Logo Image not found or type unknown

# PROGRAMMA DEL CORSO DI SOCIOLOGIA DEL TURISMO

## SETTORE SCIENTIFICO

SPS/08 (GSPS-06/A)

## CFU

8

## SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
SPS/07

## ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

## TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/

Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

## NUMERO DI CREDITI

/**/
8 CFU

## DOCENTE

/**/
Americo Bazzoffia

## MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

## OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/

L'insegnamento di Sociologia del Turismo si propone di fornire una conoscenza di base sul fenomeno del turismo dal punto di vista delle dinamiche sociali, culturali ed economiche. Verranno sviluppati nel corso le metodologie della ricerca sociale e una comprensione critica dei processi e degli impatti sociali legati al turismo.

## RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione di come il turismo sia un fenomeno complesso da analizzare e di come rifletta e influenzi i processi di modernizzazione e globalizzazione nelle società contemporanee.

L’approfondimento dei casi di studio permetterà ad esempio di capire come l'arrivo di turisti influenzi le comunità locali, compresi i cambiamenti nelle norme sociali, nella cultura e nelle identità locali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le lezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze interdisciplinari per analizzare il ruolo del turismo nelle relazioni internazionali e nella geopolitica, comprendere come i media, i film, i social network e la cultura popolare influenzino l'immaginario turistico e la scelta delle destinazioni e analizzare le dinamiche di incontro tra turisti e popolazioni locali.

Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le competenze necessarie a comprendere il fenomeno turistico e i flussi turistici globali nonché esplorare le questioni relative ai diritti umani nel contesto turistico.

Abilità comunicative

L’esposizione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare rispetto all’analisi e all’interpretazione dei dati relativi al comportamento dei turisti e alle dinamiche sociali legate al turismo.

Capacità di apprendimento

I concetti appresi attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti attraverso l’osservazione di casi di studio specifici e rielaborati nella capacità di sviluppare competenze nelle tecniche di ricerca sociologica applicate al turismo, come interviste, sondaggi, osservazione partecipante e analisi delle reti sociali.

## PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1 - Introduzione alla sociologia del turismo

2 - Introduzione alla sociologia generale

3 - I concetti della sociologia. Azione, relazione, interazione sociale

4 - I concetti della sociologia. Struttura sociale, attore individuale e attore collettivo

5 - I concetti della sociologia: le istituzioni sociali (famiglia, religione e stratificazione sociale)

6 - I concetti della sociologia: società, sfera pubblica e opinione pubblica

7 - I concetti della sociologia: i media, la comunicazione e la società

8 - I concetti della sociologia: attori e processi della politica e società

9 - Società di massa e industria culturale

10 - Il postmoderno

11 - Comunicazione sociale e media

12 - Dalla società di massa alla società senza classi

13 - Sociologia del turismo: cenni storici

14 - La sociologia del turismo: Le interpretazioni sociologiche del turismo

15 - La ricerca sociologica: gli istituti di ricerca e il disegno della ricerca

16 - Il disegno della ricerca: elementi fondamentali

17 - Il disegno della ricerca: come costruire un questionario con Google Drive

18 - Il questionario: editing, indici ed items

19 - Come diffondere un questionario online

20 - Come analizzare i risultati di un questionario con Google Drive

21 - Costruire una ricerca sul turismo: la costruzione di una survey per una località turistica

22 - Costruire una ricerca sul turismo: la costruzione di una survey per un'impresa turistica

23 - Costruire una ricerca sul turismo: la costruzione di una survey per la valutazione della comunicazione di un'impresa turistica

24 - Costruire una ricerca sul turismo la costruzione di una survey per la valutazione della comunicazione di un prodotto/servizio turistico

25 - Il progetto di ricerca: altri strumenti metodologici

26 - Fondamenti teorici della comunicazione di massa

27 - Modelli teorici del processo di comunicazione

28 - Canva: gli strumenti base per la promozione l'impresa turistica

29 - Modello esecutivo di costruzione di un messaggio pubblicitario

30 - Canva: gli strumenti fondamentali della progettazione esecutiva

31 - Canva: gli strumenti opzionali della progettazione esecutiva

32 - Costruire una campagna post per i social network con Canva

33 - Costruire una campagna di affissione con Canva

34 - Costruire un video con Canva

35 - Costruire depliant, volantini e infografiche per il turismo con Canva

36 - Modelli strategici del messaggio pubblicitario

37 - Come costruire un piano di comunicazione per il turismo: fasi preliminari

38 - Il piano di comunicazione: definizione del posizionamento

39 - Il piano di comunicazione: dall'analisi verso la strategia

40 - Il brief e come nasce una campagna pubblicitaria

41 - Il sistema dei media e il media planning

42 - Gli strumenti del digital marketing: gli strumenti di analytics

43 - Gli strumenti del digital marketing: altri strumenti di analisi

44 - Gli strumenti del digital marketing: strumenti di SEO e per il web

45 - Gli strumenti del digital marketing: gli strumenti SEM

46 - Gli strumenti del digital marketing: gli strumenti editoriali

47 - Gli strumenti del digital marketing: il piano editoriale

48 - Riepilogo percorso didattico e prospettive della disciplina

## TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

## MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L’esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l’elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l’autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

## CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/

Sia lo svolgimento dell’elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell’elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell’insegnamento. Il giudizio riguarda l’intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell’esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell’esame se quest’ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L’attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

## ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

è 48 Videolezioni + 48 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 48 ore

## ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

è Redazione di un elaborato
è Partecipazione a web conference
è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 8 ore

## MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.