

Мізюк Б. М.

доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри туризму та готельно-ресторанної справи Львівського торговельно-економічного університету, Львів, Україна,
mizjuk.bohdan@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6917-635X>

Миронов Ю. Б.

кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри туризму та готельно-ресторанної справи Львівського торговельно-економічного університету, Львів, Україна,
yuriy@myronov.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9015-506X>

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПІДХІД ДО ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ТУРИЗМУ

Анотація. Підвищення рівня підготовки фахівців у сфері туристичного бізнесу зумовлює потребу в зміщенні акценту з традиційних форм навчання на інноваційні методи та способи організації навчального процесу. Метою статті є систематизація методів і засобів активізації навчального процесу під час проведення занять із фахових дисциплін для підготовки висококваліфікованих спеціалістів сфери туризму. Визначено складові професійної підготовки фахівців цієї сфери, обґрунтовано доцільність використання інтерактивних технологій в інноваційному процесі туристичного бізнесу та в навчальному процесі університетів, які здійснюють підготовку здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Туризм». Охарактеризовано особливості використання ділових і рольових ігор при підготовці бакалаврів із туризму. В основі цих форм інтерактивного навчання – імітація, що в гіпотетичному режимі спрямована на розв'язання проблем, які виникають у динамічному процесі змін ситуацій при функціонуванні та взаємодії підприємств сфери туризму. На основі принципів інтерактивного навчання для використання в навчальному процесі запропоновано рольову гру «RITUR», що імітує діяльність туристичної фірми й пов'язаних із нею бізнес-партнерів, які забезпечують туристичну діяльність у певному сегменті туристичного ринку; описано її структурно-функціональну схему та методику проведення.

Ключові слова: інтерактивність, інтерактивна технологія, навчальний процес, інтерактивне навчання, групова робота, ділова гра, рольова гра.

JEL classification: A22, L83.

DOI: 10.32987/2617-8532-2022-5-80-91.

Унаслідок змін умов господарської діяльності в туристичній сфері постає потреба в перегляді мети й призначення навчального процесу. Функціональна значущість і привабливість традиційної організації навчального процесу для здобувачів освіти істотно знижується. Тож необ-

хідне розуміння зміни сутності організації процесу набуття знань і практичних навичок майбутньої професії. Важливо викликати інтерес до предмета вивчення майбутнього фаху та перетворити аудиторію на активних учасників. У зв'язку з цим виникає проблема активізації навчального

© Мізюк Б. М., Миронов Ю. Б., 2022

процесу, ключ до подолання якої – використання інтерактивних методів, що забезпечать належну комунікацію не лише між викладачем і студентами, а й між самими студентами.

Застосування інтерактивних методів навчання є надзвичайно актуальним підходом у системі підготовки фахівців сфери туристичного бізнесу. Адже, на відміну від традиційного, такий підхід базується на активній взаємодії учасників навчального процесу. При цьому основна увага приділяється їх взаємодії між собою. Це дає можливість поживити навчальний процес, зробити його цікавішим і полегшити засвоєння знань.

Питанням підготовки фахівців сфери туризму та активізації процесу навчання присвячено дослідження багатьох науковців і практикуючих педагогів. Серед них варто виокремити праці таких авторів, як О. В. Катеруша [1], І. В. Сингаївська [2], М. І. Скрипник [3; 4], Н. А. Фоменко, Г. С. Цехмістрова [4], В. К. Федорченко [4; 5], О. А. Сущенко, О. О. Ахмедова, О. О. Стрижак [6], А. В. Фурман, С. К. Шандрук [7], С. Хіязі, П. Бернард, М. Плейсент, Л. Маджіраджа [8], С. Прадоно, М. С. Астріані, Дж. Моняджа [9] та ін. Віддаючи належне доробку названих учених і педагогів, слід зазначити, що сучасне бачення сутності інтерактивних технологій потребує їх теоретичного узагальнення й утілення в ефективному здійсненні навчального процесу при підготовці фахівців саме у сфері туристичної діяльності.

Метою статті є систематизація методів і засобів активізації навчального процесу під час проведення занять із фахових дисциплін для підготовки висококваліфікованих спеціалістів

сфери туризму. При цьому важливим завданням є вибір видів та форм інтерактивного навчання, що сприятимуть якісному підвищенню рівня як теоретичної підготовки, так і практичних навичок здобувачів.

