



جغرافیا و روابط انسانی، زمستان ۱۴۰۱، دوره ۵، شماره ۳، صص ۵۲-۴۴

آموزش برای توسعه گردشگری پایدار با تأکید بر آموزش مجازی

خدیجه سلیمانی^۱، مهدی عامریون^۲، زیبا سلیمانی^۳

۱- دانشجوی دکتری آموزش کشاورزی - دانشکده مهندسی زراعی و عمران روستایی - گروه ترویج و آموزش کشاورزی دانشگاه علوم کشاورزی و منابع طبیعی خوزستان - ملاتانی khadijeh.soleimani@gmail.com

۲- کارشناس مسئول IT دانشگاه علوم کشاورزی و منابع طبیعی خوزستان

۳- کارشناس ارشد حقوق - دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۷/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۷/۱۳

چکیده

صنعت گردشگری یکی از مهمترین و پرجاذبه‌ترین فعالیتها در جهان امروز است که در طول زمان، به یکی از بزرگترین و سریع‌ترین بخش‌های اقتصادی در جهان تبدیل شده است و به عنوان موتور توسعه تلقی می‌شود. یکی از چالش‌های صنعت گردشگری، کاهش شکاف بین برنامه‌های آموزشی فعلی گردشگری و نیازهای نیروی کار است زیرا توسعه شدید صنعت گردشگری نیاز به نیروی کار ماهر و واجد شرایط دارد. از آنجا که آموزش ابزاری کلیدی برای دستیابی به پایداری است، برنامه‌های آموزشی اثربخش می‌توانند بخشی اساسی از برنامه‌های پایداری گردشگری را تأمین کنند. بنابراین آموزش گردشگری در آماده‌سازی بازیگران اصلی خط مقدم برای مقابله با دوره بهبود در بخش گردشگری بسیار حائز اهمیت است. در این مقاله مروری با استفاده از منابع الکترونیکی و منابع مکتوب ضمن اشاره به اهمیت برنامه‌های آموزشی در ارتقاء توسعه گردشگری بویژه آموزش مجازی پیشنهاداتی ارائه شده است.

واژه‌های کلیدی: آموزش مجازی، گردشگری، توسعه پایدار، اقتصاد



مقدمه

در طول زمان، گردشگری به یکی از بزرگترین و سریع‌ترین بخش‌های اقتصادی در جهان تبدیل شده است (Daniel et al., 2017). صنعت گردشگری یکی از مهمترین و پرجاذبه‌ترین فعالیتها در جهان امروز است، این صنعت که به عنوان موتور توسعه از آن نام برده می‌شود و به علت اهمیتی که از نظر اجتماعی اقتصادی دارد روز به روز بیشتر مورد توجه قرار گرفته و دولتها به آن اهمیت بیشتری می‌دهند (مومنی، ۱۳۹۳). دو دهه اخیر را می‌توان زمان شکوفایی بخش گردشگری و مهمان‌نوازی برشمرد چراکه ۲.۶ تریلیون دلار به اقتصاد جهانی کمک کرد و ۱۱۹ میلیون شغل در سراسر جهان ایجاد کرده به گونه‌ای که از هر پانزده شغل، گردشگری به یک شغل کمک می‌کند همچنین به عنوان یک صنعت بسیار کاربر و متمرکز بر خدمات، نسبت بالایی از فرصت‌های شغلی را برای کارگران ماهر و نیمه ماهر فراهم می‌کند (Chandra et al., 2022)

در کنار توجه به درآمدزایی و اشتغال‌زایی مقوله آموزش در این زمینه بسیار حائز اهمیت می‌باشد (مومنی، ۱۳۹۳) و یکی از چالش‌های صنعت گردشگری، بستن شکاف بین برنامه‌های آموزشی فعلی گردشگری و نیازهای نیروی کار است (Mei, 2007). مطالعات حاکی از آن است که طیفی از عوامل از جمله افزایش درآمد قابل تصرف خانوار (بویژه در آسیا)، کاهش محدودیت‌های سفر و شرایط ویزا در برخی کشورها، افزایش دسترسی به سفرهای هوایی مقرونه به صرفه و تغییرات سیاسی در برخی کشورها موجب افزایش گردشگران و تقاضا برای آموزش گردشگری شده است (Grozinger et al., 2020). توسعه شدید صنعت گردشگری نیاز به نیروی کار ماهر و واجد شرایط دارد. جذب نامزدهای مناسب برای آموزش گردشگری و متعاقباً ارائه آموزش‌های مرتبط برای آماده سازی فراگیران برای این صنعت پس از فارغ التحصیلی بسیار مهم است (Mei, 2007).

