

Оригинальная статья / Original article

УДК 174

<https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-2-82-96>



Интерактивные формы и методы преподавания в процессе подготовки кадров для ресторанного бизнеса (на примере дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе»)

М.В. Соловьянова¹ ✉, В.В. Волобуев¹

¹Юго-Западный государственный университет
ул. 50 лет Октября, д. 94, г. Курск 305040, Российская Федерация

✉ e-mail: solo_sks@mail.ru

Резюме

Современный подход к подготовке кадров для сферы ресторанного бизнеса базируется, прежде всего, на высоких требованиях работодателей к персоналу. Данная отрасль сферы услуг в сопоставлении с иными сферами деятельности отличается повышенной динамикой появления новых предпочтений клиентуры. Эта особенность приводит к изменчивости подхода к организации образовательной деятельности. Вырабатываются новые методы обучения, учитывающие особенности внедряемых организациями общественного питания новых технологий и совершенствование стандартов обслуживания клиентов. Соответственно, проблема выбора способов и методов профессионального обучения приобретает все большую значимость и актуальность.

Целью освоения учебной дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе» выступает формирование у студентов компетенций, соответствующих требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 43.03.03. Гостиничное дело (профиль «Ресторанная деятельность»). Для достижения поставленной цели решаются ряд задач: изучить особенности дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе»; проанализировать современные подходы к освоению данной дисциплины; изучить особенности формирования профессиональных навыков для осуществления профессиональной деятельности; оценить эффективность использования современных цифровых методов в обучении.

В процессе настоящего исследования использовались следующие методы: анализ и обобщение публикаций теоретического и практического характера по вопросам применения интерактивных технологий в обучении. Произведена выборка публикаций, посвященных совершенствованию процесса обучения студентов.

На основании теоретического обобщения был запланирован и проведен педагогический эксперимент. Сопоставление полученных данных по результатам проведенного педагогического эксперимента позволяет утверждать, что использование интерактивных технологий в учебном процессе, а именно при проведении практических занятий по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе», позволяет повысить уровень эффективности освоения учебных компетенций.

Проведенное исследование показало, что интерактивным подходом можно с высокой степенью эффективности дополнить использование традиционных технологий в обучении студентов, повышая уровень индивидуализации профессионального обучения, придавая ему творческий характер.

Ключевые слова: деловая культура; профессиональная подготовка; интерактивные методы; ресторанный бизнес.

Конфликт интересов: Авторы декларируют отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

© Соловьянова М.В., Волобуев В.В., 2023

Для цитирования: Соловьянова М.В., Волобуев В.В. Интерактивные формы и методы преподавания в процессе подготовки кадров для ресторанного бизнеса (на примере дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе») // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2023. Т. 13, № 2. С. 82-96. <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-2-82-96>.

Статья поступила в редакцию 03.05.2023

Статья подписана в печать 14.07.2023

Статья опубликована 05.09.2023

Interactive Forms and Methods of Teaching in the Process of Training Personnel for the Restaurant Business (on the Example of the Discipline "Business Culture in the Restaurant Business")

Marina V. Solovyanova¹ ✉, Vitaly V. Volobuev¹

¹ Southwest State University

50 Let Oktyabrya Str., 94, Kursk 305040, Russian Federation

✉ e-mail: solo_sks@mail.ru

Abstract

The modern approach to personnel training for the restaurant business is based, first of all, on the high requirements of employers for staff. This branch of the service sector in comparison with other spheres of activity is characterized by increased dynamics of the emergence of new clientele preferences. This feature leads to the variability of the approach to the organization of educational activities. New training methods are being developed that take into account the features of new technologies introduced by catering organizations and the improvement of customer service standards. Accordingly, the problem of choosing methods and methods of vocational training is becoming increasingly important and relevant.

The purpose of mastering the discipline "Business culture in the restaurant business" is the formation of students' competencies that meet the requirements of the Federal State Educational Standard in the direction of training 43.03.03. Hotel business (profile "Restaurant activity").

To achieve this goal, a number of tasks are being solved: to study the features of the discipline "Business culture in the restaurant business"; analyze modern approaches to the development of this discipline; to study the features of the formation of professional skills for the implementation of professional activities; evaluate the effectiveness of using modern digital methods in teaching.

In the course of this research, the following methods were used: analysis and generalization of publications of a theoretical and practical nature on the use of interactive technologies in teaching. A selection of publications devoted to improving the process of teaching students was made.

Based on the theoretical generalization, a pedagogical experiment was planned and conducted. A comparison of the data obtained based on the results of the conducted pedagogical experiment allows us to assert that the use of interactive technologies in the educational process, namely during practical classes on the academic subject "Business culture in the restaurant business", allows to increase the level of efficiency of mastering educational competencies.

The conducted research has shown that the interactive approach can be supplemented with a high degree of efficiency with the use of traditional technologies in teaching students, increasing the level of individualization of vocational training, giving it a creative character.

Keywords: business culture; professional training; interactive methods; restaurant business

Conflict of interest: The Authors declare the absence of obvious and potential conflicts of interest related to the publication of this article.

For citation: Solovyanova M.V., Volobuev V.V. Interactive Forms and Methods of Teaching in the Process of Training Personnel for the Restaurant Business (on the Example of the Discipline "Business Culture in the Restaurant Business"). *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika = Proceedings of the Southwest State University. Series: Linguistics and Pedagogics*. 2023, 13(2): 82–96 (In Russ.). <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-2-82-96>.

