

DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2025-75-27>

УДК 338.48-32(072)

ЕКСКУРСОЛОГІЯ У ЦИФРОВУ ЕПОХУ: МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ТА ПРАКТИЧНІ ІННОВАЦІЇ

SIGHTSEEING IN THE DIGITAL AGE: METHODOLOGICAL APPROACHES AND PRACTICAL INNOVATIONS

Лисюк Тетяна Василівнакандидат педагогічних наук, доцент,
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1629-9652>**Lysiuk Tetiana**

Lesya Ukrainka Volyn National University

У статті здійснено аналіз трансформації екскурсології під впливом цифровізації суспільства, що супроводжується появою нових методологічних підходів і практичних інновацій у сфері організації й проведення екскурсій. Досліджено зміну ролі екскурсовода в умовах зростаючої популярності віртуальних та гібридних форматів туризму, а також вплив цифрових технологій (AR/VR, мобільні додатки, GPS-навігація, мультимедійні гіді) на структуру, зміст та інтерпретацію екскурсійного продукту. У центрі уваги – методологічне переосмислення класичних принципів екскурсознавства в контексті цифрової реальності, зокрема: переваги і виклики використання цифрових платформ, зміна характеру комунікації між екскурсоводом і екскурсантом, розвиток цифрової компетентності фахівців, а також інтеграція інновацій в освітні програми підготовки екскурсоводів. Таким чином, дослідження акцентує увагу на актуальності комплексного, міждисциплінарного підходу до екскурсології в умовах цифрової епохи, що дозволяє забезпечити баланс між інноваціями та збереженням традицій екскурсійної діяльності.

Ключові слова: екскурсологія, цифрові технології, віртуальні екскурсії, методологія, інновації.

At the present stage, the development of digital technologies is radically transforming all spheres of public life, including tourism and excursion activities. Excursionology, as a scientific discipline that studies the theoretical and methodological foundations of organising excursions, is now facing new challenges and opportunities. The digitalisation of excursion business not only changes the technique of information presentation, but also actualises the need to rethink the very essence of the excursion as a form of knowledge. The purpose of the article is to study the transformations of excursion activities under the influence of digitalisation and to identify effective methodological approaches and practical innovations that contribute to the development of modern excursionology. The relevance of the topic is due to the rapid introduction of digital technologies in the field of culture, tourism and education, which requires a rethinking of traditional forms of excursions and adaptation of professional training to new conditions. The study uses a comprehensive methodological approach that includes an analysis of scientific sources, a comparative analysis of traditional and digital tour formats, a case study of modern tour practices using virtual and augmented reality, as well as elements of an expert survey among practitioners in the field of tourism and cultural heritage. The results of the study show that digital technologies are changing not only the form of presentation of excursion material, but also the very nature of communication between the guide and the audience. The benefits of digital tours (accessibility, interactivity, personalisation) are identified and key challenges (risk of losing emotional engagement, the problem of digital inequality, the need for new competencies) are identified. The author's own classification of digital tools in excursion activities is proposed, and recommendations for introducing innovations in the training of guides are developed. The practical value of the article lies in the possibility of using its conclusions and recommendations to improve educational programmes for the training of specialists, develop modern excursion routes and integrate digital solutions into the activities of tourist and cultural institutions.

Keywords: excursionology, digital technologies, virtual tours, methodology, innovations.

Постановка проблеми. У сучасних умовах стрімкої цифровізації суспільства традиційна екскурсійна діяльність зазнає суттєвих трансформацій. З одного боку, поява новітніх технологій таких як віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR), мобільні застосунки, інтерактивні карти та мультимедійні гіді – відкриває нові можливості для розширення доступу до культурної спадщини та підвищення ефективності екскурсійного процесу. З іншого боку, така трансформація ставить перед екскурсологією низку складних викликів: від збереження автентичності екскурсійного досвіду до переосмислення ролі екскурсовода та формування нових професійних компетентностей.

Попри активне впровадження цифрових рішень у туристичну сферу, наукова рефлексія щодо методологічних засад сучасної екскурсології залишається фрагментарною. Недостатньо вивченими залишаються питання системної інтеграції інновацій у професійну підготовку, збереження комунікативної цінності традиційної екскурсії в умовах цифрового формату, а також критерії ефективності нових форм екскурсійної діяльності.

