

## USE OF AUGMENTED REALITY IN STEAM EDUCATION.

### A KITERJESZTETT VALÓSÁG FELHASZNÁLÁSA A STEAM OKTATÁSBAN.

**Korenova Lilla** (Comenius University in Bratislava, Faculty of Education, Slovakia)

**Kivonat:** Az utóbbi évek kutatásai rávilágítottak az AR (kiterjesztett valóság) alkalmazások előnyeire a különböző iskolai tantárgyak tanításában és tanulásában. Az előadásban rámutatunk az AR alkalmazásának lehetőségeire a matematika tanításában és tanulásában. Bemutatjuk a rendelkezésre álló AR-alkalmazások felhasználásának lehetőségeit az iskolai matematikaoktatásban. Kutatást végeztünk okostelefonok és AR alkalmazások felhasználásával. A konstrukcionista oktatás / tanulás alapelveit és a STEAM oktatási elveket vettük alapul. A kutatást tanítószakos hallgatók részvételével végeztük két intézményben: Pozsonyi Comenius Egyetemen (Szlovákia) és az Ostravai Egyetemen (Cseh Köztársaság).

**Abstract:** Recent years' research has highlighted the benefits of using AR (Augmented Reality) applications in teaching and learning of different school subjects. In our contribution we want to point out to the possibilities of using AR in teaching and learning mathematics. We conducted research on the use of AR applications for smartphones. We proceeded from the principles of constructionist teaching / learning and STEAM education principles. The research was conducted with the participation of pre-service teachers (students of teaching) at The Comenius University in Bratislava (Slovakia) and the University in Ostrava (Czech Republic).

**Keyword:** augmented reality, STEAM Education

**Presenters' e-mail address:** [lilla@korenova.eu](mailto:lilla@korenova.eu)