

## **ЗАПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН МАЙБУТНІМ ФАХІВЦЯМ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ**

**Наталя Мироненко (м. Кіровоград)**

В статті розглядаються особливості впровадження ігрових технологій під час викладання фахових дисциплін майбутнім фахівцям готельно-ресторанної справи. Розкривається сутність поняття ігрових методів навчання та їх види у системі вищої освіти. Розкривається значення ігрових методів навчання під час підготовки конкурентоспроможного фахівця в галузі готельно-ресторанної справи.

**Ключові слова:** готельно-ресторанна справа, ігрові технології, майбутні фахівці.

**Постановка проблеми.** Сучасний етап розвитку сфери обслуговування ставить нові вимоги до розвитку готельного господарства, оскільки воно стає все більш затребуваним на світовому ринку надання послуг населенню. Відповідно до цього зростають і вимоги до якісної підготовки фахівців цієї сфери діяльності, оскільки саме від висококваліфікованих фахівців, у більшій мірі, залежить репутація готельно-ресторанних комплексів. Це, в свою чергу, вимагає від вищих навчальних закладів, які здійснюють підготовку спеціалістів готельно-ресторанної справи, якісної та ефективної підготовки майбутніх фахівців даної галузі, здатних знаходити правильні вирішення ситуацій, що можуть виникати в даній сфері послуг. Ефективними шляхами якісної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи є формування у студентів усвідомленої потреби в постійному професійному самовдосконаленні, розвитку творчого потенціалу та професійного мислення, створенню умов для здобуття нових знань, умінь та навичок, їх застосування на практиці. Цьому, значною мірою, сприяє впровадження у навчальний процес інноваційних технологій навчання, зокрема ігрових технологій.

Ігрові технології доповнюють традиційні форми навчання і сприяють активізації навчального процесу студентів. Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти,

вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагога та студентів. Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [5].

**Аналіз актуальних досліджень.** У теорію та методику навчання майбутніх фахівців-виробничників великий внесок зробили вчені-педагоги С. Батищев, А. Біляєва, В. Ледньов, Н. Никало, Д. Тхоржевський, Б. Федоришин, С. Шапоринський, А. Щербаков. Багато видатних педагогів, таких як Л. Виготський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, П. Підкасистий, та ін. справедливо звертали увагу на ефективність використання ігор у процесі навчання. Але в їх дослідженнях не врахована специфіка підготовки кадрів для готельно-ресторанної справи.

Проблеми підготовки фахівців готельно-ресторанної справи вивчалися В. Архиповим, О. Головко, О. Заваденською, Т. Литвтенко, обговорювалися на міжнародних та всеукраїнських науково-практичних конференціях з туризму, проте питання практичної підготовки всебічно не вивчалися.

Узагальнюючи праці вище згаданих авторів, можна дійти висновку, що ґрунтовних досліджень з проблематики впровадження саме ігрових технологій у підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи не проводилось.

**Мета статті** полягає у аналізі особливостей впровадження ігрових технологій під час вивчення фахових дисциплін майбутніми фахівцями з готельно-ресторанної справи. Визначити сутність ігрових методів навчання та її види у системі вищої освіти. Запропонувати варіант впровадження ігрових технологій під час вивчення фахових дисциплін майбутніми фахівцями з готельно-ресторанної справи.

**Виклад основного матеріалу.** Гра – особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил. Гра завжди передбачає прийняття рішення, що активізує розумову діяльність граючих. Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові і ділові навчальні ігри [2, с. 78].

Ігрова технологія вигідно відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє студентам бути особисто причетним до функціонування досліджуваного явища, дає можливість прожити деякий час в «реальних» життєвих умовах, що є дуже важливим для майбутніх фахівців з готельно-ресторанної справи.

При плануванні педагогічної роботи в певних випадках важливо розділяти гри за кількістю учасників на: групові, індивідуальні, діалогові (парні), масові [4].