Отже, виникає необхідність комплексного осмислення методологічних підходів до екскурсології у цифрову епоху, аналізу практичних інновацій, що вже впроваджуються в галузі, та формування науково обґрунтованих рекомендацій для їх подальшого розвитку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Аналіз наукових джерел свідчить про активне дослідження проблематики розвитку екскурсійної діяльності в умовах цифровізації. М. Білецький та Л. Котик акцентує увагу на територіальних відмінностях екскурсійного туризму в Україні [1]; П. Гринько розкриває методологію управління інноваціями в умовах цифрової економіки [2]; Л. Ройко, О. Терещук, Ю. Білецький у низці статей розглядають цифрові інновації, віртуальні екскурсії як перспективні напрямки розвитку галузі [6-8]. Проте, недостатньо уваги приділяється практичним механізмам впровадження інноваційних технологій у щоденну екскурсійну практику, персоналізації туристичного досвіду та емоційному компоненту взаємодії з екскурсантами, що відкриває простір для подальших досліджень у цьому напрямі.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є комплексне дослідження трансформації екскурсології в умовах цифрової епохи, з акцентом на методологічні підходи до аналізу змін у сфері екскурсійної

діяльності та вивчення практичних інновацій, що впроваджуються завдяки використанню сучасних цифрових технологій.

Завдання: визначити основні цифрові інструменти, що використовуються у сучасній екскурсійній практиці; розглянути вплив цифрових технологій на зміну функцій, ролі та компетентностей екскурсовода; сформулювати практичні рекомендації щодо інтеграції цифрових інструментів у систему професійної підготовки фахівців з екскурсійної справи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасна екскурсологія у цифрову добу вимагає мультидисциплінарного підходу, поєднуючи:

- класичні принципи педагогіки та краєзнавства;
- технології віртуальної та доповненої реальності (VR/AR);
- цифрову картографію й геоінформаційні системи (GIS);
- інструменти цифрової комунікації та зворотного зв'язку;
- дослідження користувацького досвіду (UX-дизайн) [7].

Важливу роль у формуванні нової методології відіграє *концепт інтерактивності*, що передбачає перехід від пасивного сприйняття екскурсійного матеріалу до активного залучення користувача через мультимедійний контент, квестові форми, гейміфікацію.

На практиці цифрова екскурсологія втілюється у низці інновацій

1. *Мобільні додатки та аудіогід* – платформи, що дозволяють туристам самостійно обирати маршрут, мову та стиль подачі.

Izi.TRAVEL – це міжнародна платформа заснована компанією Tellmewhere B.V., з головним офісом в Амстердамі. Пропонує безкоштовні аудіогід по всьому світу, які створюють як офіційні музеї, так і приватні користувачі.

Actionbound – це освітній і туристичний сервіс, розроблений компанією *Actionbound GmbH*. Призначений для створення інтерактивних квестів і екскурсій з використанням доповненої реальності, QR-кодів і геолокації. Активно використовується в європейських школах, музеях і освітніх проєктах.

GuideMe – це проєкт, який надає інформацію про екскурсійні об'єкти, маршрути та заходи в різних країнах світу.

GuidiGO – це платформа для створення екскурсій із доповненою реальністю (AR). Використовується музеями, галереями, місцями світу.

Locatify. Розробник додатків для культурного та туристичного сектору. Пропонує створення аудіогідів, квестів та освітніх ігор з використанням GPS і BLE-маячків.

VoiceMap. Аудіогіди, записані місцевими гідями, журналістами та мешканцями міст. Доступні у понад 60 країнах.

Guidemate. Онлайн-платформа для аудіогідів по містах, музеях, маршрутах. Є можливість завантажити гіді офлайн.

2. *AR/VR-технології* – занурення в історичне середовище або відтворення об'єктів, яких більше не існує. Наприклад, 3D-моделі замків або реконструкція втрачених церков.

3. *Онлайн-екскурсії* – трансляції в реальному часі з елементами інтерактиву: чати, голосування, 360° огляди.

4. *Інклюзивні цифрові продукти* – екскурсії з жестовою мовою, субтитрами, адаптованим інтерфейсом для людей з порушеннями зору або слуху.

5. *Освітні квест-платформи* – екскурсії-ігри для шкіл, ВНЗ, сімей із дітьми, тощо.

6. *Геолокаційні екскурсії* – автоматичне увімкнення контенту залежно від місця перебування користувача.

7. *QR-коди на об'єктах* – інтерактивні стенди з кодами, що ведуть на відео, 3D-моделі або аудіоописи пам'яток.

8. *Хмарні платформи екскурсій* – зберігання та оновлення мультимедійних маршрутів із можливістю завантаження на будь-який пристрій.

9. *Інтерактивні сенсорні панелі в музеях і туристичних центрах* – дозволяють самостійно обирати теми, мову, тощо.

