



SEEDS & SKILLS

RAMY KOMPETENCJI DLA
PROJEKTU „SEEDS & SKILLS”



Co-funded by
the European Union



Spis treści

<i>O projekcie SEEDS & SKILLS</i>	3
<i>Partnerzy projektu</i>	3
<i>1. Wprowadzenie</i>	4
<i>1.1 Cel niniejszego dokumentu</i>	4
<i>1.2 Metodologia</i>	4
<i>1.2.1 Charakterystyka wskaźników i ram kompetencji UE</i>	5
<i>1.2.2 Wyniki badania ankietowego</i>	8
<i>2. Kluczowe profile zawodowe</i>	9
<i>2.1 Kluczowe profile zawodowe pracowników zaangażowanych w turystykę regeneratywną</i>	10
<i>2.2 Kluczowe luki kompetencyjne</i>	10
<i>3. Ramy kompetencji</i>	12
<i>3.1 Wprowadzenie</i>	12
<i>3.2 Definiowanie efektów uczenia się</i>	13
<i>3.3 Jak zdefiniować efekt uczenia się</i>	13
<i>4 Ramy Kompetencji SEEDS & SKILLS</i>	28
<i>5. Wnioski</i>	27
<i>Bibliografia</i>	29

O projekcie SEEDS & SKILLS

Turystyka jest jednym z najważniejszych sektorów gospodarki w Europie, jednak sposób jej rozwoju wymaga zmiany. SEEDS & SKILLS - Nurturing Skills to Heal Tourism Places — to europejski projekt oparty na przekonaniu, że turystyka może nie tylko ograniczać swój negatywny wpływ, lecz także aktywnie wspierać odbudowę odwiedzanych miejsc, lokalnych społeczności i ekosystemów. Tak rozumiane podejście określamy jako turystykę regeneratywną.

Projekt SEEDS & SKILLS, finansowany w ramach programu Erasmus+ Unii Europejskiej, łączy sześć organizacji z Polski, Hiszpanii, Austrii, Włoch i Grecji wokół prostego, lecz pilnego pytania: jakich umiejętności i wiedzy potrzebują osoby pracujące w sektorze turystycznym, aby przeprowadzić tę transformację i jak można je w tym zakresie szkolić?

W latach 2025–2027 partnerzy projektu analizują praktyki turystyki regeneratywnej w Europie, identyfikują potrzeby szkoleniowe, opracowują ramy kompetencji i tworzą materiały edukacyjne, które będą bezpłatnie dostępne dla nauczycieli, trenerów i specjalistów sektora turystycznego w całej Europie.

Partnerzy projektu

- **P1 FRAME (Polska):** Fundacja Rozwoju Aktywności Międzynarodowej i Edukacyjnej z siedzibą w Łodzi. FRAME jest organizacją pozarządową specjalizującą się we współpracy międzynarodowej, edukacji i wzmacnianiu potencjału lokalnych społeczności. Jako koordynator odpowiada za całościowe zarządzanie projektem SEEDS & SKILLS i nadzoruje jego realizację.
- **P2 Fetico (Hiszpania):** Confederación Sindical Independiente FETICO z siedzibą w Madrycie. FETICO jest niezależną konfederacją związków zawodowych reprezentującą pracowników wielu sektorów, w tym turystyki i hotelarstwa. W projekcie FETICO kieruje badawczym pakietem roboczym oraz koordynuje analizę praktyk turystyki regeneratywnej i potrzeb szkoleniowych we wszystkich krajach partnerskich.
- **P3 UASB (Austria):** Uniwersytet Nauk Stosowanych w Burgenlandzie z siedzibą w Eisenstadt. UASB jest uczelnią specjalizującą się w turystyce, zrównoważonym rozwoju i innowacjach cyfrowych. W projekcie UASB kieruje opracowaniem programu szkoleniowego i e-platformy.
- **P4 IPPOCRATE (Włochy):** IPPOCRATE jest działającą we Włoszech organizacją specjalizującą się w kształceniu i szkoleniu zawodowym oraz komunikacji cyfrowej. W projekcie kieruje opracowaniem studiów przypadków w formie scrollytellingu i aplikacji internetowej służącej upowszechnianiu rezultatów projektu.
- **P5 Training2000 (Włochy):** Training2000 jest ośrodkiem kształcenia i szkolenia zawodowego z regionu Marche, posiadającym bogate doświadczenie w edukacji w dziedzinie turystyki i analizie rynku pracy. W projekcie kieruje opracowaniem Ram Kompetencji dla Turystyki Regeneratywnej, wykorzystując swoją wiedzę specjalistyczną w zakresie tworzenia programów kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).
- **P6 MATHEMAGENESIS (Grecja):** MATHEMAGENESIS jest grecką organizacją specjalizującą się w edukacji, badaniach i innowacjach. W projekcie SEEDS & SKILLS odpowiada za zapewnienie jakości i ewaluację wszystkich działań projektowych.

1. Wprowadzenie

1.1 Cel niniejszego dokumentu

Niniejszy dokument stanowi rezultat (D2.2) projektu Erasmus+ SEEDS & SKILLS pt. „Ramy kompetencji”. Powstał w ramach drugiego pakietu roboczego „Roadmap transformacji kompetencji w turystyce” i jest głównym rezultatem działania 2.3 „Opracowanie ram kompetencji”. Jego podstawę stanowią szeroko zakrojone badania, dyskusje w grupach fokusowych i ankiety przeprowadzone w ramach działania 2.2 „Ocena potrzeb w zakresie umiejętności i szkoleń w turystyce regeneratywnej”.

Dokument opracowano z myślą o grupach docelowych projektu, a zarazem jako rzetelny przewodnik metodologiczny dla partnerów. Określa on konkretne umiejętności, wiedzę i postawy uznane za niezbędne do transformacji sektora turystycznego w kierunku modelu regeneratywnego.

Dokument opiera się na szeroko zakrojonych badaniach międzynarodowych i analizach rynku pracy przeprowadzonych w krajach partnerskich: Austrii, Włoszech, Hiszpanii, Polsce i Grecji. Ramy określają kluczowe kompetencje potrzebne grupom zawodowym najbardziej aktywnie zaangażowanym we wdrażanie praktyk regeneratywnych.

Aby ramy mogły być stosowane w różnych krajach, zidentyfikowane kompetencje powiązano z uznanymi europejskimi ramami GreenComp, EntreComp, LifeComp i DigComp 3.0.

1.2 Metodologia

Ramy opracowano na podstawie badania ankietowego obejmującego 255 interesariuszy z pięciu krajów partnerskich. Stanowią one podstawę do przekształcenia założeń turystyki regeneratywnej w praktyczne programy kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).

