



Міністерство освіти і науки України  
**Мукачівський державний університет**  
Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка  
Гуманітарно-природничий університет ім. Я. Длугоша (м. Ченстохова Польща)  
Вища школа лінгвістична (м. Ченстохова Польща)  
Пряшівський університет (Словаччина)  
Ніредьгазький Університет (Угорщина)



*Весь світ з вами,  
якщо ви з нами!*

**III Міжнародна науково-практична  
Інтернет-конференція**

**«МІЖНАРОДНИЙ ТА НАЦІОНАЛЬНИЙ ДОСВІД  
СУСПІЛЬНО-ГЕОГРАФІЧНОГО РОЗВИТКУ  
ТУРИСТИЧНОЇ ГАЛУЗІ В УМОВАХ  
ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ»**

*м. Мукачево*

**УДК 338.486:91(477:4)(043.2)**

**М 58**

*Рекомендовано до поширення через мережу Інтернет  
Науково-технічною радою  
Мукачівського державного університету  
(протокол № 9 від 21 листопада 2022 р.)*

**Відповідальний за випуск** – доктор географічних наук, доцент Смочко Н.М.

**Редакційна колегія:** Щербан Т.Д. – д.психол.н., проф. (голова); Смочко Н.М. – д.геогр.н., проф. (заст.гол.), Лужанська Т.Ю. – к.геогр.н., Папп В.В. – д.е.н., проф., П'ятка Н.С. – к.е.н., доц., Кочан В.М. – к.філос.н., ст. викл.; Медвідь Л.І. – к.е.н., доц.; Цупанич О.І. – провідний фахівець кафедри.

У збірнику тез висвітлюються погляди науковців, аспірантів, магістрантів, представників підприємницьких структур на актуальні проблеми суспільно-географічного розвитку туристичної галузі в умовах євроінтеграції. Тематика конференції охоплює наукові, освітні та практичні аспекти суспільно-географічного розвитку туристичної галузі у контексті інтегрування України в європейський економічний простір.

**М 58**

Міжнародний та національний досвід суспільно-географічного розвитку туристичної галузі в умовах євроінтеграції: тези доповідей III Міжнародної науково-практичної конференції / ред. кол.: Т.Д. Щербан (гол.) та ін. Мукачево: МДУ, 2022. 125 с.

Матеріали подано в авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів відповідають за точність наведених фактів, цитат, власних імен, статистичних матеріалів та інших відомостей. Погляди редколегії не завжди збігаються з позиціями авторів.

**© Мукачівський державний університет, 2022**

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/5/2015#Text> (дата звернення: 26.10.2022 р.).

14. Філософський енциклопедичний словник: енциклопедія / НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди; голов. ред. В. І. Шинкарук. К.: Абрис, 2002. 742 с.

**УДК 911.3**

**Наталія СМОЧКО**

*доктор географічних наук, професор  
Мукачівський державний університет, м. Мукачево  
[natasmochko@gmail.com](mailto:natasmochko@gmail.com)*

**Ольга КАПАЦ**

*здобувачка спеціальності 106 Географія освітнього ступеня Магістр  
Мукачівський державний університет, м. Мукачево*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ГЕОГРАФІЇ**

Термін «гейміфікація» вперше виник у 1912 р., коли відома компанія «Крекер» у власну продукцію почала вкладати іграшку-сюрприз, що в подальшому стало популярним і серед інших компаній. Справжню популярність гейміфікація здобула в 2010 р. завдяки прикладам, які наочно продемонстрували характер і ефективність явища в дії, і була інтегрована у численні різноманітні структури та представлена широкій аудиторії [1].

Цінність ігрової технології полягає в тому, що, будучи за своєю суттю відпочинком, вона виконує освітню функцію, стимулює розвиток творчого потенціалу та самовираження кожного учня, але використовувати її потрібно дозовано [2].

У Законі України «Про освіту» зазначено, що «метою освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей...» [5]. Один із шляхів реалізації означених цілей є впровадження елементів гейміфікації в освіті. Це сприяє підвищенню мотивації до навчання, стимулюванню творчої особистості, поліпшенню якості комунікації суб'єктів навчання тощо.

Дослідження показують, що використання ігрових механік впливає на усвідомлення сенсу діяльності, забезпечує виявлення рівня майстерності, сприяє автономії, а також створює взаємодію. Засновник і генеральний директор компанії Геймефектив (GamEffective) Гел Рімон виділив низку переваг використання гейміфікації у професійному середовищі, які можна також застосувати і в освітньому просторі (табл. 1) [4]:

Таблиця 1.