با شیوع و تعریف کووید-۱۹ به عنوان بیماری همه گیر توسط سازمان بهداشت جهانی در آغاز مارس ۲۰۲۰، کل جهان را به سمت یک بحران بزرگ سوق داد. این به عنوان یک بحران بهداشتی آغاز شد، اما تأثیر دومینویی را در اقتصاد، جامعه و روابط جهانی از جمله بخش گردشگری ایجاد کرد. نقش آموزش گردشگری در آماده‌سازی بازیگران اصلی خط مقدم برای مقابله با دوره بهبود در بخش گردشگری بسیار ضروری است. آموزش گردشگری بخشی از اکوسیستم بزرگ گردشگری است، به این ترتیب تمام تغییراتی که بر کسب و کار و فعالیت‌های بخش گردشگری تاثیر می‌گذارد، آموزش گردشگری را تحت تاثیر قرار می‌دهد (Keçi & Qosja, 2021).

برنامه‌های آموزشی، گردشگران را تشویق می‌کند تا نتایج و اثرات زیست محیطی و اجتماعی فعالیت‌هایشان را در نظر گرفته و تعدیلی خود راهبر و اخلاقی در رفتارهای شخصی خود به‌کارگیرند. آموزشی که برای تشویق گردشگران به اتخاذ رویه‌های کم اثر طراحی شده، پاسخ مدیریتی مناسب‌تر، راحت‌تر و غیرمستقیم‌تری برای کاهش اثرات یا بهبود تجربه گردشگر است (الی گشت، ۱۳۹۸).

در حالی که محل کار ممکن است تا حدی مفید و مهم باشد، راه حل ایده آلی نیست. از این رو، رویکردهای جایگزین مانند شبیه سازی و کلاس‌های درس معکوس ممکن است اعمال شود. برای ارائه انتظارات واقع بینانه، به همکاری نزدیک‌تر بین اپراتورهای صنعت و ارائه دهندگان آموزش نیاز است. ارائه دهندگان آموزش باید با دعوت از اپراتورهای گردشگری نقش فعال‌تری را ایفا کنند و آنها را به عنوان سخنران مهمان در برنامه‌های آموزش گردشگری ادغام کرد (Mei, 2007).

در مطالعه که (Adukaite et al., 2016) با هدف بررسی نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در جنوب آفریقا انجام شده بود نتایج نشان داد که فناوری اطلاعات و ارتباطات این پتانسیل را دارد که موجب درگیری و افزایش علاقه فراگیران به موضوع باشد بخصوص در صنعت گردشگری که فراگیران بسیار هیجان زده می شوند با مشاهده کلیپ های ویدئویی و فیلم ها و تصاویری به گونه ای که متوجه اتمام زمان کلاس نمی شوند. یکی از برنامه‌های آموزشی، ارائه تفسیر مبتنی برسایت است که بر رفتار گردشگران اثر می‌گذارد. تفسیر، فعالیتی آموزشی است با هدف روشن کردن معانی و روابط، از طریق استفاده از اشیاء اصیل و تجربیات دست اول و رسانه‌های گویا به جای ارائه خشک و خالی اطلاعات واقعی (الی گشت، ۱۳۹۸).

ضرورت و اهمیت آموزش در صنعت گردشگری

علت دگرگونی و تخریب ناشی از نا آگاهی و یا عدم توجه به محیط اطراف، به دلیل کمبود آموزشهای علمی و کارشناسانه و نیز خود خواهی زدن به ارزشها و آداب و رسوم گذشته در جهت حفظ و حمایت از آن بوده است. انسان و پشت پا مؤثرترین گام جهات حفظ محیط زیست، ارزیابی رفتار و عملکرد مردم در رسیدن به اصول اولیه زندگی قرار دهند تا به پایدار است، یعنی مردم باید رفتار خویش را در مواجهه با محیط زیست طوری مورد ارزیابی منش ثابت و اصول همزیستی با طبیعت دست پیدا کنند. چرا که بهره وری صحیح از منابع و جلوگیری از تهمی سازی مواهب طبیعی، باعث پایداری زندگی می گردد (محرم نژاد، ۱۳۸۵)

