



FRÆÐSLUPAKKI 4

Kynning á upplifunarhönnun
í vistvænni ferðamennsku



Námsmarkmið fyrir fræðslupakka 4

Í fræðslupakka 4 lærir þú hvernig á að búa til
þína eigin vistvænu
myrkurgæðaferðapjónustu upplifun og
hvernig á að stýra væntingum gesta.

EFNISYFIRLIT

01 Að skapa væntingar

02 Að stýra væntingum

03 Að skapa þína upplifun

04 Að þróa söguna

05 Svo hvað getur þú gert? Dæmi um afþreyingu

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

KAFLI 01

Að skapa væntingar



Að skapa væntingar - almennt

Ferðamenn hafa væntingar byggðar á lífsreynslu, þar á meðal kvikmyndum, sjónvarpi, tónlist, samfélagsmiðlum, skáldsögum, ferðahandbókum o.fl.

Til að hjálpa til við að skapa væntingar þá getur þú:

- Vertu skapandi við gerð á þínu kynningarefni
- Ferðamenn taka eftir mjög sjónrænu efni - notaðu mikið af hágæða myndefni og myndböndum
- Ekki gleyma hljóðefni - þú getur tekið upp hljóð næturinnar (t.d. froska, uglur, skordýr osfrv.)
- Tengdu við og nýttu þér viðeigandi efni sem þegar er til
- Talaðu við gesti og útskýrðu fyrir þeim hvað þeir gætu séð eða gert
- Góð notkun samfélagsmiðla er mikilvæg til að ná til og virkja gesti

Æfingardæmi:

Farðu í gönguferð í myrkri og hlustaðu á hljóðin í náttúrunni. Ef þú getur, reyndu að taka þau upp.

Að skapa væntingar - tungumálið

Notaðu hrífandi og skapandi tungumál til að virkja gesti. Orð eins og hér að neðan geta veitt gestum innblástur eða leiðbeint:

- Myrkur / Darkness
- Leyndardómur og hið óþekkt / Mystery and the unknown
- Skynjun – hvettu gesti til að hlusta, horfa og snerta
- Að tengja við náttúrunni, sátt við umhverfið / Being at one with nature, harmony with the environment
- Andleg tenging og goðafræði / Spirituality and mythology
- Arfleifið og þjóðsögur (t.d. draugasögur, siglingar, trúarsögur) / Heritage and folklore (e.g. ghost stories, navigation, religious stories)
- Ótti, hræðsla og hið óséða / Fear, scares and the unseen
- Stafræn / digital detox – hvetja gesti til að leggja snjallsímann frá sér

Æfingardæmi:

Hugsaðu um hrífandi og skapandi orð fyrir myrkrið sem þú getur notað. Leitaðu að orðum í t.d. þjóðsögum, sögum um goðafræði næturhimins og fleira.

KAFLI 02

Að stýra væntingum



Að stýra væntingum

Stundum virkar upplifunin ekki.

Veðrið er ekki hagstætt. Ský eru á himni. Aðstæður henta ekki ferðalögum. Þetta getur valdið gestum vonbrigðum ef þeir hafa byggt upp væntingar.

Íhugaðu hvernig á að stýra væntingum. Nokkrar hugmyndir um hvað þú gætir gert innihalda:

- 1) Farðu í ferðina en segðu margar sögur til að halda gestum við efnið.
- 2) Bjóddu upp á kvikmyndir með geimpema fyrir börn til að horfa á ef það er of skýjað fyrir stjörnuskoðun.
- 3) Bjóðaðu upp á ókeypis ferð fyrir næstu heimsókn. Sum ferðabjónustufyrirtæki bjóða gestum slíkt ef þeir sjá ekki það sem boðið var upp á sem aðalafþreyingu.
- 4) Keyptu búnað til að skoða næturhiminn, svo sem myndavél með nætursjón, myndvarpa sem varpar stjörnumerkum á loft/vegg á þínum gististað eða gestastofu, glerkrukku eða – kassa með skordýrasýni o.s.frv.

Æfingardæmi:

Veldu upplifunardæmi úr fræðslupökkum 4 og íhugaðu hvað þú getur gert ef veðrið er slæmt (of vindasamt, of kalt osfrv.). Hvað getur þú gert til að gera ferðina þína minna háða veðri?