10. *Віртуальні гіді-аватари або чат-боти* – комунікація в реальному часі з цифровим помічником, що розповідає про об'єкти або відповідає на питання користувача.

11. *Екскурсії у метавсесвітах* – новий рівень віртуальної присутності, що дозволяє мандрувати світом або минулим в інтерактивному 3D-середовищі.

12. *Інтеграція з соціальними мережами* – можливість ділитися маршрутами, рейтингами, залишати відгуки, створювати спільноти навколо цифрових екскурсій.

13. *3D-мапи і моделі місцевості* – це цифрові тривимірні візуалізації територій, архітектурних об'єктів або міст, які дозволяють користувачам детально вивчати простір з різних ракурсів.

14. *Аудіо- або відеоінсталяції з датчиками руху* – це мультимедійні інсталяції, в яких звук або зображення активуються авто-

матично при наближенні людини або її русі за допомогою сенсорів руху.

15. *Платформи доповненої реальності на смартфоні* – це мобільні додатки, які поєднують реальний світ із цифровими об'єктами, що накладаються на зображення з камери смартфона.

16. *Емоційний Гід (EmoGuide)* – це мобільний додаток, який використовує біосенсори (наприклад, з розумного годинника або браслета) для виявлення емоційного стану користувача [6]. Аудіогід автоматично адаптує свій стиль, тон і тематику контенту під настрій користувача (рис. 1).

Характеристика та приклади застосування інновацій у сфері екскурсійної діяльності представлена у таблиці 1.

Аналізуючи вище викладені практичні інновації у цифровій екскурсійній діяльності, можна стверджувати, що сучасні технології не лише відкривають нові можливості для розширення екскурсійного досвіду, а й ставлять перед екскурсологією низку суттєвих викликів. Цифрова трансформація докорінно змінює підходи до організації екскурсій, їх змісту, форми подачі матеріалу та взаємодії з аудиторією.

Одним із ключових викликів є *збереження автентичності екскурсійного досвіду*. Традиційна екскурсія – це не лише передача знань, а й жива комунікація, емоційна взаємодія між гідом і відвідувачем, занурення у простір і час, який має культурну та історичну цінність [4; 9]. У цифрових форматах, особливо під час використання віртуальної реальності чи чат-ботів, існує ризик втрати цієї безпосередньої емоційної залученості та культурної глибини, замінивши їх на технологічну зручність і візуальні ефекти [3].

Також необхідним стає *переосмислення ролі екскурсовода*. У цифровому середовищі гід уже не просто джерело інформації, а модератор інтерактивного досвіду, дизайнер культурного маршруту, контент-менеджер і, часто, творець мультимедійного продукту. Це потребує від нього нових знань – не лише історичних чи мистецтвознавчих, а й технічних, мультимедійних, цифрово-комунікативних. Таким чином, екскурсовод повинен поєднувати у своїй діяльності традиційну підготовку з навичками роботи з цифровими платформами, редагуванням аудіо- та відеоконтенту, інтерактивним сценарним мисленням.

Ще один важливий аспект – *необхідність формування нових професійних компетентностей*. Це включає розвиток цифрової гра-