У процесі конструювання і проведення ділових навчальних ігор слід дотримуватися певних принципів (О. Вербицький): принцип проблемності; принцип імітації умов і динаміки виробництва, моделювання змісту професійної діяльності людей, зайнятих на виробництві; принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності; принцип спільної діяльності учасників гри; принцип діалогічної взаємодії партнерів по гри.

Підготовка і проведення ділової гри відбувається в кілька етапів (Е. Хруцький):

- Вибір теми, яка містить завдання або ситуацію, що потребує вироблення і прийняття конкретних рішень.
- Визначення мети гри, складу і функцій її учасників.
- Розроблення моделі гри, яка має якнайповніше відображати виробничий процес чи практичну ситуацію. При цьому слід пам'ятати, що гра – це спрощена реальна дійсність, яка передбачає імітацію впливу на виробничий процес зовнішнього середовища і зв'язки з ним.
- Розроблення критеріїв оцінювання роботи студентів. Головним мотивом навчально-педагогічних ігор та основним критерієм оцінювання мають бути успішне застосування студентами теоретичних знань на практиці, а також ефективна взаємодія з іншими учасниками гри.
- Ознайомлення студентів з метою гри та виробничою – ситуацією, розподіл ролей і доведення до їх відома критеріїв оцінювання. Це слід зробити за тиждень до гри. Водночас студенти повинні мати список рекомендованої літератури. Під час розподілу ролей і «посад» між учасниками необхідно враховувати рівень їхніх знань, здібності та інші індивідуальні особливості. Важливо, щоб ролі не були постійними в усіх іграх.
- Перебіг гри та аналіз її результатів.

Конструюючи зміст ділової гри, важливо спонукати студентів до пізнавальної активності протягом усієї ігрової діяльності. Цього можна досягти шляхом створення проблемних ситуацій, інтелектуальних труднощів, що вимагають активної взаємодії студентів з об'єктами пізнання, подолання суперечностей між відомими знаннями і необхідністю «відкрити» або знайти нове знання, систему вмінь і навичок, які, у свою чергу, сприятимуть розв'язанню нових для студентів пізнавальних завдань.

Ігрова діяльність є таким процесом, коли мотив і предмет діяльності збігаються й перебувають у процесі діяльності, грати завжди цікаво,

ефективність такої діяльності максимальна. Оскільки процес освіти спрямовано від інтенсифікації до його раціоналізації, то застосування ігрових технологій є умовою прискорення процесу навчання.

Для впровадження у навчальний процес з підготовки майбутніх фахівців у галузі готельно-ресторанної справи ігрових методів навчання потрібне таке інформаційно-методичне забезпечення: навчальні плани і програми підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, картки-завдання з проблемними ситуаціями, таблиці, схеми, тести.

Використання ділових ігор під час проведення занять з фахових дисциплін дає змогу зменшити час, що відводиться на вивчення програмного матеріалу при більшому ефекті засвоєння навчального матеріалу.

Завпровадження ігрової технології під час практичних занять дозволяє відчувати студентам значимість свого «Я», особливо коли він знаходить оригінальне вирішення поставленого завдання, відбувається поступове зняття напруженості, нерішучості під час проведення практичних занять, що призводить до посилення мотивації та інтересу до навчального процесу.

Особливість організації діяльності підприємств готельного та ресторанного господарства полягає у тому, що процеси виробництва, реалізації та організації споживання пов'язані між собою, співпадають за часом і визначають основні функції підприємства. У поєднанні цих функцій полягає специфічна особливість готельно-ресторанної справи і її основна мета. Діяльність готелів та підприємств ресторанного господарства пов'язана з обов'язковим дотриманням санітарно-гігієнічних вимог до організації виробничо-технологічних процесів (товарне сусідство, виключення перехресування потоків сировини, напівфабрикатів, готової продукції і т.п.). Саме ці особливості діяльності готельно-ресторанних комплексів викликає необхідність у наявності високопрофесійних фахівців, здатних вирішувати різноманітні проблемні ситуації на виробництві.

