

8. Nakaznyi. (2021). Elektronni tekstovi dani (1 fail: 292 Kбайт) [Electronic text data (1 file: 292 KB)]. Kyiv: KPI im. Ihoria Sikorskoho. 49 s. [in Ukrainian]

9. Nakaznyi, P. O. Kompleksnyi analiz. Zbirnyk zadach [Elektronnyi resurs]: navchalnyi posibnyk dlia studentiv spetsialnosti 105 "Prykladna fizyka ta nanomaterialy" [Complex analysis. Problem book [Electronic resource]: study guide for students of specialty 105 "Applied physics and nanomaterials"]. [in Ukrainian]

10. Psykholohiia liudyny: L. S. Vyhotskyi ta suchasna nauka: zbirnyk statei [Human psychology: L. S. Vygotsky and modern science: collection of articles] (M. V. Papucha, Ed.). (2018). Nizhyn: NDU im. M. Hoholia. Issue 1. 127 s. [in Ukrainian]

11. Psykholohiia liudyny: L. S. Vyhotskyi ta suchasna nauka: zbirnyk statei [Human psychology: L. S. Vygotsky and modern science: collection of articles] (M. V. Papucha, Ed.). (2020). Nizhyn: NDU im. M. Hoholia. Issues 2–3. 419 s. [in Ukrainian]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

**БОСОВСЬКИЙ Микола** – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри математики та МНМ Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького.

*Наукові інтереси:* проєктна діяльність при вивченні комплексного аналізу.

**ВАШУЛЕНКО Ірина** – вчитель математики Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №19.

*Наукові інтереси:* проєктна діяльність при вивченні комплексного аналізу.

**ІВАНЕНКО Павло** – аспірант 2 курсу кафедри математики та МНМ Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького.

*Наукові інтереси:* проєктна діяльність при вивченні комплексного аналізу.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**BOSOVSKIY Mykola** – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Mathematics and Methods of Its Teaching at Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy.

*Scientific interests:* project activities in the study of complex analysis.

**VASHULENKO Iryna** – Mathematics Teacher of Cherkasy Comprehensive School of I–III Degrees No. 19.

*Scientific interests:* project activities in the study of complex analysis.

**IVANENKO Pavlo** – Postgraduate Student (2nd Year) of the Department of Mathematics and Methods of Its Teaching at Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy.

*Scientific interests:* project activities in the study of complex analysis.

*Стаття надійшла до редакції 03.03.2026 р.*

*Стаття прийнята до друку 12.03.2026 р.*

УДК 371.31

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-313-317

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

**МЕЛЬНИЧУК Тетяна** –

доцент кафедри культури, методики навчання історії та спеціальних історичних дисциплін

Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6814-142X>

e-mail: [tetiana.melnychuk@vspu.edu.ua](mailto:tetiana.melnychuk@vspu.edu.ua)

## ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ТРАВЕЛ-КВЕСТУ "ПОДІЛЬСЬКИЙ ЕКСПРЕС" У ВИВЧЕННІ КРАЄЗНАВЧОГО КОМПОНЕНТУ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ ТА В ПОЗАУРОЧНІЙ РОБОТІ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

*У статті обґрунтовано доцільність запровадження ігрових технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти у галузі історії та краєзнавства. Наголошено, що сучасні ігрові методи навчання є ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищення їхньої мотивації до вивчення історії рідного краю та формування стійкого інтересу до культурно-історичної спадщини. Розкрито дидактичний потенціал ігрових технологій як інструменту формування національної ідентичності, розвитку емоційного інтелекту, критичного мислення, комунікативних умінь, творчості та здатності до стратегічного аналізу в ліцействі.*

*Основну увагу зосереджено на авторській інноваційній грі – травел-квесті «Подільський експрес», який репрезентовано як сучасну інтерактивну форму організації навчально-пізнавальної діяльності старшокласників. Охарактеризовано концепцію гри, її структуру, правила, ігрові механіки та логіку побудови ігрового поля, основою якого є карта Вінницької області. Показано, що така модель дає змогу поєднувати навчальний зміст із захопливим процесом гри, забезпечуючи емоційне залучення учнів та посилення їхньої особистісної включеності в опрацювання краєзнавчого матеріалу.*

