

Т. Терджан, PhD, қауымд. профессор¹
А.А. Жунусова*, PhD, қауымд. профессор²
Н.Ж. Құрманқұлова, э.ғ.к., профессор м.а.²
И.В. Ярдякова, PhD, қауымд. профессор²
Анталья Билим университеті, Анталья қ., Түркия¹
Қ. Құлажанов атындағы Қазақ технология және бизнес
университеті, Астана қ., Қазақстан²
* – негізгі автор (хат-хабарларға арналған автор)
e-mail: aliya.zhunusova8383@mail.ru.

БАЛАЛАР МЕН ЖАСӨСПІРІМДЕР ТУРИЗМІНДЕГІ ИННОВАЦИЯЛЫҚ ТӘСІЛДЕР: ЦИФРЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР ЖӘНЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Мақалада цифрлық технологиялар мен геймификация әдістерін қолдануға баса назар аударып, балалар мен жасөспірімдер туризмін ұйымдастырудың заманауи инновациялық тәсілдері қарастырылған. Мобильді қосымшаларды, онлайн платформаларды, виртуалды және толықтырылған шындық технологияларын қоса алғанда, туристік бағдарламаларды жоспарлау және қолдау үшін пайдаланылатын қолданыстағы цифрлық құралдарға талдау жүргізілді. Цифрландырудың мотивацияны арттыру, интерактивтілік және балалар мен жасөспірімдерге арналған білім беру мазмұнының қолжетімділігі сияқты негізгі артықшылықтары анықталды.

Жұмыста геймификацияны жастарды туристік қызметке тартудың тиімді әдісі ретінде қолдану жан-жақты талданады. Қатысушылар арасында топтық жұмысты, шығармашылықты және танымдық белсенділікті дамытатын негізгі ойын механикасы сипатталған. Түрлі аймақтарда жүзеге асырылған табысты геймификациялық туризм жобаларының мысалдары келтірілген.

Зерттеу сапалы әдебиеттерді шолуды, жағдайлық зерттеулерді және туризм бағдарламасына қатысушылардың сауалнамасын қоса алғанда, кешенді тәсілге негізделген. Мақалада балалар туризмінде цифрлық технологияларды пайдалану кезінде техникалық шектеулер, ұйымдастырушылық қиындықтар және қауіпсіздік мәселелері сияқты инновацияларды енгізудегі негізгі қиындықтар анықталған.

Қорытындыда балалар мен жасөспірімдер туризмінің тиімділігі мен тартымдылығын арттыру үшін цифрлық технологиялар мен геймификацияның маңыздылығы көрсетілген. Жастардың танымдық және әлеуметтік дағдыларын дамытуға ықпал ететін туристік клубтар мен оқу орындарының тәжірибелік қызметіне инновациялық әдістерді енгізуді оңтайландыру бойынша ұсыныстар берілген.

Зерттеу нәтижелері туризм мамандарына, мұғалімдерге және жастар бағдарламасын ұйымдастырушыларға пайдалы болуы мүмкін.

Кілт сөздер: Балалар мен жасөспірімдер туризмі, цифрлық технологиялар, геймификация, виртуалды шындық, туристік қызмет, инновациялар, туристік бағдарламалар.

Ключевые слова: Детско-юношеский туризм, цифровые технологии, геймификация, виртуальная реальность, туристская деятельность, инновации, туристские программы.

Keywords: Children and youth tourism, digital technologies, gamification, virtual reality, tourism activities, innovations, tourism programs.