برنامه‌های آموزشی اثربخش می‌توانند: (۱) اثرات منفی فردی و جمعی بر منابع و تجربیات را کاهش دهند. (۲) به حفظ منابع و شرایط اجتماعی در حد قابل قبولی کمک کنند. (۳) نیاز به مدیریت سایت و فعالیت‌های قانون‌گذاری مانند محدود کردن استفاده از مناطق حساس به لحاظ زیست محیطی، را کاهش دهند. (۴) بخشی اساسی از برنامه‌های پایداری گردشگری را تامین کنند (الی گشت، ۱۳۹۸).

دو مانع و به طور همزمان دو ایراد به آموزش گردشگری ارائه شده: (۱) انتقال و به اشتراک گذاری دانش معاصر مورد نیاز با الزامات جدید صنعتی و (۲) اطمینان از اینکه پیوند بین دانشجویان و اساتید از طریق آموزش از راه دور مناسب است. اتصال برای فعال کردن فرآیند اشتراک دانش بر این اساس انجام شود (Keçi & Qosja, 2021).

اهمیت و آموزش غیررسمی و بهره مندی از آموزش مجازی در صنعت گردشگری

افراد در آموزش‌های غیررسمی زمان کمی را صرف می‌کنند؛ اما تحقیقات نشان می‌دهد که چنین تجربه‌ای اثر مهمی در طرز تلقی و رفتارها دارد. در آموزش غیررسمی، ذهن هیچ‌گونه مقاومتی نسبت به یادگیری ندارد؛ لذا جذب بیشتری انجام می‌شود. زمینه‌های آموزشی غیررسمی که موجب توسعه رفتارها و طرز تلقی‌های پایدار می‌شود؛ عبارتند از: (الی گشت، ۱۳۹۸).

• **رویارویی با طبیعت:** مثلاً در باغ وحش یا آکواریوم، دانش، درک و آگاهی افراد نسبت به مسائل پایداری بیشتر شده، افراد رفتارها و طرز تلقی‌های خود را مورد بازبینی قرار می‌دهند. حتی مطالعات نشان می‌دهد که بعد از مواجهه با طبیعت، خود افراد از طرفداران محیط‌زیست شده‌اند.

• **گردش‌های علمی مدارس:** با بردن بچه‌ها به پارک‌های ملی و سایر مناطق طبیعی، بچه‌ها آنچه تئوریک یاد گرفته‌اند را در مثال‌های روزمره به‌کار می‌گیرند و از نظر ذهنی با مسائل زیست محیطی درگیر می‌شوند.

• **نمایشگاه‌ها و مراکز علمی:** افراد را وادار می‌دارند تا نه تنها مصنوعات باستانی، بلکه پدیده‌های علمی و مسائل رایج اجتماعی را مورد توجه قرار دهند. مثلاً در موزه پاورهاوس سیدنی، نمایشگاهی برپا شده که با اشیاء، کارهای هنری، فیلم و وسائل تعاملی، ارزش‌ها و طرز تلقی‌های در حال تغییر جامعه نسبت به محیط را نشان دهند. مثلاً یک برنامه تعاملی روی یک صفحه تاج اسکرین بزرگ اجرا می‌شود که با پاسخ به سوالات، نشان می‌دهد رد پای اکولوژیکی فرد چقدر است!

• **گردشگری پایدار:** افراد می‌توانند یک محیط حفاظت‌شده را دیده و با آن ارتباط برقرار کنند، بدون آن‌که منابع را از بین برده یا متضرر کنند.

اهمیت آموزش یادگیری الکترونیکی در بخش گردشگری از اهمیت سرمایه‌گذاری در توسعه منابع انسانی به عنوان سرمایه انسانی که حیاتی‌ست، ناشی می‌گردد و مدیریت موثر منابع انسانی در این زمینه بسیار مهم است (Kumar, 2014). سرمایه انسانی مجموع شایستگی، انطباق و تعهد است و برخلاف سایر دارایی‌ها، سرمایه انسانی قابل قدردانی است و پتانسیل موفقیت آینده تا حد زیادی مبتنی بر دانش بوده و به اثربخشی تیم‌های نوآور و شراکت استراتژیک وابسته خواهد بود و از سوی دیگر، رقابت در سطح جهانی، منطقه‌ای و ملی به عنوان چالش بزرگ موسسات آموزش گردشگری و مهمانوازی است که نیاز به یادگیری آنلاین را تشدیدتر خواهد ساخت (Horng, 2007).

