

Міністерство освіти і науки України  
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка  
Факультет фізичної культури  
Кафедра спорту і спортивних ігор

**Кваліфікаційна робота  
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»**

з теми «АНІМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МОЛОДІЖНОМУ ТУРИЗМІ»

Виконав: здобувач вищої освіти  
освітньої програми «Середня освіта  
(Фізична культура)  
спеціальності 014 Середня освіта  
(Фізична культура)  
денної форми здобуття вищої освіти  
Дмитрук Ігор Дмитрович

Керівник: Зубаль М. В., кандидат наук з  
фізичного виховання та спорту, доцент  
кафедри спорту і спортивних ігор  
Рецензент: Бабюк С.М., кандидат наук з  
фізичного виховання та спорту, доцент  
кафедри теорії і методики фізичного  
виховання

Кам'янець-Подільський, 2025 р.

## ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ І СКОРОЧЕНЬ .....	3
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТУРИЗМУ В КОНТЕКСТІ МОЛОДІЖНОГО ДОЗВІЛЛЯ.....	8
1.1. Поняття, структура та особливості організації молодіжного дозвілля.....	8
1.2. Види молодіжного туризму: класифікація та змістова характеристика.....	15
1.3. Науково-теоретичні засади впровадження анімаційних технологій у сферу молодіжного туризму.....	22
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	27
2.1. Методи дослідження .....	27
2.2. Організація дослідження .....	28
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У МОЛОДІЖНОМУ ТУРИЗМІ.....	29
3.1. Світовий та вітчизняний досвід реалізації анімаційних програм у молодіжному туризмі.....	29
3.2. Специфіка впровадження анімаційних послуг у різних формах молодіжного туризму.....	33
3.3. Оцінювання впливу використання анімаційних технологій на ефективність молодіжного туризму.....	37
3.4. Форми, методи та засоби організації анімаційної діяльності у програмах дозвілля для молоді.....	41
ВИСНОВКИ .....	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	51
ДОДАТКИ .....	57

## **ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ І СКОРОЧЕНЬ**

ВТО – Всесвітня туристська організація;

СРСР – Союз Радянських Соціалістичних республік;

США – Сполучені Штати Америки;

ЕГ – Експериментальна група;

КГ – Контрольна група.

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Туризм, який за останні десятиліття набув стрімкого розвитку, справедливо називають «феноменом ХХ століття». Уже на початку 2000-х років кількість міжнародних туристів перевищила 690 млн. осіб, і ця тенденція продовжує зростати. Туризм став важливою складовою життя більшості країн світу та провідним напрямом соціально-економічної діяльності ХХІ століття [6, с. 120–121].

Його глобальний характер і різноманітні форми – рекреаційна, культурна, ділова, релігійна, оздоровча – суттєво впливають на економіку, довкілля, суспільство та міжнародні відносини, що зумовлює необхідність дотримання принципів відповідального та сталого туризму, визначених Глобальним етичним кодексом туризму.

Туризм нині виступає важливим соціальним явищем, спрямованим на особистісний розвиток і пізнання світу під час відпочинку. Це сприяло формуванню індустрії туризму – міжгалузевого комплексу, який забезпечує задоволення потреб подорожуючих і займає провідні позиції у світовій економіці [10; 13; 19].

Розвиток галузі в умовах глобалізації вимагає дослідження нових ринкових сегментів, споживчих уподобань, сучасних інформаційних технологій та методів управління. Особливої актуальності набуває впровадження анімаційних технологій у молодіжний туризм, що сприяє підвищенню якості послуг, конкурентоспроможності туристичних підприємств і залученню молоді до активних форм дозвілля.

Молодіжний туризм є багатограним і соціально значущим явищем, що потребує всебічного наукового осмислення. В умовах глобалізації та інтенсивного розвитку туристичної сфери особливої актуальності набуває вивчення впровадження анімаційних технологій, які суттєво впливають на мотивацію та зацікавленість молоді у подорожах.

Попри зростання ролі молодіжного туризму, це явище досі розглядається переважно побічно, без глибокого аналізу його територіальних і соціально-економічних особливостей. Дослідження спирається на теоретико-методологічні засади суспільної географії, що дозволяє розкрити закономірності формування ринку туристичних послуг, чинники його розвитку та механізми узгодження інтересів держави, бізнесу і споживачів.

Вивчення національного туристичного ринку України у контексті європейських тенденцій кінця XX – початку XXI століття дає можливість визначити його місце у світовому туристичному процесі та окреслити перспективи впровадження сучасних технологій у молодіжний сегмент.

Опитування свідчать, що близько 70% туристів звертають увагу на наявність анімаційних програм. Найпопулярнішими серед молоді є розважальні (90%), спортивні (60%), пізнавальні (45%), екскурсійні (60%) та пригодницько-ігрові (60%) заходи. Більшість опитаних (90%) виявляють бажання брати участь у таких програмах [11; 21; 27].

Розроблення ефективних анімаційних програм у молодіжному туризмі спрямоване на забезпечення емоційного, фізичного та психологічного відпочинку, активного дозвілля та самореалізації молоді. Це підтверджує важливість теми дослідження для подальшого розвитку туристичної індустрії України.

Під час організації анімаційних заходів для молоді важливо враховувати часові, енергетичні та психологічні межі, раціонально поєднуючи різні форми дозвілля. Надмірна кількість розваг або надто інтенсивна програма може спричинити втому й знизити ефект відпочинку, тому оптимальний баланс між активністю та відпочинком є необхідною умовою успішної анімаційної діяльності.

**Об’єкт дослідження** – молодіжний туризм на сучасному етапі розвитку.

**Предмет дослідження** – анімаційна діяльність і технології, що застосовуються у сфері молодіжного туризму.

**Мета дослідження** – проаналізувати становлення та розвиток анімаційних технологій і визначити їх вплив на ефективність сучасного молодіжного туризму.

**Завдання дослідження:**

- розкрити теоретичні основи розвитку молодіжного туризму та ролі анімаційних технологій у ньому;
- порівняти рівень мотивації молоді до участі в заходах з анімаційним наповненням і без нього;
- дослідити взаємозв'язок між рівнем мотивації, інтенсивністю анімаційних програм і ступенем задоволення учасників;
- визначити ефективні форми, методи та засоби реалізації анімаційної діяльності у програмах дозвілля для молоді.

**Методи дослідження** під час дослідження використали такі методи дослідження: теоретичний аналіз наукових і методичних літературних джерел, метод збору емпіричних даних, методи математичної статистики.

**Наукова новизна** отриманих результатів полягає в обґрунтуванні ролі анімаційних програм у молодіжному туризмі як ефективного засобу активізації культурно-дозвільної діяльності молоді та визначенні основних організаційно-технологічних вимог до їх реалізації.

**Теоретичне та практичне значення одержаних результатів.**

*Теоретичне значення* полягає в аналізі існуючих анімаційних заходів та технологій в молодіжному туризмі і пропонуванні нових підходів до здійснення туристичних турів.

*Практичне значення* полягає в тому, що на підставі вивченої теорії, а також досвіду організації молодіжних анімаційних програм були розроблені методичні рекомендації з удосконалювання організації такого роду програм для молодіжних турбаз України. Це дозволило підвищити інтерес молоді до вибору саме України для проведення туристичного дозвілля.

**Апробація результатів дослідження.** Основні результати

кваліфікаційної роботи обговорювались на звітній науковій конференції студентів, магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка (м. Кам'янець-Подільський 09–10 квітня 2025 року).

**Публікації.** Результати дослідження за темою кваліфікаційної роботи магістра висвітлені в одній науковій статті.

**Структура роботи.** Роботу викладено на 61 сторінці, з яких 50 основного тексту, вона містить 4 таблиці та 4 рисунки. Кваліфікаційна робота магістра складається з переліку умовних позначень і скорочень, вступу, трьох розділів, висновків, списку 60 використаних літературних джерел та додатків.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТУРИЗМУ В КОНТЕКСТІ МОЛОДІЖНОГО ДОЗВІЛЛЯ

#### 1.1. Поняття, структура та особливості організації молодіжного дозвілля

Поняття «туризм» сформувалося з розвитком масових подорожей, коли значна кількість людей почала переміщуватися з метою змістовного проведення дозвілля. Водночас прагнення до подорожей властиве людині з давніх часів як біологічній істоті, для якої рух є природною потребою. З розвитком урбанізації спілкування з природою набуло психофізіологічного значення, а подорожування стало важливою формою пізнання світу, засобом культурного обміну та економічних контактів [23; 25; 35].

Туризм є складовою суспільного розвитку, що виникла на індустріальному етапі, коли прискорився розвиток продуктивних сил, урбанізаційних процесів та науково-технічного прогресу. Підвищення рівня життя, зміна характеру праці та гуманізація суспільства сприяли перетворенню туризму на важливу форму дозвілля і комунікації у глобалізованому світі.

Сьогодні туризм – одна з найдинамічніших галузей світової економіки з темпами зростання близько 5% на рік. Він став невід’ємною частиною стилю життя значної частини населення світу, показником якості життя та соціального статусу [25; 36; 48].

Туризм має поліфункціональний характер і виконує рекреаційну, соціальну, культурну, екологічну, економічну, просвітницьку та виховну функції. Як мобільна складова рекреації, туризм забезпечує фізичне та психологічне відновлення людини, зміну вражень і розширення світогляду.

Культурна функція туризму проявляється у збагаченні знань, знайомстві з традиціями й культурною спадщиною інших народів, сприяючи формуванню міжкультурного діалогу та взаєморозуміння. Водночас туризм є індикатором соціальної диференціації – доступність подорожей визначається рівнем добробуту, однак розвиток соціально орієнтованого туризму поступово розширює коло його учасників і сприяє вирівнюванню можливостей населення.

Таким чином, оздоровлення населення, підвищення працездатності та культурного рівня через культурно-просвітницьку й рекреаційну діяльність підсилюють соціальну значущість туризму. Важливою стає й його екологічна функція: туризм, з одного боку, є споживачем природно-рекреаційних ресурсів і зацікавлений у їх збереженні, а з іншого – зростання попиту посилює антропогенний тиск на рекреаційні території. Це актуалізує питання збереження природної та культурно-історичної спадщини засобами туризму.

Розширення туристичної діяльності сприяє освоєнню нових територій, що вимагає врахування екологічних аспектів і захисту довкілля як ключового елемента сталого розвитку туризму [33; 39; 42].

Не менш значущою є економічна функція туризму. Масовість подорожей спричинила формування сфери обслуговування, розвиток інфраструктури та зростання попиту на кваліфіковані кадри. Туризм перетворився на індустрію – міжгалузевий комплекс, спрямований на задоволення туристичних потреб населення. Його діяльність створює мультиплікативний ефект, стимулюючи розвиток суміжних галузей і сприяючи зайнятості населення [49; 50; 58].

Разом із економічною важливістю туризм має соціальну та гуманістичну спрямованість – він сприяє збереженню культурної спадщини, відновленню історичних пам'яток, розвитку екологічної культури, освітній та виховній роботі. Тому сучасний етап розвитку туризму характеризується переосмисленням його ролі: від елітарного відпочинку — до

соціокультурного явища, що є важливою складовою глобалізаційних процесів.

Молодь є соціально-демографічною групою, яка перебуває на етапі становлення соціальної зрілості, професійного самовизначення та інтеграції в суспільство. Її вікові межі змінюються залежно від соціально-економічного розвитку, рівня культури та умов життя. Молодь здатна не лише успадковувати, а й трансформувати суспільні відносини, тому є рушійною силою інноваційних змін.

Особливе значення для молоді має дозвілля – діяльність у вільний час, спрямована на відновлення працездатності, розвиток здібностей та реалізацію інтересів. Дозвілля не є пасивним проведенням часу, а передбачає активну участь у культурних, пізнавальних, творчих, спортивних і туристичних заходах. Саме рівень організації дозвілля виступає показником культури молодого покоління [3; 7; 17].