Кіріспе. Қоғамның цифрлық трансформациясы және инновациялық технологиялардың білім беру мен тәрбиелеу үдерістеріне белсенді енгізілуі жағдайында балалар мен жасөспірімдер туризмі жастардың бойында тұтас тұлғаны, патриотизмді, экологиялық сананы дамытудың тиімді құралы ретінде ерекше маңызды болып отыр [1,2,3]. Бірегей табиғи-климаттық және мәдени әлеуеті бар Қазақстан Республикасының бұл аумақты дамыту үшін айтарлықтай мүмкіндіктері бар. Елімізде балалар мен жасөспірімдер арасындағы туристік қызметті ұйымдастыруда және әдістемелік қамтамасыз етуде шешуші рөл атқаратын Балалар мен жасөспірімдер туризмі және өлкетану орталығы сияқты арнайы мекемелер бар. Бұл орталық Астанада орналасқан және елорда мектептерінде бұқаралық туризмді дамыту бойынша ауқымды жұмыстарды жүргізеді, сонымен қатар аймақтық қамтуға ие. Дегенмен, қазіргі заманғы сын-қатерлер, соның ішінде жастардың қызығушылықтарының өзгеруі, цифрлық технологиялардың таралуы, жаңа білім беру үлгілерін әзірлеу қажеттілігі туристік бағдарламалардың тиімділігі мен тартымдылығын арттыруға бағытталған инновациялық тәсілдерді жүйелі енгізуді талап етеді.

Зерттеудің өзектілігі Қазақстандағы балалар мен жасөспірімдер туризміне қатысушылардың мотивациясын, танымдық белсенділігін және әлеуметтік белсенділігін арттыру үшін цифрлық технологиялар мен геймификация әдістерінің әлеуетін талдау қажеттілігімен анықталады. Білім беру ортасын цифрландыру және мемлекеттік саясат аясында патриоттық тәрбие беру жағдайында инновациялық әдістерді зерттеу ғылыми-зерттеу және тәжірибелік қызметтің сұранысқа ие саласына айналуға [4,5,6]. Балалар мен жасөспірімдер туризмі және өлкетану орталығының жұмысы мен жобаларына қарамастан, цифрлық құралдар мен геймификацияланған форматтарды енгізу тиімділігін кешенді зерттеу әлі де дамымаған [7].

Зерттеудің мақсаты – Қазақстан Республикасындағы балалар мен жасөспірімдер туризмінің сапасын, мотивациялық компонентін және білім беру әлеуетін арттыру мақсатында цифрлық технологиялар мен геймификация негізіндегі инновациялық тәсілдерді анықтау және жүйелі талдау.

Осы мақсатқа жету үшін келесі мақсаттарға қол жеткізілді:

1. Қазақстандағы балалар мен жасөспірімдер туризмінде қолданылатын заманауи цифрлық құралдарға шолу жасау және олардың функционалдығын бағалау.

2. Геймификация әдістерін және олардың туристік бағдарламаларға қатысушылардың мотивациясына, әлеуметтік-танымдық дамуына және белсенділігіне әсерін зерттеу.

3. Туристік ұйымдар мен білім беру мекемелерінің тәжірибесіне, оның ішінде балалар-жасөспірімдер туризмі және өлкетану орталығының қызметіне инновациялық технологияларды енгізудің негізгі артықшылықтарын, қиындықтарын мен шектеулерін анықтау.

4. Облыстық деңгейде балалар мен жасөспірімдер туризмін ұйымдастыруда цифрлық технологиялар мен геймификацияны пайдалануды оңтайландыру бойынша ұсыныстар әзірлеу.

Зерттеудің әдіснамалық негізі кешенді тәсілді қамтиды: бейінді ғылыми және әдістемелік әдебиеттерді сапалы талдау, өңірлік және республикалық деңгейлерде цифрлық және геймификацияланған туристік жобаларды іске асыру тәжірибесін зерделеу, сондай-ақ туристік бағдарламаларды ұйымдастырушылармен және қатысушылармен сауалнама және сұхбат арқылы деректерді эмпирикалық жинау [8]. Мәліметтерді өңдеу және түсіндіру үшін нәтижелердің объективтілігі мен қайталануын қамтамасыз ететін статистикалық талдаудың жалпы қабылданған әдістері қолданылды. Қолданылатын әдістер мен тәсілдер отандық және шетелдік ғылыми әдебиеттерде сипатталған және Қазақстан Республикасының жағдайына бейімделген дәлелденген әдістемелерге негізделген.

