



СЕКЦІЯ 2. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147:[338.488.2:640.4]

DOI DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-3>**ЕФЕКТИВНІСТЬ УПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ
ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ**

Бурак Валентина Геннадіївна,
кандидат технічних наук, доцент,
доцент кафедри готельно-ресторанного та туристичного бізнесу

Херсонський державний університет

burak_valia@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0001-9085-9000>

Карташова Ольга Григорівна,
кандидат економічних наук, доцент

olgi2004@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9692-7032>

Мета дослідження полягає в аналізі ефективності впровадження цифрових технологій в освітній процес, систематизації професійно орієнтованих мобільних застосунків у навчально-пізнавальній діяльності з підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти для забезпечення її практико-орієнтованого спрямування та впровадження інноваційних освітніх технологій. Для досягнення поставленої мети у статті використано теоретичні методи: вивчення, контент-аналізу та узагальнення педагогічної літератури з проблеми дослідження, вироблення наукових підходів до визначення сутності й змісту основних понять; конструктивно-генезисний для аналізу динаміки розроблення та обґрунтування професійно орієнтованих мобільних застосунків у навчально-пізнавальній діяльності; систематизація та класифікація емпіричної інформації щодо використання гейміфікації; методи порівняльного аналізу, інтерпретації та узагальнення фактів.

Результати. Цифрові освітні технології тлумачимо як різновид інформаційних технологій із застосування цифрових ресурсів – окремих об'єктів, представлених у цифровій (електронній) формі та призначених для досягнення поставлених освітніх цілей. Розглянуто професійно орієнтовані мобільні застосунки у дистанційному, змішаному та офлайн-навчанні майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Досліджено використання мобільних застосунків для можливості послуговуватися програмним забезпеченням, призначеним для роботи за допомогою смартфонів, планшетів та інших мобільних пристроїв. Актуалізується гейміфікація як застосування елементів гри та ігрових принципів під час освітнього процесу, що передбачає використання ігрових правил сучасних онлайн-ігор для мотивації майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи та досягнення реальних освітніх цілей, зокрема й через реалізацію проектних технологій.

Висновки. Досліджено використання цифрових технологій для підвищення якості підготовки до занять із фахових дисциплін, опанування світових досягнень та освоєння національного колориту ведення готельно-ресторанного бізнесу, удосконалення навчальних, дослідницьких та професійних умінь, зокрема й використання комп'ютерних засобів, сервісів завдяки доступності гаджетів, інтенсивному використанню різноманітних соціальних медіа у майбутній професійній діяльності, розвитку критичного та творчого мислення.

Ключові слова: *майбутні фахівці готельно-ресторанної справи, професійно орієнтовані мобільні застосунки, гейміфікація.*



EFFICIENCY OF IMPLEMENTATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF TRAINING FUTURE SPECIALISTS IN HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS

Burak Valentina Hennadiivna,
Candidate of Technical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of hotel and restaurant
and tourist business

Kherson State University
burak_valia@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-9085-9000>

Kartashova Olga Hryhorivna,
PhD in Economics, Associate Professor
olgj2004@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9692-7032>

The purpose of the research is to analyze the efficiency of implementation of digital technologies in the educational process, systematization of professional oriented mobile applications in the educational and cognitive activity for training of future specialists in hotel and restaurant business in higher educational institutions to provide its practical orientation and introduction of innovative educational technologies. To achieve the goal, theoretical methods are used in the article: study, content analysis and generalization of pedagogical literature on the problem of research, development of scientific approaches to determine the essence and content of basic concepts; constructive and genesis method is used to analyze the dynamics of development and justification of professionally oriented mobile applications in educational and cognitive activities; systematization and classification of empirical information on the use of gamification; methods of comparative analysis, interpretation and generalization of facts.

Results. Digital educational technologies are interpreted as a type of information technologies using digital resources – individual objects presented in digital (electronic) form and designed to achieve educational goals. Professionally oriented mobile applications in remote, mixed and offline training of future specialists in hotel and restaurant business are considered. The use of mobile applications for the ability to service software intended for work with smartphones, tablets and other mobile devices has been investigated. Gamification is updated as the application of game elements and game principles during the educational process, which involves the use of game rules of modern online games to motivate future specialists in hotel and restaurant business and achieve real educational goals, in particular through the implementation of project technologies.

Conclusions. The use of digital technologies for improvement of the quality of training in professional disciplines, mastering of world achievements and development of national color of conducting hotel and restaurant business, improvement of educational, research and professional skills, in particular, use of computer tools, services due to accessibility of gadgets, intensive use of various social media in future professional activity, development of critical and creative thinking.

