεγάλη. Θυμηθείτε ότι είναι δύσκολο για τους ανθρώπους να συγκεντρωθούν για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Όταν αποφασίζετε ποια εργαλεία θα χρησιμοποιήσετε στη διδακτική σας δραστηριότητα, πρέπει να αναρωτηθείτε εάν υπάρχουν **παράγοντες ίσων ευκαιριών** που θα μπορούσαν να επηρεάσουν την επιλογή σας. Για παράδειγμα, θα θελήσετε να εξετάσετε προσεκτικά το περιεχόμενο και τις πολιτιστικές υποθέσεις οποιουδήποτε οπτικοακουστικού υλικού σκέφτεστε να χρησιμοποιήσετε. Τι εικόνα δίνει για την εργαζόμενη κοινότητα; Είναι αρκετά αντιπροσωπευτικό της ποικιλίας των υποβάθρων, των μειονοτήτων και των πολιτισμών στην ομάδα του μαθητή σας; Κατά τη χρήση οπτικοακουστικών εργαλείων, θα πρέπει επίσης να σκεφτείτε πώς θα διαχειριστείτε την πρόσβαση στο περιεχόμενό τους και σε αυτό της προφορικής παρουσιάσής σας για



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

άτομα με προβλήματα όρασης ή ακοής. Μπορεί να χρειαστεί να εξετάσετε το ενδεχόμενο λήψης υλικού σε γραφή Braille ή μαγνητοσκόπησης ή χρήσης των υπηρεσιών διερμηνέα νοηματικής γλώσσας ή ομιλητή χειλιών.

Εδώ είναι δύο εργαλεία πολυμέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά για την παροχή της διδασκαλίας και ορισμένες οδηγίες για τους εκπαιδευτές, που μπορούν να εφαρμοστούν για την παράδοση του μαθήματος EthAI Tour:

ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΔΟΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ
Παρουσιάσεις PowerPoint και προβολέας LCD	Οδηγίες για καλές παρουσιάσεις: • Χρησιμοποιήστε μεγάλα, ευανάγνωστα γράμματα • Ένα θέμα ανά διαφάνεια - μόνο κουκκίδες / λέξεις-κλειδιά • Όχι περισσότερες από 6 γραμμές ανά διαφάνεια • Διατηρήστε τις λέξεις σε μέγιστο αριθμό 6 λέξεων ανά γραμμή. • Τα περιθώρια πρέπει να απέχουν 1 ίντσα από την άκρη των φύλλων. • Εάν έχετε πρόσβαση στο PowerPoint, χρησιμοποιήστε το στο μέγιστο των δυνατοτήτων του για να δημιουργήσετε ένα σύνολο διεγερτικών διαφανειών. • Χρησιμοποιήστε εικόνες, χρώμα, φυσαλίδες ομιλίας. • Θυμηθείτε να μεταφέρετε εφεδρικό λαμπτήρα, ασφάλεια, βύσμα και καλώδια επέκτασης. • Αφήστε το μηχάνημα να κρυώσει πριν το μετακινήσετε. • Χρησιμοποιήστε όση κίνηση θα προσθέσει στην παρουσίασή σας • Εξασκηθείτε στη χρήση του προβολέα μέχρι να εξοικειωθείτε με αυτόν • Διόρθωση για να διασφαλιστεί μηδενικά σφάλματα
Βιντεοσκόπηση	Υπάρχουν τέσσερα βασικά πράγματα που πρέπει να θυμάστε σχετικά με την εγγραφή βίντεο: ✓ Ποιος είναι ο στόχος σας; Θα το πετύχει η βιντεοσκόπηση; (Χρησιμοποιείται για την καταγραφή παιχνιδιών ρόλων, συνεντεύξεων κ.λπ., ώστε οι

	συμμετέχοντες να μπορούν να δουν μόνοι τους πώς προσέγγισαν την εργασία) ✓ Είστε αρκετά εξοικειωμένοι με τον εξοπλισμό για να τον χρησιμοποιήσετε επαγγελματικά; Εάν όχι, αφιερώστε χρόνο για εξάσκηση. ✓ Πώς νιώθει η ομάδα γι' αυτό; Η κάμερα μπορεί να κάνει μερικούς ανθρώπους να αισθάνονται νευρικοί. Εάν αισθάνονται ήδη νευρικοί για το παιχνίδι ρόλων ή την παρουσίαση, μπορεί να αυξήσει σημαντικά τα επίπεδα άγχους τους. Η σχέση σας με την ομάδα είναι πολύ σημαντική σε αυτή την κατάσταση.
--	---

Μελέτη περίπτωσης 1. Παράδειγμα δομής παρουσίασης PowerPoint για τη διδασκαλία του μαθήματος περιήγησης EthAI

STRUCTURE OF THE PPT SLIDE

Module Overview: Title, Duration, Learning Objectives (1 slide)

Introduction: Purpose, Context (1 slide)

Theory Concepts in line with the learning objectives (2 slides/ subtitle)

Case studies (2 examples/partner - 1 slide/case study)

Group exercise – 1 exercise

Individual exercise – 1 exercise

Quizzes (10 questions)

Course Structure

Module 3. Ethical AI in Tourism

Opportunities, Tools and Resources

- 1 **Welcome & Introduction**
The Course: Aims and Objectives
- 2 **1.1 Foundations of Ethical AI**
*. What is Data privacy management and GDPR compliance
. Reflect Bias detection and mitigation*
- 3 **1.2 Transparency and Ethical**
*. How we explain the AI techniques
. How we integrate ethical guidelines to tourism AI applications*
- 4 **1.3 Communication and Personalization**
*. Explain AI ethics to non-technical audiences
. Describe Ethical considerations in AI-driven personalized experiences*
- 5 **1.4 Compliance and Stakeholder**
*. Regulatory compliance and preparing for future AI regulations
. Involving key stakeholders in ethical AI decisions
. Incorporating diverse perspectives in AI implementation
. Ethical-non ethical AI*
- 6 **Reflections and Actions**
What Did You Think?



Co-funded by
the European Union

Financed by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Introduction

- Who are you?
- What are you hoping to achieve from the course?
- What does your business do?
- What you think about the AI in tourism? Do you have any experience with this?



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Why Ethics in AI for tourism?

- Tourism is a massive industry and forecast to grow and GROW
- ETHAI is an Erasmus+ project of 2 year whose main mission is to provide a cutting-edge training framework for tourism-related VETs, with an emphasis on continuous VET, to give students the knowledge and abilities they need to consider the ethical ramifications of employing AI.
- Tools and practical resources



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Privacy is one of the foremost ethical concerns in using AI in hospitality. AI systems often require collecting and processing large volumes of personal data, including guest preferences, travel history, and payment information. This raises questions about how this data is collected, stored, and used.

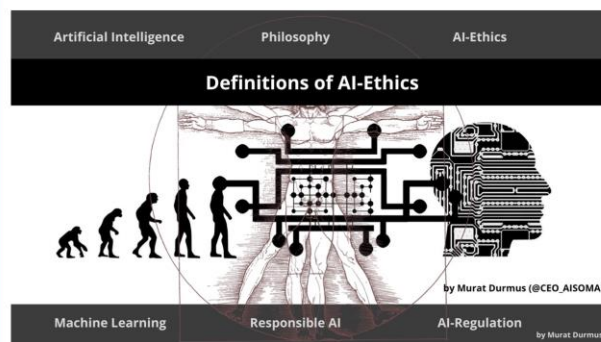
ethAI Tour

LESSON OBJECTIVES

- After this lesson you will be able to:
(state from 2 to 5 objectives that students will learn):
- 1. How to implement data privacy management and bias mitigation in AI tourism applications
- 2. How to ensure transparency and apply ethical frameworks to AI in tourism
- 3. To communicate AI concepts and ethical considerations to stakeholders
- 4. To develop ethical AI ensuring regulatory compliance
- 5. To engage stakeholders in ethical AI decision-making and adapt to evolving considerations



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Notes: Please insert 1 or 2 slides to explain each objective - in total the PPT presentation should have from 15 to 20 slides depending on the number of objectives, including activities, quiz, summary and evaluation.

ethAI Tour

Course Structure

Module 3. Ethical AI in Tourism

Opportunities, Tools and Resources

- 1 Welcome & Introduction
The Course: Aims and Objectives
- 2 1.1 Foundations of Ethical AI
*. What is Data privacy management and GDPR compliance
. Reflect Bias detection and mitigation*
- 3 1.2 Transparency and Ethical
*. How we explain the AI techniques
. How we integrate ethical guidelines to tourism AI applications*
- 4 1.3 Communication and Personalization
*. Explain AI ethics to non-technical audiences
. Describe Ethical considerations in AI-driven personalized experiences*
- 5 1.4 Compliance and Stakeholder
*. Regulatory compliance and preparing for future AI regulations
. Involving key stakeholders in ethical AI decisions
. Incorporating diverse perspectives in AI implementation
. Ethical-non ethical AI*
- 6 Reflections and Actions
What Did You Think?



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

1.1 Foundations of Ethical AI

Definition of the main key terms explained and elaborated through definitions and examples.

Ex. “ AI ethics is a framework that guides data scientists and researchers to build AI systems in an ethical manner to benefit society as a whole.” Source:

“ AI ethics is a system of moral principles and techniques intended to inform the development and responsible use of artificial intelligence technology.”



ethAI Tour

1.1.1 What is Data privacy management and GDPR compliance

Text of the lesson

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque neque erat, dictum vel orci ut, pretium sodales erat. Etiam sollicitudin consectetur convallis. Morbi fringilla porta libero sed dictum. Donec finibus lectus ut justo convallis, id porttitor tellus hendrerit.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque neque erat, dictum vel orci ut, pretium sodales erat. Etiam sollicitudin consectetur convallis. Morbi fringilla porta libero sed dictum. Donec finibus lectus ut justo convallis, id porttitor tellus hendrerit.



ethAI Tour

Examples- Case Studies – 3 /partner

Examples of the topics introduced in the lesson

Examples of data privacy management and GDPR.....



ethAI Tour

Activity

EXAMPLE:

Individual exercise – Students have to do the individual research about the topic to present the findings to the rest of the class.

From the given case study, students will do research on Data Management and GDPR and find alternative sources of information that would contribute to the above case. This activity would take 15 -20 min.

After the research, students and the teacher / mentor discuss and debate on the given topics. 10 min

Group exercise – Students will divide into groups and will select one case study per group given by the teacher and then will adapt to their tourism business. At the end they will present their solution to the class and teacher.



ethAI Tour

Summary

Key findings and knowledge to keep in mind after this lesson:



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

QUIZZ

What has been learnt:

- 10 questions:

- 5 multiple-choice questions
- 5 true/false questions

Highlight the correct answers in **green**.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Εργαλεία AI στη διδασκαλία

Στόχος του έργου EthAI Tour είναι να αναπτύξει ένα καινοτόμο πλαίσιο κατάρτισης για την τουριστική ΕΕΚ (περισσότερο προς τη συνεχιζόμενη ΕΕΚ) για να εξοπλίσει τους εκπαιδευόμενους με δεξιότητες και ικανότητες που εστιάζουν στις επιπτώσεις της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης από ηθική άποψη. Το πεδίο εφαρμογής του δεν είναι μόνο η υποστήριξη της καινοτομίας στο ευρωπαϊκό σύστημα ΕΕΚ, αλλά και η υποστήριξη των ψηφιακών και δεοντολογικών αλλαγών του τομέα που βασίζονται σε δεδομένα, ώστε το εργατικό δυναμικό του να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της βιομηχανίας/ΕΚ.

Το εκπαιδευτικό υλικό που παρέχεται από τους εταίρους του έργου ως αποτέλεσμα του Πακέτου Εργασίας 4 του έργου επικεντρώνεται στις νεότερες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στον τουρισμό και στις ηθικές τους διαστάσεις για το ανθρώπινο δυναμικό, τους τουρίστες και τους πελάτες. Έχοντας υπόψη αυτόν τον σκοπό, ο εκπαιδευτής που θα παραδώσει ένα μάθημα βασισμένο στα εκπαιδευτικά αποτελέσματα του EthAI Tour θα πρέπει να επωφεληθεί από την εκμάθηση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης και να τα χρησιμοποιήσει και για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ο εκπαιδευτής μπορεί να μεγιστοποιήσει τα αποτελέσματα του μαθήματος και να δώσει ένα προσωπικό παράδειγμα χρήσης διαφορετικών εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, προσαρμόζοντας το εκπαιδευτικό υλικό που θα χρησιμοποιήσει στο μάθημά του ώστε να παρουσιαστεί μέσω εκπαιδευτικών εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης. Η προσαρμογή της ύλης θα πρέπει να γίνεται ανάλογα με το επίπεδο γνώσεων της ομάδας στόχου για τα θέματα του μαθήματος, για τα είδη των τουριστικών δραστηριοτήτων στις οποίες εργάζονται οι εκπαιδευόμενοι ή σκοπεύουν να ακολουθήσουν μια νέα καριέρα.

Ας δούμε παρακάτω ποια είναι τα προτεινόμενα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτής για την παράδοση ενός μαθήματος με βάση τα αποτελέσματα του έργου EthAI Tour, αλλά και τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις:

CHALLENGES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS

ADVANTAGES

CHALLENGES

AI-Powered Simulations



Offer immersive learning experiences where students can experiment with AI systems in simulated environments

01

Require technical infrastructure and the learning process could be limitative for both instructors and students



Virtual Assistants and Chatbots



Facilitate interactive learning by providing instant feedback and support. Can simulate customer service scenarios in tourism, enhancing students' practical skills.

02

Depend on accurate programming and may not fully replicate human interactions



Adaptive Learning Platforms



Personalize learning experiences by adjusting content and difficulty based on student performance, ensuring efficient knowledge acquisition and retention.

