

ПРИЧОРНОМОРСЬКИЙ НАУКОВО-ДОСЛІДНИЙ ІНСТИТУТ
ЕКОНОМІКИ ТА ІННОВАЦІЙ

ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІКА

Науковий журнал

Випуск 90



Видавничий дім
«Гельветика»
2025

Головний редактор:

Терешкінас Артурас – доктор соціальних наук, професор, професор кафедри соціології Університету імені Вітовта Великого (Каунас, Литовська Республіка)

Члени редакційної колегії:

Байша Кіра Миколаївна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов Херсонського національного технічного університету

Благуна Наталія Михайлівна – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки початкової освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника

Боровик Людмила Андріївна – кандидат педагогічних наук, доцент, член-кореспондент Міжнародної кадрової академії, доцент кафедри теорії і методики журналістської творчості Міжнародного економіко-гуманітарного університету імені академіка Степана Дем'янчука

Бочелюк Віталій Йосипович – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри Запорізького національного технічного університету

Галацін Катерина Олександрівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови технічного спрямування № 2 Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Козяр Микола Миколайович – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри теоретичної механіки, інженерної графіки та машинознавства Національного університету водного господарства та природокористування

Кочарян Артур Борисович – кандидат педагогічних наук, доцент, радник Міністра освіти і науки України

Кузьменко Ольга Степанівна – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри фізико-математичних дисциплін Льотної академії Національного авіаційного університету, старший науковий співробітник Національного центру «Мала академія наук України»

Невмержицька Олена Василівна – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

Пагута Мирослав Вікторович – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри технологічної та професійної освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

Пермінова Владислава Анатоліївна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування Чернігівського національного технологічного університету

Пушкарьова Тамара Олексіївна – доктор педагогічних наук, професор, академік НАПН України

Шапошникова Ірина Василівна – доктор соціологічних наук, професор, декан соціально-психологічного факультету Херсонського державного університету

Шкабаріна Маргарита Андріївна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методики початкової освіти, Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука

Алісаускіене Мілда – доктор соціальних наук, професор, завідувач кафедри соціології Університету імені Вітовта Великого (Каунас, Литовська Республіка)

Гражієне Віталія – доктор педагогічних наук, завідувач відділу якості освіти Вільнюської академії мистецтв (Вільнюс, Литовська Республіка)

Конрад Яновський – PhD, ректор Економіко-гуманітарного університету у Варшаві (Варшава, Республіка Польща)

Електронна сторінка видання – www.innovpedagogy.od.ua

Рекомендовано до друку та поширення через мережу Internet
Вченою радою Причорноморського науково-дослідного інституту
економіки та інновацій (протокол № 12 від 29.12.2025 року)

**Журнал включено до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б»)
у галузі педагогічних наук (A1 – Освітні науки, A2 – Дошкільна освіта,
A3 – Початкова освіта, A4 – Середня освіта (за предметними спеціальностями),
A5 – Професійна освіта (за спеціалізаціями), A6 – Спеціальна освіта (за спеціалізаціями))
відповідно до Наказу МОН України від 14.05.2020 № 627 (додаток 2)**

**Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus International
(Республіка Польща)**

Реєстрація суб'єкта у сфері друкованих медіа: Рішення Національної ради України
з питань телебачення і радіомовлення № 1552 від 09.05.2024 року
(Ідентифікатор медіа R30-04409)

Суб'єкт у сфері друкованих медіа: Приватна установа «Причорноморський науково-дослідний інститут
економіки та інновацій» (вул. Інглезі, буд. 6/1, оф. 135, м. Одеса, 65101, info@iei.od.ua,
тел. +38 (093) 120-27-72)

Мови видання: українська, англійська, польська, німецька, французька.