Від уміння молодої людини спрямовувати свою діяльність у години дозвілля на досягнення соціально значущих цілей, реалізацію власних життєвих планів, розвиток особистісних якостей значною мірою залежить її соціальне самопочуття та задоволеність вільним часом.

Молодість характеризується пошуковою, творчо-експериментальною активністю, прагненням до нових вражень і емоцій. Молоді люди охоче залучаються до діяльності, яка дає змогу проявити ініціативу та змагальність, але з меншим інтересом сприймають одноманітну чи рутинну працю.

Особливе місце у структурі дозвілля молоді займає ігрова діяльність, яка має універсальний характер і приваблює людей різного віку та соціального статусу. Молодь активно бере участь у вікторинах, конкурсах, комп'ютерних іграх, спортивних змаганнях тощо. Ігрова діяльність виконує для неї функцію емоційного розвантаження та тимчасового відриву від повсякденності, особливо в умовах соціально-економічної нестабільності. Саме тому успіх культурно-дозвіллевих програм для молоді значною мірою залежить від

наявності в них ігрових елементів, що стимулюють змагальність, імпровізацію та креативність [4; 30; 31].

Ще однією характерною рисою є середовище дозвілля. На відміну від дітей, молодь рідко проводить вільний час у сімейному колі, надаючи перевагу спілкуванню з однолітками. Таке прагнення до групової взаємодії має глибоке соціально-психологічне підґрунтя: воно сприяє самоствердженню, соціалізації, формуванню власної системи цінностей. Як зазначають науковці, для молоді спілкування в компанії є «однією з форм життєвої школи, способом самореалізації та самоствердження» [1, с. 36–48].

Спілкування в молодіжному середовищі виконує низку важливих функцій:

- є необхідною умовою життєдіяльності людини й суспільства;
- виступає джерелом творчого розвитку особистості;
- сприяє передачі знань і соціального досвіду;
- формує самосвідомість і регулює поведінку в суспільстві.

Сучасне молодіжне дозвілля характеризується прагненням до психологічного комфорту у спілкуванні, бажанням здобути комунікативні навички та навчитися ефективної взаємодії з людьми різного соціального і психологічного типу. Спілкування в дозвільному середовищі задовольняє основні потреби молоді – в емоційному контакті, інформації та спільній діяльності [28; 29; 34].

Потреба у співпереживанні найчастіше задовольняється в межах малих груп – сім'ї, кола друзів, неформальних молодіжних об'єднань. Інша важлива потреба – потреба в інформації – реалізується у спілкуванні з так званими «ерудитами», які володіють цінними знаннями або навичками, що становлять інтерес для інших. Третім типом виступає спілкування задля спільної діяльності, яке може відбуватися не лише у трудовій, а й у дозвільній сфері, під час організації спільних заходів, подорожей чи волонтерських ініціатив.

Різноманіття форм спілкування молоді в умовах дозвілля можна класифікувати за такими ознаками:

- за змістом – пізнавальні, розважальні;
- за тривалістю – короткочасні, періодичні, систематичні;
- за характером – активні й пасивні;
- за способом контактів – безпосередні або опосередковані (віртуальні).

Створення власної сім'ї значною мірою змінює структуру дозвілля молоді, стабілізуючи її часовий режим і ціннісні орієнтації. З народженням дітей вільний час скорочується, зростає орієнтація на сімейне дозвілля, у якому посилюється рекреаційна функція – відновлення фізичних і психічних сил.

Культура дозвілля молоді відображає як особистісні, так і суспільні аспекти життя. Вона передбачає наявність певних внутрішніх якостей – організованості, цілеспрямованості, культурних потреб, інтересів, смаків та умінь, що дозволяють змістовно використовувати вільний час. Існує взаємозв'язок між рівнем духовного розвитку особистості та змістом її дозвілля: культурна особистість прагне до активних, пізнавальних, творчих форм відпочинку, які, своєю чергою, сприяють подальшому розвитку [45, с. 205–208].

Рівень культури дозвілля визначається також якістю організації вільного часу – діяльністю клубів, центрів культури, бібліотек, кінотеатрів, спортивних і дозвільних закладів. Важливу роль у цьому процесі відіграють фахівці, які створюють і впроваджують привабливі форми відпочинку, розваг і творчості. Проте кінцевий результат залежить передусім від самої особистості – від її прагнення перетворити дозвілля на засіб саморозвитку, пізнання світу та збагачення життєвого досвіду [46; 51; 55].

Відмінною рисою культурного молодіжного дозвілля є його емоційна насиченість та можливість реалізовувати індивідуальні інтереси: займатися улюбленою справою, зустрічатися з цікавими людьми, відвідувати важливі

для себе місця, брати участь у значущих подіях. Сутність змістовного дозвілля полягає в тому, щоб наблизити цінне й усунути непотрібне, перетворюючи вільний час на спосіб життя, заповнений різноманітними та змістовно насиченими активностями.

Сучасне молодіжне дозвілля є важливою складовою формування всебічно розвиненої особистості, оскільки воно впливає на фізичний, психічний, соціальний та моральний розвиток дітей і підлітків. Однією з ключових проблем сучасної молоді є низька рухова активність, яка щороку зменшується через малорухомий спосіб життя, надмірне використання комп'ютерів та гаджетів, високі навчальні навантаження та стресові фактори. Це призводить до погіршення фізичного розвитку, зниження імунітету, формування шкідливих звичок і загальної втрати мотивації до активності [5; 8; 14].

Організація молодіжного дозвілля має бути багаторівневою та комплексною. Вона включає:

- організовані форми активності – спортивні секції, гуртки, творчі студії, культурно-освітні та патріотичні заходи, туристичні походи та екскурсії. Ці форми забезпечують систематичність занять, контроль за розвитком фізичних та соціальних навичок, а також інтеграцію дітей у колектив.

- самостійну активність – індивідуальні заняття спортом, творчістю або навчанням, яка сприяє розвитку самостійності, відповідальності та навичок самоорганізації.

- соціально-розвивальні заходи – волонтерські проекти, екологічні ініціативи, громадські акції, що формують цінності соціальної відповідальності, взаємодопомоги та патріотизму [15, с. 95–100].

Особлива увага приділяється психологічним та віковим особливостям молоді. Програми дозвілля мають бути інтерактивними, творчими, гнучкими та включати елементи ігрової діяльності, змагань і командної роботи. Це

підвищує мотивацію, розвиває комунікативні навички, емоційну стійкість, здатність до лідерства та критичного мислення.

Фізичний аспект також є пріоритетним: регулярна рухова активність у позаурочний час, спортивні ігри та тренування допомагають зміцнити здоров'я, підтримувати правильну поставу, підвищити витривалість і рухові якості. При цьому важливо правильно дозувати навантаження, поєднуючи його з відпочинком і раціональним режимом дня.

Організація дозвільної діяльності молоді є комплексним процесом, який передбачає взаємодію та координацію зусиль трьох основних інститутів – родини, школи та позашкільних закладів. Кожен із цих елементів виконує свою специфічну роль у формуванні активного, змістовного та безпечного дозвілля.

Родина створює первинну мотивацію до участі у різноманітних видах діяльності, формує позитивне ставлення до активного відпочинку, підтримує інтерес дитини до фізичних, культурних та творчих занять. Водночас батьки здійснюють контроль за безпекою та відповідністю активностей віковим та фізіологічним можливостям дитини, сприяючи розвитку відповідальності та самоконтролю.

Школа забезпечує методичну, організаційну та освітню підтримку дозвілля. Вона створює умови для впровадження систематизованих навчально-виховних програм, організовує спортивні секції, культурні та науково-пізнавальні гуртки, надає педагогічний супровід і контролює ефективність проведених заходів. Через шкільну систему молодь отримує знання, навички планування вільного часу, соціальної взаємодії та командної роботи [14; 15; 20; 22].

Позашкільні заклади та установи культури надають широкі можливості для розвитку індивідуальних талантів, творчих здібностей, соціальної активності та самореалізації. Це можуть бути туристські клуби, художні та музичні студії, спортивні секції, волонтерські об'єднання, науково-технічні

гуртки, екологічні та культурні проєкти. Вони сприяють розвитку креативного мислення, комунікативних умінь та навичок соціальної адаптації, а також забезпечують практичну реалізацію інтересів молоді.

Таким чином, ефективне молодіжне дозвілля є інтегрованим процесом, який поєднує фізичний, культурний, соціальний та освітній розвиток. Воно створює умови для безпечного, змістовного і гармонійного проведення вільного часу, формує у молоді цінності здорового способу життя, громадянської відповідальності, особистісного самовдосконалення та здатності до активної участі в житті суспільства. Організоване дозвілля сприяє розвитку самостійності, ініціативності, критичного мислення та соціальної компетентності, що є важливими складовими сучасної молодіжної політики та виховання громадянина нового покоління.

## **1.2. Види молодіжного туризму: класифікація та змістова характеристика**

Туризм охоплює екскурсії, походи та подорожі, у яких відпочинок поєднується з пізнавальними та освітніми цілями. За формою організації він поділяється на плановий (екскурсійний) та самодіяльний. Плановий туризм передбачає подорожі за визначеними маршрутами з забезпеченням ночівлі, харчування та супроводу екскурсовода. У самодіяльному туризмі туристи самостійно планують маршрути, організовують харчування, нічліг та екскурсії.

Молодіжний туризм виступає соціокультурним механізмом, що створює умови для розвитку здібностей молоді, реалізації її творчого потенціалу та соціальної активності. Він поєднує спонтанну активність молоді з плановою діяльністю туристсько-екскурсійних установ, пропонуючи різноманітні екскурсії, маршрути та культурно-дозвільні послуги, спрямовані на оздоровлення, відпочинок, виховання та саморозвиток [25, с.128].

Соціальною функцією туризму є відтворююча функція, що забезпечує відновлення фізичних і психічних сил. Водночас активне пізнання нових явищ культури та природи, зміна обстановки та діяльності сприяє емоційному та інтелектуальному розвитку. У сучасних умовах урбанізації та інформаційного перевантаження туризм виступає ефективним засобом зняття стресу та відновлення психофізіологічних ресурсів молоді.

Комплекс потреб молоді реалізується через культурно-дозвільну діяльність туризму, що включає:

- пізнавальну функцію – поширення знань, ознайомлення з культурою та історією;
- культурно-естетичну функцію – розвиток естетичних смаків, патріотичних почуттів і культурної свідомості;
- творчу функцію – реалізація умінь, навичок і творчого потенціалу;
- комунікативну функцію – організація спілкування та обміну інформацією між молоддю;
- рекреативну функцію – фізичне та психологічне відновлення, активний відпочинок і зміна вражень (табл.1.) [25, с.119-122].

Таким чином, молодіжний туризм є комплексною соціокультурною діяльністю, що забезпечує всебічний розвиток молодої особистості, поєднуючи оздоровчі, пізнавальні, культурні, творчі та комунікативні аспекти.

Відмінною рисою молодіжного туризму є невиваженість молоді як соціально-демографічної групи. Молодих людей у меншій мірі цікавить рівень обслуговування та престижність туристичних послуг. Для них важливими є помірний рівень комфорту, доступні ціни та насичена культурно-дозвільна програма, що відповідає віковим потребам [34; 37; 40].