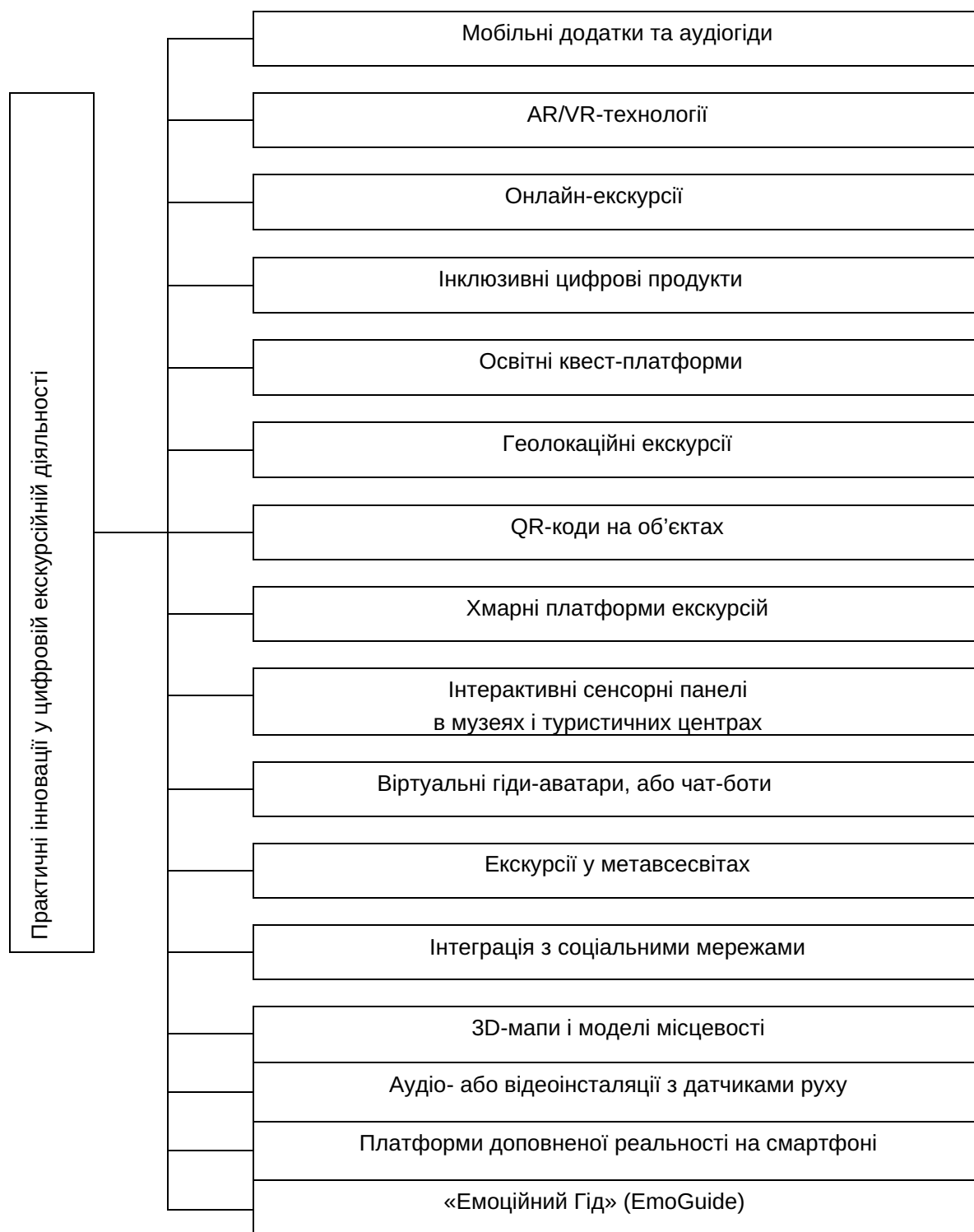


Рис. 1. Практичні інновації у цифровій екскурсійній діяльності

Джерело: сформовано на основі [6]

мотності, навичок створення квестів, роботи з інструментами доповненої реальності, управління цифровими маршрутами у хмарних середовищах, а також вміння працювати з інклюзивним і мультимедійним контентом. Актуальним стає питання інтеграції таких

навичок у програми професійної підготовки майбутніх гідів та екскурсоводів, а також проведення системної перепідготовки вже діючих фахівців [2].