Міжнародний цифровий ідентифікатор журналу: <https://doi.org/10.32782/2663-6085>

Негреску О.М. СЕМІОТИЧНЕ АРАНЖУВАННЯ: СТРУКТУРНИЙ КОД РЕЖИСЕРСЬКОГО ЗАДУМУ НА БАЗІ ФОКАЛІЗАЦІЇ ЖЕРАРА ЖЕНЕТТА.....	237
Петренко Н.В., Абдулаєв М.А. МОДЕЛЬ ІНТЕГРАЦІЇ CRM-СИСТЕМ У ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ МЕНЕДЖЕРІВ: ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ТА ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ.....	250
Привезенцев О.С. СИСТЕМНА ТА СИНЕРГЕТИЧНА ІНТЕГРАЦІЯ БІНАРНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У ПІДГОТОВЦІ БАКАЛАВРІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСІВ.....	257
П'явка К.М., П'явка І.М., Кругляченко А.Ю. ІНСТРУМЕНТАЛЬНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В УМОВАХ СУЧАСНОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ.....	262
Сердюченко Ю.О. ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ: ЗАРУБІЖНИЙ ТА ВІТЧИЗНЯНИЙ ДОСВІД.....	266
Суворов В.О., Скакальська З.Є., Назар Я.В. ФОРМИ РОБОТИ ЗІ ЗДОБУВАЧАМИ ОСВІТИ БЕЗ МУЗИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ В ПРОЦЕСІ ІНСТРУМЕНТАЛЬНОГО НАВЧАННЯ (БАЯН/АКОРДЕОН).....	272
Труш Є.О. ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ФАРМАЦЕВТІВ ЧЕРЕЗ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН ФІЛОЛОГІЧНОГО ЦИКЛУ.....	276
Хміль І.Ю., Сергієнко Т.В. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА МЕДИЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ НА ОСНОВІ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ СИСТЕМ НАВЧАННЯ.....	281
Цар І.О., Олендр Т.М. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА МІЖКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ В ІНШОМОВНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ТУРИЗМУ.....	286
РОЗДІЛ 5. СОЦІАЛЬНА ПЕДАГОГІКА	
Макаренко Л.Л., Шапошнікова І.М. РОЗВИТОК РЕЗИЛЬЄНТНОСТІ ЯК КЛЮЧОВОЇ СКЛАДОВОЇ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВІДНОВЛЕННЯ ВЕТЕРАНІВ ВІЙНИ.....	291
РОЗДІЛ 6. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ВИХОВАННЯ	
Овчарук В.В. КОНЦЕПТУАЛЬНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ МАЙБУТНІХ СУДНОВИХ МЕХАНІКІВ.....	296
РОЗДІЛ 7. ДОШКІЛЬНА ПЕДАГОГІКА	
Лохвицька Л.В., Семенов О.С., Семенова Н.І. УДОСКОНАЛЕННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ КРИЗЬ ПРИЗМУ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІЧНИХ КАДРІВ.....	301
РОЗДІЛ 8. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ	
Абрамова О.В., Кононенко Л.В., Кононенко С.О. ЦИФРОВІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДОСЛІДНИКА В УМОВАХ ФОРМУВАННЯ П'ЯТОЇ НАУКОВОЇ ПАРАДИГМИ: ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ТА МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТИ.....	308
Буткевич В.О. ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ТЕХНІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА.....	314

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА МІЖКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ В ІНШОМОВНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ТУРИЗМУ

GAMIFICATION AND INTERCULTURAL COMMUNICATION IN THE FOREIGN LANGUAGES TRAINING OF TOURISM SPECIALISTS

У статті комплексно досліджено потенціал гейміфікації як інноваційної технології підвищення ефективності викладання іноземних мов у підготовці майбутніх фахівців сфери туризму. Підкреслено, що сучасний освітній простір вимагає таких підходів, які здатні одночасно активізувати мотивацію, забезпечувати когнітивну динаміку та створювати умови для формування міжкультурної компетентності, критично важливої для професійної діяльності у сфері туризму. На основі аналізу наукових праць українських і зарубіжних дослідників доведено, що впровадження гейміфікованих механізмів в освітнє середовище сприяє моделюванню автентичних професійних ситуацій, формуванню навичок міжкультурної взаємодії, розвитку комунікативної гнучкості та адаптивності студентів.