03

May lack the personal touch and nuanced feedback that human instructors provide



Online Courses and MOOCs



Provide flexible learning options and access to a wide range of expert-led content, including AI ethics and applications specific to tourism

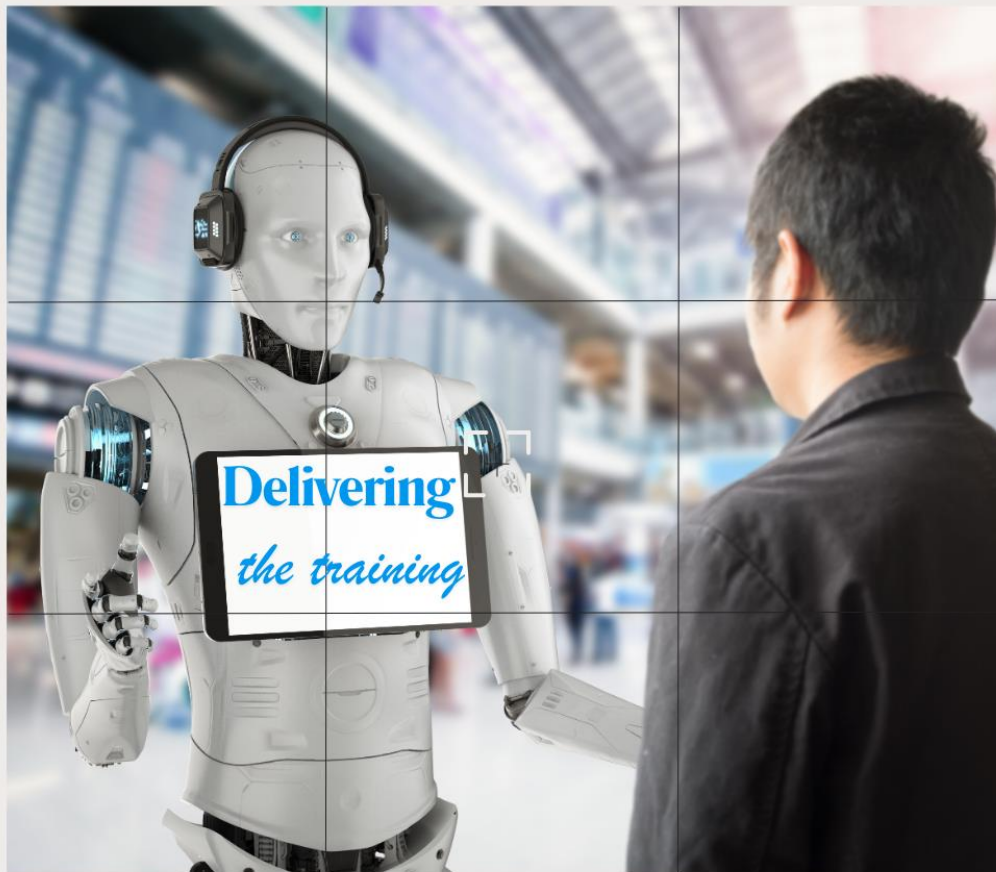
04

Require self-discipline and motivation from students, who may miss out on the interactive elements of traditional classroom settings



Για να δημιουργήσουν ένα αποτελεσματικό περιβάλλον μάθησης για το EthAI Tour Course, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να εξετάσουν το ενδεχόμενο ενσωμάτωσης παραδοσιακών εργαλείων και εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στις στρατηγικές διδασκαλίας τους για μαθητές του τουριστικού τομέα. Για παράδειγμα, οι διαλέξεις μπορούν να συμπληρωθούν με προσομοιώσεις με τεχνητή νοημοσύνη για την απεικόνιση πολύπλοκων εννοιών, ενώ οι ομαδικές συζητήσεις μπορούν να εμπλουτιστούν με γνώσεις που αποκτήθηκαν από την ανάλυση δεδομένων που βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη. Συνδυάζοντας αυτές τις μεθόδους, οι εκπαιδευτές μπορούν να προσφέρουν μια ολοκληρωμένη και συναρπαστική μαθησιακή εμπειρία που εξοπλίζει τους μαθητές με τις απαραίτητες δεξιότητες και ηθική επίγνωση για να περιηγηθούν στο εξελισσόμενο τοπίο της εφαρμογής εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό.

Phase 2. Παράδοση της εκπαίδευσης



ETHAI TOUR TRAINING COURSE

Υλικοτεχνική υποστήριξη και οργανωτικά ζητήματα

Πριν ξεκινήσετε το μάθημά σας, σκεφτείτε πού θέλετε να τοποθετηθείτε σε σχέση με το κοινό σας. Μπορεί να έχετε έλεγχο στον τρόπο διάταξης των καθισμάτων.

Εάν η διάταξη των καθισμάτων είναι σταθερή, π.χ. σε σειρές, θα πρέπει να στέκεστε μπροστά, αντικρίζοντάς τους. Από την άλλη, μπορείτε να καθίσετε μαζί τους, για παράδειγμα σε κύκλο – μια πιο ανεπίσημη προσέγγιση. Μπορείτε επίσης να διατάξετε τις καρέκλες σε ημικύκλιο, ώστε όλο το κοινό να μπορεί να βλέπει τόσο εσάς όσο και ο ένας τον άλλον. Η θέση που θα επιλέξετε συμβάλλει σημαντικά στη διαμόρφωση της σχέσης σας με τους εκπαιδευόμενους.

Η φωνή σας

Μιλήστε καθαρά και όχι πολύ γρήγορα, μην βιαστείτε, καθώς οι λέξεις θα γίνουν δύσκολο να ακολουθηθούν. Οι καλοί ομιλητές θα μιλήσουν με πιο αργό ρυθμό από ό,τι στην κανονική συνομιλία. Αυτό δίνει στο κοινό χρόνο να απορροφήσει και να αντιδράσει στα λόγια σας. Προσέξτε, όμως, να διαφοροποιείτε την ταχύτητα ή το ρυθμό με τον οποίο μιλάτε. Διαφορετικά, η ομιλία σας θα γίνει μονότονη. Ασχοληθείτε πιο αργά με σημαντικά σημεία. Κάντε περιστασιακή παύση για να τονίσετε αυτό που είπατε. Βεβαιωθείτε ότι ο τόνος της φωνής σας αντικατοπτρίζει το περιεχόμενο των λέξεων σας.

Το πρόσωπό σας

Σε όλες τις μορφές επικοινωνίας πρόσωπο με πρόσωπο, η οπτική επαφή είναι ζωτικής σημασίας. Θα ξέρουν ότι ενδιαφέρεστε για αυτούς και θα δείτε τις αντιδράσεις ώστε να προσαρμόσετε ανάλογα την παράδοσή σας. Ταιριάξτε την έκφραση του προσώπου σας με το περιεχόμενο αυτού που λέτε. Συνήθως είναι χρήσιμο να χαμογελάτε, εκτός αν θα ήταν πραγματικά ακατάλληλο.

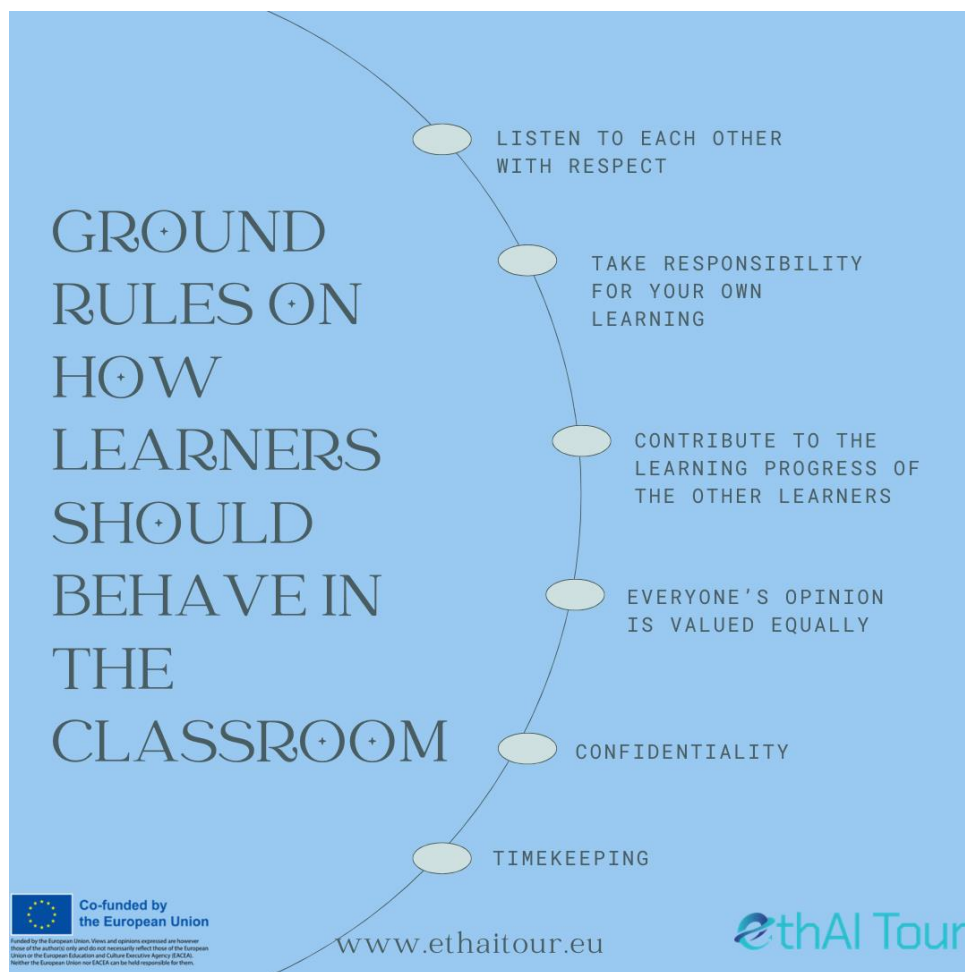
Η γλώσσα του σώματός σας

Η προσοχή στη γλώσσα του σώματος δεν πρέπει να γίνει εμμονική, ούτε η έννοια της γλώσσας του σώματος να αντιμετωπίζεται ως «κώδικας». Ωστόσο, η γλώσσα του σώματος λέει πολλά για το τι σκέφτεστε και αισθάνεστε, και είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι υποστηρίζει αυτά που λέτε, αντί να τα υπονομεύει.

Ως εκπαιδευτής, είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζετε ότι το πρώτο πράγμα που πρέπει πάντα να κάνει ο εκπαιδευτής είναι να δημιουργήσει μια θετική, ισότιμη σχέση μεταξύ του εαυτού του και των συμμετεχόντων. Αυτό επιτυγχάνεται ανεπίσημα με ένα ζεστό, φιλικό χαμόγελο, έναν τόνο φωνής, εκφράσεις προσώπου και γλώσσα του σώματος που όλα μαζί ενισχύουν το μήνυμα: «Χαίρομαι που σας γνωρίζω και χαίρομαι που είστε εδώ».

Όταν ο εκπαιδευτής είναι χαλαρός, αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθανθούν το ίδιο. Αυτό ενισχύεται πιο επίσημα με την πρόταση ενός προσχεδίου κανόνων λειτουργίας για το μάθημα, τους οποίους ο εκπαιδευτής θα συζητήσει με την ομάδα πριν ζητήσει τη συμφωνία τους. Οι κανόνες λειτουργίας βοηθούν στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος ευνοϊκού για μάθηση. Η συμφωνία στους κανόνες λειτουργίας ενδυναμώνει τους συμμετέχοντες και τους επιτρέπει να τους υιοθετήσουν, αντί να αισθάνονται ότι τους επιβάλλονται.

Το σχέδιο βασικών κανόνων θα πρέπει να περιλαμβάνει:



Μελέτη περίπτωσης 2. Παράδειγμα διαφάνειας PowerPoint για την 1η συνάντηση με τους μαθητές

Course Arrangements

Practical, Hands-on Training

Insert trainer photo or partner logo

Insert date of course



01 Welcome and Arrangements for Today

02 Classroom Arrangements and Refreshments

03 Toolkit and Resources

ethAI Tour

Όλο το εκπαιδευτικό υλικό που παρέχεται από το έργο έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει την ενεργό βιωματική μάθηση, έτσι ώστε οι δεξιότητες που αποκτήθηκαν

να μεταφέρονται εύκολα σε άλλες καταστάσεις, να ενισχύσουν τους εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν την επιτυχία τους στη μάθηση και να αισθάνονται ενδυναμωμένοι από αυτήν.

Ενθάρρυνση ανατροφοδότησης κατά την παράδοση του μαθήματος

Αν και είστε υπεύθυνος για την κατάσταση, θα υπάρξουν πολλές στιγμές κατά τις οποίες θα θελήσετε να λάβετε ανατροφοδότηση από το κοινό. Για παράδειγμα, εάν χρειάζεται να δώσετε οδηγίες στο κοινό σας, θέλετε να βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν καταλάβει. Αφού εξηγήσετε με σαφήνεια όσα θέλετε να πείτε, ενθαρρύνετε τις ερωτήσεις ώστε να γίνει πλήρης κατανόηση.

Η ενθάρρυνση των ερωτήσεων είναι πάντα ο καλύτερος τρόπος για να λάβετε άμεση ανατροφοδότηση, αλλά φροντίστε να καθορίσετε πότε θέλετε να τις αντιμετωπίσετε. Για παράδειγμα, μπορεί να θέλετε να κάνετε μια παύση μετά από ένα δύσκολο σημείο για να δοθεί χρόνος για ερωτήσεις, ή μπορεί να προτιμάτε να συγκεντρώσετε όλες τις ερωτήσεις στο τέλος.

Επικύρωση

Καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος, ο εκπαιδευτής χρειάζεται να επικυρώνει όσα συμβαίνουν σε σχέση με τις ανάγκες εκπαίδευσης και τους μαθησιακούς στόχους. Όταν δεν λαμβάνετε ανταπόκριση, προσαρμόστε τον λόγο σας και κάντε κάτι διαφορετικό. Εάν οι συμμετέχοντες δεν συμμετέχουν ενεργά, δοκιμάστε μικρότερες ομάδες. Εάν δεν μαθαίνουν τόσο γρήγορα όσο περιμένατε, αφιερώστε περισσότερο χρόνο στην πρακτική εξάσκηση. Δημιουργήστε έναν συνεχή διάλογο με τους συμμετέχοντες, ώστε εσείς και αυτοί να μπορείτε να συζητάτε οτιδήποτε δεν είναι προγραμματισμένο και να επαναφέρετε τα πράγματα στην πορεία.

Ενημερώνετε συνεχώς τους συμμετέχοντες για την πρόοδό τους και επικυρώνετε τη συμμετοχή και την προσπάθειά τους.

Φάση 3. Τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος



Όπως έχουμε δει, η αξιολόγηση είναι η εκτίμηση του κατά πόσο η εκπαίδευση έχει επιφέρει την απαιτούμενη αλλαγή στον οργανισμό του εκπαιδευόμενου, ο οποίος παρέχει προϊόντα και υπηρεσίες στον τουριστικό τομέα. Δεν αρκεί να έχουν οι συμμετέχοντες τη δυνατότητα να κάνουν κάτι νέο στην αίθουσα εκπαίδευσης – χρειάζεται να μπορούν να εφαρμόσουν αποτελεσματικά και με ηθικό τρόπο τις πιο σύγχρονες τεχνολογίες Τεχνητής Νοημοσύνης στην εργασία τους και στους οργανισμούς τους.

Ο μοναδικός λόγος για τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών μαθημάτων εντός ενός οργανισμού είναι να βοηθηθεί αυτός ο οργανισμός να επιτύχει τους στόχους του.

Η αξιολόγηση θα πρέπει να πραγματοποιείται στο τέλος του μαθήματος, αλλά και κάποια στιγμή μετά τη λήξη του, για να ελεγχθεί κατά πόσο η αλλαγή έχει αντέξει στον χρόνο και απέναντι σε όλους τους παράγοντες που εμποδίζουν την εφαρμογή στην

πραγματική ζωή. Αυτές οι πληροφορίες επιτρέπουν σε εμάς, τους εκπαιδευτές, να κάνουμε κάθε μάθημα που διεξάγουμε πιο εμπνευσμένο από το προηγούμενο.

Αυτό σημαίνει ότι η εκπαίδευση έχει δικαιολογήσει τη συνάφεια και το κόστος της. Το προσωπικό ή οι μονάδες εκπαίδευσης πρέπει να είναι σε θέση να αποδείξουν τη συνεισφορά τους προς τους συνολικούς στόχους του οργανισμού και να αποδείξουν ότι το συγκεκριμένο μάθημα είναι σχετικό και προσθέτει αξία στον οργανισμό του εκπαιδευόμενου.

Αυτό θα απαιτήσει συστηματική τήρηση αρχείων, ακριβείς καταγραφές και αποτελεσματική αξιολόγηση όλων των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του εκπαιδευτή. Μετά την παρουσίασή σας, είναι σημαντικό να αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητά της, για να ελέγξετε αν έχετε επιτύχει τον στόχο σας.

