

МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ХІМІЇ

Прокопенко Владислав Сергійович,
здобувач II курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти, ogp.zt.2013@gmail.com
Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

Авдєєва Ольга Юрїївна,
доктор філософії з галузі 01 Освіта/ Педагогіка,
доцент кафедри хімії, avdeeva8909@gmail.com
Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

Запровадження Концепції Нової української школи передбачає новий зміст освіти, заснований на формуванні ключових компетентностей, необхідних для успішної самореалізації здобувачів освіти в суспільстві. У чинному Держстандарті зазначено, що природничо-наукові компетентності окреслюють важливі для молоді знання, вміння, навички, способи мислення і цінності, необхідні для ефективного розв'язування навчальних й життєвих проблем, здатність чітко діяти в регламентованих і нерегламентованих ситуаціях [1].

Власні спостереження за освітнім процесом у ході виробничої педагогічної практики дають підстави вважати, що розвиток природничо-наукової компетентності на уроках хімії є ефективнішим за умови використання електронних дидактичних ігор. Готуючись до уроку хімії, вчитель планує доцільне використання електронних ігор, які сприятимуть розвитку природничо-наукової компетентності на різних етапах уроку [2].

Розглянемо приклади ігор для розвитку природничо-наукової компетентності на основі програмного матеріалу для учнів 7 класу [4].

Гра «Vaamboozle» (рис. 1).

Етап уроку: актуалізація і корекція опорних знань та чуттєвого досвіду учнів.

Хід виконання: учитель пропонує учням позмагатися, відповідаючи на запитання, які стосуються попередньої теми уроку.

Спосіб контролю: груповий контроль.

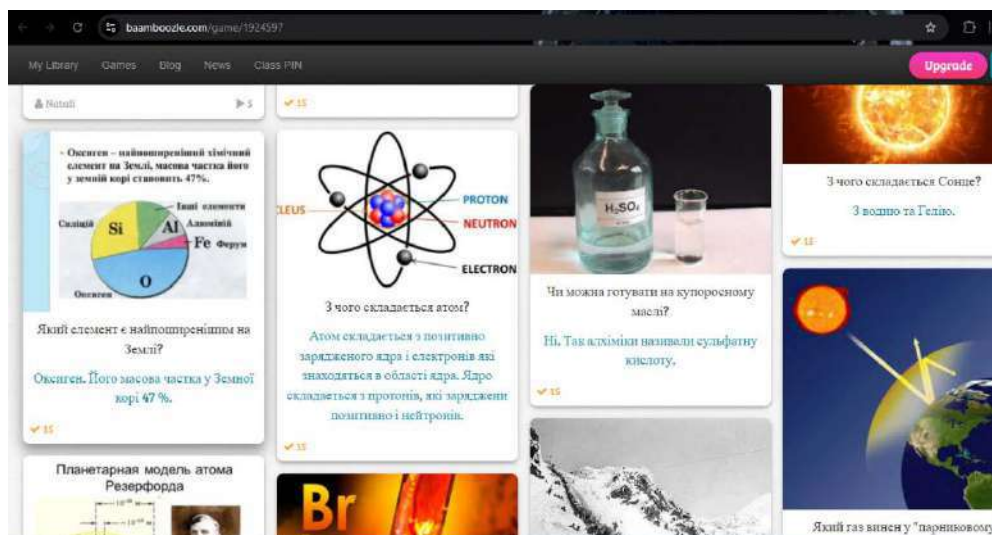


Рис. 1. Фрагмент гри «Vaamboozle»

Гра «Wordwall» (рис. 2).

Етап уроку: вивчення нового матеріалу.

Хід виконання: учитель пропонує учням обговорити та передбачити основний матеріал теми, яка розглядається.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

