

## ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕНСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ГАЛУЗІ ТУРИЗМУ

Наталія Маковецька

*Запорізький національний університет*

### Анотація:

У статті висвітлено проблему впровадження інтенсивних технологій у процесі підготовки фахівців туристичної галузі. Доведено, що навчання за допомогою традиційних технологій не дає можливості розвинути у студентів ключові, базові компетентності з цієї чи іншої дисципліни. Наголошено, що так звані метанавички, що розвиваються лише у процесі застосування інтенсивних технологій, є основним інструментом генеративного навчання, адже дають змогу управляти базовими навичками в умовах непередбачуваних обставин. Визначено коло здібностей, реалізація яких забезпечує наявність метанавичок. Наведено приклади використання інтерактивних методів навчання, що є основою для більшості завдань, побудованих на інтенсивних технологіях.

### Ключові слова:

інтенсивні технології;  
компетентність; метанавички;  
інтерактивні методи навчання;  
фахівці галузі туризму.

### Аннотация:

**Маковецька Наталія. Особенности внедрения интенсивных технологий в процесс подготовки специалистов сферы туризма.**

В статье освещена проблема использования интенсивных технологий в процессе подготовки специалистов туристической сферы. Доказано, что обучение при помощи традиционных технологий не позволяет развить у студентов ключевые, базовые компетентности по той или иной дисциплине. Отмечено, что так называемые метанавыки, которые развиваются только в процессе использования интенсивных технологий, являются инструментом генеративного обучения, т.к. позволяют управлять базовыми навыками в условиях непредвиденных обстоятельств. Определен круг способностей, проявление которых обеспечивает наличие метанавыков. Приведены примеры использования интерактивных методов обучения, которые являются основой большинства заданий, построенных на интенсивных технологиях.

### Ключевые слова:

интенсивные технологии; компетентность; метанавыки; интерактивные методы обучения; специалисты сферы туризма.

### Resume:

**Maikovets'ka Natalia. Features of intensive technologies introduction into the training of professionals in the field of tourism.**

The article highlights the problem of the use of intensive technologies in the process of training specialists in the field of tourism. It is proved that training that uses traditional technologies does not allow students to develop key, basic competences in a particular discipline. It is noted that the so-called meta-skills which can develop only in the process of the intensive technologies use are an instrument of the generative learning, as they allow you to control the basic skills under unforeseen circumstances. There has been defined the range of abilities, which ensure the manifestation of meta-skills. The author gives examples of use of interactive methods of teaching which represent the basis of a number of tasks built on intensive technologies.

### Key words:

intensive technologies; competence; meta-skills; interactive teaching methods; specialists in the field of tourism.

Постановка проблеми. Проблема впровадження в сучасну систему професійної педагогіки інтенсивних технологій не втрачає своєї актуальності насамперед тому, що керівники підприємств не знижують, а, навпаки, підвищують вимоги до випускників вищих навчальних закладів, причому особлива увага звертається на наявність у потенційного працівника конкретних компетентностей, що охоплюють практичні вміння, навички й готовність їх реалізувати.

Багаторічна практика дає змогу дійти висновку, що навчання за допомогою традиційних технологій не дає змоги розвинути у студентів ключові, базові компетентності з цієї чи іншої дисципліни, саме тому нагальною є проблема перебудови навчального процесу. Останніми роками, як відомо, робиться дуже багато для розвитку, наприклад, інформаційної компетентності викладачів, що, безперечно, сприяє більш ефективному сприйняттю інформації студентами [1].

Не менш результативним, на нашу думку, є залучення викладачів до оволодіння інтенсивними інтерактивними технологіями навчання, зокрема ігор, тренінгів, кейсів,

ігрового проектування тощо, і застосування їх у навчальній діяльності, адже саме вони розвивають базові компетентності й метакомпетентності студента, формують необхідні професійні вміння й навички, створюють передумови для психологічної готовності впроваджувати їх у професійну діяльність.