Οι τρεις ερωτήσεις που εξετάστηκαν στο στάδιο του προγραμματισμού μπορούν πλέον να απαντηθούν:

1. Έχει ληφθεί και γίνει κατανοητό το μήνυμά μου με σαφήνεια;
2. Μπορεί το κοινό να συνδεθεί άμεσα με όσα άκουσε;
3. Θα πραγματοποιηθεί η κατάλληλη ενέργεια ή αντίδραση (έχω επιτύχει τον στόχο μου);

Παρακολουθώντας την αντίδραση του κοινού, μπορείτε να διαπιστώσετε εάν γίνεστε κατανοητοί και αν οι συμμετέχοντες μπορούν να συνδεθούν με όσα ακούνε. Μπορεί να θελήσετε να θέσετε ερωτήσεις κατά τη διάρκεια της παρουσίασης για να το ελέγξετε.

Ωστόσο, μπορεί να χρειαστεί να περιμένετε λίγο μετά το τέλος της παρουσίασής σας προτού καταλάβετε εάν το κοινό θα ανταποκριθεί όπως επιθυμείτε – αλλά μπορείτε να ζητήσετε άμεση ανατροφοδότηση.

Εάν έχετε επιτύχει τον στόχο σας, χρησιμοποιήστε την εμπειρία για να ενισχύσετε την αυτοπεποίθησή σας και να την αξιοποιήσετε περαιτέρω. Εάν δεν έχετε επιτύχει πλήρως ή καθόλου τον στόχο σας, μην αφήσετε την εμπειρία να επηρεάσει αρνητικά την αυτοπεποίθησή ή την αυτοεκτίμησή σας. Επανεξετάστε την παρουσίαση και θέστε στον εαυτό σας τρεις ακόμη ερωτήσεις:

1. Τι πήγε καλά;
2. Τι θα μπορούσε να είχε πάει καλύτερα;
3. Πώς θα μπορούσα να έχω επιτύχει τον στόχο μου πιο αποτελεσματικά;

Λάβετε κάποια εποικοδομητική ανατροφοδότηση από κάποιον άλλο, αν είναι δυνατόν. Μάθετε από την εμπειρία και χρησιμοποιήστε αυτή τη μάθηση για να διασφαλίσετε ότι η επόμενη παρουσίασή σας ανταποκρίνεται πλήρως στους στόχους σας.

Ένα παράδειγμα λίστας ελέγχου αξιολόγησης σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάσατε και παραδώσατε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα μπορούσε να είναι:

Στόχοι	Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι καθορισμένοι στόχοι;
Δομή	Πόσο καλά ανταποκρίθηκε η παρουσίασή σας στις ανάγκες του κοινού όσον αφορά τα ακόλουθα (μπορούν να βαθμολογηθούν

	σε μια κλίμακα πέντε βαθμών, όπου το 5 είναι ισχυρό και το 0 είναι αδύναμο): -μήκος -περιπλοκότητα - φιλικό άνοιγμα - ενδιαμέσες επανεξετάσεις και περιλήψεις - τεχνικές ερωτήσεων και απαντήσεων - Στρογγυλοποίηση και συμπέρασμα
Μέθοδοι	Πόσο καλά ανταποκρίθηκε η παρουσίασή σας στις ανάγκες του κοινού όσον αφορά τα ακόλουθα: -Γλώσσα - διαφάνεια, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να κάνουν ερωτήσεις ή να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες στο μάθημα - χρήση οπτικού υλικού για την υποστήριξη της ομιλίας - συνάφεια με τις δραστηριότητες κοινού
Ύφος	- Ποια ήταν η σχέση με το κοινό - Πώς διαχειριστήκατε τις δεξιότητες παρουσίασης - Είχατε τακτική οπτική επαφή με όλη την ομάδα; - Έλεγχος κίνησης και χειρονομίας
Ανατροφοδότηση και αξιολόγηση	- Ποιες τεχνικές αξιολόγησης χρησιμοποιήθηκαν - Με ποιους τρόπους ανταποκρίθηκε η ομάδα

Μελέτες περίπτωσης εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα

Ας παρουσιάσουμε ορισμένες εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στον τομέα του τουρισμού, ως προεπισκόπηση των θεμάτων που θα περιλαμβάνει το λεπτομερές εκπαιδευτικό υλικό EthAI Tour που θα αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια του WP4 του έργου.

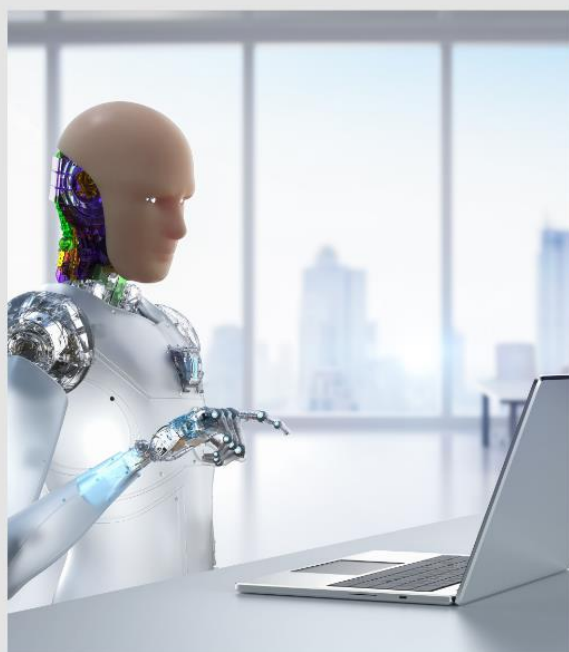
AI ROBOTS TRANSFORMING THE TRAVEL EXPERIENCE TODAY

Revolutionizing how we
travel

*DO YOU WANT TO KNOW HOW TO APPLY AI
TECHNOLOGIES IN YOUR TOURISM BUSINESS?
WHAT ABOUT ETHICAL ASPECTS?*

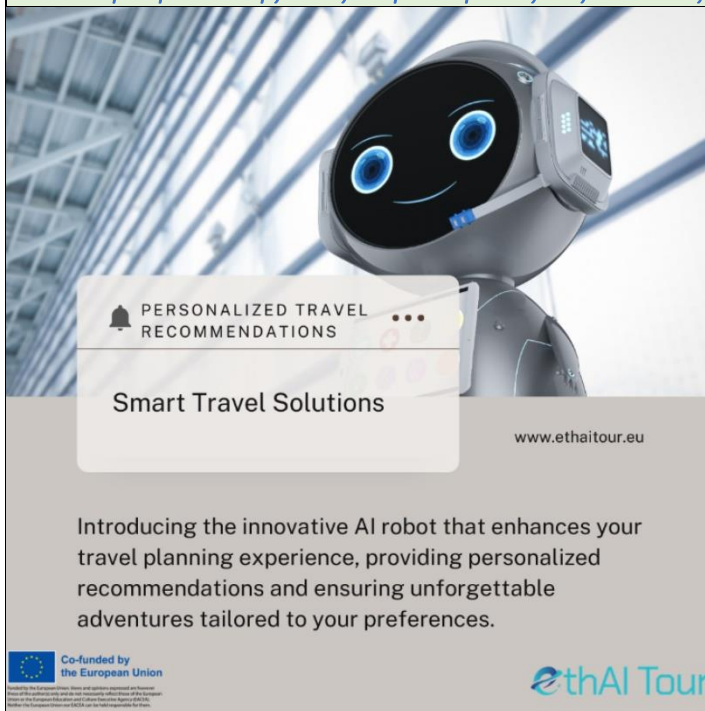


ethAI Tour



Ο τουριστικός τομέας έχει αγκαλιάσει την τεχνητή νοημοσύνη για τον εξορθολογισμό των λειτουργιών, τη βελτίωση της εμπειρίας των πελατών και τη βελτιστοποίηση των διαδικασιών λήψης αποφάσεων. Ακολουθούν ορισμένα **βασικά παραδείγματα για το πώς εφαρμόζεται η τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό:**

Μελέτη περίπτωσης 3. Εξατομικευμένες ταξιδιωτικές προτάσεις



PERSONALIZED TRAVEL
RECOMMENDATIONS

Smart Travel Solutions

www.ethaitour.eu

Introducing the innovative AI robot that enhances your travel planning experience, providing personalized recommendations and ensuring unforgettable adventures tailored to your preferences.

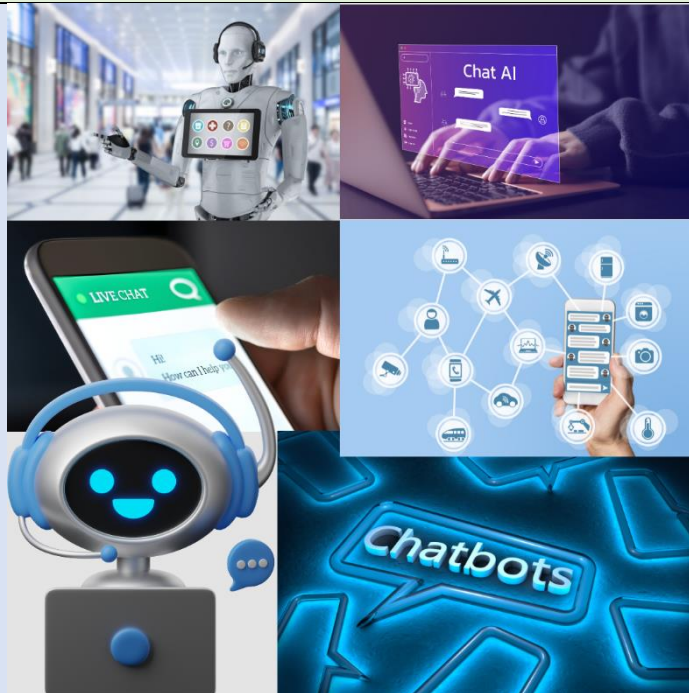
Co-funded by
the European Union

ethAI Tour

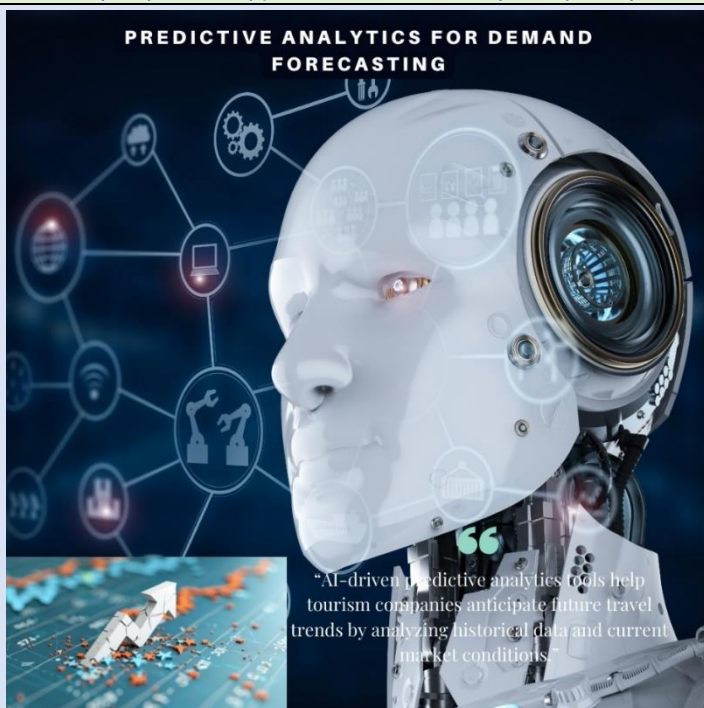
Τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης αναλύουν τεράστιες ποσότητες δεδομένων ταξιδιωτών για να προσφέρουν εξατομικευμένες προτάσεις για καταλύματα, προορισμούς και ταξιδιωτικές δραστηριότητες. Αξιολογώντας προηγούμενες προτιμήσεις, συμπεριφορές και σχόλια, αυτά τα συστήματα διασφαλίζουν ότι οι ταξιδιώτες λαμβάνουν προτάσεις προσαρμοσμένες στα μοναδικά τους ενδιαφέροντα, ενισχύοντας σημαντικά την ικανοποίηση και την αφοσίωση.

Μελέτη περίπτωσης 4. Εικονικοί βοηθοί και Chatbots

Σήμερα, πολλές τουριστικές επιχειρήσεις έχουν ενσωματώσει chatbot με τεχνητή νοημοσύνη και εικονικούς βοηθούς στους ιστότοπους και τις εφαρμογές τους για κινητά. Αυτά τα εργαλεία παρέχουν υποστήριξη πελατών 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, προσφέροντας ταξιδιωτικές πληροφορίες, βοηθώντας με κρατήσεις και απαντώντας σε ερωτήσεις. Αυτά τα εργαλεία διασφαλίζουν ότι οι πελάτες λαμβάνουν αυθόρμητες και συνεπείς απαντήσεις στις αναζητήσεις και τις ερωτήσεις τους χωρίς την ανάγκη ανθρώπινης παρέμβασης, βελτιώνοντας έτσι την αποτελεσματικότητα των υπηρεσιών και την ικανοποίηση των πελατών.



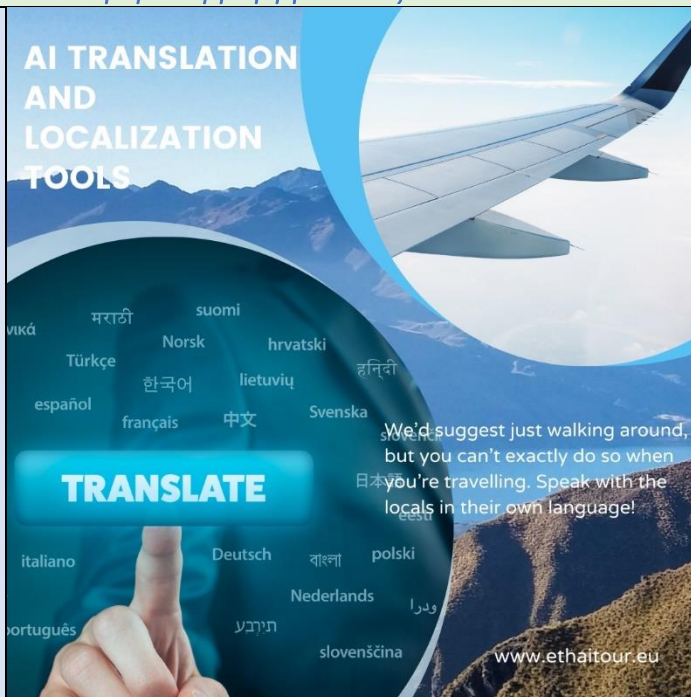
Μελέτη περίπτωσης 5. Predictive Analytics για Πρόβλεψη Ζήτησης



Αυτή η δυνατότητα βοηθά στην πρόβλεψη της ταξιδιωτικής ζήτησης, στη βελτιστοποίηση των στρατηγικών μάρκετινγκ, στη βελτίωση της διαχείρισης αποθεμάτων και στη βελτίωση της λειτουργικής αποτελεσματικότητας.

Μελέτη περίπτωσης 6. Μετάφραση και τοπική προσαρμογή γλώσσας

Οι εφαρμογές και οι συσκευές μετάφρασης με τεχνητή νοημοσύνη εξυπηρετούν την απρόσκοπτη επικοινωνία για τους ταξιδιώτες παρέχοντας μετάφραση προφορικού και γραπτού λόγου σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η τεχνολογία είναι χρήσιμη κυρίως σε προορισμούς με διαφορετικές γλώσσες, ενισχύοντας τις διαπολιτισμικές εμπειρίες και επιτρέποντας ομαλότερες αλληλεπιδράσεις μεταξύ τουριστών και ντόπιων.