Таблиця 1.1

**Комплекс потреб молоді через культурно-дозвільну діяльність туризму**

<b>Функція</b>	<b>Мета</b>	<b>Завдання</b>	<b>Приклади заходів</b>
<b>Пізнавальна</b>	Поширення знань та ознайомлення з культурою, історією та природою	Розширення кругозору, формування інтелектуальної компетентності, знайомство з історичними та природними об'єктами	Екскурсії до музеїв, історичних пам'яток, архітектурних ансамблів; відвідування національних парків і заповідників; участь у краєзнавчих походах
<b>Культурно-естетична</b>	Розвиток естетичного смаку, патріотичних почуттів і культурної свідомості	Формування художнього сприйняття, усвідомлення цінності культурної спадщини	Участь у фестивалях народної творчості, пленерах, фототурах, майстер-класах з ремесел і традиційного мистецтва
<b>Творча</b>	Реалізація умінь, навичок і творчого потенціалу	Розвиток ініціативності, креативності та організаційних навичок	Складання туристичних маршрутів, створення туристичних щоденників, блогів, фото- та відеоматеріалів, організація квестів та орієнтування на місцевості
<b>Комунікативна</b>	Організація спілкування та обміну інформацією	Формування навичок командної роботи, співпраці та лідерства	Туристичні походи, кемпінги, командні ігри на природі, еко-акції, волонтерські проєкти
<b>Рекреативна</b>	Фізичне та психологічне відновлення, активний відпочинок	Зміцнення здоров'я, підвищення витривалості, зняття стресу	Піші та велосипедні походи, спортивні ігри на свіжому повітрі, водні прогулянки, кемпінги та відпочинок на природі

Туристичний відпочинок займає важливе місце у дозвіллі молоді. Він поєднує спонтанну активність із плановою діяльністю туристсько-екскурсійних установ і здатний задовольнити різні потреби молоді

особистості. Як зазначає Єгоричева В., туризм приваблює молодь відсутністю формалізму, можливістю реалізації соціокультурного потенціалу у сприятливій соціально-психологічній атмосфері. Молодь цінує поєднання масових та камерних форм організації туризму, а також можливість вибору напрямів діяльності, що відповідають її інтересам.

Особливе значення мають види туризму, що відповідають віковим та психологічним потребам молоді. Так, спортивний туризм сприяє формуванню атмосфери взаємопідтримки та оптимізму, забезпечує радість спілкування та сприяє зближенню нових учасників. Ці фактори відрізняють туризм від інших видів дозвілля та пояснюють високий рівень зацікавленості молоді у подорожах [25, с.205].

Споживчий вибір молоді визначається індивідуальними уподобаннями, звичками, мотивацією та соціокультурним досвідом. Головним мотивом участі молоді в туристичній діяльності є прагнення змістовно та цікаво провести вільний час.

Сьогодні функціонує широка мережа молодіжних туристичних баз, тимчасових турбаз, кемпінгів і туристичних станцій. Завдяки державній підтримці мережа туристичних баз постійно розширюється для задоволення потреб населення. Молодіжні туристичні бази забезпечують ночівлю, харчування, умови для культурної, спортивної та туристичної діяльності, а подача заявок регламентується чинним законодавством [2; 43; 56].

Туризм є провідною галуззю економіки багатьох країн, що обумовлює класифікацію видів туристичної діяльності. Основні види туризму включають: діловий, спортивно-оздоровчий, хобі-туризм, пригодницький, навчальні тури, релігійний, розважальний, пізнавальний, туризм для людей старшого віку, молодіжний туризм, автостоп-туризм, сільський та зелений туризм.

Оздоровчий туризм передбачає використання рекреаційних ресурсів та поєднання лікувально-оздоровчих процедур із дозвільними заходами,

причому близько половини часу витрачається на оздоровчі процедури, а решта – на супутні заходи.

Хобі-туризм дозволяє молоді займатися улюбленими заняттями в колі однодумців (автолюбителі, філателісти, гурмани, спортивні вболівальники тощо), при цьому групи формуються за інтересами та тематичною спрямованістю.

Пригодницький туризм передбачає перебування в привабливих місцевостях і участь у незвичних активностях (полювання, рибальство, сходження на вулкани тощо). Він включає три основні підвиди: похідні експедиції, сафарі-тури та навколосвітні подорожі. Для організації таких турів потрібні ліцензії та дозволи, забезпечення безпеки (страхування, контрольно-рятувальні служби, супровід кваліфікованих інструкторів). Пригодницький туризм відноситься до елітних видів туризму та характеризується високою вартістю [24, с.90–91].

Спортивний туризм. Основними споживачами спортивних турів є спортивні товариства, а ключовими сегментами ринку – любителі спорту, професійні спортсмени та туристи-похідники. Основне завдання спортивного туру полягає у забезпеченні можливості протягом усього туру займатися обраним видом спорту. При цьому найважливішою вимогою є гарантування безпеки учасників [18; 57; 60].

Навчальні тури. До цієї категорії належать мовні тури, тури з навчання спортивним іграм, менеджменту, а також тури підвищення кваліфікації. Програми навчальних турів передбачають 2–4 години занять на день у першій половині дня, решта часу відводиться на відпочинок, спорт і розваги. В тури з інтенсивною програмою навчання (20–30 годин на тиждень) висувуються підвищені вимоги до кваліфікації викладачів та організації освітнього процесу.

Релігійний туризм – один із найдавніших видів туризму. Він включає кілька типів поїздок:

- паломництво – відвідування святих місць для поклоніння реліквіям та участі в релігійних обрядах;

- пізнавальні поїздки – знайомство з релігійними пам'ятками, історією релігії та культурою релігійних спільнот;

- наукові поїздки – подорожі для науковців, які займаються дослідженнями у сфері релігії.

Особливу увагу у релігійному туризмі слід приділяти підготовці кадрів, здатних не лише демонструвати архітектурні та історичні пам'ятки, а й передавати духовне значення релігійних цінностей.

Розважальні тури. Як правило, вони короткотривалі (2–4 дні) і можуть бути періодичними або регулярними. У Європі особливо популярними є різдвяні тури, які включають відвідування святкових заходів, концертів, виставок та інших культурних подій.

Пізнавальні тури. Ця категорія охоплює широкий спектр подорожей: історичні, літературні, знайомство з живописом, балетом, оперою, відвідування місць діяльності відомих особистостей тощо. Такі тури, як правило, короткотермінові. Важливим аспектом є проведення екскурсій рідною мовою туриста, оскільки переклад може спотворювати сприйняття інформації та знижувати якість екскурсії [49, с.12].

Подорожі для людей старшого віку. За даними психоаналітиків, старіюче населення розвинених країн характеризується високою активністю, вимогливістю та платоспроможністю, орієнтоване на якісне обслуговування. Програми для цієї категорії туристів повинні передбачати більше часу для відпочинку, короткі переїзди та комфортне розміщення. Рекомендується надавати перевагу невеликим, затишним готелям із хорошим сервісом, що не є надто модними.

Таким чином, молодіжний туризм є багатоплановим соціокультурним явищем, що поєднує оздоровчі, пізнавальні, культурні та рекреативні потреби молоді, сприяючи її фізичному, інтелектуальному та соціальному розвитку.

Отже, ознайомившись із різноманітними видами туризму, варто зосередитися на спортивно-оздоровчому туризмі, оскільки саме цей вид є найбільш перспективним для нашого регіону. Важливою рекомендацією для керівництва спорткомплексу «Каштан» є активне впровадження організації туристичних походів для молоді по унікальних природних і культурних локаціях регіону.

Спортивно-оздоровчий туризм передбачає активне подолання маршруту без використання транспортних засобів, покладаючись лише на власні сили учасників. Туристи реалізують свої вміння та навички пересування пішки, на лижах, плавання на плотах і човнах, їзди на велосипеді та ін.

Мета активного туризму полягає у оздоровленні та відновленні сил, покращенні медико-фізіологічних показників через зміну форм діяльності, дозоване фізичне навантаження, раціональне харчування, нервово розвантаження та розширенні краєзнавчого кругозору та підвищенні навчально-методичної підготовки, поповненні знань з географії, біології, історії, етнографії та культури.

До спортивно-оздоровчого туризму належать найбільш поширені види активного туризму: пішохідний, гірський, лижний, водний (сплав і гребля на плотах і човнах), велосипедний.

Дослідження показують, що більшість молоді (90 %) воліють проводити своє дозвілля разом із друзями. При виборі туристичного продукту 70 % звертають увагу на пропоновані анімаційні заходи.

Активний відпочинок забезпечується чергуванням діяльностей: з обов'язкових на необов'язкові, з серйозних на розважальні, із розумового навантаження на фізичне, з пізнавального на розважальне, із пасивного на активне.

Необхідно дотримуватися психофізіологічних принципів: тимчасових, енергетичних та функціональних лімітів, формуючи послідовність заходів. Надмірна кількість активностей або інтенсивне навантаження може

призвести до стомлюваності й знизити ефективність відпочинку. Тобто навіть добре організований захід може стати шкідливим, якщо перевищено межі фізичної та психоемоційної витривалості учасників.

### **1.3. Науково-теоретичні засади впровадження анімаційних технологій у сферу молодіжного туризму**

Анімація (від лат. *animation* – оживлення, одухотворення) означає наповнення діяльності духовністю, позитивними емоціями та творчістю. Як поняття вона виникла у Франції на початку ХХ ст., коли внаслідок законодавчих змін щодо створення асоціацій її почали розглядати як засіб культурного розвитку й художньої самореалізації.

Розвиток туристичної анімації досліджували багато науковців, які виділяють два етапи її становлення:

- перша фаза (друга половина ХХ ст.) – офіційне визнання анімації у Франції, де після Другої світової війни її використовували для подолання соціальних криз;

- друга фаза (початок ХХІ ст.) – інтеграція анімації в освітні та соціальні програми, використання нових технологій і формування морально-етичних цінностей: толерантності, взаємодтримки, відповідальності [27; 30; 31].

Витоки анімаційного туризму пов'язані з традиційними святами, обрядами та давніми іграми, що поєднували активний і пасивний відпочинок. Сучасні туристи прагнуть цікавих програм із конкурсами, фестивалями, елементами свята без вікових чи фізичних обмежень [9; 16; 32; 38].

Деякі дослідники трактують туристичну анімацію як послугу, що потребує врахування віку, статі, національності та активності учасників. Вони виділяють три основні типи анімації:

1. Програмна – тематичні, культурно-освітні, спортивні, музичні, фольклорні заходи, фестивалі та карнавали.

2. Допоміжна – розважальні послуги під час перерв або затримок у подорожі, наприклад на курортах чи спортивних турах.

3. Готельна – організація дозвілля туристів через безпосередню взаємодію з аніматорами в місці проживання [29; 41; 44].

Туристичні аніматори працюють із різними типами груп – від невеликих чи сімейних до тих, де учасники вперше знайомляться між собою, що особливо характерно для готельної анімації.

Залежно від змісту і мети програм, розрізняють такі напрями туристичної анімації:

- спортивна;
- в активних видах туризму;
- культурно-історичні свята;
- масові театралізовані видовища (фестивалі, ярмарки, карнавали).

За частотою проведення анімаційні програми бувають щоденні, щотижневі, сезонні чи святкові, а за формою – змагання, шоу, театралізовані дійства, пригоди. Їх також поділяють за аудиторією: дитячі, молодіжні, сімейні, ділові та екзотичні.

Анімація – це взаємодія аніматорів і туристів у процесі дозвілля. Аніматори – здебільшого молоді, активні працівники, які створюють атмосферу свята, підтримують позитивний настрій і стимулюють бажання гостей повернутися. Вони вирізняються уніформою, бейджами з позначенням мов спілкування та доброзичливим ставленням до туристів.

Організуюючи анімаційні програми, необхідно враховувати вік і потреби гостей. Молодь віддає перевагу активному дозвіллю – фестивалям, дискотекам, іграм, шоу, тоді як старші туристи частіше обирають театральні вистави, поетичні вечори чи легкі спортивні заняття.

Під час створення програми важливо враховувати технічні й організаційні аспекти: сценарій, економічну складову, засоби реалізації, творчі прийоми й подальший аналіз ефективності. Значну роль відіграє

рекламна політика, яка інформує гостей про зміст і переваги програм через стенди, гідів або персонал готелю.

Невід'ємним елементом будь-якої анімаційної діяльності є гра – не лише форма розваги, а й спосіб навчання, розвитку творчості та відновлення фізичних і психічних сил туристів.

Отже, анімація в туризмі – це організація змістовного дозвілля та відпочинку туристів у вільний час. Вона може бути масовою, груповою, корпоративною чи індивідуальною залежно від кількості учасників і мети заходу.

