

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЕЙС-МЕТОДА В ОБУЧЕНИИ ПОДРОСТКОВ РАЗРАБОТКЕ ПРИЛОЖЕНИЙ С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

АНУФРИЕНКО Евгений Константинович

аспирант

Сибирский федеральный университет

г. Красноярск, Россия

Статья посвящена изучению возможностей использования кейс-метода в процессе обучения подростков разработке приложений с дополненной реальностью. Рассмотрены теоретические основы и специфика применения кейс-метода, выявлены особенности организации образовательной деятельности с использованием кейсов.

Ключевые слова: дополненная реальность, дополнительное образование, образовательные технологии, программные средства, цифровизация образования, Unity.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью формирования у подростков цифровой компетентности и навыков разработки приложений с дополненной реальностью, востребованных в условиях быстрого развития технологий. Современное образование требует активных методов, развивающих самостоятельность и критическое мышление. Кейс-метод способствует не только освоению технических навыков, но и формированию коммуникативных и аналитических способностей, важных в цифровой экономике.

Кейс-метод – это активный метод обучения, основанный на анализе и решении реальных профессиональных задач. Он способствует развитию критического мышления, аналитических и практических навыков, вовлекая обучающихся в самостоятельное принятие решений [1; 2].

Теоретической основой метода являются деятельностный, проблемный и проектный подходы, интегрирующие теорию с практикой. Кейсы делятся на обучающие (закрепление знаний), исследовательские (формирование новых компетенций) и проблемные (решение сложных задач).

Преимущества кейс-метода включают активизацию познавательной деятельности, интеграцию теории и практики, развитие командной работы и мотивации за счёт приближенности к реальным ситуациям.

Метод особенно эффективен для подростков, так как соответствует их стремлению к самоутверждению, интересу к практическим

задачам и потребности в признании. Он индивидуализирует процесс обучения, позволяет выбирать роли, развивает коммуникативные навыки и социальные компетенции [3].

Геймификация, соревнования и проектная деятельность повышают вовлечённость подростков, усиливая их ответственность и мотивацию.

Кейс-метод в обучении разработке приложений с дополненной реальностью требует образовательных кейсов, приближенных к реальным условиям и учитывающих технологические особенности дополненной реальности. Он развивает навыки программирования, аналитическое мышление, креативность и командную работу.

Кейсы в обучении разработке приложений с дополненной реальностью делятся на три типа: обучающие, направленные на развитие базовых навыков разработки; исследовательские, ориентированные на изучение новых технологий; и проблемные, позволяющие решать актуальные задачи из экономики и социальной сферы. Особую ценность представляют кейсы, разработанные совместно с IT-компаниями, так как они дают подросткам возможность работать над реальными, востребованными на рынке задачами.

Обучение с использованием кейс-метода включает несколько этапов. На подготовительном этапе учащиеся знакомятся с кейсом, формируются рабочие группы, проводятся вводные лекции. Решение кейса предполагает обсуждение, проектирование и про-

граммирование прототипов приложения. Далее следует презентация, где подростки защищают свои решения, получают обратную связь. Заключительный этап – анализ, в ходе которого проводится рефлексия, обсуждаются трудности и пути их преодоления.

Такой подход способствует формированию цифровой компетентности и навыков разработки приложений с дополненной реальностью, критического мышления и навыков самоанализа, повышая качество подготовки подростков к профессиональной деятельности в сфере цифровых технологий.

Педагог в кейс-методе выполняет роль

модератора, направляя обучающихся, стимулируя дискуссии и оказывая консультативную поддержку. Он оценивает работы по разработанным и утвержденным критериям, а также обеспечивает обратную связь для дальнейшего развития обучающихся.

Результаты исследований подтверждают эффективность кейс-метода в обучении разработке приложений с дополненной реальностью. Дальнейшие исследования могут быть направлены на изучение его влияния на развитие компетентности обучающихся и расширение применения в образовательных программах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ануфриенко Е.К. Создание кейсов для обучения подростков виртуальной и дополненной реальности: опыт взаимодействия с партнерами / Е.К. Ануфриенко, А.С. Михалюкова // Проблемы современного педагогического образования. – 2024. – № 84-2. – С. 22-25. – EDN QNAMTE.
2. Деркач А.М. Кейс-метод в обучении // Специалист. – 2010. – № 4. – С. 22-23.
3. Василевич О.П. Кейс-метод как инструмент педагогической поддержки профессионального саморазвития начинающего преподавателя // Вестник БДПУ Сер. 1: Педагогика. Психология. Филология. – 2019. – № 1(99). – С. 6-9.

USING THE CASE METHOD IN TEACHING TEENAGERS TO DEVELOP AUGMENTED REALITY APPLICATIONS

ANUFRIENKO Evgeny Konstantinovich

Postgraduate Student
Siberian Federal University
Russia, Krasnoyarsk

The article is devoted to studying the possibilities of using the case method in the process of teaching teenagers to develop applications with augmented reality. The theoretical foundations and features of the application of the case method are considered, and the features of organizing educational activities using cases are identified.

Keywords: augmented reality, additional education, educational technologies, software, digitalization of education, Unity.
