

ГЕЙМІФІКАЦІЯ УРОКУ ХІМІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВСТВА ДО НАВЧАННЯ

Ольга Кузишин, доцентка, **Ірина Малахова**, завідувачка
навчальними лабораторіями, **Лілія Мідак**, доцентка
Прикарпатський національний університет
імені Василя Стефаника, м. Івано-Франківськ, Україна
Оксана Чубій, вчителька хімії

Бібрський опорний ліцей імені Уляни Кравченко, м. Бібрка, Україна
olha.kuzyshyn@pnu.edu.ua, iryna.malahova@pnu.edu.ua,
lilii.midak@pnu.edu.ua, oksana.chubiy@gmail.com

Швидкий розвиток та цифровізація суспільства змінює обличчя сучасних професій: одні відходять у минуле, стаючи неактуальними, інші, натомість, здобувають популярність на ринку праці. Все частіше можна почути про розробників віртуальних світів, проєктувальників робіт, ІТ-генетиків тощо. Традиційне навчання доповнилося дистанційним або змішаною формою. Такі зміни зачепили і сучасного учня, даючи можливість осмислити своє місце у майбутньому і вибрати сферу професійної діяльності, виходячи із сучасних реалій.

Національне агентство кваліфікацій визначило перелік навичок майбутнього, до якого входять системне, критичне та підприємницьке мислення, управління складними автоматизованими комплексами, навички міжгалузевої комунікації, знання хмарних технологій, володіння дистанційними технологіями роботи, цифрова грамотність, робота з доповненою та віртуальною реальністю, штучним інтелектом.

У зв'язку з цим традиційні методики навчання відходять у минуле, натомість з'являються нові, пов'язані у першу чергу із використанням інформаційно-комунікаційних технологій. На сучасну пору активно створюються нові онлайн-середовища, інтернет-ресурси, які є ефективними в освітньому процесі, підвищують зацікавленість учнів до навчання. Більшість онлайн-ресурсів [1-3] передбачають використання ігор в освітньому процесі. Застосування ігрових методик дозволяє значно підвищити ефективність навчання. Під час гри активізуються можливості учнівства, реалізується їхній творчий потенціал, проявляється дух суперництва, розвиваються навички співпраці, взаємодії. Тому впровадження ігрових технологій у процес навчання – гейміфікація – є актуальним питанням сучасної освіти.

1. [https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=.](https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=)
2. [https://kahoot.com/.](https://kahoot.com/)
3. <https://quizlet.com/>