Key words: *future specialists in hotel and restaurant business, professionally oriented mobile applications, gamification.*

Вступ

Сучасне глобальне цифрове споживання актуалізує наукову та практичну цінність відповідних інтелектуальних продуктів, що необмежено транслюються. У нинішній Україні соціально-економічні й технологічні зміни зумовлюють віднайдення можливостей для підвищення ефективності освітнього процесу з підготовки майбутніх фахівців. Завдяки збільшенню кількості та якісних ініціатив із застосування цифрових технологій зростає вимога до формування цифрової компетентності викладачів, зокрема щодо використання ними цифрових технологій в освітньому процесі. Виникає проблема ступеня їхнього застосування в контексті компетентнісних можливостей конкретного індивіда – замовника освітніх послуг. Це інтенсифікує впровадження інно-

вацій на технологічному рівні, що передбачає розширення сфери застосування цифрових рішень і сервісів завдяки доступності гаджетів, інтенсивному використанню різноманітних соціальних медіа тощо.

Мета статті полягає в дослідженні ефективності впровадження цифрових технологій в освітній процес, систематизації професійно орієнтованих мобільних застосунків у навчально-пізнавальній діяльності з підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти для забезпечення її практико-орієнтованого спрямування та впровадження інноваційних освітніх технологій.

1. Теоретичне обґрунтування проблеми.

В умовах цифрової трансформації у сфері освіти й науки, ініційованої та здійснюваної МОН України, основний акцент спрямова-



ний на комплексну роботу з побудови екосистеми цифрових рішень у галузі освіти та науки, пов'язаний із безпечним електронним освітнім середовищем, забезпеченням потрібної цифрової інфраструктури закладів та установ освіти і науки, формуванням та розвитком цифрової компетентності учасників освітнього та наукового процесів, забезпеченням цифрової трансформації процесів і послуг, автоматизації збирання й аналізу даних тощо. Для закладів освіти та наукових установ пріоритетом стає формування безпечного електронного освітнього середовища, екосистеми цифрових рішень у сфері освіти та науки для професійного розвитку фахівців.

Колективом науковців визначено принципи функціонування цифрового освітнього простору, а саме: конфіденційності і безпеки, індивідуалізації, доступності, доцільності, розвитку, гнучкості, інноваційності, інтегрованості; установлено функції формування розуміння позитивності перспектив технологічного розвитку для вирішення конкретних завдань технологічно-маркетингового засвоєння й утвердження базових цінностей, наукового світогляду, інтелекту, моралі та естетичних смаків: пізнавальну, прогностичну, покращення безпеки, соціальну, інтегративну, рефлексивну, мотиваційну, культурологічну, етико-естетичну. Охарактеризовано роль цифрового простору в розвитку здобувачів освіти, зокрема через виділення позитивного, розвивального, соціалізуючого, творчого, колаборативного, культурного, психологічного, здоров'язберезувального впливу цифрового простору, розвитку критичного мислення тощо (Кремень, 2022).

Унікальна роль цифрових технологій – у створенні нових засобів, інструментів та можливостей для забезпечення мобільності, індивідуальності та диференційованості освітнього процесу. Актуалізується навчання щодо вибору правильних інструментів для реалізації визначеної мети, здійснення аналізу технологій навчання та принесеної ними користі для якісної підготовки здобувачів освіти. Цифрове освітнє середовище надає широкий спектр цифрових технологій, які постійно оновлюються та розширюються, тому має здійснюватися постійний професійний розвиток фахівців.

2. Методологія та методи. Для досягнення поставленої мети у статті використано теоретичні методи: вивчення, контент-аналізу та узагальнення педагогічної літератури з проблеми дослідження з метою визначення теоретико-методичних основ вибраної теми, вироблення наукових підходів до визначення сутності й змі-

сту основних понять; конструктивно-генезисний для аналізу динаміки розроблення та обґрунтування професійно орієнтованих мобільних застосунків у навчально-пізнавальній діяльності з підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи; систематизація та класифікація емпіричної інформації щодо використання гейміфікації; методи порівняльного аналізу, інтерпретації та узагальнення фактів.

3. Результати та дискусії.

Відповідно до положень Цифрової адженди України–2020 *цифрові технології* є основою добробуту України; світом зі створеними новими можливостями; сферою з визначення суті трансформацій у країні – для покращення життя, роботи, творчості, навчання, відпочинку українців та людей світу, дорослих і дітей (Цифрова адженда України–2020). *Цифровізацію* ототожнено з насиченням фізичного світу електронно-цифровими пристроями, засобами, системами та налагодженням електронно-комунікаційного обміну між ними, що сприяє інтегральній взаємодії віртуального та фізичного, тобто створює кіберфізичний простір.

