



MODERN TEACHING TECHNOLOGIES СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

UDC 378.093.5:796.5]:[37.091.33-027.22:796]

DOI 10.35433/pedagogy.3(118).2024.10

PRACTICAL EXPERIENCE OF USING GAME TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF YOUTH TOURISM SPECIALISTS

Ya. M. Herashchenko*

The article covers the issue of the application of game technologies in the training of specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism. Scientific investigations of Ukrainian and foreign scientists regarding the use of game methods and technologies in higher education were analyzed.

Game situations, cognitive games, didactic games were studied. Students were invited to participate in educational games, such as: intellectual quiz game "Researcher"; intellectual game "Missing words"; exercise "Zaporizhzhia excursion"; practical training exercise "I am the organizer"; intellectual game "Game Labyrinth". The situational exercise "Preparation for a tourist event" and the research exercise "Youth tourism" were implemented. Performing situational exercises and research exercises, future specialists in the organization of youth tourism formed skills in production activities.

Game technologies, educational cafe, edutainment, and gamification are considered. The concept of "Knowledge café" consists of defining a topic, choosing "custodians", holding several measures with alternate movement of students, discussing and completing tasks and summarizing the results of the meeting. Themes for the "Knowledge café" game – "Ukraine – a youth tourist country" have been determined. Formulated questions for discussion: "Tourist locations/activities that can be used for youth tourism". The research exploited the "edutainment" technology through the use of the board tourist game "Travel to Europe". The new "gamification" technique was applied in the training of future specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism, which is the process of adding games or game elements to the educational task in order to increase the motivation of students in the education process. Implemented using the educational platform Kahoot! gamified pairs aimed at testing students' knowledge through online testing in the form of quizzes and quizzes.

Keywords: *game method in higher education; edutainment; gamification; gaming technologies; youth tourism; Knowledge café; Kahoot.*

* Senior Lecturer
(Zaporizhzhia National University)
yarinagerashchenko@ukr.net
ORCID: 0000-0003-1327-2497

ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ МОЛОДІЖНОГО ТУРИЗМУ

Я. М. Геращенко

У статті висвітлено питання застосування ігрових технологій у підготовці фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму. Проаналізовано наукові розвідки українських та зарубіжних вчених щодо застосування ігрових методів та технологій у вищій освіті.

Досліджено ігрові ситуації, пізнавальні ігри, дидактичні ігри. Запропоновано студентам брати участь в пізнавальних іграх, таких як: інтелектуальна гра-вікторина "Дослідник"; інтелектуальна гра "Пропущені слова"; вправа "Запоріжжя екскурсійне"; практично-тренувальна вправа "Я – організатор"; інтелектуальна гра "Ігровий лабіринт". Була впроваджена ситуаційна вправа "Підготовка до туристичного заходу" та вправа-дослідження "Молодіжний туризм". Виконуючи ситуативні вправи та вправи-дослідження майбутні фахівці з організації молодіжного туризму формували навички виробничих дій.

Розглянуто ігрові технології освітнє кафе, ед'ютеймент та гейміфікація. Концепція "Knowledge café" складається з визначення теми, вибору "хранителів", проведення декількох тактів з почерговим переміщенням студентів, обговорення і виконання завдань та підведення підсумків зустрічі. Визначено тематики для проведення гри "Knowledge café" – "Україна – молодіжна туристична країна". Сформульовані питання для обговорення: "Туристичні локації/заходи, які можна використовувати для молодіжного туризму". В дослідженні використовували технологію "edutainment" через застосування настільної туристичної гри "Подорож Європою". Застосовано нову техніку "gamification" у підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму, яка являє собою процес додавання ігор або ігрових елементів до навчального завдання з метою підвищення мотивації студентів у процесі освіти. Впровадили, за допомогою навчальної платформи Kahoot! гейміфіковані пари, які спрямовувались на перевірку знань студентів шляхом проведення онлайн тестування у вигляді квізів та вікторин.

Ключові слова: ігровий метод у вищій освіті; ед'ютеймент; гейміфікація; ігрові технології; молодіжний туризм; освітнє кафе; квіз.

Introduction of the issue. Ukrainian society in the conditions of military aggression against Ukraine must adapt to modern challenges, in particular, in matters of professional training of tourism specialists. The search for new opportunities and the introduction of innovative teaching methods and technologies is one of the most important tasks of teachers. The use of gaming technologies during education in institutions of higher education is a common trend. However, game methods in the training of youth tourism specialists, given the sources analyzed by us, were not actively used. Therefore, we proposed and introduced not only classic educational games, but also innovative ones in the training of youth tourism organizers.

Current state of the issue. Ukrainian and foreign scientists highlight the issue of the application of game methods in higher education in their scientific works:

Постановка проблеми. Українське суспільство в умовах воєнної агресії проти України мусить пристосовуватись до викликів сучасності, зокрема, й в питаннях професійної підготовки фахівців туризму. Пошуки нових можливостей та впровадження інноваційних методів й технологій навчання є одним з найважливіших завдань викладачів. Застосування ігрових технологій під час навчання у закладах вищої освіти є поширеною тенденцією. Але ігрові методи у підготовці фахівців молодіжного туризму, з огляду на проаналізовані нами джерела, активно не застосовувались. Отже, нами запропоновано та впроваджено у підготовку організаторів молодіжного туризму, не лише класичні навчальні ігри, а й інноваційні.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання застосування ігрових методів у вищій освіті висвітлюють у своїх наукових роботах

