

ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТУРИСТИЧНОЇ ГАЛУЗІ

Г. Зайчук

викладач кафедри педагогіки і психології Академії муніципального управління

Стаття присвячена проблемі визначення та вибору оптимальних педагогічних технологій для формування професійної компетентності майбутніх маркетологів туристичної сфери в процесі фахової підготовки.

Ключові слова: педагогічні технології, технологічні ресурси, професійна компетентність, методи навчання.

Сьогодні в нашій державі створюється нова система вищої професійної освіти, яка передбачає входження у світовий освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами у педагогічній теорії та практиці навчально-виховного процесу вищих навчальних закладів. Відбувається заміна освітньої парадигми, пропонується новий зміст, підходи, педагогічний менталітет.

За цих умов виникає потреба у освоєнні та розробці освітніх технологій, які би дали можливість ВНЗ знайти оптимальні шляхи формування та розвитку професійної компетентності майбутніх фахівців.

Етимологія слова «технологія» означає «знання обробки матеріалу (*techne* – мистецтво, ремесло, наука, *logos* – поняття, вчення).

Слід зазначити, що технологічний процес завжди передбачає певну послідовність операцій із використання засобів (матеріалів, інструментів) умов.

Поняття «педагогічні технології» досліджуються з 20-х рр. минулого століття. В працях А.Ухтомського, С.Шацького, В.Бехтерева ми зустрічаємо різні трактовки цього поняття: а) як сукупність прийомів і засобів, спрямованих на чітку й ефективну організацію навчальних занять; б) уміння оперувати навчальним і лабораторним обладнанням, використовуючи наочні посібники.

Подальші дослідження і розробка даної проблеми проведені І.Лернер, В.Гузєвим, М.Чошановим, С.Сисоевою, О. Пехотою тощо.

На нашу думку, найбільш цілісний підхід до визначення поняття «педагогічні технології» дає Т.Назарова. Вона вважає, що це поняття розвивалося адекватно до педагогічної науки трансформувалося у нові поняття – освітні технології, педагогічні технології, технології навчання.

Мета статті – розглянути педагогічні технології як системний метод, який на підставі взаємодії технічних і людських ресурсів здатен

оптимізувати навчальний процес з метою соціалізації професійного і особистісного розвитку особи.

Актуалізація питання про роль і місце педагогічної технології пов'язана із входженням нашої країни до Болонського процесу, Прийняття у розвиток цього процесу ряду документів, що вимагають модернізації архітектури навчального процесу наголошують на необхідності пошуку і впровадження педагогічних технологій, які б забезпечили якісну підготовку майбутнього фахівця (маркетолога) до роботи в умовах сучасного ринку праці.

В останні роки особливого значення в туризмі набувають нові професії, серед яких чільне місце відводиться маркетологу. Тому, що, як свідчить наукові дослідження Квартальнова В.А., Вачевського М.В., Ю.М.Правика, Пан Л.В., в умовах високого насичення міжнародного та національного ринку туристичних послуг маркетинг набуває домінуючого значення [1].

Професійна освітня сфера сьогодні працює з новими категоріями – компетенціями.

Виходячи з цього, вищий навчальний заклад для формування професійних компетенцій має створювати і впроваджувати у навчальний процес раціональний синтез педагогічних технологій [2; 3].

Для досягнення «діяльнісних» освітніх результатів при формуванні професійної компетенції майбутніх фахівців туристичної сфери в процесі фахової освіти особливо ефективною можуть бути технологія «портфоліо», метод проектів, ігрові технології, всі різновиди педагогічної технології кейс-стаді (метод інциденту, аналіз ситуацій), технологія малих груп, модульно-компетентнісна технологія. Сукупність технологій, методів і форм навчання являють собою технологічний ресурс компетентнісно-дієвої освіти.

Кейс-стаді (*case-study* – дослідження випадку) – технологія навчання, при якому об'єк-

том вивчення виступають спеціальні дидактичні матеріали, що імітують реальну професійну діяльність або її продукти. Наприклад, це може бути опис подій, що відбуваються в якійсь організації, або набір документів, що характеризують фінансовий стан фірми. Основним дидактичним принципом технології виступає принцип імітації реальних життєвих або професійних процесів. Тому дуже часто в набори методичних матеріалів, якими забезпечується технологія, включаються реальні атрибути й продукти професійної діяльності: залежно від особливостей професійних освітніх програм. Ознайомившись із «навчальним кейсом», студенти формулюють проблему, діагностують причини її виникнення й знаходять шляхи розв'язання завдань [5].

Очевидно, що використання кейс-стаді вимагає великої підготовчої роботи педагога по розробці й опису ситуацій (кейсів). Однак ефективність цієї технології дуже висока, оскільки вона дозволяє реалізувати суб'єктну позицію студента, розвинути здатності «бачити проблему», аналізувати ситуацію, «відсівати» непотрібну інформацію тощо.

Початок використання цього методу сягає початку минулого століття, коли під керівництвом С.Т.Шацкого в 1905 р. група співробітників апробувала цю технологію в педагогічній практиці.

Метод проектів дозволяє педагогові планувати свою діяльність від цілей першого (загального) рівня, паралельно досягаючи цілей другого (частки) рівня, а студентам – активізуватися й орієнтуватися на самостійне рішення проблем. Усі проекти можна розділити на декілька груп: дослідницькі, пошукові, творчі, рольові.

Як відзначають науковці і практики, характерними ознаками методу проектів виступають: діалогічність; креативність; інтегративність; технологічність [4].

Метод проектів – це модель організації навчального процесу, при якій у студентів формуються компетенції в процесі виконання практичних завдань – проектів. Цей метод дозволяє індивідуалізувати навчальний процес і зробити його більше інтенсивним.

