



СЕКЦІЯ 3. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147:[338.488.2:640.4]

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-5>**ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ
МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ**

Бурак Валентина Геннадіївна,
докторка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри готельно-ресторанного та туристичного бізнесу
Херсонський державний університет

burak_valia@ukr.net
orcid.org/0000-0001-9085-9000

Метою дослідження є здійснення аналізу особливостей використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Для досягнення поставленої мети в статті використано теоретичні **методи**: теоретичний аналіз наукових джерел з метою визначення стану, місця та ролі гейміфікації в освітньому процесі; термінологічний метод застосовано для уточнення смислового поля головних дефініцій дослідження; систематизацію та класифікацію емпіричної інформації щодо використання цифрової гейміфікації; методи порівняльного аналізу, інтерпретації та узагальнення фактів. **Результати**. Досліджено результати сучасної психолого-педагогічної науки щодо питання використання цифрової гейміфікації в освітній і науковій діяльності в закладах освіти. Здійснено аналіз дефініцій поняттєво-категоріального апарату означеного дослідження, а саме «гейміфікація», «цифрова гейміфікація», «мобільні застосунки», «гра-симулятор». Розглянуто можливості використання цифрової гейміфікації в освітньому процесі під час підготовки здобувачів освіти. Охарактеризовано мобільні застосунки для підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи через їхній зміст, характерні ознаки й можливості. Досліджено технологію гейміфікації через поєднання окремих елементів: сюжету, визначення ролей, спільної роботи, правил, епічного значення, віртуальності. Розглянуто процес інтеграції гейміфікації в освітній процес через усукупнення етапів. Доведено важливість гейміфікації для професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи пов'язана з низкою переваг використання означеної технології. **Висновки**. Засвідчено необхідність використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Доведено роль інтеграції цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи для суттєвого покращення якості навчання, підвищення мотивації студентів та їхньої підготовки до реальних умов майбутньої професійної діяльності

Ключові слова: *цифрова гейміфікація, професійна підготовка, майбутні фахівці, готельно-ресторанна справа, заклад вищої освіти.*

**INTEGRATION OF DIGITAL GAMIFICATION IN PROFESSIONAL TRAINING
OF FUTURE SPECIALISTS IN HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS**

Burak Valentyna Hennadiivna,
Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of Department of Hotel-Restaurant and Tourist Business
Kherson State University

burak_valia@ukr.net
orcid.org/0000-0001-9085-9000

The **purpose** of the study is to analyze features of the use of digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business. To achieve this goal, the article uses theoretical **methods**: theoretical analysis of scientific sources in order to determine state, place and role of gamification in educational process; terminological method is used to clarify semantic field of the main definitions of the study; systematization and classification of empirical information on use of digital gamification; methods of comparative analysis, interpretation and generalization of facts. **Results**. Results of modern psychological and pedagogical science on use of digital gamification in educational and scientific activities in educational establishments are investigated. Analysis of definitions of the conceptual-categorical apparatus of the specified research, namely “gamification,” “digital gamification,” “mobile applications,” “simulation game” is carried out. Possibilities



of using digital gamification in educational process during training of applicants for education are considered. Mobile applications for training future specialists in hotel and restaurant business are characterized due to their content, characteristic features and opportunities. Technology of gamification is investigated through a combination of individual elements: plot, definition of roles, collaboration, rules, epic meaning, virtuality. Process of integration of gamification into educational process through accumulation of stages is considered. Importance of gamification for professional training of future specialists in hotel and restaurant industry is proven to be connected with a number of advantages of using this technology. **Conclusions.** Necessity of using digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business is confirmed. Role of integration of digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business is proven to significantly improve the quality of education, increase student motivation and prepare them for real conditions of future professional activity.

Key words: digital gamification, professional training, future specialists in hotel and restaurant business, higher educational establishments.

Вступ. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи є важливою частиною сучасної освіти, що може суттєво вплинути на якість навчання та підготовки студентів. Гейміфікація (від англ. «gamification») – це використання елементів і механік ігор у неігрових контекстах з метою підвищення залучення та мотивації здобувачів освіти до навчально-пізнавальної діяльності. У професійній освіті це може включати в себе використання таких елементів, як бали, рівні, баджі (значки), курси і симуляції, щоб зробити навчання більш інтерактивним і захопливим.

