



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Février 2021

Crédits: AEDE



AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281



Aujourd'hui plus que jamais, la nécessité d'utiliser les nouvelles technologies dans l'éducation est devenue incontournable.

Nous avons le plaisir de vous présenter, par cette newsletter, les progrès réalisés dans notre projet, qui est conçu pour fournir des moyens attrayants pour améliorer les méthodes technologiques actuelles, en encourageant l'apprentissage STEAM. En nous rejoignant, vous trouverez dans nos publications de nombreuses informations utiles, conseils et nouvelles opportunités pour un enseignement moderne et efficace. Nos études et nos analyses sur ce sujet en plusieurs pays, nous ont prouvé que l'utilisation de la RA et de la gamification constituent une approche innovante, valorisant l'intérêt, la créativité des étudiants, par l'expérience d'apprentissage. En plus, cela offre aux enseignants une nouvelle voie engageante pour atteindre leurs étudiants, afin d'inculquer des compétences pertinentes pour des emplois compétitifs sur le marché du travail européen et mondial.



Compendium des stratégies de Gamification basées sur la Réalité Augmentée pour l'apprentissage STE(A)M

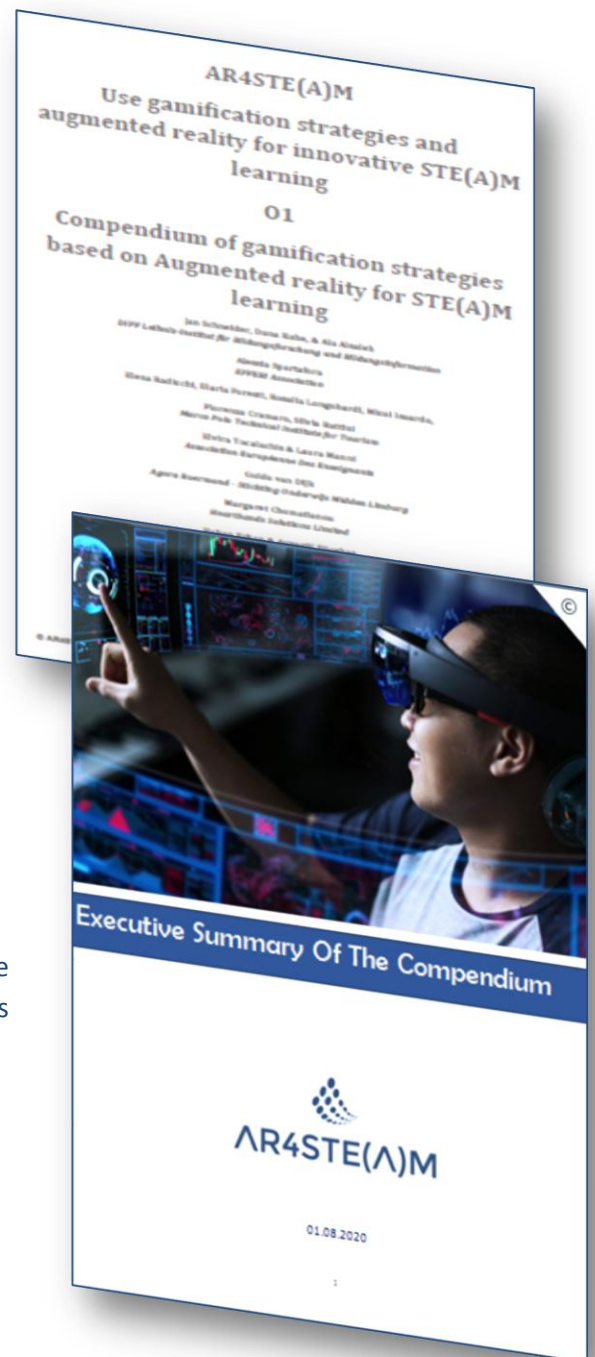
Sur la base des recherches sur les applications et les technologies de RA utilisées en éducation en plusieurs pays européens, notre équipe a publié le **Compendium des stratégies de gamification basées sur la réalité augmentée pour l'apprentissage STE (A) M**.

