

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ТУРИЗМУ У ЗАКЛАДАХ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ

Гарбич Ярослав Володимирович

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)»,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
slavko_@ukr.net

Підготовка фахівців у сфері туризму – це важливий процес, оскільки туризм є галуззю, що об'єднує економіку, культуру, географію та гостинність. Для ефективної підготовки фахівців у цій області слід враховувати різноманітні аспекти та використовувати сучасні підходи. Використання інтерактивних технологій у підготовці майбутніх фахівців сфери туризму у закладах передвищої освіти може значно покращити якість навчання та підготовку студентів.

У тлумачному словнику зазначено, що слово «інтерактивний» є англomовного походження. «inter» – це взаємний, «act» – дія. Тому «інтерактивний» вказує на процес взаємодії, що перебуває у постійній комунікації, слугує досягненню певного результату. У зв'язку з цим зазначимо, що взаємодіяти можна як з людиною, так і з комп'ютером, то інтерактивне навчання забезпечує діалог, в конфігурації «студент → викладач → комп'ютер → студент». Отже, інтерактивна технологія – це спосіб формувати та оволодівати певними знаннями з огляду на сукупність скомпонованих дій поданих певним чином, що спрямовані на активну міжособистісну взаємодію, направлені на досягнення визначеної мети.

Питання використання інтерактивних технологій навчання в освітньому процесі підготовки майбутніх фахівців вивчали такі вчені, як Н. Баліцька, О. Біда, Г. Волошина, Н. Побірченко, А. Мартинець, М. Перець, О. Пометун, С. Сисоєва та ін.

Так, науковець О. Пометун [2] подає їх як «окрему групу технологій та протиставляє їх активним технологіям через принцип багатосторонньої комунікації. Інтерактивні технології навчання є сукупністю методів, засобів і форм організації навчання, що забезпечують активний характер взаємодії учасників навчального процесу на засадах співпраці та співтворчості та спрямовані на досягнення поставлених дидактичних цілей» [2].

Відмітимо, що інтерактивні технології не модифікують основного змісту навчання. Вони лише змінюють форми та способи які орієнтовані на активний обмін інформацією, яка ґрунтується на співдії і порозуміння учасників. Водночас досліджуються три сторони спілкування, а саме:

- інформативна (обмін);
- інтерактивна (взаємодія і координація спільних дій);
- перцептивна (адекватне сприйняття і розуміння один одного) [1].

Перевагою розглядуваних технологій є те, що з їх допомогою можна вирішувати наступні завдання:

- розвивати комунікативні вміння та навички, встановлювати контакти з іншими;

- поповнювати інформаційну базу власних знань;
- розвивати здатності до постановки завдань, аналізу і прийняття спільних рішень;
- працювати в команді, приймати і аналізувати інші думки, уникати конфліктів через компроміси і діалог;
- розвивати навички творчої роботи [1].

Використання інтерактивних технологій та інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в туристичній сфері може значно покращити якість обслуговування та забезпечити нові можливості для подорожуючих. Ось кілька способів, які демонструють, як інтерактивні технології можуть бути використані в туристичному бізнесі:

Мобільні Додатки, Подорожницькі Додатки. Вони допомагають подорожуючим планувати свої маршрути, бронювати готелі, отримувати інформацію про погоду та місцеві атракції.

Віртуальні тури. Віртуальна Реальність (VR) та Розширена Реальність (AR): віртуальні та розширені тури, які дозволяють подорожуючим попередньо оглянути місця чи отримати інформацію про історію через AR.

Геолокаційні системи (GIS). Використання карт та систем визначення місцезнаходження для навігації та визначення цікавих точок.

Електронні путівники. Путівники, які включають в себе аудіо- та відеокоментарі, 360-градусні фотографії та інші інтерактивні елементи.

Віртуальні асистенти. Інтерактивні чат-боти, які можуть відповідати на питання, надавати поради та допомагати у плануванні маршруту.

Електронні квитки та бронювання, мобільні квитки. Використання мобільних пристроїв для отримання квитків та підтвердження бронювань.