استفاده از فناوری در آموزش گردشگری به فراگیران این امکان را می‌دهد که امروزه بیشتر در معرض شرایط واقعی زندگی قرار گیرند (Sumana, 2021).

یادگیری الکترونیکی زیرمجموعه‌ای از دنیای بزرگتر «فناوری اطلاعات» و «آموزش» است. یادگیری الکترونیکی به یادگیری اشاره دارد که از طریق فناوری الکترونیکی ارائه یا فعال می‌شود. این شامل یادگیری ارائه شده از طریق

طیف وسیعی از فناوری‌ها مانند اینترنت، تلویزیون، نوار ویدئویی، سیستم‌های آموزشی هوشمند و آموزش مبتنی بر کامپیوتر است (Eraqi et al., 2011).

استفاده از فناوری در آموزش به عنوان وسیله ای برای بهبود کارایی و قابلیت اطمینان در ارائه و ارائه مطالب آموزشی تلقی می‌شود. یادگیری الکترونیکی به یادگیری اشاره دارد که از طریق تکنولوژی الکترونیکی که شامل طیف وسیعی از فناوری‌هایی مانند اینترنت، تلویزیون، نوار ویدئویی، آموزش هوشمند سیستم‌ها و آموزش‌های مبتنی بر کامپیوتر ارائه می‌شود (Eraqi et al., 2011).

در سال ۲۰۰۱ محقق به نام دس پیش بینی کرده بود که تداوم رشد سریع خدمات و ماهیت سریع تغییرات در بخش خدمات طی دهه‌های اخیر، رویکردهای جدیدی را برای آموزش و پرورش ضروری ساخته است. آموزش مجازی پایه و اساس آموزش مهمانوازی و برنامه ریزی آموزشی در تمام سطوح در دهه گذشته بوده و به نظر می‌رسد که برای سالهای آینده ادامه خواهد داشت (Dess, 2001) و امروزه جامعه شاهد تحقق پیش بینی وی می‌باشد. تا آنجا که به دلیل همه گیری کووید ۱۹، همه سیستم‌های آموزشی در سراسر جهان به کلاس‌های آنلاین روی آوردند.

یادگیری اکترونیکی به عنوان یک رویکرد جایگزین پیشنهاد شده که می‌تواند بر بسیاری از چالش‌های موجود در زمینه برقراری ارتباط با فارغ التحصیلان با طیف گسترده ای از مهارت‌های آکادمیک و اشتغال پذیری که منعکس کننده پیچیدگی صنعت گردشگری و مهمانوازی است، غلبه کند (Eraqi et al., 2011). استفاده از فناوری برای ارائه آموزش یکی از بزرگترین چالش‌های پیش روی آموزش عالی تلقی می‌شود (Huanga et al., 2010) اگرچه با تکنولوژیهای واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR) برای بهبود تجربه کاربر در فرایند یادگیری یک قدم بیشتر می‌توان برداشت اما تکنولوژیهای واقعیت افزوده عموماً در سفر استفاده می‌شوند و واقعیت مجازی برای بازآفرینی فضای توریستی در جای دیگر استفاده می‌شوند. در حالی که سایر تکنیک‌های جدید گردشگری مبتنی بر استفاده از بازیهای سریوس (Serious Games) هستند؛ ابزارهای یادگیری که اهداف آموزشی را دنبال می‌کنند و به بازیکنان اجازه می‌دهند که مجموعه ای از دانش و مهارتهای عملی را به دست آورده و کسب کنند. در این بازیها، تعداد بازی‌های بخش گردشگری هنوز بسیار کم است. این یازی روشی متفاوت، سرگرم کننده برای یادگیری یا بررسی جنبه‌های مختلف یک شهر ارائه می‌دهد مانند تاریخ، جغرافیا، ورزش، هنر یا ادبیات. به

1- واقعیت افزوده یا Augmented Reality یک نمای فیزیکی زنده، مستقیم یا غیرمستقیم (و معمولاً در تعامل با کاربر) است، که عناصری را پیرامون دنیای واقعی افراد اضافه می‌کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط حسگرهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده‌های جی‌پی‌اس می‌باشد، ایجاد می‌شود.