Cette première publication vous surprendra par sa généreuse utilité, que vous soyez fan des nouvelles technologies ou que vous ne sachiez encore rien sur la RA ou la Gamification. Les possibilités inépuisables pour donner une nouvelle approche à vos cours, la grande souplesse d'adaptation aux besoins et aux finalités pédagogiques sont des atouts indéniables, mais sont encore dépassées par l'attrait des élèves pour les défis, la découverte, la créativité et l'utilisation d'instruments technologiques à la place des manuels.

Vous pouvez trouver des explications sur la terminologie, mais aussi des astuces, des suggestions et des exemples pratiques d'applications de la RA adaptées à l'enseignement STE (A) M, censées inspirer les enseignants à inclure ces stratégies dans leur développement professionnel dans le but d'améliorer leur programme et leur enseignement.

Un **Résumé analytique du Compendium** offre une version abrégée de la publication mentionnée et donc un accès plus rapide aux sujets d'intérêt pour les enseignants.

Apprenez plus sur la RA, la gamification et les avantages de leur utilisation en classe en consultant nos deux publications sur le site du projet: www.ar4steam.eu

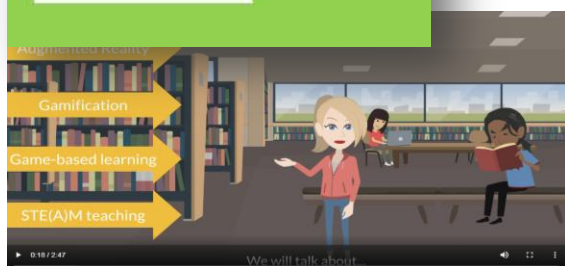


Trouver un environnement d'apprentissage où l'imagination, la science et la créativité se rencontrent



L'équipe du projet Erasmus + «AR4STE (A) M» est en train de développer les modules pour le prochain programme de formation en ligne pour les enseignants. Le programme est basé sur des questions concernant les besoins spécifiques des enseignants des pays partenaires, enseignants consultés sur leurs connaissances et leur expérience possible de l'utilisation des applications de RA dans leur processus d'enseignement. Ces besoins sont reflétés dans notre publication **Identification des besoins et des défis de formation pour les enseignants des classes STE (A) M**

(<https://ar4steam.eu/results>).



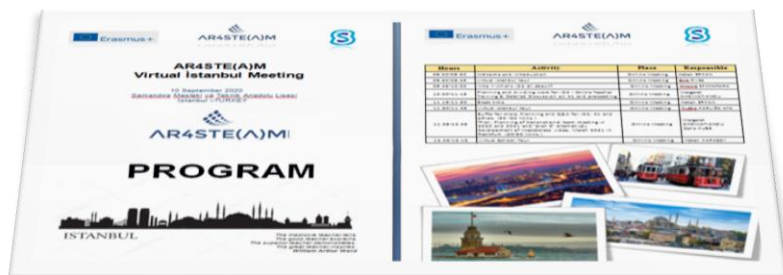
Une série de 5 vidéos présente à travers des animations attractives les problèmes les plus pertinents identifiés par les enseignants lors de cette étude.

Répondent-ils à vos propres préoccupations? Voir ceci sur: <https://ar4steam.eu/results>.

Malgré la pandémie, notre équipe a continué, avec d'autant plus de diligence, son travail de coopération permanente et de rencontres en ligne.

La deuxième réunion de projet, organisée en ligne par nos collègues de Samandira (Turquie) en septembre 2020, nous a également offert une visite virtuelle de l'institution où des enseignants créatifs facilitent le processus d'apprentissage à l'aide de la RA.

La prochaine réunion internationale du projet et le séminaire de diffusion européenne seront organisés en ligne par DIPF Leibniz le 29 mars 2021.



BIENTÔT:
Programme de formation en ligne pour les enseignants - avec des contenus d'apprentissage validés afin de montrer aux enseignants comment enseigner STE (A) M à l'aide de la technologie basée sur le jeu!

Suivez-nous et découvrez plus sur AR4STE (A) M:



<http://ar4steam.eu/>



<https://www.facebook.com/AR4STEAM/>



<https://twitter.com/ar4ste>