Ігрові технології навчання. Специфіка ігрових технологій полягає у дво-/трьох-плановості дидактичних відносин: до традиційних відносин «викладач-студент», «студент-студент» додається ще й взаємодія умовних суб'єктів умовної діяльності.

При описі цього методу зустрічаються різні терміни: ділова гра (business game), – управлінська (management game), імітаційна гра» (simulation game). Ділова гра привносить нову якість в учбово-виховний процес через наступні свої особливості: системного змісту

учбового матеріалу, представленого в імітаційній моделі; відтворення структури і функціональних ланок вибраної професійної діяльності в ігровій учбовій моделі; наближення обстановки учбового процесу до реальних умов (породження потреби в знаннях і їх практичному застосуванні, що забезпечує активність студентів, переходи від пізнавальної мотивації до професійної; сукупного повчального і виховного ефекту, оскільки сумісний характер ігрової учбової діяльності примушує підкорятися нормам колективних дій; забезпечення переходів від організації і регуляції діяльності студентів викладачем, провідним гру, до самоорганізації і саморегуляції дій і діяльності самими студентами. Основна цінність ділової гри як технології полягає в тому, що вона сприяє здійсненню практичної спрямованості навчання, створює передумови для успішного оволодіння вибраною спеціальністю і максимального наближення учбового процесу до реальної дійсності.

Метод «портфоліо». Термін «портфоліо» запозичені як англomовний термін і являє собою форму й процес організації продуктів освітньої діяльності [4].

Портфоліо являє собою одночасно форму, процес організації й технологію роботи із продуктами пізнавальної діяльності студентів, призначених для демонстрації, аналізу й оцінки, для розвитку рефлексії, для усвідомлення ними власної суб'єктної позиції. Очевидно, що технологія портфоліо може виступати одним зі способів формування такої ключової компетенції як готовність до рішення проблем і об'єктом оцінки рівня сформованості даної компетенції.

Як правило, класичний портфоліо складається з чотирьох розділів: «Портрет» (інформація про автора портфоліо), «Колектор» (матеріали, авторство яких не належить студентові), «Робочі матеріали» (все те, що створено й систематизовано студентом) і «Досягнення» (матеріали, які, на думку що навчається, відбивають його кращі результати й демонструють успіхи).

Портфоліо є важливим мотивуючим фактором, оскільки при будь-якій своїй структурі він націлює студента на демонстрацію успіху.

Особливе місце в арсеналі технологій розвитку і формування професійних компетенцій майбутніх фахівців туристичної сфери посідають практичні заняття, які інтегрують фактично всі доступні технології.

Так, при формуванні фахової компетентності майбутні фахівці туристичної сфери виявлена і доведена доцільність проведення практичних занять в умовах реального туристичного середовища, а саме - виставкових заходів. Технологія організації і проведення

таких занять може бути визначена як проблемно-орієнтована. Її визначальна риса полягає у тому, що вона дає студенту дуже широкі можливості одночасного розповсюдження і отримання широкого спектру економічної, організаційної, технічної і комерційної інформації, сформувати вміння орієнтуватись в складних умовах турринку, приймати самостійні рішення, аналітично мислити, встановлювати та розвивати ділові контакти, використовувати можливості сучасних інформаційних технологій, інше.

Процес навчання в таких умовах є надзвичайно рухливим процесом. На протязі цих занять через різні методи здійснюється систематичний контроль знань, умінь, навичок, відбувається оцінка та самооцінка особистісно-професійних якостей майбутнього маркетолога.

Названі педагогічні технології, базуючись на можливостях використання комплексу

особистісно-орієнтованих технологій і синтезуючи традиційні, імітаційно-ігрові, , проблемно-орієнтовані технології в процесі фахової підготовки в достатній мірі сприяють формуванню професійних компетенцій майбутніх спеціалістів.

Інвентаризація технологічних ресурсів сучасної освітньої практики дозволяє констатувати, що в діяльнісному режимі можуть використовуватися більшість відомих технологій і методів навчання, якщо вони реалізують суб'єкт-суб'єктна взаємодія учасників освітнього процесу, при якому відбувається зниження зовнішньої (поведінкової) активності педагога й «перерозподіл активності» від викладача до студента. Перехід в інтерактивний режим ініціюється зміною рольового репертуару викладача: від традиційних «ментора», «інформатора», «оцінювача» до позицій «консультанта», «тьютора», «модератора», що не припускає прямого педагогічного впливу на студента.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Вачевський М.В.* Теоретико-методичні засади формування у майбутніх маркетологів професійної компетенції: [монографія] / М.В.Вачевський. – К.: Професіонал, 2005. – 363 с.
2. *Вища освіта України і Болонський процес:* навч. посіб. [за ред. В.Г.Кременя]. – Тернопіль, 2004. – 384 с.
3. *Вітвицька С.С.* Основи педагогіки вищої школи: [підручник] / С.С.Вітвицька. – К.: Ліга-Прес, 2008. – 314 с.
4. *Сисоєва С.О.* Освітні технології: методологічний аспект / С.О.Сисоєва // Професійна освіта: педагогіка і психологія [під ред. Т. Левовицького, І. Вільш, І.Зязюна, Н.Ничкало]. – К.: Ченстохова, 2000. – С. 351-368.
5. *Цехмістрова Г.С.* Методична робота у вищому закладі освіти / Г.С.Цехмістрова // Нові технології навчання: науково-методичний збірник. – 2001. Випуск 29. – Випуск 29. – С. 23-31.

Стаття надійшла до редакції 11.03.2010 р.