Зміни й новації спричиняють як поступовий, так і стрибкоподібний розвиток усіх сфер життєдіяльності, у т. ч. туризму. Роль туристичної галузі та її вплив на становлення й зростання економіки великою мірою визначаються інноваційною складовою її розвитку. Саме інновації, міра їх впровадження в практичну діяльність формують конкурентоспроможність туристичних підприємств зокрема й туристичної галузі загалом.

Інноваційна діяльність туристичних організацій спрямована на створення туристичних продуктів, які будуть максимально відповідати потребам споживачів, задовольняти їхні бажання та при цьому відрізнятимуться новизною й привабливістю.

Основними факторами інноваційності підприємств туристичної сфери, на наш погляд, є:

- стан, динаміка розвитку регіональної й загальної інфраструктури туризму;
- наявність природних, культурних, архітектурних та інших ресурсів;
- політична, економічна, екологічна стабільність;
- фінансові, технологічні, виробничі, транспортні можливості;
- професіоналізм працівників, зайнятих у сфері туризму.

Взаємодія інноваційних засобів сфери туризму з інноваційними нововведеннями у зв'язку, транспорті, соціальному забезпеченні, культурі та управлінні великою мірою визначає ефективність діяльності ту-

ристичних підприємств усіх рівнів. Від злагодженості їх використання залежить результативність і рівень розвитку туристичної сфери. Вектор інноваційності пов'язаний із пошуком нових підходів до менеджменту, маркетингу та застосуванням комп'ютерних технологій. А це вимагає наявності висококваліфікованих фахівців. Їх підготовка потребує кропіткої, тривалої й креативної роботи та має містити певні складові (рис. 1).

Традиційні методи навчання, що переважно використовуються в Україні, не дають очікуваного швидкого ефекту, оскільки мають пасивний характер. Активізація навчання пов'язана з інтерактивністю, а остання – з інноваціями. Інтерактивність – це поняття, що розкриває характер і ступінь взаємодії «суб'єкт – об'єкт» чи «об'єкт – суб'єкт». Воно вживається при встановленні взаємозв'язків, взаємовідносин та взаємодії між суб'єктами й об'єктами, або навпаки. Це поняття посідає важливе місце у сфері послуг, особливо туризму, оскільки одна сторона має певні потреби чи запити, а друга покликана їх задовольняти.

Розрізняють три види інтерактивності:

- 1) лінійна (простий зв'язок);
- 2) реактивна (негайна реакція на певні запити або дії);
- 3) множинна (реакція на велику кількість запитів і дій від різних об'єктів).

Слово «інтерактивність» англійського походження: *inter* – взаємний, *act* – дія [11, с. 210]. Отже, означає взаємодію, сприяння. Поняття інтерактивності тісно пов'язане з інтерактивними технологіями. Це організація, формування та засвоєння певного обсягу знань і набуття навичок через сукупність особливим чином організованих дій, що полягають в активній взаємодії учасників та побудові міжособової взаємодії, спрямованої на досягнення наперед визначених цілей. На нашу думку, для ефективного використання інтерактивних технологій важливо дотримуватися таких принципів, як:

- активність учасників;
- зворотний зв'язок;
- взаємодія учасників;
- рівність позицій сторін;
- експериментування й пошук шляхів розв'язання проблем і завдань.



Рис. 1. Складові професійної підготовки фахівців сфери туризму

Джерело: [10, с. 305].

Оскільки інтерактивні технології спрямовані на підвищення результативності й рентабельності діяльності туристичних організацій, успіх їх застосування визначається використанням науково-практичних підходів. Існує чимало таких підходів, основними з яких є:

- 1) підхід щодо поліпшення процесу діяльності;
- 2) системний підхід;
- 3) цільовий підхід.

Перший підхід, по суті, є аналітичним. Він полягає у виявленні причин відхилень фактичного стану справ від запланованого, їх усуненні та покращенні фінансово-господарських показників. Також він передбачає інтроспекцію, тобто дослідження від загальних до глибинних складових, причому вважається, що причини проблем та варіанти їх розв'язання криються в самій туристичній організації. Власне усунення проблеми йде від змін у часткових організаційних і функціональних складових до загального процесу діяльності. Фактично відбувається синтез системи шляхом внесення часткових змін у структурні компоненти організації та запровадження цих змін на рівні всієї туристичної організації.