До чинників, які сприяють цифровізації освітнього простору, віднесено:

- *трансформаційні процеси у суспільстві під впливом зростаючої глобалізації, автоматизації, цифровізації;*

- *формування нових вимог до змісту освіти в умовах цифрового суспільства (практико-орієнтованість, пріоритет діяльнісного змісту освіти над знаннєвим);*

- *низьку адаптивність системи освіти до інтенсивних змін, пов'язаних з розвитком цифрових технологій (наприклад, гейміфікація, персоналізація освіти, використання доповненої реальності, штучного інтелекту тощо);*

- *потреби практики, орієнтовані на оновлення змісту, методів, прийомів виховання в цифровому відкритому середовищі;*

- *очевидну життєву необхідність щодо розвитку цифрової компетентності учасників освітнього процесу в цифровому відкритому середовищі;*

- *актуальність виховання ціннісних орієнтирів у цифровому відкритому середовищі, зумовлену поширенням засобів комунікації і масової інформації з використанням ІКТ;*

- *розвиток суспільства 5.0., яке засноване на передових цифрових технологіях, що забезпечують розвиток науки і технологій для добробуту суспільства, орієнтованого на людину (Кремень, 2022).*

Цифровими технологіями науковці вважають сукупність чотирьох основних електронних складників, взаємопов'язаних та взаємозумовлених:



1) цифрових систем доставки даних (Інтернету, гіпернету тощо);

2) цифрових систем генерування або створення даних (інструменту-речей, смартсистем, систем журналювання);

3) цифрових систем зберігання даних;

4) цифрових систем автоматизованої аналітики (штучного інтелекту, нейромереж тощо) (Морзе, 2019).

Дослідження цифрових освітніх технологій дає підстави вважати, що це різновид інформаційних технологій із застосування цифрових ресурсів – окремих об'єктів, представлених у цифровій (електронній) формі та призначених для досягнення поставлених освітніх цілей.

Контент-аналіз наукової літератури уможливив поділ ресурсів на групи за типом інформації:

– *текстова інформація* (підручник, навчальний посібник; першоджерело і хрестоматії; книги для читання; словники, довідники, енциклопедії тощо);

– *візуальна інформація* (ілюстрації, фотографії; відеофрагменти процесів і явищ, проведення дослідів; статичні й динамічні моделі; об'єкти віртуальної реальності; інтерактивні моделі; символічні об'єкти: схеми, діаграми, формули);

– *комбінована інформація* (підручник, навчальний посібник, першоджерело і хрестоматії, книги для читання, енциклопедії, словники, періодичні видання);

– *аудіоінформація* (записи виступів, музичних творів, звуків живої й неживої природи тощо);

– *аудіо- й відеоінформація* (аудіо- й відеооб'єкти живої та неживої природи, предметна екскурсія, енциклопедія);

– *інтерактивні моделі* (предметний лабораторний практикум і віртуальна лабораторія);

– *ресурси зі складною структурою* (підручник, навчальний посібник, першоджерело й хрестоматія, енциклопедії).

На думку науковців Н. Морзе, В. Вембер та М. Гладун, розвиток цифрової компетентності можливий за умови використання таких технологій та методів: інтегрованого навчання (поєднання кількох основ наук), IBL (Inquiry Based Learning, PBL (Project Based Learning), колаборативного навчання, технологій перевернутого класу, віртуальної, змішаної і доповненої реальності, 3D-принтингу, технологій формування медіаграмотності та формування обчислювального (computation thinking) мислення, проблемно-орієнтованого навчання, змішаного навчання, білінгвового (дуального) навчання, пірінгового (від англійського Peer-to-peer, P2P – рів-

ний до рівного) рівноправного оцінювання один одного, мейкерства (створення здобувачами освіти власноруч деякого продукту (від англ. слова make – створювати, робити), сторітелінгу (англ. Storytelling, за допомогою якої можна передавати різну інформацію через розказування), технологій інклюзивної освіти, microlearning – використання коротких навчальних відео, дистанційного навчання, формування критичного мислення, інноваційних педагогічних технологій (дослідницького навчання, методу проєктів), BYOD (Bring Your Own Device) – технологій використання власних гаджетів в освітньому процесі, формувального оцінювання, використання е-навчальних ігрових середовищ – «прийди зі своїм пристроєм» (Морзе, 2019).

Застосування **технології BYOD** усе активніше відбувається і в підготовці майбутніх фахівців у закладах вищої освіти (ЗВО). Загальновідомо, що мобільні пристрої (смартфони і планшети) є персональними комп'ютерами із сенсорним екраном, функціями підключення до Wi-Fi і високошвидкісним доступом з використанням 3G-технології для забезпечення доступу до Інтернету, фотокамерою, мікрофоном, операційною системою, можливістю зі встановлення різних додатків, підтримання змінних носіїв інформації (ємність більше ніж 4–8 ГБ), потужними мобільними процесорами, великою тривалістю роботи без перезарядки. Нині в освітньому процесі використовується низка мобільних додатків, платформ та ресурсів, зокрема Google Forms, Survey Monkey, Kahoot it!, Plickers, Grand Tools, Promt offline translator, Education App For Kids, Linear X, Quick quadratics, Prezi, PowToon тощо. Вони створюють можливість швидкого оцінювання знань і вмінь, створення навчальних матеріалів в електронному вигляді та врахування при цьому принципів інтерактивності, індивідуалізації, партнерства, колаборації, креативності.