Для вирішення завдання підготовки конкурентоспроможних фахівців галузі готельно-ресторанної справи доцільно, на нашу думку, використовувати ігрові методи навчання, які максимально зможуть наблизити студентів до тих ситуацій, які можуть виникати в їх майбутній професійній діяльності та варіантів їх вирішення. Так, під час вивчення фахових дисциплін можна, для кращого розуміння та засвоєння теоретичного матеріалу, ставити певні ситуації перед студентами, які можуть виникати під час роботи з клієнтами або працівниками готелю чи ресторану, з завданнями їх вирішення. Такі ділові ігри можна проводити навіть без попереднього вивчення теоретичного матеріалу. Наприклад, перед вивченням нової теми з будь-якої фахової дисципліни, можна дати студентам заздалегідь робочу ситуацію, вирішення якої потребує самостійного розподілу ролей (посад) та вивчення нового матеріалу. Такі

завдання дозволять також організувати самостійну роботу студентів. Після проведення такої гри група студентів разом із викладачем обговорюють ситуацію, яка була обіграна, пропонують інші варіанти вирішення проблеми, таким чином, активізуючи свої інтелектуальні, креативні здібності. Завдяки запровадженню у навчальний процес ділових ігор, студент не тільки буде більш зацікавлений у вивченні певного предмета, а і зможе максимально наблизитись до «робочих» ситуацій, які можуть виникати на виробництві, що дозволить молодому фахівцю краще знаходити вирішення проблемних питань на робочому місці.

**Висновки.** Таким чином, нині відчувається гостра потреба у принциповій перебудові і вдосконаленні організації навчально-виховного процесу у вищих закладах освіти на користь тих форм навчання, які формують знання, уміння і навички, які створюють умови для формування у студентів можливостей до самостійного прийняття рішень, вирішення нестандартних і нетипових завдань, високої професійної мобільності, яка характеризується здатністю самостійно здобувати необхідні знання, застосовувати їх на практиці. Запровадження ігрових ситуацій під час вивчення фахових дисциплін майбутніми фахівцями готельно-ресторанної справи дозволяє максимально активізувати пізнавальну діяльність студента, інтерес та мотивацію до навчання. Але вирішальна роль у цьому належить викладачам вищих навчальних закладів, їх вмінню правильно організувати ігрову діяльність, підготувати студентів до використання таких технологій під час навчального процесу.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Вітвицька С.С. Основи педагогіки вищої школи / Вітвицька С.С. – К.: Центр навчальної літератури, 2003. – 316 с.
2. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / Упоряд. Л. Галіцина. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
3. Лекції з педагогіки вищої школи: [навч. посібн.] / За ред. В.І. Лозової. – Харків: «ОВС», 2006. – 496 с.
4. Шайхетдінова Л.Р. Ігрові технології як фактор пізнавальної діяльності учнів / Л.Р. Шайхетдінова // ВД «Перше вересня» фестиваль педагогічних ідей «Відкритий урок». – Режим доступу: <http://festival.1september.ru/articles/522077>.
5. <http://bibl.com.ua/pshologiya/3394/index.html?page=6>
6. Садовий М.І. Спадщина Гіталова – фундамент для відновлення системи трудового навчання та виховання учнів / М.І. Садовий // Проблеми та перспективи навчання технологій: [зб. матер. Міжнародн. наук. конф. присвяченої 100-річчю від дня народження О.В. Гіталова, 02-03 квітня 2015 р., м. Кіровоград / За заг. ред. М.І. Садового, О.В. Єжової] – Кіровоград, 2015. – С. 11-14.

#### Відомості про автора

**Мироненко Наталя Василівна** – кандидат педагогічних наук, старший вчитель кафедри теорії і методики технологічної підготовки, охорони праці і безпеки життєдіяльності Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

*Наукові інтереси:* підготовка вчителя технологій до розвитку в учнів середньої школи творчо-інтелектуальних здібностей.