KAFLI 03

Að skapa þína upplifun



Að skapa þína upplifun

Það sem þú þarft:

1. Kynntu þér svæðið þitt. Komdu auga á svæði sem eru aðgengileg, örugg og hægt er að nálgast með litlum tilkostnaði.
2. Finndu staðsetningu sem er áhugaverð, með sérstökum landfræðilegum einkennum (t.d. skógur, hafið, stöðuvatn, fjöll, byggingarlist, rústir, yfirgefnar iðnaðarbyggingar, eyðibýli osfrv.)
3. Heimsóttu og kynntu þér staðinn mjög vel. Þú ættir td að vita hvar er bílastæði, stígur, hvort það sé símasamband o.s.frv. Gerðu áætlun ef einhver vandamál koma upp. Rýndu í staðsetningu fyrir hvíldarpásur, salerni osfrv.

Að skapa þína upplifun

- 4) Farðu á staðinn til að kynna þér möguleika staðarins. Lærðu til dæmis um gróður og dýralíf, bestu staðina til að taka ljósmyndir, ummerki um dýr (t.d. spor, dýraskýt, greni osfrv.)
- 5) Lærðu hvernig á að heimsækja staðinn án þess að hafa neikvæð áhrif á vistfræði og umhverfi og hvernig á að kenna gestum slíkan umgang. Fylgdu siðareglum um náttúruskoðun eins og t.d. “leave no traces” / skildu engin spor eftir.
- 6) Bættu við vá-upplifun. Gestir munu meta eftirminnilega og ekta upplifun. Hvað getur þú gert sem er raunverulega öðruvísi? Skoraðu á gesti þína að tengjast umhverfinu og ef við á að komast út fyrir þægindarammann sinn.

KAFLI 04

Að þróa söguna



Vistvæn
myrkurgæðaferðapjónustu felur í
sér að vernda næturhimininn fyrir
ljósmengun í þágu umhverfisins,
efnahagslífsins og samfélags
okkar.



**Minni ljósmengun getur gagnast
búsvæðum, dýrategundum sem
lifa að mestu að næturlagi, svefni
okkar, hagkerfi og öryggi.**



Að þróa söguna

Þú ert gestgjafinn og þú ert að búa til upplifun fyrir þína gesti.

Þegar gestir þínir fara, vertu viss um að þeir taki með sér einstaka minningar.

Hugsaðu því um upplifunina sem þú ert að hanna sem vöruna þína. Vertu stoltur af öllum þáttum ferðavörunna til að tryggja að hún sé eftirminnileg og veki gestinn til umhugsunar.

Þú vilt að gesturinn þinn sökkvi sér niður í upplifunina og verði sendiherra fyrir fyrirtæki þitt og miðli til annara að upplifunin á vistvæni myrkurgæðaferðaþjónustu hafi verið besta upplifunin sem þeir hafa upplifað sem ferðamenn.

Segðu gestnum hvers vegna vistvæn myrkurgæðaferðaþjónusta er góð fyrir umhverfið, heilsuna, líffræðilegan fjölbreytileika og efnahag.

Endurgjöf og minningar eftir heimsókn

Síðasta skrefið í upplifunarhönnun er hvað upplifunar hvers gesta skilur eftir

Ef upplifunin var jákvæð fyrir gestinn geturðu notið góðs af endurgjöf hans.

Lærðu hvað þú getur gert til að bæta þig út frá uppbyggilegri gagnrýni.

Biðjið gesti um að deila myndum, nota myllumerki (#) á samfélagsmiðlum, mæla með ykkur við vini sína og að koma aftur. Orðspor er besta kynningartæki þitt. Biddu gesti þína um að skilja eftir umsagnir á samfélagsmiðlum, á Google, á Trip Advisor o.s.frv.

Hugsaðu um sölutækifæri á varningu. Gestur þinn upplifði einstaka upplifun - stuttermabolur, armband, krús, lyklakippa osfrv. Getur verið góð leið til að styðja við þeirra minningar frá heimsókn.

KAFLI 05

Svo hvað getur þú gert?
Dæmi um afþreyingu



Svo hvað getur þú gert?

Víðsvegar um Evrópu eru mörg dæmi um útivistarferðamennsku að næturlagi í dreifbýli og á afskekktum stöðum.

Nýttu þér staðbundna landafræði þína. Þú gætir verið í vínframleiðsluhéraði á Suður-Ítalíu eða í þorpi á norður Íslandi. Báðir staðir bjóða upp á mjög mismunandi tækifæri, en það sem skiptir máli er að íhuga hvað þú hefur sem er einstakt, sem mun vekja áhuga gesta.

