

УДК 37.091.33:004 (045)

DOI: 10.31652/2412-1142-2020-57-32-40

Добровольська Наталія Вікторівна

кандидат педагогічних наук, доцент

кафедри економічної кібернетики та інформаційних систем

Вінницького торговельно-економічного інституту Київського національного

торговельно-економічного університету, м. Вінниця, Україна

ORCID ID 0000-0002-7041-7878

natali0212@ukr.net

ОСОБЛИВОСТІ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ В ГОТЕЛЬНОМУ ТА РЕСТОРАННОМУ БІЗНЕСІ»

Анотація. Нині стан комп'ютерної грамотності та комп'ютерної культури майбутніх фахівців сфери гостинності бажає бути кращим, адже робота у сфері послуг вимагає теоретичних та практичних знань про інформаційні системи та технології, навичок роботи з програмними продуктами. Проте, майбутні фахівці готельно-ресторанної справи, як правило лише на першому курсі вивчають дисципліну «Економічна інформатика» та на четвертому курсі за вибором дисципліну «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі». На вивчення дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі» згідно навчальних планів відведено 180 год. / 6 кредитів, причому 124 год. це самостійна навчальна діяльність. Слід зазначити, що сфера ІТ є досить динамічною галуззю, тому викладання даної дисципліни має бути спрямоване на розв'язання двох завдань: розвиток самостійної активності студентів та інтеграцію відомих знань до нових інформаційних технологій у сфері гостинності.

Метою статті є визначення та теоретичне обґрунтування особливостей методики викладання дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі», а також дослідження педагогічних умов використання проектних методів, індивідуальної дослідницької роботи, ігрових методів навчання в процесі підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Використовуючи методи спостереження, природного експерименту та самоспостереження до студентів 4 курсу майбутніх фахівців сфери гостинності, визначили такі показники роботи студентів, як: швидкість виконання завдання, точність слідування алгоритму розв'язання задачі та ознаки творчості при виконанні дослідницької роботи, що є передумовою формування професійних компетенцій.

Зазначимо також, що визначені нами показники роботи студентів значно зростають в процесі використання ігрових та проектних методів при викладанні дисциплін «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі». Проте в експериментальній групі творчий підхід до виконання дослідницької роботи значно був гірший, оскільки творчість не любить обмежень у часі. Натомість, у не експериментальній групі рівень креативності був значно вищий, проте гіршою була швидкість виконання роботи, точність слідування алгоритму. В цілому за результатами сесії рівень знань в експериментальній групі був значно вищим (якість знань 85%, на відміну від 68%)

Таким чином, використання проектних методів та індивідуальної дослідницької роботи, а також ігрових методів навчання, зокрема рольових ігор, є досить ефективним методом підготовки майбутніх фахівців сфери гостинності нового типу, що сприяє підготовці фахівця, добре підготовленого до трудової діяльності в умовах сучасного високотехнологічного середовища. І саме такий підхід до викладання комп'ютерних дисциплін сприяє прискоренню зворотного зв'язку у процесі виконання проектних завдань і спонукання студентів до системного само оцінювання, що сприятиме якості засвоєння знань.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, підготовка майбутніх фахівців сфери гостинності, індивідуальна дослідна робота, проектна діяльність, рольові ігри.

1. ВСТУП

Нині неможливо уявити ефективне функціонування підприємства сфери послуг без використання спеціалізованого програмного забезпечення, що дає можливість автоматизувати всі бізнес-процеси. Сучасні темпи розвитку висувають найвищі вимоги до автоматизованих

систем управління підприємств індустрії гостинності. Потреби клієнтів і конкурентна боротьба прагнуть від закладів швидкого реагування на всі коливання ринкової кон'юнктури. Використання комп'ютерних мереж, Інтернету та Інтернет-технологій, програмних продуктів наскрізної автоматизації всіх бізнесів-процесів ресторану та готелю сьогодні не просто питання лідерства і створення конкурентних переваг, але і виживання на ринку [1].