A. Semenova [19]; Ya. Krupskyi & V. Mikhalevich [10]; N. Flegontova [8]; M. Artyushina, O. Kotykova & G. Romanova [2]; J. Yang, K. Chien & T. Liu [21]; F. Andrioni [1]; J. Moreno-Murcia, E. Hernández & L. Ruiz [15]. Edutainment game technology was studied by: M. Zorica [23]; D. Buckingham & M. Scanlon [3]; K. Rapeepisarn, K. Wong, C. Fung & A. Depickere [18]; H. Zin & N. Zain [22]; C. Crook [5]. Scientific explorations of the application of gamification in higher education are highlighted among the works of scientists: S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled & L. Nacke [7]; O. Makarevich [12]. Experience of using the service "Kahoot!" in a higher school can be analyzed among the works of the following scientists: R. Dellos [6]; C. Plump & J. LaRosa [17]; J. Guardia, J. Del Olmo, I. Roa & V. Berlanga [9].

However, there is insufficient theoretical justification and coverage of the practice of using game technologies in the training of youth tourism organizers in the array of scientific works of practicing educators that we have analyzed.

The aim of the research is to present one's own practical experience of using game technologies in the preparation of future specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism.

Results and discussion. The game method in education is aimed primarily at the activation of learning, according to the definition of A. Semenova [19: 191], which occurs through the complex development of personal and professional skills and abilities [10: 45] in a game form. It engages students in exciting activities that involve overcoming preconceived professional situations.

Game situations, which include various types of games (didactic, intellectual, mobile, and others) as defined by Ya. Krupskyi & V. Mykhalevych, is one of the methods of increasing interest in learning [10: 21].

Scientists N. Flegontova, M. Artyushina, O. Kotykova, G. Romanov's didactic game is interpreted as a method of imitative management decision-making through clearly

українські та зарубіжних науковців: А. Семенова [19]; Я. Крупський та В. Михалевич [10]; Н. Флегонтова [8]; М. Артюшина, О. Котикова і Г. Романова [2]; J.C. Yang, K.H. Chien та T.C. Liu [21]; F. Andrioni [1]; J.A. Moreno-Murcia, E.H. Hernández і L. Ruiz [15]. Ігрову технологію edutainment досліджували: М.В. Зорика [23]; D. Buckingham та М. Scanlon [3]; K. Rapeepisarn, K.W. Wong, C.C. Fung та A. Depickere [18]; Н.М. Зін та N.Z. Zain [22]; С. Crook [5]. Наукові розвідки застосування гейміфікації у вищій освіті висвітлені серед робіт науковців: S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled і L. Nacke [7] **Ошибка! Источник ссылки не найден.**; О. Макаревич [12] **Ошибка! Источник ссылки не найден.**. Досвід застосування у вищій школі сервісу "Kahoot!" можна проаналізувати серед робіт таких науковців: R. Dellos [6]; С.М. Plump та J. LaRosa [17]; J.J. Guardia, J.L. Del Olmo, I. Roa & V. Berlanga [9].

Проте, теоретичного обґрунтування та висвітлення практики застосування ігрових технологій у підготовці організаторів молодіжного туризму, в проаналізованому нами масиві наукових доробок педагогів-практиків є недостатнім.

Метою статті є презентувати власний практичний досвід застосування ігрових технологій у підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму.

Виклад основного матеріалу. Ігровий метод в освіті спрямований, насамперед, на активізацію навчання, за визначенням А. Семенової [19: 191], що відбувається через комплексний розвиток особистих та професійних навичок й умінь [10: 45] в ігровій формі. Він залучає студентів у захоплюючу діяльність, яка передбачає подолання попередньо вигаданих професійних ситуацій.

Ігрові ситуації, до яких належать різні види ігор (дидактичні, інтелектуальні, рухливі та інші) за визначенням Я. Крупського та В. Михалевича, є одним з методів підвищення інтересу до навчання [10: 21].

Науковці Н. Флегонтова, М. Артюшина, О. Котикова, Г. Романова дидактичну гру

established rules of the game [2; 8] that "immerse" students in a professional atmosphere. The use of didactic games in higher education allows students, through the prism of entertainment, to acquire professional skills and knowledge through simulated practical experience.

We are impressed by the statement of scientists O. Sikora & R. Pazyuk [20: 64], who came to the conclusion that the modern educational environment must necessarily use game technologies, which became an integral part of the process of training future specialists for professional activities. The integration of game technologies into the educational process is an important and necessary step for the development of motivation, the formation of skills and the improvement of the educational process.

Let's take a closer look at the game technologies that we used in training future specialists in the tourism industry to organize youth tourism. Along with classic game methods, such as cognitive and business games, we introduced innovative game methods and technologies into the training of youth tourism specialists.

We invited students to participate in educational games, such as: intellectual game-quiz "Researcher" (conducted in the context of studying the discipline "History of Tourism"); intellectual game "Missing words" (discipline "Tourist resources of Ukraine"); exercise "Zaporizhzhia excursion" (subject "Organization of excursion services"); practical training exercise "I am the organizer" (subject "Active and health tourism"); intellectual game "Game Labyrinth" (subject "Organization of youth health tourism"). Such professionally oriented games develop professional imagination, contribute to the assimilation of specific professional knowledge, and create situations of search and research. The situational exercise "Preparation for a tourist event" prompts the participants to look for a regulatory and legal solution to the simulated situation. We conducted it during the study of the subject "Legal regulation of tourist activity". To conduct an analysis of the activities of tourist

трактують, як метод імітаційного прийняття управлінських рішень шляхом чітко встановлених правил гри [2; 8], що "занурюють" студентів у професійну атмосферу. Використання дидактичних ігор у вищій освіті дозволяє студентам через призму розваги засвоювати професійні навички та знання шляхом імітаційного практичного досвіду.