Особлива увага приділена ефективності використання цифрових квестів, рольових симуляцій, навчальних маршрутів, що імітують туристичні подорожі. Встановлено, що індивідуалізація гейміфікованих завдань на основі аналізу стилів навчання та застосування інструментів штучного інтелекту дає змогу вибудовувати персоналізовані траєкторії навчання. Це створює умови для посилення внутрішньої мотивації, підвищення результативності навчання та формування навичок командної взаємодії, критичних для роботи у культурно різноманітному середовищі.

У статті систематизовано психологічні та педагогічні переваги гейміфікації, серед яких – підвищення мотивації, зниження навчального стресу, розвиток уваги та пам'яті, формування комунікативних навичок і готовності до використання інноваційних методів у професійній діяльності.

Результати дослідження підтверджують доцільність інтеграції гейміфікації в мовну підготовку майбутніх фахівців сфери туризму та засвідчують її значний вплив на розвиток професійно значущих компетентностей.

У статті окреслено перспективи подальших наукових розвідок, пов'язаних із здійсненням поглибленого аналізу інтеграції гейміфікації з технологіями доповненої та віртуальної реальності та створенням цілісних моделей оцінювання ефективності гейміфікованого навчального середовища в умовах університетської підготовки фахівців сфери туризму.

Ключові слова: гейміфікація, міжкультурна комунікація, професійна підготовка фахів-

ців сфери туризму, навчання іноземних мов, цифрові освітні технології.

The article comprehensively examines the potential of gamification as an innovative technology for improving the effectiveness of the future tourism specialist foreign language training. It is emphasized that the modern educational space requires approaches that can simultaneously activate motivation, ensure cognitive dynamics, and create conditions for the formation of intercultural competence, which is critically important for professional activity in the field of tourism. Based on the analysis of scientific works by Ukrainian and foreign researchers, it has been proved that the introduction of gamified mechanisms into the educational environment contributes to the modeling of authentic professional situations, the formation of intercultural interaction skills, and the development of communicative flexibility and adaptability of students.

Particular attention is paid to the effectiveness of using digital quests, role-playing simulations, and educational routes that simulate tourist trips. It has been established that the individualization of gamified tasks based on the analysis of learning styles and the use of artificial intelligence tools makes it possible to build personalized learning paths. This creates conditions for strengthening internal motivation, increasing learning effectiveness, and forming teamwork skills that are critical for working in a culturally diverse environment.

The article systematizes the psychological and pedagogical advantages of gamification, including motivation increase, learning stress reduction, attention and memory development, formation of communication skills, and readiness to use innovative methods in professional activities. The results of the study confirm the feasibility of integrating gamification into the language training of future tourism specialists and demonstrate its significant impact on the development of professionally relevant competencies.

The article outlines the prospects for further scientific research related to the in-depth analysis of the integration of gamification with augmented and virtual reality technologies and the creation of comprehensive models for evaluating the effectiveness of a gamified learning environment in the context of university training of tourism specialists.

Key words: gamification, intercultural communication, professional training of tourism specialists, foreign language training, digital educational technologies.

УДК 378.147:81'243:004.42:338.48
DOI <https://doi.org/10.32782/ip/90.54>
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Цар І.О.,

orcid.org/0000-0001-8042-4839

канд. пед. наук,
доцент кафедри іноземних мов
Тернопільського національного
педагогічного університету
імені Володимира Гнатюка

Олендр Т.М.,

orcid.org/0000-0002-1665-6413

канд. пед. наук,
доцент кафедри іноземних мов
Тернопільського національного
педагогічного університету
імені Володимира Гнатюка

Постановка проблеми у загальному вигляді.