Мета дослідження – проаналізувати особливості використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи.

1. Теоретичне обґрунтування проблеми.

Сучасна закордонна й українська педагогічна наука в нинішньому диджитальному світі, усвідомлюючи необхідність системних змін із цифрової трансформації, займає активну позицію щодо її імплементації в освітній і науковий процес закладів освіти й наукових установ. Проведено чимало досліджень учених, які розглянули різноманітні сторони означеного процесу.

Систематичне оглядове дослідження Yu. Hong, N. Saab та W. Admiraal [8] оприлюднило аналіз 43 статей та дослідило застосування адаптованої цифрової гейміфікації в освіті. Три підходи, а саме: персоналізація, адаптація та рекомендація – були використані для реалізації індивідуальної цифрової гейміфікації. Було охарактеризовано елементи гри за допомогою п'яти кластерів: якість, соціальна, особиста, екологічна й творча продуктивність. Цей огляд визначив комбіноване застосування персоналізованого й адаптивного підходів у двох вибраних групах статей, що розширює фокус дослідження E. Abiltarova та ін. [5], A. Klock та ін. [9, 5] про типи індивідуальних підходів у гейміфікованому навчанні. Сформовано рекомендації для викладачів, які хотіли б гейміфікувати академічні групи.

По-перше, педагоги повинні представити індивідуальну цифрову гейміфікацію разом

з ілюстративними прикладами (відео) перед навчальним заняттям. Реалізація трьох індивідуальних підходів залежить від ставлення користувачів до створення особистих профілів. Згода студентів на збір їхніх персональних даних для ефективності навчання має велике значення. Перед початком педагоги повинні пояснити цей підхід і дати зрозуміти, чому й навіщо збираються персональні дані.

По-друге, автоматичні системи можуть адаптувати гейміфіковану діяльність завдяки визначенню потреб і вподобань здобувачів освіти в реальному часі. Зникає необхідність розробляти спеціальні інструменти, на яких викладачі зосереджуються відповідно до змісту навчального матеріалу. Оскільки гейміфікація в аудиторії спрямована на «навчання», а не на «розваги», потенціал індивідуальної гейміфікації максимально збільшується, адаптуючи її як елементи гри, так і навчальний контент.

По-третє, під час проведення навчальних занять викладачі повинні надавати студентам базу знань і миттєвий зворотний зв'язок. Ігрові елементи можуть бути застосовані майже в усі вибрані дослідження. Це означає, що негайна відповідь здобувачам освіти важлива для їхньої участі в освітньому процесі незалежно від індивідуального підходу викладачів. Педагогам необхідно уважно стежити за діями студентів, особливо якщо вони стикаються з труднощами у використанні гейміфікованих систем. Означені рекомендації важливі для наших подальших наукових пошуків.

Зі свого боку колектив науковців на чолі з L. Rodrigues [11] у дослідженні впливу естетичної персоналізації на гейміфіковане навчання через поведінковий аналіз взаємодії студентів, дійшов висновку, що персоналізована гейміфікація намагається усунути обмеження універсального підходу здебільшого шляхом адаптації підбору елементів гри до індивідуальних уподобань. Авторами представлено аналіз поведінки 40 учасників експерименту, які брали участь у віртуальному навчальному середовищі (VLE) протягом чотирьох тижнів. Кожен відчув як універсальні умови, так і обставини естетичної персоналізації. Використовуючи дані про



взаємодію, дослідники користувалися рекурентними нейронними мережами й пошуком у сітці, щоб розробити модель користувача, яка демонструвала б помірну відповідність реальній поведінці студентів. Потім ця модель була використана для вивчення їхньої поведінки. Порівняно з універсальним підходом естетична персоналізація пов'язана з вищою ймовірністю тривалої взаємодії з VLE, незважаючи на те, що ця різниця проглядається згодом.