Received 03.05.2023

Accepted 14.07.2023

Published 05.09.2023

Введение

Настоящая статья посвящена особенностям профессиональной подготовки кадров для ресторанного бизнеса. В центре подготовки сотрудников сферы услуг находится освоение деловой этики и формирование профессиональной культуры.

Качество профессиональной подготовки студентов сегодня неразрывно связано с наличием у преподавателя высшей школы необходимого уровня информационно-коммуникационной компетентности, которая позволяет ему успешно решать профессиональные педагогические задачи на базе интерактивного подхода.

Интерактивные технологии меняют характер самого образования и способствуют росту уровня его креативности. Их использование обеспечивается не только за счет совершенствования оснащения образовательных организаций, но и за счет роста уровня компетентности в данной сфере педагогического состава отечественных вузов.

В настоящей статье будет рассмотрено использование интерактивного подхода как одного из методов, используемых в процессе обучения будущих и действующих кадров ресторанного бизнеса.

Целью освоения учебной дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе» выступает формирование у студентов компетенций, соответствующих требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 43.03.03 «Гостиничное дело», профиль «Ресторанная деятельность». В процессе освоения дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе» вырабатываются необходимые профессиональные качества и навыки реализации полученных знаний в практической деятельности.

Материалы и методы

В процессе настоящего исследования использовались следующие методы: анализ и обобщение публикаций теоретиче-

ского и практического характера по вопросам применения интерактивных технологий в обучении. Была сделана выборка публикаций последних лет, посвященных совершенствованию процесса обучения студентов, на основе изучения которых выделены современные педагогические подходы.

Результаты и обсуждение

В настоящее время перед образовательными организациями профессионального образования стоит цель, которая заключается в необходимости профессиональной подготовки студентов как будущих специалистов, которые будут обладать набором компетенций и развитых личностных качеств, которые в совокупности позволят ему быть успешным на рынке труда. В настоящее время педагогика располагает достаточно широкими возможностями по использованию разнообразных методик, как традиционных, так и инновационных, которые способствуют качественному формированию компетенций у студентов.

В процессе обучения студент должен воспринять и усвоить колоссальное количество информации. При этом та информация, которую человек воспринимает на слух в среднем усваивается на 40%, так, информация, которая воспринимается зрительным анализатором – в среднем, на 50%, то, что человек одновременно видит и слышит, запоминается им на 70-75%, а если он самостоятельно совершил определенную операцию, сопутствующая ей информация запоминается на 92% [1, с. 110]. Именно деятельностный подход обеспечивает высокую эффективность методик, используемых в процессе обучения в любом возрасте, на любом уровне.

Степень успешности обучения молодого человека в высшем учебном заведении, а также дальнейшая его адаптация в качестве молодого специалиста в социуме обусловлено наличием у него внутренней мотивации к полноценному освоению выбранной профессии. Формирова-

ние такой мотивации базируется на изначальном интересе студентов к профессии, который должен поддерживаться в процессе обучения в вузе, в частности, при выполнении предлагаемых им заданий, которые содержат творческий аспект, имеющих определенную степень занимательности, порождающих спектр эмоций.

На сегодняшний день опубликовано значительное количество научных работ по проблемам использования интерактивных технологий в образовательной деятельности.

Обучение по любому изучаемому предмету, и в том числе деловой культуре в ресторанном бизнесе, должно носить творческий характер. Творчество представляет собой деятельность человека, которая направлено на создание нового материального или нематериального продукта, который создается индивидуально человеком или командой людей, то есть речь идет о новом, оригинальном, социально значимом результате. Обучающийся, вовлеченный в творческий процесс, сам реализует и утверждает свои потенциальные силы и способности, в котором он развивает себя, что свидетельствует о повышении интереса к обучению. В образовательном процессе творческая деятельность не только раскрывает индивидуальные способности обучающегося, но и реализует их, превращает возможное в реальное [2, с. 27]. Раскрыть себя, показать, на что он способен, помогает разнообразная, разносторонняя деятельность, включенная в образовательный процесс. Важным критерием организации творческой деятельности студентов являются приемы, с помощью которых активизируется их позиция в учебном процессе.

По определению, предложенному И.П. Подласым, под активизацией процесса учебной деятельности следует понимать вид специфической целенаправленной деятельности преподавателя, который имеет целью возрастание уровня учебной активности студентов. В свою очередь, познавательная активность сту-

дента проявляется как стремление обучаться, успешно усваивать знания, преодолевать возникающие при этом трудности. Ученый отмечает, что активизация учебной деятельности достигается с помощью множества методов, при этом нужно обратить особое внимание на необходимость использования методов, непосредственно направленных на повышение интереса к обучению в образовательном процессе, приёмы организации творческой деятельности студентов [3, с. 74].

Для активизации учебной деятельности педагогу важно научить студентов выполнять творческие задания, в том числе путем использования интерактивных методов обучения.

Следует согласиться с утверждением Н.В. Масыгиной, Э.А. Зюрина о том, что интерактивная среда соответствует современному психотипу молодежи, который воспринимает информацию приоритетно через интерактивное, коммуникативно насыщенное пространство. Таким образом, достигается интенсификация обучения [4, с. 58].