W badaniu wykorzystano cztery kwestionariusze skierowane do czterech grup respondentów:

- Uczniowie i studenci (136 respondentów): osoby uczące się w instytucjach kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) lub instytucjach szkolnictwa wyższego (HEI), które stanowią przyszłe kadry sektora turystycznego i obecnie zdobywają podstawowe kompetencje zawodowe.
- Praktycy i przedstawiciele MŚP (60 respondentów): osoby aktywne zawodowo w sektorze turystycznym, w tym przedstawiciele obiektów noclegowych, organizatorzy turystyki i osoby zarządzające destynacjami, które stosują i weryfikują te praktyki w codziennej działalności.
- Nauczyciele i trenerzy (49 respondentów): nauczyciele, wykładowcy i trenerzy z instytucji kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) lub instytucji szkolnictwa wyższego (HEI), odpowiedzialni za prowadzenie, aktualizowanie i dostosowywanie programów kształcenia w dziedzinie turystyki.

- Instytucje kształcenia i szkolenia zawodowego (10 respondentów): przedstawiciele ośrodków VET, kadry zarządzającej i instytucji publicznych odpowiedzialnych za kształtowanie strategii edukacyjnych i polityk instytucjonalnych.

Na potrzeby opracowania ram kompetencji dane ankietowe przeanalizowano pod kątem dwóch kategorii: samooceny „obecných kompetencji” (C) oraz zapotrzebowania na „umiejętności przyszłości” (FS), które respondenci uznali za najważniejsze.

1.2.1 Charakterystyka wskaźników i ram kompetencji UE

Aby zapewnić możliwość zastosowania wyników w różnych krajach oraz ich zgodność z europejskimi standardami edukacyjnymi, wskaźniki wykorzystane w badaniu przyporządkowano do czterech podstawowych europejskich ram kompetencji:

1. **GreenComp:** europejskie ramy kompetencji w zakresie zrównoważonego rozwoju, określające wiedzę, umiejętności i postawy potrzebne do działania zgodnego z zasadami zrównoważonego rozwoju, myślenia systemowego i wspierania odbudowy ekosystemów.
2. **EntreComp:** europejskie ramy kompetencji w zakresie przedsiębiorczości, koncentrujące się na dostrzeganiu i wykorzystywaniu możliwości, dostosowywaniu się do zmian oraz tworzeniu wartości społecznej, kulturowej lub finansowej.
3. **DigComp (3.0):** europejskie ramy kompetencji cyfrowych, określające umiejętności potrzebne do sprawnego, krytycznego i bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji, oraz zarządzania danymi.
4. **LifeComp:** europejskie ramy kluczowych kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie uczenia się, kładące nacisk na umiejętności interpersonalne, takie jak współpraca, empatia i krytyczne myślenie.

W badaniu zastosowano dwa odrębne zestawy wskaźników służących ocenie przygotowania kadr sektora turystycznego:

- **Obecne kompetencje (C):** Wskaźniki C1–C12 określają wyjściowy poziom biegłości pracowników w zakresie konkretnych praktyk regeneratywnych. Wywodzą się z ekologicznych i społeczno-gospodarczych obszarów ram GreenComp i służą ocenie obecnych możliwości m.in. w zakresie „promowania przyrody” i „myślenia systemowego”.

Wskaźnik	Opis	Zgodność z ramami
C1_Tourism_Living_Network	Turystyka jako żywa sieć współzależności	GreenComp: Myślenie systemowe
C2_Long_Term_Impacts	Określanie długoterminowego,	LifeComp: Myślenie krytyczne

	wielowymiarowego oddziaływania	
C3_Living_Organisms_Footprint	Ocena śladu środowiskowego turystyki	GreenComp: Promowanie przyrody
C4_Biodiversity_Restoration	Identyfikowanie doświadczeń wspierających odbudowę bioróżnorodności	EntreComp: Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne
C5_Observatories_Data_Analytics	Wykorzystanie obserwatoriów danych do monitorowania zasobów	DigComp: Zarządzanie informacją
C6_Smart_Technologies_Circular	Inteligentne technologie na rzecz gospodarki o obiegu zamkniętym w turystyce	GreenComp: Myślenie eksploracyjne
C7_Resident_Wellbeing_Indicators	Monitorowanie wskaźników dobrostanu mieszkańców	GreenComp: Wspólne działanie
C8_Community_Heritage_Ownership	Wzmacnianie udziału społeczności lokalnych w zarządzaniu dziedzictwem	LifeComp: Współpraca
C9_Tourism_Policy_Analysis	Analiza polityki turystycznej pod kątem odpowiedzialności	GreenComp: Sprawczość polityczna
C10_Multisector_Partnerships	Godzenie celów biznesowych z dobrem publicznym	GreenComp: Sprawczość polityczna / LifeComp: Komunikacja
C11_Cultural_Values_Stewardship	Rozpoznawanie wartości kulturowych i odpowiedzialne zarządzanie nimi	LifeComp: Empatia
C12_Fair_Value_Distribution	Sprawiedliwy podział wartości w działalności turystycznej	GreenComp: Wspieranie sprawiedliwości

- **Umiejętności przyszłości (FS):** Wskaźniki FS1–FS6 odzwierciedlają przewidywane zapotrzebowanie na nowe kompetencje potrzebne do przyszłej transformacji modeli biznesowych. Powiązano je z proaktywnymi i ukierunkowanymi na wdrażanie obszarami ram EntreComp (ramy kompetencji w zakresie przedsiębiorczości) oraz DigComp (ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli). Ich ujęcie pozwala połączyć teorię ekologiczną z praktycznym zastosowaniem w biznesie.