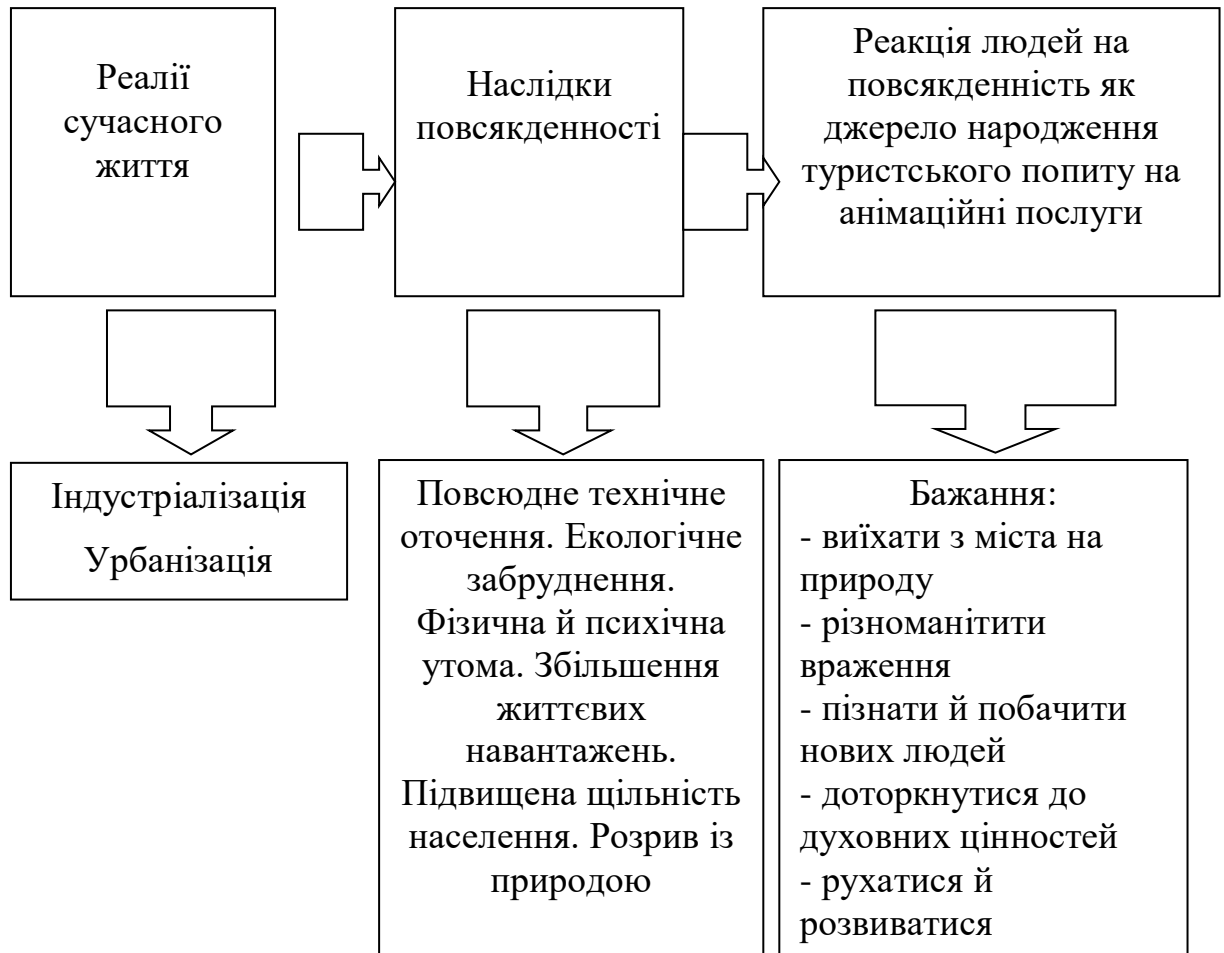
Для ефективної роботи аніматорів необхідна правильна організація: розподіл обов'язків, планування заходів, контроль виконання, координація роботи команди. Структура анімаційної служби зазвичай включає організаторів спортивних, розважальних та дитячих програм, туристсько-екскурсійної роботи і менеджера, який координує всі підрозділи.

Сучасні туристичні підприємства потребують професійних аніматорів, здатних планувати і проводити цікаві програми, комунікувати з гостями та забезпечувати високий культурно-технічний рівень заходів. Туристська анімація – важлива частина туризму, що забезпечує активну участь туристів, позитивні емоції та відновлення фізичних і моральних сил [10, с. 8; 11, с. 52].

Передумовою розвитку анімації стали наслідки індустріалізації та урбанізації: екологічне забруднення, монотонність праці, фізична та психологічна втома, брак часу на творчість і хобі. Анімаційні технології допомагають компенсувати ці фактори, створюючи умови для активного, цікавого та корисного відпочинку молоді.

У сучасних умовах урбанізації та індустріалізації молодь відчуває стрес, фізичну й психологічну втому, монотонність буднів, що формує попит на активний відпочинок, пізнавальні та спортивно-оздоровчі тури. Туристська анімація стала відповіддю на ці потреби і спрямована на організацію цікавого дозвілля, відновлення сил та емоційний релакс.

Сучасні анімаційні програми комплексно поєднують розваги, спорт і пізнавальні активності, забезпечуючи відпочиваючим максимальне задоволення та відновлення фізичних і моральних сил.



**Рисунок 1.1. Передумови виникнення туристської анімації**

При організації анімаційних програм важливо враховувати вікові та психологічні особливості туристів. Молодь відрізняється високою активністю, енергійністю, прагненням до цікавого й насиченого відпочинку. Для цієї категорії варто включати в програми КВК, дискотеки, фестивалі, шоу, аукціони, спартакіади, театральні вистави та інші ігрові та творчі активності.

Анімаційна діяльність на туристських об'єктах повинна бути ретельно спланованою, фінансово і методично забезпеченою. Стратегічне планування

передбачає розробку концепції та програм, адаптованих до різних груп туристів, аналіз факторів ефективності анімації, участь у формуванні цінової політики та включення анімаційних заходів у бізнес-план комплексу.

Мета анімаційної діяльності – забезпечити відпочиваючим активну участь у дозвіллі, позитивні емоції, відновлення моральних та фізичних сил, створити комфортну, розслаблюючу та захоплюючу атмосферу. Програми повинні бути різноманітними, адаптованими до різних потреб і очікувань туристів, включати спортивні, творчі, культурні та розважальні заходи, а також поєднувати стандартні та ексклюзивні елементи для максимального задоволення відпочинку.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи дослідження

Для вирішення поставлених завдань було використано такі методи дослідження:

1. Теоретичний аналіз наукових і методичних літературних джерел.
2. Метод збору емпіричних даних.
3. Методи математичної статистики.

*Теоретичний аналіз наукових і методичних літературних джерел* використовували для аналізу, систематизації й узагальнення даних, пов'язаних із сучасними уявленнями про особливості впливу застосування анімаційних технологій у молодіжному туризмі.

*Метод збору емпіричних даних.* Для збору кількісних даних було використано анкетування учасників до та після проведення туристичного туру. Опитувальник складався з блоків, які оцінювали:

- рівень базової мотивації до участі (за 10-бальною шкалою);
- післятурову мотивацію (оцінка за тією ж шкалою після завершення туру);
- інтенсивність участі в анімаційних заходах (від 1 до 5 балів);
- загальне задоволення від перебування в турі (1–10 балів);
- намір продовжувати участь у подібних заходах (“так” / “ні”).

Дані було зібрано у вигляді структурованої таблиці з використанням електронної форми (Google Forms), що дало змогу автоматизувати подальшу статистичну обробку.

*Методи математичної статистики.* Для аналізу отриманих результатів використовувалися методи математичної статистики з метою перевірки і визначення достовірності відмінностей між групами.

Нами були застосовано такі статистичні методи:

- описова статистика – для розрахунку середніх значень, стандартного відхилення, мінімальних і максимальних показників;

- t-критерій Стьюдента для незалежних вибірок – для перевірки різниці між середніми показниками мотивації в контрольній та експериментальній групах;

- дисперсійний аналіз – для оцінки впливу типу молодіжного туризму на рівень післятурової мотивації;

- лінійна та логістична регресія – для встановлення впливу інтенсивності анімаційних заходів і рівня мотивації на показник задоволення та для визначення імовірності подальшої участі в туристичній активності залежно від мотиваційних факторів.

## **2.2. Організація дослідження**

Дослідження проводилося у три етапи:

*На першому етапі дослідження (вересень 2024 року)* ми проаналізували теоретичні основи розвитку молодіжного туризму та анімаційних технологій в ньому. Вивчали й аналізували науково-методичну літературу, нормативну й інструктивні документи; проводили спостереження і здійснювали порівняльний аналіз змін у рівні мотивації після участі у заході з використанням анімаційних технологій та без них.

*Другий етап (жовтень 2024 – вересень 2025 року)* – досліджували взаємозв'язок між рівнем мотивації, інтенсивністю анімаційних заходів і показником задоволення учасників та визначали форми, методи та засоби реалізації анімаційної діяльності для створення програм дозвілля для молоді.

*На третьому етапі (жовтень, листопад 2025 року)* ми систематизували результати дослідження та формулювали висновки щодо особливостей впливу застосування анімаційних технологій у молодіжному туризмі.

## РОЗДІЛ 3

### ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У МОЛОДІЖНОМУ ТУРИЗМІ

#### 3.1. Світовий та вітчизняний досвід реалізації анімаційних програм у молодіжному туризмі

У сучасному світі активно розвивається напрямок анімації, що передбачає організацію активного відпочинку та безпосередніх емоційних вражень туристів через участь у різноманітних заходах. Її поява безпосередньо пов'язана з конкуренцією між курортами та готельними комплексами за якість сервісу та рівень послуг, що надаються. Анімаційна діяльність тісно взаємопов'язана з рекреацією, яка спрямована на відновлення фізичних, інтелектуальних і духовних сил людини через відпочинок, включно із заняттями туризмом [1; 6; 29; 47; 52; 53].

Від рівня організації дозвілля залежить не лише морально-психологічний клімат у суспільстві, але й культурний рівень населення, а також стан його фізичного та морального здоров'я. Дозвілля можна розглядати як активну частину відпочинку, спрямовану на відновлення сил через пізнавальні, творчі або аматорські заняття. Туризм у цьому контексті виступає одним із найбільш динамічних видів дозвілля, оскільки поєднує елементи розваг, фізичного розвитку та інтелектуальної активності.

У подорожах і походах у молоді розвиваються терпіння, витривалість, сміливість та допитливість, у екскурсіях заохочується пізнавальна активність, а в клубах за інтересами – творчі здібності. Це сприяє формуванню гармонійно розвиненої особистості та активної громадянської позиції.

Ціль: відновлення		Засоби		Кінцевий результат:
фізичних і духовних		досягнення мети:		відновлення фізичних і
сил людини		відпочинок,		духовних сил людини

**Рис. 3.1. Мета рекреаційної та анімаційної діяльності**

Анімація в туризмі – це системна діяльність із розробки та реалізації спеціальних програм організації вільного часу, що включають спортивні ігри, змагання, танцювальні вечори, карнавали, хобі-заняття та заходи духовного спрямування. Аніматор – це фахівець, який організовує індивідуальні та колективні програми, залучаючи туристів до активного відпочинку та різноманітних видів дозвілля.

Програма відпочинку – це план заходів туристичного, фізкультурно-оздоровчого, культурно-масового, пізнавального та аматорського характеру, об'єднаних спільною метою. Функції анімації полягають в організації та керівництві культурними, спортивними та оздоровчими заходами, популяризації їх серед туристів, а також у підтримці позитивної соціальної атмосфери серед учасників.

При розробці анімаційних програм обов'язково враховуються вікові та статеві категорії туристів, їхній соціальний статус, національні особливості, стиль життя та стан здоров'я, а також головна ідея та мета програми. Зазвичай шеф-аніматор разом із командою складає сезонний план із щоденним розкладом заходів і розподілом обов'язків серед аніматорів.

