

ФОРМУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ У МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ В ГАЛУЗІ ОРГАНІЗАЦІЇ ГРОМАДСЬКОГО ХАРЧУВАННЯ

Сучасні європейські соціально-економічні зміни, що проходять у суспільстві та потреби людей у харчуванні є особливо нагальними і життєво необхідними, що висувують на перший план проблеми модернізації системи громадського харчування. Сьогодні перед підприємствами сфери харчової галузі стоять грандіозні завдання, що вимагають їх радикального перетворення та оновлення з урахуванням масштабів і темпів прогресу сучасної цивілізації, в якій інноваційна складова виступає як найважливіший компонент культурного і соціального розвитку людини, націй.

Аналіз літературних джерел [1; 4; 5] показав, що нині світ розвивається за допомогою технічних засобів, які створює і вдосконалює людина, що дозволяє докорінно змінити як технологічний розвиток суспільства, так і систему освіти.

Професіонали сфери громадського харчування усвідомлюють: щоб утримати своїх постійних клієнтів і залучити нових, то часто стильного інтер'єру та якісної смачної їжі може не вистачити. Потрібно впроваджувати інновації в ресторанному бізнесі, здійснювати маркетингові кроки, які зможуть залучити відвідувачів і змусити їх відвідувати саме цей ресторан.

Розглянемо характеристики деяких технологій навчання, введення яких в процес навчання майбутніх фахівців в галузі організації громадського харчування є безумовно важливим елементом організації освітнього процесу.

Групова (колективна) технологія навчання передбачає організацію навчального процесу, за якої навчання здійснюється у процесі спілкування між студентами (взаємонавчання) у групах. Група може складатися з двох і більше студентів, може бути однорідною або різнорідною за певними ознаками, може бути постійною і мобільною.

Групові форми навчання дають змогу диференціювати та індивідуалізувати процес навчання. Формують внутрішню мотивацію до активного сприйняття, засвоєння та передачі інформації. Сприяють формуванню комунікативних якостей студентів, активізують розумову діяльність. Робота в групах (колективна) дає найбільший ефект у засвоєнні знань.

Ігрові технології навчання – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення студента в навчальну гру (ігрове моделювання явищ, «проживання» ситуації).

Сьогодні віддають перевагу терміну «імітація» замість «гра». Навчальні ігри мають за мету, окрім засвоєння навчального матеріалу, вмінь і навичок, ще й надання студенту можливості самовизначитися, розвивати творчі здібності, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання.

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної активності, що має за мету створення комфортних умов навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність.

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів; викладач і студент є рівноправними суб'єктами навчання. Інтерактивне навчання сприяє формуванню навичок та вмінь як предметних, так і загальнонавчальних; створенню атмосфери співробітництва, взаємодії; розвитку комунікативних якостей. Технологія передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем [2].

Хмарні технології. Основна суть хмарної технології в тому, що необхідне програмне і апаратне забезпечення (в тому числі й найновіших версій) знаходяться у користувача не в службовому (навчальному) приміщенні або вдома, а на віддаленому сервері. Для того, щоб працювати з використанням «хмарних» технологій, користувачу достатньо лише мати доступ до Інтернету – немає необхідності у придбанні дорогого ІТ-обладнання та програмного забезпечення. Все, що потрібно користувачу для

роботи, це – підключення до Інтернету та термінал (в його ролі може виступити персональний комп'ютер, ноутбук, планшет, смартфон та інше). Для учасників навчального процесу «хмарні» технології стають найбільш універсальним інструментом для розширення доступу до навчальної інформації, економічних обрахунків та створення бізнес-планів залежно від необхідності.

Суттєвими перевагами роботи в єдиному віртуальному середовищі є також можливість організувати, синхронізувати та коригувати роботу групи студентів над одним проектом. В такій побудові робочого процесу потрібна постійна можливість зв'язку та зміни даних різними користувачами, що включаються в роботу на будь якій її стадії. Навіть в процесі звичної нам побудови навчального процесу при написанні самостійних робіт «хмарні» технології дозволяють значно пришвидшувати контроль (як поточний, так і 228 оціночний) викладача (наукового керівника) над процесом і результатами роботи студента. Таким чином саме технології роботи в єдиному віртуальному просторі дають надзвичайно широкі можливості для формування індивідуальних і професійних компетентностей, забезпечуючи, при цьому, максимальну доступність необхідних інструментів. Використовуючи простий і, водночас, гнучкий інструментарій сучасних технологій студенти можуть проводити моделювання різноманітних явищ, проводити групові дослідження масштабної проблеми за модульними принципами, мають змогу швидко і якісно обмінюватися отриманими результатами. Всі ці фактори в значній мірі прискорюють розвиток професійних компетентностей необхідних майбутньому фахівцю в галузі організації громадського харчування [1].