Wskaźnik	Opis	Zgodność z ramami
FS1_Risk_Management_Resilience	Zarządzanie ryzykiem i planowanie odporności	GreenComp / EntreComp
FS2_Regenerative_Tourism_Dev	Zasady rozwoju turystyki regeneratywnej	GreenComp
FS3_Community_Cocreation	Współtworzenie zorientowane na potrzeby społeczności	EntreComp
FS4_Digital_Skills_Technology	Kompetencje cyfrowe i integracja technologii	DigComp 3.0
FS5_Experience_Design	Projektowanie doświadczeń w turystyce regeneratywnej	EntreComp / GreenComp
FS6_Financial_Management_SMEs	Zarządzanie finansami MŚP	EntreComp

Oba zestawy oceniano w 5-stopniowej skali Likerta. W zależności od kategorii wskaźnika poszczególne wartości skali miały następujące znaczenie:

- W przypadku obecnych kompetencji (C) – pomiar poziomu biegłości:
 - 1: Brak kompetencji (brak praktycznej wiedzy lub doświadczenia)
 - 2: Poziom podstawowy (ograniczona wiedza; stosowanie wymaga wsparcia)
 - 3: Poziom średniozaawansowany (wiedza praktyczna wystarczająca do wykonywania typowych codziennych zadań)
 - 4: Poziom zaawansowany (wysoki poziom samodzielnego stosowania wiedzy w praktyce)

- 5: Poziom ekspercki (bardzo wysokie kompetencje; zdolność do wprowadzania innowacji i szkolenia innych osób)
- W przypadku umiejętności przyszłości (FS) – pomiar zapotrzebowania:
 - 1: Zupełnie niepotrzebne (nieistotne dla transformacji regeneratywnej)
 - 2: Niski priorytet (pożądane, lecz nie kluczowe)
 - 3: Umiarkowany priorytet (istotne, ale drugorzędne w stosunku do innych potrzeb operacyjnych)
 - 4: Wysoki priorytet (bardzo ważne dla przyszłego powodzenia działalności)
 - 5: Niezbędne (kluczowe dla przyszłego funkcjonowania i utrzymania działalności)

Analiza tych zmiennych pozwala wskazać obszary działalności, w których grupy docelowe odczuwają najpilniejszą potrzebę specjalistycznych szkoleń.

1.2.2 Wyniki badania ankietowego

Poniższa tabela przedstawia wyniki ilościowe analizy potrzeb szkoleniowych przeprowadzonej w pięciu krajach europejskich (Hiszpanii, Polsce, Włoszech, Austrii i Grecji) w ramach projektu SEEDS & SKILLS.

Zestawienie wyników ilustruje „lukę kompetencyjną” w sektorze turystycznym: porównuje obecny poziom wiedzy i umiejętności pracowników z kompetencjami, które powinni pilnie rozwijać, aby wspierać przejście do turystyki regeneratywnej.

Kompetencja / Umiejętność przyszłości	Hiszpania	Polska	Włochy	Austria	Grecja	Średnia ogólna
OBECNE KOMPETENCJE						
C1_Tourism_Living_Network	3,22	3,69	3,14	3,47	3,39	3,38
C2_Long_Term_Impacts	3,27	3,73	3,13	3,17	3,19	3,3
C3_Living_Organisms_Footprint	3,2	3,67	3,25	3,25	3,48	3,37
C4_Biodiversity_Restoration	3,18	3,31	3,21	3,21	3,21	3,22
C5_Observatories_Data_Analytics	3,16	3,62	3,31	3,05	3,07	3,24
C6_Smart_Technologies_Circular	3,39	3,46	3,39	3,33	3,6	3,43
C7_Resident_Wellbeing_Indicators	3,4	3,09	3,03	3,18	3,07	3,15
C8_Community_Heritage_Ownership	3,33	2,85	3,14	3,12	3,36	3,16
C9_Tourism_Policy_Analysis	3,45	3,03	3,14	3,17	3,03	3,16
C10_Multisector_Partnerships	3,46	3,54	3,33	3,15	3,3	3,36
C11_Cultural_Values_Stewardship	3,39	3,59	3,34	3,11	3,28	3,34

C12_Fair_Value_Distribution	3,54	3,26	3,56	3,21	3,3	3,37
UMIEJĘTNOŚCI PRZYSZŁOŚCI						
FS1_Risk_Management_Resilience	3,61	3,29	3,31	3,37	3,55	3,43
FS2_Regenerative_Tourism_Dev	3,61	3,54	3,44	3,3	3,67	3,51
FS3_Community_Cocreation	3,67	3,52	3,59	3,33	3,64	3,55
FS4_Digital_Skills_Technology	3,72	3,67	3,48	3,35	3,67	3,58
FS5_Experience_Design	3,61	3,7	3,61	3,47	3,6	3,6
FS6_Financial_Management_SMEs	3,69	3,32	3,43	3,26	3,6	3,46

Wyniki dotyczące „obecnych kompetencji” wskazują na wyraźne zróżnicowanie poziomu przygotowania grup docelowych, w tym przyszłych pracowników sektora. Średnie wyniki ogółem świadczą o umiarkowanym poziomie kompetencji związanych z technologią i ogólną świadomością ekologiczną. Najwyżej oceniono integrację inteligentnych technologii wspierających gospodarkę o obiegu zamkniętym (3,43) oraz rozumienie turystyki jako żywej sieci współzależności (3,38). Wyraźne braki dotyczą natomiast społecznego i zarządczego wymiaru podejścia regeneratywnego. Najniższe średnie odnotowano w przypadku zadań związanych z analizą procesów społecznych i polityk publicznych: monitorowania wskaźników dobrostanu mieszkańców (3,15), oceny współodpowiedzialności społeczności za dziedzictwo (3,16) oraz analizy polityki turystycznej (3,16). Wyniki te wskazują, że choć sektor rozumie podstawowe zasady zrównoważonego rozwoju środowiskowego, brakuje mu narzędzi do pomiaru społeczno-gospodarczego wpływu turystyki na społeczność przyjmującą i zarządzania nim.

Ocena „umiejętności przyszłości” wskazuje na zapotrzebowanie na szkolenia ukierunkowane na praktyczne zastosowanie wiedzy. Choć wysoko oceniono znaczenie podstawowych zagadnień, takich jak rozwój turystyki regeneratywnej (3,51), najwyższy priorytet przypisano umiejętnościom o bezpośrednim zastosowaniu praktycznym. W całym konsorcjum za najpilniejsze potrzeby szkoleniowe uznano projektowanie doświadczeń w turystyce regeneratywnej (3,60), kompetencje cyfrowe i integrację technologii (3,58) oraz współtworzenie zorientowane na społeczność (3,55). Obszary te stanowią zatem podstawę struktury Ram Kompetencji SEEDS & SKILLS.

2. Kluczowe profile zawodowe

Aby skutecznie przejść od eksploatacyjnego do regeneratywnego modelu turystyki, ramy kompetencji muszą być wykorzystywane przez praktyków, którzy bezpośrednio współdziałają z ekosystemami i społecznościami danej destynacji. Na podstawie badania potrzeb szkoleniowych przeprowadzonego wśród 255 interesariuszy z krajów partnerskich zidentyfikowano kluczowe grupy zawodowe odpowiedzialne za tę zmianę oraz luki kompetencyjne, które należy ograniczyć, by upowszechnić podejście regeneratywne w sektorze.