У сучасному полікультурному світі фахівці сфери туризму постійно контактують з представниками різних культур, що викликає необхідність володіння навичками міжкультурної комунікації для успішного та ефективного спілкування в умовах культурного різноманіття. Розуміння потреб міжнародних клієнтів має вирішальний вплив на всі аспекти обслуговування (від форми звернення до

врахування релігійних особливостей) [9]. Успішні представники сфери туризму – це фахівці, які здатні розуміти і враховувати характерні ознаки культурних відмінностей у спілкуванні, сприяючи формуванню атмосфери, в якій кожен турист, незалежно від культурної ідентичності, відчувається бажаним і шанованим [9]. З іншого боку, навчання іноземних мов є ключовим інструментом розвитку міжкультурної компетентності, адже спілкування

іншою мовою не лише забезпечує комунікацію, але й сприяє розумінню культури іншого народу. Тому, тема вивчення іноземних мов та їх ролі у професійній діяльності фахівців сфери туризму є предметом дослідження низки науковців. Нині серед інноваційних технологій навчання особливу увагу привертає гейміфікація – використання ігрових елементів у неігрових контекстах [13]. Відповідно до результатів наукових досліджень, гейміфікація сприяє підвищенню мотивації та активній участі студентів у навчальному процесі, забезпечуючи практичну спрямованість навчальних завдань [8]. Крім того, завдяки візуальній привабливості та інтерактивності навчальних матеріалів, вона здатна підвищити ефективність сприйняття інформації. Враховуючи важливість міжкультурної комунікації для майбутніх фахівців сфери туризму, дослідження потенціалу гейміфікації у навчанні іноземних мов має особливу наукову та практичну цінність.

Аналіз останніх досліджень і публікацій демонструє зростаючий інтерес вітчизняних і зарубіжних дослідників у різних галузях гуманітарних знань до проблеми міжкультурної комунікації. Вона розглядається як ключовий результат освітньої діяльності та основний показник якості вищої освіти в умовах глобалізації та інтеграції міжнародного освітнього простору.

У наукових дослідженнях, які вивчають проблему підготовки фахівців у сфері туризму, наголошується на важливості формування міжкультурної компетентності. На думку Рембач О. міжкультурна компетентність фахівця сфери туризму передбачає комплекс розвинених складових, а саме: комунікативної, соціокультурної, мотиваційно-ціннісної та афективної, які взаємопов'язані та в єдності забезпечують здатність людини успішно реалізувати професійні функції в іншомовному середовищі [4]. Актуальність розвитку міжкультурної комунікації у сфері туризму зумовлена тим, що її відсутність або недостатній рівень унеможливорює ефективну реалізацію інтеграційних прагнень України у світовий культурний та економічний простір.

Науковці Богатирьова Г., Труфкін А. та Триндюк А. стверджують, що міжкультурна комунікація у професійній діяльності фахівців туризму можлива лише за умови сформованості міжкультурної компетентності здобувачів, яка постає як цілісний процес набуття системи цінностей, комунікативних навичок та поведінкових стратегій, що дозволяють ефективно функціонувати у багатокультурному середовищі, ґрунтуючись на діалозі культур та цінностей [1].

Викладання іноземних мов пов'язане з процесом міжкультурної комунікації. Ефективне формування комунікативних навичок студентів у контексті міжкультурної взаємодії на заняттях з іноземної мови значною мірою забезпечується використанням елементів гейміфікованого навчання.