Әдебиеттік шолу. Қазақстан Республикасындағы балалар мен жасөспірімдер туризмі бойынша әдебиеттерге шолу осы саладағы ғылыми-зерттеу және тәжірибелік-конструкторлық жұмыстарға үлкен қызығушылықты көрсетеді. Атап айтқанда, соңғы бес жылда жарияланған еңбектер балалар мен жасөспірімдер туризмінің түрлі аспектілерін, оның ішінде оның қазіргі жағдайын, даму перспективаларын және нұсқаушыларды дайындауды көрсетеді.

И.А. Дроговтың «Қазіргі кезеңде белсенді балалар мен жасөспірімдер туризмі туралы» мақаласында салауатты өмір салты мен азаматтық патриотизмді тәрбиелеу құралы ретінде белсенді балалар мен жасөспірімдер туризмінің әлеуеті қарастырылады. Автор көптеген туристік ұйымдардың болуына қарамастан, ел халқының тек 2–3% ғана туризмінің белсенді түрлерімен айналысады, бұл осы саланы одан әрі дамыту және қолдау қажеттігін көрсетеді [9].

Қазақстан Республикасының контекстінде Е.Э. Ғалияқбаров, Е. С. Никитинский және А. М. Мадышеваның «Қазақстан Республикасындағы балалар-жасөспірімдер туризмі: жағдайы мен даму перспективалары» еліміздегі балалар-жасөспірімдер туризмінің қазіргі жағдайы мен даму болашағын талдайды [10]. Авторлар жастарға арналған туристік бағдарламаларды ұйымдастыруға инновациялық тәсілдер мен технологияларды енгізудің маңыздылығын атап көрсетеді.

Осылайша, бар зерттеулер осы тақырыптың өзектілігін және Қазақстан Республикасындағы жастар туризміндегі инновациялық әдістерді одан әрі зерттеу және енгізу қажеттілігін растайды. Ұсынылған ғылыми бағыттар жастар үшін туристік бағдарламалардың сапасы мен қолжетімділігін арттыруға ықпал ете алады.

Негізгі бөлім. Эмпирикалық зерттеу барысында Қазақстанның әртүрлі аймақтарындағы балалар мен жасөспірімдер туризмімен айналысатын 78 туристік ұйымдар мен оқу орындары зерттелді. Талдау көрсеткендей, олардың 68 пайызы туристік іс-шараларды ұйымдастыруда цифрлық технологияларды енгізеді, бірақ пайдалану дәрежесі мен техникалық жабдықталуы айтарлықтай өзгереді. Қолданылатын негізгі әдістер мобильді навигациялық қосымшалар (52%),

онлайн оқыту платформалары (40%) және қашықтан бірлесіп жұмыс істеу құралдары (35%). VR және AR технологияларын пайдалану әлі де эксперименталды және 15% жағдайда кездеседі.

1 – кесте

Қазақстандағы балалар мен жасөспірімдер туризміндегі цифрлық технологиялардың таралуы (%)*

№	Жастар туризмінде қолданылатын цифрлық технологиялар	%
1	Мобильді навигация қолданбалары	52
2	Онлайн білім беру платформалары	40
3	Қашықтан әрекеттесу құралдары	35
4	VR және AR технологиялары	15
5	Сандық шешімдердің болмауы	32

* [4] дереккөз негізінде авторлармен құрастырылған

Жиналған деректерді талдау Қазақстанның туризм секторында цифрлық технологияларды белсенді түрде енгізуге қарамастан, балалар мен жасөспірімдер туризмі секторында жұмыс істейтін ұйымдардың айтарлықтай бөлігі әлі де заманауи цифрлық құралдарды қолданбайтынын көрсетеді.

Мұндай ұйымдардың үштен біріне жуығы стандартты кеңсе бағдарламалары мен дәстүрлі байланыс құралдарын пайдаланумен шектеліп, базалық цифрландыру деңгейінде қалады.

Цифрлық интеграцияның төмен деңгейінің негізгі себептері техникалық базаның жеткіліксіздігі, қажетті жабдықтар мен білікті мамандардың жетіспеушілігі, сондай-ақ инновациялық бағдарламалық шешімдерді енгізуге және цифрлық инфрақұрылымды дамытуға кедергі келтіретін қаржылық шектеулер болып табылады [11,12,13].