*Проаналізовано змістове наповнення тематичних станцій, зокрема музичної, археологічної, мистецтвознавчої та інших, які забезпечують комплексне осмислення історико-культурного простору Поділля. Підкреслено, що використання структурованих і методично виважених ігрових технологій сприяє перетворенню вивчення історії «малої батьківщини» на цікавий, динамічний і змістовний процес. Зроблено висновок, що запропонований підхід має вагоме практичне значення для вдосконалення історичної та краєзнавчої освіти, оскільки сприяє активізації навчальної діяльності, розвитку самостійності, творчої ініціативи та ціннісного ставлення учнів до історичної спадщини свого регіону.*

*Ключові слова:* краєзнавчий компонент, гейміфікація, травел – квест, інноваційні освітні технології, емоційне залучення, методичний інструментарій, інновації, Вінниччина.

**MELNYCHUK Tetiana** –

Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University PhD in History, Associate Professor

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6814-142X>

e-mail: [tetiana.melnychuk@vspu.edu.ua](mailto:tetiana.melnychuk@vspu.edu.ua)

## THE EDUCATIONAL POTENTIAL OF THE 'PODILLIA EXPRESS' TRAVEL QUEST IN THE STUDY OF THE LOCAL HISTORY COMPONENT IN HISTORY LESSONS AND EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN SECONDARY SCHOOLS

The article substantiates the expediency of introducing game-based technologies into the educational process of general secondary education institutions in the fields of history and local lore studies. It emphasizes that modern game-based teaching methods are an effective means of intensifying students' cognitive activity, increasing their motivation to study the history of their native land, and fostering a sustained interest in cultural and historical heritage. The didactic potential of game-based technologies is revealed as a tool for shaping national identity, developing emotional intelligence, critical thinking, communication skills, creativity, and the ability for strategic analysis among lyceum students.

The main focus is placed on the author's innovative game, the travel quest "Podilskyi Express," which is presented as a modern interactive form of organizing the educational and cognitive activities of senior students. The article characterizes the concept of the game, its structure, rules, game mechanics, and the logic behind the design of the playing field, which is based on a map of Vinnytsia region. It is shown that such a model makes it possible to combine educational content with an engaging *uzpovoi* process, ensuring students' emotional involvement and strengthening their personal engagement with local history material.

The content of the thematic stations, including musical, archaeological, art history, and others, is analyzed as providing a comprehensive understanding of the historical and cultural space of Podillia. It is emphasized that the use of structured and methodologically sound game-based technologies helps transform the study of the history of one's "small homeland" into an interesting, dynamic, and meaningful process. It is concluded that the proposed approach has significant practical value for improving history and local lore education, as it promotes learning activity, develops independence, creative initiative, and students' value-based attitude toward the historical heritage of their region.

**Key words:** local history component, gamification, travel quest, innovative educational technologies, emotional engagement, teaching tools, innovation, Vinnytsia region.

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Сучасна українська освіта вимагає від учителя виховання соціально активної молоді, яка здатна самостійно приймати рішення, творчо мислити, прогнозувати майбутні події. В контексті викладання краєзнавчого компонента на уроках історії, це завдання особливо актуалізується. Вивчення «малої батьківщини» – основа формування національної ідентичності. Актуальність роботи зумовлена гострою необхідністю відходу від звичайних, пасивних методів та форм роботи на користь ігровим методам, активній взаємодії учасників навчального процесу. Де емоційний інтелект, залученість усіх присутніх стають каталізаторами глибокого розуміння історичних процесів. Тому на сьогодні актуальною залишається проблема впровадження у шкільний навчальний процес таких моделей краєзнавчих ігор, які б не просто були для розваги дітей, а були чітко структурованим навчальним методичним матеріалом.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питаннями ігрової діяльності на уроках історії займалися вчителі, методисти, науковці. Застосування інтерактивних технологій на заняттях історії України, а також на уроках краєзнавства в старшій школі досліджують автори О. Пометун, Г. Коберник, О. Комар. Автори стверджують, що перехід від пасивного слухання навчального матеріалу до активної роботи є необхідною умовою сучасної освіти.