Nokkur dæmi um athafnir sem þú gætir gert með gestum eru:

- Safarígönguferð að næturlagi
- Næturgöngur með áherslu á goðafræði, þjóðsögur og draugasögur
- Ævintýraafþreying, svo sem klifra upp í tré með zip linu að næturlagi, næturkajaksiglingar
- Heilsu- og vellíðan afþreying – jóga á nóttunni

Dæmi um afþreyingar (framhald frá fyrri síðu)

- Að rata að næturlagi
- Ljósmyndakennsla – ljósmyndaðu tunglið, myrkva, norðurljósinn, Vetrarbrautina o.fl.
- Að greina gróður, dýralíf – t.d. prófaðu að bera kennsl á skordýr á nóttunni
- Matarupplifun í næturmyrkrinu
- Upplifa kyrrðina á bát festan við bryggju - ef þú ert á stað með ár, vötn, við fjörðinn o.s.frv. - finndu rólegan stað til að stoppa bátinn þinn og hlusta á og tengjast við náttúruna
- Íbúavísindaverkefni – t.d. mörg verkefni vilja þátttöku íbúa til að telji stjörnurnar, finna plöntur, skrái viðkvæmar tegundir o.s.frv
- Synda í köldu vatni eða ám, heitir hverir og heilsulindir, skógarböð osfrv
- Öndunaræfingar og áhersla á gæði loftsins

Æfingardæmi:

Lestu í gegnum allar eða nokkrar útvaldar upplifanir í fræðslupakka 4 og findu stað á þínu svæði þar sem þú gætir stundað sömu eða vistvæna myrkurgæðaferðabjónstu. Hér getur þú notað þessa glæru og þá á undan til að gefa þér hugmyndir

Hér eru nokkrar hugmyndir
sem eru ódýrar, auðvelt að
læra og skemmtilegt að
útfæra.



1: Fræddu gestina þína og lærðu saman með þeim



- Byrjaðu fyrst á samtali við þína gesti.
- Spyrðu gestina um þeirra heimasvæði.
- Hvað vita þeir um ljósmengun á sínu heimasvæði eða -landi?
- Hvað vita þeir um áhrif ljóss á vistfræði í sinni heimabyggð?



2. Einbeittu þér að umbreytingarupplifuninni

Skapaðu minningar fyrir þína gesti



- Gefðu gestum þínum nokkur dæmi frá þínu svæði sem verða fyrir neikvæðum áhrifum af manngerðu ljósi.
- Næst skaltu tala um staðbundnar aðgerðir til að draga úr ljósmengun.
- Í þriðja lagi skaltu spyrja gesti hvernig þeir telji sig geta hjálpað, eða hvernig þeir telji að hægt sé að bæta aðgerðir á svæðinu.
- Að lokum skaltu hvetja gesti til að hugsa um ávinninginn fyrir svefn þeirra, streitustig og umhverfisvitund.



3: Notaðu tækni til að auka upplifun gesta þinna





- Skoðaðu stjörnur með sjónauka eða kík
- Prófaðu leysibendla til að finna stjörnur, stjörnuþokur eða önnur stjarnfræðileg fyrirbæri (farðu eftir staðbundnum reglum)
- Prófaðu næturljósmyndun með snjallsímanum þínum eða með sérhæfðari myndavélum



4: Einbeittu þér að skynfærunum:

Snertu, heyrðu, sjáðu, lyktaðu og bragðaðu
á nóttinni



- Hlustaðu í kyrrð á hljóð svæðisins
- Kannski geturðu heyrt í leðurblökum, uglum, skordýrum eða nokkrum staðbundnum spendýrum
- Notaðu næturmyndavélar til að skoða dýralíf á staðnum sem erfitt er að koma auga á.
- Prófaðu öndunaræfingar með gestum þínum til að einbeita þér að fersku næturloftinu



5: Taktu þátt í einhverskonar hreyfingu að næturlagi



- Búðu til safarigöngu að næturlagi
- Prófaðu nokkrar vatnsíþróttir á næturnar, svo sem kajaksiglingar eða “stand-up paddle” bretti, ef aðstæður leyfa
- Velliðunaræfingar - skógarböð, jóga og hugleiðsla verða sífellt vinsælli meðal gesta.



6: Búðu til sérsniðin verkefni fyrir börn



- Greindu skordýr og plöntur þegar þú ert á úti að ganga eða hafðu sýnidæmi þar sem þú ert með höfuðstöðvar.
- Útskýrðu hvernig þessar lífverur þurfa sitt rétta búsvæði.
- Hafðu það skemmtilegt! Taktu kannski myndir af leikföngum undir næturhimninum
- Teiknaðu myndir af því sem þú sást og heyrðir þegar þú ferð aftur höfuðstöðvarinnar – notaðu hugmyndaflugið!