У сучасних умовах цифрової трансформації екскурсійної діяльності зростає потреба

Таблиця 1

Характеристика інновацій у цифровій екскурсійній діяльності

Інновація	Характеристика	Застосування
Мобільні додатки та аудіогіди	Самостійні екскурсії з мультимедійним супроводом, GPS-навігацією	Міські маршрути, музеї, національні парки (izi.TRAVEL, VoiceMap)
AR/VR-технології	Віртуальні реконструкції історичних подій чи об'єктів, 3D-моделювання	Музеї, історичні об'єкти, туристичні зони (GuidiGO, Google Arts & Culture)
Онлайн-екскурсії	Екскурсії в реальному часі або записані; доступні через вебплатформи	Освітні заклади, музеї, турфірми (Zoom-екскурсії, 3D-тури музеїв)
Інклюзивні цифрові продукти	Субтитри, озвучення, жести, навігація для людей з інвалідністю	Музеї, культурні маршрути, громадські простори (Louvre)
Освітні квест-платформи	Ігрові формати з завданнями, що сприяють навчанню через рух і взаємодію	Школи, музеї, бібліотеки, громади (Actionbound, Locatify Smart Guide)
Геолокаційні екскурсії	Активуються при досягненні локації; супроводжуються аудіо або AR-контентом	Міські тури, природні маршрути, екомuzeї (VoiceMap, Guidemate)
QR-коди на об'єктах	Дають доступ до додаткової інформації чи медіа, які не вміщено на табличках	Музеї, парки, пам'ятки, інтерактивні вивіски (будь-де з друком коду)
Хмарні платформи екскурсій	Онлайн-редактори для створення маршрутів	Туристичні офіси, заклади культури, гіді (izi.TRAVEL)
Інтерактивні сенсорні панелі	Дають змогу користувачу самостійно досліджувати експозицію або місто	Туристично-інформаційні центри, музеї, вокзали (Smart Tourism Terminals)
Віртуальні гіді-аватари / чат-боти	Автоматизовані помічники, що супроводжують екскурсії або відповідають на запитання	Туристичні додатки, вебсайти міст (чат-боти у Viber/Telegram)
Екскурсії у метавсесвітах	Віртуальна присутність у 3D-просторі для огляду культурних об'єктів	Глобальні музеї, NFT-галереї, туристичні бренди (Spatial, Decentraland)
Інтеграція з соцмережами	Спрощує поширення контенту, зворотній зв'язок	Туроператори, музеї (Instagram, TikTok-квести)
3D-мапи і моделі місцевості	Візуалізація рельєфу, пам'яток і міст у тривимірному форматі	Проекти, турмаршрути, екскурсії (Google Earth)
Відеоінсталяції з датчиками руху	Активация контенту при наближенні або русі відвідувача	Музеї, експозиції, інтерактивні галереї
Платформи доповненої реальності на смартфоні	Віртуальні об'єкти з'являються у камері телефона під час екскурсії	Історичні вулиці, фестивалі, міські прогулянки (AR.City, Zappar)
Емоційний Гід (EmoGuide)	Емоційно адаптивний аудіогід з біосенсорним зворотним зв'язком	Емоційні маршрути, як от: «Романтична прогулянка»

Джерело: сформовано на основі [6]

в докорінному оновленні професійного профілю екскурсовода. Зміни, спричинені впровадженням цифрових технологій – таких як мобільні додатки, платформи доповненої та віртуальної реальності, інтерактивні карти,

чат-боти, сенсорні панелі, геолокаційні сервіси, тощо ставлять перед фахівцями нові виклики, на які неможливо адекватно відповісти, спираючись винятково на традиційний інструментарій (рис. 2).

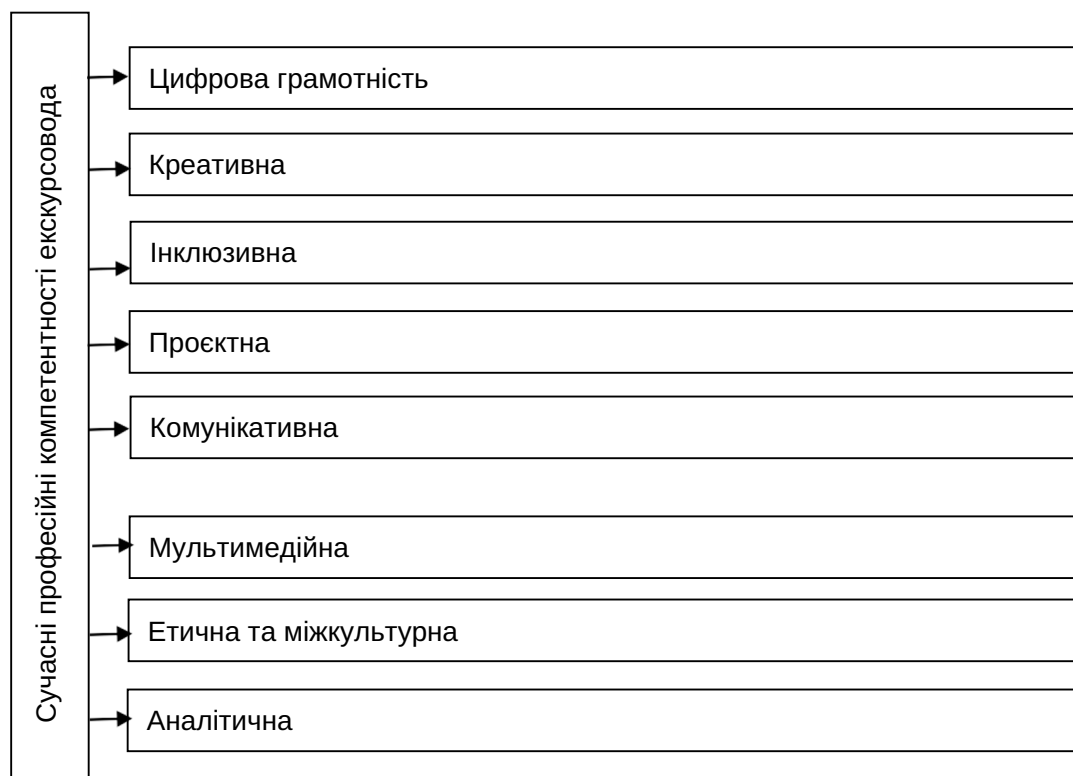


Рис. 2. Професійні компетентності екскурсовода

Джерело: сформовано на основі [2]