Отже, сучасний викладач вищого навчального закладу має знати як теоретичні інноваційні підходи до системи навчання, так і практичні інтенсивні технології. Усе, вищевикладене, безперечно, стосується й підготовки фахівців туристичної галузі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На основі аналізу психолого-педагогічної літератури виявлено, що дослідженню проблеми професійної підготовки і професійного розвитку в умовах сучасних соціально-економічних трансформацій в Україні приділяється належна увага, зокрема таким її аспектам, як-от: методологічні засади сучасної філософії освіти (В. Андрущенко, І. Зязюн, В. Кремень, В. Радкевич), неперервна професійна освіта (С. Гончаренко, Н. Ничкало). Проблеми управління інноваційними процесами в освітніх

зкладах глибоко вивчалися Л. Даниленко, Н. Денисенко, А. Конохом, А. Панфіловою, Є. Полат, Т. Сорочан та ін.

Водночас практика показує, що, крім певних дисциплін, які сприяють професійній підготовці майбутніх фахівців, студентів слід навчати співробітництва, партнерської взаємодії, колективного прийняття рішень, вміння постійно вчитися, працювати в команді, швидко встановлювати контакти і вести переговори, здійснювати презентацію і самопрезентацію, перебудовуватися у зв'язку зі зміною вимог.

Формулювання цілей статті. Метою статті є висвітлення проблеми застосування інтенсивних технологій у процесі підготовки фахівців туристичної галузі.

Виклад основного матеріалу дослідження. З огляду на вищевикладене, йдеться не стільки про навички, скільки про метанавички. Як зазначає А. Панфілова, вони є основним інструментом генеративного навчання, адже дають змогу управляти базовими навичками в умовах непередбачуваних обставин [4]. Як правило, метанавички не стосуються професійної спеціалізації, проте дають змогу тим, хто ними оволодів, адаптувати наявні знання до нових умов, цілей і завдань.

Отже, метанавички мають забезпечувати такі здібності:

- підвищену адаптивність індивідуальних і групових навичок;
- підвищену схильність до автономного прийняття рішень;
- емоційну схильність до роботи в умовах змін.

Особливість ситуації виявляється в тому, що метанавички розвиваються лише у процесі використання інтенсивних технологій навчання. Саме тому виконання вправ, ігор і завдань у командному режимі сприяє розвитку метакомпетентностей майбутнього фахівця галузі туризму, адже добре відомо, що при інтерактивній взаємодії навіть ті студенти, які уникають публічної комунікації, стають активними учасниками ігор і вправ, беруть участь у прийнятті командних рішень.

Результати наукових досліджень свідчать про поширення того факту, що навіть здібні люди часто працюють неефективно, особливо в команді. Пов'язане це, насамперед, не тільки з нерозвиненістю метанавичок, а й із тим, що люди, не помічаючи соціальних змін, користуються поведінковими шаблонами і стереотипами, які вони застосовували у минулому, не помічаючи їх неефективності в нових умовах. Отже, стреси, депресивні стани досить часто пов'язані з прагненням виконувати сьогоднішню роботу вчорашніми інструментами.

З огляду на сказане про процес підготовки фахівців галузі туризму, зазначимо, що система традиційної підготовки сьогодні не відповідає потребам практики, вона завершує цикл розвитку, вступаючи в інноваційний цикл [4].

Які ж підходи до навчання студентів для розвитку в них метанавичок є ефективними?

Ідею навчання через дію було запропоновано Майком Педлером ще в 1971 році. У статті «Формування ефективних менеджерів» науковець наполягав на важливості організації людей у малі групи з метою пошуку виконання складних завдань або розв'язання проблем, а також для впровадження інновацій. Сьогодні є велика кількість методичних рекомендацій щодо викладання дисциплін в університетах, що містять різноманітні ситуації, рольові ігри, вправи, експерименти, творчі проєктивні завдання тощо. Саме практичні завдання, побудовані на інтенсивних технологіях, надають можливість студентам перейти від пасивного споживання інформації до активної участі у процесі пізнання. Отже, програма діяльнісного навчання, побудована на інтенсивних ігрових технологіях, змінює принцип «сідай і прочитай це, подивись на це» на принцип «підведись, пересядь на інше місце до команди, зроби це і дійсно навчись».