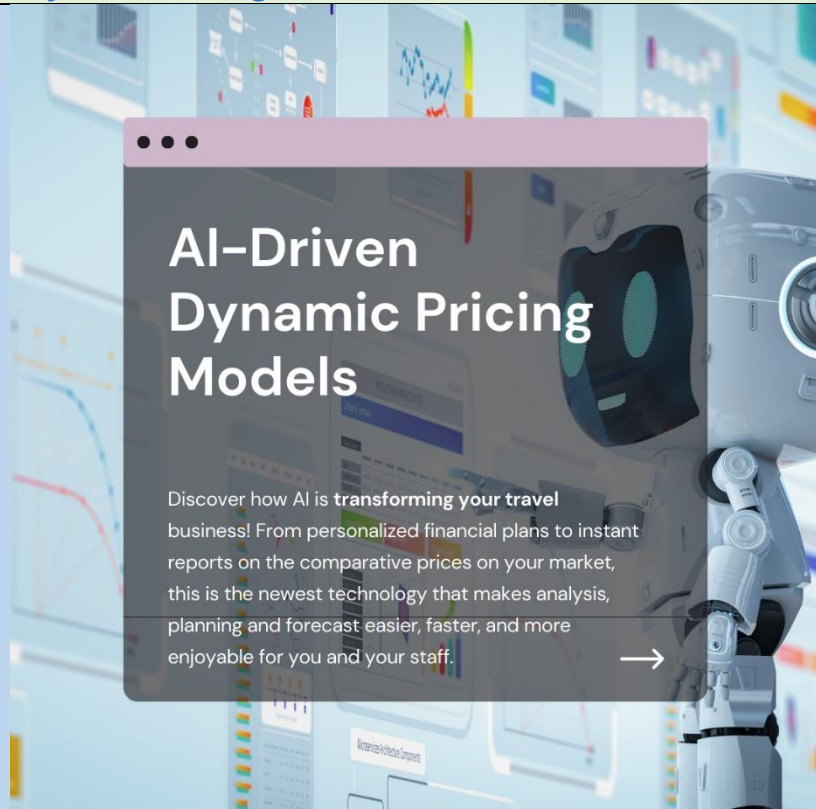
Μελέτη περίπτωσης 7. Περιηγήσεις επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR).



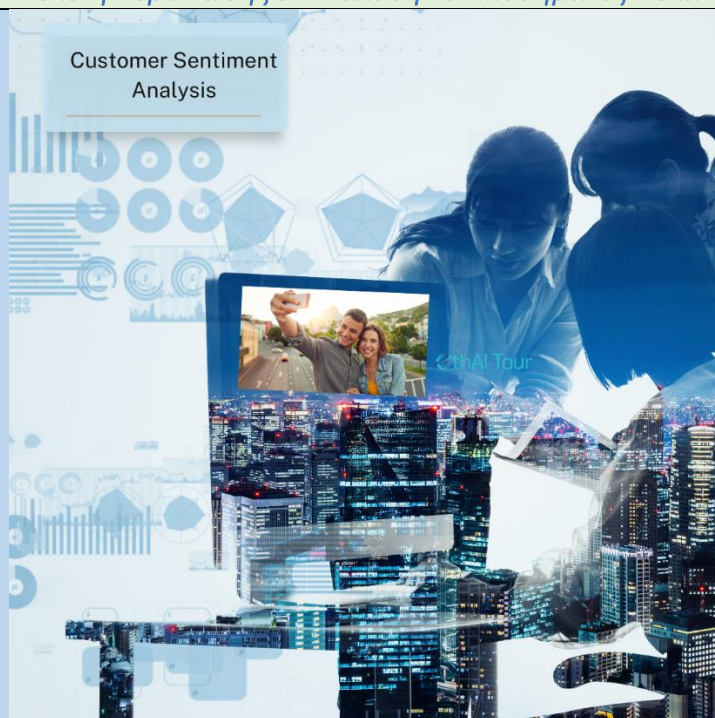
Οι τουριστικές εταιρείες ενσωματώνουν τεχνολογίες AR και VR για να δημιουργήσουν καθηλωτικές εμπειρίες για τους ταξιδιώτες. Οι εφαρμογές AR μπορούν να επικαλύψουν ψηφιακές πληροφορίες στον πραγματικό κόσμο, επιτρέποντας στους τουρίστες να εξερευνήσουν ιστορικούς χώρους, μουσεία και αξιοθέατα με διαδραστικούς οδηγούς και εμπλουτισμένο περιεχόμενο. Το VR προσφέρει εικονικές περιηγήσεις που επιτρέπουν στους ταξιδιώτες να γνωρίσουν προορισμούς εξ αποστάσεως, ενισχύοντας τη λήψη αποφάσεων και δημιουργώντας ενδιαφέρον για τοποθεσίες με λιγότερες επισκέψεις.

Case Study 8. AI-Driven Dynamic Pricing Models

Η τεχνητή νοημοσύνη επιτρέπει δυναμικές στρατηγικές τιμολόγησης αναλύοντας τις διακυμάνσεις της ζήτησης, τις ανταγωνιστικές τιμές και τις τάσεις της αγοράς. Αυτό επιτρέπει στις τουριστικές επιχειρήσεις να προσαρμοστούν στις αλλαγές στη ζήτηση των ταξιδιωτών, βελτιστοποιώντας τις τιμές σε πραγματικό χρόνο, μεγιστοποιώντας τα έσοδα και παραμένοντας ανταγωνιστικές στην αγορά.



Μελέτη περίπτωσης 9. Ανάλυση Συναισθήματος Πελατών



Customer Sentiment
Analysis

Τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να εκδίδουν ανάλυση συναισθήματος σχετικά με τις κριτικές και τα σχόλια των πελατών, εντοπίζοντας ευκαιρίες για βελτίωση της ποιότητας των υπηρεσιών και τομείς προς βελτίωση. Αυτή η ανάλυση σε πραγματικό χρόνο υποστηρίζει τις τουριστικές επιχειρήσεις να ανταποκρίνονται άμεσα σε ερωτήσεις ή αιτήματα πελατών και να βελτιώνουν τη συνολική παροχή υπηρεσιών, παρέχοντας μεγαλύτερη ικανοποίηση και αφοσίωση στους πελάτες.

Μελέτη περίπτωσης 10. Αυτόνομα ρομπότ υπηρεσιών

Ορισμένα ξενοδοχεία και αεροδρόμια χρησιμοποιούν ρομπότ που βασίζονται σε τεχνητή νοημοσύνη για την εκτέλεση εργασιών όπως υπηρεσίες θυρωρείου, χειρισμός αποσκευών και check-in. Εξοπλισμένα με προηγμένες ικανότητες, αυτά τα ρομπότ αλληλεπιδρούν με τους επισκέπτες, απαντούν σε ερωτήματα και εκτελούν εργασίες αποτελεσματικά, βελτιώνοντας την εξυπηρέτηση πελατών παρέχοντας αξιόπιστη και συνεπή βοήθεια. Εφαρμόζοντας αυτές τις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης, ο τουριστικός τομέας μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την αφοσίωση των πελατών, τις λειτουργικές διαδικασίες και

How Autonomous Service Robots can improve the concierge, luggage handling and check-in services in hotels

Read more → [ethAI Tour](#)



Co-funded by
the European Union

ολόκληρη την εμπειρία, τοποθετώντας τον εαυτό του για μελλοντική ανάπτυξη και καινοτομία.	
--	--

Μελέτες περίπτωσης: Παραδείγματα μεθοδολογιών διδασκαλίας που βασίζονται σε εκπαιδευτικές ενότητες EthAI Tour

Στο τέλος του εγχειριδίου διδασκαλίας μας, θα παρέχουμε μερικές μελέτες περιπτώσεων σχετικά με τον τρόπο επεξεργασίας των εκπαιδευτικών υλικών που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του WP4 του έργου EthAI Tour, ώστε να μπορείτε εύκολα να προετοιμάσετε ένα πρόγραμμα κατάρτισης προσαρμοσμένο στο κοινό και τα θέματα σας. Θα προσπαθήσουμε να σας προσφέρουμε διαφορετικές προσεγγίσεις, από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε, σχετικά με τις διάφορες μορφές σχεδιασμού των μαθημάτων, τη διαμόρφωση της παρουσίασης και παραδείγματα εργαλείων διδασκαλίας.

Μελέτη περίπτωσης 11: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 1. «Ψηφιοποίηση στον Τουρισμό» του EthAI Tour Project

1. Γράψτε το συνοπτικό δελτίο της Ενότητας, διαβάστε προσεκτικά το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύσσεται στο ΠΕ4 και χρησιμοποιήστε τις δεξιότητες και τη δημιουργικότητά σας για να σχεδιάσετε το υλικό παρουσίασης που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων κατάρτισης πρόσωπο με πρόσωπο ή σε μορφή μικτής μάθησης:

Πληροφορίες σχετικά με την προσέγγιση της ενότητας	Εισαγωγή	Στο ταχέως εξελισσόμενο πλαίσιο του τουριστικού τομέα, η κατανόηση του ψηφιακού μετασχηματισμού είναι απαραίτητη για τους εκπαιδευόμενους που εργάζονται σε αυτόν τον τομέα. Αυτή η μελέτη περίπτωσης περιγράφει τον σχεδιασμό και την εκτέλεση μιας ενότητας που επικεντρώνεται στην ψηφιοποίηση στον τουρισμό, με στόχο να εξοπλίσει τους εκπαιδευόμενους με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να χειριστούν και να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τις ψηφιακές τεχνολογίες.
	Στόχοι	Για να εξοπλιστούν οι μαθητές με τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που είναι απαραίτητες για να επιτύχουν στην ψηφιακή τουριστική βιομηχανία, θα επιτευχθούν οι ακόλουθοι στόχοι: • Υλοποίηση Στρατηγικών Ψηφιακού Μάρκετινγκ: Οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν πώς να αναπτύσσουν και να εκτελούν αποτελεσματικές ψηφιακές καμπάνιες μάρκετινγκ για επιχειρήσεις τουρισμού, συμπεριλαμβανομένων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, βελτιστοποίησης μηχανών αναζήτησης (SEO), email marketing και content marketing. • Ανάλυση Δεδομένων και Ενημέρωση Επιχειρηματικών Αποφάσεων: Οι εκπαιδευόμενοι θα κατανοήσουν πώς να συλλέγουν, να αναλύουν και να απεικονίζουν δεδομένα από διάφορες πηγές, όπως αναλύσεις ιστοσελίδων, ανατροφοδότηση πελατών και έρευνα αγοράς. Θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την ανάλυση δεδομένων για να ενημερώνουν τις επιχειρηματικές αποφάσεις και να ενισχύουν την αύξηση των εσόδων. • Ανάπτυξη και Διαχείριση Ιστοσελίδων, Εφαρμογών και Συστήματος Online Κρατήσεων: Οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη διαχείριση ιστοσελίδων, εφαρμογών και συστημάτων online κρατήσεων για τουριστικές υπηρεσίες. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των αρχών εμπειρίας χρήστη (UX), στρατηγικών mobile-first σχεδίασης, τεχνικών responsive design και υλοποίησης πλατφορμών ηλεκτρονικού εμπορίου. • Χρήση Λογισμικού CRM και Εφαρμογή Μέτρων Κυβερνοασφάλειας: Οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν πώς να επιλέγουν και να υλοποιούν το κατάλληλο λογισμικό CRM για αυτοματοποίηση

		μάρκετινγκ, καλλιέργεια leads και διαχείριση σχέσεων με πελάτες. Επίσης, θα κατανοήσουν τη σημασία των μέτρων κυβερνοασφάλειας, σε συμμόρφωση με κανονισμούς όπως GDPR και PCI-DSS. • Διεξαγωγή Έρευνας Αγοράς και Ανάλυση Τάσεων: Οι εκπαιδευόμενοι θα αναπτύξουν δεξιότητες για τη διεξαγωγή έρευνας αγοράς, την ανάλυση τάσεων και την εφαρμογή των συμπερασμάτων στην τουριστική επιχειρηματική πρακτική. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση ποιοτικών και ποσοτικών μεθόδων έρευνας, τεχνικών ανάλυσης τάσεων και αρχών σχεδιασμού ερευνών. • Αποτελεσματική Εξυπηρέτηση Πελατών, Επικοινωνία και Δεξιότητες Επίλυσης Προβλημάτων: Οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν πώς να παρέχουν εξαιρετική εξυπηρέτηση πελατών σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως απαντώντας σε online κριτικές, επιλύοντας παραπόνων και αλληλεπιδρώντας με πελάτες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Επίσης, θα κατανοήσουν τη σημασία της σαφούς επικοινωνίας, της ενεργητικής ακρόασης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα τουρισμού.
--	--	--

1. *Δομήστε την εκπαιδευτική ενότητα σε συνεδρίες και κατανείμετε τον εκτιμώμενο χρόνο για κάθε συνεδρία στο Πρόγραμμα του Εκπαιδευτικού Προγράμματος, ακολουθώντας τις ακόλουθες οδηγίες*

Συνεδρία 1: Επισκόπηση Ψηφιακού Τουρισμού	Θέματα Διάλεξης:	Επισκόπηση του ψηφιακού μετασχηματισμού στον τουρισμό, βασικές τεχνολογίες και ο αντίκτυπός τους, Βασικά Ψηφιακά Εργαλεία
	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες:	Ομαδικές συζητήσεις για προσωπικές εμπειρίες με τον ψηφιακό τουρισμό, εξετάζοντας πώς τα ψηφιακά εργαλεία έχουν επηρεάσει τον ταξιδιωτικό προγραμματισμό και τις κρατήσεις.
Συνεδρία 2: Έρευνα Αγοράς και Εξυπηρέτηση Πελατών	Lecture Topics:	Ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης στην εξατομίκευση των ταξιδιωτικών εμπειριών, στην προγνωστική ανάλυση για τις τάσεις της αγοράς και στην ανάλυση του συναισθήματος των πελατών. Διεξαγωγή έρευνας αγοράς και ανάλυση τάσεων (Οι μαθητές θα αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη διεξαγωγή έρευνας αγοράς, την ανάλυση τάσεων και την εφαρμογή των γνώσεων που αποκτήθηκαν από αυτές τις