2- واقعیت مجازی Virtual Reality یک تجربه شبیه‌سازی شده است که می‌تواند مشابه یا کاملاً متفاوت از دنیای واقعی باشد. کاربردهای واقعیت مجازی شامل سرگرمی (مثلاً بازی‌های ویدیویی)، آموزش (مثلاً آموزش پزشکی یا نظامی) و تجارت (مثلاً جلسات مجازی) است. انواع متمایز دیگر فناوری به سبک وی‌آر شامل واقعیت افزوده و واقعیت ترکیبی است که گاهی اوقات به عنوان واقعیت توسعه یافته یا XR شناخته می‌شود.

عنوان مثال، پس از تور می توان دانش جدیدی که فراگیران مختلف مدارس و کالج ها از مردم مناطق مختلف کسب کرده اند، را آزمون و تست کرد (Zarzueta et al., 2013).

به عنوان نمونه این بازی تا حدودی تشریح می گردد:

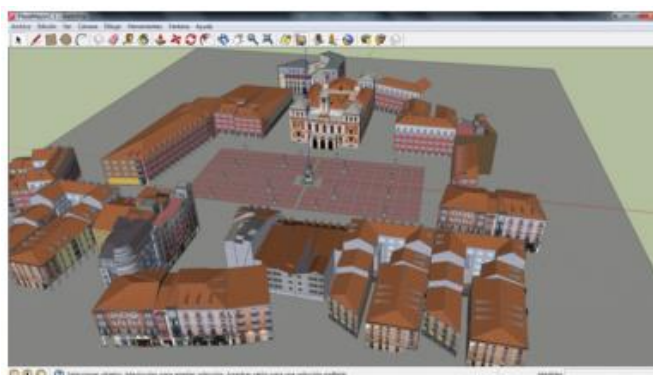
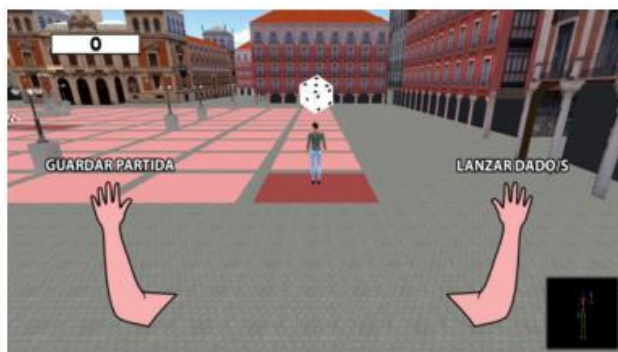
بازی سریوس توسعه یافته بر بخش گردشگری متمرکز است و هدف آن ارتقای شهر والادولید^۱ است. در طول بازی، بازیکن با پاسخ به سوالات مرتبط با موضوعات مختلف مانند تاریخ، جغرافیا، ورزش، هنر و ادبیات، دانش جدیدی از شهر کسب می کند. بازی در میدان اصلی والادولید اتفاق می افتد، بنابراین لازم بود ساختمان های واقعی که میدان را احاطه کرده اند، از جمله تالار شهر و مجسمه ای که بر این منطقه تاریخی شهر تسلط دارد به صورت سه بعدی بازسازی شود. برای این منظور از برنامه مدلسازی سه بعدی استفاده شده است. این ساختمان با استفاده از عکس ها و تصاویر به دست آمده و از نقشه های گوگل، براساس وضعیت مکانی واقعی خود قرار گرفته اند. فضای وسط میدان اصلی، جایی که بنای یادبود کنت آنسورز^۲ در آن قرار دارد، مربع هایی که بخشی از صفحه بازی هستند را در خود جای می دهد. شکل ۱ این مرحله و وضعیت چنین مربع هایی را نشان می دهد.

این بازی امکان لذت بردن از یک تجربه همه جانبه را در میدان اصلی شهر را به صورت سه بعدی مجازی را فراهم می کند، جایی که کاربر می تواند در مورد اطلاعات و جنبه های مختلف شهر بیاموزد. ذکر این نکته ضروری است که کنترل بازی و تعامل با عناصر مجازی به صورت طبیعی و غیرسرزده انجام می شود. به این معنی که نیازی به استفاده از نشانگر یا عنصر اضافی دستگاه ضبط حرکت نیست. اگر بازی با پروژکتور نمایش داده شود حتی احساس لذت افزایش می یابد زیرا در این حالت، یعنی نمایش صحنه بر روی دیوار و فعال کردن دید سه بعدی، احساس واقع گرایی بالاتر است و به بازیکن احساس حضور در میدان اصلی را در آن زمان می دهد.