В отечественной науке понятия «интеракция» и «интерактивная среда» впервые были использованы в социологии и социальной психологии, а уже затем были восприняты педагогической наукой.

Термин «интерактивный» означает «основанный на общении, взаимодействии». Центром технологии интерактивного обучения выступает взаимодействие, коммуникация, в то числе посредством цифровых технологий. Именно в силу сказанного в сфере образования интерактивность в обучении рассматривается как метод, который предусматривает формирование обратной связи между обучающимися и преподавателем, между обучающимися и электронными средствами обучения [5, с.28].

Сущность интерактивных технологий в сфере образования состоит в том, что вовлечение студентов в познание путем использования разнообразных форм взаимодействия. Такой подход повышает

интерес к освоению материала за счет возникающих элементов новизны, при этом студент добровольно включается в активную познавательную деятельность, именно новизна таких отношений позволила О.А. Янборисовой назвать интерактивность инновационным инструментом управления [6, с. 31].

Интерактивное обучение может рассматриваться как в широком, так и узком значении. Широкое понимание феномена интерактивного обучения предусматривает наличие активных методических возможностей между субъектами процесса познания, более узкое – акцентирует внимание на использовании в этих целях цифровых технологий. Активный процесс цифровизации позволяет рассматривать интерактивный подход в обучении с применением современных технологий и устройств, делая акцент на интерактивном обучении с использованием компьютерной техники [7, с. 23].

Так, к примеру, «четырёхмерным» интерактивным обучением называют организацию совместной деятельности студентов, при которой они как участники образовательного процесса с использованием облачных технологий осуществляют взаимодействие между собой, активно обмениваясь информацией, совместно решая проблемные задания в профессиональной сфере, моделируют определенные рабочие ситуации [8, с. 28].

Как отмечают Л.В. Байбородова, Н.В. Тамарская интерактивный подход к обучению имеет принципиальные отличия от иных подходов в силу высокого потенциала возможностей, которыми осуществляется повышение познавательной мотивации за счет организации не только прямой, но и обратной связи субъектов образовательной деятельности [9, с. 24].

В то же время И.С. Гончаров, рассматривая современные подходы к образованию, выделяет интерактивные технологии как важный инструмент совершенствования процесса получения и освое-

ния информации. Автор предлагает рассматривать интерактивное обучение как разновидность электронного обучения, которое базируется на взаимодействии студента и компьютерного устройства [10, с. 946].

В традиционной системе образования использовался единственный приоритетный тип учебного взаимодействия, основанный на взаимодействии субъектов педагогического процесса, обусловленного четким распределением их ролей. Позиция преподавателя и студента обусловлены ролью преподавателя, который выступает как транслятор знаний, а студент – как получатель информации, что предопределяло формирование неравноправного положения участников процесса обучения. Для интерактивного подхода, наоборот, характерно равноправное общение субъектов образовательного процесса.

Исходя из представлений о современных педагогических технологиях, эффективность изучения учебного материала с помощью пассивного метода менее эффективна, но не требует большого объема подготовки преподавателя к занятию, при этом позволяет предложить обучающимся относительно большой объем учебного материала за сравнительно короткий промежуток времени. Этим обусловлена приверженность многих преподавателей к использованию именно пассивной модели занятий. Однако данный подход недостаточно продуктивен с точки зрения глубины усвоения новых компетенций, особенно практического плана.

Анализируя процессы информатизации и компьютеризации образования, следует отметить, что важным компонентом интерактивных технологий является геймификация, то есть внедрение в обучающий процесс элементов игры [11, с. 249]. Под игрой принято понимать естественную для детей и сохранную у взрослых людей форму деятельности, которая разворачивается в условных ситуациях. Большинство авторов рассматри-

вают игру как особый вид деятельности, в котором посредством имитации реализуется процесс воссоздания различных социальных отношений, складывающихся между людьми.

Игра представляет собой модель реальности, на основе которой реализуется усвоение социального опыта. Для детей дошкольного возраста игровая деятельность имеет ведущее значение, также элементы дидактической игры активно используются в школьной педагогике. Но и многие взрослые люди естественным образом раскрепощаются, когда чувствуют азарт, вовлечены в процесс соревнования. Это повышает результативность их деятельности и повышает познавательный интерес. Интересно, что в геймифицированной системе игрок проявляет свою истинную личность, попадая в стрессовые или интересные для себя, увлекательные ситуации. Соответственно, геймификация может использоваться работодателями, в том числе как способ формирования команды, подбора специалистов с точки зрения их личностных качеств.

Таким образом, геймификация выступает в качестве одного из современных способов, которые позволяют успешно вовлекать субъектов в обучающую деятельность через игровые процессы. Она состоит во включении отдельных игровых элементов в неигровой контекст. Само по себе использование любых игр не может быть признано геймификацией. Игра выступает в качестве инструмента, соответственно, геймификация представляет собой процесс, который направлен на образовательные целевые действия. Игровая деятельность обычно сопровождается элементами соревновательности, что способствует активизации возможностей личности игрока за счет возникающего спектра эмоций, которые в конечном итоге порождают у играющего состояния удовольствия.

Использование элементов геймификации обеспечивает увлекательность

предлагаемого контента, таким образом, повышается уровень вовлеченности участников в процесс, формируя стойкую мотивацию к обучению и развитию профессиональных навыков.