		αναλύσεις σε τουριστικές επιχειρήσεις). Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση ποιοτικών και ποσοτικών μεθόδων έρευνας, τεχνικών ανάλυσης τάσεων και αρχών σχεδιασμού ερευνών.
	Πρακτικές Ασκήσεις:	Χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για την ανάλυση δεδομένων τουρισμού και την ανάπτυξη εξατομικευμένων ταξιδιωτικών προτάσεων.
Συνεδρία 3: Διαχείριση περιεχομένου και ηλεκτρονικό εμπόριο	Εργασία έργου:	Οι φοιτητές εργάζονται σε ομάδες για να αναπτύξουν μια στρατηγική για μια τουριστική εταιρεία ηλεκτρονικού εμπορίου, ενσωματώνοντας στοιχεία που έμαθαν κατά τη διάρκεια της ενότητας. Κάθε μαθητής θα δημιουργήσει ελκυστικό περιεχόμενο πολυμέσων, π.χ. ένα βίντεο ή εικόνες για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για να βελτιώσει την εμπειρία των επισκεπτών
	Παρουσιάσεις:	Οι ομάδες παρουσιάζουν τις στρατηγικές τους σε μια ομάδα ειδικών και συναδέλφων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, λαμβάνοντας σχόλια για την προσέγγιση και τις ιδέες τους.
Συνεδρία 4: Ψηφιακό Μάρκετινγκ και Ανάλυση Δεδομένων	Θέματα Διάλεξης:	Η σημασία του ψηφιακού μάρκετινγκ στον τουρισμό, οι στρατηγικές SEO και η χρήση πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για προώθηση. Εφαρμογή στρατηγικών ψηφιακού μάρκετινγκ: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να αναπτύσσουν και να εκτελούν αποτελεσματικές εκστρατείες ψηφιακού μάρκετινγκ για τουριστικές επιχειρήσεις, συμπεριλαμβανομένων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, της βελτιστοποίησης μηχανών αναζήτησης (SEO), του μάρκετινγκ μέσω email και του μάρκετινγκ περιεχομένου. Ανάλυση δεδομένων και ενημέρωση επιχειρηματικών αποφάσεων: Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς να συλλέγουν, να αναλύουν και να οπτικοποιούν δεδομένα από διάφορες πηγές, συμπεριλαμβανομένων των αναλυτικών στοιχείων ιστότοπου, των σχολίων πελατών και της έρευνας αγοράς. Θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν τις γνώσεις που αποκτήθηκαν από την ανάλυση δεδομένων για να ενημερώσουν τις επιχειρηματικές αποφάσεις και να αυξήσουν τα έσοδα.
	Εργαστήρια	Πρακτικές συνεδρίες όπου οι μαθητές δημιουργούν καμπάνιες ψηφιακού μάρκετινγκ χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Google Analytics και τους προγραμματιστές μέσων κοινωνικής δικτύωσης.
Συνεδρία 5: Ιστός και CRM	Θέματα Διαλέξεων	Εισαγωγή στη δημιουργία ιστοσελίδων και τεχνολογίες CRM, οι εφαρμογές τους στον τουρισμό και μελέτες περιπτώσεων επιτυχημένων υλοποιήσεων. Ανάπτυξη και Διαχείριση Ιστοσελίδων, Εφαρμογών και Συστήματος Online Κρατήσεων: Οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν τις δεξιότητες που απαιτούνται για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη διαχείριση ιστοσελίδων, εφαρμογών και συστημάτων online κρατήσεων για τουριστικές υπηρεσίες. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των αρχών εμπειρίας χρήστη (UX), στρατηγικών σχεδίασης mobile-first, τεχνικών responsive design και υλοποίησης πλατφορμών ηλεκτρονικού εμπορίου.



		Χρήση Λογισμικού CRM και Εφαρμογή Μέτρων Κυβερνοασφάλειας: Οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν πώς να επιλέγουν και να εφαρμόζουν το κατάλληλο λογισμικό CRM για αυτοματοποίηση μάρκετινγκ, καλλιέργεια leads και διαχείριση σχέσεων με πελάτες. Επίσης, θα κατανοήσουν τη σημασία των μέτρων κυβερνοασφάλειας σε συμμόρφωση με κανονισμούς, όπως GDPR και PCI-DSS.
	Εργαστήρια:	Δημιουργία απλού περιεχομένου ιστοσελίδας με χρήση πλατφορμών, εστιάζοντας στην ανάπτυξη της ιστοσελίδας κρατήσεων μιας φανταστικής επιχείρησης.

1. **Καθορίστε τις μεθόδους αξιολόγησης για την ενδιάμεση αξιολόγηση, κατά τη διάρκεια της παράδοσης του μαθήματος και για την τελική περίοδο του μαθήματος και της περιόδου παρακολούθησης, μετά το τέλος του μαθήματος.**

Μέθοδοι Αξιολόγησης	Κουίζ και Εργασίες	Τακτικές αξιολογήσεις για την αξιολόγηση της κατανόησης βασικών εννοιών και τεχνολογιών που συζητούνται στις διαλέξεις.
	Αξιολόγηση Έργου	Αξιολόγηση του έργου ορόσημο με βάση τη δημιουργικότητα, τη σκοπιμότητα και την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων
	Συμμετοχή και δέσμευση	Αξιολόγηση της συμμετοχής των μαθητών σε συζητήσεις, εργαστήρια και δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων.

Σχεδιάστε τα μαθησιακά αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος με βάση το μοντέλο ECVET για την περιήγηση EthAI που επεξεργάστηκαν οι εταίροι του έργου κατά τη διάρκεια του ΠΕ3 και το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε στο ΠΕ4. Τα Μαθησιακά Αποτελέσματα θα πρέπει να είναι SMART για να αξιολογούνται σωστά ως προς το χρόνο, τα αποτελέσματα και τους δείκτες που επιτυγχάνονται.

Μαθησιακά Αποτελέσματα	Ολοκληρωμένη Γνώση	Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν μια σταθερή κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μετασχηματίζουν τον τουριστικό κλάδο και θα διαθέτουν εις βάθος γνώση στα εξής: ✓ Τους βασικούς παράγοντες και τις τάσεις που επηρεάζουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό στον τουρισμό κατά τη διάρκεια μιας συγκεκριμένης περιόδου. ✓ Τον ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών στη διαμόρφωση της εμπειρίας των καταναλωτών.
-------------------------------	---------------------------	--

		✓ Την αναγνώριση ευκαιριών και προκλήσεων που συνδέονται με την υιοθέτηση τεχνολογιών στον τουριστικό τομέα. ✓ Την εφαρμογή στρατηγικών για την ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στις εργασιακές πρακτικές, αξιοποιώντας τις ευκαιρίες και μειώνοντας τις προκλήσεις που φέρνουν οι νέες τεχνολογίες και εφαρμογές. ✓ Την αναγνώριση της σημασίας της λήψης αποφάσεων βασισμένων σε δεδομένα στο σύγχρονο τουριστικό περιβάλλον.
	Ανάπτυξη Πρακτικών Δεξιοτήτων	Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες, οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν εμπειρία στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, καθώς και: ✓ Την ικανότητα εφαρμογής μεταγνωστικών δεξιοτήτων μάθησης (μαθαίνω πώς να μαθαίνω), για την ανανέωση των υπάρχουσών δεξιοτήτων και την προσαρμογή σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον (εκπαιδευτικό, κοινωνικό και βιομηχανικό). ✓ Την εφαρμογή αποτελεσματικών μέτρων για την αντιμετώπιση θεμάτων ασφάλειας και κινδύνων, αυξάνοντας την εμπιστοσύνη των καταναλωτών στη χρήση της τεχνολογίας.
	Βασικές Ικανότητες και Στρατηγική Σκέψη	Ικανότητες σε: ✓ Επινόηση ευέλικτων στρατηγικών ικανών να προσαρμοστούν στις μεταβαλλόμενες συμπεριφορές και προσδοκίες των καταναλωτών ✓ Διαμόρφωση πρακτικών στρατηγικών ψηφιακού μάρκετινγκ που εφαρμόζονται σε έναν επιχειρηματικό οργανισμό που σχετίζεται με τον τουρισμό. ✓ Κατανόηση της σημασίας των επιπτώσεων της ψηφιοποίησης στις τοπικές οικονομίες και κοινότητες

Συμπέρασμα: Αφού περάσουν από την Ενότητα 1: Ψηφιοποίηση του Τουρισμού, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ Κατανοήστε τον ψηφιακό μετασχηματισμό: Αποκτήστε γνώσεις για το πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες αναδιαμορφώνουν τον τουρισμό, συμπεριλαμβανομένων τάσεων όπως τα συστήματα online κρατήσεων, οι εφαρμογές για κινητά και το ψηφιακό μάρκετινγκ.
- ✓ Εξερευνήστε βασικές τεχνολογίες: Μάθετε για το ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης, της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας και της ανάλυσης δεδομένων στη βελτίωση των τουριστικών εμπειριών.

- ✓ **Αναπτύξτε πρακτικές δεξιότητες:** Αποκτήστε πρακτική εμπειρία στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών σχετικών με την τουριστική βιομηχανία.
- ✓ **Αναλύστε τις τάσεις του κλάδου:** Εξετάστε τις τρέχουσες τάσεις και τις μελλοντικές δυνατότητες στον ψηφιακό τουρισμό, εστιάζοντας σε μελέτες περιπτώσεων επιτυχημένων ψηφιακών στρατηγικών.

Παράδειγμα Μελέτης Περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την Ψηφιοποίηση στον Τουριστικό Τομέα:

Μελέτη περίπτωσης 12: Έξυπνος τουρισμός στη Βαρκελώνη



 Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Γενικές πληροφορίες για τη μελέτη περίπτωσης	Εκπαιδευτική Ενότητα	Ψηφιοποίηση στον Τουρισμό
	Εισαγωγή	Τα τελευταία χρόνια, η τουριστική βιομηχανία γνώρισε σημαντικό μετασχηματισμό λόγω της ραγδαίας προόδου των ψηφιακών τεχνολογιών. Αυτή η μελέτη περίπτωσης διερευνά πώς η ψηφιοποίηση έχει αναδιαμορφώσει τον τουριστικό τομέα, ενισχύοντας την ταξιδιωτική εμπειρία για τους καταναλωτές και δημιουργώντας νέες ευκαιρίες για τις επιχειρήσεις. Εξετάζοντας συγκεκριμένα παραδείγματα και τάσεις,

		στοχεύουμε να κατανοήσουμε τον αντίκτυπο και τις μελλοντικές δυνατότητες της ψηφιακής καινοτομίας στον τουρισμό.
	Υπόβαθρο	Η τουριστική βιομηχανία αποτελεί ζωτικό συστατικό της παγκόσμιας οικονομίας, συμβάλλοντας στη δημιουργία θέσεων εργασίας, στις πολιτιστικές ανταλλαγές και στην οικονομική ανάπτυξη. Ωστόσο, αντιμετωπίζει προκλήσεις όπως η αλλαγή των προσδοκιών των καταναλωτών, οι περιβαλλοντικές ανησυχίες και η ανάγκη για βιώσιμες πρακτικές. Η ψηφιοποίηση προσφέρει λύσεις σε αυτές τις προκλήσεις βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητα, την προσβασιμότητα και την εξατομίκευση.
	Βασικές τάσεις στην ψηφιοποίηση	1. Διαδικτυακές πλατφόρμες κρατήσεων Η έλευση των διαδικτυακών ταξιδιωτικών γραφείων (OTA) όπως η Expedia και η Booking.com έχει διευκολύνει τους ταξιδιώτες να συγκρίνουν τιμές, να διαβάζουν κριτικές και να κάνουν κράτηση σε καταλύματα και δραστηριότητες με λίγα μόνο κλικ. 2. Τεχνολογία κινητής τηλεφωνίας Τα smartphone έχουν γίνει απαραίτητοι ταξιδιωτικοί σύντροφοι, παρέχοντας πρόσβαση σε χάρτες, μεταφραστικές υπηρεσίες και ταξιδιωτικά δρομολόγια. Εφαρμογές όπως οι Χάρτες Google και το TripAdvisor προσφέρουν πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο, βελτιώνοντας την ταξιδιωτική εμπειρία. 3. Επιρροή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης Πλατφόρμες όπως το Instagram και το Facebook έχουν γίνει ισχυρά εργαλεία για το τουριστικό μάρκετινγκ. Οι ταξιδιώτες μοιράζονται τις εμπειρίες τους, εμπνέοντας άλλους να επισκεφτούν νέους προορισμούς. Οι επιχειρήσεις χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για στοχευμένη διαφήμιση και αλληλεπίδραση με πιθανούς πελάτες. 4. Εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα Οι εικονικές περιηγήσεις και οι εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας επιτρέπουν στους ταξιδιώτες να εξερευνήσουν προορισμούς πριν τους επισκεφτούν, ενισχύοντας τη λήψη αποφάσεων και δημιουργώντας ενδιαφέρον για λιγότερο γνωστές τοποθεσίες. 5. Data Analytics και AI Η προηγμένη ανάλυση δεδομένων και η τεχνητή νοημοσύνη βοηθούν τις επιχειρήσεις να κατανοήσουν τη συμπεριφορά των καταναλωτών, να βελτιστοποιήσουν τις λειτουργίες και να προσφέρουν

		εξατομικευμένες εμπειρίες. Τα chatbot με τεχνητή νοημοσύνη παρέχουν υποστήριξη πελατών 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητα των υπηρεσιών.
	Περιγραφή Μελέτης Περίπτωσης	Έξυπνος τουρισμός στη Βαρκελώνη Η Βαρκελώνη, κορυφαίος τουριστικός προορισμός, έχει αγκαλιάσει τον έξυπνο τουρισμό για να βελτιώσει τις εμπειρίες των επισκεπτών και να διαχειριστεί τον αντίκτυπο του τουρισμού στην πόλη. Η ψηφιακή στρατηγική της πόλης περιλαμβάνει: • Υποδομή Έξυπνης Πόλης: Υλοποίηση Wi-Fi hotspots και ψηφιακών περιπτέρων σε όλη την πόλη για την παροχή πληροφοριών και υπηρεσιών στους τουρίστες. • Πληροφορίες βάσει δεδομένων: Χρήση αναλυτικών στοιχείων δεδομένων για την παρακολούθηση των προτύπων επισκεπτών και τη βελτιστοποίηση των πόρων, μειώνοντας τον συνωστισμό και διατηρώντας πολιτιστικούς χώρους. • Βιώσιμες πρακτικές: Προώθηση φιλικών προς το περιβάλλον επιλογών μεταφοράς και ψηφιακών καρτών για τα μέσα μαζικής μεταφοράς, ενθαρρύνοντας τον βιώσιμο τουρισμό
	Συμπέρασμα	Η ψηφιοποίηση του τουρισμού παρουσιάζει σημαντικές ευκαιρίες για τη βελτίωση της εμπειρίας των ταξιδιωτών και την αντιμετώπιση των προκλήσεων του κλάδου. Αξιοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες, οι προορισμοί μπορούν να βελτιώσουν την παροχή υπηρεσιών, να προωθήσουν βιώσιμες πρακτικές και να δημιουργήσουν αξέχαστες εμπειρίες για τους επισκέπτες. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται, η τουριστική βιομηχανία πρέπει να προσαρμοστεί και να καινοτομήσει για να παραμείνει ανταγωνιστική σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο.

Συμπέρασμα: Αυτή η ενότητα για την ψηφιοποίηση στον τουρισμό έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στον εκπαιδευόμενο μια βαθιά κατανόηση των ψηφιακών τεχνολογιών και των εφαρμογών τους στον τουριστικό τομέα. Συνδυάζοντας τη θεωρητική γνώση με τις πρακτικές ασκήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι προετοιμασμένοι να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες του ψηφιοποιημένου τουριστικού τομέα.