2.1 Kluczowe profile zawodowe zaangażowane w turystykę regeneratywną

Badanie wskazało kilka profili zawodowych stanowiących główne grupy docelowe Ram Kompetencji SEEDS & SKILLS:

Profil zawodowy	Opis
Pracownicy obiektów noclegowe (hotele, gospodarstwa agroturystyczne i obiekty turystyki wiejskiej)	Podmioty te odgrywają kluczową rolę we wdrażaniu cyfrowych rozwiązań wspierających gospodarkę o obiegu zamkniętym oraz rozwijaniu wiedzy o żywych systemach. Odpowiadają za aktywne zarządzanie obiegiem zasobów (wody, energii i odpadów) oraz zmianę łańcuchów dostaw tak, aby wspierały lokalnych producentów żywności i napojów.
Pracownicy biur podróży i organizatorzy wycieczek	Są głównymi projektantami doświadczeń transformacyjnych. Ich rola powinna ewoluować od sprzedaży pakietów pobytowych do współtworzenia wycieczek angażujących odwiedzających w aktywną odbudowę bioróżnorodności i ochronę dziedzictwa kulturowego.
Pracownicy organizacji zarządzających destynacjami (DMO) i organizacje turystycznych	Specjaliści DMO wspierają współpracę społeczności lokalnych, podmiotów zarządzających dziedzictwem i władz publicznych. Dysponują możliwościami oddziaływania instytucjonalnego niezbędnymi do monitorowania dobrostanu mieszkańców, tworzenia partnerstw międzysektorowych oraz równomiernego rozłożenia ruchu turystycznego w regionie.
Specjaliści z branży spożywczej i gastronomicznej	Wzmacniają odporność lokalnej gospodarki poprzez tworzenie krótkich łańcuchów dostaw i promowanie rodzimego dziedzictwa kulinarnego.
Przewodnicy specjalizujący się w dziedzictwie kulturowym i ekoturystyce	Wspierają ochronę bioróżnorodności i wykorzystują zarządzanie oparte na danych, aby obszary przyrodnicze i zabytkowe nie przekraczały granic swojej chłonności turystycznej.

2.2 Kluczowe luki kompetencyjne

Porównanie samooceny obecnych kompetencji respondentów (C1–C12) z deklarowanym zapotrzebowaniem na umiejętności przyszłości (FS1–FS6) ujawnia wyraźne luki kompetencyjne, które można ograniczyć poprzez odpowiednio zaprojektowane szkolenia. Aby upowszechnić

podejście regeneratywne, programy kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) powinny odpowiadać na następujące braki:

Luka 1: Współodpowiedzialność społeczności za dziedzictwo i pomiar wpływu społecznego

- Poziom wyjściowy: Najniżej oceniono obecne kompetencje w zakresie monitorowania wskaźników dobrostanu mieszkańców (średnio 3,15/5), oceny współodpowiedzialności społeczności za dziedzictwo (3,16/5) oraz analizy polityki turystycznej (3,16/5).
- Potrzeba szkoleniowa: Sektor turystyczny rozumie zasady zrównoważonego rozwoju środowiskowego, brakuje mu jednak narzędzi socjologicznych umożliwiających pomiar wpływu turystyki na społeczności przyjmujące. Szkolenia powinny koncentrować się na opracowywaniu wskaźników społecznej chłonności turystycznej oraz mechanizmów wzmacniających udział mieszkańców w podejmowaniu decyzji, np. zgromadzeń obywatelskich, tak aby zapewnić społecznościom lokalnym wpływ na zarządzanie turystyką.

Luka 2: Od biernych produktów do doświadczeń transformacyjnych

- Wynik badania: Najwyższe zapotrzebowanie odnotowano w zakresie projektowania doświadczeń regeneratywnych (3,60/5) oraz współtworzenia zorientowanego na społeczność (3,55/5).
- Potrzeba szkoleniowa: Istnieje wyraźna różnica między znajomością założeń turystyki regeneratywnej a umiejętnością projektowania zgodnych z nimi produktów. Pracownicy potrzebują praktycznych metod współtworzenia komercyjnych wycieczek, które aktywnie angażują turystów w odbudowę ekosystemów i ochronę dziedzictwa, np. odtwarzanie siedlisk lub zachowanie tradycyjnego rzemiosła, zamiast ograniczać ich rolę do biernej obserwacji.

Luka 3: Integracja cyfrowa na rzecz optymalizacji ekologicznej

- Wynik badania: Kompetencje cyfrowe i integracja technologii zajęły drugie miejsce wśród umiejętności przyszłości (3,58/5).
- Potrzeba szkoleniowa: Sektor turystyczny wykorzystuje narzędzia cyfrowe w marketingu i obsłudze rezerwacji, lecz w mniejszym stopniu stosuje technologie do wspierania zrównoważonego rozwoju w ujęciu systemowym. MŚP potrzebują szkoleń dotyczących wykorzystania analizy danych, cyfrowych paneli monitorowania środowiska oraz modeli gospodarki o obiegu zamkniętym, aby dokładnie śledzić i ograniczać zużycie zasobów.

Luka 4: Zielone kompetencje finansowe i odporność na ryzyko

1. Poziom wyjściowy: Zdolność do zarządzania długoterminowymi skutkami oceniono stosunkowo nisko, natomiast zapotrzebowanie na zarządzanie finansami w MŚP (3,46/5) i zarządzanie ryzykiem (3,43/5) pozostaje wysokie.
2. Potrzeba szkoleniowa: Wiele inicjatyw regeneratywnych nie jest kontynuowanych z powodu niewystarczających kompetencji finansowych osób je realizujących. Pracownicy potrzebują umiejętności szacowania nakładów finansowych na zielone inwestycje, pozyskiwania finansowania ekologicznego oraz opracowywania strategii reagowania kryzysowego, które chronią przedsiębiorstwa i lokalne ekosystemy przed nieprzewidzianymi zdarzeniami.

3. Ramy kompetencji

3.1 Wprowadzenie

Ramy kompetencji SEEDS & SKILLS opracowano zgodnie z deskryptorami Europejskich Ram Kwalifikacji (EQF) i ich ośmioma wspólnymi poziomami odniesienia, z uwzględnieniem krajowych wymagań państw partnerskich. Strukturę ram oparto także na zasadach Europejskiego systemu transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym (ECVET).

System ECVET służy wspieraniu uczenia się przez całe życie oraz mobilności europejskich pracowników i osób uczących się poprzez zwiększanie przejrzystości i możliwości przenoszenia kwalifikacji. Jego podstawowym założeniem jest umożliwienie uznawania, gromadzenia i przenoszenia efektów uczenia się osiągniętych w różnych krajach lub kontekstach edukacyjnych: formalnych, pozaformalnych i nieformalnych.