Применительно к сфере образования процесс геймификации сосредоточен на выявлении основных интересов и желаний студентов, в целях формирования мотивации, которая будет способствовать более глубокому вовлечению ребенка в процесс обучения. Это эффективная технология, позволяющая достигать более высокие результаты в обучении.

Использование технологий моделирования, в том числе игрового конструирования практических ситуаций и использование соревновательности оптимальны для совершенствования процесса профориентации и профессионального обучения.

Представляется важным указать на то, что в процессе игрового моделирования участниками обучающего процесса ненавязчиво и спонтанно осваиваются определенные компетенции, этот результат является ценностью, которую приобретают непосредственно сами участники игры. Получение отклика (feedback) и наличие обратной связи в геймификации являются важным этапом в рассматриваемой деятельности [12, с. 91].

В рамках исследования проблематики использования игровых методов в процессе подготовки кадров для ресторанного бизнеса были подвергнуты анализу современные направления геймификации, так называемые игровые механики. Как представляется, под игровыми механиками целесообразно понимать способы, при помощи которых реализуется интерактивное взаимодействие игрока и игры. В сущности, игровой процесс реализуется через использование набора игровых механик, которые осуществляют психологическую стимуляцию процесса обучения. В такой набор входят разнообразные элементы, в том числе выполняемые задания, возмож-

ность получить очки или награду; пройти новый уровень, попасть в рейтинг лучших игроков и т. п. [13, с. 59].

Когда студент верно выполнил все предложенные игровые задания, можно сделать вывод, что он освоил определенный объем знаний. В то же время и в том случае, когда задания были выполнены неверно, но студентом было проявлено активное стремление их решить, в том числе он предпринимает неоднократные попытки справиться с заданиями, можно сделать вывод о наличии у него заинтересованности, а также позитивных установок к овладению профессией и потенциальной готовности осваивать ее [14, с. 322].

Анализ и обобщение результатов исследования подхода к использованию интерактивных технологий в обучении показывают, что сегодня трендом в профессиональном обучении является использование VR-технологий, то есть технологий виртуальной реальности. Виртуальную реальность представляет цифровая среда, в которой можно изменять свойства пространства, моделировать ситуации, создавать новые продукты, где с высокой степенью правдоподобности имитируется профессиональная деятельность. Такой подход в последние годы применяется во многих технологичных профессиях, к примеру, при обучении инженеров, дизайнеров, архитекторов, психологов, медицинских работников. Таким образом, она применима и для обучения кадров в ресторанном бизнесе. При помощи симулятора виртуальной реальности возникает возможность проверки когнитивных функций, также он позволяет провести оценку готовности потенциального работника к выполнению профессиональных обязанностей. С помощью технологии виртуальной реальности на период ролевой игры действует в предлагаемых обстоятельствах. Это позволяет с определенной долей успешности строить карьеру и получать необходимый опыт в профессии. Использование технологии виртуальной реальности базируется на при-

менении иммерсивных технологий, которые позволяют осуществить виртуальное расширение реальности, при этом студент оказывается буквальным образом погружен в конкретную профессиональную событийную среду [15, с. 21]. У иммерсивного подхода к профориентации и профессиональному обучению имеется ряд неоспоримых преимуществ. Важнейшим из них выступает визуализация, которая обеспечивает наглядность, видимость [16, с. 74]. К примеру, у студента возникает возможность прежде всего зримо наблюдать последовательность обслуживания клиента, наблюдать работу различных механизмов и управлять ими, и т. п. Для современного процесса обучения крайне важно использование наглядных методов, которые эффективны для использования не только для обучения детей, но и взрослого контингента. Наглядность может обеспечиваться как за счет использования графики, так и других способов визуализации [17]. Еще одной значимой чертой рассматриваемой технологии выступает возможность концентрации. Она обеспечивается тем, что в виртуальном мире исключаются случайные внешние раздражители. Студент получает возможность полностью сосредоточиться на учебном материале и задании, в результате повышается скорость обучения [18, с. 41].

По оценкам специалистов уровень результативности обучения с применением технологий виртуальной реальности как минимум на 10% выше, чем у классического формата обучающей деятельности [19, с. 44]. Обширный потенциал уже созданных технологий виртуальной реальности не используется сегодня в образовательной среде в полной мере. Это обусловлено, по мнению А.Г. Переслегина, двумя обстоятельствами, отсутствием детализированных методических рекомендаций по применению иммерсивных технологий применительно к обучению по конкретным специальностям и отно-

сительной дороговизной такого рода обслуживания [20, с.45].

Цифровые и, в частности, иммерсивные технологии имеют особую значимость для процесса преподавания.

Анализ компетенций, которые в соответствии с программой предполагается формировать в процессе преподавания учебной дисциплины «Деловая культура в ресторанном бизнесе» показывает, что ряд навыков и умений целесообразно осваивать с использованием иммерсионных технологий, которые позволяют имитировать профессиональную деятельность:

- выработка умения поддерживать деловую беседу и вести деловую переписку на русском и иностранном языках;

- формирование умения путем участия в ролевой игре управлять технологическими процессами и организовывать деятельность персонала гостиниц; использовать наставничество, делегирование, коучинг и другие современные формы развития руководящего состава и ключевых сотрудников департаментов (служб, отделов) гостиничного комплекса.