Так, під час освітнього процесу здобувачі освіти використовують смартфони, планшети, ноутбуки з метою пошуку в Інтернеті інформації, малюнків для ілюстрування виступів своїх або проєктної групи перед групою. За відсутності підручників у смартфонах та планшетах використовується їхня електронна версія, тому нині мобільне навчання є дуже актуальним.

Під мобільним навчанням (M-Learning) розуміємо сучасний напрям розвитку систем дистанційної освіти із застосуванням мобільних телефонів, смартфонів, кишенькових персональних комп'ютерів (КПК), електронних книжок. Зазначена технологія активно застосовується під час дистанцій-



ного чи змішаного навчання з використанням підсистеми доступу до локального й віддаленого контенту. Тож мобільне навчання має на увазі використання мобільної технології як окремо, так і спільно з іншими інформаційними й комунікаційними технологіями (ІКТ) для організації освітнього процесу незалежно від місця і часу.

Дослідимо використання мобільних застосунків (додатків), значення яких полягає в можливості послуговуватися програмним забезпеченням, призначеним для роботи за допомогою смартфонів, планшетів та інших мобільних пристроїв, котрі установлені на пристроях або завантажені на них в онлайн-магазинах мобільних застосунків (App Store, Google Play, Windows Phone Store тощо).

Мобільні пристрої дозволяють перемістити замовника освітніх послуг у середовище, котре максимально наближає процес підготовки до майбутніх професійних ситуацій за допомогою різноманітних предметних мобільних додатків. Наприклад, мобільні додатки – екскурсоводи по місту, що розповідають про найкращі готелі, кафе, бари з урахуванням їхньої специфіки та запитів користувачів тощо. Нині існує велика кількість мобільних додатків, орієнтованих на різний тип пристроїв. Розробники надають вільний доступ до програм, що є дуже важливим чинником того, що їх можна застосовувати в умовах дистанційного та очного навчання.

Роль сучасних застосунків у сфері готельно-ресторанного бізнесу важко перебільшити, оскільки ті корисні функції, які вони виконують, значно облягшують формування професійної компетентності їхніх користувачів. При цьому актуалізується гейміфікація як застосування елементів гри та ігрових принципів під час освітнього процесу. Вона передбачає використання ігрових правил сучасних онлайн-ігор для мотивації майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи та досягнення реальних освітніх цілей, зокрема й через реалізацію проектних технологій. Вивчення пропонування мобільних застосунків для формування професійної компетентності майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи уможливило створення нами таблиці 1.

Практика підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи підтверджує, що використання гейміфікації є ефективним як у онлайн-навчанні, так і в офлайн-форматі. Так, під час застосування гейміфікації в освітньому процесі засвідчено активність учасників гри, їхню здатність адаптовуватися, виконувати проекти та захищати перед віртуальною аудиторією під час

участі в іграх-симуляціях, бізнес-іграх, репрезентувати результат публічно перед викладачем та іншими здобувачами освіти. Важливими є організація виступу, аргументація, аналіз та відстоювання власної позиції. Доречною є здатність ставити запитання з метою визначення переваг і недоліків ігор, самостійного визначення набутих навичок та програмових результатів навчання, саморепрезентація успішних проектів, виконаних онлайн самостійно або у складі сформованої команди однодумців.

У контексті здійсненого аналізу визначимо основні напрями цифровізації вищої освіти, зокрема підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, пов'язані зі:

- створенням освітніх ресурсів і цифрових платформ із підтриманням інтерактивного та мультимедійного контенту для загального доступу ЗВО та учасників освітнього процесу, зокрема інструментів автоматизації головних процесів роботи;

- розробленням та впровадженням комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання та обладнання для створення цифрового навчального середовища (мультимедійні аудиторії, науково-дослідні STEM-центри, віртуальні лабораторії, інклюзивні аудиторії, приміщення для змішаного навчання);

- вільним доступом до Інтернету учасників освітнього процесу в навчальних аудиторіях ЗВО;

- розвитком дистанційної форми освіти із використанням когнітивних та мультимедійних технологій;

- використанням мобільних застосунків (додатків) для послуговування програмним забезпеченням, призначеним для роботи за допомогою смартфонів, планшетів та інших мобільних пристроїв.