Нам імпонує твердження науковців О. Сікора та Р. Пазюк [20: 64], які прийшли до висновку, що сучасне освітнє середовище обов'язково має послуговуватись ігровими технологіями, що стало невід'ємною частиною процесу підготовки майбутніх фахівців до професійної діяльності. Інтеграція ігрових технологій в освітній процес є важливим та необхідним кроком для розвитку мотивації, формування навичок й покращення навчального процесу.

Розглянемо ігрові технології, які були застосовані нами у підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму, більш детально. Поряд з класичними ігровими методами, такими, як пізнавальні та ділові ігри, нами було впроваджено в підготовку фахівців молодіжного туризму інноваційні ігрові методи та технології.

Нами було запропоновано студентам брати участь в пізнавальних іграх, таких як: інтелектуальна гра-вікторина "Дослідник" (проводилась в контексті вивчення дисципліни "Історія туризму"); інтелектуальна гра "Пропущені слова" (дисципліна "Туристичні ресурси України"); вправа "Запоріжжя екскурсійне" (предмет "Організація екскурсійних послуг"); практично-тренувальна вправа "Я – організатор" (предмет "Активно-оздоровчий туризм"); інтелектуальна гра "Ігровий лабіринт" (предмет "Організація молодіжного оздоровчого туризму"). Такі професійно-орієнтовані ігри розвивають професійну уяву, сприяють засвоєнню конкретних фахових знань, створюють ситуації пошуку і дослідження. Ситуаційна вправа "Підготовка до туристичного заходу" спонукає учасників шукати нормативно-правове вирішення змодельованої ситуації проводилась нами під час вивчення предмету "Правове

complexes, for example, encourages the research exercise "Youth tourism", which was organized by us as part of learning topics from the discipline "Organization of leisure in a tourist and health complex". By performing situational exercises and research exercises, future specialists in the organization of youth tourism form skills in production activities, self-determining the direction of professional activity.

The development of game learning, according to foreign researchers (J. Yang, K. Chien & T. Liu; F. Androni; J. Moreno-Murcia, E. Hernández & L. Ruiz [1; 15; 21]), provided changes in the traditional styles of higher education. Game teaching methods activate students' participation in the educational process, develop information and communication literacy, and contribute to high quality and sustainable educational activities. In addition, it is worth paying attention to the definition of the concept of "game learning", which is highlighted by the Ukrainian researcher K. Mehed. According to her definition, game learning is a type of active learning in a game environment that has specific goals and measurable results. This is a type of activity in the conditions of situations aimed at the reproduction and assimilation of educational experience [14: 20].

Therefore, we implemented one of the popular game techniques in foreign educational institutions, which is the "Knowledge café", which we, taking the experience of our colleagues, introduced into classroom training. The concept of "Knowledge café" consists of defining a topic, choosing "custodians", conducting several measures with alternate movement of students, discussing and completing tasks and summing up the results of the meeting.

To conduct the game, we determined the theme of our "Knowledge café" – "Ukraine – a youth tourist country". Formulated a question for discussion: "Tourist locations/activities that can be used for youth tourism". Four tables were prepared, each of which corresponded to the geographical sides of Ukraine (south, north, west and east). Students, according

регулювання туристичної діяльності". Проводити аналіз діяльності туристичних комплексів, наприклад, заохочує вправодослідження "Молодіжний туризм", яка була організована нами у рамках засвоєння тем з дисципліни "Організація дозвілля в туристсько-оздоровчому комплексі". Виконуючи ситуативні вправи та вправи-дослідження майбутні фахівці з організації молодіжного туризму формують навички виробничих дій, самовизначаються щодо напряму професійної діяльності.

Розвиток ігрового навчання, на переконання зарубіжних дослідників (J.C. Yang, K.H. Chien і T.C. Liu; F. Androni; J.A. Moreno-Murcia, E.H. Hernández та L. Ruiz [1; 15; 21]), забезпечив зміни у традиційних стилях вищої освіти. Ігрові методи навчання активізують участь студентів у навчальному процесі, розвивають інформаційно-комунікаційну грамотність, сприяють якійсній та стійкій освітній діяльності. Також, варто звернути увагу, на визначення поняття "ігрового навчання", яке висвітлює українська дослідниця К. Мехед. За її визначенням, ігрове навчання – це тип активного навчання в ігровому середовищі, який має конкретні цілі і вимірні результати. Це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння навчального досвіду [14: 20].

Так, нами було впроваджено одну з популярних ігрових технік у закордонних освітніх закладах, яким є "Knowledge café", яке ми, переймаючи досвід колег, ввели в аудиторне навчання. Концепція "Knowledge café" складається з визначення теми, вибору "хранителів", проведення декількох тактів з почерговим переміщенням студентів, обговорення і виконання завдань та підведення підсумків зустрічі.

Для проведення гри ми визначили тему нашого "Knowledge café" – "Україна – молодіжна туристична країна". Сформулювали питання для обговорення: "Туристичні локації/заходи, які можна використовувати для молодіжного туризму". Підготували чотири столи, кожен з яких відповідав географічним

to the group list, were divided into four subgroups and had to take their seats at the tables. Each subgroup chose its "guardian" within 5 minutes. The "guardian" was a person who remained at the table without moving, recorded the main theses and, upon completion of the movements, summarized the discussion at the corresponding table. After the "guardian" was chosen, students discussed the topic, offering their theses (15 minutes). Each group moved four times (corresponding to the main geographical directions of the country).

