

ДЕПАРТАМЕНТ ГУМАНІТАРНОЇ ПОЛІТИКИ
ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ДЕРЖАВНИЙ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ВІННИЦЬКЕ ВИЩЕ ПРОФЕСІЙНЕ УЧИЛИЩЕ СФЕРИ ПОСЛУГ»



**Номінація 1. Вебквест як інноваційний підхід
в освітньому процесі з професійно-теоретичної підготовки**

«Вебквест – від абітурієнта до випускника»

«Dream Cafe»



м. Вінниця
2023

1. Вебквест як інструмент, формування ключових компетентностей майбутніх працівників сфери HORECA

*Успіх — це не стільки те, що ми маємо, скільки те,
чим ми стаємо в результаті/
(Джим Рон)*

Вступ. Нині в Україні набуває особливого загострення і потребує реорганізації, модернізації проблема підготовки робітничих кадрів, яка здійснюється у ПТНЗ. XXI століття диктує принципово нові вимоги до якості підготовки майбутнього спеціаліста, окрім професійних компетенцій працівник повинен чітко орієнтуватися в ключових завданнях підприємства, демонструвати гнучкість та мобільність, володіти навиками критичного мислення, бути творчим та креативним, орієнтуватись в питаннях інформаційних і комунікаційних технологій.

Інноваційна технологія вебквест спрямована на формування професійної компетентності майбутніх кваліфікованих робітників з професій «Кухар. Кондитер», «Майстер ресторанного обслуговування» сприяє оновленню змісту, методів і форм організації освітнього процесу, створенню інноваційного та креативного педагогічного простору закладу з використанням інтерактивних можливостей сучасних інформаційних технологій.

Анотація. Впровадження інноваційних технологій вебквесту дає можливість комплексно застосувати професійні знання дисциплін професійно-теоретичного циклу для розв'язання конкретних завдань в навчальній і виробничій діяльності.

Технологія не тільки формує якісно нового працівника сфери HORECA з навиками підприємницької діяльності та високим рівнем критичного мислення, а і дає потужний поштовх до професійного зростання майстрів виробничого навчання, викладачів в руслі сучасних вимог виробництва. Відбувається перехід від традиційних освітніх форм співпраці до партнерства педагога та здобувача освіти, реалізуються загально дидактичні принципи єдності теорії і практики, зв'язку навчання з життям, виховання особистості в навчальному процесі.

Як результат, зростання позитивного іміджу закладу освіти, формування професійних та особистісних компетентностей у майбутніх кваліфікованих

робітників сфери послуг ХХІ століття, установка на успіх в подальшому професійному зростанні, відкриття власного бізнесу.

Назва : «Dream-Cafe»

Мета вебквесту:



Навчальні дисципліни: дисципліни професійно-теоретичного циклу в ПТНЗ з підготовки працівників сфери HORECA, виробниче навчання.

Практичне застосування: для викладачів, майстрів виробничого навчання, здобувачів освіти ЗП(ПТ)О з підготовки працівників сфери HORECA.

Вікова категорія: завдання проекту розраховані на здобувачів освіти 2 курсу, які навчаються за спеціальностями: «Кухар. Кондитер», «Майстер ресторанного обслуговування».

Отримані практичні результати:

