

## АНАЛІЗ СУЧАСНОГО СТАНУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ ТУРИЗМУ

Мартінова Н. С.

*У статті проаналізовано вітчизняний досвід застосування ігрових технологій навчання в професійно-технічних навчальних закладах, а також у системі вищої освіти за такими професійними напрямками, як підготовка майбутніх економістів, менеджерів та фахівців для сфери послуг і туризму, зокрема менеджерів туризму, з урахуванням регіональності.*

*Ключові слова:* ігрові технології, ігрові форми та методи навчання, професійна підготовка майбутніх менеджерів туризму.

*В статье проанализирован отечественный опыт применения игровых технологий обучения в профессионально-технических учебных заведениях, а также в системе высшего образования по таким профессиональным направлениям, как подготовка будущих экономистов, менеджеров и специалистов для сферы услуг и туризма, в том числе менеджеров туризма, с учетом региональности.*

*Ключевые слова:* игровые технологии, игровые формы и методы обучения, профессиональная подготовка будущих менеджеров туризма.

*The author analyzes domestic experience of using play education technologies in vocational schools and higher educational institutions for professional training of prospective economists, managers and specialists of service sector and tourism, in particular tourism managers according to regionality.*

*Key words:* play technologies, play forms and methods of teaching, professional training of prospective tourism managers.

---

Формування ринкової економічної системи в Україні потребує підготовки конкурентоспроможних фахівців для всіх сфер діяльності, зокрема такого виду підприємницької діяльності, що стрімко розвивається, як туристичний бізнес. Здійснюється пошук форм і методів підготовки майбутніх фахівців для сфери туризму, особливо управлінців різного рівня, готових до виконання професійних дій у складних умовах ринку. Зростає роль інноваційних методів навчання, спрямованих на розвиток творчих здібностей особистості майбутнього менеджера, підвищення її пізнавальної активності, адаптованості до нових умов господарювання. Необхідність професійної підготовки майбутніх фахівців за новітніми технологіями задекларовано в Україні на державному рівні у відповідних законодавчих і нормативно-правових документах для всіх рівнів та напрямів освіти, зокрема, неперервної туристичної освіти (Проект Концепції підготовки працівників туристичної галузі) [2, с. 6–7].

Аналіз психолого-педагогічних досліджень (Л. М. Вавилової, І. М. Носаченко, Т. С. Паніної, Т. І. Туркот, Д. В. Чернілевського та ін.) дав можливість пересвідчитися в тому, що серед різноманітності сучасних форм та методів навчальної діяльності особливого значення в професійній підготовці майбутніх фахівців, набувають ігрові технології. Це пояснюється активністю суб'єктів навчання в самостійному оволодінні знаннями й уміннями та набутті професійних і особистісних якостей в умовах відповідальності за отриманий в процесі навчання результат перед колективом. Незважаючи на вагомі результати досліджень і велику кількість наукових пошуків, присвячених проблемі застосування ігрових форм та методів навчання у професійній підготовці майбутніх фахівців, недостатня увага дослідників приділяється питанням упровадження ігрових технологій навчання у професійну підготовку майбутніх менеджерів туризму.

**Метою статті** є вивчення сучасного стану використання ігрових технологій навчання в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців, зокрема менеджерів туризму. Для реалізації поставленої мети нами ґрунтовно проаналізовано наукові праці з обраної теми та досліджено досвід застосування ігрових технологій навчання в професійно-технічних навчальних закладах, а також у системі вищої освіти за освітніми

напрямами: підготовка майбутніх економістів, менеджерів та фахівців для сфери послуг та туризму, зокрема менеджерів туризму з урахуванням регіональності.

Під час аналізу психолого-педагогічних джерел із проблеми дослідження ми звернули увагу на те, що ґрунтовний досвід застосування сучасних ігрових форм та методів навчання в підготовці кваліфікованих робітників у сфері економіки та менеджменту накопичено в системі вітчизняної професійно-технічної освіти (І. Я. Жорова, В. А. Ткаченко, О. Н. Якимович). До того ж треба зазначити, що особливого розповсюдження ігрові технології навчання набули в міжнародних проектах, у яких брали участь представники вітчизняних професійно-технічних закладів. Особливий інтерес викликали дослідження науковців Р. С. Брика, М. І. Пальчук, в яких доводиться ефективність застосування ігрових технологій у комплексі з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями в процесі навчання на рівні робітничих професій та молодших фахівців для сфери туризму (наприклад, засобами професійно-симулятивних ситуацій (реальних та віртуальних) та ігор) [1, с. 12; 4, с. 406–415].