- освоение умения применять инновационные технологии в гостинично - ресторанной деятельности и новые формы обслуживания потребителей; организовывать и поддерживать межличностное и деловое общение с использованием иностранного языка с учетом характеристик постоянных клиентов предприятия питания.

При изучении предмета «Деловая культура в ресторанном бизнесе» наиболее оптимальным представляется использование рассмотренного подхода при изучении учебных тем и вопросов, которые основаны на коммуницировании: в частности, таковы темы «Техника делового телефонного разговора», «Особенности обслуживания праздничных мероприятий», «Особенности ресторанов с национальной кухней» и мн. др. Для освоения такого рода учебного материала крайне важна не только наглядность его

представления, но и возможность получения определенной обратной связи, возможность вступления в диалог.

В широком смысле к категории интерактивных методов принято относить любые диалоговые методы общения в процессе обучения. В более узком понимании интерактивными цифровыми средствами обучения называют разного рода программные продукты, которые устанавливаются на технических средствах и устройствах, в том числе компьютерной технике, что позволяет обеспечивать диалоговое взаимодействие студента с персональным компьютером и соединенными с ним устройствами (к примеру, интерактивными досками, планшетами и др.). Использование интерактивных технологий оптимально для практических учебных занятий. Говоря о практических занятиях в образовательных организациях, имеют в виду такую форму обучения, посредством которой студенты получают возможность осваивать практическое применение полученных теоретических, в том числе средствами моделирования профессиональной деятельности. Цель каждого практического занятия заключается в углубленном изучении отдельных тем учебной дисциплины и применении студентом полученных теоретических знаний на практике. Практические занятия по дисциплине могут проводиться в различных формах, одной из которых может выступить решение учебных заданий с использованием ИКТ. Каждая из форм контактной и самостоятельной работы студентов может быть использована как для формирования компетенций, так и для текущего контроля их освоения. Интерактивный подход может быть использован при организации деловой или ролевой игры, решении ситуационных заданий. Такая форма состоит в игровом моделировании определенной проблемной ситуации – к примеру, ставится зада-

ние об обслуживании различных категорий посетителей ресторана, это может быть обслуживание группы иностранных клиентов, семьи с маленькими детьми, посетителя с определенными ОВЗ, привередливой клиентки с чрезмерно высокими запросами, и т.п. Для выполнения ситуационных заданий используется работа в малых группах по 2-4 человека. Такой подход имеет проектный характер, поскольку на завершающем этапе учебного занятия каждой из команд требуется создать и представить проектный продукт в виде презентации, на основе которой один из студентов делает сообщение о результатах проведенной работы, отвечая на возникающие вопросы преподавателя и студентов. Разновидностью такой работы может стать решение кейс-задач, которые предлагаются в виде короткой проблемной задачи, для решения которой студенту необходимо изучить и проанализировать определенный объем реальной информации, нормативных и правоприменительных документов по ситуации в профессиональной сфере. По результатам проведенного изучения должно быть выработано оптимальное практическое решение задачи. Решение кейса осуществляется, как правило, с использованием возможностей телекоммуникационной сети Интернет. Для освоения навыков в ресторанном бизнесе важно применение в обучении студентов такой формы практических занятий, как ролевые игры с использованием интерактивных технологий. Такое занятие также строится на основе формирования малых групп. Каждый участник ролевой игры должен максимально достоверно имитировать деятельность персонажа игры – работника ресторана, клиента, поставщика-контрагента и др. Особенно важен такой подход при освоении профессионального поведения, характерного для работника ре-

сторана, освоении искусства построения деловых бесед. Изучение теоретических источников позволило запланировать и провести педагогический эксперимент. Он был проведен в три этапа:

– на первоначальном этапе был проведен опрос студентов группы, направленный на выяснение их отношения к использованию интерактивных технологий на занятиях по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе»;

– на втором этапе был проведен ряд практических занятий по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе» с использованием интерактивных технологий;

– на третьем этапе была оценена академическая успеваемость студентов. Так, студентам было предложено ответить на три вопроса:

1. Знаете ли Вы, что такое интерактивные технологии?

2. Применяются ли на занятиях в университете интерактивные технологии?

3. Хотели бы Вы, чтобы на занятиях по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе» была возможность применения интерактивных технологий?

По результатам ответов на вопросы анкеты можно сделать вывод, что студенты представляют, что такое интерактивные методы обучения, однако лично с ними сталкивались мало. Многие отметили, что на занятиях в университете активно используются учебные презентации.

Так, из 21 студента группы 18 (86%) уже до начала цикла практических занятий с использованием интерактивных технологий выразили заинтересованность в получении такой возможности в обучении по профессии и указали на желание лично участвовать в такого рода обучающих занятиях по предмету «Деловая

культура в ресторанном бизнесе». 2 из 21 опрошенных студентов (9%) против включения интерактивных цифровых методов в процесс обучения. 6 из 21 опрошенных студентов (28%) не смогли определить позицию по данному вопросу, так

как затруднились оценить влияние интерактивных цифровых методов на процесс обучения.

Представим полученные данные на диаграмме (рис. 1).



Рис. 1. Отношение студентов группы до начала педагогического эксперимента

Fig. 1. The attitude of the students of the group before the start of the pedagogical experiment

Студенческая группа была разделена на 2 части, экспериментальную и контрольную группы. В каждую группу были включены как студенты, которые выразили явную заинтересованность в использовании интерактивных технологий, так и выразившие скептическое отношение. В экспериментальной группе была проведена работа с использованием интерактивных технологий. Студентам были предложены задания по изученным темам, предусмотренным рабочей программой дисциплины.