Бұл факторлар саладағы цифрлық трансформация процесін айтарлықтай бәсеңдетеді, оның тиімділігі мен ішкі және халықаралық туристік нарықтардағы бәсекеге қабілеттілігін төмендетеді.

Кесте – 2

Туристік бағдарламаларға қатысушыларды тарту және қанағаттану көрсеткіштерінің сипаттамалық статистикасы*

Көрсеткіш	Көрсеткіштердің орташа мәні	Стандартты ауытқу	Минимум	Максимум	N
Қатысу деңгейі (1–5)	4,32	0,64	3,0	5,0	120
Бағдарламаны қанағаттандыру (1–5)	4,18	0,71	2,8	5,0	120
Қатысу жиілігі (жыл сайынғы турлар)	3,7	1,9	1	8	120
Қатысушылардың жасы (жыл)	14,2	2,3	10	18	120

* [4,5,7] дереккөз негізінде авторлармен құрастырылған

Сипаттамалық статистикалық деректерді талдау (2 кестені қараңыз) туристік бағдарламаларға қатысушыларды тартудың орташа деңгейі 0,64 стандартты ауытқумен 4,32 баллды құрайтынын көрсетеді, бұл жасөспірімдердің туристік қызметке қатысуға жоғары және жеткілікті тұрақты қызығушылығын көрсетеді.

Бағдарламаға орташа қанағаттану (4,18 ұпай, SD = 0,71) сонымен қатар экскурсиялардың мазмұны мен ұйымдастырылуын басым түрде оң қабылдауды көрсетеді. Бұл ретте қатысу жиілігі – айтарлықтай жоғары өзгергіштікпен жылына орташа 3,7 тур (SD = 1,9) – туристік бағдарламалардың қолжетімділігі мен цифрландыру деңгейіндегі айырмашылықтармен байланысты болуы мүмкін, тартудың біркелкі еместігін көрсетеді. Қатысушылардың орташа жасы (14,2 жас, SD = 2,3) зерттеу балалар мен жасөспірімдер туризмінің негізгі жас тобын қамтитынын көрсетеді. Тұтастай алғанда, нәтижелер осы аудиторияның қатысуын сақтауға және дамытуға қабілетті цифрлық құралдарды одан әрі енгізудің жоғары әлеуетін растайды.

Зерттеу нәтижелері цифрлық технологиялар мен геймификация балалар мен жасөспірімдер туризмінің сапасын едәуір жақсарта алатынын растайды, бұл жастардың білімін ғана емес, сонымен қатар 21-ғасырдағы негізгі құзыреттіліктерді - цифрлық сауаттылықты, сыни ойлауды және әлеуметтік белсенділікті дамытуға ықпал етеді. Қазақстандағы патриоттық тәрбие үшін өзекті

болып табылатын мәдени және тарихи орындарда әсерлі тәжірибе алу үшін AR және VR қолдану әлеуеті ерекше маңызға ие [14,15].

Дегенмен, ауқымды іске асыру техникалық базаны жаңғырту, кадрлық ресурстарды дамыту, нормативтік-құқықтық және әдістемелік базаны әзірлеу бойынша мақсатты күш салуды талап етеді. Балалар-жасөспірімдер туризмі және өлкетану орталығы өңірлік деңгейде инновациялық тәсілдерді біріктіруге ықпал ете отырып, осы міндеттерді жүзеге асыруда үйлестіруші рөл атқара алады.

