

МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТуРИЗМА И ГОСТЕПРИИМСТВА
«ГУМАНИТАРНАЯ» ШКОЛА

УТВЕРЖДАЮ
Вице-ректор по академической
и научной деятельности
Шалабаева Л.И.
«23» 09 2025 г.



УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА
курса повышения квалификации на тему
«Фасилитация креативной коммуникации специалистов в сфере туризма»

РАЗРАБОТАНО

Ризаходжаева Г.А.
Шалабаева Л.И.
«23» 09 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Директор школы
Динашева Л.С.
«23» 09 2025 г.

Учебная программа курса повышения квалификации для слушателей КПК на тему «Фасилитация креативной коммуникации специалистов в сфере туризма» рассмотрена и обсуждена на заседании «Гуманитарной» школы.

« 02 » 09 202 5 г. Протокол № 1.

Директор школы


(подпись)

Динашева Л.С.

(Ф.И.О)

Учебная программа курса повышения квалификации для слушателей КПК на тему «Фасилитация креативной коммуникации специалистов в сфере туризма» утверждена Учебно-методическим советом Международного университета туризма и гостеприимства.

« 23 » 09 202 5 г. Протокол № 2.

Секретарь УМС


(подпись)

Сейткулова Ж.

(Ф. И. О.)

Данный курс разработан в рамках грантового проекта финансируемого Комитетом Науки, Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан АР22787128 «Фасилитация лингвокоммуникативной креативности специалистов по туризму с применением геймификации и арт-терапии в иноязычном обучении».

Цель курса: Формирование и развитие у преподавателей профессиональных компетенций в области фасилитации, стимулирования креативной коммуникации и взаимодействия специалистов в сфере туризма.

Задачи:

- Ознакомление с методами фасилитации и их применением в образовательных и профессиональных процессах.
- Развитие навыков креативного мышления и эффективной коммуникации.
- Изучение инструментов и подходов для организации групповой работы и взаимодействия.
- Формирование умений разработки интерактивных образовательных материалов и программ.
- Развитие навыков интеграции культурных особенностей в процесс коммуникации.

Категория слушателей: Преподаватели вузов, педагоги, тренеры, специалисты в сфере туризма и образования, заинтересованные в повышении квалификации.

Срок обучения:

Количество часов: 90 часов.

Форма обучения: дистанционная, очная или смешанная.

Язык обучения: русский.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данный курс разработан в рамках грантового проекта финансируемого Комитетом Науки Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан АР22787128 «Фасилитация лингвокоммуникативной креативности специалистов по туризму с применением геймификации и арт-терапии в иноязычном обучении».

Курс «Фасилитация креативной коммуникации специалистов в сфере туризма» направлен на развитие у преподавателей комплекса знаний, умений и навыков, необходимых для эффективного управления процессом взаимодействия в образовательной и профессиональной среде.

Знания:

- Основы фасилитации: принципы, методы, роль фасилитатора.
- Креативная коммуникация: понятие, методы, влияние на профессиональный процесс.
- Инструменты для групповой работы: брейншторминг, сторителлинг, визуализация идей.
- Культурные особенности коммуникации в международном туризме.
- Разработка интерактивных программ и образовательных материалов.

Умения:

- Организация фасилитационных сессий и групповой работы.
- Разработка и внедрение креативных образовательных продуктов.
- Применение методов стимулирования креативного мышления.
- Управление межкультурной коммуникацией.
- Оценка эффективности взаимодействия в команде.

Навыки:

- Использование цифровых и интерактивных инструментов для фасилитации.
- Креативное решение задач в туризме.
- Организация проектной работы в группах.
- Адаптация образовательных подходов к культурным особенностям.
- Рефлексия и самооценка профессиональной деятельности.