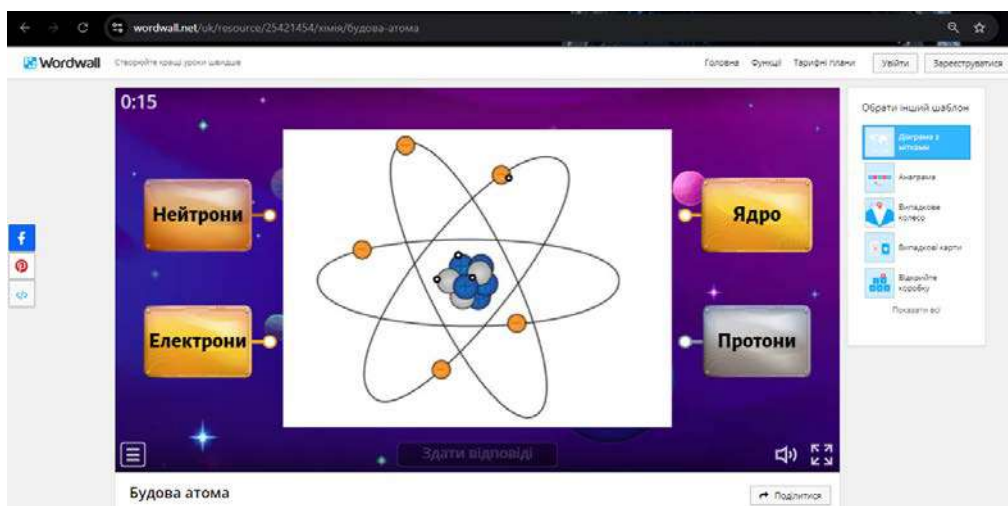


Рис. 2. Фрагмент гри «Wordwall»

Гра «Blooket» (рис. 3).

Етап уроку: узагальнення і систематизація знань.

Хід виконання: учитель пропонує учням дати відповіді на запитання за допомогою смартфонів.

Спосіб контролю: самоконтроль.

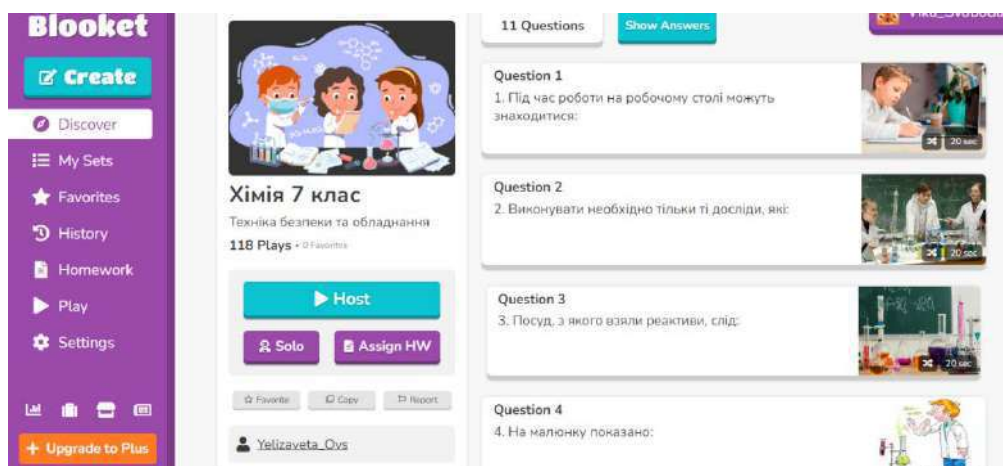


Рис. 3. Фрагмент гри «Blooket»

Таким чином, уроки хімії стають більш особистісно орієнтованими, результативними та наповненими змістом, коли поєднуються з використанням електронних дидактичних ігор. Важливою умовою ефективного розвитку природничо-наукової компетентності на уроках хімії вважаємо використання гри щонайменш на одному з етапів уроку.

Отже, можливість використання електронних ігор у ході вивчення хімії не лише підвищує продуктивність навчання, але й робить його більш привабливим і захопливим для здобувачів освіти. Гейміфікація дозволяє краще засвоювати складні теми, розвиває критичне мислення та практичні навички, а також стимулює зацікавленість до навчального предмета «Хімія». Цей підхід сприяє глибшому і тривалому засвоєнню знань учнів, забезпечуючи інтерактивність освітнього процесу.

1. Державний стандарт базової середньої освіти (МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrainska-shkola-2/derzhavniy-standart-bazovoi-serednoi-osviti>)

2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. PISA 2025 Science framework (second draft). URL: https://pisa-framework.oecd.org/science-2025/ukr_ukr/
4. Хімія: підруч. для 7 кл. закл. загал. серед. освіти / О. В. Григорович, О. Ю. Недоруб. Х.: Вид-во «Ранок», 2024. 208 с.