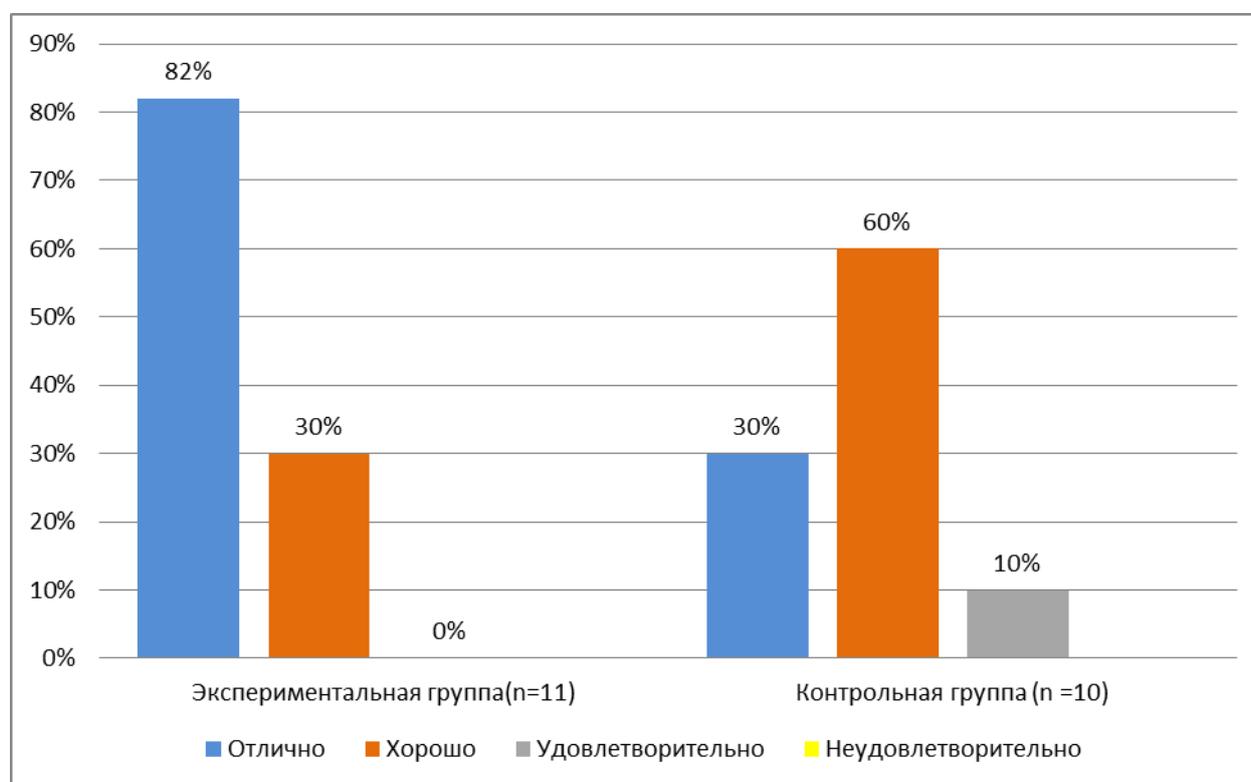
В ходе практических занятий задания, которые предлагались командам, были направлены не просто на контроль усвоения теоретических знаний и факти-

ческого материала, а умение применять полученные знания на практике. Были предложены задания, которые требуют смекалки, быстроты мышления и общей эрудированности. Студенты отвечали на вопросы, исходя из выполненного задания в малой группе. В контрольной группе также были проведены практические занятия по обозначенным выше темам по традиционной методике, без акцента на формирование обратной связи и общение студентов между собой. На завершающем этапе педагогического эксперимента была сопоставлена академическая успеваемость по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе» (табл. 1).

Таблица 1. Академическая успеваемость по предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе»**Table 1.** Academic performance in the subject "Business culture in the restaurant business"

Группа/оценка	Отлично (человек)	Хорошо (человек)	Удовлетворительно	Неудовл.
Экспериментальная группа (n = 11)	9 (82%)	2 (18%)	0	0
Контрольная группа (n = 10)	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)	0

Для наглядности представим собранные данные в форме диаграммы (рис. 2).

**Рис. 2.** Академическая успеваемость по предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе»**Fig. 2.** Academic performance on the subject "Business culture in the restaurant business"

Выводы

Сопоставление полученных данных позволяет утверждать, что использование интерактивных технологий в учебном процессе, а именно при проведении практических занятий по учебному предмету «Деловая культура в ресторанном бизнесе» позволяет повысить уровень эффек-

тивности освоения учебных компетенций.

Проведенное исследование показало, что интерактивным методом обучения можно с высокой степенью эффективности дополнить использование традиционных технологий в обучении студентов, повышая уровень индивидуализации профессионального обучения, придавая ему

творческий характер. В силу сказанного, использование интерактивного метода должно рассматриваться как естественный путь к приобретению столь необходимых для сотрудника ресторанной сфе-

ры навыков коммуникации, а также для раскрытия личностного потенциала, осознания истинных интересов личности, которые могут не проявляться в других условиях.