У контексті зазначеного дослідження за умов суб'єкт-суб'єктного навчання зростає роль цифрової компетентності викладачів ЗВО як основних учасників організації та провадження освітнього процесу. Емпіричні дослідження підтверджують залежність ефективності використання цифрових технологій в освітньому процесі вищої школи від рівня сформованості зазначеної компетентності викладачів. Для нашого дослідження доцільним є визначення поняття **«цифрова компетентність педагога»** як сукупність знань, умінь, здібностей і різноманітних показників застосування цифрових технологій для комунікації, колаборації та професійного розвитку, пов'язана з пошуком, створенням та поширенням цифрових ресурсів, керуванням та організацією використання цифрових технологій в освітньому процесі та здійсненні наукових досліджень,



Таблиця 1

Характеристика мобільних застосунків для підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи

Назва застосунку	Характерні ознаки
Готельна справа	
Hotel Crush https://play.google.com/-store/apps/details?id=com.gametown.hotel.crush&hl=uk&gl=US	Готельний симулятор, захоплююча гра з управлінням часом у готелі (тайм-менеджмент); багато посилянь, які допоможуть зі звичайного менеджера через якісне і творче виконання професійних обов'язків стати магнатом готельної імперії. Унікальні особливості готельного симулятора: – Геймплей захоплює, коли ви розвиваєте свій готель! – Приголомшлива графіка покаже ваш готель у всій красі! – Регулярні оновлення, що містять нові готелі мрії! – Численні заходи, в яких ви можете брати участь і отримувати привабливі винагороди! – Унікальний ігровий досвід, який можуть подарувати лише чудові готельні ігри!
Hotel Craze@Design Makeover https://play.google.com/store/apps/details?id=com.techvision.hotelcraze&hl=uk&gl=US	Бізнес-гра з опанування навичок з відкриття готелів по всьому світі, приготування смачної їжі, отримання задоволень від своїх гостей та оновлення готелів. Унікальні особливості бізнес-гри: – Насолоджуйтеся своїм захопленням на більш ніж 1000 рівнях готелів! – Подорожуйте та відкривайте готелі по всьому світі серед різних культур! – Будьте готові до примх гостей і вчасно їх долайте! – Готуйте всі смачні страви, щоб задовольнити своїх гостей! – Збирайте лайки, заробляйте все більше і більше любові та визнання! – Оновіть готелі! Експлуатуйте готелі високого класу і заробляйте більше грошей! – Не забудьте приєднатися до нашого ігрового завдання та подій, щоб отримати величезні винагороди!
The Hotel Project: Merge Game https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.rhinogames.hotel.-project&hl=uk&gl=US	Бізнес-гра зі створення власного стартапу щодо реалізації готельного проекту (спроєктувати, відремонтувати та прикрасити стару сімейну сільську корчму, її кондомініуми, зали очікування різноманітними елементами та предметами). Основні особливості бізнес-гри: – Станьте керівником проекту готелю та створіть генеральний план дизайну та реконструкції палацу. – Управління та організація різноманітних проектів: дні народження, ділові зустрічі, корпоративні вечірки та весілля. – Відкрийте приховані кімнати та місця та опануйте свої навички організації подій! – Makeover перевірте свої навички дизайну інтер'єру, розблокувавши, відремонтувавши та декорувавши стильний готель, палацові зали очікування, гуртожиток, приймальню, кухню, лобі, бібліотеку, кімнати для переговорів, сад, дах, кафе та басейн у садибі!
Hotel Life: Grand Hotel Life https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.eidoloncorp.-hotel&hl=uk&gl=US	Бізнес-гра для опанування навичок реалізації кар'єри в готельному бізнесі через власну історію швейцара, котрий завдяки власній творчій діяльності стає власником 5-зіркового готелю. Особливості бізнес-гри: – Унікальний геймплей: реєструйте гостей, швидко реагуйте на їхні запити та встановлюйте пріоритети. – Відкривати нові готелі по всьому світі. – Захоплюючі рівні: безліч розваг, унікальні бустери та ігровий процес. – Оновіть станції та готуйте найсмачніші страви та напої. – Готуйте смачну їжу з усього світу!
My Spa Resort: Grow & Build https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cherrypickgames.-mybeautyfactory&hl=uk&gl=US	Бізнес-гра як унікальне поєднання фермерства, будівництва та управління власним спа-готелем та курортом. Особливості бізнес-гри: – Створіть і налаштуйте власний спа-готель, курорт і ферму з безліччю різних будівель і прикрас. – Збирайте врожай і квіти зі своїх ферм. – Робіть ексклюзивну та унікальну косметику. – Створюйте різні спа-центри для лікування своїх клієнтів. – Виконуйте численні захоплюючі спа-процедури. – Використовуйте свої найкращі продукти та покращення для обслуговування VIP-персон, щоб отримати спеціальні нагороди. – Торгуйте ресурсами з іншими гравцями, додавайте їх у друзі та відвідайте їхні курорти. – Подбайте про чудових тварин навколо свого спа-центру. – Спілкуйтеся зі своїм веселим персоналом курорту та послухайте їхні історії.