Zgodnie z podejściem modułowym każdy moduł w Ramach Kompetencji SEEDS & SKILLS zostanie podzielony na samodzielne jednostki efektów uczenia się. Zakładane efekty uczenia się dla każdej jednostki zostaną jednoznacznie określone i ocenione w kategoriach wiedzy, umiejętności oraz odpowiedzialności i autonomii. Ułatwi to uznawanie i przenoszenie nabytych kompetencji w europejskim sektorze turystycznym.

Tytuł modułu	Tytuł jednostki nauczania	Efekty uczenia się Od uczącego się oczekuje się, że...			Zgodność z ramami UE
		Wiedza	Umiejętności	Odpowiedzialność i autonomia	
M1 – Projektowanie doświadczeń w ramach turystyki regeneratywnej	Rozdział 1.1	...	...	...	...
	Rozdział 1.2	...	...	...	...

3.2 Definiowanie efektów uczenia się

W zaleceniu EQF z 2017 r. efekty uczenia się zdefiniowano jako:

„Opisy tego, co dana osoba powinna wiedzieć, rozumieć i/lub umieć po zakończeniu procesu uczenia się, określone w kategoriach wiedzy, umiejętności oraz odpowiedzialności i autonomii”.

Aby zapewnić jasność i spójność terminologiczną w całej Europie, Ramy Kompetencji SEEDS & SKILLS wykorzystują definicje wiedzy, umiejętności oraz postawy i odpowiedzialności opracowane przez Europejskie Centrum Rozwoju Kształcenia Zawodowego (CEDEFOP) i powiązane z Europejskimi Ramami Kwalifikacji (EQF).

Te trzy filary stanowią podstawową strukturę naszych efektów uczenia się:

Wiedza: Rezultat przyswajania informacji w procesie uczenia się. Wiedza obejmuje fakty, zasady, teorie i praktyki związane z określoną dziedziną pracy lub nauki. W kontekście EQF wiedza może mieć charakter teoretyczny lub faktograficzny.

Przykład: Znajomość zasad modeli gospodarki o obiegu zamkniętym lub kontekstu historycznego lokalnego obiektu dziedzictwa kulturowego.

Umiejętności: Zdolność do wykorzystywania wiedzy i know-how w celu wykonywania zadań i rozwiązywania problemów. Umiejętności określa się jako poznawcze (obejmujące myślenie logiczne, intuicyjne i kreatywne) lub praktyczne (obejmujące sprawność manualną i posługiwanie się metodami, materiałami, narzędziami i instrumentami).

Przykład: umiejętność zaprojektowania programu zwiedzania zgodnego z zasadą „zero odpadów” lub monitorowania zużycia wody w obiekcie hotelarskim.

Odpowiedzialność i autonomia: Zdolność osoby uczącej się do samodzielnego i odpowiedzialnego stosowania wiedzy i umiejętności. Postawy motywują do działania i obejmują wartości, aspiracje oraz priorytety danej osoby. Odzwierciedlają gotowość do działania zgodnego z zasadami zrównoważonego rozwoju.

Przykład: wspieranie sprawiedliwych wynagrodzeń w lokalnym łańcuchu dostaw lub podejmowanie inicjatywy w mediowaniu konfliktów między odwiedzającymi a mieszkańcami.

3.3 Jak zdefiniować efekt uczenia się

Zgodnie z „Europejskimi wytycznymi dotyczącymi opracowywania i formułowania krótkich opisów kwalifikacji opartych na efektach uczenia się” CEDEFOP wymaga, aby efekty uczenia się były zgodne z ustaloną strukturą:

Podmiot + czasownik określający działanie + dopełnienie + kontekst.

Efekt uczenia się jest ostatecznym celem procesu uczenia się	CZASOWNIK	Osiągnięcie	wyraża działanie, które należy wykonać w odniesieniu do treści: czasownik określający działanie
	DOPEŁNIENIE	Cel	wyraża treść, przedmiot osiągnięcia
	KONTEKST	Sytuacja edukacyjna	opisuje sytuację, w której osoba ucząca się osiąga dany efekt (w jaki sposób): kontekst
	WARUNKI (opcjonalnie)	Warunki	Element opcjonalny, uwzględniający szczególne aspekty lub ograniczenia

Poniższa tabela podsumowuje składnię zdań wyrażających efekty uczenia się zgodnie z wytycznymi CEDEFOP (str. 21).

Tabela 4. Składnia zdań (punktów) wyrażających efekty uczenia się

Podmiot	Czasownik określający działanie	Dopełnienie czasownika	Kontekst
Przysłówki i przymiotniki można dodawać, gdy są istotne, jednak należy używać ich ostrożnie			
Posiadacz kwalifikacji...	potrafi przedstawić	pisemnie wyniki analizy ryzyka	tak, aby inni mogli prześledzić proces i odtworzyć wyniki.
On/ona...	potrafi rozróżnić	skutki środowiskowe	gazów chłodniczych stosowanych w instalacjach chłodniczych.
Posiadacz kwalifikacji...	potrafi koordynować	działania personelu wykonawczego	na placach budowy o ograniczonym stopniu złożoności.
On/ona...	potrafi sporządzać	zaawansowane prognozy finansowe	z wykorzystaniem narzędzi planowania biznesowego w celu wspierania planowania finansowego i biznesowego.

Źródło: grupa projektowa EQF i Europass ds. krótkich opisów efektów uczenia się kwalifikacji oraz opracowanie na podstawie Cedefop (2022). Definiowanie, pisanie i stosowanie efektów uczenia się: europejski podręcznik – wydanie drugie. Luksemburg: Urząd Publikacji Unii Europejskiej.

Źródło: CEDEFOP, 2024, s. 21.

Zasadą nadrzędną przy formułowaniu efektów uczenia się jest prostota. CEDEFOP przedstawia następujące zalecenia, które warto uwzględnić przy opracowywaniu efektów uczenia się dla kwalifikacji lub programu, a także dla jednostki kwalifikacji lub kursu:

(b) Należy starannie określić liczbę stwierdzeń. W przypadku kursu lub jednostki efektów uczenia się zaleca się ograniczenie ich liczby.

(c) Liczbę stwierdzeń należy ograniczyć do minimum. Powinny one określać ogólny zakres i profil kwalifikacji, a nie zawierać wszystkich szczegółów technicznych.

(d) Ograniczenie liczby stwierdzeń ułatwia osobie uczącej się zrozumienie zakładanych efektów i zaangażowanie w naukę. Ułatwia również planowanie nauczania, wspieranie uczenia się i przeprowadzanie oceny.