Тому надзвичайно актуальним є питання підготовки фахівців даної сфери згідно з міжнародними стандартами. Для цього система освіти повинна постійно оновлюватися як змістовно, так і організаційно, швидко адаптуватися до потреб та вимог індустрії гостинності, яка динамічно розвивається. На жаль, економічна ситуація в Україні та бюджетне фінансування освіти залишають бажати кращого. Тому досить гостро сьогодні стоїть питання підготовки висококваліфікованих фахівців готельно-ресторанної сфери, здатних швидко адаптуватися до змін, роботи з новими інформаційними технологіями.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Питання розвитку і впровадження новітніх інформаційних систем в управління закладами готельного та ресторанного господарства досліджувалося в наукових працях сучасних вітчизняних вчених, серед них В. Балута, Г. Білогурова, Н. Ведмідь, О. Гудзовата, І. Калашников, Д. Купінський, А. Лутай, В. Маховка, В. Гуляєв, С. Іванов, С. Карпенко, Ю. Миронов, С. Плотницький, І. Полковнікова, О. Світличний, С. Сонько, М. Скопень, М. Умрик та ін. Слід зазначити, що дані дослідження лише частково висвітлюють стан справ та проблеми у даній сфері. У даний час практично відсутні праці, що містять конкретні рекомендації стосовно використання новітніх та доступних за ціною професійних програм, які здебільшого використовуються готелями, ресторанами та туристичними фірмами в Україні та можуть бути впроваджені у навчальний процес. Проблема підготовки фахівців сфери гостинності до використання інформаційних технологій у своїй професійній діяльності є недостатньо вивченою та вимагає пошуку нових підходів та методичних розробок.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Виклад основного матеріалу. Нині для опанування роботи із системами автоматизації готельно-ресторанного та туристичного бізнесу більшість ВНЗ України використовує програмне забезпечення «Парус» [2], яке є досить застарілим на даний час. Сьогодні заклади туристичного та готельно-ресторанного бізнесу в Україні здебільшого використовують більш потужні системи, які є досить коштовними та недоступні для українських ВНЗ.

Підготовка фахівців у сфері гостинності вимагає досить глибоких знань в області сучасних інформаційних технологій і наявності стійких навичок їх аналізу, впровадження й використання залежно від розв'язуваних економічних і виробничих завдань. Студенти знайомляться зі спеціалізованим програмним забезпеченням готельних, ресторанних і туристських підприємств (Micros Fidelio, Lodging Touch, R-keeper, Poster, Tourwin), офісним програмним забезпеченням (MS Office, включаючи засоби створення презентацій і засоби створення Web-Сторінок), а також універсальними пакетами систем роботи із клієнтами CRM, бізнес-планування (Project Expert), керування проектами (Microsoft Project, Timeline), статистичного аналізу даних і прогнозування (Statistica). Зауважимо, що сфера ІТ є досить динамічною галуззю, тому викладання даної дисципліни має бути спрямоване на розв'язання двох завдань: розвиток самостійної активності студентів та інтеграцію відомих знань до нових інформаційних технологій у сфері гостинності.

Тому, під час викладання дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі» мають бути створені педагогічні умови, що сприяють підготовці кваліфікованих фахівців готельно-ресторанної справи. На нашу думку, педагогічна підтримка майбутніх фахівців сфери гостинності під час вивчення зазначеної вище дисципліни є однією з педагогічних умов підготовки висококваліфікованих фахівців. Головною особливістю педагогічної підтримки, визначеної нами є: підтримка віри в успішне виконання завдання, діяльність спрямована на успіх, прийняття ін. Це сприяло розвитку внутрішніх мотивів

студентів до самореалізації на посаді фахівця сфери гостинності.

У процесі підготовки студентів до професійної діяльності використовуються як традиційні методи, наприклад, бесіда, дискусія, лекція, робота з книгою, контрольні завдання тощо, так і прийоми, що пов'язані з ігровою діяльністю. Важливою умовою підготовки фахівців є впровадження у навчальний процес інтерактивних методів навчання.

При впровадженні педагогічних умов підготовки майбутніх фахівців сфери гостинності при викладанні дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі» активно використовувалися завдання, що імітують професійну діяльність майбутніх спеціалістів. Для цього пропонувалися студентам ЕГ варіативні завдання з використанням веб-ресурсів трьох рівнів: репродуктивні, проблемні й творчі. Завдання репродуктивного характеру - спрямовані на точне відтворення теоретичного матеріалу в галузі інформаційних систем та технологій сфери гостинності та передбачали роботу студентів з відповідними програмними продуктами. Завдання проблемного характеру спрямовані на те, щоб підштовхувати студентів до генерування й аналізу ідей, до виявлення ініціативи в діяльності. Студентам пропонувалося обговорити найбільш гострі проблеми, які можуть виникати у професійній діяльності. Кожен студент мав можливість висувати різноманітні гіпотези й доводити їх, виявляючи швидкість, гнучкість, оригінальність, асоціативність мислення. Також студентам було запропоновано розробити веб-сайти підприємств сфери гостинності за обраною тематикою.