Содержание курса

Наименование разделов и тем	Онлайн лекция /семинар	Самостоятельная работа (часы)	Формы текущего контроля успеваемости
Модуль 1: Основы фасилитации	6	9	15
Лекция 1.1: Принципы фасилитации	6	-	6
Семинар 1.1: Методы работы с группами	-	4	4
Самостоятельная работа	-	5	5
Модуль 2: Креативная коммуникация	6	9	15
Лекция 2.1: Инструменты креативного мышления	6	-	6
Семинар 2.1: Визуализация идей	-	4	4
Практическое занятие 2.1: Создание визуального проекта	-	5	5
Модуль 3: Межкультурная коммуникация	6	9	15
Лекция 3.1: Культурные особенности в коммуникации	6	-	6
Семинар 3.1: Работа с международными командами	-	4	4
Практическое занятие 3.1: Разработка стратегии межкультурной коммуникации	-	5	5
Модуль 4: Практика фасилитации	6	9	15
Лекция 4.1: Организация фасилитационной сессии	6	-	6
Семинар 4.1: Оценка эффективности фасилитации	-	4	4
Практическое занятие 4.1: Проведение фасилитационной сессии	-	5	5
Модуль 5: Геймификация в образовательных и профессиональных процессах	6	9	15
Лекция 5.1: Основы геймификации	6	-	4
Семинар 5.1: Инструменты геймификации	-	4	4
Практическое занятие 5.1: Разработка геймифицированного проекта	-	5	2

Модуль 6: Арт-технологии в креативной коммуникации	6	9	15	
Лекция 6.1: Арт-технологии как инструмент развития креативности	6	-	6	Участие в вебинарах и обсуждениях
Семинар 6.1: Методы и примеры использования арт-технологий	-	4	4	Практические задания и проекты
Заключение: Проект	-	5	5	Самостоятельная работа с последующей проверкой
Всего по курсу:	36	54	90	

Структура и содержание программы курса «Фасилитация креативной коммуникации специалистов в сфере туризма»

Модуль 1: Основы фасилитации

Лекция 1.1: Принципы и основы фасилитации

В этом разделе слушатели познакомятся с основными принципами фасилитации, её значением для образовательного и профессионального процесса, а также с ключевыми ролями фасилитатора. Будут рассмотрены основные этапы фасилитационной сессии, включая подготовку, управление групповой динамикой и подведение итогов. Особое внимание уделяется роли фасилитации в сфере туризма, где командная работа и взаимодействие играют ключевую роль.

Семинар 1.1: Методы работы с группами

На семинаре будут рассмотрены эффективные методы управления групповой работой, такие как брейншторминг, работа в малых группах, использование визуальных инструментов и интерактивных платформ. Слушатели смогут обсудить примеры из практики и разработать собственные сценарии фасилитационных сессий.

Практическое занятие 1.1: Разработка сценария фасилитационной сессии
Слушатели на практике создадут сценарий фасилитационной сессии, направленной на решение конкретной задачи в сфере туризма. В рамках задания будет предложено использовать методы визуализации и интерактивные инструменты.

Модуль 2: Креативная коммуникация

Лекция 2.1: Инструменты и техники креативного мышления

Слушатели изучат основные техники и инструменты для стимулирования креативного мышления, такие как метод шести шляп мышления, SCAMPER, сторителлинг и дизайн-мышление. Лекция акцентирует внимание на том, как эти методы могут быть адаптированы для образовательной и профессиональной среды в туризме.

Семинар 2.1: Визуализация идей в коммуникации

На семинаре будут рассмотрены способы визуализации идей с использованием майндмэппинга, канвасов, инфографики и других инструментов. Участники обсудят примеры успешной визуализации в туризме, такие как презентации маршрутов, туристических продуктов и услуг.

Практическое занятие 2.1: Создание визуального проекта

Слушатели разработают визуальный проект, например, карту путешествия клиента (customer journey map) или презентацию нового туристического маршрута, используя цифровые инструменты для визуализации.

Модуль 3: Межкультурная коммуникация

Лекция 3.1: Культурные особенности в коммуникации

В этом разделе слушатели изучат, как культурные различия влияют на процесс взаимодействия в международной среде. Будут рассмотрены основные аспекты межкультурной коммуникации, такие как восприятие времени, язык тела, невербальная коммуникация и особенности общения в различных культурах.