ОТРИМАНІ РЕЗУЛЬТАТИ

Підвищено рівень практичних та теоретичних досягнень

Сформовано навички критичного та системного мислення

Розвинені навички підприємницької діяльності

Підвищено мотивацію до отримання нових знань

Удосконалено навички колективної праці

Активізовано творчу діяльність

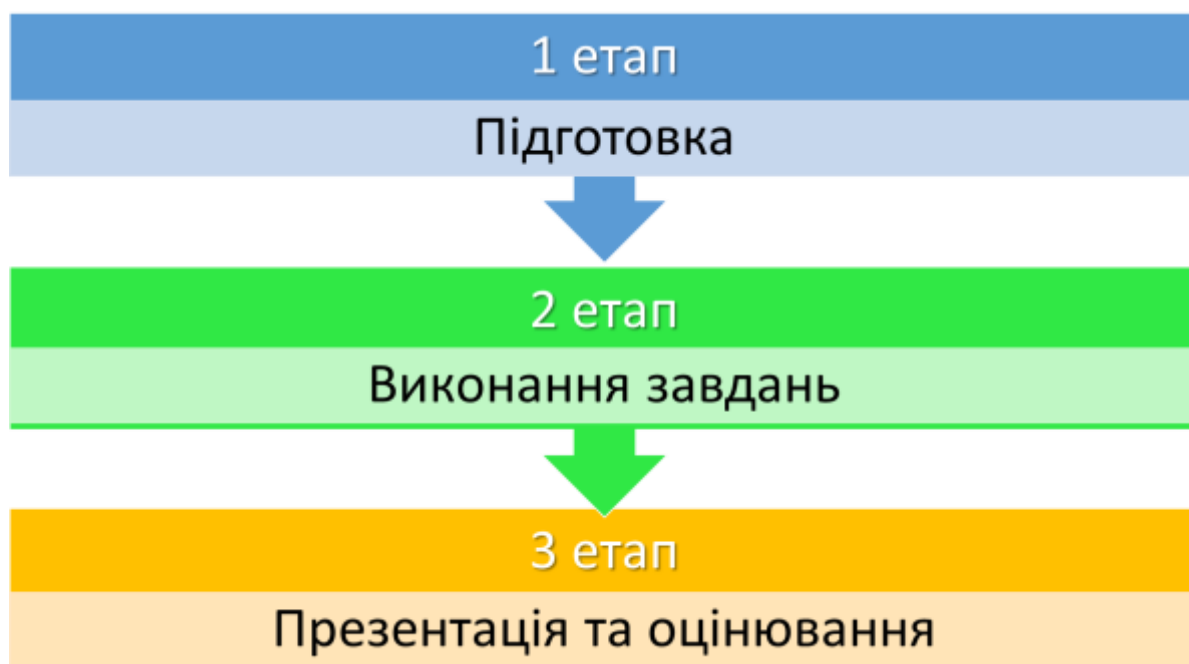
Формовано установку професійного та творчого зростання

Перспективність проєкту: впровадження вебквесту «Dream Cafe» допоможе навчальним закладам забезпечити інтеграцію навчання з реальною професійною діяльністю, сприятиме усвідомленню учасниками навчального процесу прикладної цінності отриманих теоретичних знань, чітких перспектив професійного та кар'єрного зростання, системне використання такого виду навчальної діяльності формує високий рівень критичного мислення та навички підприємницької діяльності.

2. Опис методики проведення вебквесту

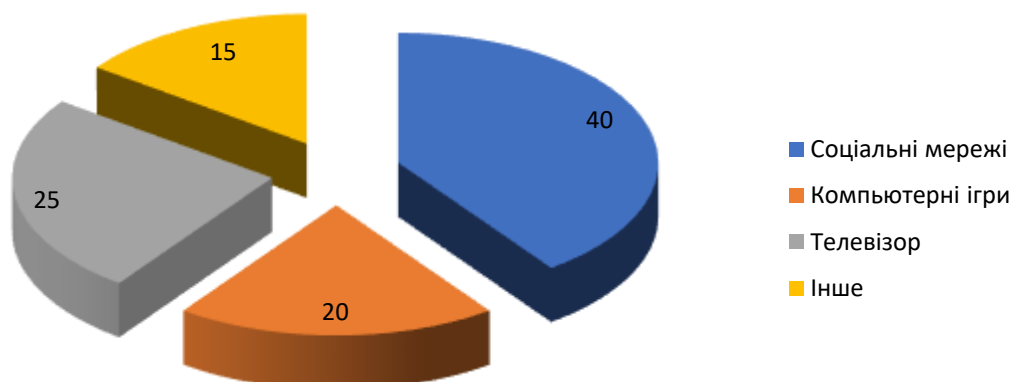
Розв'язання різнопланових професійних ситуацій в умовах конкуренції є вирішальною характеристикою професійної діяльності кваліфікованого персоналу сфери HORECA.

Нестандартні вимоги потребують креативних педагогічних рішень, саме тому на засіданні методичної комісії ресторанного господарства навчального закладу було заплановано впровадити в навчальний процес вебквест «Dream Cafe». Діяльність відбувається в рамках трьох чітко визначених етапів.