The "Knowledge café" ended with summing up in the form of a presentation by four "guardians" of the name and description of locations/events that can be used for youth tourism. The custodian student also indicated which type of youth tourism prevailed in his part of the country and presented the thesis of group discussions on ways to popularize this promising type of tourism.

This game method activated the educational and professional motivation of students through an interactive approach to solving a range of issues, active joint interaction of participants, and contributed to the involvement of students in the exchange of thoughts, ideas, and own experience.

In our opinion, an interesting modern form of the educational process is the game technology "edutainment", which combines education and entertainment. The use of educational elements in entertainment and the integration of an educational element into an entertainment program is determined by researcher M. Zorica, as two directions in educational activity [23: 4090].

According to scientists D. Buckingham & M. Scanlon [3], K. Rapeepisarn, K. Wong, C. Fung & A. Depickere [18: 29], edutainment is an informal and less didactic method of learning that requires a specific combination of "game – education – result" components that rely on the use of visual material, based on a story or a game computer format.

Researchers H. Zin & N. Zain [22] determined that edutainment has already been integrated into formal education and

сторонам України (південь, північ, захід та схід). Студенти, згідно зі списком групи, були поділені на чотири підгрупи та мали зайняти місця за столами. Кожна підгрупа, протягом 5 хвилин, обирала свого "хранителя". "Хранителем" була особа, яка лишалась за столом без переміщень, фіксувала основні тези та, по завершенні тактів переміщення, підводила підсумки обговорення за відповідним столом. Після того, як був обраний "хранитель", студенти обговорювали тему, пропонуючи свої тези (15 хвилин). Кожна група переміщувалась чотири рази (що відповідає основним географічним напрямкам країни).

Завершувався "Knowledge café" підведенням підсумків у вигляді представлення чотирма "хранителями" назви та опису локацій/заходів, що можна використовувати для молодіжного туризму. Також студент-хранитель зазначав, який саме вид молодіжного туризму переважав у його частині країни та представляв тези групових обговорень щодо шляхів популяризації цього перспективного виду туризму.

Цей ігровий метод активізував навчально-професійну мотивацію студентів інтерактивним підходом до вирішення кола питань, активною спільною взаємодією учасників, сприяв залученню студентства до обміну думками, ідеями, власним досвідом.

Цікавою сучасною формою навчального процесу, на наш погляд, є ігрова технологія "edutainment", яка поєднує в собі освіту та розваги. Використання навчальних елементів у розвагах та інтеграція освітнього елемента в розважальну програму визначається дослідницею М.В. Зорика, як два напрями в навчальній діяльності [23: 4090].

На думку науковців D. Buckingham та M. Scanlon [3], K. Rapeepisarn, K. Wong, C. Fung і A. Depickere [18: 29], edutainment – це неформальний та менш дидактичний метод навчання, що зумовлює специфічне поєднання компонентів "гра – освіта – результат", які спираються на використання візуального матеріалу, на основі розповіді або

is an evolutionary alternative to the traditional method of education, thus we unquestionably agree with this point of view.

It is worth noting that edutainment, according to researcher C. Crook [5], is designed to form skills that a modern competitive specialist of the 21st century should possess, namely: critical thinking, quick response and solving industry problems, communication and the ability to cooperate.

We used the "edutainment" technology to accumulate basic knowledge of future specialists, in order to motivate them for educational and professional activities in the field of tourism. The tourist board game "Journey to Europe" diversified the process of assimilation of professional knowledge, developed intellectual abilities, independence, confidence, and speed of reaction. The goal of the games is the following: to lay the longest possible continuous route through the countries of Europe, which fell to the participant on his route map and to acquire the highest number of points among all students. The board game includes: playing field "map of Europe"; chips of different colors for laying the route; chips for counting points; station chips; game tickets (which include tickets for various types of transport and universal tickets); route maps (long and short).

We have proposed and described the course of the game "Journey to Europe", where each student receives chips for laying out a route, chips for stations and a chip for counting points of the same color. Next, it is necessary to spread the chips on the playing field, shuffle the game tickets and distribute them to the students, it is also necessary to separate the cards of long and short routes (according to color). Before the first turn of the game, each of the students had the opportunity to receive additional cards (no more than four) routes. The next step in the game is the drawing of lots, which determines the sequence of moves. In one move, the student had the opportunity to take the following actions: take a game ticket (ordinary or universal), lay out a section (if the student has a sufficient

ігрового комп'ютерного формату.

Дослідники Н.М. Zin та N.Z. Zain [22], визначають, що edutainment вже проник у формальне навчання та є еволюційною альтернативою традиційному методу освіти, з цією думкою науковців ми беззаперечно згодні.

Варто зазначити, що edutainment за переконанням дослідника С. Crook [5], покликаний формувати навички, якими має володіти сучасний конкурентоспроможний фахівець XXI століття, а саме: критичне мислення, швидке реагування та вирішення поточних галузевих проблем, комунікація та вміння співпрацювати.

Для накопичення базових знань майбутніх фахівців, з метою мотивування їх до навчально-професійної діяльності у галузі туризму, ми використовували технологію "edutainment". Настільна туристична гра "Подорож Європою" урізноманітнювала процес засвоєння фахових знань, розвивала інтелектуальні здібності, самостійність, впевненість, швидкість реакції. Мета гри: прокладання якомога довшого безперервного маршруту країнами Європи, який випав учаснику на його карті маршруту та набуття найбільшої кількості балів серед усіх студентів. У настільній грі присутні: ігрове поле "карта Європи"; фішки різного кольору для прокладання маршруту; фішки для підрахунку балів; фішки вокзалів; ігрові квитки (до яких відносяться квитки на різні види транспорту та універсальні квитки); карти маршрутів (довгих та коротких).