Μελέτη περίπτωσης 13: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 2. "AI in Tourism" του EthAI Tour Project

1. **Συντάξτε τη συνοπτική καρτέλα του Μαθήματος, μελετήστε προσεκτικά τα εκπαιδευτικά υλικά που έχουν αναπτυχθεί στο WP4 και χρησιμοποιήστε τις δεξιότητες και τη δημιουργικότητά σας για να σχεδιάσετε τα υλικά παρουσίασης που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, είτε δια ζώσης είτε σε μορφή μικτής εκπαίδευσης (blended learning):**

Πληροφορίες σχετικά με την προσέγγιση της ενότητας	Εισαγωγή	Αυτή η εκπαιδευτική ενότητα για την τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό έχει σχεδιαστεί για να εξοπλίσει τους εκπαιδευόμενους με βασικές ικανότητες που απαιτούνται για την κατανόηση και την εφαρμογή τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα. Εστιάζοντας σε μια προσέγγιση που βασίζεται στις ικανότητες, η ενότητα διασφαλίζει ότι οι μαθητές αποκτούν πρακτικές δεξιότητες και γνώσεις, προετοιμάζοντάς τους για πραγματικές εφαρμογές και προκλήσεις στον κλάδο.
	Μαθησιακοί στόχοι	• Κατανόηση Εννοιών Τεχνητής Νοημοσύνης (AI): Κατανοήστε τις βασικές αρχές της τεχνητής νοημοσύνης, συμπεριλαμβανομένης της μηχανικής μάθησης, της επεξεργασίας φυσικής γλώσσας και της ανάλυσης δεδομένων. • Εφαρμογή της AI στον Τουρισμό: Αναπτύξτε την ικανότητα χρήσης τεχνολογιών AI για την ενίσχυση της εμπειρίας των πελατών, τη βελτιστοποίηση των λειτουργιών και τη λήψη στρατηγικών αποφάσεων στον τουριστικό τομέα. • Ηθική Συνείδηση: Αναγνωρίστε τις ηθικές συνέπειες της χρήσης της AI στον τουρισμό και εφαρμόστε ηθικές αρχές για να διασφαλίσετε υπεύθυνες και δίκαιες πρακτικές. • Επίλυση Προβλημάτων και Καινοτομία: Καλλιιεργήστε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ένα καινοτόμο μυαλό για να αντιμετωπίζετε τις προκλήσεις και να αξιοποιείτε τις ευκαιρίες που παρουσιάζει η AI στον τουριστικό κλάδο.
	Βασικές ικανότητες	1. Τεχνική Επάρκεια ○ Κατακτήστε τη χρήση εργαλείων και λογισμικού Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) που σχετίζονται με εφαρμογές στον τουρισμό. ○ Αναπτύξτε δεξιότητες στην ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων με χρήση τεχνολογιών AI. 2. Βελτίωση Εμπειρίας Πελάτη • Σχεδιάστε λύσεις βασισμένες στην AI για τη βελτίωση των αλληλεπιδράσεων και της ικανοποίησης των πελατών.

		• Εφαρμόστε εξατομικευμένες στρατηγικές μάρκετινγκ που βασίζονται σε συμπεράσματα από την ΑΙ. 3. Λειτουργική Αποδοτικότητα • Χρησιμοποιήστε την ΑΙ για την απλοποίηση των τουριστικών λειτουργιών, όπως τα αυτοματοποιημένα συστήματα κρατήσεων και η προγνωστική συντήρηση. • Εφαρμόστε την ΑΙ για τη βελτιστοποίηση πόρων και τη μείωση κόστους στις τουριστικές επιχειρήσεις. 4. Ηθικές Παράμετροι • Εντοπίστε και μετριάστε προκαταλήψεις στους αλγορίθμους ΑΙ ώστε να διασφαλίζεται δικαιοσύνη και συμπερίληψη. • Κατανοήστε τους νόμους περί προστασίας δεδομένων και εφαρμόστε ισχυρά μέτρα ασφάλειας δεδομένων.
		2.

1. Δομήστε την εκπαιδευτική ενότητα σε συνεδρίες και καταναείμετε τον εκτιμώμενο χρόνο για κάθε συνεδρία στο Πρόγραμμα του Εκπαιδευτικού Προγράμματος, ακολουθώντας τις ακόλουθες οδηγίες για τον καθορισμό του περιεχομένου, των δραστηριοτήτων και των εργαλείων αξιολόγησης:

Συνεδρία 1: Εισαγωγή στην τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό	Περιεχόμενο	Επισκόπηση των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης και των εφαρμογών τους στον τουρισμό.
	Δραστηριότητες	Διαδραστική συζήτηση για τις τρέχουσες τάσεις της τεχνητής νοημοσύνης και τις μελέτες περιπτώσεων στον τουρισμό.
	Αξιολόγηση	Κουίζ για τις έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης και τη συνάφειά τους με την τουριστική βιομηχανία
Συνεδρία 2: Εργαλεία και τεχνολογίες ΑΙ	Περιεχόμενο	Εξερεύνηση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, συμπεριλαμβανομένων πλατφορμών μηχανικής μάθησης και εφαρμογών επεξεργασίας φυσικής γλώσσας.
	Δραστηριότητες	Πρακτικό εργαστήριο με χρήση λογισμικού ΑΙ για ανάλυση δεδομένων και τμηματοποίηση πελατών.

	Αξιολόγηση:	<i>Πρακτική άσκηση για την ανάπτυξη ενός μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης για ένα σενάριο που σχετίζεται με τον τουρισμό.</i>
Συνεδρία 3: Βελτίωση της εμπειρίας πελατών με AI	Περιεχόμενο:	<i>Strategies for using AI to personalize marketing and improve customer service.</i>
	Δραστηριότητες:	<i>Group project to design an AI-driven customer engagement strategy.</i>
	Αξιολόγηση	<i>Παρουσίαση των αποτελεσμάτων του έργου και ανατροφοδότηση από ομοτίμους.</i>
Συνεδρία 4: Ηθικές πρακτικές τεχνητής νοημοσύνης	Περιεχόμενο	<i>Συζήτηση για ηθικούς προβληματισμούς στην τεχνητή νοημοσύνη, με επίκεντρο τον μετριασμό της μεροληψίας και το απόρρητο των δεδομένων.</i>
	Δραστηριότητες:	<i>Ανάλυση μελέτης περίπτωσης ηθικών διλημμάτων σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό.</i>
	Αξιολόγηση	<i>Αναστοχαστικό δοκίμιο για το πώς να διασφαλιστούν ηθικές πρακτικές τεχνητής νοημοσύνης σε ένα τουριστικό πλαίσιο.</i>
Συνεδρία 5: Καινοτομία και επίλυση προβλημάτων με γνώμονα την τεχνητή νοημοσύνη	Περιεχόμενο:	<i>Techniques for leveraging AI to solve complex challenges in the tourism sector.</i>
	Δραστηριότητες:	<i>Problem-based learning activity to develop an AI solution for a hypothetical tourism problem.</i>
	Αξιολόγηση	<i>Αξιολόγηση της προσέγγισης επίλυσης προβλημάτων και του δυναμικού καινοτομίας.</i>

1. Σχεδιάστε τα μαθησιακά αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος με βάση το μοντέλο ECVET για την περιήγηση EthAI που επεξεργάστηκαν οι εταίροι του έργου κατά τη διάρκεια του ΠΕ3 και το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε στο ΠΕ4. Τα Μαθησιακά

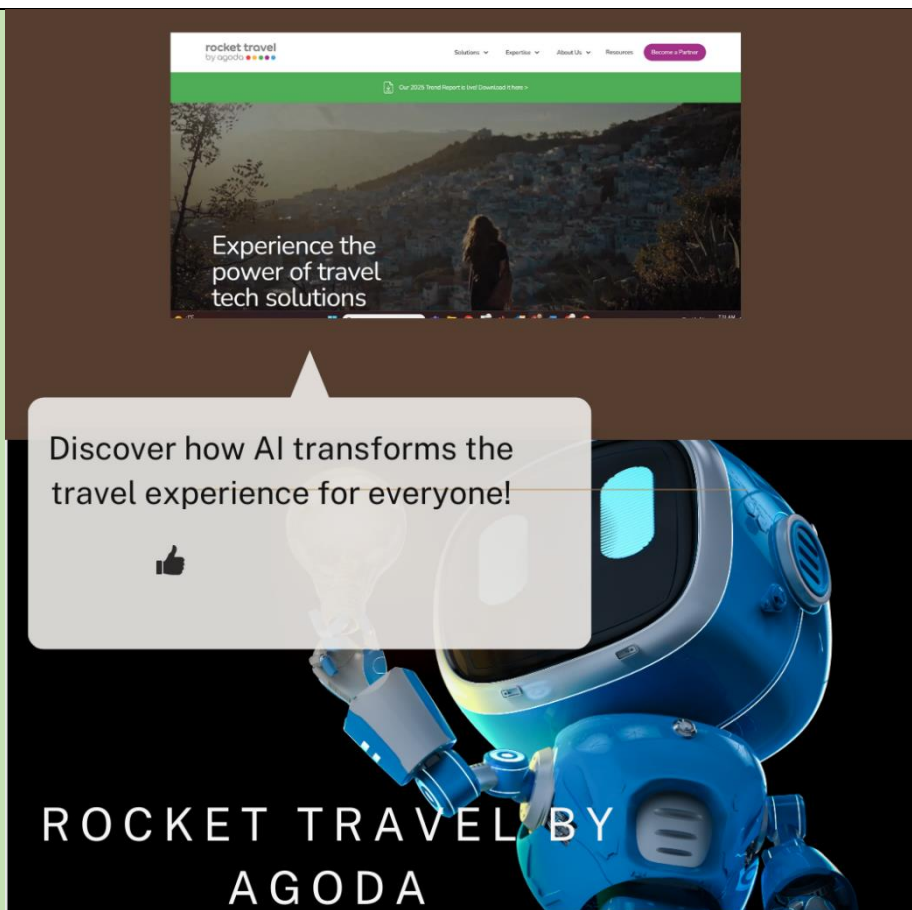


Αποτελέσματα θα πρέπει να είναι SMART για να αξιολογηθούν σωστά ως προς το χρόνο, τα αποτελέσματα και τους δείκτες που επιτυγχάνονται:

Μαθησιακά Αποτελέσματα	Ολοκληρωμένες ικανότητες	<i>Εφαρμόστε βέλτιστες πρακτικές κατά την ανάπτυξη εκστρατειών ψηφιακού μάρκετινγκ που βασίζονται σε AI Αξιοποιήστε τα αναλυτικά στοιχεία που βασίζονται στο AI για να λάβετε τεκμηριωμένες επιχειρηματικές αποφάσεις Αναγνωρίστε τη σημασία της ηθικής και του μετριασμού της μεροληψίας κατά την υλοποίηση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης.</i>
	Ανάπτυξη Πρακτικών Δεξιοτήτων	<i>Σχεδιάστε στρατηγικές για την ενσωμάτωση των αναλυτικών στοιχείων που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη στη λήψη αποφάσεων Ανάπτυξη τρόπων ενσωμάτωσης εργαλείων και τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης στις υπάρχουσες εργασιακές πρακτικές</i>
	Γνώση	<i>Κατανοήστε τη σημασία της τεχνητής νοημοσύνης σε εξατομικευμένες εμπειρίες χρήστη, συμπεριλαμβανομένων των chatbot και των εικονικών βοηθών. Κατανοήστε τις βασικές εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα και τα σχετικά οφέλη από αυτήν.</i>
	Στρατηγική σκέψη	<i>Σκεφτείτε τους πιθανούς κινδύνους και τις προκαταλήψεις που σχετίζονται με την υιοθέτηση εφαρμογών που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη</i>

Παράδειγμα μελέτης περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα:

Μελέτη περίπτωσης 14: ενσωμάτωση ΤΝ σε μια επιχειρηματική εταιρεία: Rocket Travel από την Agoda



Γενικές πληροφορίες για τη μελέτη περίπτωσης	Training Module	AI in Tourism
	Εισαγωγή	Το Rocket Travel της Agoda βοηθά τους ταξιδιώτες να κερδίσουν επιβραβεύσεις αφοσίωσης κάνοντας κράτηση για ταξίδια, ώστε να μπορούν να ταξιδεύουν περισσότερο.
	Ιστορικό	Η Rocket Travel by Agoda είναι ο στρατηγικός συνεργάτης της Agoda, μιας εταιρείας της Booking Holdings. Τους εμπιστεύονται παγκόσμιες μάρκες για την ανάπτυξη εξατομικευμένων λύσεων που αυξάνουν τα έσοδα των συνεργατών τους και ευθυγραμμίζονται με τις ανάγκες των πελατών τους.

		<i>Η Rocket Travel by Agoda είναι μια παγκόσμια εταιρεία, με μέλη της ομάδας που εργάζονται εξ αποστάσεως σε όλο τον κόσμο και αυτοπροσώπως στο Σικάγο, τη Νέα Υόρκη, την Μπανγκόκ, την Μπογκοτά, την Κουάλα Λουμπόρ, τη Μανίλα και το Κεμπού. Τα μέλη της ομάδας είναι ηγέτες στον κλάδο της ταξιδιωτικής τεχνολογίας, υποστηρίζοντας κάθε πτυχή των προγραμμάτων αφοσίωσης των συνεργατών τους σε όλες τις ομάδες τους – συνεργασίες, τεχνολογία, μάρκετινγκ, σχεδιασμός, επιχειρηματική ευφυΐα, αφοσίωση πελατών, οικονομικά και λειτουργίες ανθρώπων.</i>
	Βασικοί σύνδεσμοι με τα θέματα	Το Rocket Travel της Agoda χρησιμοποιεί την Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, αλλά οι κύριοι τομείς ενδιαφέροντος ήταν η μετάφραση γλωσσών για την ηλεκτρονική τους πλατφόρμα, όπου οι πελάτες συλλέγουν πόντους επιβράβευσης από διαφορετικά ξενοδοχεία. Σε μια δοκιμή A/B που χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για τη μετάφραση τίτλων δωματίων, παρατήρησαν ότι τα ζητήματα υποστήριξης πελατών μειώθηκαν κατά 23%, οι μετατροπές αυξήθηκαν κατά 15%, οι κρατήσεις αυξήθηκαν κατά 1,44% και τα έσοδα αυξήθηκαν κατά 1,8% για όλους τους συνεργάτες.
	Περιγραφή Μελέτης Περίπτωσης	Η ομάδα του Rocket Travel by Agoda μέτρησε πολλούς παράγοντες, όπως ζητήματα μετατροπής, εσόδων και υποστήριξης πελατών. Διαπίστωσαν ότι υπήρξε μεγάλη μείωση στην ανάγκη για υποστήριξη πελατών με τη χρήση τεχνολογίας AI για τη μετάφραση τίτλων δωματίων. Για την έκδοση όπου οι ταξιδιωτικοί πελάτες εξυπηρετούσαν την έκδοση AI των πλατφορμών ταξιδιωτικών κρατήσεών τους, οι πελάτες μπορούσαν να διαβάσουν τους τίτλους των δωματίων τους, ήξεραν τι επέλεγαν χωρίς ανεπιθύμητες εκπλήξεις και είχαν καλύτερη εμπειρία κράτησης συνολικά. Αυτή η δοκιμή που χρησιμοποιεί τεχνολογία AI όχι μόνο βελτίωσε τη συνολική εμπειρία χρήστη, αλλά ξεπέρασε επίσης τις ανθρώπινες μεταφράσεις σε ορισμένες περιπτώσεις. Με την ολοκλήρωση του πειραματισμού A/B, τα ζητήματα υποστήριξης πελατών μειώθηκαν κατά 23%, οι μετατροπές αυξήθηκαν κατά 15%, οι κρατήσεις αυξήθηκαν κατά 1,44% και τα συνολικά έσοδα αυξήθηκαν κατά 1,8%.
	Conclusion	<i>Η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην ταξιδιωτική βιομηχανία αποδεικνύεται εξαιρετικά καινοτόμος και επωφελής μέσω της αυτοματοποίησης της ανάπτυξης, της δημιουργίας περιεχομένου και των διεπαφών συνομιλίας.</i>

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 15: ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΑΙ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ: *Alice Tips and Trips –* Επανάσταση στον τουρισμό με την τεχνητή νοημοσύνη