Мережеві технології призначені для телекомунікаційного спілкування. На сьогоднішній день найбільш популярною технологією такого типу є застосування у ресторанних закладах безкоштовного Wi-Fi. Це дозволяє відвідувачам в очікуванні замовлення працювати, переглядати новини, спілкуватися з бізнес-партнерами чи друзями.

Wi-Fi (Wireless Fidelity) – це сучасна технологія бездротового доступу в Інтернет, що найбільш динамічно розвивається. Доступ до мережі за технологією Wi-Fi здійснюється за допомогою спеціальних радіоточок доступу. Підключитися до мережі Wi-Fi можна за допомогою ноутбуків і мобільних пристроїв, оснащених спеціальним устаткуванням. На сьогоднішній день практично всі сучасні портативні та кишенькові комп'ютери є Wi-Fi-сумісними. Що дозволяє суттєво зекономити час на пошук місця для відпочинку чи проведення певного заходу дозволяє онлайн-бронювання.

Програма також дає змогу вести статистику заповнення закладу за певний період, інформує про новини й акції, сприяє інтенсифікації потоків відвідувачів.

Оригінальним маркетинговим ходом є запровадження режиму так званої відкритої кухні. При цьому відвідувачі мають змогу бачити через спеціальне вікно, як працюють кухарі. Подальшим етапом розвитку такої інновації є встановлення на кухні IP-камер, які дозволяють спостерігати за роботою закладу в режимі реального часу через мережу Інтернет.

Різновидом режиму відкритої кухні є теппан-шоу. Теппан-шоу – це демонстрація віртуозного приготування кухарем на очах відвідувачів певної страви на спеціальній металевій поверхні-столі (теппані) без посуду шляхом швидкого обсмажування (часто із застосуванням відкритого вогню).

Значний інноваційним потенціалом характеризується така технологія як інтерактивне електронне меню. Цей сервіс може застосовуватися як відвідувачами, так і офіціантами. Також існує можливість підрахувати 229 калорійність певних страв, а при виборі страв – відразу побачити остаточний чек замовлення. Під час очікування на замовлення можна ввійти в мережу Інтернет, переглянути новини, пограти в ігри.

QR (quick response)-код – це двовимірний штрих-код, який несе в собі інформацію, що може зчитуватися за допомогою телефону з вбудованою камерою. Завдяки легкому розпізнаванню користувач може миттєво

занести в свій телефон текстову інформацію, додавати контакти в адресну книгу, переходити за Web-посиланнями, відправляти sms-повідомлення тощо.

Заклади ресторанного бізнесу застосовують QR-коди для приваблення відвідувачів. Зчитавши код, користувач може зайти на сайт ресторану, переглянути меню або отримати посилання на сайт, де можна ознайомитися з відгуками про цей заклад. Також в код можна закласти інформацію про історію ресторану, деталі меню, час роботи закладу, повідомлення про акції чи лотереї, активізувати різноманітні програми лояльності, організувати голосування, інтерактивні опитування і максимально швидко отримувати інформацію відгуки відвідувачів про відповідний заклад. Також адміністрація закладу може розсилати sms-повідомлення з кодом, який надає право на знижку на певну страву чи послугу [5].

Таким чином, одним з найважливіших стратегічних завдань на сьогоdnішньому етапі модернізації галузі громадського харчування України є забезпечення якості підготовки спеціалістів на рівні міжнародних стандартів. Розв'язання цього завдання можливе за умови зміни педагогічних методик та впровадження інноваційних технологій навчання.

Список використаних джерел

1. Биков В. Ю. Хмарні технології, ІКТ-аутсорсинг і нові функції ІКТ підрозділів освітніх і наукових установ / В. Ю. Биков // Інформаційні технології в освіті. – № 10. – 2011. – С. 8- 23.
2. Захарчук Тетяна Віталіївна. Інноваційні технології навчання в сучасній школі – [Електронний ресурс]. – Реж. доступу : <http://social-science.com.ua/article/263>.
3. Инновации в ресторанном бизнесе – [Електронний ресурс]. – Реж. доступу: http://tourlib.net/statti_tourism/innovacii-restoran.htm.
4. Литвиненко Т.Є. Новітні технології обслуговування у сфері ресторанного бізнесу / Т.Є. Литвиненко // Ресторанне господарство і туристична індустрія у ринкових умовах. – К., 2003. – С.123-127.

5. Шалева О.І. Застосування інноваційних Інтернет-технологій у ресторанному бізнесі / О.І. Шалева // Торгівля, комерція, підприємництво. – Львів : Львівська комерційна академія, 2013. – Вип. 15. – С. 142-145.