На світовому рівні анімаційні програми широко застосовуються у курортних комплексах та готелях системи «all inclusive», де вдень організовуються спортивні та розважальні заходи, а ввечері – шоу-програми, дискотеки або тематичні вечори. Аніматори працюють у яскравому фірмовому одязі із зазначенням імені та мов, якими вони володіють, що дозволяє швидко знаходити контакт із туристами з різних країн.

Одним із найбільш популярних видів анімації є екскурсії – пізнавальні подорожі до природних або культурних об'єктів під керівництвом екскурсовода. Вони задовольняють духовні та естетичні потреби туристів, сприяють пізнанню історії, культури та природи.

Туристичні підприємства пропонують молоді різноманітні програми: спортивні, культурно-пізнавальні, видовищно-розважальні, спортивно-оздоровчі, спортивно-пізнавальні та екскурсійні. Найбільш ефективні заклади орієнтуються на інтереси молодіжної аудиторії, що дозволяє підвищити привабливість туристичних послуг для цієї категорії.

Молодь мотивована до подорожей фізично (відпочинок, спорт), психологічно (нові враження, зміна обстановки), соціально (спілкування) та культурно (знайомство з країнами, традиціями, мистецтвом). Мотив подорожі визначає її цілеспрямованість та формує «задум» туристичного продукту. Згідно з теорією Маслоу, потреба у туризмі належить до верхніх рівнів і її реалізація залежить від задоволення базових потреб та рівня добробуту населення. Основними обмеженнями залишаються купівельна спроможність, нестача часу та питання безпеки [60, с.200].

В Україні популярні короткі поїздки вихідного дня, тижневі та двотижневі тури, тоді як довготривалі подорожі займають меншу частку. Частота та тривалість подорожей безпосередньо залежать від доходів туристів, адже витрати на транспорт, проживання, харчування та розваги значно перевищують звичайні побутові витрати. Турист обирає місце подорожі та комплекс послуг відповідно до своїх цілей, а територія пропозицій може бути регіональною, національною або міжнародною.

Туризм завжди характеризується певною сезонністю, яка визначається, насамперед, кліматичними умовами, тривалістю світлового дня, а також наявністю вільного часу в потенційних туристів. Для студентів основна частина подорожей зосереджується на літній період — близько 96% поїздок здійснюються саме влітку. Менш популярними є зимові поїздки (6,4%),

весняні (4%) та осінні (7%). При цьому, попри низький рівень фактичних поїздок у зимовий та весняний періоди, бажання подорожувати в цей час значно вище — відповідно 22% та 9% опитаних студентів виявляють зацікавленість у такому відпочинку.

Основними факторами сезонності студентського туризму є:

1. Навчальні канікули та академічний графік – час вільний від навчальних занять суттєво обмежує можливості студентів для подорожей у міжсезоння, особливо під час семестрових навчальних перерв.

2. Кліматичні умови – холодна погода в регіонах із зимовими морозами змушує студентів планувати поїздки у тепліший період, тоді як літній сезон забезпечує сприятливі умови для відпочинку на відкритому повітрі, активного туризму та екскурсійних поїздок.

3. Фінансові можливості – студентський бюджет обмежений, що впливає на вибір напрямку та періоду подорожі. Наприклад, курорти Червоного моря або Південно-Східної Азії, які особливо популярні взимку, часто залишаються недоступними для студентів через високу вартість та короткий час для планування поїздки.

Важливо зазначити, що сезонність туризму має регіональні особливості. Жителі північних і центральних регіонів України, де зима довга і холодна, віддають перевагу літньому відпочинку в теплих туристичних центрах, таких як узбережжя Чорного моря або закордонні курорти. Результати опитувань і статистичні дані підтверджують цей тренд, показуючи, що саме літні подорожі найчастіше забезпечують студентам можливість одночасно поєднати відпочинок, оздоровлення та культурне збагачення [42, с.51 –52].

Таким чином, сезонність студентського туризму є комплексним явищем, що визначається поєднанням навчального графіка, кліматичних факторів і фінансових можливостей. Вона безпосередньо впливає на планування туристичних програм, розробку сезонних пропозицій у туристичних компаніях та організацію молодіжного дозвілля.

### **3.2. Специфіка впровадження анімаційних послуг у різних формах молодіжного туризму**

Спортивний туризм, що прийнято називати активним туризмом, включає походи за маршрутами певної категорії складності та змагання з техніки туризму. Він націлений на підвищення майстерності туристів, вдосконалення маршрутів, відпрацювання різних прийомів страховки і освоєння нових видів спорядження. Як і в спорті, в активному туризмі існують ступені (розряди) і звання майстра спорту. Складність походу визначається категорією складності маршруту. В даний час до активних видів туризму відносять пішохідний, лижний, водний, велосипедний, гірський, кінний, авто-і мототуризм і спелеотуризм.

Наймасовіші з них – пішохідний, водний, гірський і лижний. Найбільш динамічно розвиваються гірський та водний туризм.

Спортивний туризм – це насамперед засіб підвищення майстерності туриста і серйозна фізичне навантаження. Якщо це стає вторинним, а на перше місце виходять випробування резервів людини, гострі відчуття, нові враження та відкриття, спортивний туризм перетворюється на екстремальний, тобто спортивний туризм на рівні найвищих категорій складності. У цьому випадку в ньому з'являються елементи ризику, реальної небезпеки.

Абсолютно екстремальні види туризму – дельтапланеризм і польоти на парапланах.

Спелеотуризм передбачає відвідування природних чи рукотворних печер та лабіринтів. Він цікавий різноманітністю їх рельєфу, що створює перешкоди для проходження (колодязі, завали, вузькі щілини, підземні ріки і т.д.), а також екстремальними – несприятливими – фізичними умовами (висока вологість і відсутність природного освітлення). Все це вносить у спелеотуризм елемент пригод і робить його надзвичайно популярним серед

молоді. Опускатися до печери варто лише при наявності її плану і не менш ніж удвох.

Невідомі печери – тільки для досвідчених спелеотуристів. Зламаний сталактит відновлюється протягом сотень років, тому важливо дбайливо ставитися до підземної природі.

Гірський туризм – це подорож в горах по схилах, гребенів, льодовика, через перевали та гірські потоки.

Найчастіше під гірським туризмом на увазі тільки альпінізм, а тим часом до нього належать також геотуризм і мінерологічеській туризм.

Альпінізм вважають екстремальним видом спорту, оскільки він пов'язаний з реальними небезпеками – подоланням крутих схилів і гребенів, щілин, тріщин, а також ризиком попадання в снігові лавини, камнепади, селі – в умовах поганої погоди, низького атмосферного тиску і високої сонячної радіації. Особливо екстремалів альпінізм в зимовий час.

Водний туризм – походи по річках, озер, морів і водосховищ на надувних човнах, розбірних байдарках, катамаранах, плотах і він поєднує в собі елементи познання, активного відпочинку, оздоровлення та спорту і доступний всім здоровим людям.

Водний туризм широко розвинений на великих рівнинних річках і гірських річках. Особливо водні походи на байдарках та плотах дивно там, де вони проходять по озерно-річковим системам.

Велосипедний туризм – це подорожі та спортивні походи на велосипедах по рівнині, ярах, пісків, гірськими стежками, річками (убрід) на дорожніх, спортивних і гірських (т.зв. маунтінбайкі) велосипедах.

Цей вид транспорту найбільш екологічні. У багатоденні походи вирушають групи з 4-6 осіб.

Подорож на конях – кінний туризм – надає оздоровчий вплив. Там, де населення традиційно розводить коней – цей вид туризму розвивається вже

понад 30 років. Він стає все популярнішим, до старих маршрутами додаються нові.

Більшість кінних маршрутів проходить по лісовим та гірськими стежками, степах, луках і полях, ярах, по берегах річок та озер. На маршруті передбачено самообслуговування (приготування їжі та догляд за конем), проживання в польових умовах влітку або на турбазах взимку. Тури, у яких можуть брати участь зовсім недосвідчені наїзники, підкажуть у фірмах. Однак деякі тривалі кінні походи вимагають підготовки: до них допускаються добре підготовлені мандрівники.

Альпінізм – вважається найекстремальнішим відпочинком. Сьогодні альпінізм є цілу індустрію, яка рівномірно розвивається і популяризувалася. Як правило, для сходжень прийнято вибирати літо, коли погода дозволяє з мінімальними втратами дістатися до наміченої вершини. Проте любителі найгостріших відчуттів не зупиняються і взимку.

А складні погодні умови і схід лавини тільки додають гостроту подорожі. У гори йдуть, щоб випробувати себе, ризикнути, подолати все і дістатися до вершини. Смак перемоги солодкий, навіть якщо альпініст підкорив не Ельбрус, а всього лише стінку на місцевому скалодромі.

Для цього потрібно бути добре фізично підготовленим, бажано мати сильні передпліччя, хорошу “розтяжку” і невелику вагу, яку доведеться утримувати на одних лише пальцях. При підйомі доведеться працювати не тільки м’язами, але і головою, щоб правильно вибрати, за які зацепи вхопитися.

Альпіністські снасті коштують дорого, повний комплект якісного спорядження обійдеться екстремальному в \$1500-2000. Втім, якщо хочеться просто раз в житті піднятися на Ельбрус, то можна узяти спорядження і в оренду. Коштувати такий 10-денний тур буде близько \$200.

Головною проблемою альпінізму, крім своєї дорожнечі, є мала кількість досвідчених інструкторів. Адже вони необхідні для сходження

альпіністів-любителів. В основному інструкторів мало із-за не великої зарплати. До речі не рідкість зустріти російського інструктора за кордоном.

Гірські лижі один з найстаріших видів активного відпочинку. Із закінченням років кількість охочих підкотитися на гірських лижах не зменшилося, а скоріше збільшилося. До того ж, зараз набагато якісний і різноманітніше гірськолижний сервіс, чим років 10 тому, не говорячи вже про 80-і, 70-і роки.

Майже в будь-якому гірськолижному курорті є спуски, як для професіоналів, так і для новачків. Яких завжди можуть навчити правильно кататися місцеві інструктори. Спорядження: комплект лижі, кріплення, палиці, черевики, костюм, шлемо, маска, рукавички обійдеться в середньому в \$700-800. А оренда - приблизно \$30-40 в день.

Сноубордінг – спуск по снігу з гірських схилів на спеціально обладнаній дошці. Це агресивніший, активніший і екстремальний вигляд, ніж гірські лижі. Сноубордінг як окремий вид спорту з'явився в Америці в 60-х роках ХХ століття.

Лютими прихильниками новомодного захоплення стали здебільшого серфери, що не бажали сидіти без діла в очікуванні літніх днинок. У нашій країні сноуборд масове визнання отримав тільки в середині 90-х років. Проте зараз можна придбати різноманітну екіпіровку від провідних світових виробників і отримати уроки катання у досвідчених інструкторів.

Зараз зроблене багато спеціальних трас з трамплінами і іншими всілякими перешкодами, на яких сноубордисти можуть виробляти різні акробатичні трюки. Але в останнє особливо популярним серед сноубордистів став Хаф-пайп (від англ. half-pipe “піл-труби”) – споруда з снігу, схожа на рампу для ролерів.

Взагалі екстремальні захоплення, пов'язані з гірськими лижами і сноубордом, можна розділити на декілька груп: freeskiing або freeride – це спуск по крутих невідготовлених схилах з складним рельєфом; heliskiing – те

ж саме, але з використанням вертольота як засіб доставки на гору; ski-touring (randonee ski) – скай-тур, гірський туризм з використанням лиж і спеціальних кріплень для підйому в гору; ski-mountaineering (лижний альпінізм) – сходження на гору з метою спуститися з вершини на лижах або сноуборді (використання страховки, або якого-небудь додаткового спорядження, окрім лиж, на спуску порушує “чистоту” такого сходження); останніми роками з’явилася new school – щось ніби сноубордичеського фристайлу.