### Особливості та переваги використання гейміфікації в професійному середовищі

Особливість	Характеристика
Об'єктивність	одним із принципів гейміфікації є перехід до постійного й автоматичного збору даних, що знижує вірогідність суб'єктивності співробітника компанії від настрою менеджера, в освітньому процесі – оцінки студента від настрою викладача.
Зворотній зв'язок	гейміфікація забезпечує співробітників/здобувачів автоматичним зворотнім зв'язком, який є одним з найбільш важливих елементів гейміфікації, оскільки дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності. Зокрема, використовуючи різноманітні дошки лідерів можна усвідомлювати свою динаміку і порівнювати її із показниками, встановленими раніше, або порівняти свої досягнення із досягненнями інших осіб.
Визнання	психологічний комфорт є не менш важливим фінансової винагороди. Безумовно, важливим для людини є визнання її оточенням якості виконуваної нею роботи. Отже, гейміфікація може демонструвати, хто, як і наскільки якісно і серйозно виконує те чи інше завдання.
Майстерність	гра дозволяє покращити рівень умінь, що є одним з найбільш важливих аспектів професійного успіху. Гейміфікація крок за кроком дозволяє спрощувати важкі речі і спостерігати як із часом все нове стає легким.
Мотивація для всіх	гейміфікація стає інструментом покращення результативності лише лідерам рейтингу, але й кожному учаснику гри.
Перспектива	гейміфікація є ефективним способом донесення до співробітників подальших цілей спільної діяльності.
Навчання	можливість професійного зросту є важливим мотивом при виборі місця роботи, зокрема це можливо зробити, використовуючи інтерактивні платформи електронного навчання, які можуть бути інтегровані в аспекти роботи.

Ще однією перевагою використання гейміфікації у навчальному процесі є можливість забезпечення доступного зворотного зв'язку, що допомагає студентам досягти успіху в навчанні й підтримати позитивне ставлення до освіти. Однією із переваг гейміфікованого зворотнього зв'язку є його миттєвість, що дозволяє зробити визначення результатів навчання більш швидким.

Гейміфікація проявляється у трьох формах:

- 1) змагання зі зрозумілими цілями та правилами як основна складова ігрової мотивації;
- 2) гра без переможця, яка приємна своїм процесом;
- 3) естетика, мета якої візуалізувати, зробити зрозумілими та приємними цілі, завдання, підвищити видимість результатів [3].

#### Список використаних джерел:

1. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання. URL: [https://dnpgov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay\\_in\\_training\\_2019.pdf](https://dnpgov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay_in_training_2019.pdf)
2. Про освіту: Закон України від 5 верес. 2017 р. № 2145-VIII : [редакція від 19.01.2019] // Законодавство України / Верхов. Рада України. URL:

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>

3. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу / Л. Сергеева // Електронне наукове фахове видання «Теорія та методика управління освітою». – 2014. – № 2 (14). – 14 с.

4. Rimon G. (2016) 10 Surprising Benefits Of Gamification. – Date: July 20, 2016. URL: <https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification>

5. The Seterra App for iOS and Android. Seterra. URL: <https://online.seterra.com>

<b>7. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ШЛЯХ ДО УСПІХУ В ТУРИСТИЧНОМУ БІЗНЕСІ.....</b>	<b>87</b>
Гладкий О. Новітні мультимедійні та ІТ технології для організації діяльності туристичного підприємства.....	87
Зеленська Л. Куруми як екскурсійні об'єкти в науковому, освітньому і пізнавальному туризмі.....	89
Казаков В., Пацюк В. Зміст екскурсій індустріальної тематики.....	90
Лепкий М., Подоляк В. Інтегрований підхід до реалізації регіональної програми розвитку туризму.....	93
Любіцева О., Сировець С. Прогнозування використання новітніх інформаційних технологій в сфері туризму.....	95
Медвідь Л. Картування як інструмент вивчення культурних та туристичних локацій.....	98
Смочко Н., Яцук В., Шеремета А. Успішні кейси діджиталізації суспільства та економіки України у воєнний час .....	100
<b>8. ФІЛОСОФІЯ, СОЦІОЛОГІЯ, КУЛЬТУРОЛОГІЯ ТУРИЗМУ .....</b>	<b>102</b>
Котубей В. Історико-культурний феномен туризму.....	102
Кочан В. Філософські аспекти географії туризму України .....	104
Смочко Н., Семурник Т. Сучасні міграційні процеси як соціальний феномен воєнного часу .....	106
<b>9. ТУРИСТСЬКА ОСВІТА ТА КАДРОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ: СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ.....</b>	<b>108</b>
Бейдик О. Структурно-логічні моделі в туристській освіті та регіональному розвитку туризму.....	108
Белікова М. Особливості вивчення екскурсознавства та музеєзнавства в професійній підготовці майбутніх фахівців з туризму.....	111
Ільтьо Г., Лужанська Т. Особливості впливу соціокультурного простору на формування і розвиток особистості.....	114
Кочан В., Пеняк П. Аксиологічний підхід до формування професійної компетентності в майбутніх фахівців сфери туризму у процесі викладання професійно-орієнтованих дисциплін які мають філософську основу.....	115
Смочко Н., Капац О. Гейміфікаційні технології в процесі викладання географії.....	119



# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto:pr@mail.msu.edu.ua)

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>