Аспект впровадження різноманітних ігрових моделей в рамках діяльності «Inspiration club», який вже понад шість років працює на факультеті історії і міжнародних відносин Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського висвітлено у роботі О. Неприцького, Т. Мельничук. Автори на прикладі гри *travel-quest* «Країна-У» демонструють, як ігрова діяльність стає майданчиком для апробації інновацій в освіті. [1] Проблема адаптації ігор для роботи з різними віковими категоріями досліджують О. Дмитренко [2] та О. Зиборев. [3] Це свідчить про зацікавленість ігровими методиками для усіх рівнів освіти. Проте, залишається потреба у створенні вузькорегіонального методичного матеріалу який би інтегрував локальну історію у загальноукраїнський контекст. Гра *travel-*

*quest* «Подільський експрес» стала одним із його частинок. [4]

**Метою статті** є розкриття дидактичного потенціалу ігрових форм та методів у вивченні краєзнавчого компонента, який виступає як засіб виховання соціально-активної молоді, їх здатності до самостійного прогнозування історичних процесів через залученість у структуровану ігрову діяльність у закладах середньої освіти. Окреслення ролі авторської краєзнавчої гри «Подільський експрес», як чітко структурованого методичного матеріалу, що дозволяє інтегрувати регіональну історію в освітній процес.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасна освітня система та сучасні учні вимагають від вчителя пошуку інноваційних інструментів, методів, які здатні перетворити пасивного слухача в активний суб'єкт навчального процесу.

Особливого значення це набуває під час вивчення історії та роботи вчителя із краєзнавчим матеріалом. В даному випадку формування національної ідентичності в учнів закладів середньої освіти має ґрунтуватися не на сухому, заучуванні фактів, дат, подій, а на емоційному залученні ліцеїстів та глибокому розумінню контексту «малої батьківщини»

Ігрові методи навчання, окрім того що є важливою складовою емоційного підсилення навчального процесу, є рушіями розуміння і вивчення процесів історії в цілому. Якісно продумана учителем організація педагогічно – керованих ігор є на сучасному етапі необхідною умовою для формування фахових компетентностей майбутніх спеціалістів. Ігрові методи навчання характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, діяльності чи процесу навчання.

Їх ефективність зумовлена низкою факторів. Найперше – відбувається процес активізації мислення. Гра вимагає самостійності у прийнятті рішення. Наступним фактором є висока інтенсивність. За короткий термін гри ліцеїсти набувають навичок та вмінь, які у традиційній системі навчання вимагають значно більше часу. Обов'язковість комунікації в групах та комунікації між учасниками гри, вчителем, виховує командний дух. Творчий, ігровий характер уроку створює позитивне підкріплення навчання. У

навчальному дискурсі гри розуміють як систему, в якій гравці беруть участь у штучно створених ситуаціях, в яких окреслено правила. Звичайно, особливо цінним в ігровому процесі є інтелектуальні почуття – здивування, сумнів, допитливість, задоволення від розв'язаної ситуації, радість від перемоги. Вони безпосередньо виникають під час пізнавальної діяльності.

Ідеальним майданчиком для гейміфікації є краєзнавство, оскільки воно дозволяє учням відчути себе частинкою великої історії крізь призму роботи з краєзнавчим матеріалом.

Як втілення концепції структурованого навчально-методичного матеріалу автори запропонували інноваційну освітню гру травел-квест «Подільський експрес». Гра розрахована на учнів та студентів, та спрямована на узагальнення знань з історії України та краєзнавства.

Травел – квест «Подільський експрес» – інноваційна освітня гра у формі квесту, розрахована на учнів та студентів середніх та вищих закладів освіти. Гра спрямована на поглиблення та узагальнення знань учасників із історії України та краєзнавства.

Основу гри складає спеціальне ігрове поле, яким є карта Вінницької області із зазначеним на ній маршрутом, та ігрові аксесуари: гральні кубики, квитки, картки з додатковими запитаннями та іграшкові потяги. Такий формат ігрового поля забезпечує ефект імерсивності (занурення) та дозволяє задіяти кінестетичний канал сприйняття інформації.

На карті кружечками відзначені зупинки, до яких додаються запитання. Зупиняючись на території того чи іншого району, гравці отримують запитання з історії, культури, спорту даного регіону.

Потрапляючи на археологічну станцію, гравці дають відповідь на запитання з археології. Станція фокусує увагу на найдавнішій історії регіону, археологічних та культурних знахідках (наприклад, Трипільська культура на Поділлі).