Продовження таблиці 1

Назва застосунку	Характерні ознаки
Ресторанна справа	
Restaurant Cooking Chef https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.cookingchef-restaurant.cscmobi.cookinggame-&hl=uk&gl=US	<p>Усесвітня кулінарна гра шаленого шеф-кухаря зі справжньою кулінарією та використанням дивовижних кулінарних умінь, опанування навичок керівництва часом за допомогою сучасних стратегій.</p> <p>Особливості кулінарної гри:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Готуйте сотні особливих рецептів у різних ресторанах по всьому світі! – Отримайте ключі, які приведуть вас до найкращого шеф-кухаря! Не пропустіть жодного рівня! – Розширте свою ресторанну імперію за допомогою різних ресторанів у різних містах. – Подорожуйте, щоб знайти багато різних інгредієнтів і їжі по всьому світі. – Сотні і сотні оновлень для вашої кухонної техніки та інтер'єру. 500+ рівнів з унікальними цілями та багато іншого. – Обслуговуйте різноманітних милих клієнтів. – Отримуйте комбо та чудові поради, демонструючи свої кулінарні навички.
Restaurant Tycoon - Idle Game https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GulliversGames.-RT&hl=en&gl=US	<p>Гра-симулятор для виконання ролі шеф-кухаря власного ресторану, створення ресторанної імперії в різних країнах, заробляння коштів на своїй їжі та прискорення свого розвитку через інвестиції у власний бізнес.</p> <p>Особливості гри-симулятора:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Керуйте своїм рестораном. Приєднуйтеся до пригод управління рестораном з нуля. – Знайомство з майстрами. Співпрацюйте з різними відомими персонажами, які швидко виведуть ваш ресторан на світовий рівень. – Знайомство зі світовими кухнями. Подайте їжу своїм клієнтам з усього світу. – Прикрасьте свій ресторан. Оновіть та персоналізуйте! <p>Створіть власний стиль у всіх ресторанах.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Продовжуйте заробляти офлайн. У міру того, як ви розширите свій ресторан, ваш дохід зростає, коли ви офлайн. – Приєднуйтеся до конкурсу. Порівняйте себе з кухарями з усього світу в таблиці лідерів. – Ласкаво просимо спеціальних гостей. Забезпечуйте якісне обслуговування для гурманів і VIP-клієнтів, щоб заробляти більше грошей на своїй ресторанній імперії.
Restaurant DASH: Gordon Ramsay https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glu.gordondashx&hl=en_US&gl=US	<p>Гра-симулятор із залученням реального персонажа – британського шеф-кухаря Гордона Рамзі (власника 16 зірок Мішлен).</p> <p>Особливості гри-симулятора:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Бийтеся з іншими гравцями онлайн! Використовуйте стратегію разом зі своїми кулінарними здібностями та бийтеся з іншими гравцями чи друзями онлайн, щоб досягти вершини в таблиці лідерів! – Оберіть образ свого шеф-кухаря! Створіть особистий образ свого шеф-кухаря за допомогою абсолютно нової системи аватарів, першої в будь-якій грі DASH! – Битви знаменитих шеф-кухарів! Маєте те, що потрібно, щоб конкурувати з найкращими? Зіткніться з Гордоном Рамзі та іншими в нових битвах із босами! – Заробляйте і обмінюйте предмети на кращі рецепти! <p>Оновлюйте свої рецепти, щоб отримати ще кращі нагороди, збираючи рідкісні та унікальні предмети протягом гри!</p>
My Restaurant Empire:Decoratin https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ministone.game.-restaurantscapes&hl=uk&gl=US	<p>Новітня топ-кулінарна гра із серії ігор, що керує часом. Грайте в шеф-кухаря.</p> <ul style="list-style-type: none"> – З'ясуйте, що сталося з містечком та людьми, спробуйте осучаснити ресторани та виправити стосунки. – Отримайте гарячу температуру на рівнях приготування їжі та заробіть великі поради щодо ремонту і прикрашення ресторанів. – Лікуйте стосунки між коханими, подивіться, яке майбутнє ви можете принести місту. <p>Готуйте та подайте в різних налаштуваннях</p> <ul style="list-style-type: none"> – Сотні швидких темпів управління часом із різноманітними режимами приготування ігор. – Снідайте так, щоб нагодувати імпульсивних клієнтів.

індивідуалізації оцінювання; удосконалює інклюзію, персоналізацію та сприяє активному залученню здобувачів освіти; характеризується креативним та відповідальним

використанням цифрових технологій для обробки інформації, спілкування, виготовлення контенту, достатку та вирішення проблем (Толочко, 2021).



Висновки

У результаті проведеного дослідження здійснено аналіз ефективності впровадження цифрових технологій в освітній процес підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи.