Також нами було вивчено й узагальнено досвід запровадження ігрових технологій навчання в зміст професійної підготовки фахівців на рівні вищої освіти. Так, аналіз дисертаційних досліджень з проблеми застосування в професійній підготовці на рівні вищої освіти сучасних технологій навчання, проведений нами, довів, що у вітчизняній науковій практиці ця проблема викликає значний інтерес. Ми зустрічали приклади використання активних форм та методів навчання, зокрема ігрових, для професійної підготовки різноманітних майбутніх фахівців: військових (О. В. Бернацька), вчителів (М. І. Воронка), пожежників (О. М. Парубок), інженерів (І. В. Хом'юк) тощо. Процес поширення інноваційних технологій навчання торкається найактуальнішої сьогодні екологічної освіти. Науковець Л. Б. Лук'янова, в контексті питання запровадження в процес екологічної освіти проектної технології навчання, розглядає доцільність використання ігрових проектів як виду поширеної типології проектів [3, с. 171].

Для нашого дослідження досвід активізації навчання студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за професійними напрямами "Економіка" та "Менеджмент" за допомогою ігрових форм та методів навчання, є найбільш цікавими. Матеріал із даної проблеми узагальнений нами.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень (Л. Д. Медведєва, Є. В. Солопенко, І. М. Носаченко, О. Т. Шпака та ін.), зроблений нами, доводить, що поряд з традиційними формами в професійній підготовці майбутніх економістів набуває поширення застосування дидактичних, ділових та рольових ігор, ігрових проектів, тренінгів, методу аналізу виробничих (економічних) ситуацій та деяких інших, найважливіше призначення яких створити певні особливі умови для засвоєння майбутньої професії. Нами відзначено, що на пострадянському просторі в практиці викладання дисциплін із економіки та менеджменту нагромаджено значні практичні доробки – практикуми, збірники, посібники, в яких наводяться тестові завдання, творчі ситуаційні завдання та ситуаційні вправи, практичні завдання, методики підготовки та проведення ділових, імітаційних ігор, ігор-тренінгів, що сприяють опануванню професії та розвитку у студентів професійно важливих умінь та навичок. Особливої уваги потребують праці українського науковця О. І. Сидоренка, авторська методика якого спрямована на врахування реальних потреб та особливостей майбутньої професії.

Здійснений нами аналіз дисертаційних досліджень із проблем професійної підготовки майбутніх економістів та менеджерів (Л. І. Бондарєва, Р. В. Борківська, О. В. Куклін, С. М. Кустовський, К. Є. Рум'янцева та ін.) свідчить про різноманітність форм та методів ігрових технологій навчання, які впроваджуються в навчальний процес, серед яких особливого розповсюдження набули тренінгові технології, ігрові творчі завдання та кейси. Ми констатуємо, що сьогодні дуже розповсюдженими є наукові погляди, які акцентують на сучасних педагогічних технологіях у взаємодії з ігровими технологіями навчання, зокрема:

- навчально-ігрове проектування (Т. В. Качеровська);
- особистісно-зорієнтовані технології навчання (ОЗТН) (В. П. Крижанівська);
- інтерактивні технології (Л. В. Максимчук);
- комп'ютерно-орієнтовані технології (Н. О. Андрущенко, С. М. Горобець, О. С. Пшенична), які часто створюють разом із ігровими технологіями навчання необхідне інформаційне середовище, що імітує професійне оточення та передбачає використання активних методів навчання на основі діяльнісного підходу.

Цікавими для нашого дослідження праці А. В. Сілкина в контексті проблеми професійної підготовки майбутніх менеджерів до вирішення кризових економічних ситуацій. Дослідник вважає, що в сучасних умовах глобальних кризових явищ, у вирішенні менеджерських завдань найбільш ефективним інструментом є активні технології навчання, зокрема творчі ділові та рольові ігри. Російський дослідник зазначає необхідність застосування професійно орієнтованих та комбінованих ігор (використовує термін "бізнес-симуляція"), що проводяться на реальних підприємствах у період навчальної практики із залученням компетентних співробітників як універсального педагогічного засобу в формуванні професійної компетентності [6, с. 149–152].