Системний підхід теж передбачає зміни, але іншого характеру, й відрізняється цілями, масштабами, методологією та результатами. Він полягає в дослідженні способів функціонування складових організації з урахуванням складності взаємозв'язків із позиції організації як цілого. Тобто встановлюються різноманітні зв'язки між особистими й організаційними елементами в процесі провадження туристичної діяльності. При цьому розрізняються структурні та

функціональні напрямки бізнес-процесів діяльності туристичної організації. У функціональному ракурсі аналізуються алгоритми поведінки складових. Під функціями в цьому випадку розуміють певну властивість, що впливає на виконання поставленого завдання. За системного підходу потрібно враховувати численні складні стохастичні зв'язки як у внутрішньому, так і в зовнішньому середовищі туристичної організації.

Системний підхід зазвичай реалізується у два етапи: макроетап і мікроетап. На макроетапі виконуються такі процедури:

- будується модель зовнішнього середовища;
- виявляються можливі ресурсні обмеження;
- обираються критерії оцінювання діяльності організації;
- встановлюється траєкторія поведінки керівництва туристичної організації.

Структура проходження мікроетапу залежить від конкретних умов, у яких перебуває туристична організація. Як правило, на цьому етапі:

- визнаються основні фінансово-господарські показники діяльності;
- аналізується раціональність організаційної побудови;
- оцінюється матеріально-технічний, транспортний, фінансовий, кадровий потенціал;
- визначаються основні бізнес-партнери, конкуренти, фіскальні органи;
- встановлюється порядок та ієрархія прийняття рішень.

Цільовий підхід – це орієнтація діяльності туристичної організації на кінцевий результат із урахуванням змін у цілях, зовнішньому й внутрішньому середовищах. Цей підхід базу-

ється на побудові «дерева цілей», у якому відображаються стратегічні, тактичні та оперативні цілі; відповідно, може бути побудоване «дерево ресурсів», де визначаються обсяги різноманітних ресурсів для досягнення кожної цілі. За цільового підходу потрібно відповісти на такі запитання: що повинне бути зроблено, ким, коли та чому; яким чином це має бути вирішено; скільки це коштуватиме; якими повинні бути критерії оцінювання результатів; хто мусить контролювати, коли та які мають бути коригуючі заходи?

Виходячи з описаних підходів, використання інтерактивних технологій в інноваційному процесі туристичного бізнесу можна відобразити за допомогою такої схеми (рис. 2).

Наведена схема має узагальнений характер. Вона стосується трьох основних складових, які, власне, відповідають основному змісту діяльності кожної туристичної організації. Усі вони визначають ефективність її функціонування. Але особлива роль відводиться третій складовій, а саме використанню інтерактивних технологій у навчанні та підвищенні про-

фесіоналізму працівників усіх щаблів туристичної організації.

Річ у тім, що випускникам закладів вищої освіти, які здобули кваліфікацію за спеціальністю «Туризм», часто бракує спеціальних знань і вмінь, практичного досвіду, обізнаності щодо сучасних технологій та іноземної мовної підготовки. Випускники мають недостатню професійну компетентність відповідного спрямування, не готові адаптуватися до змін середовища й самостійно приймати рішення.

Часто роботодавці приймають на роботу випускників із хорошою мовною підготовкою та технічною освітою. Цілком зрозуміло, що якісна підготовка й перепідготовка кадрів у сфері туризму є однією з головних конкурентних переваг туристичної організації, адже якість послуг залежить від компетентності їх надавачів. Працюючи над розвитком професійної компетентності здобувачів освіти – майбутніх фахівців туристичної сфери, доцільно застосовувати такі інтерактивні методи, як тренінг, робота в мікрогрупах (малих групах), мозковий штурм, дискусія, інтерак-