Інтерактивні музеї та атракції, аудіогіди та інтерактивні виставки. Використання технологій для покращення відвідування музеїв та інших атракцій.

Електронні комунікації, повідомлення та сповіщення: Інтерактивні засоби спілкування та повідомлення для важливої інформації та звернень.

Симуляції подорожей. Використання інтерактивних симуляцій, де студенти можуть планувати і виконувати різні види подорожей, допомагає розвивати їх управлінські навички та приймати стратегічні рішення.

Інтерактивні лекції та мультимедійні матеріали. Інтерактивні дошки під час лекцій слугують додатковим інструментом для зрозуміліших пояснень, демонстрації географічних об'єктів та історичних подій.

Онлайн-дискусії та форуми: Використання платформ для обговорення туристичних тем, обміну ідеями та досвідом.

Інтерактивні тести: Використання інтерактивних форматів для тестів, які можуть включати в себе віртуальні завдання та сценарії. Відкриті онлайн-курси.

Ці принципи можуть служити основою для ефективного організації підготовки фахівців у сфері туризму, враховуючи комплексність цієї галузі та забезпечуючи випускників необхідними знаннями та навичками для успішної кар'єри.

Список використаних джерел

1. Мізюк Б. М. Інтерактивні технології підготовки фахівців у сфері туризму. Матеріали наукової конференції «Актуальні проблеми економіки і торгівлі в сучасних умовах євроінтеграції» (м. Львів, 10–11 травня 2018 р.) Львів : ЛТЕУ, 2018. С. 210–212.
2. Пометун О. І. Активні й інтерактивні методи навчання: до питання про диференціацію понять. Шлях освіти. 2004. № 3. С. 10–15.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ПРОФЕСІЙНОМУ РОЗВИТКУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

Генсерук Віктор Анатолійович

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальності 011 «Освітні,
педагогічні науки»,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
viktern@gmail.com

Штучний інтелект є сьогодні технологічною революцією і в найближчі роки його вплив на всі аспекти нашого повсякденного життя буде величезним. Країни Європейського Союзу та багато інших країн працюють над впровадженням стратегій розвитку та застосування штучного інтелекту в усіх галузях, зокрема і в освіті, а також стратегій навчання штучному інтелекту та пов'язаних із ним навичок. Науковці розглядають штучний інтелект в освіті в контексті вирішення таких проблем: підготовки наступних поколінь студентів до створення програм штучного інтелекту та їх участі в розробці освітніх інструментів, які використовують штучний інтелект [1].

Професійний розвиток фахівця не закінчується простим отриманням диплома чи ступеня. Це навчання протягом всього життя. Технологія штучного інтелекту відіграє важливу роль у безперервному навчанні, передачі навичок і досвіду з покоління в покоління.

Багато науковців відзначають важливість професійного розвитку педагога з використанням цифрових технологій [2]. Професійний розвиток є невід'ємною складовою фахової діяльності викладачів. Цифрова революція сприяла виникненню багатьох сучасних освітніх трендів у сфері підготовки педагогів. Це вимагає уваги до їх професійного розвитку, щоб відповідати вимогам освіти в епоху цифрових технологій. У рамках цифрової компетентності європейських вчителів «Dig Comp Edu» зазначається, що педагогам потрібні ширші та ґрунтовні навички, ніж будь-коли раніше. На міжнародному та громадському рівнях створено різні структури, інструменти самооцінки та плани підготовки, щоб описати характеристики передових здібностей педагогів і допомогти їм оцінити свій фаховий рівень та потреби в підготовці [3].

Однією із важливих причин професійного розвитку фахівців засобами цифрових технологій є технологічний розвиток та його наслідки для освітнього процесу в контексті оновлення методів та засобів навчання. Цифрові технології радикально вплинули на системи та методи навчання. Важливою є потреба допомоги студентам у набутті навичок самонавчання, навчання у співпраці та дистанційного навчання, а також посилення уваги до професійного розвитку