Аварійна зупинка створює ситуацію виклику. Для «ремонт» потягу ведучі пропонують гравцям відповідати на два складних запитання, що стимулює критичне мислення учасників гри. Якщо ж відповідь буде не правильною, гравець повертається на «старт», щоб «пересісти на інший потяг». Така ігрова механіка спрямована на вироблення відповідальності за прийняте рішення.

Потрапляючи на музичну зупинку гравці прослуховують твори відомих композиторів Вінниччини. В результаті – мають назвати твір та його автора. Цією зупинкою автори інтегрують у гру мистецтвознавчий компонент. Таким чином, гравці вгадують твори, наприклад «Щедрик» М. Леонтовича. Або ж гравцям ведучі пропонують виконати народні пісні, що підсилює культурну ідентичність та додає гри емоційного забарвлення.

Сектори "Шанс", "Стоп-контроль", «Екзотична станція» вносять елементи непередбачуваності у гру.

Екзотична станція "Стоп-контроль" передбачає «перевірку квитків», які гравці отримали на початку гри. Якщо комбінація цифр вказує, що білет щасливий, гравці можуть рухатись далі. Якщо ж ні, вони мають відповідати на відеозапитання. Таким чином, дана станція виконує роль психологічного розвантаження, імітуючи реальний ритм подорожі. Потрапляючи на сектор «Шанс» гравці витягують додаткові картки з запитаннями різних видів, які

мають виконати. «Екзотична станція» за легендою гри – це санаторії, які вказують на те, що гравець має відпочити або пропустити хід.

Потрапивши у «Прикордонну зону» гравці можуть проїхати на Вінницю через інші райони навпростець, оминувши дев'ять ходів. Але потрібно відповісти на два додаткові запитання. Якщо відповідь не правильна, треба пропустити два ходи і далі їхати за маршрутом. Якщо гравці потрапляють на знак «Пошкодження колії», вони мають розповісти якусь цікаву історію або легенду, пов'язану з Вінницькою областю і просунутися на 2 ходи вперед. Ці станції у грі виконують роль логічних розгалужень. Вони змушують гравців обирати між ризикованим швидким шляхом або довшим, але безпечнішим шляхом. Це розвиває стратегічне мислення у гравців.

Гру ліцеїсти розпочинають традиційно, кидаючи гральний кубик. Далі гравці рухаються станціями, набираючи бали. Перемагає команда, яка набрала більше балів. Для прикладу, запитання, які ведучі пропонують гравцям.

Потрапляючи у Гайсинський район:

1. Музичне запитання. Хто є композитором даної пісні? (звучить «Щедрик», Леонтович, народився в с.Марківка, Гайсинського району); «Лускунчик»(пісня2) ЧАЙКОВСЬКИЙ (гостював в Браїлові), Дмитро Шуров (Піанобой) (пісня3) «Кохання»; Павло Зібров «Хрещатик», народився у с.Червоне Немирівського району.

2. На фото зображено музей-садибу братів Герасименків, якому виду мистецтва присвячено цей музей? (Музей гончарного мистецтва) (5)

3. Що називають подільською «Швейцарією»? (Ні з чим не зрівняний Коростовець – ліс на березі Південного Бугу. Його називають подільською «Швейцарією». Коростовецькі краєвиди нагадують заліснені гірські пейзажі у Швейцарських Альпах.)

4. Яка річка протікає через Гайсинський район? (річка Соб)

5. Я зачитаю вам уривок вірша відомого поета, який певний час проживав на території Гайсинського р-н, зараз там розташований музей на його честь. Ваше завдання – назвати його прізвище та ім'я.

Як добре те, що смерті не боюсь я і не питаю, чи тяжкий мій хрест.

Що вам, боже, низько не клонюся в передчутті недовідомих верств.

Що жив-любив і не набрався скверни, ненависті, прокльону, каяття. (Василь Стус)

**Запитання по Жмеринському районі:**

1. Жмеринка відома на всю Україну архітектурною спорудою, яка була побудована в кінці ХІХ століття, – залізничний вокзал. Ця споруда була побудована за проектом Рикова, та за своїм типом нагадувала залізничний вокзал у баварському Мюнхені. Яку форму має відома Жмеринська архітектурна споруда – залізничний вокзал? (форма корабля, який прямує до моря).