(e) Należy skoncentrować się na osobie uczącej się. Opis efektu powinien rozpoczynać się od czasownika określającego działanie, po którym następują jego dopełnienie, wskazanie oczekiwanej głębokości lub zakresu uczenia się oraz określenie kontekstu: edukacyjnego, zawodowego lub innego istotnego kontekstu społecznego.

Czasowniki określające działania wyodrębnione z krajowych kwalifikacji oraz innych dostarczonych materiałów i przeanalizowane w ramach prac grupy projektowej EQF–Europass ds. krótkich opisów efektów uczenia się ⁽¹⁶⁾

Ogólne czasowniki określające działania					
używać	wykonywać	kończyć	definiować	podejmować	spełniać
pracować	ustalać	rozważać	umożliwiać	działać	podejmować się
realizować	utrzymywać	odnotowywać	przynosić	robić	zajmować się
tworzyć	postępować	umieszczać	określać	uwzględniać	
dawać	wypełniać	działać	posiadać	pokazywać	

Precyzyjne czasowniki określające działania					
stosować	akceptować	konstruować	inicjować	kształtować	korygować
sprawdzać	kierować	rozwiązywać	organizować	egzekwować	szacować
identyfikować	konfigurować	eliminować	nabywać	obsługiwać	uczyć się
przygotowywać	dostosowywać	konsultować	dokonywać samooceny	obliczać	pakować
demonstrować	optymalizować	wnioskować	odtworzać	zastępować	dostarczać
rozwijać	gromadzić	znajdować	przewodzić	podsumowywać	obserwować
analizować	przebudowywać	inicjować	demontować	ustanawiać	obsługiwać
wytwarzać	przestrzegać	liczyć	towarzyszyć	wspierać	testować
komunikować się	nadzorować	dzielić	realizować	interweniować	naprawiać
uczestniczyć	produkować	kierować	reagować	rozmontowywać	raportować
przetwarzać	spełniać	powtarzać	zarządzać	współpracować	sprzedawać
planować	przyjmować	przewodzić	przewidywać	zwracać	wyszukiwać
wdrażać	rozpoznawać	eksponować	montować	zapewniać	przeprowadzać
instalować	formułować	programować	stosować	przekazywać	standaryzować

Źródło: CEDEFOP, 2024, s. 31.

Przykłady czasowników wskazujących na głębokość lub zakres osiągniętych efektów uczenia się zamieszczono w załączniku II do wytycznych.

Aby zapewnić możliwość stosowania Ram Kompetencji SEEDS & SKILLS w różnych krajach, ich efekty uczenia się powiązano z trzema podstawowymi europejskimi ramami kompetencji: GreenComp, EntreComp i DigComp.

Turystyka regeneratywna wymaga interdyscyplinarnego przejścia od praktyk eksploatacyjnych do działań służących odbudowie. Dlatego GreenComp stanowi ekologiczną podstawę ram, zwłaszcza w obszarze 1.3 („Promowanie przyrody”) i 2.1 („Myślenie systemowe”). Kompetencje te umożliwiają osobom uczącym się projektowanie ofert turystycznych, które aktywnie wspierają odbudowę ekosystemów, a nie jedynie ograniczają szkody.

Świadomość ekologiczna musi jednak znaleźć odzwierciedlenie w rentownych modelach biznesowych. Z tego względu ramy uwzględniają EntreComp, aby rozwijać zdolność sektora do adaptacji, myślenia eksploracyjnego i budowania odporności finansowej. Powiązanie z EntreComp przygotowuje MŚP do korzystania z zielonego finansowania, sprawiedliwego współtworzenia rozwiązań z lokalnymi społecznościami oraz zarządzania nieprzewidywanym ryzykiem klimatycznym i gospodarczym.

DigComp 3.0 włączono do programu kształcenia, aby wspierać wdrażanie i odpowiedzialne stosowanie w sektorze turystycznym praktyk opartych na danych i zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju. Opanowanie platform cyfrowych służących do monitorowania zużycia wody i energii oraz ilości odpadów pozwala praktykom przejrzysto wykazywać wpływ ich działalności na środowisko, a jednocześnie ograniczać ślad środowiskowy stosowanych technologii.

Integracja tych ram ma zapewnić, że przyszli specjaliści w dziedzinie turystyki regeneratywnej będą dysponować wiedzą i postawami ekologicznymi niezbędnymi do wspierania odbudowy destynacji, kompetencjami przedsiębiorczymi niezbędnymi do utrzymania działalności oraz kompetencjami cyfrowymi pozwalającymi rzetelnie mierzyć jej wpływ.

4 Ramy Kompetencji SEEDS & SKILLS

W poniższej tabeli ujęto sześć umiejętności przyszłości, na które odnotowano największe zapotrzebowanie, w postaci praktycznych efektów uczenia się. Sformułowano je zgodnie ze schematem CEDEFOP (czasownik określający działanie + dopełnienie + kontekst) w trzech kategoriach: wiedzy, umiejętności oraz odpowiedzialności i autonomii.

Tytuł modułu	Tytuł jednostki nauczania	Wiedza	Umiejętności	Odpowiedzialność i autonomia	Zgodność z ramami UE
M1 – Projektowanie doświadczeń w turystyce regeneratywnej	Rozdział 1.1: Zasady odbudowy przyrody	Opisz podstawowe różnice między tradycyjnym podejściem do zrównoważonego rozwoju (ograniczanie szkód) a praktykami regeneratywnymi (aktywna odbudowa) w turystyce.	Wskaż konkretne lokalne ekosystemy lub siedliska, które mogą skorzystać na działaniach odtworzeniowych prowadzonych z udziałem odwiedzających.	Opowiadaj się za uznaniem przyrody za głównego interesariusza we wszystkich dyskusjach dotyczących planowania turystyki	<i>GreenComp:</i> <i>Obszar 2.1</i> <i>Myślenie systemowe /</i> <i>Obszar 1.3</i> <i>Promowanie przyrody:</i> <i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