Проте на нашу думку, при підготовці кваліфікованих фахівців величезний вплив має навколишній соціальний простір, який оточує молоду людину. Оскільки ми говоримо про підготовку фахівців сфери гостинності у вищому навчальному закладі, то на нашу думку сприяти підготовці висококваліфікованого фахівця має існування для цього певного освітнього середовища. Розглянемо поняття творчого навчального середовища, яке ми створюватимемо в процесі підготовки фахівців сфери гостинності.

Вивчення дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі» беззаперечно передбачає створення творчого навчального середовища. Під творчим навчальним середовищем розуміємо таку сукупність видів засобів, форм та технологій підготовки студентів, які ефективно та результативно забезпечують продуктивність їх творчої самостійної діяльності. Творче навчальне середовище забезпечує підтримку студентам, виступає можливістю найповнішої самореалізації, створює умови для самоствердження.

Науковці підкреслюють особливе значення творчого навчального середовища, яке б заохочувало творчі досягнення. Існує думка, що без певної підтримки зовнішнього середовища творчі здібності людини, а також самостійна активність може ніколи не проявитись.

Грунтовна теоретична підготовка майбутнього фахівця сфери гостинності в галузі інформаційних систем та технологій є показником його професіоналізму. Проте для успішної діяльності важливо вміти користуватися цими знаннями, розвивати навички роботи зі спеціальними програмними продуктами.

Активне використання ігрових занять у навчальному процесі ВНЗ – важлива умова та ефективний засіб підвищення якості підготовки спеціалістів, розвиток у студентів творчого мислення, адаптації до виробничих відносин. Заняття з використанням гри, як показали дослідження, сприяють розв'язанню ряду проблем навчання і виховання майбутніх спеціалістів уже на першому курсі навчання у ВНЗ, підвищення інтересу до вибраної професії. До них відносяться такі як: формування творчого мислення, вироблення умінь науково-дослідної роботи, умінь самостійної роботи.

Дослідники М. Євтух та І. Волощук [3] наголошують наступне: «...навчально-виховний процес у закладах вищої освіти має сприяти тому, щоб майбутні фахівці не лише засвоювали суму знань та набували відповідних практичних вмінь, а й розвивали свій творчий потенціал.

Суспільству й державі конче потрібні фахівці з гнучким і оригінальним мисленням, багатою уявою, які здатні застосувати одержані знання та вміння в зовсім новій обстановці». Досягнення вагомих результатів у справі виховання таких спеціалістів напряду залежить від створення у ВНЗ творчого навчального середовища, в якому здійснюється цілеспрямована і педагогічно керована діяльність усіх суб'єктів навчально-виховного процесу.

Окреслимо головні правила, на базі яких ми створювали творче навчальне середовище при викладанні дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі».

По-перше, дотримання вимог особистісно орієнтованого навчання, що апелює до індивідуального досвіду студента, закладає підвалини подальшого самовизначення, саморозвитку й самореалізації особистості у творчій професійній діяльності.

По-друге, використання проблемного навчання, оскільки це є необхідним для проявів творчої активності суб'єктів навчального процесу і дає змогу перетворити студентів на активних суб'єктів власного навчання.

По-третє, дотримання принципу зв'язку теорії з практикою, оскільки саме він передбачає умотивоване включення студентів ВНЗ до творчої пізнавальної діяльності.

Майбутні фахівці з готельно-ресторанної справи на заняттях з дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі» знайомляться з програмою Fidelio – комп'ютерною системою управління готелем. Її основними функціями є: управління зв'язками з клієнтами (Customer Relationship Management); ведення електронної картки клієнта; електронна пошта; організація конференцій і банкетів; організація прийому і розміщення; бронювання номерів; поселення і виписки гостей; касові операції; управління номерним фондом; ведення нічного аудиту; підготовка звітів про роботу готелю.