2. Відомий композитор Петро Чайковський в одній із подорожей Україною відвідав містечко Браїлів, де гостював у маєтку Надії фон Мек. Нині тут знаходиться його музей. Назвіть одну з найвідоміших композицій Чайковського. («Лебедине озеро» (1876), «Сплячка красуня» (1889), «Лускунчик» (1892)).

3. Яка тварина зображена на гербі Жмеринки? («У синьому полі червоний вилоподібний хрест зі

срібним оздобленням, у центрі біжить срібний крилатий кінь із золотою гривною і хвостом, під ним обабіч – по золотій восьмипроменевій зірці. Щит обрмований декоративним картушем та увінчаний короною»).

4. Назвіть залізничні містечка вінницької обл. (Козятин, Жмеринка, Вінниця, Вапнярка, Калинівка, Рудниця, Погребище, Зятківці.)

5. Яка будівля зображена на фото? (Браїлівський Свято-Троїцький жіночий монастир) (12)

**Могилів-Подільський район:**

1. Монастир, який є одним з 7 чудес Вінниччини, розташований в Могилів-Подільському районі, вкажіть назву? (Лядівський скельний монастир)

2. Біля якого села Могилів – Подільського району в 1945 році відкрито одну з найдавніших стоянок первісних людей (40-10 тис. р. до н.е.)? (Село Нагоряни)

3. Яка рослина родини фруктових зображена на гербі Могилева-Подільського? (На срібному полі на зеленому трипагорбі – зелена виноградна лоза з п'ятьма лазуровими гронами. Щит обрмований декоративним картушем та увінчаний срібною міською короною з трьома вешками.)

4. З ім'ям якого відомого художника пов'язане село Кукавка, де він розписав шойно збудований храм і обвінчався в ньому? (Василь Тропінін)

**Тульчинський район:**

1. На території Тульчинського району відбувається щорічний фестиваль музики, який проходить в історичному місці. Що це за місце? (Палац Потоцьких)

2. На території Тульчина був написаний один з найвидатніших музичних творів в історії України, він був переведений на більшість мов світу, а також був видозмінений. Що це за твір та хто його написав? (Леонтович "Щедрик").

3. Як називають палац Потоцьких у Тульчині? (Подільський Версаль).

4. Коли було утворено Тульчинський район? (1925).

**Вінниця**

1. Де у Вінниці знаходилась резиденція Урядових структур УНР у Вінниці? (готель «Савой»).

2. У Вінниці жив відомий хірург М.Пирогов у нього було дві геніальні ідеї, які згодом отримали розвиток у медицині. (Під час Кримської війни він ділив поранених на групи, а також запропонував використовувати анестезію).

3. Який музей знаходиться у Вороновиці? (Музей авіації С. Можайського).

4. Коли Вінниця була столицею України? (2 лютого 1919 р.).

5. Існує версія, що під час побудови "Вервольфа" німці використовували готовий майданчик. Хто його підготував? (На місці Вервольфу незадовго до початку війни Сталін розпочав побудову власної ставки, але не встиг завершити будівництво).

6. Коли була побудована Вінницька водонапірна вежа? (1911 року).

7. Хто зображений на фото? (М. Артинов)

8. В якому році було відкрито фонтан «Рошен»? (2011 р., 4 вересня).

9. Коли відбулась зустріч Юзефа Пілсудського та Симона Петлюри у Вінниці? (17 травня 1920 року).

10. Коли під Вінницею відбулась битва, котру очолив Іван Богун? (березень 1651).

11. Що знаходилось раніше у приміщенні школи – гімназії №2? (жіноча гімназія).

12. Хто був архітектором Спасо-Преображенського собору? (Паоло Фонтана).

13. Відомий вінницький археолог, який "перекопав" всю Вінниччину, викладач ВДПУ? (П. Хавлюк).

**Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку.** Використання у навчанні на уроках історії України при вивченні краєзнавчих тем travel-квесту «Подільський експрес» доводить, що краєзнавча гра не є розвагою, а, насамперед, чітко структурованим методичним інструментом. За допомогою неї, вивчення історії Вінниччини перетворюється стає динамічним та цікавим. Це – захоплива подорож, де інтелектуальні досягнення поєднуються із позитивними емоціями відкриттів. В результаті формуючи не лише знання, а й стійкий інтерес до минулого свого краю.