Гірськолижний туризм, мабуть, найбільш розвинений зі всіх видів екстремального туризму. У нас є достатньо високого рівня гірськолижні курорти. І хоча вони значно поступаються своїм аналогам, наприклад, в Європейських країнах, наші туристи з середнім доходом із задоволенням відвідують курорти.

### **3.3. Оцінювання впливу використання анімаційних технологій на ефективність молодіжного туризму**

Метою нашого експерименту було визначення впливу застосування анімаційних технологій у молодіжному туризмі на рівень мотивації, задоволення та намір подальшої участі молоді у туристичних заходах. Для цього було проведено педагогічний експеримент із використанням методів математичної статистики.

У дослідженні взяли участь 120 молодих осіб віком від 18 до 25 років, яких було поділено на дві групи: контрольну ( $n = 60$ ) – учасники без анімаційної програми, та експериментальну ( $n = 60$ ) – учасники з упровадженням анімаційних заходів. Туристичні події охоплювали три напрями: велосипедний, спортивний та відпочинковий туризм.

Для оцінювання ефективності анімаційних технологій визначено такі показники (таблиця 3.1): рівень мотивації до і після туру (10-бальна шкала), інтенсивність участі в анімаційній програмі, рівень задоволення, намір

продовжити участь у подібних заходах (0 – ні, 1 – так).

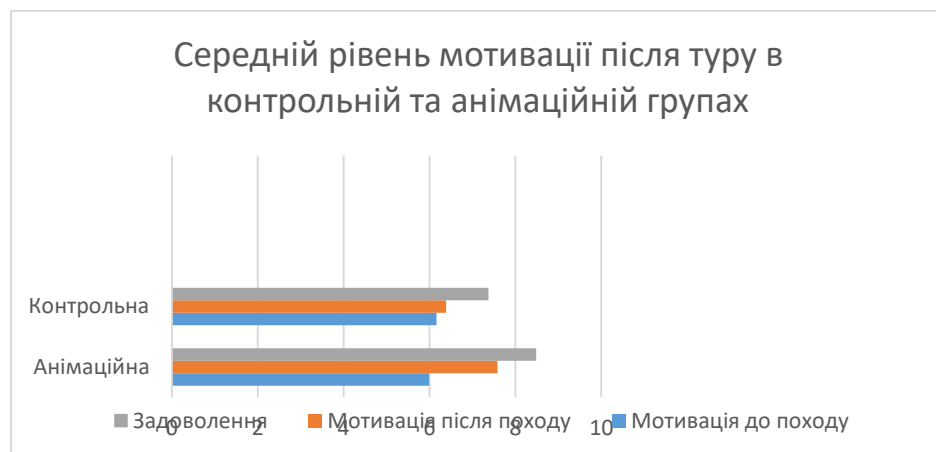
Таблиця 3.1

**Середні показники мотивації та задоволення учасників дослідження**

Група	Мотивація до (бали)	Мотивація після (бали)	Задоволення (бали)
Контрольна	6,0	6,5	6,9
Анімаційна	6,2	8,3	8,7

*Примітка.* Учасники експериментальної групи продемонстрували суттєве зростання рівня мотивації та задоволення після участі в турі порівняно з контрольною групою.

На рисунку 3.1. ми бачимо суттєву різницю у показниках мотивації між групами. Учасники, які брали участь в анімаційних заходах, показали вищий рівень зацікавленості та внутрішньої мотивації до подальшої участі в туристичних програмах.



**Рис. 3.1. Середній рівень мотивації після туру в контрольній та анімаційній групах (джерело: експериментальні дані, n = 120)**

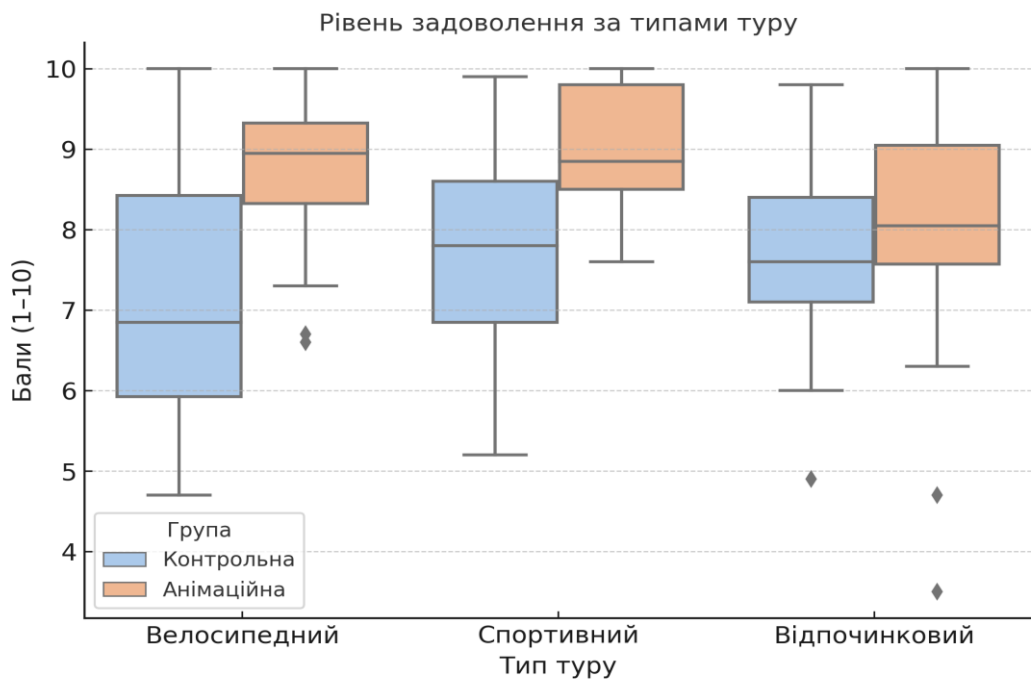
Таблиця 3.2

**Частка молоді, яка виявила намір продовжувати  
участь у туристичних заходах**

Група	Намір продовжити (%)
Контрольна	48,3
Анімаційна	87,1

*Примітка.* Різниця між групами показова – учасники з анімаційною програмою удвічі частіше виявляли бажання повторно долучитися до туристичних заходів.

Рисунок 3.2. ілюструє, що найвищі показники задоволення спостерігалися серед учасників відпочинкових та велосипедних турів із анімаційною підтримкою. У контрольній групі рівень задоволення був стабільно нижчим у всіх типах туризму, що підтверджує значущість впровадження інтерактивних форм дозвілля.



**Рис. 3.2. Рівень задоволення за типами туристичних програм**

За результатами обробки даних встановлено, що учасники експериментальної групи продемонстрували значне зростання рівня мотивації після туру (середнє значення = 8,3 бала), у той час як у контрольній групі цей показник склав лише 6,5 бала. Різниця між групами була статистично достовірною ( $t = 7.12$ ;  $p < 0.001$ ).

Таблиця 3.3

### Кореляційна матриця взаємозв'язку основних показників

Показник	Мотивація до	Мотивація після	Інтенсивність анімації	Задоволення
Мотивація до	1,00	0,54	0,10	0,48
Мотивація після	0,54	1,00	0,65	0,72
Інтенсивність анімації	0,10	0,65	1,00	0,68
Задоволення	0,48	0,72	0,68	1,00

*Примітка.* Найвищі коефіцієнти кореляції виявлено між інтенсивністю анімаційної програми та рівнем задоволення ( $r = 0.68$ ) і між мотивацією після туру та задоволенням ( $r = 0.72$ ).

Також було виявлено, що середній рівень задоволення у групі з анімаційною програмою був на 1,8 бала вищим, ніж у контрольній (8,7 проти 6,9 відповідно). Більшість учасників анімаційної групи (87%) висловили намір продовжувати участь у туристичних заходах, тоді як у контрольній – лише 48%.

Кореляційний аналіз показав позитивний зв'язок між інтенсивністю анімаційної діяльності та рівнем задоволення ( $r = 0.72$ ;  $p < 0.001$ ), що свідчить про важливу роль якісної організації дозвілля у підвищенні емоційного залучення молоді. Рівень післятурової мотивації також прямо залежав від інтенсивності анімаційної програми ( $r = 0.65$ ;  $p < 0.01$ ).

Отже, ефективність анімаційних заходів підтверджено статистично достовірними відмінностями між експериментальною та контрольною групами ( $p < 0.05$ ). Це свідчить про те, що отримані результати є об'єктивними та можуть бути використані для обґрунтування впровадження анімаційних технологій у програми молодіжного туризму на практиці.

### **3.4. Форми, методи та засоби організації анімаційної діяльності у програмах дозвілля для молоді**

Розглянемо технологію створення анімаційних програм. Під технологією створення анімаційних програм розуміється комплекс прийомів праці аніматора, організація цієї праці, використання спеціальних технічних засобів (об'єктів, споруджень, інструментів і пристосувань). Це складний і багатоплановий процес, оскільки вирішує наступні завдання: створення анімаційних програм, економічний прорахунок вартості кожної програми, їхню реалізацію й, нарешті, творче втілення запрограмованих анімаційних заходів з наступним аналізом. Даний технологічний процес являє собою цілісну систему, у якій взаємодіють усе компоненти [29; 30; 31].

Технологія створення та реалізації анімаційних програм для молоді розглядається як система, що складається з кількох взаємопов'язаних підсистем. Кожна з них виконує певну функцію у забезпеченні ефективності та цілісності анімаційного процесу.

1. Організаційна підсистема – координує роботу всіх учасників анімаційного процесу та забезпечує взаємодію між підрозділами.

Приклади практичної реалізації:

- формування анімаційної команди та розподіл обов'язків між її членами;
- взаємодія з економічними та технічними службами для забезпечення ресурсів;

- підготовка рекламних матеріалів і промоційних заходів для залучення молоді;
- організація логістики заходів (транспорт, місце проведення, розклад активностей).

2. Інструкторсько-методична підсистема – відповідає за змістову частину анімаційних програм, їхню педагогічну і виховну цінність.

Приклади практичної реалізації:

- розробка сценаріїв екскурсій, квестів і тематичних турів;
- підбір спортивних ігор, змагань, тренінгів для фізичної активності;
- складання маршрутів туристичних походів та експедицій;
- створення методичних рекомендацій для аніматорів на основі аналізу попереднього досвіду.

3. Режисерська підсистема – формує організаційно-сценічну частину програм та забезпечує залучення учасників.

Приклади практичної реалізації:

- розподіл ролей серед учасників і аніматорів;
- складання планів репетицій для театралізованих вистав, шоу та конкурсів;
- постановка інтерактивних дійств, ігрових сцен та презентацій;
- контроль послідовності подій під час заходів для створення цілісної та захоплюючої програми.

4. Технічна підсистема – забезпечує матеріально-технічну підготовку заходів та комфортні умови для учасників.

Приклади практичної реалізації:

- підготовка майданчиків, сцен, наметів та зон для активностей;
- облаштування реквізиту, декорацій, спортивного обладнання;
- організація музичного та світлового супроводу;
- контроль безпеки та функціональності технічних засобів під час заходів.

Таким чином, ефективна реалізація анімаційних програм для молоді можлива лише за умови злагодженої взаємодії всіх підсистем. Кожна з них забезпечує різні аспекти діяльності: організаційний порядок, змістовне наповнення, сценічну якість та технічну підтримку. Такий комплексний підхід дозволяє максимально залучити молодь, задовольнити її культурні, соціальні, емоційні та фізичні потреби, а також підвищити якість туристичних послуг і створити позитивний імідж туристичних підприємств.

Всі підсистеми становлять систему технології, що служить підставою функціонування анімаційної служби. Анімаційна діяльність – це реальний і зовсім особливий мир із властивими тільки йому правилами дії, які роблять професіонали, щоб включити в процес їхнього здійснення якнайбільше людей. Тут існують свої специфічні закономірності функціонування анімаційної діяльності.