L. Daghestani та ін. у науковій статті «Від елементів ігрового дизайну до ігорності: визначення «ігрофікації» [6] стверджують, що наявні поточні «ігрофіковані» програми є новими явищами, які вимагають нових концепцій і досліджень. Дослідниками було зазначено, що уявлення про «ігровість» як доповнення до «грайливості» – з точки зору цілей дизайну, а також поведінки й досвіду користувачів – це цінність і внесок у вивчення «ігрофікованих» систем. Частково у відповідь на це термін «ігровий дизайн» – дизайн для ігрових вражень – також було представлено як потенційну альтернативу «ігрофікації». Ще один важливий момент – високий рівень суб'єктивності і контекстуальності у визначенні «гейміфікації». Не можна визначити, чи є ця емпірична система «ігрофікованим» додатком» або «грою», не вдаючись до жодного з них як дизайнер або користувачі. Дійсно, у порівнянні з іграми та корисністю програмного забезпечення проглядається виразна якість «ігрофікованих» програм, а саме: їхня відносна відкритість до різних ситуаційних режимів залучення – ігрового та інструментального, що робить їх дієвими освітніми ресурсами.

Науковці Л. Міронець та С. Толочко в дослідженні використання мобільних застосунків в освітньому процесі, стверджують, що порівняно з узвичаєним освітнім процесом в навчальних приміщеннях мобільні пристрої як засоби для використання цифрової гейміфікації сприяють переміщенню здобувачів освіти в середовище, наближене до реальних умов. Нині існує велика кількість мобільних додатків, орієнтованих на різний тип пристроїв. Розробники надають вільний доступ до програм, тож їх можна застосовувати в умовах дистанційного й очного навчання. Безперечно, використання мобільних додатків в освітньому процесі потребує визначення способів їхньої інтеграції в навчально-пізнавальну діяльність та залежить від місця розташування (автономна робота в навчальному приміщенні чи дистанційно); частоти їхнього застосовування (підготовлений навчальний курс, проект з використанням мобільних технологій чи разова інтеграція в навчальне заняття у процесі опрацювання певної теми); створення та використання наявних мобільних додатків; застосування особистих мобільних пристроїв чи пристроїв закладів освіти [10, с. 14].

У цьому контексті важливість гейміфікації як технології використання ігрових елементів і принципів в освітньому процесі стала більш очевидною. Вона пов'язана з використанням ігрових механік нинішніх онлайн-ігор для підвищення мотивування майбутніх фахівців, зокрема й у сфері готельно-ресторанного бізнесу, та досягнення конкретних цілей навчально-пізнавальної діяльності включно з реалізацією проектних технологій. Досвід підготовки майбутніх фахівців у цій галузі [1, 2, 3, 5] підтверджує, що гейміфікація є ефективною як в онлайн-навчанні, так і в традиційних форматах. Наприклад, під час використання гейміфікації зафіксовано активність учасників, їхню здатність адаптуватися, виконувати проекти й захищати їх перед віртуальною аудиторією, брати участь в ігрових симуляціях та бізнес-іграх, а також публічно репрезентувати результати.

Так, у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, зокрема під час викладання дисциплін «Маркетинг готельно-ресторанного господарства» та «Менеджмент готельно-ресторанного господарства», доцільно використати мобільні застосунки, що доступні безкоштовно й орієнтовані на сферу готельного бізнесу (табл. 1).

Серед них: Hotel Crush – симулятор готелю, що пропонує захоплюючу гру з управління часом у готелі (тайм-менеджмент); численні ресурси для переходу від звичайного менеджера до магната готельної імперії через якісне і креативне виконання професійних обов'язків; Hotel Craze® Design Makeover – бізнес-гра для освоєння навичок відкриття готелів по всьому світу, приготування смачної їжі, отримання відгуків від гостей та оновлення готелів; The Hotel Project: Merge Game – бізнес-гра, що дозволяє створити власний стартап у сфері готельного бізнесу (спроєктувати, відремонтувати та декорувати стару сільську корчму, її кондомініуми і зали очікування різними елементами, підібрати персонал, сформуванати меню, скласти розпорядок роботи і знайти бізнес-партнерів).