**СПИСОК ДЖЕРЕЛ**

1. Melnychuk T., Neprytskyi O. Gra dydaktyczna Travel-Quest „Kraj-U” – z doświadczeń działalności laboratorium dydaktyczno-metodologicznego „Inspiration Club” Państwowego Uniwersytetu Pedagogicznego im. M. Kociubińskiego w Winnicy (Ukraina). *Edukacja Kultura Społeczeństwo*. Wrocław: Uniwersytet Wrocławski. 2022. S. 161-178. URL:https://www.repozytorium.uni.wroc.pl/dlibra/publication/144659#structure(Дат а звернення: 15.03.2026).

2. Дмитренко А. О. Патріотичне виховання дітей старшого дошкільного віку засобами краєзнавства. Методичний посібник ігор : кваліфікаційна робота. Кривий Ріг : КДПУ, 2021. 54 с.

3. Зиборев О. Застосування інтерактивних технологій під час вивчення історії в старшій школі : дипломна робота на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти : спец. 014.03 Середня освіта (Історія). ХГПА. Хмельницький: ХДПА, 2023. 67 с.

4. Опис правил гри "Інтерактивна гра travel-квест "Подільський експрес" ("Travel-квест "Подільський експрес") Свідцтво про реєстрацію авторського права на твір № 95481 від 21 січня 2020 / Т. А. Мельничук. *Офіційний бюлетень «Авторське право та суміжні права»*. 2020. № 57. С. 160. URL:https://www.mc.gov.ua/Documents/Detail?lang=uk-UA&id=11c1271e-eb9e-470a-ba8e-43b4e5301bee...

**REFERENCES**

1. Melnychuk, T., Neprytskyi, O. (2022). Gra dydaktyczna Travel-Quest „Kraj-U” – z doświadczeń działalności laboratorium dydaktyczno--metodologicznego „Inspiration Club” Państwowego Uniwersytetu Pedagogicznego im. M. Kociubińskiego w Winnicy (Ukraina). *Edukacja Kultura Społeczeństwo*. Wrocław: Uniwersytet Wrocławski. S.161-178. URL:https://www.repozytorium.uni.wroc.pl/dlibra/publication/144659#structure(Data zvernennia: 15.03.2026). [in Ukrainian]

2. Dmytrenko, A. O. (2021). Patriotyczne wykhovannia ditei starshoho doshkilnoho viku zasobamy kraieznavstva [Patriotic education of children of senior preschool age through local history]. *Metodychny posibnyk ihor : kvalifikatsiina robota*. Kryvyi Rih : KDPU. 54 s. [in Ukrainian]

3. Zyborev, O. (2023). Zastosuvannia interaktyvnykh tekhnolohii pid chas vyvchenni istorii v starshii shkoli : dyploмна робота на здобuttia druhoho (mahisterskoho) rinvnia vyshchoi osvity : spets. 014.03 Serednia osvita (Istoriia) [The use of interactive technologies in the study of history in high school: thesis for the second (master's) level of higher education: specialty 014.03 Secondary education (History)]. KhHPA. Khmelnytskyi: KhDPA. 67 s. [in Ukrainian]

4. Opys pravyl hry "Interaktyvna hra travel-квест "Podilskyi ekspres" ("Travel-квест "Podilskyi ekspres") (2020). Svidotstvo pro reiestratsiiu avtorskoho prava na tvir № 95481 vid 21 sichnia 2020 [Description of the rules of the game "Interactive travel quest game "Podilsky Express" ("Travel quest "Podilsky

Express") Certificate of registration of copyright for the work No. 95481 dated January 21, 2020 ] / T. A. Melnychuk. Ofitsiyni biuletyn «Avtorske pravo ta sumizhni prava». № 57. S. 160. URL: <https://www.me.gov.ua/Documents/Detail?lang=uk-UA&id=11c1271e-cb9e-470a-ba8e-43b4e5301bee...> (Data zvernennia: 15.03.2026). [in Ukrainian]

**ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА**

**МЕЛЬНИЧУК Тетяна** – доцент кафедри культури, методици навчання історії та спеціальних історичних дисциплін Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

**Наукові інтереси:** дидактичний потенціал тревел-квесту "подільський експрес" у вивченні краєзнавчого

компоненту на уроках історії та в позаурочній роботі у закладах загальної середньої освіти.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHOR**

**MELNYCHUK Tetiana** – Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University PhD in History, Associate Professor.