Список литературы

1. Беляев Г.Ю. Социально-цифровая среда как источник новых возможностей и новых рисков для современного образования // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. Т. 1. № 4 (69). С. 109-123.
2. Пак Н.И., Асауленко Е.В. Персонификация самостоятельной работы студентов по формированию умения решать расчетные задачи на основе автоматизированной обучающе-диагностической системы // Информатика и образование. ИНФО. 2018. № 8. С. 26-32.
3. Подласый И.П. Педагогика: в 2-х т. Т.1. Теоретическая педагогика. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2016. 386 с.
4. Масыгина Н.В., Зюрин Э.А. Информатизация в системе дополнительного профессионального образования как механизм интенсификации образовательного процесса // Вестник спортивной науки. 2018. №2. С. 55-58.
5. Перминова Л.М. Цифровое образование: ожидания, возможности, риски // Педагогика. 2020. № 3. С. 28-37.
6. Янборисова О.А. Геймификация как инновационный инструмент управления в системе развития персонала современной компании. Челябинск, 2017. 102 с.
7. Костюк А.В. Интенсификация образовательного процесса в условиях информатизации образования // Вестник Санкт-Петербургского военного института войск национальной гвардии. 2018. №1(2). С. 22-26.
8. Фадель Ч., Бялик С., Триллин Б. Четырехмерное образование: компетенции, необходимые для успеха: [пер. с англ.] / Благотворит. фонд Сбербанка "Взгляд в будущее"; предисл. А. Асмолова. М.: Точка, 2018. 235 с.
9. Байбородова Л.В., Тамарская Н.В. Трансформация дидактических принципов в условиях цифровизации образования // Педагогика. 2020. № 7. С. 22–30.
10. Гончаров И.С. Системы управления знаниями, как основной инструмент трансформации образовательных процессов в период информатизации общества // Аллея науки. 2018. Т. 5. №4(20). С. 946-949.
11. Раевский Л.А., Храмова А.И. Качественные тенденции образовательных процессов: информатизация и компьютеризация // Аллея науки. 2018. Т. 2. №4(20). С. 248-251.
12. Шмелева А.Г., Ладынин А.И. Информатика. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Microsoft Word. Microsoft Excel: теория и применение для решения профессиональных задач. М.: ЛЕНАНД, 2020. 304 с.
13. Тихонова Ю.А. Цифровое образование: использование электронных ресурсов в психологическом сопровождении образовательного процесса // Информатика и образование. 2020. №3. С. 55-61.
14. Максимова А.И. Геймификация в современном образовании на примере платформы Moodle // Молодой ученый. 2021. № 23 (365). С. 322-324.

15. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проблема средств в цифровом обучении // Педагогика. 2020. № 4. С. 19-26.
16. Азевич А.И. Визуализация педагогической информации: учебно-методический аспект // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: "Информатика и информатизация образования". 2016. № 3 (37). С. 74–82.
17. Михайлюк А.А. Система понятий учебного предмета и ее графическое представление // Вестник Российского Университета Дружбы Народов. Серия "Информатизация образования". 2017. № 2. С. 167-170.
18. Горбунов В.А., Тереев Э.Н., Рафикова Э.М. Здоровьесбережение студентов вуза в условиях информатизации образовательного процесса // Ученые записки ИУО РАО. 2018. №1(65). С. 39-41.
19. Налетова Н. Ю. Цифровизация образования: «за» и «против», текущие и имманентные проблемы // Педагогика. 2020. № 1. С. 43-47.
20. Переслегин А.Г. Проблемы информатизации образовательного процесса // Инновации в гражданской авиации. 2018. Т. 3. №1. С. 43-48.

References

1. Belyaev G.Yu. Social'no-cifrovaya sreda kak istochnik novykh vozmozhnostej i novykh riskov dlya sovremennogo obrazovaniya [The socio-digital environment as a source of new opportunities and new risks for modern education]. *Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika = Domestic and foreign pedagogy*, 2020, vol. 1, no. 4 (69), pp. 109-123.
2. Pak N.I., Asaulenko E.V. Personifikaciya samostoyatel'noj raboty studentov po formirovaniyu umeniya reshat' raschetnye zadachi na osnove avtomatizirovannoj obuchayushche-diagnosticheskoy sistemy [Personification of students' independent work on the formation of the ability to solve computational problems based on an automated training and diagnostic system]. *Informatika i obrazovanie. INFO = Informatics and Education. INFO*, 2018, no. 8, pp. 26-32.
3. Podlasyj I.P. *Pedagogika Vol. 1. Teoreticheskaya pedagogika* [Pedagogy. Theoretical pedagogy]. Moscow, Yurajt Publ., 2016. 386 p.
4. Masyagina N.V., Zyurin E.A. Informatizaciya v sisteme dopolnitel'nogo professional'nogo obrazovaniya kak mekhanizm intensivizatsii obrazovatel'nogo processa [Informatization in the system of additional professional education as a mechanism of intensification of the educational process]. *Vestnik sportivnoj nauki = Bulletin of Sports Science*, 2018, no. 2, pp. 55-58.
5. Perminova L.M. Cifrovoe obrazovanie: ozhidaniya, vozmozhnosti, riski [Digital education: expectations, opportunities, risks]. *Pedagogika = Pedagogy*, 2020, no. 3, pp. 28-37.
6. Yanborisova O.A. *Gejmifikaciya kak innovacionnyj instrument upravleniya v sisteme razvitiya personala sovremennoj kompanii* [Gamification as an innovative management tool in the personnel development system of a modern company]. Chelyabinsk, 2017. 102 p.
7. Kostyuk A.V. Intensifikaciya obrazovatel'nogo processa v usloviyah informatizatsii obrazovaniya [Intensification of the educational process in the conditions of informatization of education]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo voennogo instituta vojsk nacional'noj gvardii = Bulletin of the St. Petersburg Military Institute of the National Guard Troops*, 2018, no. 1(2), pp. 22-26.