Під час навчання з дисциплін «Технологія продукції ресторанного господарства», «Основи кулінарної майстерності» та «Організація ресторанного господарства» варто послуговуватися такими мобільними застосунками (табл. 2): Restaurant Cooking Chef – глобальна кулінарна гра, яка дозволяє відчути себе шеф-кухарем і розвивати навички управління часом за допомогою сучасних стратегій; Restaurant Tycoon – Idle Game – симулятор, що дає можливість управляти власним рестораном, створювати ресторанну імперію в різних країнах, заробляти на приготуваній їжі та прискорювати розвиток бізнесу через інвестиції; Restaurant DASH: Gordon Ramsay – симулятор, в якому бере участь відомий британський шеф-кухар Гордона Рамзі (володар 16 зірок Мішлен).



Таблиця 1

**Характеристика мобільних застосунків
для підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи**

| Назва | Характерні ознаки |
|---|---|
| Готельна справа | |
| Hotel Crush https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametown.hotel.crush&hl=uk&gl=US | <i>Готельний симулятор</i> – це захоплююча гра з управління часом у готелі (тайм-менеджмент). Ігровий процес дозволяє перетворитися з простого менеджера на магната готельної імперії завдяки якісному і креативному виконанню професійних обов'язків. Основні особливості готельного симулятора: <ul style="list-style-type: none"> – Захоплюючий геймплей, де ви зможете розвивати свій готель. – Вражаюча графіка, яка демонструє ваш готель у всій його красі. – Регулярні оновлення, що додають нові розкішні готелі. – Численні події, в яких можна брати участь і отримувати привабливі винагороди. – Унікальний ігровий досвід, характерний лише для найкращих готельних ігор |
| Hotel Craze® Design Makeover https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.techvision.hotelcraze-&hl=uk&gl=US | <i>Бізнес-гра, що дозволяє освоїти навички відкриття готелів по всьому світу, приготування смачних страв, отримання вподобань від гостей та оновлення готелів.</i> Основні особливості бізнес-гри: <ul style="list-style-type: none"> – Перемагайте на більш ніж 1000 рівнях, управліть різними готелями! – Подорожуйте та відкривайте готелі в різних країнах і культурних середовищах! – Справляйтеся з капризами гостей швидко і ефективно! – Готуйте різноманітні смачні страви, щоб задовольнити всі смаки ваших гостей! – Збирайте вподобання, заробляйте визнання та любов від клієнтів! – Оновлюйте готелі, розвивайте їх до високого класу і заробляйте більше грошей! – Приєднуйтеся до ігрових завдань і подій, щоб отримати величезні винагороди! |
| The Hotel Project: Merge Game https://play.google.com/store/-apps/etails?id=com.rhinogames.hotel.-project-&hl=uk&gl=US | <i>Бізнес-гра, яка дозволяє створити власний стартап для реалізації готельного проекту.</i> Вам потрібно спроектувати, відремонтувати та декорувати стару сільську корчму, включаючи її кондомініуми та зали очікування з використанням різних елементів і предметів. Основні особливості гри: <ul style="list-style-type: none"> – Станьте керівником проекту готелю і розробіть генеральний план для дизайну та реконструкції палацу. – Управляйте та організовуйте різні заходи, такі як дні народження, ділові зустрічі, корпоративи та весілля. – Відкривайте приховані кімнати та локації, удосконалюйте навички організації подій! – Перевірте свої дизайнерські здібності, оновлюючи та декоруючи стильний готель, палацові зали, гуртожиток, приймальню, кухню, лобі, бібліотеку, кімнати для переговорів, сад, дах, кафе та басейн у садибі! |
| Hotel Life: Grand Hotel Life https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.eidoloncorp.-hotel&hl=uk&gl=US | <i>Бізнес-гра, що дозволяє освоїти навички побудови кар'єри в готельному бізнесі через історію швейцара, який завдяки своїй творчій діяльності стає власником 5-зіркового готелю.</i> Основні особливості гри: <ul style="list-style-type: none"> – Унікальний геймплей: реєструйте гостей, оперативно реагуйте на їхні запити та встановлюйте пріоритети. – Відкривайте нові готелі по всьому світу. – Захоплюючі рівні: безліч розваг, унікальні бустери та різноманітний ігровий процес. – Оновлюйте станції та готуйте найсмачніші страви і напої. – Готуйте їжу з усього світу! |
| My Spa Resort: Grow & Build https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.cherrypickgames.-mybeautyfactory&hl=uk&gl=US | <i>Бізнес-гра, що представляє унікальне поєднання фермерства, будівництва та управління власним спа-готелем і курортом.</i> Основні особливості гри: <ul style="list-style-type: none"> – Створюйте та налаштовуйте свій власний спа-готель, курорт і ферму, включаючи різні будівлі та декоративні елементи. – Робіть ексклюзивну і унікальну косметику. – Створюйте різні спа-центри для лікування і відновлення ваших клієнтів. – Виконуйте численні захоплюючі спа-процедури. – Використовуйте найкращі продукти і вдосконалення для обслуговування VIP-персон і отримуйте спеціальні нагороди. – Торгуйте ресурсами з іншими гравцями, додавайте їх у друзі та відвідуйте їхні курорти. – Доглядайте за чудовими тваринами навколо свого спа-центру. – Спілкуйтеся з веселим персоналом курорту і дізнавайтеся їхні історії |