**Scientific interests:** the educational potential of the 'podillia express' travel quest in the study of the local history component in history lessons and extracurricular activities in secondary schools.

Стаття надійшла до редакції 09.03.2026 р.  
Стаття прийнята до друку 23.03.2026 р.

УДК: 81'243:378.247

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-317-321

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

**БОГАЙЧУК Валентин** –

викладач кафедри іноземних мов

Одеського національного економічного університету

ORCID: [orcid.org/0009-0006-8318-5435](https://orcid.org/0009-0006-8318-5435)

e-mail: [v.bogaychuk.od@gmail.com](mailto:v.bogaychuk.od@gmail.com)

**НАВЧАННЯ ДІАЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Стаття присвячена навчанню діалогічного мовлення на заняттях з іноземної мови. Вільне володіння іноземною мовою передбачає вміння реагувати на різноманітні ситуації реального життя. У зв'язку з цим кінцевою метою навчання іноземної мови є оволодіння навичками імпровізованого мовлення як монологічного, так і діалогічного. Розглядаючи мову як засіб живого спілкування, слід звертати увагу на максимальний розвиток невідготовленого діалогічного мовлення.

Діалогічне мовлення – одна з основних форм мовленнєвого спілкування.

Незважаючи на те, що воно складніше за монологічне, як з точки зору напруженості уваги, так і різноманітності використовуваних мовленнєвих зразків. Проте на початковому етапі вивчення іноземних мов перевагу в навчанні усного мовлення все ж віддають діалогічному мовленню.

На зміст і характер діалогічного спілкування впливають психологічні процеси: сприйняття мовлення співрозмовника та орієнтування в ситуації; формування змістовної сторони висловлювання; мовне оформлення думки та сприйняття (декодування) реплік партнера по спілкуванню.

Діалогічне мовлення завжди є мотивованим. Поява у здобувачів освіти бажання щось сказати, висловити свої думки, почуття, а не лише відтворювати чужі слова чи завчений напам'ять текст, зумовлюється певними умовами. Це, перш за все, використання таких стимулів, які викликають у здобувачів освіти потребу «виразити себе», що можливо при створенні сприятливого психологічного клімату, що сприяє висловлюванням, доброзичливого ставлення аудиторії та викладача, зацікавленості у виконанні запропонованих завдань, прагнення виконати їх добре.

Для того щоб забезпечити самостійну мовленнєву взаємодію здобувачів освіти та отримати бажаний мовленнєвий продукт, а також запланований результат – вміння виконувати основні функції спілкування, щоб сформувати такі властивості діалогічного мовлення, як його мотивованість, експресивність, зверненість, ситуативність, необхідно моделювати саму взаємодію.

**Ключові слова:** діалог, діалогічне мовлення, тематичний мікродіалог, лінгвістичні особливості, дискусія, діалогічні єдності.

**BOGAYCHUK Valentin** –

Teacher Department of foreign languages

Odesa National Economic University

ORCID: [orcid.org/0009-0006-8318-5435](https://orcid.org/0009-0006-8318-5435)

e-mail: [v.bogaychuk.od@gmail.com](mailto:v.bogaychuk.od@gmail.com)

**TEACHING CONVERSATIONAL SKILLS IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES**

This article focuses on teaching conversational speech in foreign language classes. Fluency in a foreign language requires the ability to respond to a variety of real-life situations. In this regard, the ultimate goal of foreign language instruction is to master the skills of spontaneous speech, both monological and conversational. When considering language as a means of live communication, attention should be paid to the maximum development of unprepared dialogic speech.

Dialogic speech is one of the primary forms of verbal communication.

Although it is more complex than monologue, both in terms of the level of concentration required and the variety of speech patterns used, at the initial stage of learning a foreign language, priority is still given to dialogic speech in oral communication instruction.

The content and nature of conversational communication are influenced by psychological processes: the perception of the interlocutor's speech and situational orientation; the formation of the content of an utterance; the verbal expression of thoughts; and the perception (decoding) of the conversation partner's responses.

Dialogic speech is always motivated. The emergence in learners of a desire to say something, to express their thoughts and feelings – rather than merely repeating someone else's words or a text memorized by heart – is determined by certain conditions. First and foremost, this involves the use of stimuli that evoke in learners the need to "express themselves," which is possible when a supportive psychological