

ВИКОРИСТАННЯ EASYAR.COM ДЛЯ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО КОНТЕНТУ, СПРЯМОВАНОГО НА ФОРМУВАННЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГІВ

Доповнена реальність є однією з перспективних технологій у сфері освіти, що дозволяє інтегрувати цифрові об'єкти в реальне середовище. Зокрема, застосування AR в освітньому процесі сприяє підвищенню залученості педагогів у процес активного навчання, покращенню візуалізації складних концепцій, розвитку навичок ухвалення рішень у змодельованих ситуаціях, стимулюванню критичного мислення та креативності тощо.

Підприємницька компетентність педагогів передбачає не лише знання основ бізнесу та фінансової грамотності, але й здатність застосовувати інноваційні технології у професійній діяльності. Саме тут технології доповненої реальності можуть стати ефективним засобом навчання, оскільки забезпечують інтерактивний підхід до вивчення підприємництва через візуалізацію економічних моделей, бізнес-процесів та стратегій управління.

Цифровізація освітнього процесу та впровадження сучасних технологій відкривають нові можливості для формування ключових компетентностей педагогів, зокрема підприємницької. Одним із ефективних інструментів для створення інтерактивного навчального контенту є технологія доповненої реальності. Вона сприяє підвищенню зацікавленості у навчанні, активному засвоєнню знань та розвитку підприємницьких навичок через моделювання реальних бізнес-ситуацій. Одним із популярних сервісів для розробки AR-контенту є EasyAR.com, який надає можливість створювати інноваційні навчальні середовища без необхідності глибоких знань у програмуванні.

EasyAR – це платформа для розробки застосунків доповненої реальності, яка забезпечує простоту використання, широкі можливості інтеграції та підтримку різних форматів контенту. До основних переваг EasyAR можна віднести: доступність (можливість безкоштовного використання базових функцій та розширених можливостей у преміум-версії); інтуїтивний інтерфейс (користувачі можуть створювати AR-контент без глибоких знань у програмуванні); сумісність з мобільними пристроями (створені моделі можуть відобразитися на смартфонах і планшетах); гнучкість (підтримка 3D-об'єктів, інтерактивних відео, анімацій і текстових блоків); інтеграція з іншими платформами (можливість використання контенту в LMS-системах для дистанційного навчання).

Впровадження EasyAR у навчання для формування підприємницької компетентності педагогів може здійснюватися за кількома ключовими етапами. По-перше, визначення освітніх цілей, тобто окреслити навички, які необхідно сформувати, такі як управління ресурсами, фінансова грамотність, стратегічне планування тощо. По-друге, розробка AR-контенту, яка полягає у створенні навчальних модулів, що включають: AR-моделі бізнес-процесів; інтерактивні кейси; симуляції. По-третє, інтеграція AR у навчальні програми, тобто включення доповненої реальності в навчальні дисципліни шляхом використання мобільних застосунків, інтерактивних дошок, LMS-платформ. І по-четверте, оцінка ефективності навчального контенту, а саме аналіз впливу AR-контенту на формування підприємницької компетентності педагогів за допомогою анкетування, тестування, моніторингу успішності.

Щодо застосування EasyAR у навчанні педагогів, то можна використовувати наступні активності як-от: моделювання стартапів у віртуальному середовищі, де педагоги можуть у реальному часі оцінювати стратегії запуску бізнесу, аналізувати ризики та ефективність інвестицій; використання AR-квестів для розвитку підприємницьких навичок, що містять інтерактивні навчальні маршрути, що включають завдання з економіки, менеджменту та маркетингу; гейміфіковані бізнес-сценарії, коли використовують віртуальні симуляції, де учасники приймають управлінські рішення в умовах змінного ринку.

Отже, використання EasyAR в освітньому процесі дозволяє ефективно формувати підприємницьку компетентність педагогів, поєднуючи інтерактивність, моделювання реальних ситуацій та практичний досвід. Інтеграція AR в освітні програми забезпечує нові можливості для персоналізації навчання, розвитку навичок критичного мислення та адаптації до сучасних економічних та професійних викликів.

Список використаних джерел:

1. Вакалюк Т. А., Медведєва М. О. Використання технологій доповненої реальності в освітньому процесі // *«Інформаційно-комп'ютерні технології – 2021 (ІКТ-2021)»* : тези доп. XII Міжнар. науково-техн. конф., м. Житомир, 1–3 квіт. 2021 р. С. 137–138.