Таблиця 2

**Аналіз мобільних застосунків для підготовки майбутніх фахівців
готельно-ресторанної справи**

| Назва | Характерні ознаки |
|---|--|
| Ресторанна справа | |
| Restaurant Cooking Chef https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.cookingchef-.restaurant.cscmobi.cookinggame-&hl=uk&gl=US | <p><i>Глобальна кулінарна гра</i>, де ви в ролі шаленого шеф-кухаря занурюєтеся у справжню кулінарію і вдосконалюєте свої навички управління часом за допомогою сучасних стратегій.</p> <p>Основні особливості гри: Готуйте сотні унікальних рецептів в різних ресторанах по всьому світу! Здобуйте ключі, які допоможуть вам стати найкращим шеф-кухарем, і не пропускайте жодного рівня! Розширюйте свою ресторанну імперію, відкриваючи нові ресторани в різних містах. Подорожуйте, щоб знаходити різноманітні інгредієнти та їжу по всьому світу. Сотні оновлень для вашої кухонної техніки та інтер'єру. 500+ рівнів з унікальними цілями та безліччю інших викликів. Обслуговуйте різноманітних милих клієнтів. Збирайте комбо та отримуйте чудові поради, демонструючи свої кулінарні навички.</p> |
| Restaurant Tycoon – Idle Game https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.GulliversGames.-RT&hl=en&gl=US | <p><i>Гра-симулятор</i>, у якій ви виконуєте роль шеф-кухаря власного ресторану, створюєте ресторани імперію в різних країнах, заробляєте гроші на своїй їжі та прискорюєте розвиток через інвестиції у бізнес.</p> <p>Основні особливості гри-симулятора: Управляйте своїм рестораном: починайте з нуля і розвивайте свій заклад. Знайомтеся з майстрами: співпрацюйте з відомими персонажами, які допоможуть вивести ваш ресторан на міжнародний рівень. Відкривайте світові кухні: подавайте їжу клієнтам з різних країн. Прикрашайте свій ресторан: оновлюйте і персоналізуйте інтер'єр, створюючи унікальний стиль для кожного ресторану. Заробляйте офлайн: розширюйте свій ресторан і збільшуйте дохід навіть коли не граєте. Приєднуйтеся до конкурсів: порівняйте свої досягнення з кухарями з усього світу у таблиці лідерів. Ласкаво просимо спеціальних гостей: забезпечуйте якісне обслуговування гурманів і VIP-клієнтів, щоб заробляти більше на вашій ресторанный імперії</p> |
| Restaurant DASH: Gordon Ramsay https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.glu.gordondashx&hl=en_US&gl=US | <p><i>Гра-симулятор</i> за участю реального персонажа – британського шеф-кухаря Гордона Рамзі (власника 16 зірок Мішлен).</p> <p>Основні особливості гри-симулятора: Змагайтеся з іншими гравцями онлайн: використовуйте стратегію разом із кулінарними навичками, щоб конкурувати з іншими гравцями чи друзями та досягати вершини таблиці лідерів! Оберіть стиль свого шеф-кухаря: створіть унікальний образ свого шеф-кухаря за допомогою нової системи аватарів, яка вперше з'явилася в іграх DASH! Зустрічайтеся з відомими шеф-кухарями: перевірте свої сили, змагаючись із Гордоном Рамзі та іншими відомими шеф-кухарями у нових битвах з босами! Заробляйте та обміняйте предмети на кращі рецепти: покращуйте свої рецепти, отримуючи рідкісні та унікальні предмети протягом гри, щоб здобути ще більші нагороди!</p> |
| My Restaurant Empire:Decoratin https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.ministone.game.-restaurantscapes&hl=uk&gl=US | <p><i>Сучасна топ-кулінарна гра</i> з елементами тайм-менеджменту.</p> <p>Основні особливості гри: Станьте шеф-кухарем: розкрийте таємниці містечка, оновлюйте ресторани та відновлюйте стосунки. Випробуйте свою швидкість на кухні: готуйте їжу під тиском часу та отримуйте великі чаї для ремонту і декорування ресторанів. Поліпшуйте стосунки: допоможіть закоханим і дізнайтеся, яке майбутнє ви можете забезпечити для міста. Готуйте в різних умовах: насолоджуйтеся сотнями швидких рівнів з різними режимами приготування їжі. Обслуговуйте імпульсивних клієнтів: готуйте сніданки, щоб задовольнити вимогливих відвідувачів</p> |