Гейміфікацію в освітньому процесі було визначено як використання ігрового дизайну (механік та динаміки гри) у навчальному середовищі [13]. Аналіз публікацій за період 2020–2025 років підтверджує стійке розуміння гейміфікації як стратегічного використання елементів ігрового дизайну, зокрема механік та динаміки, у неігрових навчальних контекстах. Зокрема, Коде О. аналізує вплив гейміфікації на залучення студентів та результати навчання, спираючись на психологічні теорії [11]. Цей підхід набув значної актуальності у сфері вищої освіти, оскільки сприяє активній участі студентів. Дослідниця Симоненко Н. стверджує, що гейміфікація є концепцією, яка передбачає застосування ігрових елементів з метою досягнення різноманітних завдань, зокрема, підвищення їхньої мотивації та покращення навчальних результатів. Вона спрямована на формування внутрішньої мотивації студентів у межах ігрового середовища, з використанням таких елементів, як значки, бали та конкуренція, для впливу на їхню поведінку не лише в рамках ігрової діяльності, а й у навчальному контексті [6]. Схожі погляди знаходимо в дослідженні Л. Йарамілло-Медіавілли зі співавторами, які роблять висновок про потенціал гейміфікації як інструменту підвищення ефективності навчального процесу [10].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Дослідження останніх років засвідчують, що проблема гейміфікації та міжкультурної комунікації в іншомовній підготовці фахівців сфери туризму висвітлена фрагментарно. Зокрема, невирішеним залишається питання добору ігрових інструментів, які найбільш ефективно сприяють розвитку міжкультурної комунікації саме в контексті професійної діяльності. Мало досліджено потенціал рольових симуляцій, що моделюють реальні міжкультурні ситуації взаємодії туриста та працівника галузі. Немає достатньої кількості емпіричних даних, що описують довготривалий вплив гейміфікації на формування професійної комунікативної поведінки в умовах реальних туристичних ситуацій. Таким чином, потребує уточнення й теоретичне обґрунтування цілісної системи гейміфікованого формування міжкультурної комунікації майбутніх фахівців сфери туризму.

Метою статті є обґрунтувати та здійснити аналіз потенціалу гейміфікації як інноваційного інструменту розвитку міжкультурної комунікації в процесі викладання іноземних мов і підготовки майбутніх фахівців у сфері туризму.

Виклад основного матеріалу. У сучасному світі, який характеризується динамічними процесами глобалізації та активним розвитком міжнародної мобільності здійснення міжнародних поїздок, участь у проєктах та зростання ролі міжкультурних контактів зумовлюють необхідність формування професійних навичок міжкультурної

комунікації. Освітні програми, особливо у сфері рекреації й туризму, мають оперативно реагувати на виклики часу та адаптуватися до потреб ринку праці, що вимагає підготовки компетентного та креативного фахівця, який володіє знаннями менеджменту, іноземними мовами та навичками роботи з клієнтами.

Фахові предметні компетентності передбачають здатність до співпраці з діловими партнерами і клієнтами, уміння забезпечувати з ними ефективні комунікації; здатність працювати у міжнародному середовищі на основі позитивного ставлення до інших культур, поваги до різноманітності та мультикультурності, розуміння місцевих і професійних традицій інших країн, розпізнавання міжкультурних проблем у професійній практиці [3].

У цьому контексті ключовою виступає міжкультурна комунікація, яку розуміють як здатність ефективно взаємодіяти з представниками різних культур, спираючись на знання культурних норм, емпатію, рефлексію та гнучкість поведінки [7]. У туристичній галузі вона прямо впливає на якість сервісу, задоволеність клієнтів, а в освітній підготовці – на результативність практик, роботу з іноземними партнерами та адаптацію випускників до глобального ринку. Оптимальна модель підготовки фахівців у сфері туризму повинна містити навчальні модулі, міжкультурні симуляції, мовну підготовку, мобільність і оцінювання компетентностей, інтегровані у професійні стандарти та навчальні плани.

Оскільки навчальний курс «Іноземна мова» є одним із обов'язкових компонентів освітньо-професійних програм підготовки майбутніх фахівців у сфері туризму, його зміст і методика мають бути спрямовані на формування комунікативної компетентності та здатності до міжкультурної взаємодії. Саме тому в процесі навчання іноземної мови наголошується на важливості вивчення не лише лексики та граматики, а й на наявності культурологічних компонентів у навчальних матеріалах. Відтак,

доцільно надати студентам «мовний інструмент» для комунікації та водночас занурити їх у «культурний контекст» іноземної мови [9].

Важливе завдання покладають на викладача іноземної мови, який створює умови для розвитку мовної, комунікативної та культурної компетентностей студентів, використовуючи сучасні методики та інноваційні технології навчання [14]. У контексті того, що традиційні методики викладання іноземних мов нерідко характеризуються недостатнім рівнем залученості студентів, інтеграцію мовних занять із гейміфікованими підходами розглядають як перспективний напрям оптимізації навчання [8].