	Rozdział 1.2: Projektowanie działań ochronnych	Określ wymagania dotyczące bezpieczeństwa i logistyki związane z angażowaniem turystów w praktyczne prace na rzecz ochrony przyrody	Opracuj konkretne działania turystyczne, takie jak spacery z przewodnikiem po przyrodzie, które w bezpieczny sposób obejmują praktyczne prace na rzecz ochrony przyrody dla odwiedzających	Zadbaj, aby wszystkie działania na rzecz ochrony przyrody prowadzone przez turystów przynosiły rzeczywistą wartość ekologiczną, a nie służyły wyłącznie rozrywce.	<i>GreenComp: Obszar 2.1 Myślenie systemowe / Obszar 1.3 Promowanie przyrody:</i> <i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>
	Rozdział 1.3: Budowanie zaangażowani a klientów na rzecz ochrony przyrody	Wskaż skuteczne techniki komunikacyjne, które pomagają przedstawiać złożone zagadnienia ekologiczne w formie	Podczas wycieczek opowiadaj angażujące historie, które budują emocjonalną więź odwiedzających	Wzmacniaj osobiste zaangażowanie klientów w ochronę lokalnego środowiska.	<i>GreenComp: Obszar 2.1 Myślenie systemowe / Obszar 1.3 Promowanie przyrody</i>

		angażujących narracji turystycznych.	z lokalnym środowiskiem.		<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>
M2 – Umiejętności cyfrowe i integracja technologii	Rozdział 2.1: Cyfrowe narzędzia wspierające zrównoważony rozwój	Wymień narzędzia cyfrowe, np. aplikacje do rezerwacji i oprogramowanie do monitorowania zużycia energii, które pomagają małemu przedsiębiorstwu turystycznemu prowadzić działalność zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju.	Wybierz i wykorzystaj platformy cyfrowe do dokładnego monitorowania dziennego zużycia wody i energii oraz ilości odpadów w przedsiębiorstwie.	Samodzielnie wdrażaj nowe narzędzia cyfrowe, aby stale ograniczać wpływ przedsiębiorstwa na środowisko.	<i>DigComp 3.0 – Obszar 1.3 Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi (Analiza danych)</i>

	Rozdział 2.2: Monitorowanie zużycia zasobów	Opisz, w jaki sposób cyfrowe pulpity nawigacyjne agregują dane dotyczące zużycia wody i energii oraz ilości odpadów.	Wykorzystaj platformy cyfrowe do dokładnego monitorowania i wizualizowania dziennego zużycia wody i energii oraz ilości odpadów w przedsiębiorstwie.	Dbaj o dokładność danych podczas wprowadzania wskaźników środowiskowych do systemów monitorowania.	<i>DigComp 3.0 –</i> <i>Obszar 1.3 Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi (Analiza danych)</i> <i>Obszar 4.4 Wpływ technologii cyfrowych na środowisko</i>
--	--	--	--	--	---

	Rozdział 2.3: Opracowanie strategii technologicznej	Przedstaw etapy wdrażania nowych technologii wspierających zrównoważony rozwój w istniejącym przedsiębiorstwie bez zakłócania obsługi gości.	Opracuj długoterminowy plan modernizacji technologii cyfrowych, który umożliwi systematyczny pomiar i ograniczanie śladu węglowego przedsiębiorstwa .	Samodzielnie wdrażaj nowe narzędzia cyfrowe, aby stale ograniczać wpływ przedsiębiorstwa na środowisko.	<i>DigComp 3.0 –</i> <i>Obszar 1.3 Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi (Analiza danych)</i> <i>Obszar 4.4 Wpływ technologii cyfrowych na środowisko</i>
M3 – Współtworzenie zorientowane na społeczność	Rozdział 3.1: Mapowanie i angażowanie interesariuszy	Wskaż sposoby włączenia mieszkańców, rolników i rzemieślników w planowanie nowych usług	Przeprowadź nieformalne wywiady z członkami lokalnej społeczności, aby zrozumieć ich potrzeby i	Szanuj lokalne uwarunkowania kulturowe, angażując członków społeczności na uzgodnionych z nimi warunkach i	<i>GreenComp</i> <i>Obszar 4.2 Działania zbiorowe)</i>

		turystyki regeneratywnej.	obawy związane z turystyką.	w dogodnym dla nich czasie.	<i>Obszar 4.1: Podmiotowość polityczna</i>
	Rozdział 3.2: Współtworzenie pakietów zapewniających sprawiedliwy podział zysków	Wyjaśnij modele cenowe, które zapewniają sprawiedliwe wynagrodzenie wszystkim lokalnym partnerom zaangażowanym w tworzenie pakietu turystycznego.	Współpracuj z lokalnymi interesariuszami, aby projektować i wyceniać wspólne usługi turystyczne zapewniające sprawiedliwy podział zysków między członków społeczności.	Wspieraj przejrzystość, udostępniając szczegółowe zestawienia finansowe wszystkim zaangażowanym partnerom lokalnym.	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

M4 – Rozwój turystyki regeneratywnej	Rozdział 4.1: Podstawy gospodarki o obiegu zamkniętym	Wyjaśnij główne zasady gospodarki o obiegu zamkniętym, takie jak eliminacja jednorazowych tworzyw sztucznych i pozyskiwanie materiałów z lokalnych źródeł.	Przeprowadź audyt obiektu turystycznego, aby zidentyfikować liniowe strumienie odpadów (pozyskaj – wyprodukuj – wyrzuć), które można włączyć do obiegu zamkniętego.	Kwestionuj tradycyjne nawyki zakupowe i wybieraj dostawców stosujących skuteczne praktyki gospodarki o obiegu zamkniętym.	<i>GreenComp:</i> <i>Obszar 1.3 Promowanie przyrody</i>
	Rozdział 4.2: Wdrażanie działalności zgodnej z zasadą „zero odpadów”	Przedstaw praktyczne techniki ograniczania ilości odpadów specyficzne dla branży hotelarskiej, takie jak	Wprowadź praktyczną politykę „zero odpadów” w konkretnym obszarze działalności turystycznej, np. w hotelowej	Przejmij odpowiedzialność za codzienne procedury gospodarowania odpadami i dbaj o przestrzeganie zasad segregacji	<i>GreenComp:</i> <i>Obszar 1.3 Promowanie przyrody</i>

		kompostowanie lub zakupy hurtowe	kuchni lub w dziale sprzątnia	przez wszystkich pracowników.	
M5 – Zarządzanie finansami MŚP	Rozdział 5.1: Pozyskiwanie zielonego finansowania	Wskaż lokalne i europejskie dotacje, dofinansowania lub fundusze dostępne dla projektów zielonej turystyki.	Przygotuj prosty wniosek o finansowanie, przedstawiający cele środowiskowe i ekonomiczne planowanej inwestycji ekologicznej.	W decyzjach finansowych przedkładaj długoterminowe inwestycje ekologiczne nad szybki, lecz nieatrwały zysk.	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