Зокрема, у грі «Dream Hotel: Hotel Manager» бакалаври готельно-ресторанної справи мають можливість поглибити знання щодо організації сервісно-виробничого процесу з урахуванням

вимог і потреб замовників послуг, забезпечення його ефективності; освоїти підбір технологічного обладнання, раціональне використання просторових і матеріальних ресурсів; здобути



навички управління виробництвом, прийняття рішень у бізнесі готельного та ресторанного сектора; проектування технологічного процесу виготовлення продукції та надання послуг, а також організації сервісного процесу. Розвивається інтегральна компетентність, зокрема, в умінні застосовувати отримані знання й навички в плануванні, управлінні та контролі діяльності суб'єктів готельно-ресторанного бізнесу.

У цьому процесі застосовувалася гейміфікація через поєднання окремих елементів. Деталізуємо їх у наступній частині розвідки.

1. Сюжет – захоплююча історія, що включає пригоди та подорожі до красивих міст з розкішними 5-зірковими готелями, які обслуговують клієнтів по всьому світу.

2. Визначення ролей – формування груп з учасників, де кожному надається конкретна роль, наприклад, власник готелю, готельний магнат, стартапер, керівник, швейцар, офіціант, портье або гість.

3. Спільна робота – командна діяльність для досягнення особистих цілей, таких як розробка бізнес-концепції, створення меню для забезпечення комфорту гостей, оновлення і декорування готелів, осучаснення кухонного обладнання та прибирання номерів.

4. Правила – умови набуття або втрати балів, включаючи якість послуг (проживання, харчування), швидкість реагування на запити гостей, індивідуальний підхід, а також управління можливими конфліктами.

5. Епічне значення – досягнення значного результату, включаючи приготування смачних страв у готелі (торти, гамбургери, піца) з моментальним сервісом, керівництво персоналом і впровадження найкращих готельних стратегій та фінансових операцій.

6. Віртуальність – стимулювання участі інших учасників освітнього процесу в грі через використання мобільних застосунків

Студенти мали можливість вибору та за бажання зміни своїх ролей, проби себе в різних функціях і виконання завдань згідно з вимогами до кожної ролі. У процесі цього також розвивалися такі «м'які» навички, як тайм-менеджмент, управління конфліктами, лідерство, креативність, критичне мислення, командна робота, форсайт-компетентність і підприємницький підхід. Особливо важливим є запропонувати студентам можливість самостійно створити гру. Це може сприяти позитивному емоційному підйому, розвитку емоційного інтелекту, підвищенню загальної мотивації, повторенню та практичному застосуванню теоретичних знань, набуттю нових навичок і формуванню компетентностей.