Великої популярності набувають хмарні сервіси також у сфері роботи кафе і ресторанів. При цьому нові ІТ-розробки, що ґрунтуються на використанні хмарних технологій, практично не вимагають вкладення коштів, оскільки всі витрати зі створення, просування, вдосконалення системи несе розробник. Користувачам залишається тільки пройти реєстрацію і виплачувати «орендну плату» за користування загальною системою. Одним із хмарних сервісів, що набуває все більшої популярності в Україні, є система Poster POS, яка призначена для автоматизації ресторанів та кафе [4]. Сервіс дає змогу створити віртуальну карту зали, приймати та контролювати замовлення, вести касу, друкувати чеки, вести складський облік, базу клієнтів та список співробітників. Порівняно зі стаціонарними системами автоматизації дана система має низку переваг: доступна ціна; для повноцінної роботи достатньо мати принтер і планшет; віддалений доступ; безкоштовні оновлення; можливість резервного копіювання за замовчуванням. При цьому статистика, склад і фінанси ресторанного бізнесу доступні з будь-якого місця, де підключено Інтернет. Система Poster має також низку переваг порівняно з іншими хмарними системами автоматизації: можливість встановлення ПЗ на будь-який планшет або ноутбук, зрозумілий інтерфейс; можливість інтеграції з іншими сервісами; постійна підтримка і можливість додавання нового функціоналу за бажанням клієнтів. Система продовжує працювати і під час перебоїв Інтернет-з'єднання. Усі дані тимчасово зберігаються на пристрої, а після відновлення Інтернет-з'єднання система синхронізує і відправляє всю інформацію у хмару.

Зазначимо, що, саме навчання через дію є засобом інтелектуального, емоційного, творчого розвитку через включення у розв'язання справжньої, складної, актуальної проблеми. У процесі такого навчання студенти навчаються один в одного працювати над проблемами та розмірковувати над власним досвідом.

Американський дослідник М. Педлер зауважує, що мета навчання через дію полягає в тому, щоб добровільно працювати над проблемою; аналізувати сприйняття студентом проблеми для того, щоб визначити напрямки дій; виконувати певні дії, використовуючи постійний зворотний зв'язок; підтримувати й заохочувати учасників процесу до активного навчання [5].

Чимало дослідників спробували визначити основні елементи навчання через дію. Зокрема, відомий американський дослідник у галузі емпіричного навчання К. Бієрд виокремлює такі: дотримання всіма учасниками правил рольової поведінки; узгодження планів дій; присутність усіх учасників; внесок кожного в розвиток загального проекту; розвиток в учасників процесу навичок слухання й отримання інформації; усвідомлення цілей усіма учасниками; постійне здійснення зворотного зв'язку та ін. [6]

Розробляючи ігри для підготовки майбутніх фахівців сфери гостинності ми спиралися на кваліфікаційні вимоги (професійні стандарти) до фахівців готельно-ресторанної справи, а також враховували вимоги роботодавців з галузі до основних професійних компетенцій, необхідних для виконання посадових обов'язків. Важливою складовою при розробці ігрових занять було визначення особистісних якостей, необхідних майбутньому фахівцю сфери гостинності, таких як 1) готовність до професійної діяльності; 2) мотивація на задоволення потреб клієнта; 3) здатність до нестандартних рішень, комунікабельність, уміння переконувати, цілеспрямованість.

Слід зазначити, що важливою умовою ефективності проведення ігрових занять у навчальному процесі виступає належний психологічний клімат. У науковій літературі вживаються різні терміни для позначення назви цього явища: «соціально-психологічний клімат», «морально-психологічний клімат», «психологічний настрій», «психологічна атмосфера», «соціально-психологічне оточення» та ін. Під «психологічним кліматом» розуміють емоційно-психологічний настрій колективу, в якому на емоційному рівні відбиваються особисті й ділові взаємовідносини членів колективу, що визначаються їх ціннісними орієнтаціями, моральними нормами та інтересами [7].

Ми погоджуємося з думкою Н. Анікеєвої, що психологічний клімат на заняттях створюється в процесі спілкування, на фоні якого реалізуються, виникають і вирішуються між особистісні й групові конфлікти. У цьому процесі проявляються різні ситуації взаємодії учасників ігрових занять: змагання або таємне суперництво, згуртованість студентів або кругова порука, грубий тиск або свідома дисципліна. Але основними характеристиками психологічного клімату, який сприяє підвищенню результативності гри в професійному ставленні студентів, є залучення їх до активної пізнавальної діяльності, радість пізнання, почуття успіху, рух вперед, повага до особистої гідності кожного учасника ігрової ситуації [8].