	Rozdział 5.2: Analiza kosztów i korzyści inwestycji ekologicznych	Wyjaśnij pojęcie zwrotu z inwestycji (ROI) w odniesieniu do instalacji energooszczędnych lub oszczędzających wodę.	Oblicz koszty początkowe i długoterminowe oszczędności wynikające z wdrożenia ekologicznych rozwiązań, takich jak panele słoneczne lub filtry do wody.	Upewnij się, że wszystkie szacunki finansowe są realistyczne i oparte na dokładnych lokalnych cenach rynkowych technologii ekologicznych.	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>
	Rozdział 5.3: Strategiczne inwestycje wspierające zrównoważony rozwój	Opisz, w jaki sposób uwzględnić czynniki ryzyka ekologicznego w tradycyjnej prognozie finansowej przedsiębiorstwa.	Opracuj roczny budżet MŚP, w którym wyodrębniono rezerwę na bieżące działania służące poprawie stanu środowiska.	W strategicznych decyzjach finansowych przedstawiaj długoterminowe inwestycje ekologiczne nad szybki, lecz nietrwały zysk.	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

M6 – Zarządzanie ryzykiem i planowanie odporności	Rozdział 6.1: Klęski żywiolowe i katastrofy spowodowane przez człowieka wpływające na sektor turystyczny	Zidentyfikuj lokalne zagrożenia środowiskowe i gospodarcze, takie jak ekstremalne fale upałów, powodzie lub sezonowe spadki ruchu turystycznego.	Opracuj mapę potencjalnego wpływu konkretnych lokalnych zagrożeń na łańcuch dostaw i infrastrukturę przedsiębiorstwa .	Monitoruj lokalne prognozy klimatyczne i gospodarcze, aby zachować wysoki poziom świadomości sytuacyjnej.	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>
	Rozdział 6.2: Planowanie reagowania na sytuacje kryzysowe	Przedstaw podstawowe elementy planu ciągłości działania dostosowanego do potrzeb małych przedsiębiorstw turystycznych	Opracuj praktyczny plan awaryjny, który pozwoli utrzymać działalność firmy i chronić lokalną przyrodę w przypadku nieoczekiwanego kryzysu.	Weź odpowiedzialność za jasne przekazanie zasad postępowania w sytuacjach kryzysowych wszystkim pracownikom i przebywającym	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

				na miejscu gościom.	
	Rozdział 6.3: Odbudowa i doskonalenie po kryzysie	Wyjaśnij założenia podejścia „odbudować lepiej” stosowanego w procesie przywracania działalności turystycznej po kryzysie.	Oceń skuteczność reakcji kryzysowej po zdarzeniu, aby zidentyfikować obszary wymagające usprawnień operacyjnych	Reaguj spokojnie i szybko na nieoczekiwane zakłócenia, dostosowując codzienne działania	<i>EntreComp – Zdolność adaptacyjna i myślenie eksploracyjne</i>

5. Wnioski

Ramy Kompetencji SEEDS & SKILLS stanowią podstawę modernizacji kształcenia w dziedzinie turystyki w Europie. Oparcie efektów uczenia się na wynikach badania 255 interesariuszy z pięciu krajów pozwala połączyć ogólne założenia turystyki regeneratywnej z praktyką kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).

Zastosowanie metodologii CEDEFOP oraz powiązanie z uznanymi europejskimi ramami kompetencji (GreenComp, EntreComp, LifeComp i DigComp 3.0) pozwoliły przekształcić abstrakcyjne koncepcje w konkretne i mierzalne kompetencje.

Międzynarodowe badanie wykazało, że pracownicy sektora turystycznego są gotowi korzystać z praktycznych narzędzi potrzebnych do wywierania pozytywnego wpływu netto. Ramy odpowiadają na potrzeby rynku pracy, ponieważ koncentrują się na zidentyfikowanych lukach kompetencyjnych, m.in. pomiarze wpływu społecznego, wykorzystaniu narzędzi cyfrowych do optymalizacji ekologicznej oraz projektowaniu doświadczeń w turystyce regeneratywnej.

Na kolejnym etapie konsorcjum wykorzysta te ustalenia podczas opracowywania dokumentu „Roadmap transformacji kompetencji w turystyce” (D2.3). Dokument będzie zawierał instrumenty wspierające działania publiczne i zalecenia strategiczne dla osób zarządzających destynacjami oraz instytucji edukacyjnych, służące upowszechnieniu turystyki regeneratywnej.

Bibliografia

- CEDEFOP. (2024). *Europejskie wytyczne dotyczące opracowywania i redagowania krótkich opisów kwalifikacji opartych na efektach uczenia się*. Seria dokumentów roboczych Cedefop, 21. Urząd Publikacji Unii Europejskiej. <https://www.cedefop.europa.eu/en/publications/6222>
- Bianchi, G., Pisiotis, U. i Cabrera Giraldez, M. (2022). *GreenComp: Europejskie ramy kompetencji w zakresie zrównoważonego rozwoju*. (Bacigalupo, M., Punie, Y., red.). EUR 30955 EN. Wspólne Centrum Badawcze, Komisja Europejska. Urząd Publikacji Unii Europejskiej. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040>
- Komisja Europejska. (2018). *EntreComp: Europejskie ramy kompetencji w zakresie przedsiębiorczości*. Luksemburg: Urząd Publikacji Unii Europejskiej. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101581>
- Rada Unii Europejskiej. (2017). *Zalecenie Rady z dnia 22 maja 2017 r. w sprawie europejskich ram kwalifikacji w zakresie uczenia się przez całe życie*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017H0615\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017H0615(01))
- Cosgrove, J. i Cachia, R. (2025). *DigComp 3.0: Europejskie ramy kompetencji cyfrowych – wydanie piąte*. (JRC144121). Luksemburg: Urząd Publikacji Unii Europejskiej. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149>
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC144121>
- CEDEFOP. *ECVET: Europejski system transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym*. <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet>
- Unia Europejska. *Opis ośmiu poziomów EQF*. <https://europass.europa.eu/en/description-eight-eqf-levels>
- Konsorcjum SEEDS & SKILLS. (2026). *A2.2 Główny zbiór danych – Ocena umiejętności i potrzeb szkoleniowych w turystyce regeneratywnej*. Program Erasmus+, Arkusz 3 „Średnie kompetencji”

Dokumentacja projektu SEEDS & SKILLS

- **Konsorcjum projektu SEEDS & SKILLS (2026).** *Działanie A2.2 Ocena umiejętności i potrzeb szkoleniowych w turystyce regeneratywnej*.



Dofinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Dokument można kopiować i powielać zgodnie z powyższymi zasadami (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Należy przy tym wyraźnie wskazać autorów dokumentu i zamieścić wszystkie mające zastosowanie informacje o prawach autorskich. Dokument może zostać zmieniony bez uprzedniego powiadomienia. Numer projektu: 2025-1-PL01-KA220-VET-000352020