Процес інтеграції гейміфікації в освітній процес має такі етапи:

– *впровадження навчальних платформ* (використання спеціальних навчальних платформ, які включають елементи гейміфікації,

такі як система балів, рейтинги або баджі. Це може бути як окремі програми, так і частина загальної навчальної платформи);

– *симуляційні ігри* (розроблення або використання готових симуляційних ігор, які відтворюють реальні сценарії роботи в готельно-ресторанній сфері, наприклад, управління готелем або рестораном);

– *командні завдання* (впровадження командних завдань і конкурсів, де студенти можуть працювати в групах над проектами або вирішенням ситуаційних завдань, що стимулює їх до співпраці та креативного підходу);

– *індивідуальні досягнення* (надання можливості студентам досягати індивідуальних цілей та заробляти бали або відзнаки за виконання певних завдань або досягнення конкретних результатів);

– *аналіз та оцінка* (регулярне оцінювання ефективності гейміфікаційних методів навчання через зворотний зв'язок від студентів та аналіз їхнього прогресу й досягнень).

Важливість гейміфікації для професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи пов'язана з низкою переваг використання означеної технології.

Підвищення мотивації. Гейміфікація може зробити навчання цікавішим та стимулювати студентів до активної участі. Коли здобувачі освіти здатні заробляти бали або отримувати відзнаки за досягнення, це може мотивувати їх до отримання кращих результатів.

Розвиток практичних навичок. Сучасні гейміфікаційні платформи часто включають симуляції реальних робочих ситуацій. Це дозволяє студентам практикувати навички, такі як управлінська діяльність, обслуговування клієнтів та вирішення проблем, у безпечному й контрольованому середовищі.

Зворотний зв'язок. Гейміфікаційні інструменти можуть надавати миттєвий зворотний зв'язок про успіхи й помилки, що сприяє швидшому освітньому процесові та дозволяє коригувати свої дії в реальному часі.

Адаптація до нових технологій. Гейміфікація часто використовує сучасні цифрові платформи й технології, що може допомогти студентам краще підготуватися до роботи в сучасних технологічних умовах.

Висновки. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи може суттєво покращити якість навчання, підвищити мотивацію студентів та підготувати їх до реальних умов професійної діяльності. Це дозволяє використовувати сучасні технології для створення більш інтерактивного й ефективного освітнього середовища.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи до професійної



діяльності в закладах вищої освіти. Перспективи подальших досліджень убачаємо в ширшому залученні цифрових технологій, зокрема і ШІ, в освітній процес з професійної підготовки майбутніх фахівців.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бурак В. Г. Теоретичні і методичні основи підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти : дис. ... докт. пед. наук : 13.00.04. Тернопіль, 2023. 654 с.
2. Бурак В. Г. Досвід професійної підготовки фахівців готельно-ресторанного господарства в закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2020. № 29. Т. 1. С. 88–92.
3. Бурак В. Г. Професійна підготовка майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи: дефінітивний аналіз. *Педагогічний альманах*. 2020. № 46. С. 124–131.
4. Толочко С. В. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки (Серія «Психологія», Серія «Педагогіка», Серія «Медицина»)*. 2023. № 1(19). С. 369–383.
5. Abiltarova E., Poberezhets H., Androshchuk I., & Burak V. The methods for improving vocational education and training in modern conditions. *Journal of higher education theory and practice*. 2022. Vol. 22. №12. P. 203–211.
6. Daghestani L. F., Ibrahim L. F., Al-Towirgi R. S., Salman H. A. Adapting gamified learning systems using educational data mining techniques. *Computer Applications in Engineering Education*. 2020. № 28(3). P. 568–589.
7. Gonz'alez C. S., Toledo P., Mu'noz V. Enhancing the engagement of intelligent tutorial systems through personalization of gamification. *International Journal of Engineering Education*. 2016. № 32(1). P. 532–541.
8. Hong Yu., Saab N., Admiraal W. Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*. 2024. Vol. 212. P. 1–21. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131524000149>
9. Klock A. C. T., Gasparini I., Pimenta M. S., Hamari J. Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*. 2020. 144 p.
10. Mironets L., Tolochko S. Theoretical and methodological basis of the use of digital technologies in the formation of environmental competence of education acquires. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2023. № 1(52). P. 10–16.
11. Rodrigues L., Pereira C. X., Queiroga E.M., Santos H. F. S., Costa N.T. The Influence of Aesthetic Personalization on Gamified Learning: A Behavioral Analysis of Students' Interactions. In: Olney, A. M., Chounta, IA., Liu, Z., Santos, O. C., Bittencourt, I. I. (eds) *Artificial Intelligence in Education. Posters and Late Breaking Results, Workshops and Tutorials, Industry and Innovation Tracks, Practitioners, Doctoral Consortium and Blue Sky. AIED 2024. Communications in Computer and Information Science*, vol 2151. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-64312-5_34