Подальший науковий пошук ми спрямували на застосування різноманітних ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців у сфері туризму, зокрема й менеджерів туризму. При цьому треба зазначити, що в дослідженні ми акцентували на прикладах ігрових форм та методів, які впроваджуються під час проведення дисциплін професійної підготовки.

Ця проблема відображена в концептуальних наукових дослідженнях теоретичних та практичних засад професійної туристичної освіти й перспективах її розвитку. Так, на думку В. К. Федорченко, перспективним напрямом дослідження є запровадження в процес професійної підготовки інноваційних технологій навчання [7, с. 360]. Відомий дослідник проблем стандартизації професійної туристичної освіти Н. А. Фоменко, досліджуючи шляхи підвищення ефективності процесу навчання фахівців туристського спрямування та розглядаючи різні види навчання, перевагу віддає імітаційному або ігровому. На її думку, саме цей вид навчання сприяє найкращому засвоєнню професійної складової теоретичних та практичних знань та умінь студентів – майбутніх фахівців для сфери туризму, а також має впливове виховне значення [8, с. 65–77]. Цієї ж думки дотримується науковець П. М. Олійник [5, с. 111–117].

Нами відзначено праці науковців, які спеціалізуються на дослідженні проблем удосконалення професійної підготовки близьких до туризму сфер діяльності, зокрема, за допомогою таких ігрових технологій навчання, як:

- ділові і рольові ігри у формуванні комунікативних умінь студентів, навичок культурного україномовного спілкування (І. В. Довженко), а також вирішення проблемних і професійно-педагогічних ситуацій конфліктологічного характеру, аналіз відеоситуацій, тренінги і тренінгові вправи, дидактичні ігри у формуванні конфліктологічної культури (О. С. Дзяна) у майбутніх фахівців сфери обслуговування;
- сюжетно-рольові ігри, складання туристських програм відпочинку, сценаріїв проведення занять зі спортивної анімації, екскурсійних маршрутів як ігрові творчі проекти у майбутніх фахівців зі спортивно-оздоровчого туризму, організаторів спортивно-масової та туристської роботи (С. В. Дмитрук, О. Ю. Дмитрук, А. П. Конох, К. В. Короленько, Л. П. Сущенко та ін.);
- професійні тренінги (майстер-класи), ділові ігри, ігрові проекти як засоби активізації й інтенсифікації навчання майбутніх фахівців із ресторанної справи (І. І. Гайовий);
- розв'язування реальних професійних ситуацій і завдань проблемного характеру (В. В. Полуда), а також ділові ігри, мозкова атака, кейс-метод, створення сценаріїв анімаційних заходів в ігровій формі із залученням, що важливо відзначити, провідних фахівців-практиків (А. В. Віндюк) у професійній підготовці майбутніх фахівців готельного господарства.

Отримані нами результати аналізу досліджень різноманітних аспектів професійної підготовки майбутніх фахівців сфери туризму дало можливість нам виявити застосування таких видів навчання, як особистісно орієнтовне, професійно орієнтовне, проблемне, розвивальне, проектне та інші, в яких зустрічалися різноманітні методи, прийоми, форми ігрового (імітаційного) навчання, зокрема: метод "мозкового штурму", інтерактивні тренінги, імітаційні, операційні, ділові та рольові ігри, імітаційно-рольове моделювання, метод кейсів, розв'язання творчих професійно спрямованих завдань тощо.

Ми приділили увагу також дослідженням вітчизняних науковців, що присвятили свої праці узагальненню досвіду підготовки кадрів для сфери туризму в провідних країнах світу, в яких побачили пріоритетність у застосуванні для підвищення рівня практичної складової професійної підготовки саме ігрових технологій навчання (Л. В. Кнодель, Л. В. Польова, В. К. Федорченко, М. М. Чикалова, Л. В. Чорна). При цьому варто відзначити, що їх застосування в навчальному процесі характеризується такими особливостями, як:

- постійне та системне використання протягом всього періоду навчання;
- свобода творчості в умовах переважно самостійної організації навчання;
- спільна дія з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями;
- спрямованість не стільки на навчання, скільки на виконання конкретних професійних дій;

- орієнтованість на реальну професійну діяльність;
- обов'язкове співробітництво з представниками підприємств та організацій туристичної інфраструктури, в тому числі консультування, наставництво професіоналів-практиків, спільна праця з ними, активна їх участь у побудові навчальних програм та оцінці знань, умінь та навичок, набутих студентами.