Зрештою, діяльнісне навчання – це не просто розуміння принципів, концепцій, методів і підходів, а здатність запам'ятовувати вивчене й використовувати здобуті знання на практиці. Під час навчання через дію малі групи працюють над складними питаннями у поточній діяльності або отримують завдання кинути «свіжий погляд» на незнайомі раніше проблеми. Доцільним є підкріплення інтенсивних технологій дискусіями, моніторингом, спостереженням, зворотним зв'язком для інтеграції всієї сукупності теоретичних і поведінкових компонентів із професійною технікою.

Проте зазначимо, що сьогодні навчання дією у процесі підготовки майбутніх фахівців галузі туризму ще не знайшло поширення. На нашу думку, головними причинами цього є:

- не володіння багатьма викладачами компетентностями, пов'язаними з упровадженням інтенсивних технологій, недостатній рівень інтерактивної та комунікативної компетентностей;

– брак досвіду у створенні ситуацій співробітництва та партнерських стосунків зі студентами, реалізації технологій колективного прийняття рішень;

– недостатня можливість проведення у вищих навчальних закладах групових та індивідуально-групових занять [3].

Отже, педагоги-теоретики вважають пріоритетним формування у майбутнього

фахівця здатності самостійно і творчо мислити, тоді як практика освіти орієнтована на пасивне засвоєння знань. Існування протиріччя між теорією і реальною системою підготовки фахівців зумовлене неготовністю педагогів до реалізації нових цінностей як в особистісному плані (недостатні мотивація, активність), так і у плані розробки і впровадження інтенсивних технологій, методів і засобів навчання й розвитку. Разом із тим, сучасна система вищої освіти має не просто розвивати інтелект студентів, вона повинна практично орієнтувати майбутнього фахівця, керувати його увагою і діями, навчаючи процесу самостійного розвитку, збільшуючи інноваційний і креативний потенціал [5].

У зв'язку з викладеним вище зазначимо, що інтенсивне навчання має цілий спектр методологічних переваг, пов'язаних, насамперед, із його розвивальним потенціалом. Ці переваги ґрунтуються на активному, емоційно забарвленому спілкуванні студентів одного з одним і з викладачем.

Визначимо умови ефективного застосування інтенсивних технологій підготовки фахівців галузі туризму:

– відповідність можливостей викладача цілям і завданням технології (гра, тренінг, вправа тощо): залежно від мети обраної технології, викладач має виступати в тому чи іншому амплуа (керівник туристичної фірми, менеджер, клієнт);

– наявність у викладача професійного досвіду участі у груповій взаємодії, його здатність керувати як діалогом, так і полілогом на рівні «суб'єкт-суб'єктних» відносин;

– інтерес викладача до інтенсивних технологій, його особиста спрямованість на їх вивчення й активне використання у професійній діяльності [5].

Основою для більшості завдань, побудованих на інтенсивних технологіях, є інтерактивні методи взаємодії студентів і викладача.

Особливість інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес здійснюється за умови постійної, активної взаємодії всіх його членів. Аналізуючи свої дії та дії партнерів, учасники навчального процесу змінюють свою модель поведінки, більш усвідомлено засвоюють знання та вміння, тому є сенс говорити про інтерактивні методи не тільки як засіб покращення навчання, а і як засіб посилення виховних впливів.

З'ясуємо характерні особливості інтерактивних методів навчання.

Відповідно до результатів наукових досліджень, інтерактивне навчання – різновид взаємонавчання, де і студент, і викладач є

рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, які чітко розуміють, чим вони займаються, активно аналізують те, що знають, вміють і здійснюють [3; 4; 5].

Організація інтерактивного навчання майбутніх фахівців туристичної галузі передбачає засвоєння навчального матеріалу через моделювання ситуацій спілкування, участь у рольових іграх, спільному розв'язанні проблем на основі аналізу обставин і певних ситуацій тощо. Безперечно, інтерактивне навчання сприяє формуванню професійних знань, умінь і навичок, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати авторитетним наставником студентського колективу. Під час спілкування у процесі інтерактивного навчання студенти вчаться бути толерантними, критично мислити, приймати рішення й аналізувати їх.

Отже, у процесі підготовки майбутніх фахівців туристичної галузі інтерактивні методи навчання мають стати провідними. Серед них найбільш ефективними, на нашу думку, є аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи, семінари-дискусії, «круглий стіл», «мозковий штурм» тощо [2].

