

НАСКРІЗНА НАВЧАЛЬНА ЗАДАЧА
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ
НА ТУРИСТИЧНОМУ ПІДПРИЄМСТВІ»

Людмила Заневська

Львівський державний університет фізичної культури, м. Львів

Анотація. Розглянуто проблеми підготовки фахівців з активного туризму. Проаналізовано можливості створення навчально-методичного забезпечення із застосуванням інформаційних комп'ютерних технологій. Розроблено завдання у вигляді наскрізної задачі для туристичного підприємства з елементами ігрового моделювання та використанням офісних технологій Word, Excel, Access, PowerPoint та технологій Інтернету.

Ключові слова: туризм, інформаційні технології, навчання.

Abstract. Problems of training of specialists of the active tourism are studied. Possibilities of creating the academic and methodical materials with the use of information technologies are analyzed. Assignments in the form of a continuous problem for the tourist enterprise with elements of the game design and the use of Office technologies as Word, Excel, Access, PowerPoint and Internet are developed.

Key words: tourism, information technologies, education.

Постановка проблеми. Отримання якісних цілісних знань всього спектру інформаційних технологій – одне із головних завдань туристичної освіти. Навчання на основі наскрізних задач з елементами співпраці та ігрового моделювання допомагають вирішити такі завдання [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До проблем отримання необхідних знань та вмінь із застосуванням комп'ютерних технологій у своїх працях зверталися різні автори. Досліджено проблеми підготовки фахівців до використання інформаційних технологій в рекреації і туризмі [4]. Розглянуто проблеми туристичної галузі України на шляху до Європейського союзу [2, 5]. Проаналізовано структуру дисциплін для підготовки спеціалістів туристичної справи в Україні і Польщі [3].

Мета дослідження. Розробка навчально-методичного забезпечення із застосуванням інформаційних комп'ютерних технологій на основі наскрізної задачі для туристичного підприємства з метою отримання студентами цілісних знань та вмінь з інформаційних технологій.

Методи дослідження. Контент аналіз, аналіз наукової літератури, Інтернет пошук інформації, ігрове моделювання, співпраці.

Результати дослідження та їх обговорення. Для успішного освоєння студентами інформаційних технологій розроблено ігрову модель у вигляді наскрізної задачі для туристичного підприємства. Задачу подано різними інформаційними блоками для віртуальної туристичної фірми. Інформаційні блоки структуровані за такими відділами: адміністрація, відділ кадрів, рекламний відділ, відділ маркетингу, фінансовий відділ. Для реалізації наскрізної задачі студентів розподілено по відділах віртуальної туристичної фірми. Адміністрацію та керівників обрано студентами. Для кожного відділу директором через керівників відділів видано завдання. Завдання розроблено з використанням офісних технологій (Word, Excel, Access, PowerPoint) та Інтернету.



Рис. 1. Схема реалізації наскрізної задачі для віртуальної туристичної фірми

Для інформаційного блоку «Адміністрація» розроблено завдання по створенню статуту туристичної фірми на основі типового статуту, оформлення протоколу учасників туристичної фірми, оформлення рішення засновників, оформлення реєстраційної картки туристичної фірми, оформлення штатного розкладу туристичної фірми. На адміністрацію віртуальної туристичної фірми покладено керівництво відділами. Для інформаційного блоку «Відділ кадрів» розроблено завдання по створенню бланків, штатного

розкладу, статистичної обробки даних працівників, розробці та створенню бази даних «Працівники». Для інформаційного блоку «Фінансовий відділ» розроблено завдання по створенню бухгалтерських бланків, журналів ордерів, розрахунків по заробітній платі, нарахування амортизації та інших бухгалтерських розрахунків, створення бази даних «Заробітна плата». Для інформаційного блоку «Рекламний відділ» розроблено завдання по створенню рекламних сторінок, візиток, бази даних «Рекламні сторінки фірми». Для інформаційного блоку «Відділ маркетингу» розроблено завдання по створенню туристичної подорожі з прокладенням маршруту, розрахунками ціни подорожі, розрахунками енерговитрат та продуктового пакету, створення бази даних «Засоби розміщення СOT». Ігрова модель передбачає тісну співпрацю між відділами туристичної фірми. В ігровій моделі найбільш успішні студенти, які можуть допомогти іншим учасникам гри, займають місце в адміністрації віртуальної туристичної фірми та напряму співпрацюють з викладачем. Схему реалізації наскрізної задачі для віртуальної туристичної фірми подано рисунком 1.

Висновок. Для отримання цілісних знань та вмінь з інформаційних технологій розроблено наскрізну задачу для туристичного підприємства із застосуванням офісних технологій та Інтернету. Наскрізну задачу реалізовано через ігрову модель у вигляді декількох інформаційних блоків, які дозволяють отримати практичні навички роботи на туристичному підприємстві.

Список використаних джерел:

1. Інформаційні технології в готельно-ресторанному та туристичному бізнесі: підручник / за ред. М. К. Сукача. – Київ : Видавництво Ліра-К, 2017. – 768 с.
2. Krzemiński M. Turystyczna i wypoczynkowa branża Ukrainy po drodze integracji z EU / Krzemiński M., Zaniewski I., Zaniewska L. // Przegląd Naukowy: zb. pr. nauk. – Radom: WNITE, 2012. – Cz. 2. – S. 73–75.
3. Заневська Л. Структура дисциплін для підготовки спеціалістів туристичної справи в Україні і Польщі / Заневська Л., Кучер П., Солодуха С. // Молода спортивна наука України : зб. наук. пр. з галузі фіз. виховання спорту і здоров'я людини. – Львів, 2015. – Вип. 19, т. 4. – С. 40–44.
4. Заневський І. Підготовка фахівців до використання інформаційних технологій в рекреації і туризмі / Заневський І., Заневська Л., Новак С. // Матеріали IV Міжнарод. наук.-техн. конф. з комп'ютерних технологій. – Київ, 2008. – С. 118–119.
5. Заневська Л. Г. Підготовка фахівців зі спортивно-оздоровчого туризму у ЗВО Центрально-Східної Європи / Заневська Л. Г. // Фізичне виховання і спорт у вищих навчальних закладах: інтеграція в Європейський освітній простір : зб. наук. пр. / за ред. С. С. Єрмакова. – Харків : ХДАДМ, 2005. – С. 150–152.