مشابه این بازی می تواند توسط سازمان گردشگری و میراث فرهنگی معرفی شود و به عنوان ابزاری برای معرفی جاذبه های گردشگری شهرهای توریستی همچون اصفهان، شیراز، مشهد، تبریز و... بکار گرفته شود. این ابزار برای هر کاربر با هر سنی قابل استفاده است و نیاز به هزینه بالایی برای نصب برنامه ندارد و به همه افراد اجازه می دهد که بدون خارج شدن از خانه های خود سفر کنند و فرد بدون هیچ ریسک آزادانه و بدون فشار یاد بگیرد و دانش خود را نسبت به شهر مورد نظر توسعه دهد.

¹ -Valladolid

² -Count Ansures



شکل ۱ و ۲- نمونه از فضای بازی سریوس

بحث و نتیجه‌گیری

ماهیت حرفه ای مدیریت مهمان‌نوازی و گردشگری، انتقال فعالیت‌های کلاس درس به محل کار را ایده آل ساخته است (Spowart, 2011) و در دهه گذشته سازمان‌های گردشگری و مربیان با نیاز به ادغام فناوری‌های نو ظهور در کلاس‌های درس و محیط‌های آموزشی خود دست و پنجه نرم می‌کنند (Goh & King, 2020).

بنابراین، باید تلاش ملی و محلی باید بیشتر به سمت سرمایه گذاری در آموزش متمرکز شود که باعث افزایش کیفیت و قیمت خدمات گردشگری می‌شود (Daniel et al., 2017).

آموزش در گردشگری باید کاربردی‌تر باشد و در یک حوزه خاص از بخش گردشگری تخصص ارائه دهد. با توجه به اینکه گردشگری یک حوزه خدمات محور است که دائماً به سمت نیازها و نیازهای مشتریان و بازارها در حال تغییر است، مهارت‌های تخصصی بیشتری در زمینه فناوری اطلاعات، بازاریابی، برنامه‌ریزی، فعالیت‌های ترویجی و غیره مورد نیاز است (Ajanovic, 2014).

پایداری گردشگری، نیازمند وجود امکانات سخت افزاری، فراهم بودن امکانات برای تبلیغات، جذب سرمایه‌گذار و گردشگر، فائق آمدن با شرایط غیرمترقبه همچون شیوع بیماری کرونا، استفاده از فناوری روز دنیا و به‌کارگیری

کارکنان توانمند و تور لیدرهای با روابط اجتماعی بالا می‌باشد (علوانی و سواری، ۱۴۰۱). بعلاوه، اکثر پروژه‌های زیرساختی فیزیکی بزرگ برای اجرا به دوره‌های طولانی نیاز دارند و اغلب به دلیل محدودیت‌های موقعیتی نمی‌توانند تکمیل شوند. در مقابل، سرمایه‌گذاری در آموزش و پرورش هزینه کمتری دارد، می‌تواند به راحتی اجرا شود، نیازی به سازمان‌های بزرگ یا توافقات ائتلافی ندارد و معمولاً نتایج قابل مشاهده‌ای را در دوره‌های کوتاه به همراه دارد (Daniel et al., 2017).

پیشنهادات

- آموزش عنصر ضروری صنعت گردشگری شناخته شده و این صنعت از جمله صنایعی است که دائم نیاز به به روز رسانی مهارت و دانش دانش‌آموختگان آن و نیروهای شاغل در آن دارد که باعث افزایش بهره‌وری و کیفیت خدمات می‌گردد و نظر به قابلیت و پتانسیل بالای فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در برگزاری کلاس‌های مجازی با بهره‌مندی از این فرصت می‌توان با این چالش مقابله کرد.

- افزایش آگاهی شهروندان از جمله استراتژیهای کلیدی و موثر در کاهش اثرات زیست محیطی گردشگران و حرکت به سوی توسعه پایدار است با بهره‌مندی از آموزش مجازی می‌توان در جهت ارتقاء آگاهی و دانش جامعه گام اساسی برداشت و نتایج مطلوب را شاهد بود.