Семинар 3.1: Работа с международными командами

Слушатели обсудят примеры межкультурных конфликтов и успешного взаимодействия в туристической индустрии. Будут предложены кейсы для анализа и разработки решений.

Практическое занятие 3.1: Разработка стратегии межкультурной коммуникации
Слушатели разработают стратегию взаимодействия в международной команде, решая конкретную проблему, например, организацию мероприятия для представителей разных стран.

Модуль 4: Практика фасилитации

Лекция 4.1: Организация фасилитационной сессии

Лекция посвящена практическим аспектам подготовки и проведения фасилитационной сессии. Слушатели изучат, как определить цели, подобрать инструменты, управлять групповой динамикой и оценивать результаты.

Семинар 4.1: Оценка эффективности фасилитации

На семинаре участники изучат методы оценки эффективности фасилитационных сессий. Будут рассмотрены инструменты обратной связи, методы анализа результатов и способы их применения в дальнейшей работе.

Практическое занятие 4.1: Проведение фасилитационной сессии

Слушатели проведут фасилитационную сессию в группе, применяя изученные методы и инструменты. Задание включает подготовку материала, управление процессом и анализ результатов.

Модуль 5: Геймификация в образовательных и профессиональных процессах (15 часов)

Лекция 5.1: Основы геймификации

Слушатели познакомятся с понятием геймификации, её принципами и преимуществами в образовательной и профессиональной среде. Будут рассмотрены основные элементы геймификации (баллы, уровни, награды, соревнования) и их применение в сфере туризма для повышения вовлеченности и мотивации участников.

Семинар 5.1: Инструменты геймификации

На семинаре участники изучат цифровые и аналоговые инструменты для внедрения геймификации, такие как Kahoot, Quizizz, Classcraft, а также методы создания настольных игр и ролевых симуляций. Особое внимание будет уделено разработке игровых сценариев, связанных с профессией в туризме.

Практическое занятие 5.1: Разработка геймифицированного проекта

Слушатели создадут геймифицированный образовательный или профессиональный проект, например, квест для студентов, симуляцию работы туристической компании или интерактивное задание для командной работы. Участники смогут протестировать свои проекты в группе и получить обратную связь.

Модуль 6: Арт-технологии в креативной коммуникации

Лекция 6.1: Арт-технологии как инструмент развития креативности

Лекция посвящена использованию арт-технологий в образовательной и профессиональной деятельности. Слушатели изучат, как искусство (рисование, музыка, театр,

фотография) может быть интегрировано в процесс обучения и взаимодействия для развития креативного мышления и эмоционального интеллекта.

Семинар 6.1: Методы и примеры использования арт-технологий

На семинаре будут рассмотрены конкретные примеры применения арт-технологий: создание визуальных карт, использование музыки для стимуляции идей, театральные методы для развития коммуникативных навыков и фотографии для презентации туристических продуктов. Участники обсудят успешные кейсы из образовательной и туристической практики.

Итоговая аттестация: Финальный проект

Финальный проект направлен на анализ и разработку концепции применения креативной коммуникации, геймификации и арт-технологий в обучении специалистов по туризму.

Цель проекта:

- Показать понимание принципов креативной коммуникации, геймификации и арт-технологий.
- Разработать концепцию их применения в образовательной или профессиональной среде туризма.

Формат итогового проекта:

- Описание идеи или концепции (2-3 страницы текста или презентация из 8-10 слайдов).
- Обоснование выбора методов и технологий.
- Пример сценария или ситуации, где эта концепция может быть применена.

Структура проекта:

1. Тема проекта. Формулировка идеи и её краткое описание.
2. Цель и задачи. Определение, какую проблему решает концепция.
3. Методы и технологии. Обоснование выбора инструментов (геймификация, арт-технологии, креативная коммуникация).
4. Пример применения. Краткий сценарий или описание ситуации, где концепция может быть реализована.
5. Ожидаемый эффект. Описание предполагаемых результатов и пользы от внедрения концепции.