Зазначимо, що найбільш відомими та важливими ігровими методами є навчальна ділова гра, розігрування ролей, ігрове проектування, аналіз ситуацій та інші. Зупинимось лише на тих ігрових формах занять, які були нами застосовані в процесі викладання дисципліни. Як показала практика, для проведення ігрових занять досить ефективним було використання «мозкового штурму». Проводячи заняття з огляду програмних продуктів сфери гостинності, студентам пропонувалося обрати серед запропонованих інформаційних технологій чи інформаційних систем найкращі на їх думку. Використання цих методів передбачало пошуки найкращого вирішення проблеми, що винесена для вивчення.

У процесі підготовки майбутніх фахівців сфери гостинності на практичних заняттях ми використовували гру «Шість капелюхів» [9]. Вона є свого роду універсальною і може бути використана в процесі викладання різних дисциплін, не лише професійно-орієнтованих.

Ця гра розвиває критичне мислення й здатність майбутніх фахівців сфери гостинності до прогнозування, навчає бачити й аналізувати явища з різних сторін, отримуючи при цьому нову інформацію про них. Учасникам гри пропонувалось подивитись на оцінюваний об'єкт з протилежних позицій, що уособлюються в капелюхах різного кольору:

Червоний капелюх. Червоний капелюх пов'язаний з емоціями, інтуїцією, почуттями і передчуттями. Тут не треба нічого обґрунтовувати. Почуття існують, і червоний капелюх дає можливість їх викласти.

Жовтий капелюх. Під жовтим капелюхом ми намагалися знайти чесноти і переваги пропозиції, перспективи та можливі виграші, виявити приховані ресурси.

Чорний капелюх. Чорний капелюх – це режим критики і оцінки, вона вказує на недоліки і ризики і говорить, чому щось може не вийти.

Зелений капелюх. Зелений капелюх – це режим творчості, генерації ідей, нестандартних підходів та альтернативних точок зору.

Білий капелюх. У цьому режимі ми зосереджені на тій інформації, якою володіємо або яка необхідна для прийняття рішення: тільки факти і цифри.

Синій капелюх. Це режим спостереження за самим процесом мислення і управління ним (формулювання цілей, підведення підсумків і т. п.).

Таким чином, значення кольорів і способи мислення наступні:

- білий – мислення фактів і цифр, констатація наявної інформації без будь-якої її оцінки;
- червоний – емоційне мислення, передбачає висловлення особистісного ставлення й почуттів, викликаних оцінюваним об'єктом;
- чорний – критичне мислення, спрямоване на пошук недоліків;
- помаранчевий – оптимістичне мислення, знаходження позитивів об'єкта;
- зелений – творче мислення, має на меті розробку пропозицій щодо вдосконалення, зміни, перетворення об'єкта;
- синій – продуктивне мислення допомагає узагальнити висновки з проаналізованого явища.

У своїй практичній діяльності ми використовували такого роду ігри на заняттях з теми «Програмне забезпечення сфери гостинності», «Характеристика інформаційних технологій готельного та ресторанного бізнесу» відповідно до 6 напрямів: автоматизація роботи організації, удосконалення автоматизованої системи управління організацією, формування єдиного інформаційного середовища організації.

1. Місія. Головна мета рішення. Створити ефективне інформаційне середовище організації для підвищення ефективності діяльності та вирішення ділових питань інструментами інформаційної системи.

2. Фінансовий виграш – можливості окупності та одержання прибутку. Електронні наради, швидке прийняття рішення щодо оперативних завдань, економія часу і коштів завдяки електронному документообігу. Формування електронних каналі реалізації товарів та послуг. Єдине інформаційне середовище постачальників, клієнтів та партнерів.

3. Емоційний виграш – можливості одержання задоволення, емоційного настрою, причетності до нових технологій.

4. Автоматизація тайм-менеджменту всієї організації та тайм-менеджменту окремих відділів та співробітників. Календарі, загальні наради, контроль виконання завдань.