Професійна компетентність екскурсовода сьогодні вже не обмежується лише глибокими знаннями з історії, культури, мистецтва, географії чи краєзнавства. Вона передбачає цілий спектр *цифрових, комунікативних, педагогічних, проєктних і міждисциплінарних навичок*, без яких неможливо якісно реалізовувати сучасні екскурсійні продукти.

Насамперед, екскурсовод має орієнтуватися в цифровому середовищі – вміти створювати і налаштовувати цифрові маршрути, інтерактивні квести, працювати з мобільними додатками (наприклад, *iZi.TRAVEL*, *Actionbound*), створювати аудіо- і відеоконтент, інтегрувати матеріали в хмарні платформи.

Однією з ключових компетентностей є *цифрова грамотність*, яка охоплює вміння працювати з програмним забезпеченням для обробки тексту, зображень, відео, звуку; використання хмарних технологій; управління медіабібліотеками; використання геолокаційних сервісів та систем доповненої реальності. Екскурсовод має вміти адаптувати інформацію для різних платформ (мобільні додатки, вебпортали, соціальні мережі), дбати про якість презентаційного матеріалу та його оригінальність.

Креативна компетентність є надзвичайно важливою для сучасного екскурсовода, оскільки забезпечують високу якість екскурсійного обслуговування, орієнтованого на потреби різних аудиторій. Креативність дозволяє екскурсоводу робити подачу матеріалу живою, захопливою та емоційно насиченою, що сприяє кращому запам'ятовуванню та залученню екскурсантів.

Ще один важливий аспект – *інклюзивна компетентність*, яка полягає в умінні створювати екскурсійні продукти, доступні для різних груп населення, включно з людьми з інвалідністю, дітьми, іноземними туристами тощо. Це потребує знання принципів універсального дизайну, адаптації матеріалів у різних форматах (аудіоописи, субтитри, жести, простою мовою) та розуміння етики взаємодії з різними соціокультурними групами.

В умовах зростаючої автономізації екскурсійних продуктів (самостійні екскурсії, гіді без супроводу, віртуальні тури) важливим стає *проєктне мислення*. Екскурсовод дедалі більше виступає в ролі менеджера культурного проєкту: від розробки концепції маршруту до його технічної реалізації, маркетингу, інтеграції в туристичну інфраструктуру та аналізу відгуків користувачів.

Не менш важливою є *комунікативна компетентність* – уміння створювати тексти для різних форматів сприйняття: короткі інтерактивні описи для мобільних додатків, аудіо-тексти для гідів, сценарії для відеоекскурсій, діалогові моделі для чат-ботів тощо. Ця здатність передбачає не лише логічну структурування інформації, а й креативне мислення, опанування сторітелінгу, розуміння психології сприйняття цифрового контенту.

Мультимедійна компетентність відкриває можливості для використання сучасних

цифрових технологій, інтерактивних засобів і візуальних матеріалів, що значно збагачує формат екскурсії та відповідає очікуванням цифрового покоління.

Важливою є *етична та міжкультурна компетентність*: у цифровому середовищі важливо вміти представляти культурну спадщину з повагою, коректно адаптувати зміст до міжкультурної аудиторії, дотримуватись принципів академічної доброчесності та авторського права при використанні матеріалів [1].