На основі опрацювання відповідної наукової літератури визначено, що впровадження цифрових технологій у професійну підготовку майбутніх фахівців дає змогу значно підвищити ефективність цього процесу. Зокрема, використання цих технологій дає студентам змогу підвищити якість готовності до лекційних, семінарських та практичних занять із фахових дисциплін, успішно опанувати світові досягнення та освоювати національний колорит ведення готельно-ресторанного бізнесу, удосконалювати навчальні, дослідницькі та професійні вміння, зокрема й уміння використовувати комп'ютерні засоби, розширювати сферу застосування цифрових рішень і сервісів завдяки доступності гаджетів, інтенсивному використанню різноманітних соціальних медіа в майбутній професійній діяльності, розвивати критичне та творче мислення. Зазначена професійна орієнтованість сприяє трансформації кожного замовника освітніх послуг в активного суб'єкта власного професійно-особистісного становлення. Водночас варто відзначити залежність ефективності використання цифрових технологій в освітньому процесі вищої школи від рівня сформованості цифрової компетентності викладачів. Перспективу подальших наукових досліджень убачаємо в теоретичному обґрунтуванні та практичному методичному супроводі використання гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи.

ЛІТЕРАТУРА

1. Блашко Л.М., Рассоха І.В., Рендюк С.П. Використання мобільних додатків у процесі навчання вищої математики студентів технічних університетів. *Вища школа*. 2020. № 6 (195). С. 42–46.
2. Бурак В.Г. Використання інтернет-ресурсів у дистанційному навчанні майбутніх фахівців готельно-ресторанного господарства в закладах вищої освіти. *Педагогічні науки*. 2020. № 91. С. 43–50.
3. Бурак В.Г. Досвід професійної підготовки фахівців готельно-ресторанного господарства в закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2020. № 29. Т. 1. С. 88–92.
4. Електронні соціальні мережі як інструменти сучасного навчального середовища: глосарій (видання 2-ге доповнене та перероблене) / Ю.М. Богачков, О.Ю. Буров, Н.П. Дементівська та ін. ; за заг. ред. О.П. Пінчук. ПТНЗ НАПН України, 2017. 43 с.

5. Інформаційно-освітні ресурси відкритої освіти / автор Антошук С. В. URL: <https://www.slideshare.net/Kalachova/ss-30706764>.

6. Комар Б.В. Переваги та недоліки використання мобільних додатків у сучасній освіті. *Науково-дослідна робота студентів як чинник удосконалення професійної підготовки майбутнього вчителя* : збірник наукових праць. Харків, 2020. Вип. 19. С. 67–71.

7. Краус Н.М., Краус К.М. Цифровізація в умовах інституційної трансформації економіки: базові складники та інструменти цифрових технологій. *Інтелект XXI*. 2018. № 1. С. 211–214.

8. Кремень В.Г., Сисоєва С.О., Бех І.Д. та ін. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. *Вісник Національної академії педагогічних наук України*. 2022. Вип. 4. № 2. С. 1–30. URL: <https://doi.org/10.37472/v.naes.2022.4206>.

9. Морзе Н. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника (проект) / Н. Морзе, О. Базелюк, І. Вороньківа, Н. Дементівська, О. Захар, Т. Нанаєва, О. Пасічник, Л. Чернікова. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвип. С. 1–53.

10. Морзе Н.В., Вембер В.П., Гладун М.А. 3D-картування цифрової компетентності у системі освіти України. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 70. № 2. С. 28–42.

11. Толочко С.В. Цифрова компетентність педагогів в умовах цифровізації закладів освіти та дистанційного навчання. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка. Серія «Педагогічні науки»*. 2021. Випуск 13 (169). С. 28–35.

12. Хлебінська О.І. Теоретичні підходи до цифровізації та цифрової трансформації. *Бізнес, інновації, менеджмент: проблеми та перспективи* : збірник тез доповідей II Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 22 квітня 2021 р. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021, С. 114–115.

13. Цифрова адженда України–2020 («Цифровий порядок денний»–2020). Концептуальні засади (версія 1.0). Першочергові сфери, ініціативи, проекти «цифровізації» України до 2020 року. *HITECHoffice*. Грудень 2016. 90 с. URL: <https://ucc.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>.

14. MLE – Mobile Learning Engine. URL: <http://mle.sourceforge.net>.

REFERENCES:

1. Blazhko, L.M., Rassokha, I.V., Rendiuk, S.P. (2020) Vykorystannia mobilnykh dodatkov u protsesi navchannia vyshchoi matematyky studentiv tekhnichnykh universytetiv [Using mobile applications in teaching higher mathematics to technical university students]. *Iyshcha shkola – Preschool education*. No. 6 (195), pp. 42–46 [in Ukrainian].
2. Burak, V.H. (2020) Vykorystannia internet-resursiv u dystantsiinomu navchanni maibutnykh fakhivtsiv hotelno-restorannoho hospodarstva v zakladakh vyshchoi osvity [Use of internet resources in distance training of future professionals in hotel and restaurant industry in higher educational establishments]. *Pedahohichni nauky – Preschool education*, No. 91, pp. 43–50 [in Ukrainian].
3. Burak, V.H. (2020) Dosvid profesiinoini pidhotovky fakhivtsiv hotelno-restorannoho hospodarstva v zakladakh



vyschoi osvity [Experience of professional training of specialists in hotel and restaurant industry in higher educational establishments]. *Innovatsiina pedahohika – Preschool education*. No. 29, t. 1, pp. 88–92 [in Ukrainian].