Таблица дескрипторов оценивания итогового проекта

Критерий	Высокий уровень (90-100 баллов)	Средний уровень (70-89 баллов)	Низкий уровень (50-69 баллов)	Критически низкий уровень (0-49 баллов)
Креативность идеи	Идея оригинальна, демонстрирует нестандартный подход и высокий уровень креативности.	Идея содержит интересные элементы, но в целом не выходит за рамки стандартных решений.	Идея шаблонная, с минимальным уровнем креативности.	Идея не демонстрирует креативного подхода, повторяет известные решения.
Обоснование выбора методов	Выбор методов (геймификация, арт-технологии, креативная коммуникация) полностью обоснован, их применение логично и соответствует поставленным целям.	Методы обоснованы, но их использование недостаточно подробно объяснено или не всегда логично.	Методы описаны поверхностно, обоснование слабое или неполное.	Методы либо не описаны, либо их выбор не обоснован и не соответствует целям проекта.

Критерий	Высокий уровень (90-100 баллов)	Средний уровень (70-89 баллов)	Низкий уровень (50-69 баллов)	Критически низкий уровень (0-49 баллов)
Пример применения	Пример сценария или ситуации полностью разработан, легко понимается и демонстрирует практическую применимость концепции.	Пример сценария описан, но требует доработки для лучшего понимания или применения.	Пример сценария описан поверхностно, его применение в реальной ситуации вызывает сомнения.	Пример отсутствует или не имеет связи с описанной концепцией.
Ожидаемый эффект	Ожидаемый эффект четко сформулирован, описаны конкретные результаты и их значимость для обучения специалистов по туризму.	Ожидаемый эффект описан, но недостаточно конкретно или без указания значимости.	Ожидаемый эффект описан поверхностно, без указания конкретных результатов или их значимости.	Ожидаемый эффект не описан или не соответствует целям проекта.
Презентация и оформление	Презентация или текст выполнены на высоком уровне: структура логична, материалы оформлены профессионально, содержание легко воспринимается.	Презентация или текст оформлены качественно, но есть мелкие недочеты в структуре или оформлении.	Презентация или текст содержат ошибки в структуре, оформлении или изложении содержания, что затрудняет восприятие.	Презентация или текст оформлены некачественно, структура нарушена, содержание изложено неясно.

Список литературы

1. Sonnenburg S. Creativity in communication: A theoretical framework for collaborative product creation //Creativity and Innovation Management. – 2004. – Т. 13. – №. 4. – С. 254-262.
2. Navickienė V. et al. The relationship between communication and education through the creative personality of the teacher //Creativity studies. – 2019. – Т. 12. – №. 1. – С. 49-60.
3. Zulyusri Z. et al. Literature study: Utilization of the PjBL model in science education to improve creativity and critical thinking skills //Jurnal Penelitian Pendidikan IPA. – 2023. – Т. 9. – №. 1. – С. 133-143.
4. Patston T. J. et al. What is creativity in education? A qualitative study of international curricula //Journal of Advanced Academics. – 2021. – Т. 32. – №. 2. – С. 207-230.
5. Sun M. et al. How do students generate ideas together in scientific creativity tasks through computer-based mind mapping? //Computers & Education. – 2022. – Т. 176. – С. 104359.
6. Guttesen K. Freedom, creativity, time and wonderment in poetry education //Acta Missiologica| Volume. – 2024. – Т. 18. – №. 2.
7. Suryana D., Tika R., Wardani E. K. Management of creative early childhood education environment in increasing golden age creativity //6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021). – Atlantis Press, 2022. – С. 17-20.
8. Bakhanova E. et al. Gamification framework for participatory modeling: A proposal //Group Decision and Negotiation. – 2023. – Т. 32. – №. 5. – С. 1167-1182.
9. Gimenez-Fernandez E. et al. Gamification approaches for open innovation implementation: A conceptual framework //Creativity and Innovation Management. – 2021. – Т. 30. – №. 3. – С. 455-474.
10. Lester D. et al. Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review of educators' perspectives //British Journal of Educational Technology. – 2023. – Т. 54. – №. 6. – С. 1748-1770.