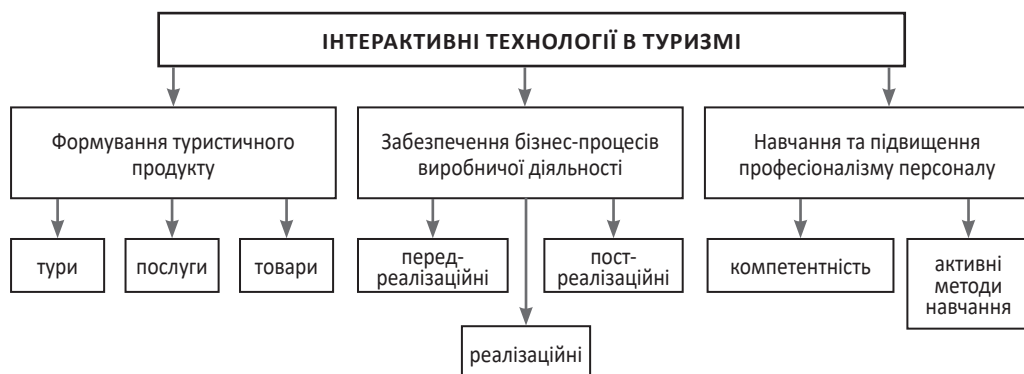


Рис. 2. Загальна схема використання інтерактивних технологій у туристичному бізнесі

Побудовано авторами.

тивна лекція, кейс-метод (аналіз реальних ситуацій), ділові й рольові ігри [2, с. 161]. Проте наразі заняття здебільшого проводяться з використанням традиційних методів (лекції – практичні, семінарські, лабораторні заняття) та мають переважно пасивний характер. Співвідношення ступеня засвоєння навчального матеріалу й витраченого на це часу, за результатами наших досліджень, можна представити у вигляді діаграми (рис. 3).

Наведені дані свідчать, що найбільш результативними методами є: дискусія, практичні вправи, навчання інших. Це активні методи, в основу яких покладено інтерактивні методи навчання, котрі передбачають активну взаємодію учасників навчального процесу. Така взаємодія дає можливість активізувати процес, зробити його цікавішим і легшим для сприйняття. Інтерактивне навчання має на меті:

1) залучення всіх учасників до процесу навчання;

2) надання можливості кожному учаснику розуміти й рефлексувати з приводу розв'язання конкретного завдання;

3) розвиток в учасників комунікаційних рис і здібностей;

4) створення атмосфери співпраці та взаємодії.

У процесі інтерактивного навчання можна одночасно досягати таких цілей:

- навчити учасників працювати в команді, дослухатися до думки інших;
- зменшити в учасників освітнього процесу емоційне напруження;
- розвинути здатність учасників до аналізу ситуації та прийняття рішень;
- поповнити базу власних знань.

Ділові й рольові ігри доцільно розробляти та використовувати для студентів випускних курсів (бакалаврів і магістрів), а також практичних працівників туристичних фірм і офісів. Їхня мета – поглибити й розширити діапазон прийняття рішень

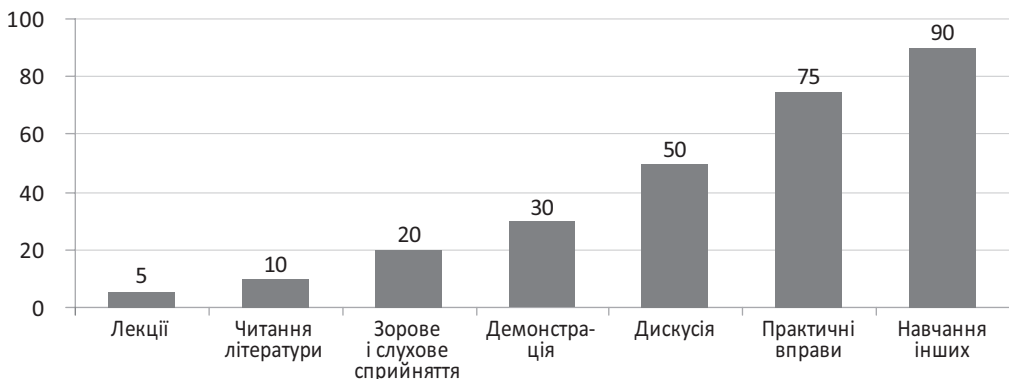


Рис. 3. Співвідношення ступеня засвоєння навчального матеріалу за використання різних методів навчання, %

Побудовано авторами за результатами власних спостережень під час викладання курсів «Основи туризму», «Інтерактивні технології в туризмі» здобувачам першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності «Туризм» у Львівському торговельно-економічному університеті. Період спостережень – із вересня 2018 р. до червня 2022 р.