Нами запропоновано та описано хід гри "Подорож Європою", де кожен студент отримує фішки для прокладання маршруту, фішки вокзалів та фішку для підрахунку балів одного кольору. Далі необхідно на ігровому полі розкласти фішки, перетасувати ігрові квитки та роздати їх студентам, також необхідно розділити карти довгих та коротких маршрутів (відповідно кольору). Перед першим ходом гри кожен зі студентів мав можливість отримати додаткові карти (не більше чотирьох) маршрутів. Наступним кроком у грі є жеребкування, що визначало послідовність ходів. За один

number of modes of transport indicated on the route map), take a route map or stop at the station.

According to the rules of the board game, participants had to follow the route shown on their route maps. Routes consist of sections - distances between cities that must be covered by one of the modes of transport. The corresponding colors and signs (a number that shows the required number of tickets to overcome the section) indicate sections on the routes. Areas of white color can be covered by any chosen mode of transport. There is also a universal ticket in the game, which aims to replace a ticket for any other type of transport. After moving the chips on the playing field, the points obtained by the student during the game are counted.

The end of the game and the calculation of the received points took place when one of the students ran out of chips to overcome the routes. Note that all players have the right to make a final move to complete a full round. The calculation included the points earned by the students for covering the section and adding points for covering the routes. When the route was not covered, the corresponding number of points was subtracted from the total number of points received, and then points are added for unused station chips (three points for one). In addition, ten additional points were added to the student for overcoming the longest route. The winner of the "Journey to Europe" game is the student who scores the most points.

In order to increase the effectiveness of the game with a focus on youth tourism, we suggested that with each turn of the participant, namely his stop, to talk about youth tourism in one or another city or country in Europe.

Thus, the development of the edutainment environment aims to introduce technological innovations in education and use them in educational programs. Visualization of the educational task through its game, educational and effective elements motivates future specialists to professional self-determination, develops general and

хід студент мав можливість зробити такі дії: взяти ігровий квиток (звичайний або універсальний), прокласти ділянку (якщо у студента є достатня кількість вказаних на карті маршруту виду транспорту), взяти карту маршруту або зупинитися на вокзалі.

Згідно правилам настільної гри, учасники мали прокласти маршрут, що є на їх картах маршрутів. Маршрути складаються з ділянок – відстаней між містами, які потрібно долати одним з видів транспорту. Ділянки на маршрутах зазначаються відповідними кольорами та знаками (цифра, яка показує необхідну кількість квитків для подолання ділянки). Ділянки білого кольору можна долати будь-яким обраним видом транспорту. Також у грі присутній універсальний квиток, який має на меті замінити квиток на будь-який інший вид транспорту. Після пересування фішок по ігровому полю підраховуються бали отримані студентом у ході гри.

Кінець гри та підрахунок отриманих балів відбувався тоді, коли у одного зі студентів завершувались фішки подолання маршрутів. Зазначимо, що усі гравці мають право зробити завершаючий хід, щоб завершити повне коло. Підрахунок включав бали, що були зароблені студентами за подолання ділянки та додавання балів за подолання маршрутів. Коли маршрут не був подоланий, то відповідна кількість балів віднімалась від загальної кількості отриманих балів, потім додаються бали за невикористані фішки вокзалів (три бали за одну). Також за подолання найдовшого маршруту студенту додавалось додатково десять балів. Переможцем гри "Подорож Європою" стає той студент, який набирає найбільшу кількість балів.

Для підвищення ефективності гри з орієнтацією на молодіжний туризм нами було запропоновано, при кожному ході учасника, а саме його зупинці, розповідати про молодіжний туризм в тому чи іншому місті чи країні Європи.

Таким чином, розвиток середовища edutainment має на меті впроваджувати технологічні інновації в освіту та використовувати їх у навчальних програмах. Візуалізація навчальної задачі

professional competencies.

The next technique that we use in the training of future specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism is "gamification". It is a process of adding games or game elements to the educational process in order to encourage students' participation in the educational process and thus increase their motivation to complete the assigned tasks. The "gamification" technique can be considered an environment that stimulates student learning and diversifies the process of teaching the material of the discipline for the teacher. These components of the educational process help to attract the "digital generation" to new informational and communicative learning opportunities through exciting functions and game methods. Of course, the motivation to acquire new skills and knowledge can be different for each participant in the educational process, so it is necessary to define them and create an environment of holistic learning.

Therefore, next, we consider it expedient to consider the theoretical background of our chosen technique, namely its essence and basic principles. In studying this issue, we used the theoretical research of our Ukrainian scientists. K. Nekhayenko & O. Kryvonos, note that the main principle of "gamification" is motivation. Using the "gamification" technique in the learning process, the student expects constant feedback. According to researchers, four main aspects [16] define "gamification", such as:

- dynamics, which means the use of scenarios that require users' attention in real time;

- mechanics is about the use of scenario elements, such as virtual awards, statuses, virtual goods;

- aesthetics is an aspect of creating a general gaming impression, which contributes to the user's emotional immersion in the process;

- social interaction, which defines a wide range of techniques that provide user interaction characteristic of games.

через її ігрові, освітні та результативні елементи мотивує майбутніх фахівців до професійного самовизначення, розвиває загальні та професійні компетенції.