У процесі аналізу теоретичних підходів до застосування ігрових технологій навчання в професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму нам було цікаво, як саме ці питання реалізуються в підготовці фахівців для сфери туризму в профільних вищих навчальних закладах України. Слід відзначити, що географія досліджень науковців із проблем впровадження ігрових технологій навчання в процес професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері туризму дуже широка, але ми особливо зосередилися на таких особливостях у практиці їх застосування: по-перше, це комплексність використання таких технологій; по-друге – міждисциплінарний характер їх застосування; по-третє – обов'язкове застосування поряд з ними сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій, зокрема: інтернет-технологій, технологій мультимедіа, спеціальних програмних продуктів та деяких інших. І все це дозволило нам виділити такі вищі навчальні заклади, як:

1) Київський національний університет імені Тараса Шевченка. В дослідженнях О. О. Бейдика, А. Я. Короткової, О. О. Любіцевої, П. Г. Шищенко, Б. П. Яценко наголошено на застосуванні ігрових технологій навчання в комплексі з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, що дає можливість проводити практичні заняття в обладнаних аудиторіях-модулях ("інформцентр", "митниця", "готель" тощо) та забезпечує високу якість навчання студентів, які навчаються за напрямом 0504 "Туризм".

2) Київський національний торговельно-економічний університет (КНТЕУ). Аналіз навчально-методичного забезпечення дисциплін у КНТЕУ для підготовки фахівців за спеціальністю 7.050201 "Менеджмент організацій" спеціалізації 7.050201.02 "Менеджмент туристичної індустрії" засвідчив про застосування ігрових технологій на різних стадіях навчального процесу поряд із сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями. Важливо зазначити, що в практичній складовій підготовки майбутніх менеджерів туризму в КНТЕУ передбачено проведення навчального та виробничого тренінгів на базі як віртуальних, так і реальних професійних підприємств. Також серед викладачів КНТЕУ поширена практика розробки та впровадження в навчальний процес спеціальних ситуаційних вправ (кейсів).

3) Київський університет туризму, економіки та права (КУТЕП). Аналіз навчально-методичного забезпечення в КУТЕП довів, що викладачами закладу (Ю. В. Земліною, Т. О. Куц, О. І. Міхо, Л. І. Нечаюк, Г. І. Неведомовою, Г. В. Матвєєвою, В. Ф. Орловим, П. М. Олійником, Л. І. Поважною та ін.) накопичений ґрунтовний досвід застосування інноваційних технологій навчання, що зібраний у наукових доробках закладу, серед якого представлено й упровадження ігрових технологій у процес професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері туризму, зокрема: інтенсивно-ігрових та рефлексивно-тренінгових навчальних ситуацій, різного типу навчальних екскурсій, дидактичних, ділових та рольових ігор, навчально-професійних конкурсів, професійних тренінгів тощо. Слід зазначити, що значний вклад у теоретичне обґрунтування запровадження саме ігрових технологій навчання в системі ступеневої туристичної освіти і особливо в навчально-науково-виробничих комплексах, до яких належить КУТЕП, зроблено науковцем П. М. Олійником. Нами також встановлено, що серед нормативних дисциплін у КУТЕП передбачено спеціальну – "Соціально-психологічний тренінг", яка спрямована виключно на сприяння розкриттю особистісного потенціалу студента, його якостей особистості працівника сфери туризму до засвоєння навчального матеріалу та соціально-психологічного налаштування на майбутню професію, зокрема, за допомогою різних ігрових технологій.

4) Інститут туризму профспілок України (ІТ ФПУ). Аналіз практичних доробок ІТ ФПУ свідчить про популярність ігрових технологій навчання, зокрема створення анімаційних заходів в ігровій формі (С. М. Килимистий), міжпредметні ігрові проекти

(О. О. Фастовець). Аналіз навчально-методичного забезпечення в ІТ ФПУ дає можливість стверджувати про застосування ігрових технологій для підготовки з дисциплін як професійного менеджського, так і професійно-туристичного напрямку.