5. Реалізація питання автоматизації роботи підприємства сфери гостинності за допомогою відомих інформаційних систем (Парус, R-keeper, Poster, OtelMS HMS ...). Цей пункт ми розглядали окремо, вибравши 6 інформаційних систем: Галактика, Парус, R-keeper, Poster, OtelMS HMS, SkyService POS – кожне рішення можна аргументувати за 6 вказівками) і в залежності від ситуації вибирали систему.

6. Сформувати результативну карту одержаної користі від рішення автоматизації.

Кожен студент (або група студентів – готували свою міні доповідь). Після доповідей, дискусій та обговорення – кожна група формувала загальну карту – бачення щодо прийняття рішення про впровадження автоматизованої системи управління у вибраній організації. Заняття вийшло досить насиченим і цікавим. Гарним доповідям студентів передувала кропітка дослідницька робота в галузі застосування тієї чи іншої інформаційної системи для автоматизації діяльності підприємства сфери гостинності.

Ще одним із цікавих та корисних завдань для студентів було створення веб-сайт підприємства сфери гостинності. Необхідно було використовуючи конструктор сайтів створити сайт ресторану чи готелю, де потрібно було розмістити інформацію про підприємство, сфери діяльності і т.д. Проекти у студентів вийшли досить цікавими та змістовними, з дотриманням вимог щодо створення сайтів.

Для стимулювання мотивів самореалізації в професійній діяльності майбутніх фахівців сфери гостинності викладачеві необхідно володіти системою дидактичних методів і засобів, що мають на меті забезпечення привабливого характеру творчої діяльності. І саме застосування проектних методів, ігрових методів та індивідуальної дослідної роботи у творчому навчальному середовищі забезпечило привабливий характер творчої діяльності студентів. Перш за все, необхідно було сформувати позитивне ставлення до використання інформаційних технологій в професійній діяльності, опанування новими програмними продуктами, психологічну готовність до такої діяльності і задоволення від неї. Для цього важливо включати студентів у систематичну творчу діяльність (яка дозволяє генерувати нові ідеї, бачити альтернативи, самостійно проводити дослідження тощо).

Використання перелічених вище методів сприяє розвитку творчої ініціативи майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, розвиває уміння знаходити необхідну на даному етапі інформацію, маніпулювати нею, аналізувати, систематизувати, а також сприяє формуванню в студентів як конкретних, так і абстрактних знань, позитивно впливаючи на формування професійних компетентностей.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Використовуючи методи спостереження, природного експерименту та самоспостереження до студентів 4 курсу майбутніх фахівців сфери гостинності, а саме груп ГРС-41д та ГРС-42д визначили такі показники роботи студентів, як: швидкість виконання завдання, точність слідування алгоритму розв'язання задачі та ознаки творчості при виконанні дослідницької роботи, що є передумовою формування професійних компетентностей.

Під час нашого дослідження було виявлено, що визначені нами показники роботи студентів значно зростають в процесі використання ігрових методів навчання, створення індивідуальних проектних робіт у вигляді веб-сайтів підприємств сфери гостинності, проведення індивідуальних дослідницьких робіт по аналізу існуючих програмних продуктів сфери гостинності при викладанні дисциплін «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі». Проте в експериментальній групі творчий підхід до виконання дослідницької роботи значно був гірший, оскільки творчість не любить обмежень у часі. Натомість, у не експериментальній групі рівень креативності був значно вищий, проте гіршою була швидкість виконання роботи, точність слідування алгоритму. В цілому за результатами сесії рівень знань в експериментальній групі був значно вищим (якість знань 85%, на відміну від 68%)

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, ґрунтуючись на власному досвіді викладання дисципліни «Інформаційні системи та технології в готельному та ресторанному бізнесі», зазначимо, що для підготовки майбутніх фахівців сфери гостинності найбільш перспективним є використання сучасних програмних продуктів, що ґрунтуються на використанні хмарних технологій. Серед цих програмних продуктів ми рекомендуємо використання професійних систем управління готелем OtelMS, системи автоматизації ресторану Poster POS, Skyservise. Зауважимо також, що застосування у навчальному процесі економічного ВНЗ ігрових методів, проектної діяльності, індивідуальної дослідної роботи, сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Підготовка фахівців, що володіють навиками роботи з названими системами, сприятиме їхній конкурентоспроможності, а також створить новий поштовх для розвитку сфери гостинності та економіки України у цілому.