Технологічний процес створення анімаційних програм включає наступні елементи:

- об'єкт діяльності – обслуговують туристи, що, населення (групи й окремі особистості);
- суб'єкт діяльності – керівник, фахівець анімаційної служби;
- властиво анімаційна діяльність із усіма її компонентами – процес взаємодії суб'єкта на об'єкт.

Всі елементи функціонування технологічного процесу перебувають у єдності взаємодій і утворюють єдину систему. Головний елемент цієї системи – об'єкт діяльності, люди (туристи, гості, що відпочивають). Усе призначено для задоволення їх духовних і фізичних потреб. Тому спеціалістам-аніматорам треба знати ці потреби, вивчати аудиторію, настрої, інтереси й запити молоді. Без знання людей важко розраховувати на досягнення бажаного результату й на підвищення ефективності інтелектуального й емоційного впливу на аудиторію.

Успіх анімаційної програми багато в чому залежить від правильно організованої рекламної кампанії. Реклама, як відомо, це інформація про споживчі властивості товарів і види послуг з метою їхньої реалізації й створення попиту на них. Це інструмент, за допомогою якого споживачеві дається інформація про зміст, особливості, привабливість конкретної програми з метою зацікавити його, спонукати придбати рекламованих товар і стать учасником анімаційної програми. Для організації рекламної кампанії необхідно:

- розрахувати витрати на рекламу, з огляду на власні фінансові можливості, оцінити одержувану від реалізації програм прибуток;
- визначити потенційних споживачів і скласти їхню характеристику по демографічним (вік, підлога), етнічним ознакам, соціальному статусу, рівню доходів та ін.;
- виявити конкурентів і визначити переваги власних програм, на які можна звернути увагу в рекламі;
- вибрати канали й способи поширення реклами.

У готельних комплексах на видних місцях вивішуються стенди з інформацією про розваги, де повинні бути зазначені анімаційні заходи, час їхнього проведення й інші необхідні повідомлення. Анімаційну програму дня необхідно повідомляти ранком по готельному радіо. У деяких готелях, щоб додатково привернути увагу гостей до анімаційних програм, по території комплексу расхаживает клоун у різнобарвному костюмі й запрошує гостей на захід. Важливо, щоб манера поведження клоуна була дружелюбною, а інформування велося в розважальній формі, що передає атмосферу анімаційної діяльності в готелі [12, с.305-309].

Важливе місце в анімаційній програмі займає гра. Гра є засобом розваги людей, їхнього спілкування, відпочинку. У грі люди одержують задоволення, знімає нервова напруга. Гра носить характер активної пізнавальної діяльності, стає діючим засобом розумового й фізичного

розвитку, морального й естетичного виховання. За допомогою гри пізнається мир, виховується творча ініціатива, пробуджується допитливість, активізується мислення.

Основне призначення гри полягає у всебічному розвитку особистості, стимулюванні творчої активності та експериментального підходу до дій. Гра виконує навчальну функцію, сприяє відновленню фізичних та психічних сил, забезпечує позитивний емоційний настрій і підвищує загальну бадьорість. Усі функції гри тісно взаємопов'язані та визначаються її головною метою – поєднання розваги з розвитком базових здібностей і якостей людини.

Серед основних функцій гри можна виділити:

- комунікативна функція – забезпечує активну взаємодію між учасниками, глядачами та організаторами, сприяючи встановленню емоційних контактів і розвитку соціальних зв'язків;

- діяльнісна функція – відображає взаємодію людини з оточенням, сприяє практичному засвоєнню досвіду через активну участь у процесі гри;

- компенсаторна функція – відновлює енергетичний баланс та психологічну рівновагу, знижує рівень стресу та психоемоційного навантаження;

- виховна функція – організовує поведінку учасників, сприяє цілеспрямованому вихованню та формуванню необхідних навичок;

- педагогічно-дидактична функція – розвиває когнітивні здібності: тренує пам'ять, увагу, сприйняття інформації в різних формах та модальностях;

- прогнозуюча функція – дає змогу передбачати наслідки дій, експериментувати та аналізувати можливі варіанти розвитку подій;

- моделююча функція – поєднує реальні ситуації з ігровими моделями, дозволяючи випробовувати нові стратегії поведінки в безпечних умовах;

- розважальна функція – створює позитивну атмосферу, перетворюючи навчальні та наукові заходи на цікаві та захоплюючі події;

–релаксаційна функція – знижує емоційну напругу, позитивно впливає на психоемоційний стан і нервову систему;

–психотехнічна функція – стимулює адаптацію психіки гравця до більш інтенсивного засвоєння інформації та нових навичок;

–розвивальна функція – сприяє корекції та вдосконаленню особистісних якостей у змодельованих життєвих ситуаціях, формує компетентності та стратегії поведінки.

В ігровій діяльності органічно поєднуються два ключові аспекти розвитку особистості. З одного боку, учасники гри активно залучаються до практичної діяльності, що сприяє вдосконаленню фізичних навичок, розвитку моторики, витривалості та координації. З іншого боку, вони отримують моральне та естетичне задоволення від самого процесу гри, що стимулює емоційний розвиток, формує ціннісні орієнтири та поглиблює розуміння навколишнього світу й соціальних взаємодій. Поєднання цих аспектів дозволяє не лише забезпечити комплексний фізичний і психологічний розвиток, а й сприяє формуванню гармонійно розвиненої особистості, готової до активної участі у суспільному житті [14; 15; 54].

Таким чином, гра є універсальним інструментом розвитку особистості, який одночасно виконує освітню, виховну, соціальну та психологічну роль, поєднуючи навчання та відпочинок.

Проаналізувавши даний розділ, дійдемо висновку, що туристська анімація – це задоволення специфічних туристських потреб у спілкуванні, русі, культурі, творчості, приємне проведення часу, розвазі.

## ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломного проекту було опрацьовано широкий спектр літературних джерел: нормативні документи, закони, положення, а також проведено ґрунтовне дослідження посібників, довідників, статистичних матеріалів, журналів, газет, статей та книг. Це дозволило детально вивчити стан молодіжного туризму в Україні та визначити можливі шляхи його подальшого розвитку. При підготовці роботи переважно застосовувалися методи логічного аналізу та порівняння. Результати дослідження надали змогу чітко окреслити етапи становлення та розвитку молодіжного туризму, а також виокремити його специфічні особливості в різні історичні періоди.

Ми досліджували організацію молодіжного туризму в контексті загального розвитку туризму в Україні, оскільки молодіжний туризм охоплює різноманітні види діяльності для молодого покоління: оздоровлення, відпочинок, дозвілля та пізнавальні програми. Особливу увагу приділено аналізу сучасного стану дитячо-юнацького туризму в Україні, який організовується через гурткову роботу у туристських позашкільних навчальних закладах, професійних туристичних установах та загальноосвітніх навчальних закладах.

Для розробки пропозицій щодо вдосконалення організації молодіжного туризму було вивчено низку державних документів, а також програми розвитку туризму, краєзнавства та молодіжного туризму станом на 2024 рік. Ці документи передбачають заходи, акції та форми організації молодіжного туризму, проте планування і реалізація таких завдань часто обмежуються фінансовими ресурсами, які на місцевому рівні є недостатніми або обмеженими.

Важливою умовою популяризації та ефективної організації молодіжного туризму в Україні є залучення громадських організацій, приватних компаній

та установ до розвитку цього напрямку туристичного бізнесу. Сьогодні основним завданням є розгляд молодіжного туризму як важливої галузі економіки держави. Найбільш популярними серед молоді залишаються різні види спортивного туризму, які також потребують сучасної матеріально-технічної підтримки.

Україна має всі необхідні передумови для розвитку туризму: рекреаційні ресурси, історико-архітектурні пам'ятки та природні об'єкти створюють можливості для організації молодіжних екскурсій, подорожей та експедицій. Це сприяє популяризації країни на міжнародному рівні, залученню іноземного капіталу та створенню спільних молодіжних міжнародних туристичних підприємств у перспективі.

При вивченні можливостей використання анімаційних програм у молодіжному туризмі було визначено наступне.

Туристична анімація — це послуга, що передбачає активну участь туристів у дозвіллі та створює інтерактивну атмосферу завдяки безпосередньому спілкуванню з аніматорами. Вона проводиться у готелях, туристичних комплексах, на круїзах тощо та включає спеціальні програми, що мотивують до активного відпочинку.

Анімаційні програми задовольняють потреби молоді у русі, творчості, спілкуванні та розвагах. Основними формами є:

- анімація в русі – поєднує фізичну активність із позитивними емоціями;
- анімація через переживання – забезпечує нові враження, відкриття й емоційний розвиток.

- культурна анімація – забезпечує духовний розвиток особистості через ознайомлення з культурно-історичними пам'ятками, сучасними культурними зразками країни, регіону чи нації.

- творча анімація – дає можливість молоді реалізувати свій творчий потенціал, демонструвати здібності та встановлювати контакти з однодумцями через спільну діяльність.

- анімація через спілкування – задовольняє потребу у взаємодії з новими та цікавими людьми, пізнанні себе та інших через міжособистісну комунікацію.

Таким чином, анімаційні програми у молодіжному туризмі не лише розважають, а й сприяють всебічному розвитку особистості, формуванню соціальних, культурних і творчих компетентностей молоді.

При аналізі специфіки організації анімаційних програм у різних видах молодіжного туризму були визначені такі основні умови їх ефективного впровадження: диференційований підхід – передбачає врахування та систематичний облік соціокультурних потреб, інтересів і вподобань; включення популярних форм дозвільної діяльності та стильова узгодженість, що забезпечує гармонійне поєднання основної екскурсійної програми тура з його анімаційною частиною, що створює цілісну та органічну туристичну пропозицію.

Такі умови дозволяють підвищити ефективність анімаційних програм, сприяти активній участі молоді та задовольнити її різноманітні пізнавальні, культурні, творчі та соціальні потреби.

Експериментальні дані показали, що учасники експериментальної групи, які брали участь у туристичних заходах із застосуванням анімаційних технологій, продемонстрували суттєве зростання рівня мотивації порівняно з контрольною групою. Середній показник мотивації після туру у анімаційної групи становив 8,3 бала, тоді як у контрольній — лише 6,5 бала. Це свідчить про те, що впровадження інтерактивних, ігрових та культурно-розважальних елементів у програму турів позитивно впливає на зацікавленість молоді та стимулює активну участь у фізкультурно-оздоровчих заходах.

Кореляційний аналіз засвідчив наявність позитивного зв'язку між інтенсивністю анімаційної діяльності та рівнем задоволення учасників ( $r = 0.72$ ;  $p < 0.001$ ), а також між післятуровою мотивацією та інтенсивністю анімаційної програми ( $r = 0.65$ ;  $p < 0.01$ ). Це означає, що більш активне й

різноманітне залучення у заходи анімаційного характеру сприяє підвищенню емоційного задоволення та внутрішньої мотивації молоді, що підтверджує важливість якісної організації дозвілля під час турів.

Аналіз частки молоді, яка висловила намір брати участь у подальших туристичних подіях, показав, що 87% учасників експериментальної групи мають бажання повторно долучатися до активностей, тоді як у контрольній групі цей показник становив лише 48%. Різниця майже вдвічі свідчить про формування стійкої мотивації та позитивного ставлення до активного відпочинку завдяки застосуванню анімаційних методик.

Ефективність анімаційних заходів підтверджено статистично достовірними відмінностями між експериментальною та контрольною групами ( $p < 0.05$ ). Це свідчить про те, що отримані результати є об'єктивними та можуть бути використані для обґрунтування впровадження анімаційних технологій у програми молодіжного туризму на практиці.

У ході дослідження визначено особливості анімаційних програм у різних видах молодіжного туризму. Вони сприяють активній участі молоді у соціокультурній діяльності, задовольняють потреби у спілкуванні, розвагах, відпочинку та емоційному розвантаженні. Запровадження таких програм підвищує привабливість туристичних підприємств і зацікавленість споживачів.