General information about the Case Study	Εκπαιδευτική Ενότητα	AI in Tourism
	Εισαγωγή	Η εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην τουριστική βιομηχανία έχει φέρει επανάσταση στις εμπειρίες των πελατών, τις επιχειρησιακές διαδικασίες και τον στρατηγικό σχεδιασμό. Σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο ταξιδιών, η Alice Tips and Trips ξεκίνησε ως καινοτόμος στα διαδικτυακά ταξίδια, τόσο σε εθνικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο μοναδικός συνδυασμός

		ταξιδιωτικής τεχνογνωσίας και τεχνολογίας αιχμής προσφέρει μια νέα εμπειρία για ταξιδιώτες σε όλο τον κόσμο.
	Ιστορικό	Μέσω www.alicetipsandtrips.com , οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα τουριστικών πληροφοριών – από προορισμούς, αξιοθέατα και αξιοθέατα, εστιατόρια και καφέ, ταξιδιωτικούς κανονισμούς και εποχιακές λεπτομέρειες. Η Alice Tips παρέχει επίσης μια πλατφόρμα διευκόλυνσης συναλλαγών για αεροπορικά εισιτήρια και σχετικές υπηρεσίες, διαμονή, περιηγήσεις, εισόδους σε θεματικά πάρκα και διαφορετικά εισιτήρια εργαστηρίων σε συγκεκριμένους προορισμούς.
	Key Links with the Topics	“Είμαστε ενθουσιασμένοι που ανακοινώνουμε την κυκλοφορία του Alice Tips and Trips, μιας καινοτόμου ταξιδιωτικής πλατφόρμας με τεχνητή νοημοσύνη, έτοιμη να επαναπροσδιορίσει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι εξερευνούν και κάνουν κράτηση για ταξίδια. Δημιουργήθηκε και αναπτύχθηκε από την Best Business Travel μέσω ενός έργου που χρηματοδοτείται από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Ανταγωνιστικότητα 2014-2020, η νέα πλατφόρμα Alice Tips and Trips δεν είναι απλώς ένας ιστότοπος, αλλά ένας ταξιδιωτικός σύμβουλος 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, ικανός να ανταποκριθεί στις ανάγκες των ταξιδιωτών σε πραγματικό χρόνο, ανεξάρτητα από τη ζώνη ώρας ή τις απαιτήσεις έκτακτης ανάγκης. », δήλωσαν οι εκπρόσωποι των Best Business Travel.
	Περιγραφή Μελέτης Περίπτωσης	One of the most remarkable advantages offered is the 24/7 support provided based on Artificial Intelligence. This functionality enables quick responses and immediate solutions, providing a high-quality service. The Virtual Assistant can also check and transmit important information related to user bookings made on the platform, service status, itineraries, and terms and conditions, performing tasks such as sending travel documents or invoices, and a destination guide, faster than a human agent. The project is co-funded by the European Regional Development Fund through the Competitiveness Operational Program 2014-2020.

	Συμπέρασμα	Η μοναδικότητα του Alice Tips and Trips συνίσταται επίσης στην ικανότητά του να παρέχει καθηλωτικές εμπειρίες. Οι ταξιδιώτες μπορούν να εξερευνήσουν τοποθεσίες σε 3D πριν φτάσουν στον προορισμό τους, μια πρεμιέρα στη διαδικτυακή ταξιδιωτική βιομηχανία. www.alicetipsandtrips.com διαφοροποιείται από το γεγονός ότι καμία άλλη πλατφόρμα δεν ενσωματώνει όλες αυτές τις υπηρεσίες σε τόσο προηγμένο επίπεδο. Επιτρέπει πληροφορίες, σύγκριση αποτελεσμάτων, κράτηση, πληρωμή και βοήθεια σε ένα μέρος.
--	-------------------	---

Μελέτη περίπτωσης 16: Σχεδιασμός, σχεδιασμός και διδασκαλία Ενότητα 3. «Ηθική Τεχνητή Νοημοσύνη στον τουρισμό» του EthAI Tour Project

1. *Γράψτε το συνοπτικό δελτίο της Ενότητας, διαβάστε προσεκτικά το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύσσεται στο ΠΕ4 και χρησιμοποιήστε τις δεξιότητες και τη δημιουργικότητά σας για να σχεδιάσετε το υλικό παρουσίασης που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών μαθημάτων πρόσωπο με πρόσωπο ή σε μικτή μορφή μάθησης:*

Πληροφορίες σχετικά με την προσέγγιση της ενότητας	Εισαγωγή	<i>Η ενσωμάτωση ηθικών κριτηρίων στην εκπαίδευση της τεχνητής νοημοσύνης για τον τουρισμό είναι απαραίτητη για την προετοιμασία των μαθητών να πλοηγηθούν υπεύθυνα στην πολυπλοκότητα των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης. Αυτή η ενότητα στοχεύει να εξοπλίσει τους φοιτητές με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να κατανοήσουν τις αρχές της ηθικής τεχνητής νοημοσύνης και να τις εφαρμόσουν αποτελεσματικά στον τουριστικό τομέα.</i>
---	-----------------	--

	Μαθησιακοί στόχοι	- Κατανοήστε τις αρχές ηθικής τεχνητής νοημοσύνης: Αποκτήστε μια ολοκληρωμένη κατανόηση βασικών ηθικών αρχών όπως η διαφάνεια, η δικαιοσύνη, η λογοδοσία και το απόρρητο στο πλαίσιο των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό. - Αναλύστε τις ηθικές προκλήσεις του πραγματικού κόσμου: Εξερευνήστε περιπτώσιολογικές μελέτες ηθικών διλημμάτων σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό κλάδο. - Αναπτύξτε πρακτικά ηθικά πλαίσια: Μάθετε να σχεδιάζετε και να εφαρμόζετε ηθικά πλαίσια για έργα τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό. - Εφαρμογή ηθικής λήψης αποφάσεων: Καλλιεργήστε την ικανότητα λήψης τεκμηριωμένων ηθικών αποφάσεων σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης, λαμβάνοντας υπόψη τον αντίκτυπο στα ενδιαφερόμενα μέρη.
	Βασικές ικανότητες	- Ολοκληρωμένη Κατανόηση: Οι μαθητές θα κατανοήσουν τις ηθικές αρχές της τεχνητής νοημοσύνης και την εφαρμογή τους στον τουρισμό. - Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων: Μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα αποκτήσουν εμπειρία στο σχεδιασμό ηθικών πλαισίων και στη λήψη ηθικών αποφάσεων. - Κριτική Ανάλυση: Ικανότητα ανάλυσης και αντιμετώπισης ηθικών προκλήσεων σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για τον τουρισμό. - Στρατηγική σκέψη: Εξοπλισμένο για την ανάπτυξη και παρουσίαση λύσεων τεχνητής νοημοσύνης που δίνουν προτεραιότητα σε ηθικούς λόγους και συμφέροντα των ενδιαφερομένων.

2. Δομήστε την εκπαιδευτική ενότητα σε συνεδρίες και κατανείμετε τον εκτιμώμενο χρόνο για κάθε συνεδρία στο Πρόγραμμα του Εκπαιδευτικού Προγράμματος, ακολουθώντας τις επόμενες οδηγίες για τον καθορισμό του περιεχομένου και των δραστηριοτήτων:

Συνεδρία 1: Εισαγωγή στην Ηθική Τεχνητή Νοημοσύνη στον Τουρισμό	Θέματα Διαλέξεων:	<i>Overview of ethical AI principles; importance of ethics in AI applications for tourism; introduction to AI ethics frameworks.</i>
	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες:	<i>Ομαδικές συζητήσεις σχετικά με τη σημασία της ηθικής στην τεχνητή νοημοσύνη και τον αντίκτυπο της στην εμπιστοσύνη των καταναλωτών και τη φήμη του κλάδου.</i>

Συνεδρία 2: Ηθικές προκλήσεις σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης	Θέματα Διάλεξης:	<i>Μελέτες περιπτώσεων ηθικών διλημμάτων στην τεχνητή νοημοσύνη, όπως η μεροληψία στα συστήματα συστάσεων και τα ζητήματα απορρήτου δεδομένων.</i>
	Εργαστήρια:	<i>Δραστηριότητες βασισμένες σε σενάρια όπου οι μαθητές αναλύουν ηθικές προκλήσεις και προτείνουν λύσεις.</i>
Συνεδρία 3: Σχεδιασμός πλαισίων ηθικής τεχνητής νοημοσύνης	Θέματα Διαλέξεων	<i>Βασικά στοιχεία των πλαισίων ηθικής τεχνητής νοημοσύνης, συμπεριλαμβανομένης της διαφάνειας, της δικαιοσύνης και του απορρήτου των χρηστών.</i>
	Πρακτικές Ασκήσεις	<i>Αναπτύξτε ηθικά πλαίσια τεχνητής νοημοσύνης για υποθετικά τουριστικά έργα, διασφαλίζοντας την ευθυγράμμιση με τις βέλτιστες πρακτικές του κλάδου.</i>
Session 4: Ethical Decision-Making in AI	Θέματα Διαλέξεων:	<i>Πλαίσια για τη λήψη δεοντολογικών αποφάσεων. ο ρόλος των υπευθύνων δεοντολογίας και η λογοδοσία σε έργα τεχνητής νοημοσύνης.</i>
	Ασκήσεις προσομοίωσης	<i>Δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων όπου οι μαθητές πλοηγούνται σε ηθικά διλήμματα και λαμβάνουν αποφάσεις με βάση ηθικά πλαίσια.</i>
Συνεδρία 5: Δέσμευση ενδιαφερομένων και ηθική τεχνητή νοημοσύνη	Lecture Topics	<i>Importance of stakeholder engagement in ethical AI projects; balancing stakeholder interests and ethical considerations.</i>
	Δραστηριότητες	<i>Προσομοιώσεις που περιλαμβάνουν τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων, όπου οι μαθητές εξασκούν δεξιότητες επικοινωνίας και διαπραγμάτευσης.</i>
Συνεδρία 6: Έργο Capstone και Παρουσιάσεις	Εργασία έργου:	<i>Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να αναπτύξουν μια λύση με γνώμονα την τεχνητή νοημοσύνη για μια τουριστική εταιρεία, ενσωματώνοντας ηθικούς λόγους.</i>
	Παρουσιάσεις	<i>Οι ομάδες παρουσιάζουν τα έργα τους σε μια ομάδα ειδικών και συναδέλφων του κλάδου, λαμβάνοντας σχόλια σχετικά με τις ηθικές προσεγγίσεις τους.</i>

Συμπέρασμα

Αυτή η ενότητα για την Ηθική Τεχνητή Νοημοσύνη στον Τουρισμό στοχεύει να παρέχει στους φοιτητές μια πλήρη κατανόηση των ηθικών αρχών και της εφαρμογής τους στις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης. Συνδυάζοντας τη θεωρητική γνώση με πρακτικές ασκήσεις, οι

μαθητές είναι έτοιμοι να αντιμετωπίσουν τις ηθικές προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης στην τουριστική βιομηχανία, ενισχύοντας την υπεύθυνη καινοτομία και εμπιστοσύνη.

3. Καθορισμός των μεθόδων αξιολόγησης για την ενδιάμεση αξιολόγηση, κατά τη διάρκεια της παράδοσης του μαθήματος και για την τελική περίοδο του μαθήματος και της περιόδου παρακολούθησης, μετά το τέλος του μαθήματος.

Μέθοδοι Αξιολόγησης	Κουίζ και Εργασίες	Τακτικές αξιολογήσεις για την αξιολόγηση της κατανόησης των ηθικών αρχών και των περιπτώσιολογικών μελετών.
	Αξιολόγηση Έργου	Αξιολόγηση του έργου οροφής με βάση την ηθική ολοκλήρωση, τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων.
	Συμμετοχή και δέσμευση	Αξιολόγηση της συμμετοχής των μαθητών σε συζητήσεις, εργαστήρια και δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων.

4. Σχεδιάστε τα μαθησιακά αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος με βάση το μοντέλο ECVET για την περιήγηση EthAI που επεξεργάστηκαν οι εταίροι του έργου κατά τη διάρκεια του ΠΕ3 και το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε στο ΠΕ4. Τα Μαθησιακά Αποτελέσματα θα πρέπει να είναι SMART για να αξιολογούνται σωστά ως προς το χρόνο, τα αποτελέσματα και τους δείκτες που επιτυγχάνονται.

Μαθησιακά Αποτελέσματα	Η γνώση	- Κατανοούν τη σημασία της ιδιωτικότητας, της προστασίας των δεδομένων και των Βασικών Αρχών Δεοντολογίας που τα διέπουν. - Αναγνωρίζετε τη σημασία της δικαιοσύνης, της διαφάνειας, της λογοδοσίας και της υπευθυνότητας στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη - Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου πλαισίου δεοντολογίας.
	Practical Skills Development	- Integrate ethical considerations into business models to ensure sustainability and trustworthiness - Being capable of staying up-to-date on legal requirements and standards related to AI adoption, whether regionally or globally.

		Δείξτε πώς οι διαδικασίες λήψης αποφάσεων που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη είναι διαφανείς και αμερόληπτες σε μη τεχνικούς χρήστες.
	Ικανότητες που αποκτήθηκαν	Εφαρμογή κανονισμών προστασίας δεδομένων και βέλτιστων πρακτικών κατά τη διαχείριση δεδομένων στον τουριστικό τομέα Εφαρμόστε αποτελεσματικές πολιτικές και διαδικασίες προστασίας δεδομένων ευθυγραμμισμένες με τους σχετικούς νόμους και κανονισμούς που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη. Διασφαλίστε τη συμμόρφωση με τους κανονισμούς μέσω συνεχούς εκπαίδευσης.