Қорытынды. Бұл мақалада Қазақстан Республикасындағы балалар мен жасөспірімдер туризмінде цифрлық технологиялар мен геймификацияның қолданылуына жан-жақты талдау жасалған. Алынған нәтижелер инновациялық әдістерді енгізу мотивацияны, танымдық белсенділікті, білім беру бағдарламаларының сапасын айтарлықтай арттырып, жастардың негізгі құзыреттіліктерін дамытуға ықпал ететінін көрсетті. Зерттеудің жаңалығы – балалар мен жасөспірімдер туризмі және өлкетану орталығының ұлттық контекстке және нақты қызметіне бейімделген заманауи цифрлық құралдар мен ойын технологияларын жүйелеуде. Нәтижелер зерттеу мақсаттарына қол жеткізілгенін және осы саланы одан әрі дамытудың өзектілігін растайды. Нәтижелердің практикалық маңыздылығы цифрлық және геймификацияланған шешімдерді пайдалана отырып, туристік бағдарламаларды оңтайландыру бойынша ұсыныстарды әзірлеуде жатыр. Әрі қарайғы зерттеулердің келешегі нақты цифрлық платформалардың тиімділігін зерттеу және нұсқаушыларды инновациялық технологиялармен жұмыс істеуге үйрету әдістерін әзірлеуді қамтиды.

ӘДЕБИЕТТЕР

1. Aubakirova Zh., Ajtbembetova A., Sidorenko E. Competitiveness of tourism industry of Kazakhstan in terms of technological modernization // *Journal of Economic Research & Business Administration*. – 2018. – №126(4). – P. 190–201.
2. Shejh A., Sujunchaliev M. Tourism industry development: digitalization and implementation aspects // *Journal of Economic Research & Business Administration*. – 2019. – №127(1). – P. 257–265.
3. Mussina K., Mamrayeva D., Lemanowicz M. Digitalization in the tourism industry of Kazakhstan // *BUKETOV BUSINESS REVIEW*. – 2020. – №99(3). – P. 64–72.
4. Shilibekova B., Plohih R. Assessing readiness and breaking barriers to tourism digitalization: a case study of Kazakhstan // *Economic Series of the Bulletin of L.N. Gumilyov ENU*. – 2025. – №2. – P. 365–385. – DOI: 10.32523/2789-4320-2025-2-365-385
5. Omarova A., Borbasova Z., Ulakov S. Economic aspects of the digital transformation of Kazakhstan's tourism industry // *Economic Series of the Bulletin of L.N. Gumilyov ENU*. – 2025. – №3. – P. 383–396. – DOI: 10.32523/2789-4320-2025-3-383-396
6. Зұлпыхар Р.Н., Бейсенова М.У., Есенова А.Е. Перспективы цифровизации туристической отрасли в Республике Казахстан // *Научный журнал "Auezov university"*. – 2025. – №3. – С. 111–124. – DOI: 10.54251/2522-4026.2025.3.20
7. Sergeeva A., Abdullina A., Albekova A., Shumakova G. Development of children's and youth tourism in the modern social space of Kazakhstan // *Journal of Geology, Geography and Geoecology*. – 2022. – №1. – P. 142–151. – DOI: 10.15421/112214.
8. Туребеков Н.С., Жакупов А.А. Развитие детско юношеского туризма средствами туристско краеведческих экспедиций в Республике Казахстан // *European Research Materials*. – 2023. – №2. – С. 291–296. – DOI: 10.5281/zenodo.7812111
9. Дрогов И.А. Об активном детско-юношеском туризме на современном этапе. Вестник детско-юношеского туризма и отдыха. – 2022. – №1. – С. 51–61.
10. Галиакбаров Е.Э., Никитинский Е.С., Мадышева А.М. Детско-юношеский туризм Республики Казахстан: состояние и перспективы развития // *Вестник университета «Туран»*. – 2018. – №3. – С. 141–147.
11. Аманғожаева А.Б., Петрищева Н.Е., Пралиева С.Ж. Қазақстан Республикасындағы сервис және туризм саласындағы цифрландыру және электрондық коммерцияны дамыту үрдістері // *Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ хабаршысының экономика сериясы*. – 2022. – №4. – Б. 272–279.
12. Садыкова А.А., Атемова К.Т., Гелишли Ю.Д. Цифрлы технология жоғары сынып оқушыларының кәсіби бағдарын қалыптастырудың құралы ретінде // *Ясауи университетінің хабаршысы*. – 2025. – №135. – Б. 142–153. – DOI: 10.47526/2025-1/2664-0686.180