щодо формування туристичних продуктів та реалізації бізнес-процесів туристичної організації. В основі цих форм інтерактивного навчання – імітація, що в гіпотетичному режимі скерована на програвання розв'язку проблем і завдань, які виникають у динамічному процесі зміни ситуацій при функціонуванні та взаємодії різноманітних підприємств, задіяних у туристичному бізнесі. Ділові ігри базуються на імітаційних моделях стохастичного характеру, що відрізняються динамічною напруженістю й невизначеністю та представлені у формі програмних систем. Актуальність використання ігрових технологій обумовлена тим, що проведення інтерактивного експерименту в реальних умовах є дорогим і часто неможливим. І тоді в ролі замітника виступає ігровий метод, що дає змогу в інтерактивному режимі програвати варіанти розв'язання проблемних ситуацій, а саме рольові ігри.

Класичні ділові ігри зазвичай доволі важко впроваджувати в навчальний процес через складну модельовану предметну область і технології проведення, дороге програмне забезпечення, труднощі з підбором необхідного ігрового матеріалу [1; 3]. Тому ми вважаємо доцільнішим застосування рольових ігор. Рольова гра є груповою формою навчання, у процесі якого використовується рольова структура ведення заняття, тобто набір ролей, що регламентують поведінку студентів. Основне призначення такої гри – забезпечення всебічного аналізу ситуацій, які виникають у процесі туристичної діяльності та імітують поведінку учасників технологічного процесу, котрі умовно обіймають певні посади й

повинні приймати рішення в різних бізнес-ситуаціях.

Нами пропонується авторська методика рольової гри «RITUR» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Туризм», яка сприяє підвищенню якості навчання за рахунок повної віддачі учасників, їх комунікативного спілкування в процесі імпровізованого розігрування ролей при аналізі реальних практичних ситуацій. Оскільки це потребує використання запасу знань студентів із різних предметів, які вони попередньо вивчили, а також практичних навичок і особистих здібностей до аналізу, швидкого реагування на зміну ситуації та вміння пошуку обґрунтованих рішень, рольову гру найкраще використовувати на 3–4-му році підготовки.

Рольова гра «RITUR» імітує діяльність туристичної фірми та пов'язаних із нею бізнес-партнерів, що забезпечують туристичну діяльність на певному сегменті туристичного ринку. Вона має організаційну й функціональну структуру, етапність проведення, чітко визначені завдання та критерії оцінювання роботи кожної ігрової групи. Загалом гра проводиться в три етапи:

- 1) початковий (підготовчий);
- 2) основний;
- 3) заключний.

На початковому етапі учасникам роз'яснюються навчальні цілі, окреслюються функції та завдання; на основному – приймаються управлінські рішення всередині кожної ігрової команди; на заключному – оцінюється робота кожного учасника конкретної команди й підбиваються підсумки інтерактивної гри.

Структурно-функціональну схему рольової гри «RITUR» наведено на рис. 4.

Учасники цієї інтерактивної гри набувають навичок прийняття управлінських рішень, подібних до тих, що приймаються керівниками туристичних підприємств, а також організацій, які сприяють здійсненню та розвитку туризму в певному регіоні.

Основне навантаження в рольовій грі «RITUR» припадає на ігрові команди «Турфірма». Їх рекомендується мати щонайменше дві. Це залежить від чисельності студентів в академічній групі, у якій проводиться практичне заняття з використанням інтерактивної (ігрової) технології. Число учасників у команді – від трьох до чотирьох. Виконувати ролі вирішуються учасниками самостійно. Головними завданнями цієї ігрової групи є:

1) проведення маркетингового дослідження потенційного туристичного середовища, визначення цільових туристичних груп і видів

туристичного продукту, який зацікавив би обрану цільову групу;

2) визначення особливостей турпродукту, його привабливості, ціни, часу реалізації, необхідного ресурсного забезпечення;

3) встановлення джерел отримання інформації щодо виявлення й формування потенційних цільових груп, наявних і перспективних туристичних продуктів;

4) розроблення логістичної схеми реалізації обраного туристичного продукту для визначеної цільової туристичної групи у вигляді технологічної мережі;

5) розрахунок витрат, доходів та потенційного прибутку в результаті виконання попередніх чотирьох завдань.