Так, мозковий штурм «Спілкування – це...», проведений нами в межах формування конфліктологічної культури майбутніх фахівців туристичної галузі, був спрямований на організацію колективної розумової діяльності для визначення ефективних умов спілкування, формулювання дефініції «конфлікт» тощо.

Усі відповіді учасників записувалися на фліп-чарті, після чого спільно узагальнювалися.

У ході проведення мозкового штурму, поперше, було запропоновано висловити власну думку щодо «конфліктного» спілкування, а також назвати слова, що асоціюються зі словом «конфлікт». Студентами були названі такі слова, як-от: сварка, агресія, емоційна незгода, неприязнь, протиріччя, зіткнення інтересів, нерозуміння, небажання зрозуміти позицію іншого, виразні негативні емоції, проблемна ситуація між людьми, негативна взаємодія, категоричне неприйняття однією стороною іншої тощо. Ці слова-асоціації свідчили про негативне ставлення до конфлікту, який потрібно негайно розв'язати.

По-друге, студенти давали такі визначення конфлікту: «конфлікт – це протиріччя, розбіжність у поглядах на певну проблему»; «конфлікт – це непорозуміння між людьми» тощо. Підкреслимо, що студенти для обґрунтування цього визначення здебільшого посилалися на конфлікти, учасниками яких вони були.

Наприкінці мозкового штурму його учасники дійшли висновку, що конструктивно

розв'язати будь-яку проблему можна за умови ефективного спілкування.

Отже, у процесі формування конфліктологічної культури студентів мозковий штурм «Спілкування – це...» сприяв виконанню таких завдань: творчому засвоєнню матеріалу конфліктологічного напрямку; об'єднанню теоретичних і практичних знань із конфліктології; активізації пізнавально-мотиваційної діяльності; формуванню здатності концентрувати увагу та розумові зусилля на виконанні поставлених завдань; накопиченню досвіду колективної інтелектуальної діяльності.

Досить ефективним у процесі підготовки майбутніх фахівців туристичної галузі є застосування методу аналізу конкретних ситуацій (case-study), як одного з найбільш ефективних і поширених методів організації активної пізнавальної діяльності студентів. Цей метод розвиває здатність до аналізу нерафінованих життєвих і виробничих завдань. Стикаючись із конкретною ситуацією, студент повинен визначити: чи є в ній проблема, з чого вона складається, виробити своє ставлення до ситуації.

Так, розбір інцидентів чи конфліктів відбувався на прикладах конфліктних ситуацій, із якими стикалися менеджери різних рівнів туристичної галузі. Студентам були запропоновані інциденти, що мали місце під час надання різним групам туристів готельних, ресторанних, транспортних послуг. Саме ці інциденти і стали змістовим предметом дискусії на практичних і семінарських заняттях. Майбутні фахівці, об'єднані у групи по 3-5 осіб, аналізували запропоновані ситуації, приймали відповідні рішення і пропонували їх для обговорення. При цьому ключовими були такі запитання: Якою ситуація є насправді? (виявити позитивні й негативні моменти); Якою має бути ідеальна ситуація?; Чому насправді ситуація є не такою, якою вона має бути? (назвати причини, які заважають ситуації стати ідеальною); Що необхідно зробити для усунення виявлених причини? (відпрацювання пропозицій); Які ресурси ми маємо для реалізації цих пропозицій? (перелік ресурсів).

Отже, студенти навчалися на конкретних життєвих прикладах шляхом всебічного аналізу приймати відповідальні рішення за короткий час і в умовах браку достатнього обсягу інформації.

У процесі формування конфліктологічної культури використовувалися також ділові ігри. Зазначимо, що їх характерними рисами є: наявність завдання та проблеми, розподіл ролей між учасниками (студентами) для їх розв'язання; взаємодія учасників у процесі дискусії, що передбачає погодження або непогодження з думкою інших учасників; варіативний підхід до

ведення гри (припинення обговорення, повідомлення нової інформації тощо); оцінювання результатів обговорення та підбиття підсумків гри.