4. *Elektronni sotsialni merezhi yak instrumenty suchasnoho navchalnoho seredovyshcha: hlosarii (vydannia 2-he dopovnene ta pereroblene)* (2017) [Electronic social networks as tools of the modern educational environment] / Yu.M. Bohachkov, O.Yu. Burov, N.P. Dementiivska ta in.; za zah. red. O.P. Pinchuk. PTNZ NAPN Ukrainy, 43 p. [in Ukrainian].

5. Informatsiino-osvitni resursy vidkrytoi osvity [Informational and educational resources of open education] / avtor Antoshchuk S.V. Retrieved from: <https://www.slideshare.net/Kalachova/ss-30706764> [in Ukrainian].

6. Komar, B.V. (2020). Perevahy ta nedoliky vykorystannia mobilnykh dodatkov v suchasni osviti [Advantages and disadvantages of using mobile applications in modern education]. *Naukovo-doslidna robota studentiv yak chynnyk udoskonalennia profesiinoi pidhotovky maibutnoho vchytelia*: zbirnyk naukovykh prats. Kharkiv, vyp. 19, pp. 67–71 [in Ukrainian].

7. Kraus, N.M., Kraus, K.M. (2018) Tsyfrovizatsiia v umovakh instytutitsiinoi transformatsii ekonomiky: bazovi skladovi ta instrumenty tsyfrovyykh tekhnolohii [Digitization under institutional transformation of the economy: basic components and tools of digital technologies]. *Intelekt XXI – Preschool education*, No. 1. Pp. 211–214 [in Ukrainian].

8. Kremen, V.H., Sysoieva, S.O., Bekh, I.D. ta in. (2022) Kontseptsiiia vykhovannia ditei ta molodi v tsyfrovomu prostori [The concept of raising children and youth in the digital space]. *Visnyk Natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy – Preschool education*, Vyp. 4, No. 2. Pp. 1–30. Retrieved from: <https://doi.org/10.37472/v.naes.2022.4206> [in Ukrainian].

9. Morze, N. (2019) Opys tsyfrovoy kompetentnosti pedahohichnoho pratsivnyka [Description of digital competence of a pedagogical worker] (proekt) / N. Morze, O. Bazeliuk, I. Vorotnykova, N. Dementiivska, O. Zakhar, T. Nanaieva, O. Pasichnyk, L. Chernikova. *Vidkryte osvittie e-seredovyshche suchasnoho universytetu – Preschool education*. Spetsvyp. pp. 1–53 [in Ukrainian].

10. Morze, N.V., Vember, V.P., Hladun, M.A. (2019) 3D-kartuvannia tsyfrovoy kompetentnosti v systemi osvity Ukrainy [3D mapping of digital competency in Ukrainian education system]. *Informatsiini tekhnolohii i zasobnyavchannia – Preschool education*, t. 70, No. 2, pp. 28–42 [in Ukrainian].

11. Tolochko, S.V. (2019) Vymohy tsyfrovoho suspilstva do kompetentnosti vykladachiv u systemi pisliadyplomnoi pedahohichnoi osvity [Digital competence of teachers in the conditions of digitalization of educational establishments and distance learning]. *Innovatsiina pedahohika – Preschool education*, No. 12, pp. 178–181 [in Ukrainian].

12. Khlebynska, O.I. (2021) Teoretychni pidkhody do tsyfrovizatsii ta tsyfrovoy transformatsii [Theoretical approaches to digitization and digital transformation]. *Biznes, innovatsii, menedzhment: problemy ta perspektyvy*: zbirnyk tez dopovidei II Mizhnarodnoi naukovopraktychnoi konferentsii, m. Kyiv, 22 kvitnia 2021 r. Kyiv: KPI im. Ihoria Sikorskoho, pp. 114–115 [in Ukrainian].

13. *Tsyfrova adzhenda Ukrainy–2020* [Digital agenda of Ukraine–2020]. («Tsyfrovyy poriadok denniy» – 2020). Kontseptualni zasady (versiiia 1.0). Pershocherhovi sfery, initsiatyvy, proekty «tsyfrovizatsii» Ukrainy do 2020 roku (2016). HITECHoffice. Hruden 90 p. Retrieved from: <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf> [in Ukrainian].

14. MLE – Mobile Learning Engine. Retrieved from: <http://mle.sourceforge.net>.

Стаття надійшла до редакції 06.12.2022.
The article was received 06 December 2022.