13. Pasca M.G., Renzi M., Di Pietro L., Guglielmetti R. Gamification in tourism and hospitality research in the era of digital platforms: a systematic literature review // *Journal of Service Theory and Practice*. – 2021. – №31(5). – P. 691–737.
14. Gutierrez I., Ferreira J.J., Fernandes P.O. Digital transformation and the new combinations in tourism: A systematic literature review // *Tourism and Hospitality Research*. – 2023. – №7. – P. 51–59.
15. Ердаuletowa Ф.К., Супугалиева Г.И., Бабажанова Ж.А., Иғалиева Л.Н., Қазіргі жағдайдағы кәсіпорындарды цифрлық трансформациялау мәселелері//Қазақ экономика, қаржы және халықаралық сауда университетінің ЖАРШЫСЫ. – 2024. – №1(54). – DOI: 10.52260/2304-7216.2024.1(54).1

REFERENCES

1. Aubakirova Zh., Ajtbembetova A., Sidorenko E. Competitiveness of tourism industry of Kazakhstan in terms of technological modernization // *Journal of Economic Research & Business Administration*. – 2018. – №126(4). – P. 190–201.
2. Shejh A., Sujunchaliev M. Tourism industry development: digitalization and implementation aspects // *Journal of Economic Research & Business Administration*. – 2019. – №127(1). – P. 257–265.
3. Mussina K., Mamrayeva D., Lemanowicz M. Digitalization in the tourism industry of Kazakhstan // *BUKETOV BUSINESS REVIEW*. – 2020. – №99(3). – P. 64–72.
4. Shilibekova B., Plohih R. Assessing readiness and breaking barriers to tourism digitalization: a case study of Kazakhstan // *Economic Series of the Bulletin of L.N. Gumilyov ENU*. – 2025. – №2. – P. 365–385. – DOI: 10.32523/2789-4320-2025-2-365-385
5. Omarova A., Borbasova Z., Ulakov S. Economic aspects of the digital transformation of Kazakhstan's tourism industry // *Economic Series of the Bulletin of L.N. Gumilyov ENU*. – 2025. – №3. – P. 383–396. – DOI: 10.32523/2789-4320-2025-3-383-396
6. Zulpyhar R., Bejsenova M., Esenova A. Perspektivy cifrovizacii turistichej otrasli v Respublike Kazahstan // *Nauchnyj zhurnal "Auezov university"*. – 2025. – №3. – S. 111–124. – DOI: 10.54251/2522-4026.2025.3.20 au [in Russian]
7. Sergejeva A., Abdullina A., Albekova A., Shumakova G. Development of children's and youth tourism in the modern social space of Kazakhstan // *Journal of Geology, Geography and Geoecology*. – 2022. – №1. – P. 142–151. – DOI: 10.15421/112214.
8. Turebekov N., Zhakupov A. Razvitie detsko junosheskogo turizma sredstvami turistsko kraevedcheskih jekspedicij v Respublike Kazahstan // *European Research Materials*. – 2023. – №2. – S. 291–296. – DOI: 10.5281/zenodo.7812111[in Russian]
9. Drogov I. Ob aktivnom detsko-junosheskom turizme na sovremennom jetape. *Vestnik detsko-junosheskogo turizma i otdyha*. – 2022. – №1. – S. 51–61. [in Russian]
10. Galiakbarov E., Nikitinskij E., Madysheva A. Detsko-junosheskij turizm Respubliki Kazahstan: sostojanie i perspektivy razvitija // *Vestnik universiteta «Turan»*. – 2018. – №3. – S. 141–147. [in Russian]
11. Amangozhaeva A., Petrishheva N., Praliev S. Qazaqstan Respublikasyndagy servis zhane turizm salasyndagy cifrandyru zhane jelektrondyq kommerciyani damytu urdisteri // *L.N. Gumilev atyndagy ENU habarshysynyn jekonomika serijasy*. – 2022. – №4. – B. 272–279. [in Kazakh]
12. Sadykova A., Atemova K., Gelishli J. Cifrlıy tehnologija zhogary synyp oqushylarynyn kasibi bagdaryn qalyptastyrudyn quraly retinde // *Jasauı universitetinin habarshysy*. – 2025. – №135. – B. 142–153. – DOI: 10.47526/2025-1/2664-0686.180 [in Kazakh]
13. Pasca M.G., Renzi M., Di Pietro L., Guglielmetti R. Gamification in tourism and hospitality research in the era of digital platforms: a systematic literature review // *Journal of Service Theory and Practice*. – 2021. – №31(5). – P. 691–737.
14. Gutierrez I., Ferreira J.J., Fernandes P.O. Digital transformation and the new combinations in tourism: A systematic literature review // *Tourism and Hospitality Research*. – 2023. – №7. – P. 51–59.
15. Erdawletowa V., Cupugaliyeva G., Babazhanowa Z., Igalieva L., Qasirgi zhagdajdady kaciporyndardy zivrlıyq transvornmazijalau maceleleri // *Qasaq jekonomika, qarzhy zhane chalyqaralyq sauda uniwersitetinin ZhARSchYCY*. – 2024. – №1(54). – DOI: 10.52260/2304-7216.2024.1(54).1 [in Kazakh]

