

різних видів «крадіїв часу», ось деякі з них: телефонні дзвінки; зміна послідовності робіт та доручень, що нав'язуються начальством, колегами, персоналом; незадовільна організаційна структура; надмірна офісна бюрократія; даремні дискусії про свою роботу та роботу інших.

Отже, тайм-менеджмент – це технологія самоменеджменту, як способу самоорганізації професійної діяльності особистості, яка спрямована на самопізнання, саморозвиток та самоудосконалення [2].

Таким чином, можемо стверджувати, що ситуація невизначеності, мінливості, агресивності зовнішнього соціально-економічного середовища; зростаюча конкуренція на ринку освітніх послуг; низька мотивація педагогів до роботи, що зумовлена, насамперед, відсутністю адекватної заробітної платні та системи стимулів щодо розвитку професіоналізму та творчо-пошукової діяльності; зростаюча прагматичність батьківської громади стосовно вчителя та нівелювання його значення — все це та багато інших факторів вимагають від сучасного керівника навчального закладу докладання величезних зусиль, професіоналізму в управлінській діяльності.

Література

1. Коломінський Н. Л. Психологія менеджменту в освіті (соціально-психологічний аспект) : [монографія] – К.: МАУП, 2000. – 286 с.
2. Мармаза О.І. Менеджмент освітньої організації / О. І. Мармаза. – Х.: ТОВ «Щедра садиба», 2017. – 126 с.

UDC 159.98

KORNIENKO I.O.
Mukachevo State University

AUGMENTED REALITY IN EDUCATION AS A FACTOR OF COMPETENCE

Submerging students to genuine world and interact them with it in some cases can't be helpful. Although the normal world is three-dimensional, we like to utilize two-dimensional media in training, which is simple, recognizable, adaptable, convenient and reasonable. In any case, it is static and doesn't offer the dynamic substance. Alternatively, computer generated three-dimensional virtual environment can be used but these scenes require high performance computer graphics which is more expensive than others are.

Albeit bunches of opportunities virtual universes may introduce for instructing and learning, but it is difficult to give a satisfactory degree of authenticity. At the point when the clients are totally drenched to this environment, they become separated from the genuine condition. In this way, it gives virtual models by demonstrating this present reality they're encountering.

Embodied cognition assumes the mind and body as agents that function together. Many studies reinforce embodied cognition to make our experiences meaningful and attractive for learning. The educators manage embodied cognition at whatever point they welcome the students to collaborate with nature or conducting science tests. Such experience helps both to secure future knowledge and to offer an interesting alternative to traditional education. Numerous devices exist to enable the

educators to make their students to study including games and encounters that are both simple and advanced, each taming the intensity of multi-tactile learning. Nevertheless, none of those apparatuses appears as encouraging in conveying learning through embodied cognition as the new kind of innovations, such as Augmented Reality. Augmented Reality (AR) is a kind of technology where learners can interact with subject materials in the ways never available before.

This examination has a double point. Initially, meaning of augmented reality (AR) is given about this new counterfeit and augmented condition. Qualities of augmented reality framework are given, and advances are classified, utilized right in this system. Besides, the potential in training and teaching inside this unique situation is discussed.

Nowadays a new medium “Augmented Reality” offers to people unique affordances, combining physical and virtual worlds. This is the new way of manipulating how we interact with that world. Without replacing the real world we're experiencing, this technology augments virtual information on top of the real world with continuous and implicit user control of the point of view and interactivity. It provides a composite view for the user with a combination of the real scene viewed by the user and computer-generated virtual scenes. This is an augmentation of genuine world by drawing in a normal spot, space, thing or occasion in a way that is mostly unmediated. The teachers can offer students' consistent connection between the genuine and virtual universes by joining augmented reality interfaces with the instructive substance. This new methodology improves the viability and the appeal of instructing and learning. The capacity to overlay PC created virtual models onto this present reality changes the way we interact, and teaching turns out to be genuine that can be found continuously instead of a static encounter [2].

Augmented Reality and Virtual Reality utilize same equipment innovations and offer loads of variables like PC produced virtual scenes, 3D items and intuitiveness. The primary contrast between them is the place computer generated reality means to supplant this present reality while augmented reality consciously supplements it.

Augmented reality can change the experience with our interaction with different gadgets. Augmented reality is in power to change the whole idea of world perception and its advance in education is just at the start. Augmented reality provides seamless combination of the real and virtual worlds. Using augmented reality in education gives the possibilities to use 3D data, objects and models being inside the reality. Mark Billinghurst (2002) states that Augmented Reality proposes unique features, such as: support of seamless interaction between real and virtual environments, the use of a tangible interface for object manipulation, the ability to transition between reality and virtual reality [1].

It is essential to coordinate a team of specialist to possible augmented reality solution in educational issues. In order to achieve realistic solutions, we need to design and coordinate multi-disciplinary research project to enhance content and environments.

References

1. Billinghamurst, M. (2002). *Augmented Reality in Education*. Seattle WA: New Horizons for Learning - Technology in Education .
2. Bimber, O., Raskar, R., & Inami, M. (2007). *Spatial Augmented Reality*. SIGGRAPH 2007 Course 17 Notes.

УДК 159.92

КОРНІЄНКО І.О., ТАЙГЛЕР Г.М.
Мукачівській державний університет

ЕКОНОМІЧНА І СПОЖИВЧА СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ

Економічна соціалізація з боку іноземних психологів визначається як «процес, в якому люди навчаються діяти в економіці: як вони будуть планувати бюджет, позичати гроші, зберігати, купувати, сприймати рекламу, і розуміти більш широку мету економіки» [3]. Вивчення економічної соціалізації відбувається у двох напрямках: вивчення розвитку дитячого розуміння різних економічних реалій та вивчення економічної поведінки. Економічна соціалізація – це асиміляція і активне відтворення соціального досвіду людини в соціальній сфері життя [2]. Авторка підкреслює етапи економічної соціалізації: 1) 4-6 років - елементарні уявлення про гроші і покупки; 2) 6-8 років - розробка концепції грошової системи і розуміння взаємозв'язку між грошима і роботою як їх джерела; 3) 7-9 років - розуміння вартості грошей, здобуття неподільного погляду на багатство і бідність та соціально-економічні відмінності; 4) 10-12 років - більш диференційоване економічне розуміння, здатність будувати економічні відносини, виходячи з функціональних міркувань; 5) 13-15 років - наближення до дорослих у знанні економічних відносин, усвідомлення соціально-економічної нерівності та становища власної сім'ї в соціальній структурі.

Економічна соціалізація дорослих, за результатами досліджень О. Посипанової, відбувається саме через необхідність асимілювати соціально-економічні зміни, що відбуваються в останні два десятиліття, в переході від планованої економіки до ринку. Соціальні, економічні, політичні та етнічні змінні вважаються детермінантами відмінностей в економічній соціалізації. Термін «економічна соціалізація» є «соціалізацією споживачів». Споживча соціалізація, є похідною економічної соціалізації [4].

Споживча соціалізація – це процес набуття молодими людьми навичок, знань та настанов, які впливають на їх функціонування на ринку в якості споживачів. Споживчої соціалізації відбувається як передача культурних цінностей від одного покоління до наступного в нуклеарній або розширеній сім'ї. Споживча соціалізація це процес вироблення навичок раціонального придбання та використання товарів і послуг. Споживча соціалізація передбачає формування сталих, соціально схвалюваних споживчих уподобань.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>