Перед початком роботи над проектом, доцільно провести ряд моніторингових досліджень, а саме: моніторинг рівня навчальних досягнень, мотивації до навчання, анкетування з метою вивчення напрямку позаурочної діяльності здобувачів освіти та напрямків до самовдосконалення у професії.

Позаурочна діяльність учнів ПТНЗ



Аналіз проведеного анкетування дав змогу виявити, що 85% вільного часу учні ПТНЗ проводять в соціальних мережах, грають в комп'ютерні ігри та дивляться телепередачі. Вплинути на ситуацію що склалася важко, тому вирішено використати її в навчальних цілях. Це стало поштовхом до підбору ефективних форм роботи з здобувачами освіти на кожному з етапів проекту.

Форми реалізації



На етапі підготовки до проекту, координатором була створений навчальний простір з використанням Google-class, заповнений необхідними матеріалами, посиланнями та спільноту в соціальній мережі ТЕЛЕГРАМ для зручної комунікації .

Всі учасники квесту долучились до простору та спільноти і надалі координування відбувалося в режимі онлайн. З метою зворотнього зв'язку та

накопичення результатів поставлених завдань, кожна з команд створює власний канал спілкування в ТЕЛЕГРАМІ.

В структурі реалізації завдань проекту.

Значну увагу було приділено формі основного етапу. Враховуючи захоплення сучасної молоді комп'ютерними іграми такою формою було обрано вебквест.

Структура вебквесту



Інноваційне навчання з елементами проблемного, у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри - вебквест. Така діяльність допомагає формувати цілий ряд компетенцій: соціальних, навчальних, комунікативних, інформаційних. Учасники вебквесту навчаються використовувати інформаційний простір Internet для розширення сфери своєї творчої діяльності.

З огляду на це, однією з умов успішної підготовки працівника є вирішення квазіпрофесійних ситуації, що дає змогу інтегрувати навчання та майбутню професійну діяльність.

Основні засади вебквесту



Завдання вебквесту розраховані на 6 навчальних тижнів, для кращої орієнтації в часовому просторі гри, було складено календар проекту





Кожне завдання роботи має на меті не лише ретельний пошук, аналіз систематизацію матеріалів, а і створення інформаційного продукту у вигляді: спільноти, публікації, меню, буклету, технологічної документації фірмової страви, музичної збірки. Матеріали всієї роботи узагальнюються у вигляді презентації. Один навчальний тиждень відводиться для узагальнення учасниками виконаної роботи та підготовки до створених у процесі виконання завдань віртуальних закладів.

Презентація результатів роботи команд відбувається за сценарієм телепередачі.



У створених учнями віртуальних закладах, запрошені керівники базових підприємств проводять ревізію, відповідно до встановлених критеріїв. Визначається кращий заклад, якому вручається відзнака ревізора.

Діяльність здобувачів освіти :

За тиждень до початку роботи над вебквестом координатор створює навчальний простір Google Classroom, наповнює його інформацією, здобувачі освіти долучаються до навчального простору і знайомляться з особливостями роботи над проектом. Переглядають інформаційну презентацію, підготовлену координатором, для ознайомлення здобувачів освіти з темою проекту та ключовими завданнями. Беруть участь у моніторингу, щоб перевірити рівень навчальних досягнень. Для визначення ключових форм роботи над етапами проекту, заповнюють анкети з метою вивчення спрямування позаурочної діяльності та рівня мотивації до навчання. Знайомляться з правилами вебквесту, об'єднуються в команди, розподіляють обов'язки, вивчають критерії оцінювання проектної діяльності та кінцевого продукту. Протягом 6 тижнів послідовно крок за кроком, команди виконують завдання зміст яких, з'являється в новинах Google Classroom відповідно до календаря проекту. Результати виконання завдань фіксуються координатором в

картках команд . За період роботи над здобувачі освіти створюють інформаційні матеріали: презентацію, публікацію, буклет, музичну збірку, меню, технологічну документацію страви. З цією ціллю використовують Інтернет ресурси, ЗМІ, довідникову літературу, періодичні видання. При виконанні проєктів учасники вказують посилання на джерела інформації. Після виконання всіх завдань вебквесту, команди презентують створені в процесі роботи віртуальні заклади.