В перспективі подальших досліджень ми плануємо розробити та впровадити в навчальний процес ділову гру «Віртуальний заклад сфери гостинності», де маємо на меті застосовувати хмарні технології. Створивши віртуальне підприємство, кожен студент зможе спробувати себе в ролі адміністратора, менеджера і т.д., тобто зможе набути навичок професійної діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Ачасова А. Відкриті ГІС для викладачів та студентів. URL : <http://www.50northspatial.org/ua/vidkryti-gis-dlyavykladachiv-ta-studentiv/> (дата звернення: 10.09.2020).
- [2] Парус. URL : <http://www.parus.com.ua/> (дата звернення: 12.09.2020)
- [3] Євтух М. Б., Волощук І. С. Забезпечення якості вищої освіти – важлива умова інноваційного розвитку держави і суспільства. Педагогіка і психологія. 2008. № 1 (58). С. 70 –74.
- [4] Poster. URL : <https://joinposter.com/ua> (дата звернення: 10.10.2020).
- [5] Pedler M. The Learning Company. A Strategy for Sustainable Development. Maidenhead : McGraw-Hill, London, 1991. 224 p.
- [6] Beard C. The Power of Experiential Learning. Derby : Saxon Graphics Ltd, 1989. 262 p.
- [7] Биков В. Ю. Будова навчального середовища відкритих систем навчання і освіти : зб. наук. пр. К. : Наук. світ, 2004. С. 11-23.
- [8] Кан-Калик В. А., Н. Д. Никандров Педагогическое творчество. М. : Педагогика, 1990. 144 с.
- [9] Куцевол О. М. Теоретико-методичні основи розвитку креативності майбутніх учителів літератури : дис ... д-ра пед. наук : 13.00.02 / Куцевол Ольга Миколаївна ; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. К. : 2007. 350 с.

PECULIARITIES OF THE METHOD OF TEACHING THE DISCIPLINE "INFORMATION SYSTEMS AND TECHNOLOGIES IN THE HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS"

Dobrovol'ska Natalia V.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Department of Economic Cybernetics and Information Systems

Vinnitsia Institute of Trade and Economics of Kyiv National University of Trade and Economics,

Vinnitsia, Ukraine

ORCID ID 0000-0002-7041-7878

natali0212@ukr.net

Abstract. This article discusses the peculiarities of teaching methods of the discipline "Information systems and technologies in the hotel and restaurant business." Currently, work in the field of services requires theoretical and practical knowledge of information systems and technologies, skills in working with software products. Note that currently the state of computer literacy and computer culture of future professionals in the field of hospitality is quite low. Future specialists in hotel and restaurant business study the discipline "Economic Informatics" only in the first year and the discipline "Information systems and technologies in the hotel and restaurant business" in the fourth year. According to the curriculum, 180 hours are allotted for studying the discipline "Information systems and technologies in the hotel and restaurant business". / 6 credits, with 124 hours. it is an independent educational activity. The field of information technology is quite dynamic. That is why the teaching of this discipline should be aimed at solving two tasks: the development of independent activity of students and the integration of knowledge into new information technologies in the field of hospitality.

The purpose of the article is to study the pedagogical conditions of using project methods, individual research work, game teaching methods in the process of training future specialists in hotel and restaurant business. Using methods of observation, natural experiment and self-observation for 4th year students of future hospitality specialists, we identified such indicators of student work as: speed of task performance, accuracy of problem solving algorithm and signs of creativity in research work, which is a prerequisite for professional competencies.

It should also be noted that the performance indicators of students defined by us significantly increase in the process of using game and design methods in teaching the disciplines "Information systems and technologies in the hotel and restaurant business." However, in the experimental group, the creative approach to the research work was much worse, because creativity does not like time constraints. Instead, in the non-experimental group, the level of creativity was much higher, but the speed of work, the accuracy of the algorithm was worse. In general, according to the results of the session, the level of knowledge in the experimental group was much higher (the quality of knowledge was 85%, as opposed to 68%)

Thus, the use of design methods, individual research work, game teaching methods, in particular role-playing games, is a very effective method of training future professionals in the field of hospitality of a new type. And it is this approach to teaching computer science that helps to accelerate feedback in the process of project tasks and encourage students to systematic self-assessment, which contributes to the quality of knowledge acquisition.