Терджан Т., Жунусова А.А., Курманкулова Н.Ж., Ярдякова И.В.

ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ В ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОМ ТУРИЗМЕ: ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Аннотация

В статье рассмотрены современные инновационные подходы в организации детско-юношеского туризма с акцентом на применение цифровых технологий и методов геймификации. Проведен анализ существующих цифровых инструментов, используемых для планирования и сопровождения туристских программ, включая мобильные приложения, онлайн-платформы, а также технологии виртуальной и дополненной реальности. Выявлены ключевые преимущества цифровизации, такие как повышение мотивации, интерактивность и доступность образовательного контента для детей и подростков.

В работе подробно проанализировано применение геймификации как эффективного метода вовлечения молодежи в туристскую деятельность. Описаны основные игровые механики, которые способствуют развитию командного взаимодействия, креативности и познавательной активности участников. Приведены примеры успешных геймифицированных туристских проектов, реализованных в различных регионах.

Исследование опирается на комплексный подход, включающий качественный анализ литературы, кейс-стади и опросы участников туристских программ. В статье выявлены основные вызовы внедрения инноваций, такие как технические ограничения, организационные трудности и вопросы безопасности при использовании цифровых технологий в детском туризме.

В заключении показана значимость цифровых технологий и геймификации для повышения эффективности и привлекательности детско-юношеского туризма. Даны рекомендации по оптимизации внедрения инновационных методов в практическую деятельность турклубов и образовательных учреждений, что способствует развитию познавательных и социальных навыков молодежи. Результаты исследования могут быть полезны для специалистов в сфере туризма, педагогов и организаторов молодежных программ.

Tercan T., Zhunussova A., Kurmankulova N., Yardyakova I.

INNOVATIVE APPROACHES IN YOUTH TOURISM: DIGITAL TECHNOLOGIES AND GAMIFICATION

Annotation

The article discusses modern innovative approaches to organizing children's and youth tourism with an emphasis on the use of digital technologies and gamification methods. An analysis of existing digital tools used for planning and supporting tourism programs is conducted, including mobile applications, online platforms, as well as virtual and augmented reality technologies. Key advantages of digitalization are identified, such as increased motivation, interactivity, and accessibility of educational content for children and adolescents.

The paper provides a detailed analysis of the use of gamification as an effective method of engaging young people in tourism activities. It describes the main game mechanics that contribute to the development of teamwork, creativity, and cognitive activity among participants. Examples of successful gamified tourism projects implemented in various regions are provided.

The study is based on a comprehensive approach that includes qualitative analysis of literature, case studies, and surveys of participants in tourism programs. The article identifies the main challenges to innovation, such as technical limitations, organizational difficulties, and security issues when using digital technologies in children's tourism.

The conclusion highlights the importance of digital technologies and gamification for increasing the effectiveness and attractiveness of youth tourism. Recommendations are given on how to optimize the implementation of innovative methods in the practical activities of tourist clubs and educational institutions, which contributes to the development of cognitive and social skills in young people. The results of the study may be useful for tourism professionals, educators, and youth program organizers.