Так, досить ефективним у процесі підготовки майбутніх фахівців туристичної галузі було застосування рольової гри «Цивілізація», метою якої було формування у студентів навичок, необхідних для успішної взаємодії з людьми, які мають інші думки і погляди. У ході гри учасники об'єднувалися у дві групи, кожна з яких – окрема «прогресивна цивілізація». Викладач повідомляє, що студенти – її представники подорожують у космосі і зараз летять на планету Земля на міжгалактичний фестиваль, а тому потрібно:

- презентувати свою прогресивну цивілізацію, вигадавши її назву, географічне положення, природні ресурси, населення, систему правління й оборони, закони, за якими живе цивілізація, її культурні особливості, стан розвитку туристичної сфери (15-20 хв.);

- розподілити між учасниками в кожній підгрупі ролі парламентарів цивілізації (2-3 особи);

- через парламентарів презентувати свою цивілізацію.

Після цього викладач пропонує кожній цивілізації впродовж 3-5 хв. знайти найсильніші та найслабші сторони іншої представленої цивілізації та передати цю інформацію через парламентарів.

Із цього етапу розвитку гри викладач оголошує кризову ситуацію, яка полягає у нападі на Галактику шкідливих вірусів. Це передбачає вживання термінових заходів для порятунку планет із використанням сильних сторін цивілізації і захистом слабких. Для цього викладач пропонує за 10-15 хв. створити систему захисту від вірусів і ознайомити із нею через парламентарів.

На завершення студентам пропонувалося подякувати один одному за плідну взаємодію під час гри.

Із метою аналізу участі команд у грі, доцільно обговорити взаємини між членами груп і безпосередньо групами під час презентацій та виявлення слабких і сильних сторін цивілізацій.

Висновки. Отже, на сучасному етапі модернізації освіти неабиякого значення набуває використання інтенсивних технологій навчання. Особливо важливим цей процес є для вищої школи, основною метою якої є підготовка фахівців за різноманітними напрямками. Цінність інтенсивних технологій навчання полягає, насамперед, у реалізації такого завдання, як формування у студентів метанавичок, які забезпечують підвищену адаптивність індивідуальних і групових навичок, підвищену

схильність до автономного прийняття рішень, емоційну схильність до роботи в умовах змін. Інтерактивні методи навчання є основою для більшості завдань, побудованих на інтенсивних технологіях.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні педагогічних можливостей інтенсивних технологій, що впроваджуються у процес підготовки майбутніх фахівців туристичної галузі.

### Список використаних джерел

1. Даниленко Л.І. Інноваційний освітній менеджмент: [навч. посіб.] / Л.І. Даниленко. – К.: Главник, 2006. – 144 с. – (Психологічний інструментарій).
2. Нестуля О.О. Основи лідерства. Тренінг лідерських якостей та практичних навичок менеджера / О.О. Нестуля, С.І. Нестуля, В.В. Карманенко. – К.: Знання, 2013. – 287 с.
3. Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности / А.П. Панфилова. – СПб.: Знание, ИВЭСЭП, 2004. – 495 с.
4. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение/ А.П.Панфилова. – М.: Издательский дом “Академия”, 2009. – 192 с.
5. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров. – М.: Издательский дом “Академия”, 1999. – 224 с.

**Рецензент:** Сегеда Н.А. – д.пед.н., професор

### Відомості про автора:

**Маковецька Наталія Валеріївна**  
Запорізький національний університет  
вул. Жуковського, 66, м. Запоріжжя,  
69600, Україна  
doi:10.7905/нвмдпу.v1i12.836

Надійшла до редакції: 06.05.2014 р.

Прийнята до друку: 23.05.2014 р.

### References

1. Danylenko, L. I. (2006). *Innovative educational management*. Kyiv: Glavnik. [in Ukrainian].
2. Nestulya, O. O. (2013). *Basics of leadership. Training of the manager's leadership qualities and practical skills*. Kyiv: Znannya. [in Ukrainian].
3. Panfilova, A. P. (2004). *Business communication in professional activity*. St. Petersburg: Znanie, IVESEP. [in Russian].
4. Panfilova, A. P. (2009). *Innovative pedagogical technologies: Active learning*. Moscow: Publishing House «Academia». [in Russian].
5. Polat, E. S. (1999). *New teaching and information technologies in education system*. Moscow: Publishing House «Academia». [in Russian].