7: Menningar- og sögutengd starfsemi



- Segðu sögur:
næturhiminninn er fullur af
þjóðsögum, sögum af rötun,
könnunarsögum og
staðbundinni sögu.
- Lærðu nokkrar sögur og
segðu þínum gestum.
- Skapaðu með gestum
þínum. Af hverju ekki að
búa til draugasögur saman?



Æfingardæmi:

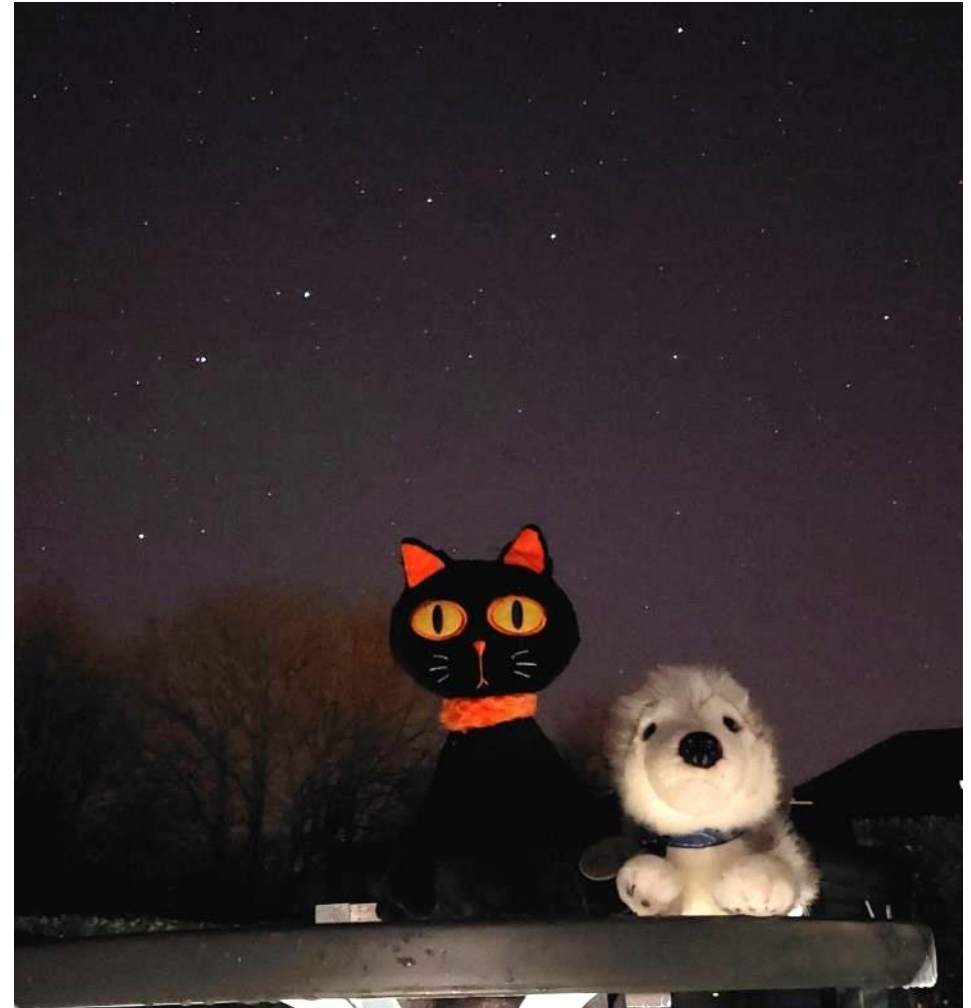
Búðu til smásögu (3-5 línur) sem þér finnst geta lýst þinni
afþreyingu / ferðavöru á þann hátt sem myndi laða að gesti



8: Sýndu undur næturhiminsins



- Lærðu ákveðna grunnstjörnufræði til að sýna gestum þínum. Hvaða plánetur og stjörnumerki geturðu auðveldlega fundið?
- Við mælum með að byrja á:
 - Að finna Canis Major (einnig þekktur sem Karlsvagninn).
 - Getur þú fundið norðurstjörnuna (Polaris)?
 - Geturðu komið auga á Mars? Hvað með Júpíter?



Fleiri dæmi um upplifanir:

Sem hluti af þessum fræðslupakka ertu
með 6 smærri fræðslupakka sem lýsa
upplifunum af vistvænni
myrkurgæðaferðapjónustu sem þú
getur fengið innblástur af





dark sky
ecotourism

Fylgstu með ferðalagi okkar hér

www.darkskytourism.eu



Dark Sky Ecotourism VET
Programme © 2023 by Dark Sky
Ecotourism Consortium is licensed
under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



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.