Підсумовуючи, міжнародний туризм набуває дедалі більшого значення в розвитку світової економіки, а анімаційні технології стають важливим чинником конкурентоспроможності галузі. Анімація в готелях створює позитивну атмосферу, стимулює повторні відвідування та сприяє формуванню позитивного іміджу й підвищенню економічних результатів туристичних закладів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Безпалько О. В., Годлевська А. І., Ірза Г.О., Капська А. Й., Карпенко О. Г. Молодь і дозвілля: Теорія, методика і практика роботи з підлітками та молоддю за місцем проживання. Український науково- дослідний ін-т проблем молоді. Київ : А.Л.Д., 2000. 208 с.
2. Бейден-Пауел оф Гілвел (лорд). Пластування для хлопців. "Пласт" Українська скаутська організація [О. Кульчицький (авториз.пер.)]. 2. укр. вид. Івано-Франківськ : Лілея-НВ, 2000. 303с.
3. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навчальний посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.
4. Вайнола Р. Х. Особливості використання ігрових технік в соціальній вуличній роботі: методичні рекомендації. Ліга соціальних працівників м. Києва; Соціальна служба для молоді м. Києва. Київ : НПУ, 2001. 48с.
5. Виженко О. Козацькі забави: Сценарії проведення театралізованих спортивно-розважальних дійств. Тернопіль. : Підручники & посібники, 2004. 64 с.
6. Внутрішній туризм в Україні: окремі аспекти. Інститут туризму Федерації профспілок України [О.І. Лугова (ред.)]. К., 2002. 162 с.
7. Воловик А. Ф., Воловик В. А. Педагогіка дозвілля: підручник. Харків : Харківська державна академія культури, 1999. 332с.
8. Воропай О. Звичаї нашого народу. Етнографічний нарис: В 2-х т. Київ: Оберіг, 2001. Т.2. 448 с.
9. Воропай О. Звичаї українського народу: Етнографічний нарис. [Іван Андрусак (підгот. тексту та післям.)]. К. : Школа, 2006. 384с.
10. Все про туризм – освітньо туристичний портал [tourlib.net](https://tourlib.net): веб-сайт. URL: [https://tourlib.net/statti\\_ukr/iltjo.htm](https://tourlib.net/statti_ukr/iltjo.htm)

11. Гарбера О. Є. Організація анімаційної діяльності в структурі комплексного туристичного обслуговування. Вісник ОНУ імені І.І. Мечникова. Одеса, 2014. Том 19. Вип. 3/2. С. 50-53.
12. Головка О. М. Організація готельного господарства. Київ : Кондор, 2011. 408 с.
13. Грепан Т. С. Роль анімації на фестивалях та карнавалах. Управління розвитком. 2012. № 5. С. 163–165.
14. Гуска М. Б., Мазур В. Й., Гуска М. В., Зубаль М. В. Теорія і методика викладання рухливих ігор та забав: навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2011. 360 с.
15. Гуска М., Мазур В., Квасневська А., Щегельський В., Бабич Т., Зубаль М. Українські народні рухливі ігри та забави у системі спортивного тренування: навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський: ФОП Панькова А.С., 2025. 248 с.
16. Давня українська література: Хрестоматія [Упоряд. М. М. Сулима]. Київ: Освіта, 1994. 340 с.
17. Дозвілля школярів: Ігрові програми [Л. Шелестова (упоряд.)]. Київ: Редакції загальнопедагогічних газет, 2004. 127с.
18. Єфименко Г. П. Основні форми та засоби фізкультурно-рекреативної діяльності майбутніх інженерів-педагогів. Педагогіка, психологія та мед.-біол. пробл. фіз. виховання і спорту. 2005. № 24. С. 66-68.
19. Забалдіна Ю. Б. Маркетинг туристичного підприємства: навчальний посібник. Федерація профспілок України; Інститут туризму. Київ, 2002. 196с.
20. Завацький В. І., Цьось А. В., Бичук О. І., Пономаренко Л. І. Козацькі забави: навчальний посібник. Луцьк: Надстир'я, 1994. 112 с.
21. Зайцев В. П. Режисура естради та масових видовищ: навчальний посібник. (2-е вид.). Київ: Дакор, 2006. 252 с.

22. Збірник сценаріїв масових заходів: Вид. для організації дозвілля. ТОВ "ЕНЕМ", 2006. 175 с.
23. Зубаль М.В. Шляхи формування мотивації населення до фізкультурно-оздоровчої діяльності. Формування здорового способу життя студентської та учнівської молоді засобами освіти: збірник наукових праць [редкол.: І.І.Стасюк (відп. ред.) та ін]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, ТОВ «Друкарня «Рута», 2019. Випуск 8. С.23-27.
24. Зубаль М.В. Теоретичні основи екстремального туризму. Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка: збірник за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів: вип. 18, у 3-х т. Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2019. Т.2. С.90-91.
25. Зубаль М. В., Гуска М. Б., Райтаровська І. В., Мазур В. Й., Авінов В. Л. Спортивний туризм. Кам'янець-Подільський: ПП Яцишин Ю.І., 2021. 417 с.
26. Зубаль М. В., Райтаровська І. В. Організація краєзнавчо-оздоровчої туристичної діяльності: методичні рекомендації. 2-е вид. перероб. і доповн. Кам'янець-Подільський: ТОВ «Друкарня Рута», 2016. 44 с.
27. Ільтьо Т. І. Розвиток та впровадження анімаційної діяльності в готельному господарстві на українському та світовому ринках. Глобальні та національні проблеми економіки. 2015. Вип. 6. С. 174–178.
28. Кайлюк Є. М., Кравець О. М. Ефективність стажування у закордонних країнах при підготовці фахівців з анімації [Електронний ресурс]. Вісник ДІТБ. Серія: Економіка, організація і управління підприємствами (в туристичній сфері). 2007. Вип. 11. С. 241–243. Режим доступу: [http://tourlib.net/statti\\_ukr/kajljuk.htm](http://tourlib.net/statti_ukr/kajljuk.htm)
29. Килимистий С. М. Рекреаційні аспекти анімації в туризмі. Культура і сучасність. 2016. №2. С. 110–114.

30. Килимистий С. М. Анімація в туризмі: навчальний посібник. Київ: Видавництво ФПУ, 2007. 188 с.
31. Килимистий С. М. Особливості ігрової анімації в туризмі. Туристично-краєзнавчі дослідження. 2007. № 7. С. 200-213.
32. Козацькі легенди: Для дітей середнього шкільного віку [Жабська Т. С. (упоряд.), Т. О. Батьканова (худож.)]. Харків: Книжковий Клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2005. 80 с.
33. Конституція і регіональні закони світової організації руху скаутів. Луцьк, 1990. 15с.
34. Кравець О. М., Байлик С. І. Організація анімаційних послуг у туризмі : навчальний посіб. Харків: ХНУМГ ім. О.М. Бекетова, 2017. 335 с.
35. Максимчук Б., Зубаль М., Жуков В., Ящук С., Кевпанич В. Активізація мотивації майбутніх викладачів фізичного виховання і спорту в сфері екологічного туризму. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. Фаховий журнал з педагогічних наук (наказ МОН України № 1021 від 07.10.2015). Журнал індексується в Crossref, Index Copernicus Master List, Cite Factor, Google Scholar та CEJSH. С.234-243.
36. Мальська М. П., Антонюк Н. В., Ганич Н. М. Міжнародний туризм і сфера послуг : [підручник] [М.П. Мальська,]. Київ: Знання, 2008. 661 с.
37. Матвійчук Л. Ю., Дащук Ю. Є. Європейський вектор сталого розвитку індустрії гостинності України. Економіка та суспільство. 2022. Випуск 45. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-45-28>
38. Окаринський В. Український скаутсько-пластовий рух в Центральній та Південно-Східній Україні. С.1–16.
39. Організація анімаційних послуг в готелях і туристичних комплексах [slideshare.net](https://www.slideshare.net/mazurets/3-54772292): веб-сайт. URL: <https://www.slideshare.net/mazurets/3-54772292>
40. Роглев Х. Й. Основи готельного менеджменту. [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://tourlib.net/books\\_ukr/roglev\\_v.htm](http://tourlib.net/books_ukr/roglev_v.htm).

41. Панова І. О. Туризм під час пандемії: наслідки та перспективи. Бізнес Інформ. 2020. № 5. С. 226–232. DOI: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2020-5-226-232>
42. Пацюк В. Індустрія дозвілля як складова туристичної сфери. Вісник КНУ ім. Тараса Шевченка. 2008. № 55. С. 51–52.
43. Пенішкевич Д. І., Платаш Л. Б., Шоліна Т. В. Методика організації табірної зміни: навчально-методичний посібник. Чернівецький національний ун-т ім. Юрія Федьковича. Чернівці : Рута, 2004. 159с.
44. Петранівський В. Л. Туристичне країнознавство. [Електронний ресурс]. Режим доступу : [http://pidruchniki.com/1138050141943/turizm/vikoristannya\\_zamkiv\\_fortets\\_turizmi](http://pidruchniki.com/1138050141943/turizm/vikoristannya_zamkiv_fortets_turizmi).
45. Петрова І. О. Дозвілля в зарубіжних країнах : підручник. Київ : Кондор, 2005. 408 с.
46. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник. Київський національний ун-т культури і мистецтв; Український центр культурних досліджень. Київ : Кондор, 2005. 406 с.
47. Пластовий довідник [Під ред. Т.Джулинської]. Торонто, 1999. 55 с.
48. Помаза-Пономаренко А. Л. Розвиток туризму в Україні у воєнний та післявоєнний періоди. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія : Публічне управління та адміністрування. 2022. Том 33 (72). № 5. DOI: <https://doi.org/10.32782/TNU-2663-6468/2022.5/02>
49. Прокопишин-Рашкевич Л. М., Шадурська Б. О., Петрович Й. М. Індустрія туризму в Україні: перспективні напрями та виклики сучасності. Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Серія «Проблеми 74 економіки та управління». 2020. Т. 4. № 1. С. 72–82.
50. Роїк О. Р., Недзвецька О. В. Шляхи розвитку туристичної сфери України у воєнний період. Науковий вісник Херсонського державного університету. 2022. Випуск 46. С. 11–15. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2307-8030/2022-46-2>

51. Розвиток та впровадження анімаційної діяльності в готельному господарстві на українському і світовому ринках [global-national.in.ua](http://global-national.in.ua):вебсайт. URL: <http://global-national.in.ua/archive/6-2015/35.pdf>
52. Українські козацькі пісні: Збірка [О. С. Олійників (упорядник)]. О. : Маяк, 2003. 113с.
53. Українські народні пісні: Колядки, щедрівки, пісні про кохання, козацькі пісні, романси. Херсон : Фоліо, 2001. 250с.
54. Українські народні дитячі ігри. URL: [http://abetka.ukrlife.org/g\\_entre.htm](http://abetka.ukrlife.org/g_entre.htm)
55. Федотова Ю. В., Кравець О. М. Анімаційна діяльність: сутність, особливості та соціально-економічна ефективність. Глобальні та національні проблеми економіки. 2016. Вип. 11. С. 530–534.
56. Форми організації дозвілля дітей та молоді: Метод. матеріали до тренінгу [І. Д. Зверєва (заг.ред.), В. В. Молочний (авт.-упоряд.)]. Київ : Науковий світ, 2004. 58с.
57. Цимбалюк Н. М. Соціологія дозвілля: навчальний посібник. Державна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ : ДАКККіМ, 2001. 180 с.
58. Шарапова А. О. Фінанси туристичного підприємства: навчальний посібник. Федерація профспілок України; Інститут туризму. Київ, 2005. 238 с.
59. Шейко В. М., Гаврюшенко О. А., Кравченко О. В. Історія світової культури: навчальний посібник. Київ : Кондор, 2006. 407 с.
60. Яременко Н. В. Дозвіллезнавство: навчальний посібник. Фастів : Поліфаст, 2007. 460 с.