

Навчально-науковий інститут торгівлі, обслуговуючих технологій та туризму
Кафедра туризму, готельної і ресторанної справи
Кашинська Олена Євгенівна 095 178 31 34 / 096 704 73 17
kashinskaya11061987@gmail.com

Кашинська О. Активізація навчальної діяльності здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Готельно-ресторанна справа». *Science and education: problems, prospects and innovations*. Proceedings of the 7th International scientific and practical conference. CPN Publishing Group. Kyoto, Japan. 2021. Pp. 520 – 525. URL: <https://sci-conf.com.ua/vii-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-science-and-education-problems-prospects-and-innovations-1-3-aprelya-2021-goda-kioto-yaponiya-arhiv/>.

УДК 378.147

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ «ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННА СПРАВА»

Кашинська Олена Євгенівна,
к.п.н., доцент
кафедри туризму, готельної і ресторанної справи
Луганський національний університет
імені Тараса Шевченка
м. Старобільськ, Україна
kashinskaya11061987@gmail.com

Анотація: у статті розглянуто можливості використання бізнес-симуляцій як форми активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Готельно-ресторанна справа», що сприяє формуванню наукового типу мислення, розвитку навичок критичного мислення й розумінню специфіки професійної діяльності. Стаття містить приклади професійно-орієнтованих бізнес-симуляцій та приклади завдань з їх використанням.

Ключові слова: активне навчання, активізація навчально-пізнавальної діяльності, здобувачі вищої освіти, спеціальність «Готельно-ресторанна справа», комп'ютерні бізнес-симуляції.

Сьогодні вища освіта відіграє важливу роль як рушій для інновацій, лідерства та творчості, оскільки вона допомагає набути не тільки теоретичні знання та практичні навички, а й сформувати конкурентоспроможного фахівця, який має креативне та інноваційне мислення. При цьому проблема підвищення ефективності й якості навчального процесу завжди стоїть перед закладами вищої освіти. Дані виклики спонукають до перегляду навчального процесу в закладах

вищої освіти та пошуку методів навчання, які будуть орієнтованими на студентів та забезпечать для них цікаві можливості навчально-пізнавальної діяльності.

У контексті вищесказаного, викладачі все частіше звертаються до активного навчання як засобу підвищення рівня навчання та покращення ставлення студентів до пізнавальної діяльності. Окрім цього активне навчання забезпечує формування навичок вирішення реальних професійних проблем і завдань та готує студентів до відповідальності й активності, що є основою діяльності в готельно-ресторанній справі.

Бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій розширює перелік методів, які можливо використовувати з метою підвищення активності здобувачів та ефективності навчального процесу, а тому пошук та вивчення таких методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів є актуальним та обґрунтованим.

Аналіз наукових і методичних джерел засвідчує, що різні аспекти удосконалення підготовки фахівців у закладах вищої освіти були об'єктом дослідження Г. Атанова, Є. Барбіної, А. Вербицького, В. Войтко, В. Галузинського, С. Гончаренка, М. Євтуха, І. Зязюна, О. Коваленка, О. Кондратюка, Н. Ничкало, П. Олійника, В. Паламарчука, В. Семиченка, О. Сухомлинської, М. Черпінського та ін. Дослідженнями психолого-педагогічних аспектів активізації пізнавальної діяльності студентів займаються такі закордонні вчені як: М. Д. Літрас, К. Марулі, А. Міссеянні, П. Пападопулу, С. Пратт-Адамс, У. М. Ріхтер, М. Уорнс та інші.

Однак, нові можливості інформаційно-комунікаційних технологій, поява новітніх методів та засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти вимагають постійного пошуку, наукового обґрунтування нових технологій, методів і різновидів навчання та дослідження їх особливостей, доцільності використання в тих чи інших умовах.

Метою даної статті є визначити та обґрунтувати новітні методи активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Готельно-ресторанна справа» з метою підвищення ефективності та якості їх навчання.

Активне навчання – це не новий підхід в освіті, але з кожним роком набуває все більшої популярності через значимі результати навчання, високі показники задоволеності студентів, їх досягнень та подальше працевлаштування. З іншої сторони, у міру того, як у сучасному суспільстві прогресує трансформація затребуваних здібностей, компетентностей майбутніх фахівців (здатність вирішувати проблеми та приймати рішення, здібності міжособистісних відносин, комунікативні здібності, робота в команді, лідерство, реалізація творчого потенціалу тощо), все більше уваги приділяється активізації навчально-пізнавальної діяльності. Адже важко сформувати такі здібності на традиційних заняттях, які викладачі проводять в односторонньому порядку.

У нашому дослідженні ми будемо спиратись на активне навчання як модель навчання, яка проходить через «активізацію» студентів шляхом залучення їх пізнавальних здібностей та процесів, роблячи їх активними частинами процесу навчання, що сприяє розвитку критичного мислення, підвищенню мотивації до навчання, пізнавальній зацікавленості, активізації творчого потенціалу, самостійності в одержанні знань, формуванню «м'яких» компетентностей, застосування знань і умінь на практиці [1].