Час, необхідний для реалізації навчального вебквесту:

2 місяці позаурочної роботи

Календар проєкту:

календар проєкту визначає робочий час для всього проєкту, конкретизує терміни виконання поставлених завдань. Дає можливість учасникам проєкту чітко орієнтуватись в часовому просторі своєї діяльності .

Критерії оцінювання проєктної діяльності учасників:

- значущість і актуальність вибору напрямку роботи, адекватність їх вивченій тематиці, конкретність використаних методів дослідження і обробка отриманих результатів;
- активність кожного учасника в співвідношенні з його індивідуальними можливостями;
- командна робота;
- необхідна і достатня глибина проникнення в тему;
- використання знань із інших галузей;
- переконливість прийнятих рішень, вміння робити висновки;
- естетика оформлення результатів;
- оригінальність вирішення проблеми;
- вміння відповідати на запитання опонентів,;
- тривалість виконання поставлених завдань.

Критерії оцінювання захисту проєкту:

- аргументованість вибору концепції, обґрунтованість, практичне спрямування й значення виконаної роботи;
- обсяг та повнота розробки, самостійність, творчість, використання міжпредметних зв'язків, презентабельність;
- аргументованість запропонованих рішень, підходів, висновків;
- ораторські здібності, вміння утримувати увагу слухачів.

Інформаційні матеріали:



Вхідні знання і навички: базові знання дисциплін професійно-теоретичного циклу, володіння навиками роботи на комп'ютерній техніці, навички роботи з інтернет – ресурсами та необхідним програмним забезпеченням.

Дидактичні матеріали:

презентація проекту "Dream safe»; підручники; періодичні видання; фотоальбом; зразки: презентацій, публікацій, буклетів, блог координатора.

Методичні матеріали:

посадові інструкції; інструкції з охорони праці; інструктивно – технологічні картки; перелік завдання проекту; анкети; інструкції для учасників вебквесту, критерії оцінювання презентації; критерії оцінювання публікації; критерії оцінювання буклету; ревізійна відомість; картка команди

Організаційні матеріали:

календар проекту; спільнота в телеграмі «Dream Cafe», Google Classroom, блог координатора, електронна пошта.

 https://classroom.google.com/c/NTU0MDMzODU3NjUy?cjc=jmqha5v	
E-mail: ribka1411977@gmail.com 	
https://dreamcafesvitu.blogspot.com/ 	

Висновки

Конкурентоспроможні працівники ресторанного господарства повинні відповідати вимогам сучасного ринку праці, володіти навичками кваліфікованого робітника ХХІ століття. ДНЗ «Вінницьке вище професійне училище сфери послуг»

враховує особливості праці на сучасному виробництві, а зміст інноваційної технології формування професійної компетентності вебквесту «Dream Cafe» диференціюється та визначається кінцевими цілями навчання, специфікою майбутньої виробничої діяльності.

Саме завдяки цьому відслідковується позитивна динаміка змін успішності та збільшення кількості працевлаштованих випускників.

Вебквест в інтеграції з іншими педагогічними технологіями сприятимуть:

- підвищенню рівня теоретичних та практичних досягнень;
- активному, вмотивованому процесу одержання знань ;
- формуванню навиків критичного мислення;
- розвитку навиків роботи в команді;
- розвитку інформаційної та комунікаційної компетентності;
- активізації творчої діяльності;
- розвитку навиків підприємницької діяльності;
- створенню ситуації успіху в майбутньому професійному становленні.

Результативність проведеної роботи дає змогу з впевненістю говорити про необхідність проведення таких навчальних вебквестів в закладах ПТНЗ, з метою не лише прикладного використання отриманих знань умінь та навичок але і для створення ситуації успіху в майбутньому професійному становленні учасників та проектування власної успішної справи.

3. Використані ресурси

Література

1. Конран Т. Першокласний ресторан
2. Наволоцька Я.Е. Сучасний менеджер ресторану
3. Зигель С.Л., Ленгер Х.Р. Ресторанний сервіс
4. П'ятницька Г.Т. Організація обслуговування у підприємствах ресторанного господарства
5. Сало Я.М. Організація обслуговування населення «Ресторанна справа»
6. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій
7. Періодичні видання: журнал «Ресторатор» №1-12.

Інтернет - ресурси:

<http://www.cookeryschool.com.ua/>

<https://dreamcafesvitu.blogspot.com/>

<http://www.karta.ua/>