Під гейміфікацією освітнього процесу розуміють цілеспрямоване використання ігрових механік у неігровому контексті та відповідне проектування навчальної взаємодії. Як мультидисциплінарний інструмент, що поєднує психологію, педагогіку й технології, гейміфікація забезпечує гармонійний розвиток особистості, сприяє формуванню міжкультурної компетентності та підвищує результативність навчання. [5]. Відповідно, мета застосування ігрових механік розглядається як метод підвищення рівня мотивації до навчання іноземних мов, наприклад, інтерактивні додатки та ігри стимулюють студентів практикувати мовні навички та розширювати словниковий запас.

Результати досліджень свідчать про доцільність застосування онлайн-інструментів у процесі викладання іноземних мов. Науковець Н. Балакрішнан виокремлює п'ять ключових переваг гейміфікації в освіті: посилення зацікавленості та мотивації студентів, підвищення цінності навчального досвіду, полегшення оцінювання та зворотного зв'язку, а також розвиток навичок, необхідних для працевлаштування [8]. З огляду на зазначені переваги, гейміфікація виявляється ефективним інструментом підвищення якості освітнього процесу у сфері туризму.

Використання ігрових механізмів у неігрових контекстах, зокрема в освітньому середовищі,

Таблиця 1

Порівняння психологічних і педагогічних переваг гейміфікації

Психологічні переваги	Педагогічні переваги
Підвищення внутрішньої мотивації. Ігрові елементи стимулюють бажання досягати результатів та активно залучатися до навчання.	Активізація навчального процесу. Гейміфікація перетворює пасивне засвоєння інформації на інтерактивну, діяльнісну взаємодію.
Зниження навчального стресу. Ігрове середовище створює атмосферу безпечного експериментування, де помилки сприймаються як природна частина навчання.	Індивідуалізація навчання. Різні рівні складності та персоналізовані завдання дозволяють студентам навчатися у власному темпі.
Розвиток уваги та пам'яті. Динамічні завдання підвищують концентрацію, тренують оперативну пам'ять і сприяють ефективному засвоєнню матеріалу.	Формування комунікативних навичок. Командна взаємодія й колективні ігри розвивають навички співпраці, лідерства та міжособистісної комунікації.
Формування позитивних емоцій. Елементи досягнення та змагання викликають задоволення і підсилюють інтерес до навчання.	Підготовка майбутніх педагогів. Застосування гейміфікації формує готовність студентів педагогічних спеціальностей використовувати інноваційні методи у професійній діяльності.

поступово утвердилося як поширена практика та довело свою результативність. Серед основних психолого-педагогічних переваг використання ігрових механізмів в освітньому процесі виокремлюють підвищення мотивації, розвиток когнітивних та комунікативних навичок, а також створення позитивного емоційного середовища для засвоєння знань, що забезпечує комплексне розуміння їх впливу на навчальну діяльність студентів.

У таблиці 1 здійснено систематизацію ключових психологічних і педагогічних переваг використання гейміфікації в освітньому процесі.

Психологічні та педагогічні переваги гейміфікації корелюють з готовністю здобувачів активно залучатися до навчання. Їх узагальнення дає змогу розглядати гейміфікацію як багатомірний освітній інструмент, що одночасно впливає на емоційно-мотиваційну та когнітивно-поведінкову сфери студентів. Представлена систематизація також демонструє тісний взаємозв'язок між психологічними і педагогічними ефектами, які у своїй сукупності забезпечують підвищення результативності навчання іноземних мов та сприяють формуванню міжкультурної комунікаційної компетентності майбутніх фахівців сфери туризму.

Особлива увага приділяється використанню технологій у побудові гейміфікованих сценаріїв. Системи з елементами штучного інтелекту, віртуальної та доповненої реальності можуть моделювати реальні туристичні ситуації і створювати захопливе середовище занурення. Наприклад, освітні симуляції у вигляді Escape Room визначаються як колективні гейміфіковані заняття, де учасники у обмежений час виконують серію головоломок для досягнення навчальних цілей [13]. Такі симуляції дозволяють узагальнювати теорію і практику: студенти напряму застосовують мовні знання та навички у модельованих міжкультурних контактах, аналізують помилки і виробляють стратегії адекватної комунікації.