На сьогодні існує значна кількість різних напрямів активізації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Готельно-ресторанна справа», що включають різноманітні форми, методи, засоби навчання. Найперспективніші з них, на нашу думку, пов'язані з використанням новітніх можливостей інформаційно-комунікаційних технологій, що дають змогу здійснювати підготовку фахівців готельно-ресторанної справи у віртуальних просторах: симуляції, віртуальна та доповнена реальність тощо.

Розглянемо більш детально можливості використання бізнес-симуляцій. З точки зору Д. Брозік, А. Запальської, Д. Радд, Ф. Фленеджіна, бізнес-симуляції, які застосовуються в підготовці майбутніх фахівців з готельно-ресторанної справи, є формою активного навчання [2, с. 38].

На думку К. Армстронга, студенти в ході виконання завдань у віртуальному просторі комп'ютерної симуляції інтерпретують, аналізують, знаходять, оцінюють, діють, вирішують проблеми, отримують знання, але не усвідомлюють

той факт, що знаходяться в процесі навчання [3, с. 8]. Окрім цього, комп'ютерні симуляції сприяють формуванню наукового типу мислення, розвитку навичок критичного мислення й розумінню специфіки професійної діяльності [4, с. 475].

Професійно-орієнтовані бізнес-симуляції з підготовки фахівців з готельно-ресторанної справи відображають об'єкти їх майбутньої професійної діяльності та адаптовані до сервісної, ресторанної, анімаційної діяльності тощо.

До подібних професійно-орієнтованих симуляцій відносяться: Build your own business (BYOB), the Guest Experience sim, Cesim Hospitality, the Hotel Simulation (HOTS), HotelSim, the SLATE (Strategic Learning and Training Experience) Hotel та інші [5, с. 64].

Наприклад, 3D онлайн-симуляція «Virtel» дає студентам можливість отримати досвід обслуговування гостей і сформувати фахові компетентності за різними сценаріями: служба прийому і розміщення; господарська служба; служба громадського харчування тощо [6, с. 5].

Теми сценаріїв для служби управління номерним фондом спрямовані на формування та перевірку операційних знань щодо обладнання для прибирання, стандартів прибирання номерів, правил безпеки і протипожежної охорони, розподілу ресурсів під час операційної діяльності господарської служби [6, с. 6].

У завданні 1 частини «Housekeeping», спираючись на стандарти готелю і статус номерів, студенти повинні визначити правильну послідовність прибирання номерів різних типів.

У завданні 2 частини «Housekeeping» відповідно до правил готелю та категорії номера, зазначеними в листі призначень, студенти повинні завантажити необхідну кількість аксесуарів для номера (постільної білизни, рушників, косметики для ванної кімнати тощо) у візок покоївки.

Завдання 3 частини «Housekeeping» передбачає прибирання номеру, використовуючи підходящі предмети комплектації візку покоївки, відповідно до операційних стандартів готелю й послідовності призначень [6, с. 11].

Таким чином, можливості інформаційно-комунікаційних технологій дають змогу впроваджувати в підготовку фахівців з готельно-ресторанної справи

комп'ютерні бізнес-симуляції, які є лідерами в активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти.

Дані технології дозволяють наглядно продемонструвати складні аспекти готельно-ресторанного бізнесу, що сприяє розумінню специфіки та логіки діяльності готельних та ресторанних підприємств; забезпечують успішне виконання професійних обов'язків за допомогою моделювання ситуацій практичного середовища.

Список літератури

1. What is active learning? *Center for Educational Innovation*. URL: <https://cei.umn.edu/active-learning> (Last accessed: 09.03.2021).

2. O'Halloran R., Deale C. Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for lodging development. *Journ. of Hospitality & Tourism Education*, 2010. Vol. 22 (3), 35–48. URL: DOI: 10.1080/10963758.2010.10696983 (Last accessed: 25.03.2021).

3. Armstrong E. K. Applications of role-playing in tourism management teaching: An evaluation of a learning method. *Journ. of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 2003. Vol. 2 (1), 5–16. URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.603.1204&rep=rep1&type=pdf> (Last accessed: 19.03.2021).

4. Bainbridge W. S. The scientific research potential of virtual worlds. *Science*, 2007. Vol. 317, 472–476.

5. Перова Е. А. Бизнес-симуляция «virtual hotel» как средство лингвопрофессиональной подготовки студентов направления «Сервис и туризм». *Педагогическое образование в России*, 2019. № 5, 62–68.

6. Penfold P., Kong W.F., Lee W. K. A. VIRTEL — Teaching hospitality with a virtual hotel e-simulation : Paper presented at APERA 2006 : Asia-Pacific Educational Research Association International Conference : proceedings : 28-30 November 2006, Hong Kong. URL: <http://ira.lib.polyu.edu.hk/handle/10397/1316> (Last accessed: 09.03.2021).