REFERENCES:

1. Burak, V. H. (2023). *Teoretychni i metodychni osnovy pidhotovky maibutnix fakhivtsiv hotelno-*

restoranoi spravy v zakladakh vyshchoi osvity [Theoretical and methodical bases of of professional training of future specialists in hotel and restaurant business in institutions of higher education]. *Doktors'ka dysertatsiia* [Doctoral dissertation]. Ternopil. [in Ukrainian].

2. Burak, V. H. (2020) *Dosvid profesiinoi pidhotovky fakhivtsiv hotelno-restorannoho hospodarstva v zakladakh vyshchoi osvity* [Experience of professional training of specialists in hotel and restaurant economy in higher education institutions]. *Innovatsiina pedahohika*, 29, 1, 88–92. [in Ukrainian].

3. Burak, V. H. (2020). *Profesiina pidhotovka maibutnix fakhivtsiv hotelno-restoranoi spravy: definityvnyi analiz* [Professional training of future specialists in hotel and restaurant business: definitive analysis]. *Pedahohichnyi almanakh*, 46, 124–131 [in Ukrainian].

4. Tolochko, S. V. (2023). *Teoretyko-metodolohichniy analiz heimifikatsii yak suchasnoho osvithnoho fenomena* [Theoretical and methodological analysis of gamification as a modern educational phenomenon]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky (Serii «Psykhohihiia», Serii «Pedahohika», Serii «Medytsyna»)*, 1(19), 369–383 [in Ukrainian].

5. Abiltarova, E., Poberezhets, H., Androshchuk, I., & Burak, V. (2022). The methods for improving vocational education and training in modern conditions. *Journal of higher education theory and practice*. 22 (12), 203–211. [in English].

6. Daghestani, L. F., Ibrahim, L. F., Al-Towirgi, R. S., & Salman, H. A. (2020). Adapting gamified learning systems using educational data mining techniques. *Computer Applications in Engineering Education*, 28(3), 568–589. [in English].

7. Gonz'alez, C. S., Toledo, P., & Mu'noz, V. (2016). Enhancing the engagement of intelligent tutorial systems through personalization of gamification. *International Journal of Engineering Education*, 32(1), 532–541. [in English].

8. Hong, Yu., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 1–21. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131524000149> [in English].

9. Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144 p. [in English].

10. Mironets, L., & Tolochko, S. (2023). Theoretical and methodological basis of the use of digital technologies in the formation of environmental competence of education acquires. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 1(52), 10–16. [in English].

11. Rodrigues, L., Pereira, C.X., Queiroga, E.M., Santos, H.F.S., Costa, N.T. (2024). The Influence of Aesthetic Personalization on Gamified Learning: A Behavioral Analysis of Students' Interactions. In: Olney, A.M., Chounta, IA., Liu, Z., Santos, O.C., Bittencourt, I.I. (eds) *Artificial Intelligence in Education. Posters and Late Breaking Results, Workshops and Tutorials, Industry and Innovation Tracks, Practitioners, Doctoral Consortium and Blue Sky. AIED 2024. Communications in Computer and Information Science*, vol 2151. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-64312-5_34 [in English].

Стаття надійшла до редакції 24.07.2024
The article was received 24 July 2024.