

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ОСВІТІ

Маслов Г. К.

Харківський національний університет радіоелектроніки, м. Харків

В роботі розглянуто технологію доповненої реальності та методи її використання для галузі освіти. Сьогодні ми, як ніколи, відчуваємо посилений вплив на наше життя інформації, знань та технологій. Технології міцно входять в наше повсякденне життя, захоплюють нашу увагу і змінюють світосприйняття. В умовах над стрімкого розвитку науки, техніки й технологій значних перетворень зазнає і вся освітня система, як у світі, так і в Україні.

Один зі способів зацікавити покоління Z є технологія доповненої реальності, або AR. Розроблені компаніями додатки на її основі, стають затребуваними у різних галузях життя. Все що потрібно — мобільний телефон (або інший девайс) та Інтернет.

Технології доповненої реальності дають учням та студентам можливість глибше вивчати предмети, аналізувати наслідки світових подій і багато іншого, а головне — у розважальній формі. AR дає змогу набутти досвіду, до якого учні зазвичай не мають доступу. Крім того, це можна зробити абсолютно безпечно, наприклад: провести дослід з небезпечними хімічними речовинами і при цьому не завдати шкоди ні собі, ні оточенню. Більш того, новітні технології відіграють важливу роль у навчанні дітей з фізичними, соціальними або когнітивними порушеннями, адже за допомогою їх можна створити навчальне середовище з урахуванням потреб і можливостей кожного.

Наглядним прикладом використання доповненої реальності можуть бути AR-додатки на зразок «Animals 4D» (Тварини 4D), «Planets 4D» (Планети 4D), «Elements 4D+» (Елементи 4D+) тощо. За допомогою їх, навчання біології, хімії та астрономії стане не тільки цікавим, але й інформативним.

Українська освіта наразі робить тільки перші кроки в напрямку використання новітніх технологій. Існує низка проблем, які заважають впроваджувати технології віртуальної та доповненої реальності в освітніх закладах. Google Play та App Store пропонують велику кількість мобільних застосунків з доповненою реальністю, але попри це україномовного контенту все ще недостатньо для проведення повноцінних інтерактивних уроків.

Отже, доповнена реальність - це одна з найсучасніших технологій візуалізації навчальної інформації. Застосування даної технології збільшить мотивацію до навчання, підвищить рівень засвоєння інформації за рахунок різноманітності та інтерактивності її візуального представлення, дозволить перенести частину науково-дослідної роботи учнів у площину дистанційного навчання, а також поліпшить середовище навчання.

Література:

1. Гончарова Н. О. Використання ігрових технологій в STEM-освіті / Н. О. Гончарова // Нові технології навчання: наук.-метод. зб. / Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України.— К., 2016. 2. Гончарова Н. О. Візуалізація навчальної інформації через використання технологій доповненої реальності / Н. О. Гончарова // Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 18–19 квітня 2019 року / М-во освіти і науки України; М-во культури України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв.— Київ: Видавничий центр КНУКіМ, 2019.