

СОЦИАЛЬНО-КОНСТРУКТИВИСТСКИЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ ПОДРОСТКОВ РАЗРАБОТКЕ ПРИЛОЖЕНИЙ С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

АНУФРИЕНКО Евгений Константинович

аспирант

ФГАОУ ВО Сибирский федеральный университет

г. Красноярск, Россия

Развитие дополненной реальности трансформирует образовательный процесс, создавая новые возможности для обучения подростков. Социально-конструктивистский подход рассматривает обучение разработке приложений с дополненной реальностью как коллективную деятельность, развивающую критическое мышление, сотрудничество и рефлексию. Применение проектной деятельности и платформы Unity способствует освоению технологий, однако требует подготовки педагогов и временных ресурсов.

Ключевые слова: дополненная реальность, социальный конструктивизм, подростки, проектная деятельность, Unity, командная работа.

Развитие цифровых технологий, в частности дополненной реальности, трансформирует образовательный процесс, создавая новые возможности и вызовы [1]. Подростки, активно использующие мобильные устройства, представляют перспективную аудиторию для освоения дополненной реальности, однако успешность обучения зависит от выбранных педагогических стратегий.

Социально-конструктивистский подход рассматривает обучение как коллективную деятельность, способствующую развитию критического мышления, сотрудничества и рефлексии. Его применение в обучении разработке приложений с дополненной реальностью позволяет не только передавать технические знания, но и формировать компетенции, востребованные в цифровом обществе. Однако образовательная практика дополненной реальности зачастую ограничивается демонстрацией готовых решений, что не способствует глубокому освоению технологий.

Социально-конструктивистский подход в обучении разработке приложений с дополненной реальностью ориентирован на совместную деятельность, командное взаимодействие и интеграцию личного опыта обучающихся. Работа в группе развивает коммуникативные и технические навыки, позволяя участникам поддерживать друг друга и осваивать сложные компетенции [2; 3].

Роль педагога в данном подходе заключается в фасилитации процесса: он помогает формулировать вопросы, организует продуктивное взаимодействие и направляет команду к созданию значимого продукта. Основной формой обучения является проектная деятельность, где подростки разрабатывают приложения с дополненной реальностью, имеющие практическое значение. Это повышает мотивацию и способствует глубокой проработке материала.

Учебные задания ориентированы на активное взаимодействие, разделение ролей и обсуждение промежуточных результатов, что развивает навыки коллективной работы и аргументированного мышления. Платформа Unity оптимальна для реализации подобных задач, например, создания образовательных приложений, решающих социальные проблемы.

Важный элемент обучения – рефлексия и обратная связь. Регулярный анализ работы позволяет подросткам осознавать свои ошибки и улучшать проекты. Оценка эффективности подхода включает уровень освоения дополненной реальности, самостоятельность учащихся и качество разработанных приложений.

Исследования подтверждают, что данный подход способствует не только развитию технических компетенций, но и формированию критического мышления, командной

работы и самоорганизации. Однако он требует значительных временных затрат и подготовки педагогов. Несмотря на эти сложно-

сти, преимущества метода очевидны, что подтверждает необходимость его дальнейшего внедрения и исследования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ануфриенко Е.К. Обучение подростков разработке приложений с дополненной реальностью на платформе CoSpaces с использованием электронного курса // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования, – 2023. – № 65(3). – С. 116-123.
2. Горюнов А.В. Будущее и проблема социального конструктивизма // Общество: философия, история, культура. – 2014. – № 4. – С. 8-11.
3. Иценко Н.С. Проблема становления социального конструктивизма // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 9: Исследования молодых ученых. – 2010. – № 8(1). – С. 48-55.
4. Квита Г.Н. Социальный конструктивизм Дж. Джерджена / Г.Н. Квита, С.П. Ваньков, Е.Б. Сваровская // Символ науки. – 2017. – № 3(3). – С. 217-219.

SOCIAL-CONSTRUCTIVIST APPROACH TO TEACHING TEENAGERS TO DEVELOP APPLICATIONS WITH AUGMENTED REALITY

ANUFRIENKO Evgeny Konstantinovich

Postgraduate Student
Siberian Federal University
Russia, Krasnoyarsk

The development of augmented reality is transforming the educational process, creating new learning opportunities for teenagers. The socio-constructivist approach considers learning to develop augmented reality applications as a collective activity that develops critical thinking, collaboration, and reflection. The use of project activities and the Unity platform contributes to the development of technologies, but requires the training of teachers and time resources.

Keywords: augmented reality, social constructivism, teenagers, project activities, Unity, teamwork.