Таблиця 2

**Професійні компетентності екскурсовода
в умовах цифрової трансформації екскурсійної діяльності**

Назва компетентності	Характеристика	Методи формування	Застосування
Цифрова грамотність	Здатність ефективно використовувати цифрові інструменти для створення та представлення екскурсійного контенту	Практичні тренінги, онлайн-курси, робота з мобільними гідами	Створення цифрових маршрутів
Креативна	Уміння розробляти екскурсії, аудіотексти, інтерактивні маршрути	Воркшопи з написання сценаріїв, вивчення принципів сторітелінгу	Розробка аудіогідів, VR/AR-екскурсій, чат-ботів
Інклюзивна	Здатність адаптувати контент для осіб з інвалідністю	Навчання з універсального дизайну, консультації з фахівцями з інклюзії	Музеї, історичні об'єкти, для людей з порушеннями зору, слуху
Проектна	Уміння організовувати, планувати й реалізовувати екскурсійні проекти у цифровому середовищі	Проектні навчальні курси, кейс-стаді, моделювання ситуацій	Створення комплексних екскурсійних програм, інтеграція з платформами, маркетинг цифрових продуктів
Комунікативна	Здатність ефективно спілкуватися з аудиторією як у живому, так і в цифровому форматі	Тренінги з публічного мовлення, робота з блогами/соцмережами, створення відео	Публічні онлайн-екскурсії, ведення соцмереж про маршрути
Мультимедійна	Навички створення та використання аудіо-, відео- та візуального контенту для екскурсій	Навчання програмам обробки медіа (Canva, Audacity, CapCut), проекти зі створення відеоекскурсій	Оформлення інтерактивних турів, відеоекскурсій, презентації маршрутів
Етична та міжкультурна	Усвідомлення етичних норм, повага до культурного розмаїття, академічна доброчесність	Дискусії, аналіз ситуацій, кейс-метод, курси з міжкультурної комунікації	Адаптація контенту до різних цільових груп
Аналітична	Здатність аналізувати попит, оцінювати якість екскурсійного продукту	SWOT-аналіз, вивчення аудиторії, робота з Google Forms, аналіз відгуків	Аналіз відвідуваності різних екскурсій

Джерело: сформовано на основі [2]

Аналітичне мислення забезпечує глибоке розуміння теми, критичний підхід до історичних фактів і вміння дохідливо пояснювати складні явища.

Разом ці компетентності формують експертного нового покоління – професіонала, здатного не лише інформувати, а й надихати, взаємодіяти з технологіями та створювати унікальний туристичний досвід [5].

Таким чином, формування нових професійних компетентностей експертного – це не опціональний тренд, а стратегічна необхідність, без якої неможливо забезпечити якість, актуальність і конкурентоспроможність експертної діяльності у цифрову епоху. Це вимагає суттєвого оновлення освітніх програм підготовки фахівців, впровадження міждисциплінарних підходів, розвиток системи підвищення кваліфікації та активну участь самих експертів у процесах цифрової трансформації культури й туризму.

Характеристика усіх вищевикладених компетенцій вміщена у таблиці 2.

Висновки. Експертологія в цифрову епоху виходить за межі традиційного розуміння експертії. Вона трансформується у гнучку, адаптивну, міждисциплінарну галузь, що поєднує науковість, культурну освіту й високі цифрові технології. Майбутнє експертної діяльності за синтезом гуманітарного змісту та технологічного інструментарію, який розширює можливості пізнання без обмежень у часі, просторі чи фізичних бар'єрах.

Інновації у цифровій експертній діяльності є не лише інструментом модернізації сфери, але й викликом для збереження її

сутнісних цінностей. Вони вимагають балансу між технологічним розвитком і культурною відповідальністю, що, у свою чергу, зумовлює необхідність оновлення методологічного підходу до експертології як науки і практики.

Разом із тим, цифрова трансформація поставила перед експертологією низку важливих викликів: від збереження автентичності й емоційної глибини експертного досвіду до необхідності переосмислення ролі експертного. За таких умов особливої актуальності набуває формування нових професійних компетентностей, серед яких визначальними є цифрова грамотність, креативність, аналітичне мислення, інклюзивність, проєктний підхід, мультимедійна й етична компетентність. Ці компетентності повинні стати невід'ємною складовою професійної підготовки та перепідготовки фахівців у сфері експертної справи.

Узагальнюючи вищевикладене, можна стверджувати, що експертологія в цифрову епоху потребує комплексного науково-практичного підходу, який поєднує інноваційні технології з гуманітарними цінностями, забезпечуючи збереження культурної спадщини, підвищення якості туристичних послуг та розвиток нових форм комунікації між експертним і експертантами.