5) Донецький інститут туристичного бізнесу (ДІТБ). Регіональну складову в підготовці майбутніх менеджерів туризму засобами ігрових технологій навчання представлено в ДІТБ, у якому ігрові форми та методи навчання системно впроваджуються протягом усього навчально-виховного процесу (Г. М. Алейнікова, В. Ф. Горягін, А. В. Кузьменко, Л. Д. Подольська, А. С. Фадеева, Н. А. Филипенко).

Отже, змістовний аналіз сучасного стану застосування ігрових технологій навчання в професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму свідчить про певні досягнення та проблеми. Так, набувають поширення різноманітні форми та методи ігрового навчання, які поєднуються з іншими новими технологіями навчання та розвиваються в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі навчального закладу. Все це складає унікальний індивідуальний досвід та майстерність викладачів у застосуванні технологій навчання задля підвищення якості професійної підготовки фахівців сфери туризму.

Але поряд з цим можна констатувати, що ігрові технології навчання в професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму використовуються несистемно, мають не дуже виражений комплексний та міжпредметний характер, недостатньо інтегруються між собою, задекларовані як професійно спрямовані, але при цьому в основному розробляються на основі штучно створених професійних ситуацій, в умовах віртуальних підприємств та без залучення професіоналів туристичного бізнесу до їх розробок та участі в них, оцінці результатів студентів.

Також можна відзначити недостатній рівень упровадження комп'ютерних та інформаційно-комунікативних технологій навчання в зміст ігрових технологій, особливо таких, що активно використовуються у практичній діяльності та є специфічними в сфері туризму (вебінари, туристичні програмні продукти тощо).

Отже, ґрунтовний аналіз сучасного стану використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму дозволяють нам зробити певні висновки.

У працях вітчизняних дослідників здійснюється багато наукових пошуків щодо шляхів удосконалення системи підготовки майбутніх менеджерів туризму, зокрема, за допомогою ігрових технологій навчання. Ми зробили припущення, що в нашій державі поступово на базі провідних профільних вищих навчальних закладів формується практичний досвід використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму.

У той же час аналіз досвіду застосування ігрових технологій навчання в процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів туризму у вітчизняній педагогічній практиці дозволив визначити певні недоліки. З нашої точки зору, це вкотре підтверджує необхідність вивчення особливості використання ігрових технологій навчання в неформальній освіті в сфері туризму, зокрема включення комплексу ігрових технологій навчання в зміст підготовки майбутніх менеджерів туризму. На чому ми і будемо акцентувати у наших подальших дослідженнях.

### Література

1. Брик Р. С. Формування професійної компетентності майбутніх працівників сфери туризму в професійно-технічних навчальних закладах засобами інформаційних технологій : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 "Теорія і методика професійної освіти" / Брик Р. С. ; Національний авіаційний університет. – К., 2011. – 20 с.
2. Концепція підготовки працівників туристичної галузі. Проект // Освіта України. – 2004, – № 30, 20 квітня. – С. 6–7
3. Лук'янова Л. Б. Екологічна освіта у професійно-технічних навчальних закладах: теоретичний і практичний аспекти : монографія / Л. Б. Лук'янова. – К. : Міленіум, 2006. – 252 с.
4. Пальчук М. И. Психолого-педагогические аспекты профессионального образования в сфере туризма / М. И. Пальчук // Гуманітарний вісник Державного вищого навчального закладу "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет ім. Григорія Сковороди" : наук.-теорет. збір. Спец. вип. Педагогіка. – Тернопіль : Видавництво Астон, 2006. – С. 406–415.
5. Педагогіка туризму : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / за ред. проф. В. К. Федорченка, проф. Н. А. Фоменко, доц. М. І. Скрипник, доц. Г. С. Цехмістрової. – К. : Видавничий дім "Слово", 2004. – 296 с.

6. Силкин А. В. Игровые технологии в подготовке будущих менеджеров / А. В. Силкин // Высшее образование в России. – 2010. – № 6. – С. 149–152
7. Федорченко В. К. Теоретичні та методичні засади підготовки фахівців для сфери туризму : монографія / В. К. Федорченко ; за ред. Н. Г. Ничкало. – К. : Видавничий дім "Слово", 2004. – 472 с.
8. Фоменко Н. А. Педагогіка вищої школи: методологія, стандартизація туристичної освіти : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Н. А. Фоменко. – К. : Видавничий дім "Слово", 2005. – 216 с.