У сучасній методиці викладання іноземних мов, орієнтованій на підготовку фахівців туристичної сфери, гейміфікація дедалі частіше використовується як ефективний інструмент моделювання реальних професійних ситуацій. Поширеним підходом є створення симуляційних ігор, у яких студенти виконують ролі менеджерів з туризму, екскурсіводів або працівників готельного сервісу, використовуючи іноземну мову як робочий інструмент комунікації. Наприклад, завдання у форматі virtual hotel check-in або customer complaint challenge дозволяють формувати навички ведення діалогу, вирішення конфліктних ситуацій і дотримання професійних стандартів етикету.

Дієвими також є цифрові платформи, які використовуються для закріплення лексико-граматичного матеріалу, тренування професійної термінології та оцінювання комунікативних умінь у режимі

реального часу. У професійно орієнтованому навчанні особливої уваги набуло навчання на основі квестів quest-based learning, яке допомагає студентам брати на себе відповідальність за власне навчання, диференціювати темп навчання та створювати ситуації, що активізують пізнавальну діяльність. Крім того, перспективним напрямом є використання навчальних маршрутів learning paths, побудованих за принципом ігрової подорожі. Такі маршрути імітують реальні туристичні ситуації (самостійне планування туру, бронювання послуг, створення презентацій для клієнтів), що дозволяє студентам застосовувати іншомовні компетентності у контекстах, максимально наближених до професійної діяльності. Визначення оптимальної траєкторії навчання здійснюється з урахуванням індивідуальних стилів та потреб студентів, що підвищує персоналізацію освітнього процесу.

Узагальнюючи практичний досвід, варто підкреслити, що гейміфіковані методики забезпечують більш високу інтенсивність мовленнєвої практики, ніж традиційні підходи, оскільки спонукають студентів до активного використання мови у змодельованих професійних ситуаціях.

Ігрові сценарії, що включають порівняння культурних норм, вивчення ритуалів гостинності, бізнес-етикету, національних цінностей та традицій, сприяють розвитку культурної чутливості, толерантності і здатності коректно реагувати на культурні відмінності. Комунікативні симуляції у мультикультурних групах формують уміння адаптуватися до різних комунікативних стилів, оцінювати поведінкові патерни й прогнозувати можливі міжкультурні непорозуміння.

Командні ігрові завдання сприяють розвитку навичок колективної взаємодії, оскільки потребують узгодження рішень, розподілу ролей, відповідальності за спільний результат і конструктивного вирішення конфліктів, формують у студентів орієнтацію на потреби клієнта, уміння передбачати очікування, проявляти емпатію, дотримуватися стандартів сервісу й оперативно реагувати на нестандартні ситуації. Студенти навчаються формувати спільні стратегії, підтримувати членів команди, враховувати різні точки зору та досягати консенсусу в умовах обмеженого часу, що наближає ігровий процес до реальних умов роботи туристичного підприємства.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, гейміфікація є комплексним педагогічним інструментом, який одночасно розвиває мовні, міжкультурні, соціальні та професійні компетентності, підвищуючи готовність майбутніх фахівців сфери туризму до роботи в глобалізованому середовищі. Проведений теоретичний аналіз підтверджує, що використання ігрових механізмів істотно підвищує ефективність професійно орієнтованого навчання іноземних мов і значно підвищує

якість підготовки здобувачів. Використання ігрових механізмів сприяє активізації пізнавальної діяльності, формуванню стійкої внутрішньої мотивації, розвитку когнітивних та комунікативних умінь, а також покращенню емоційного фону навчання. Доведено, що гейміфіковані освітні середовища позитивно впливають на формування міжкультурної компетентності, які є ключовою складовою професійної підготовки у сфері туризму. Важливим результатом є підтвердження того, що ігрові механізми забезпечують тісний зв'язок між теорією та практикою, моделюючи ситуації реального професійного спілкування. Отже, гейміфікація постає не лише як інструмент підвищення мотивації, а як стратегічний підхід до вдосконалення професійної освіти, орієнтований на вимоги глобалізованого туристичного ринку.