Подальші дослідження у цьому напрямі можуть бути спрямовані на розробку теоретичних моделей цифрової експертології, оцінку ефективності цифрових експертних продуктів, а також створення освітніх програм, що відповідають викликам часу та потребам цифрового суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Білецький М. І., Котик Л. І. Територіальні відмінності розвитку експертного туризму в Україні. Сучасні вектори розвитку туризму: тенденції та перспективи країн Європейського регіону : міжнародна монографія / колектив авторів за заг. ред. Л. Заставецької. Тернопіль : Вид. центр ТНПУ, 2020. С. 38–74.
2. Гринько П. Л. Методологія управління інноваційним розвитком бізнесу в умовах цифрової економіки: дис. ... д-ра екон. наук. ХДУХТ, Харків, 2020.
3. Експертія та експертії – значна складова навчального процесу. URL: <https://www.lycem-do-dytyny.com/ekskursiya/> (дата звернення: 20.05.2025).
4. Експертія, як формарозумового виховання. URL: <https://sites.google.com/site/rozumovevihovannadoskilnikiv/golovna-storinka/formi-rozumovogo-vihovanna/> (дата звернення: 20.05.2025).
5. Експертії у формі гри. URL: <https://urok-ua.com/ekskursiyi-u-formi-gri/> (дата звернення: 20.05.2025).
6. Лисюк Т. В., Ройко Л. Л., Білецький Ю. В. Цифрові інноваційні технології в секторі туризму України. *Економіка та суспільство*. 2023. № 52. URL: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-52-36> (дата звернення: 20.05.2025).
7. Лисюк Т. В., Терещук О. С., Білецький Ю. В. Віртуальні експертії – інноваційний напрям у туристичній діяльності Волині. *Економіка та суспільство*. 2023. № 53. URL: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-53-44> (дата звернення: 20.05.2025).

8. Лисюк Т. В., Терещук О. С., Білецький Ю. В. Перспективи розвитку екскурсійної діяльності у зв'язку із посиленням інтеграційних процесів на українсько-польському прикордонні. *Економіка та суспільство*. 2022. № 41. URL: <http://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-41-1> (дата звернення: 20.05.2025).

9. Туристичні маршрути та екскурсії. URL: <https://cnpvtnk.volyn.ua/index.php/napryamki/turizm/pokhodi/interaktivni-pokhodi> (дата звернення: 20.05.2025).

REFERENCES:

1. Biletskyi M. I., Kotyk L. I. (2020) Terytorialni vidminnosti rozvytku ekskursiinoho turyzmu v Ukraini. Suchasni vek-tory rozvytku turyzmu: tendentsii ta perspektyvy krain Yevropeiskoho rehionu: mizhnarodna monohrafiia [Territorial differences of the development of excursion tourism in Ukraine. Modern vectors of tourism development: trends and prospects of the countries of the European region: an international monograph] / kolektyv avtoriv za zah. red. L. Zastavetskoi. Ternopil: Vyd. tsentr TNPU, pp. 38–74.

2. Grinko, P. L. (2020) Methodology of management of innovative development of business in the conditions of digital economy: the dissertation of the doctor of economic sciences. KhDUHT, Kharkiv.

3. Ekskursiia ta ekskursii – znachna skladova navchalnoho protsesu [Excursion and excursions are a significant component of the educational process]. Available at: <https://www.lycem-do-dytyny.com/ekskursiya/> (accessed May 20, 2025).

4. Ekskursiia, yak forma rozumovoho vykhovannia [Excursion as a form of mental education]. Available at: <https://sites.google.com/site/rozumovevihovannadoskilnikiv/golovna-storinka/formi-rozumovogo-vihovanna/> (accessed May 20, 2025).

5. Ekskursii u formi hry [Excursions in the form of a game]. Available at: <https://urok-ua.com/ekskursiyi-u-formi-gri/> (accessed May 20, 2025).

6. Lysiuk T., Roiko L., Biletskyi Yu. (2023) Tsyfrovi innovatsiini tekhnolohii v sektori turyzmu Ukrainy. [Digital innovative technologies in the tourism sector of Ukraine]. *Ekonomika ta suspilstvo – Economy and Society*, vol. 52. Available at: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-52-36> (accessed May 20, 2025).

7. Lysiuk T., Tereshchuk O., Biletskyi Yu. (2023) Virtualni ekskursii – innovatsiinyi napriam u turystychnii diialnosti Volyni. [Virtual excursions – an innovative direction in the tourism activity of Volyn]. *Ekonomika ta suspilstvo – Economy and Society*, vol. 53. Available at: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-53-44> (accessed May 20, 2025).

8. Lysiuk T.V., Tereshchuk O.S., Biletskyi Yu.V. (2022) Perspektyvy rozvytku ekskursiinoi diialnosti u zv'iazku iz posyleniam intehtratsiinykh protsesiv na ukrainsko-polskomu prykordonni. [Prospects for the development of excursion activity in the context of strengthening integration processes on the Ukrainian-Polish border]. *Ekonomika ta suspilstvo – Economy and Society*, no. 41. Available at: <http://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-41-1> (accessed May 20, 2025).

9. Turystychni marshruty ta ekskursii [Tourist routes and excursions]. Available at: <https://cnpvtnk.volyn.ua/index.php/napryamki/turizm/pokhodi/interaktivni-pokhodi> (accessed May 20, 2025).