Παράδειγμα μελέτης περίπτωσης που μπορεί να αντικατοπτρίζει την ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουριστικό τομέα:

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 17:

Εργαστήριο με θέμα

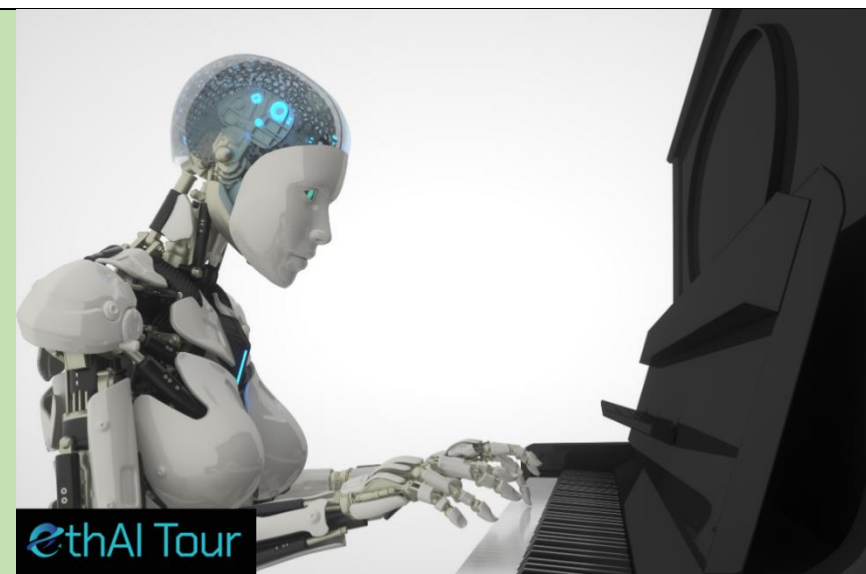
Πλαίσια ηθικής τεχνητής νοημοσύνης

General information about the Case Study	Εκπαιδευτική Ενότητα	Ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό
	Introduction	<i>Αυτή η μελέτη περίπτωσης εστιάζει στη συμμετοχή των μαθητών στην κατανόηση και την εφαρμογή ηθικών πλαισίων στην τεχνητή νοημοσύνη, ειδικά προσαρμοσμένα για την τουριστική βιομηχανία. Μέσω διαδραστικών εργαστηρίων, οι εκπαιδευόμενοι εξερευνούν τις αρχές της ηθικής τεχνητής νοημοσύνης και πώς μπορούν να εφαρμοστούν σε σενάρια πραγματικού κόσμου.</i>
	Implementation Strategy	Επισκόπηση Ηθικών Αρχών <i>Ξεκινήστε με μια εισαγωγική συνεδρία που καλύπτει βασικές ηθικές αρχές στην τεχνητή νοημοσύνη, όπως η διαφάνεια, η δικαιοσύνη και η λογοδοσία. Συζητήστε τη σημασία και τη συνάφειά τους στον τουριστικό τομέα.</i>

		2. Διαδραστικό Εργαστήριο Ηθικής 1. Διεξαγωγή εργαστηρίου όπου παρουσιάζονται στους μαθητές υποθετικά σενάρια που αφορούν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό, όπως ζητήματα απορρήτου δεδομένων ή μεροληπτικές συστάσεις. 2. Διευκολύνετε τις συζητήσεις σε μικρές ομάδες όπου οι μαθητές αναλύουν αυτά τα σενάρια, εντοπίζουν πιθανά ηθικά διλήμματα και προτείνουν λύσεις ευθυγραμμισμένες με τις ηθικές αρχές της τεχνητής νοημοσύνης. 3. Εργαλειοθήκες ηθικής τεχνητής νοημοσύνης - ο Παρέχετε στους μαθητές εργαλειοθήκες που περιλαμβάνουν πόρους και οδηγίες για την εφαρμογή ηθικής τεχνητής νοημοσύνης. Αυτές οι εργαλειοθήκες χρησιμεύουν ως αναφορά για τους μαθητές για να διασφαλίσουν ότι τα έργα τεχνητής νοημοσύνης τους συμμορφώνονται με τα ηθικά πρότυπα.
	Αποτελέσματα	1. Οι μαθητές αναπτύσσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση των ηθικών αρχών και της εφαρμογής τους στην τεχνητή νοημοσύνη για τον τουρισμό. 2. Τα διαδραστικά σενάρια ενισχύουν την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. • Οι εργαλειοθήκες εξοπλίζουν τους μαθητές με πρακτικούς πόρους για την εφαρμογή ηθικής τεχνητής νοημοσύνης σε μελλοντικά έργα.

CASE STUDY 18:

Προσομοίωση Ηθική Λήψη Αποφάσεων AI



Discover how AI
enhances **travel**
experiences and
streamlines **planning**
your adventures.

Simulation of Ethical AI Decision- Making



Γενικές πληροφορίες για τη μελέτη περίπτωσης	Εκπαιδευτική Ενότητα	Ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό
	Εισαγωγή	<i>Αυτή η μελέτη περίπτωσης εστιάζει στη συμμετοχή των μαθητών στην κατανόηση και την εφαρμογή ηθικών πλαισίων στην τεχνητή νοημοσύνη, ειδικά προσαρμοσμένα για την τουριστική βιομηχανία. Μέσα από διαδραστικά εργαστήρια, οι εκπαιδευόμενοι εξερευνούν τις αρχές της ηθικής τεχνητής νοημοσύνης και πώς μπορούν να εφαρμοστούν σε σενάρια πραγματικού κόσμου.</i>
	Στρατηγική Υλοποίησης	<i>Πλατφόρμα προσομοίωσης ηθικής τεχνητής νοημοσύνης</i>

		1. Αναπτύξτε μια πλατφόρμα προσομοίωσης που επιτρέπει στους μαθητές να ασχοληθούν με συστήματα τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιούνται στον τουρισμό, όπως αλγόριθμους κρατήσεων ή chatbot εξυπηρέτησης πελατών. 2. Ενσωματώστε ηθικά διλήμματα στην προσομοίωση, όπως ο χειρισμός μεροληπτικών δεδομένων ή η διασφάλιση της διαφάνειας στις συστάσεις τεχνητής νοημοσύνης. Παιχνίδι ρόλων και λήψη αποφάσεων 1. Αναθέστε στους μαθητές διαφορετικούς ρόλους (π.χ. προγραμματιστής τεχνητής νοημοσύνης, υπεύθυνος δεοντολογίας, πελάτης) στην προσομοίωση για να βιώσουν διάφορες προοπτικές. 2. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση ηθικές αρχές και να αξιολογούν τα αποτελέσματα των επιλογών τους. Ανατροφοδότηση και προβληματισμός 1. Διευκολύνετε τις συνεδρίες απολογισμού όπου οι μαθητές αναλογίζονται τις ηθικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων και συζητούν τα διδάγματα που αντλήθηκαν. ✓ Παροχή σχολίων σχετικά με το πόσο καλά εφαρμόστηκαν οι ηθικές αρχές και τους τομείς προς βελτίωση.
	Αποτελέσματα	1. Οι μαθητές αποκτούν πρακτική εμπειρία στη λήψη ηθικών αποφάσεων σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης. 2. Το παιχνίδι ρόλων ενισχύει την ενσυναίσθηση και την κατανόηση των διαφορετικών προοπτικών των ενδιαφερομένων. • Οι συνεδρίες προβληματισμού ενισχύουν τη μάθηση ενθαρρύνοντας την κριτική αξιολόγηση των ηθικών πρακτικών.

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 19:

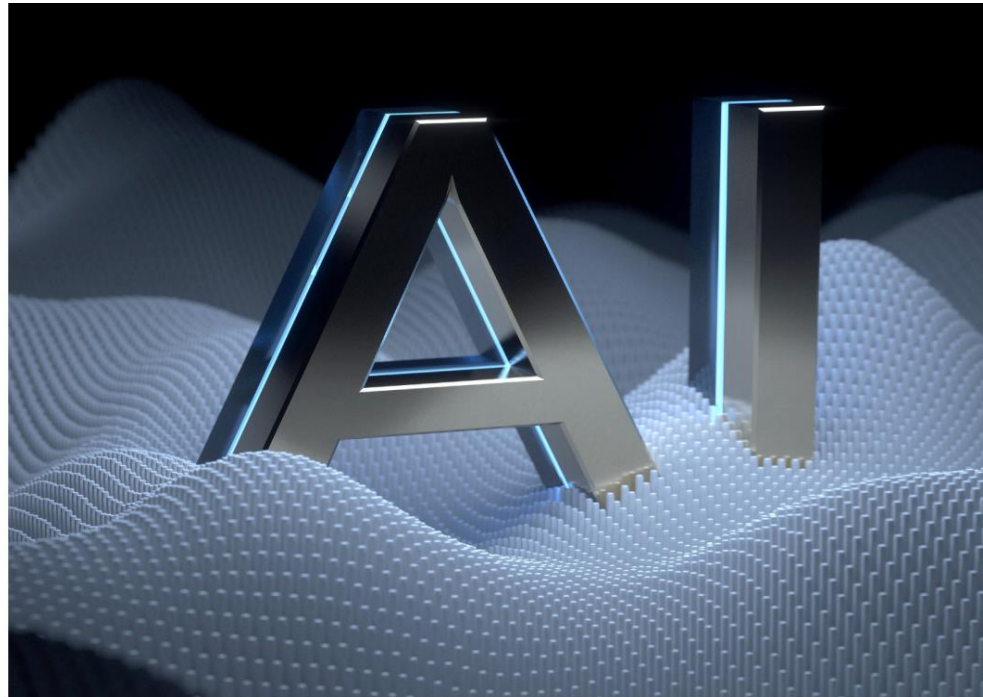
Συνεργατικά Έργα Ηθικής Τεχνητής Νοημοσύνης με Συνεργάτες Τουριστικής Βιομηχανίας

Γενικές πληροφορίες για τη μελέτη περίπτωσης	Εκπαιδευτική Ενότητα	Ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό
	Introduction	<i>Αυτή η μελέτη περίπτωσης δίνει έμφαση στη συνεργασία μεταξύ φοιτητών και εταίρων του κλάδου για τη διερεύνηση ηθικών πρακτικών τεχνητής νοημοσύνης στον τουρισμό. Μέσα από έργα πραγματικού κόσμου, οι μαθητές εφαρμόζουν ηθικές αρχές και αποκτούν γνώσεις από ειδικούς του κλάδου.</i>
	Στρατηγική Υλοποίησης	1. <i>Συνεργασία συνεργατών του κλάδου</i> 1. <i>Συνεργαστείτε με τουριστικές εταιρείες που εφαρμόζουν ενεργά τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης. Αυτοί οι συνεργάτες παρέχουν πραγματικές προκλήσεις και ηθικούς προβληματισμούς για φοιτητικά έργα.</i> 2. <i>Μάθηση βάσει έργου</i> 1. <i>Αναθέστε στους μαθητές να αναπτύξουν λύσεις τεχνητής νοημοσύνης για την αντιμετώπιση συγκεκριμένων ηθικών ανησυχιών στον τουρισμό, όπως η διασφάλιση του απορρήτου των δεδομένων ή η δημιουργία αμερόληπτων συστημάτων συστάσεων.</i> 2. <i>Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εφαρμόζουν ηθικά πλαίσια και να συμβουλευόμαστε τους εταίρους του κλάδου καθ' όλη τη διάρκεια του έργου.</i> 3. <i>Σχόλια εμπειρογνομόνων του κλάδου</i>

		1. Οργανώστε παρουσιάσεις όπου οι μαθητές παρουσιάζουν τα έργα τους σε ειδικούς του κλάδου, λαμβάνοντας ανατροφοδότηση σχετικά με τις ηθικές προσεγγίσεις και τις πρακτικές λύσεις τους. ○ Διευκολύνετε τις συζητήσεις σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές του κλάδου και τις αναδυόμενες ηθικές προκλήσεις στην τεχνητή νοημοσύνη.
	Αποτελέσματα	1. Οι μαθητές αποκτούν πρακτική εμπειρία στην εφαρμογή ηθικών αρχών σε έργα τεχνητής νοημοσύνης του πραγματικού κόσμου. 2. Η συνεργασία με εταίρους του κλάδου παρέχει πολύτιμες γνώσεις και ευκαιρίες δικτύωσης. • Τα σχόλια από ειδικούς ενισχύουν την κατανόηση των μαθητών σχετικά με τις ηθικές πρακτικές τεχνητής νοημοσύνης στον τουριστικό τομέα.

Συμπέρασμα: Με την ενσωμάτωση αυτών των περιπτώσιολογικών μελετών στο πρόγραμμα σπουδών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διδάξουν αποτελεσματικά την ηθική τεχνητή νοημοσύνη στον τουρισμό, προετοιμάζοντας τους μαθητές να πλοηγηθούν στις ηθικές και πρακτικές προκλήσεις αυτού του ταχέως εξελισσόμενου τομέα.

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 20: Παράδειγμα ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ POWER POINT που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια σύντομη ΕΙΣΑΓΩΓΗ στην ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΑΙ στον Τουρισμό



Ethical use of Artificial Intelligence in the Tourism Sector

ethAI Tour



 Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

How AI is revolutionizing the hospitality industry

How AI changes thinking in the hospitality industry



 Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

 Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Artificial intelligence (AI) is the simulation of human intelligence in machines programmed to think and learn like humans.

In hospitality, AI manifests itself in various forms, including machine learning algorithms, natural language processing, robotics and data analytics. These technologies enable hotels to provide personalized guest experiences, automate routine tasks, and make informed business decisions based on data-driven insights.



Artificial intelligence in the hospitality industry



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

BENEFITS AND APPLICATIONS

What benefits does artificial intelligence bring to the hospitality industry?

- Improving the guest experience
- Streamlining operational efficiency
- Improving Security
- How can you incorporate artificial intelligence into your hotel?
- Chatbot powered by AI
- Voice assistants in the room
- Process automation
- Data analysis
- Energy management
- Price management



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour



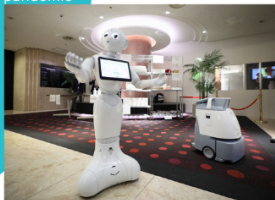
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

- **AI Concierge Services:** Hotels like **Hilton** have implemented AI concierges like “**Connie**” that provide guests with information about hotel amenities and local attractions.
- **Robot Room Service:** Some hotels use robots to deliver room service, enhancing the guest experience with a touch of modernity.
- **Smart rooms: Using AI and IoT (Internet of Things),** hotels are creating smart rooms that allow guests to customize room settings, such as temperature and lighting, using voice commands or mobile apps.
- These examples demonstrate how AI is not just a futuristic concept, but a current reality in the hospitality industry, revolutionizing the way services are delivered and improving guest experiences.

Robots for reception and cleaning used in hotels in Tokyo, which hosted patients with COVID-19 during the pandemic

EXAMPLE



ethAI Tour

Artificial intelligence is also entering the restaurant kitchen



ethAI Tour



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Artificial intelligence in waste sorting

It is estimated that the hospitality industry wastes over €100 billion worth of food each year. In hotel and restaurant kitchens, this equates to around 20% of food purchased. The cost is not just monetary to the seller; the planet also pays a price.



ethAI Tour

Example

Food waste management company Winnow estimates that its AI-based tools have already saved 61,000 tonnes of CO2 to date. It is the equivalent of 36,512,500 meals worth 42 million euros.



The **Winnow Vision system** takes photos of food thrown in the bin and, using AI trains the machine to recognize the type of food. The Winnow Waste Monitor comprises a digital scale and a connected tablet. Using a standard basket placed on the scale, kitchen staff can dispose of food in the usual way. The weight is recorded and then the user identifies the item on the tablet and selects the reason for the waste.

The AI technology records things like the weight and value of the item and of course what it is, and every day all this data is uploaded to a cloud-based server where all the analysis and data processing is done. It runs on machine learning and each Winnow Vision system also learns from all systems deployed globally.



ethAI Tour



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

ETHICAL IMPLICATIONS REGARDING THE USE OF AI IN



- A. Importance of ethical considerations for brand reputation and customer trust
- B. The impact on employment and training in the AI era
- C. Strategies for maintaining human-centered hospitality in combination with AI



ethAI Tour

Thank you for your attention!

@Ethaitour

@Ethaitour



ethAI Tour



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ethAI Tour

Σημείωση: Όλες οι εικόνες που χρησιμοποιούνται σε αυτό το έγγραφο προέρχονται από το Canva και συμμορφώνονται με τη Συμφωνία άδειας χρήσης περιεχομένου του Canva.

Ελέγξτε εδώ:

[https://www.canva.com/help/using-canva-to-create-products-for-](https://www.canva.com/help/using-canva-to-create-products-for-sale/#:~:text=Canva's%20Content%20License%20Agreement%20does,stickers%2C%20and%20other%20printed%20products)

[sale/#:~:text=Canva's%20Content%20License%20Agreement%20does,stickers%2C%20and%20other%20printed%20products](https://www.canva.com/help/using-canva-to-create-products-for-sale/#:~:text=Canva's%20Content%20License%20Agreement%20does,stickers%2C%20and%20other%20printed%20products)



ethAI Tour

Facebook: @EthAI Tourtour

Linkedin: @ EthAI Tourtour