Перспективним напрямом подальших наукових розвідок є проведення емпіричних досліджень, спрямованих на визначення впливу різних типів ігрових механізмів на динаміку формування міжкультурної компетентності та командної взаємодії майбутніх фахівців. Особливої уваги потребує вивчення можливостей інтеграції гейміфікації з технологіями доповненої та віртуальної реальності. Подальші дослідження можуть зосереджуватися на створенні комплексних моделей оцінювання результативності гейміфікованого навчання в університетській підготовці фахівців галузі туризму.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Богатирьова Г.А., Труфкін А.Д., Триндюк А.В. Міжкультурна комунікація як складова професійної підготовки фахівців сфери туризму. *Інтелект. Особистість. Цивілізація : тематичний збірник наукових праць із соціально-філософських проблем*. Кривий Ріг, 2021. № 2(23). С. 5–13.
2. Галацин К. О. Комунікативна культура майбутнього фахівця: монографія. Луцьк: Вежа-Друк, 2019. 132 с.
3. Освітньо-професійна програма «Міжкультурний туризм та кроскультурна комунікація». URL: https://tnpu.edu.ua/about/public_inform/akredytatsiia%20ta%20litsenzuvannia/osvitni_prohramy/bakalavr/geo/242_2024_m.pdf (дата звернення: 21.10.2025).
4. Рембач О. О. Теоретичні засади формування міжкультурної компетентності майбутніх фахівців туристичної галузі у закладах вищої освіти. *Наукові перспективи*. 2022. № 6(24). С. 499–513.
5. Саган О. В., Яковлева С. Д. Підготовка педагогів до реалізації гейміфікації в освітньому процесі. *Педагогічні науки*. 2024. № 107. С. 56–63.
6. Симоненко Н. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів у процесі навчання іноземних мов. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства : Матеріали одинадцятої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників* (Суми, 25–26 квітня 2024 р.) / уклад. М. М. Набок. Суми : Сумський державний університет, 2024. С. 88-93.
7. Ушакова Н. Міжкультурна комунікація в університетському освітньому просторі : монографія. Харків : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2019. 230 с.
8. Balakrishnan Nair B. Endorsing gamification pedagogy as a helpful strategy to offset the COVID-19 induced disruptions in tourism education. *J Hosp Leis Sport Tour Educ*. 2022 Jun;30:100362. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100362>
9. Bimenov Q., Toxanbayeva N. Developing Inter-cultural Competence in Tourism Students alongside Language Learning. *Bulletin of the International University of Tourism and Hospitality*. 2024. 3(5). Pp. 57–65. <https://www.doi.org/10.62867/3007-0848.2024-3/5.05>.
10. Jaramillo-Mediavilla L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González M., & Casillas-Martín S. Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*. 2024. 14(6) 639 p. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
11. Kode O. Gamification in education: review of challenges and recommendations for effective practice. *International Journal on Cybernetics & Informatics (IJCI)*. 2025. 14(4). Pp. 13–28. DOI:10.5121/ijci.2025.140402
12. Luo Z. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. *Behavioral Sciences*. 2023. 13(4). 331 p. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
13. Moreno-Comellas, R., Murias-Closas, A., Evangelidou, S. et al. An innovative gamification tool to enhance intercultural competence and self-efficacy among healthcare professionals caring for vulnerable migrants and refugees. *Int J Equity Health*. 2024. 23. 234 p. <https://doi.org/10.1186/s12939-024-02304-2>
14. Zakrenytska L., Melnyk R., Severina T. Modernizing Foreign Language Training for Future Teachers through the Use of Gamified Learning. *Pedagogical Discourse*. 2025. № 37. Pp. 33–40. <https://doi.org/10.31475/ped.dys.2025.37.05>

Дата першого надходження рукопису до видання: 12.11.2025
 Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 12.12.2025
 Дата публікації: 31.12.2025