Окрім ігрової групи «Турфірма», у рольовій грі задіяні команди «Бізнес-партнери» та «Експерти». «Бізнес-партнери», у свою чергу, містять такі ігрові підрозділи: «Транспорт», «Проживання», «Харчування». Вони мають достатньо ресурсів для забез-

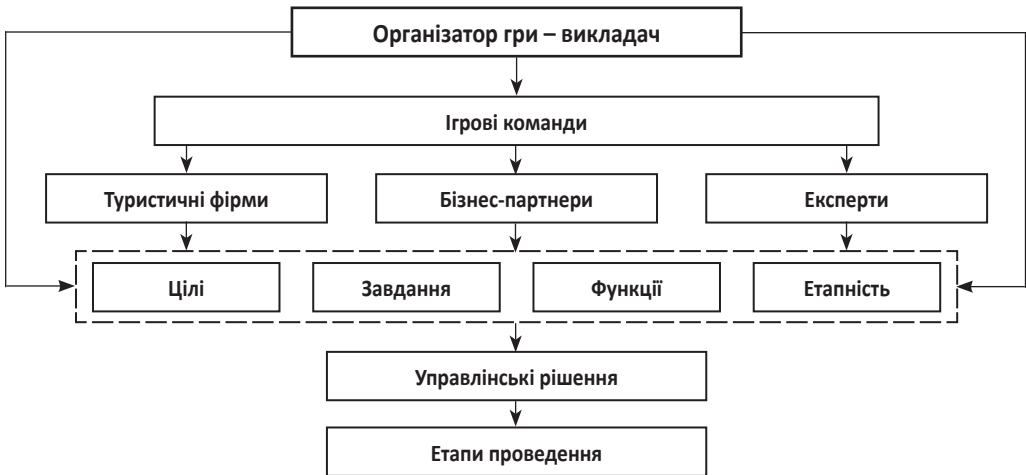


Рис. 4. Структурно-функціональна схема інтерактивної гри «RITUR»

Побудовано авторами.

печення туристичних процесів, покладених на команди «Турфірма».

До ігрових команд належить також ігрова група «Експерти», яка аналізує й оцінює якість рішень, що приймаються кожною ігровою командою. Її склад визначається викладачем-організатором із числа найбільш підготовлених студентів. Критеріями оцінювання можуть бути, наприклад, атрактивність представлених турпродуктів, обсяги залучених цільових груп потенційних туристів, фінансові показники діяльності тощо.

Цілі, завдання, функції кожної ігрової групи встановлюються членами команди під керівництвом викладача; етапність проведення гри визначається детальним описом рольової гри «RITUR» і залежить від обсягу виділеного академічного навчального часу. У разі якщо гра проводиться з керівниками або менеджерами реальних туристичних фірм, етапність та час залежать від кількості туристичних продуктів, формування й реалізація котрих визначаються організаторами гри.

Особливе місце в рольовій грі відводиться інформаційному забезпеченню. Основним джерелом необхідних відомостей є мережа Інтернет. За її допомогою учасники можуть моніторити наявність різних туристичних продуктів, проводити маркетингові дослідження щодо формування потенційних цільових туристичних груп, динаміки цін на туристичні послуги, появи нових туристичних дестинацій тощо.

Головне місце в інтерактивній грі «RITUR» відводиться ігровим командам «Турфірма». Вони конкурують між собою до отримання найкращих результатів своєї діяльності. А це

залежить від уміння приймати рішення щодо формування цільових туристичних груп, клієнтів, їхньої чисельності, вибору привабливих туристичних продуктів, їхньої вартості, складання логістичних схем, реалізації турпродуктів, які приносятимуть туристам найбільше задоволення. У грі таких груп має бути щонайменше дві, щоб існувала певна конкуренція.

Дослідження сутності й змісту традиційних та інтерактивних підходів до формування знань і навичок майбутньої фахової діяльності дає підстави для висновку, що застосування в навчальному процесі саме інтерактивних технологій є найефективнішим способом набуття знань, комунікаційних умінь і навичок, а також уміння працювати над розв'язанням проблем та завдань у командному середовищі. Інтерактивний підхід дає можливість заохотити учасників до здобуття знань, розуміння й рефлексування з приводу того, що вони знають (чи не знають), та створити умови, які викликатимуть у кожного учасника відчуття успішності, захищеності й значущості.