Key words: information and communication technologies, training of future hospitality specialists, individual research work, project activity, role-playing games, learning through action.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Achasova A. Vidkry`ti GIS dlya vy`kladachiv ta studentiv. URL : <http://www.50northspatial.org/ua/vidkryti-gis-dlyavykladachiv-ta-studentiv/> (data zvernennya: 10.09.2020).
- [2] Parus. URL : <http://www.parus.com.ua/> (data zvernennya: 12.09.2020)
- [3] Yevtux M. B., Voloshhuk I. S. Zabezpechennya yakosti vy`shhoyi osvity` – vazhly`va umova innovacijnogo rozvy`tku derzhavy` i suspil`stva. Pedagogika i psy`xologiya. 2008. # 1 (58). S. 70 –74.
- [4] Poster. URL : <https://joinposter.com/ua> (дата звернення: 10.10.2020).
- [5] Pedler M. The Learning Company. A Strategy for Sustainable Development. Maidenhead : McGraw-Hill, London, 1991. 224 p.
- [6] Beard C. The Power of Experiential Learning. Derby : Saxon Graphics Ltd, 1989. 262 p.
- [7] By`kov V. Yu. Budova navchal`nogo seredovy`shha vidkry`ty`x sy`stem navchannya i osvity` : zb. nauk. pr. K. : Nauk. svit, 2004. S. 11-23.
- [8] Kan-Kaly`k V. A., N. D. Ny`kandrov Pedagogiy`cheskoe tvorchestvo. M. : Pedagogiy`ka, 1990. 144 s.
- [9] Kucevol O. M. Teorety`ko-metody`chni osnovy` rozvy`tku kreaty`vnosti majbutnix uchy`teliv literatury` : dy`s ... d-ra ped. nauk : 13.00.02 / Kucevol Ol`ga My`kolayivna ; Nacz. ped. un-t im. M. P. Dragomanova. K. : 2007. 350 s.

УДК 377.352:371.214.114:377.121.427
DOI: 10.31652/2412-1142-2020-57-40-48

Косовець Олена Павлівна

кандидат педагогічних наук, викладач вищої категорії

Державна реабілітаційна установа «Центр комплексної реабілітації для осіб з інвалідністю «Поділля»»,
м. Вінниця, Україна

ORCID 0000-0001-8577-3042

helen.kosovets@gmail.com

АДАПТАЦІЯ І МОДИФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ З ПРОФЕСІЇ «ОПЕРАТОР КОМП'ЮТЕРНОГО НАБОРУ» ДЛЯ НАВЧАННЯ НЕЗРЯЧИХ УЧНІВ В ІНКЛЮЗИВНИХ ГРУПАХ

Анотація. У статті описано доцільність адаптації і модифікації навчальної програми з професії «Оператор комп'ютерного набору» для навчання незрячих учнів в інклюзивних групах у закладах професійної освіти. Аналіз психолого-педагогічної і методичної літератури з проблеми дослідження свідчить, що питання впровадження інклюзивної освіти в навчальний процес є предметом уваги багатьох зарубіжних і вітчизняних дослідників. Проте залишаються поза увагою проблеми організації і наукового обґрунтування педагогічного експерименту щодо створення інклюзивних умов з огляду на інноваційні зміни, що відбуваються в закладах професійної освіти.

На прикладі, Державної реабілітаційної установи «Центр комплексної реабілітації для осіб з інвалідністю «Поділля»» міста Вінниці, описано особливості адаптації предметів професійно-теоретичних підготовки для незрячих учнів, які навчаються в інклюзивних групах. Зокрема, вивчення предмету «Основи роботи в Internet» ускладнюється тим, що більшість ресурсів глобальної мережі частково доступні для учнів з вадами зору.

У статті розглянуто обмежені можливості озвучення екранним диктором окремих тем під час вивчення офісних додатків. Зокрема запропоновано модифікувати навчальний матеріал з теми «Опрацювання графічної інформації» на вивчення процесу оптичного розпізнавання паперових джерел. Вибір зумовлений, по-перше, відповідністю теми оброки графічної інформації згідно державного стандарту з професії і, по-друге, необхідністю володіння незрячими учнями даною програмою для перетворення паперових матеріалів у електронний вигляд.

Адаптовано-модифікована навчальна програма забезпечує виконання вимог освітньо-кваліфікаційної характеристики з підготовки кваліфікованого робітника з професії «Оператор комп'ютерного набору» під час навчання незрячих учнів.