منابع

علوانی، ناصر و مسلم، سواری. (۱۴۰۱). مقایسه شاخصهای گردشگری پایدار در مناطق روستایی شهرستانهای خرمشهر و آبادان با استفاده از ماتریس SOWT. جغرافیا و روابط انسانی، تابستان ۱۴۰۱، دوره ۵، شماره ۱، صص ۴۲-

۲

محرم نژاد، ناصر، حیدری، عمران. ۱۳۸۵. تدوین الگوی مدیریتی توسعه پایدار آموزش محیط زیست برای نسل جوان کشور. فصلنامه علوم و تکنولوژی محیط زیست. دوره ۸، شماره ۱. صص: ۶۸-۷۷.

مومنی، معصومه. ۱۳۹۸. اهمیت برنامه ریزی آموزش‌های محیط زیست در توسعه پایدار اکوتوریسم ایران با استفاده از مدل SWOT. جغرافیای فضای گردشگری. شماره ۱۱. صص: ۶۷-۴۹.

الی گشت. ۱۳۹۸. مجله گردشگری الی گشت. اهمیت آموزش در توسعه پایدار گردشگری. ۱۳۹۸/۷/۱۵. قابل

دسترس در: <https://www.eligasht.com/Blog/tourism>

Adukaite, A., van Zyl, I., & Cantoni, L. (2016). The Role of ICT in Tourism Education: A Case Study of South African Secondary Schools. In Review of Tourism Research (eRTR). ENTER 2016 Conference of Information and Communication Technologies in Tourism (Vol. 7).

Ajanovic, E. (2014). Modern ICT solutions to be taught in tourism and hospitality education: Evaluation and implications. The Eurasia Proceedings of Educational and Social Sciences, 1, 173-177.

Chandra, S., Ranjan, A., & Chowdhary, N. (2022). Online Hospitality and Tourism Education-Issues and Challenges. Tourism: An International Interdisciplinary Journal, 70(2), 298-316.

- Daniel, A. D., Costa, R. A., Pita, M., & Costa, C. (2017). Tourism Education: What about entrepreneurial skills?. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 30, 65-72.
- Dess, M. (2001). Online course development and instructional manual for MATC hospitality program (Unpublished Master's thesis). University of Wisconsin-Stout, Menomonie, WI.
- Eraqi, M. I., Abou-Alam, W., Belal, M., & Fahmi, T. (2011). Attitudes of undergraduate students toward e-learning in tourism: The case of Egypt. *Journal of teaching in travel & tourism*, 11(4), 325-348.
- Goh, E., & King, B. (2020). Four decades (1980-2020) of hospitality and tourism higher education in Australia: Developments and future prospects. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 32(4), 266-272. <https://doi.org/10.1080/10963758.2019.1685892>
- Grozing, P., & Parsons, S. (2020). The COVID-19 Outbreak and Australia's Education and Tourism Exports| Bulletin–December Quarter 2020. *Bulletin*, (December).
- Horng, J. S. (2007). The planning and development of hospitality curriculum. Taipei, Taiwan: National Taiwan Normal University Press.
- Huanga, Y.-C., Backman, S. J., & Backman, K. F. (2010). Student attitude toward virtual learning in Second Life: A flow theory approach. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 10(4), 312–334.
- Keçi, I., & Qosja, E. (2021). Tourism Education During the Pandemic: Is Distance Education a Solution?. In *Handbook of Research on the Impacts and Implications of COVID-19 on the Tourism Industry* (pp. 863-884). IGI Global.
- Kumar, M. (2014). Hospitality education in India - Present status, challenges and opportunities. *African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure*, 3(2), 1-12.
- Mei, X. Y. (2017). Gaps in tourism education and workforce needs: attracting and educating the right people. *Current Issues in Tourism*, 1-5. doi:10.1080/13683500.2017.1402870
- Sumana. (2021). Consequences of Using Technology and ICT in Tourism Education. <https://theeducationoutlook.com/uncategorized/consequences-of-using-technology-and-ict-in-tourism-education/>
- Zarzuela, M. M., Pernas, F. J. D., Calzón, S. M., Ortega, D. G., & Rodríguez, M. A. (2013). Educational tourism through a virtual reality platform. *Procedia Computer Science*, 25, 382-388.