Використання інтерактивних технологій як основи активізації навчання має різноманітні форми – від комп'ютерних засобів засвоєння навчального матеріалу до рольових і ділових ігор. Оскільки потенційні фахівці у сфері туризму повинні володіти набором визначених компетентностей, необхідних їм для майбутньої діяльності, їх набуття є найефективнішим в імітаційному режимі, при розігруванні імітаційних ситуацій прикладного характеру.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з розширенням

предметного поля рольової гри, розробленням імітаційної моделі гри, інформаційного забезпечення. Саме комп'ютерна імітація, яка потребує чималих інтелектуальних зусиль, сприятиме проектуванню масштабної ділової гри, котра, крім досягнення цілей навчального характе-

ру, уможливлуватиме проведення досліджень у напрямку розвитку туристичного бізнесу. Перспективним також є вивчення можливостей адаптації ділових та інтерактивних рольових ігор для дистанційного навчання за умов пандемії й воєнного стану.

Список використаних джерел

1. Катеруша О. В. Ділові ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вища школа*. 2009. № 12. С. 53–60.
2. Сингаївська І. В. Використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх фахівців туристичної сфери. *Регіональний туризм: сучасний стан та шляхи оптимізації* : матеріали І Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 2 квіт. 2021 р. Київ : КРОК, 2021. С. 160–162. URL: https://tourlib.net/statti_ukr/syngaivska.htm.
3. Скрипник М. І. Інтерактивні технології в післядипломному навчанні : довідник. Київ, 2013. 202 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/7010/>.
4. Федорченко В. К., Фоменко Н. А., Скрипник М. І., Цехмістрова Г. С. Педагогіка туризму. Київ : ВД «Слово», 2004. 296 с. URL: https://tourlib.net/books_ukr/pedtur.htm.
5. Федорченко В. К. Теоретичні та методичні засади підготовки фахівців для сфери туризму : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04. Київ, 2005. 43 с. URL: https://tourlib.net/aref_tourism/fedorchenko.htm.
6. Sushchenko O., Akhmedova O., Stryzhak O. The use of interactive training technologies in teaching academic disciplines for students of tourism specialities. *Access to science, business, innovation in digital economy*. 2021. Vol. 2(1). P. 28-39. DOI: [https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1\(3\)](https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1(3)).
7. Фурман А. В., Шандрук С. К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі : монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2014. 272 с. URL: <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/803>.
8. Hijazi S., Bernard P., Plaisent M., Maguiraga L. Interactive Technology Impact on Quality Distance Education. *Electronic Journal of e-Learning*. 2003. Vol. 1. Iss. 1. P. 35-44. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099155.pdf>.
9. Pradono S., Astriani M. S., Moniaga J. A Method for Interactive Learning. *CommIT Journal*. 2013. Vol. 7. № 2. P. 46-48. DOI: <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>.
10. Остап'юк Я. І., Миронов Ю. Б. Проблеми підготовки туристичних кадрів на сучасному етапі розвитку ринку туристичних послуг в Україні. *Реформа освіти в Україні. Інформаційно-аналітичне забезпечення* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 28 жовт. 2021 р. Київ : ДНУ «Інститут освітньої аналітики», 2021. 360 с. URL: https://iea.gov.ua/wp-content/uploads/2021/12/Tezi_III-konf_2021-FINAL.pdf#page=304.
11. Мізюк Б. М. Інтерактивні технології підготовки фахівців у сфері туризму. *Актуальні проблеми економіки і торгівлі в сучасних умовах євроінтеграції* : матеріали наук. конф., м. Львів, 10–11 трав. 2018 р. Львів : ЛТЕУ, 2018. 386 с. URL: https://tourlib.net/statti_ukr/mizjuk4.htm.