Наступна техніка, яку ми застосовуємо у підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму є "gamification". Вона являє собою процес додавання ігор або ігрових елементів до навчального процесу з метою заохочення участі студентів у процесі освіти і таким чином, підвищити їх мотивацію до виконання поставлених завдань. Техніку "gamification" можна вважати середовищем, яке стимулює навчання студентів і урізноманітнює процес викладання матеріалу дисципліни для викладача. Ці складові освітнього процесу допомагають залучати "цифрове покоління" до нових інформаційно-комунікативних можливостей навчання шляхом захоплюючих функцій та методів гри. Звісно, мотивація до отримання нових навичок та знань у кожного учасника освітнього процесу може різнитись, тож необхідно визначити їх та створити середовище цілісного навчання.

Отже, наступним, вважаємо за доцільне розглянути теоретичне підґрунтя обраної нами техніки, а саме її суть та основні принципи. У вивченні цього питання ми послуговувались теоретичним розвідкам наших українських учених. К. Нехаєнко та О. Кривонос зазначають, що основний принцип "gamification" це мотивація. Використовуючи у процесі навчання техніку "gamification" студент чекає постійного зворотного зв'язку. На думку дослідників "gamification" визначається чотирма основними аспектами [16], такими як:

- динаміка, що означає використання сценаріїв, які вимагають уваги користувачів в реальному часі;

- механіка це про використання сценарних елементів, таких як віртуальні нагороди, статуси, віртуальні товари;

- естетика це аспект про створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній заглибленості користувача в процес;

- соціальна взаємодія, яка визначає широкий спектр технік, що

In view of the above, having elaborated and based on the scientific work of K. Bugaichuk [4] we should also define the levels of "gamification" in higher education:

- the first level can be considered the use of a point system, which marks the student's achievements and includes him in the rating among the participants of the educational process;

- we consider the second level to be the introduction of plot into the game from the point of view of the gradual provision of educational information and the complication of each new task;

- the third level can be considered the use of different storylines, which will be determined in view of the complexity of the actions and the level of the student who is involved in an individual or group educational game;

- the fourth level is a combination of learning and entertainment through the creation of specialized educational games.

The widespread use of gamification in higher education made it necessary to define the essence of this concept. So, based on the research of scientists, we came to the conclusion that "gamification" is the application of a game element in a non-game context, as noted in their research by S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled & L. Nacke [7: 10]. "Gamification" is a process of game thinking and mechanics to engage participants in solving applied educational tasks. "Gamification", as defined by O. Makarevich, is a tool that facilitates the learning of educational content [12: 277]. We consider the "gamification" technique to be an innovative approach to engaging in the educational process and motivating students and ensuring a sustainable learning experience.

In the current context, marked by the growth of "gamification", new educational tools not only rethink the way we teach, but also have a far-reaching impact on the social and ethical aspects of the involvement of students and teachers, in particular those who use information technology systems [13].

забезпечують взаємодію користувачів, характерну для ігор.

З огляду на вищенаведене, опрацювавши та спираючись на науковий доробок К. Бугайчук [4] маємо визначити також і рівні "gamification" у вищій освіті:

- першим рівнем можна вважати використання балової системи, що позначає досягнення студента та внесення його до рейтингу серед учасників навчального процесу;

- другим рівнем ми вважаємо впровадження сюжетності в гру з погляду поступового надання навчальної інформації та ускладнення кожного нового завдання;

- третім рівнем можна вважати застосування різних сюжетних ліній, які будуть визначатись з огляду на складність дій та рівень студент, який залучений в індивідуальну чи групову навчальну гру;

- четвертим рівнем є комбінація навчання та розваги через створення спеціалізованих освітніх ігор.

Широке застосування gamification у вищій освіті викликало необхідність визначити сутність цього поняття. Отже, спираючись на дослідження науковців ми дійшли висновку, що "gamification" – це застосування елементу гри в неігровому контексті, як зазначають у своїх дослідженнях S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled та L. Nacke [7: 10]. "Gamification" є процесом гри мислення та механіки для залучення учасників до вирішення прикладних навчальних завдань. "Gamification", за визначенням О. Макаревич, це інструмент, який полегшує засвоєння навчального контенту [12: 277]. Техніку "gamification" вважаємо інноваційним підходом щодо залучення до освітнього процесу та мотивації студентів й забезпечення стійкого навчального досвіду.

У нинішньому контексті, позначеному зростанням "gamification", нові освітні інструменти не лише переосмислюють те, як ми навчаємо, але також мають далекосяжний вплив на соціальні та етичні аспекти залучення студентів і викладачів, зокрема тих, хто використовує системи інформаційних технологій [13].

Отже, за переконанням дослідників

Therefore, according to the conviction of researchers C. Plump & L. Julia [17], with whom we definitely agree, some online games are turning into interactive educational platforms. They allow educators to create quizzes and learning activities in a playful way, to engage students in the learning process through fun. Students can answer questions in real-time using their mobile devices or computers and receive instant feedback on their answers. These tools encourage friendly competition among students and provide an effective way to assess student knowledge and performance.

We believe that the "Kahoot!" service is a creative and effective gamified tool for educational and professional motivation in higher education. Based on the experience of foreign scientists, practicing teachers, such as: R. Dellos [6], C. Plump & J. LaRosa [17], S. Licorish, H. Owen, B. Daniel & J. George [11], J. Guardia, J. Del Olmo, I. Roa & V. Berlanga [9]. We used the service "Kahoot!" to increase the effectiveness of educational and professional motivation in the preparation of future specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism.

