**ROZŠÍRENÁ REALITA A JEJ MOŽNOSTI V STEAM EDUCATION**

Lilla Koreňová

Východiskom pre súčasné prírodovedné a technické vzdelávanie na základných a tredných školách v krajinách EU sa stal rýchly vývoj nových technológií a prenikanie informačných technológií do všetkých oblastí ľudského života. Zamestnávatelia však majú ťažkosti pri prijímaní ľudí s vhodnými zručnosťami STEM, najmä v oblasti IKT. Pre učiteľa je to veľmi aktuálna otázka, ako využiť tieto technológie v edukácii. V príspevku poukážeme na možnosti efektívneho využívania mobilných technológií s AR v oblasti STEM a STEAM.