Bohdan Mizyuk

Dr. Sc. (Economics), Professor, Lviv University of Trade and Economics, Lviv, Ukraine,
mizjuk.bohdan@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6917-635X>

Yuriy Myronov

Ph. D. (Economics), Professor, Lviv University of Trade and Economics, Lviv, Ukraine,
yuriy@myronov.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9015-506X>

THE INTERACTIVE APPROACH TO THE TOURISM SPECIALISTS' TRAINING

Abstract. *Changes in the conditions of activities in the tourism sector require a review of the purposes of the educational process. Currently, the functional importance and attractiveness of the traditional organization of the educational process is significantly reduced. There is an urgent need to understand the changes in the organization of the process of acquiring knowledge and practical skills for the future profession. It is so important to arouse interest in the subject of study of the future profession and to turn the audience into active participants. Increasing the level of training professionals in the field of tourism business leads to the need to shift the focus from traditional forms of education to innovative methods and ways of organizing the educational process. The purpose of the article is to systematize the methods and means of activating the educational process during classes on professional disciplines for the training of highly qualified specialists in the field of tourism. The article identifies constituent elements of the professional training of specialists in the field of tourism. The expediency of using interactive technologies in the innovative process of tourism business and in the educational process of HEIs, which prepare students of the first (bachelor) level of higher education on the specialty «Tourism» is substantiated. Features of the use of business and role-playing games in preparation of bachelors in tourism are characterized. The basis of these forms of interactive learning is a simulation, which in a hypothetical mode is aimed at solving problems that arise in the dynamic process of changing situations in the functioning and interaction of enterprises in the tourism sector. Based on the principles of interactive learning, the role-playing game «RITUR» is proposed for use in the educational process, which simulates the activities of tourist firms and related business partners, providing tourist activities in a certain segment of the tourist market, its structural and functional scheme and methodology are described.*

Keywords: *interactivity, interactive technology, educational process, interactive learning, group work, business game, role-playing game.*

References

1. Katerusha, O. V. (2009). Business Games as a Means of Activating Students' Cognitive Activity. *High school*, 12, 53-60 [in Ukrainian].
2. Synhaivska, I. V. (2021). The Use of Interactive Teaching Methods in the Training of Future Tourism Professionals. *Regional Tourism: Current State and Ways of Optimization: Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference*, 160-162. Kyiv: KROK. Retrieved from https://tourlib.net/statti_ukr/syngaivska.htm [in Ukrainian].
3. Skrypnyk, M. I. (2013). *Interactive Technologies in Postgraduate Education*. Kyiv. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/7010/> [in Ukrainian].

4. Fedorchenko, V. K., Fomenko, N. A., Skrypnyk, M. I. & Tsekhmistrova, G. S. (2004). *Pedagogy of Tourism*. Kyiv: Slovo Publishing House. Retrieved from https://tourlib.net/books_ukr/pedtur.htm [in Ukrainian].
5. Fedorchenko, V. K. (2005). *Theoretical and methodical principles of training specialists for the field of tourism*. (Extended abstract of Doctor's thesis). Institute of Pedagogy and Psychology of Vocational Education of the Academy of Educational Sciences of Ukraine. Kyiv. Retrieved from https://tourlib.net/aref_tourism/fedorchenko.htm [in Ukrainian].
6. Sushchenko, O., Akhmedova, O. & Stryzhak, O. (2021). The use of interactive training technologies in teaching academic disciplines for students of tourism specialities. *Access to science, business, innovation in digital economy*, 2(1), 28-39. DOI: [https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1\(3\)](https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1(3)).
7. Furman, A. V. & Shandruk, S. K. (2014). *Organizational and activity games in higher education*. Ternopil: TNEU. Retrieved from <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/803> [in Ukrainian].
8. Hijazi, S., Bernard, P., Plaisent, M., & Maguiraga, L. (2003) Interactive technology impact on quality distance education. *Electronic Journal of e-Learning*, 1(1), 35-44. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099155.pdf>.
9. Pradono, S., Astriani, M. S. & Moniaga, J. (2013). A method for interactive learning. *CommIT Journal*, 7(2), 46-48. DOI: <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>.
10. Ostapyuk, Ya. I. & Myronov, Yu. B. (2021). Problems of training tourist personnel at the current stage of development of the tourist services market in Ukraine. *Educational reform in Ukraine. Informational and analytical support*. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. Kyiv. Retrieved from https://iea.gov.ua/wp-content/uploads/2021/12/Tezi_III-konf_2021-FINAL.pdf#page=304 [in Ukrainian].
11. Mizyuk, B. M. (2018). Interactive technologies for training specialists in the field of tourism. *Actual problems of economy and trade in modern conditions of European integration*. Proceedings of the Scientific Conference. Lviv. Retrieved from https://tourlib.net/statti_ukr/mizjuk4.htm [in Ukrainian].