Using the educational platform "Kahoot!" we conducted gamified pairs to test students' knowledge, namely, online testing in the form of quizzes. Basic access to the service gives the opportunity to: involve up to fifty students in a gamified pair; create questions or use ready-made ones from the question bank; use the function of shuffling answers; visualize questions and answers through the image bank or self-uploaded pictures; limit the time spent by the student on the answer; adjust points for correct and speedy answers to each question; build progress scales for group students; students to see each other's results.

Due to the basic access to the educational platform, we created two types of questions for students – with "multiple choice" (quiz-quiz) and comparative definition – "true-false" (response option with exclusion).

It is also worth noting that you can use

C. Plump та L. Julia [17] з якими ми, беззаперечно погоджуємось, деякі онлайн-ігри перетворюються на інтерактивні навчальні платформи. Вони дозволяють педагогам створювати вікторини та навчальні заходи в ігровій формі, для залучення студентів у навчальний процес через веселоці. Студенти можуть відповідати на запитання в режимі реального часу за допомогою своїх мобільних пристроїв або комп'ютерів і отримувати миттєвий зворотній зв'язок щодо їх відповідей. Ці інструменти заохочують дружнє змагання серед студентів і забезпечують ефективний спосіб оцінювання знання та успішність студентів.

На наше переконання – творчий та ефективний гейміфікований інструмент для навчально-професійної мотивації у вищій школі є сервіс "Kahoot!". Спираючись на досвід закордонних науковців, педагогів-практиків, таких як: R. Dellos [6], С.М. Plump & J. LaRosa [17], S.A. Licorish, H.E. Owen, B. Daniel і J. George [11], J.J. Guardia, J.L. Del Olmo, I. Roa та V. Berlanga [9], ми застосували сервіс "Kahoot!" для підвищення ефективності навчально-професійної мотивації у підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму.

За допомогою навчальної платформи "Kahoot!" ми проводили гейміфіковані пари на перевірку знань студентів, а саме, он-лайн тестування у вигляді квізів. Базовий доступ до сервісу дає можливість: залучати до гейміфікованої пари до п'ятдесяти студентів; створювати питання або використовувати готові, з банку питань; використовувати функцію перемішування відповідей; візуалізувати запитання та відповіді через банк зображень або самостійно завантажені картинки; обмежувати час, який витрачається студентом на відповідь; корегувати бали за правильну та швидкісну відповідь по кожному питанню; будувати шкали прогресу студентів групи; студентам бачити результати один одного.

Через базовий доступ до навчальної платформи ми створювали для студентів два типи питань – з "множинним

"Kahoot!" in two ways. "Virtual audience" is the first method of testing, which is broadcast through a projector screen. It shows questions, answer options and a timer. Students join the virtual audience using a pin code and select an answer option on their smartphones.

"Self-study" is the second method where students take quizzes on their own. The questions, answer options and a timer are displayed on their smartphones. For this method, it is possible to choose the date and time of the test.

As an example, here are several Kahoot! created by us for the disciplines: "Organization of youth health tourism" and "Regional lore". The educational game "Kahoot!: organization of youth health tourism" contains eight multiple-choice questions, using pictures and photos. The educational game "Kahoot!: local history of the region" contains ten questions with quiz questions and a comparative true-false definition. Pictures, photos, maps and diagrams were used to create this quiz. This game was also conducted by using a virtual audience.

Therefore, we used the gamification technique to train future specialists in youth tourism, which provided students with an interesting interactive environment. The use of gamification in the teaching of tourism disciplines gave us the opportunity to carry out individual training of students and collective work in a student group, to encourage independent and creative activity, to motivate future specialists to self-evaluation and self-education as a guide in professional activity.

Conclusions and research perspectives. Therefore, we consider game technologies in education as an additional stimulus in the activation of training and training of future specialists in the tourism industry for the organization of youth tourism. The game method provides comprehensive development of personal and professional skills through the game. It engages students in exciting activities that involve overcoming preconceived professional situations. Professionally oriented and situational games and

вибором" (квіз-вікторина) та порівняльним визначенням – "вірно-невірно" (варіант відповіді з виключенням).

Також варто зазначити, що застосовувати "кахути" можна двома способами. "Віртуальна аудиторія" – перший спосіб тестування, який транслюється через екран проектора. На ньому показано запитання, варіанти відповіді і таймер. Студенти приєднуються до віртуальної аудиторії за допомогою пін-коду та обирають варіант відповіді на своїх смартфонах.

"Самостійне навчання" – другий спосіб, де студенти самостійно проходять вікторини. Запитання, варіанти відповідей і таймер висвічуються на їх смартфонах. Для цього способу можливо обрати дату та час проведення тестування.

До прикладу, наведемо декілька створених нами кахутів для дисциплін: "Організація молодіжного оздоровчого туризму" та "Краєзнавство регіону". Навчальна гра "Кохут: організація оздоровчого молодіжного туризму" містить вісім запитань з множинним вибором, з використанням малюнків і фотографій. Навчальна гра "Кохут: краєзнавство регіону" містить десять запитань з квізовими питаннями та порівняльним визначенням "вірно-невірно". Для створення цієї вікторини було використано картинки, фотографії, карти та схеми. Ця гра також була проведена шляхом застосування віртуальної аудиторії.