8. Fadel' Ch., Byalik S., Trilling B. *Chetyrekhmernoe obrazovanie: kompetencii neobhodimye dlya uspekha* [Four-dimensional education: competencies necessary for success]. Moscow, Tochka Publ., 2018. 235 p.

9. Bajborodova L.V., Tamarskaya N.V. Transformaciya didakticheskikh principov v usloviyah cifrovizacii obrazovaniya [Transformation of didactic principles in the context of digitalization of education]. *Pedagogika = Pedagogy*, 2020, no. 7, pp. 22–30.

10. Goncharov I.S. Sistemy upravleniya znaniyami, kak osnovnoj instrument transformacii obrazovatel'nyh processov v period informatizacii obshchestva [Knowledge management systems as the main tool for the transformation of educational processes in the period of informatization of society]. *Alleya nauki = Alley of Science*, 2018, vol. 5, no. 4(20), pp. 946-949.

11. Raevskij L.A., Hramova A.I. Kachestvennye tendencii obrazovatel'nyh processov: informatizaciya i komp'yuterizaciya [Qualitative trends in educational processes: informatization and computerization]. *Alleya nauki = Alley of Science*, 2018, vol. 2, no. 4(20), pp. 248-251.

12. Shmeleva A.G., Ladynin A.I. *Informatika. Informacionnye tekhnologii v professional'noj deyatel'nosti: Microsoft Word. Microsoft Excel: teoriya i primeneniye dlya resheniya professional'nyh zadach* [Computer science. Information technologies in professional activity: Microsoft Word. Microsoft Excel: theory and application for solving professional problems]. Moscow, LENAND Publ., 2020. 304 p.

13. Tihonova Yu.A. Cifrovoe obrazovanie: ispol'zovanie elektronnyh resursov v psichologicheskom soprovozhdenii obrazovatel'nogo processa [Digital education: the use of electronic resources in the psychological support of the educational process]. *Informatika i obrazovanie = Informatics and Education*, 2020, no. 3, pp. 55-61.

14. Maksimova A.I. Gejmifikaciya v sovremennom obrazovanii na primere platformy Moodle [Gamification in modern education on the example of the Moodle platform]. *Molodoj uchenyj = Young Scientist*, 2021, no. 23 (365), pp. 322-324.

15. Veraksa N.E., Veraksa A.N. Problema sredstv v cifrovom obuchenii [The problem of funds in digital learning]. *Pedagogika = Pedagogy*, 2020, no. 4, pp. 19-26.

16. Azevich A.I. Vizualizaciya pedagogicheskoy informacii: uchebno-metodicheskij aspekt [Visualization of pedagogical information: educational and methodological aspect]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: "Informatika i informatizaciya obrazovaniya" = Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: "Informatics and informatization of education"*, 2016, no. 3 (37), pp. 74–82.

17. Mihajlyuk, A.A. Sistema ponyatij uchebnogo predmeta i ee graficheskoe predstavlenie [The system of concepts of an educational subject and its graphical representation]. *Vestnik Rossijskogo Universiteta Druzhy Narodov. Seriya "Informatizaciya obrazovaniya" = Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series "Informatization of education"*, 2017, no. 2, pp. 167-170.

18. Gorbunov V.A., Tereev E.N., Rafikova E.M. Zdorov'esberezhenie studentov vuza v usloviyah informatizacii obrazovatel'nogo processa [Health saving of university students in the conditions of informatization of the educational process]. *Uchenye zapiski IIO RAO = Scientific notes of IIO RAO*, 2018, no. 1(65), pp. 39-41.

19. Naletova N. Yu. Cifrovizaciya obrazovaniya: "za" i "protiv", tekushchie i immanentnye problemy [Digitalization of education: pros and cons, current and immanent problems]. *Pedagogika = Pedagogy*, 2020, no. 1, pp. 43-47.

20. Pereslegin A.G. Problemy informatizacii obrazovatel'nogo processa [Problems of informatization of the educational process]. *Innovacii v grazhdanskoj aviacii = Innovations in Civil Aviation*, 2018, vol. 3, no. 1, pp. 43-48.

Информация об авторах / Information about the Authors

Соловьянова Марина Викторовна, кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории и социально-культурного сервиса, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: solo_sks@mail.ru, ORCID: 0000-0002-4136-7066

Marina V. Solovyanova, Candidate of Sciences (Historical), Associate Professor, Associate Professor of the Department of History and Socio-Cultural Service, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: solo_sks@mail.ru, ORCID: 0000-0002-4136-7066

Волобуев Виталий Валерьевич, аспирант кафедры истории и социально-культурного сервиса, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: volobuev.vit98@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8996-736X

Vitalii V. Volobuev, Post-Graduate Student, of the Department of History and Socio-Cultural Service, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: volobuev.vit98@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8996-736X