Отже, підготовці майбутніх фахівців з молодіжного туризму нами була застосована техніка gamification, яка забезпечувала студентам цікаве інтерактивне середовище. Застосування gamification у викладанні дисциплін туристичного спрямування дало можливість нам здійснювати індивідуальне навчання студентів і колективну роботу в студентській групі, заохотити до самостійної і творчої активності, спонукати майбутніх фахівців до самооцінювання і самоосвіти, як орієнтира у професійній діяльності.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок. Отже, ігрові технології в освіті розглядається нами, як додатковий

exercises develop professional imagination, contribute to the assimilation of specific professional knowledge, and create search and research situations. Game technologies activate students' participation in the educational process, develop information and communication literacy, and contribute to high quality and sustainable educational activities.

In our further research, we consider it necessary to more thoroughly study the issue of the application of game technologies in the professional training of tourism specialists.

стимул в активізації навчання та підготовці майбутніх фахівців туристичної галузі до організації молодіжного туризму. Ігровий метод забезпечує комплексний розвиток особистих та професійних навичок через гру. Він залучає студентів у захоплюючу діяльність, яка передбачає подолання наперед вигаданих професійних ситуацій. Професійно-орієнтовані та ситуаційні ігри й вправи розвивають професійну уяву, сприяють засвоєнню конкретних фахових знань, створюють ситуації пошуку та дослідження. Ігрові технології активізують участь студентів у навчальному процесі, розвивають інформаційно-комунікаційну грамотність, сприяють якісній та стійкій освітній діяльності.

В подальших своїх дослідженнях, вбачаємо за необхідне ґрунтовніше вивчати питання застосування ігрових технологій у професійній підготовці фахівців туризму.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Andrioni, F. (2018). Cross-European perspective in social work education: A good blended learning model of practice. *Sustainability*, 10(5), 1539 [in English].
2. Artiushyna, M.V., Artiushyna, M.V., Kotykova, O.M., Romanova, H.M., Romanova, A.N., Aksonova, O.V., ... & Fedorenko, N.Y. (2007). *Psykhologho-pedahohichni aspekty realizatsii suchasnykh metodiv navchannia u vyshchii shkoli [Psychological and pedagogical aspects of the implementation of modern teaching methods in higher education]* [in Ukrainian].
3. Buckingham, D., & Scanlon, M. (2005). Selling learning: towards a political economy of edutainment media. *Media, Culture & Society*, 27(1), 41-58 [in English].
4. Bugaichuk, K.L. (2015). *Gamification in education: essence, advantages, disadvantages. Distance education of Ukraine 2015: coll. materials of the International science and practice conference* (Kharkiv, November 19-20, 2015). Kharkiv: Khadi, 39-43 [in English].
5. Crook, C. (2008). What are web 2.0 technologies, and why do they matter. *Education*, 2, 6-9 [in English].
6. Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional technology and distance learning*, 12(4), 49-52 [in English].
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15 [in English].
8. Flehontova, N.M. (2008). *Slovnnyk-dovidnyk terminiv pedahohichnoho marketynhu [Dictionary-handbook of pedagogical marketing terms]* [in Ukrainian].
9. Guardia, J.J., Del Olmo, J.L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *On the horizon*, 27(1), 35-45 [in English].
10. Krupskyi, Ya.V., & Mykhalevych, V.M. (2010). *Tlumachnyi slovnnyk z informatsiino-pedahohichnykh tekhnolohii [Explanatory dictionary of information and pedagogical technologies]* [in Ukrainian].

11. Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B., & George, J.L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23 [in English].
12. Makarevych, O.O. (2015). Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia [Gamification as an integral factor in increasing the effectiveness of distance learning elements]. *Molodyi vchenyi – Young scientist* [in Ukrainian].
13. Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L.C., Torres-Gonzales, S.B., Reyes-Arco, R.E., Tinco-Túpac, S.T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J.R. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal Inf. Education Technol.*, 14, 132-140 [in English].
14. Mehed, K.M. (2020). *Gamification of education as an innovative means of implementing the competence approach in higher education institutions* [in English].
15. Moreno-Murcia, J.A., Huéscar Hernández, E., & Ruiz, L. (2018). Perceptions of controlling teaching behaviors and the effects on the motivation and behavior of high school physical education students. *International journal of environmental research and public health*, 15(10), 2288 [in English].
16. Nekhayenko, K.O., & Kryvonos, O.M. (2023). *Gamification in education: an innovative approach to student engagement and motivation* [in English].
17. Plump, C.M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158 [in English].
18. Rapeepisarn, K., Wong, K.W., Fung, C.C., & Depickere, A. (2006, December). Similarities and differences between "learn through play" and "edutainment". In *Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment*, 28-32 [in English].
19. Semenovoi, A.V. (2006). *Slovnnyk-dovidnyk z profesiinoi pedahohiky [Dictionary-handbook of professional pedagogy]* [in Ukrainian].
20. Sikora, O.V., & Pazyuk, R.I. (2024). Formation of positive motivation for learning by means of game techniques. *Taurian Scientific Herald. Series: Technical Sciences*, (3), 62-69. <https://doi.org/10.32782/tnv-tech.2024.3.7> [in English].
21. Yang, J.C., Chien, K.H., & Liu, T.C. (2012). A digital game-based learning system for energy education: An energy Conservation PET. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(2), 27-37 [in English].
22. Zin, H.M., & Zain, N.Z.M. (2010). The effects of edutainment towards students' achievements. In *Regional Conference on Knowledge Integration in ICT*, vol. 129, 2865 [in English].
23. Zorica, M.B. (2014). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *EDULEARN14 Proceedings*, 4089-4097 [in English].

Received: August 16, 2024

Accepted: September 11, 2024