



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Φεβρουάριος 2021

Credits: AEDE



# AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281



Σήμερα, περισσότερο από ποτέ, η ανάγκη της χρήσης νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση έχει γίνει αναπόφευκτη.

Έχουμε την ευχαρίστηση να σας ενημερώσουμε με αυτό το ενημερωτικό δελτίο αναφορικά με την πρόοδο που έχει γίνει στο έργο μας, το οποίο έχει σχεδιαστεί για να παρέχει ελκυστικά μέσα και τρόπους βελτίωσης των τρεχουσών τεχνολογικών μεθόδων, ενθαρρύνοντας την εκπαίδευση STEAM.

Με τη συμμετοχή μας, θα βρείτε στις εκδόσεις μας πολλές χρήσιμες πληροφορίες, συμβουλές και νέες ευκαιρίες για σύγχρονη και αποτελεσματική διδασκαλία. Οι μελέτες και η ανάλυσή μας σε πολλές χώρες σχετικά με το θέμα, μας απέδειξαν ότι η χρήση του «AR» και του «Gamification» είναι μια καινοτόμος προσέγγιση, που ενισχύει το ενδιαφέρον και τη δημιουργικότητα των μαθητών, μέσω μιας μαθησιακής εμπειρίας. Επιπλέον, παρέχει στους εκπαιδευτικούς ένα νέο, ελκυστικό δρόμο για να προσεγγίσουν τους μαθητές τους, προκειμένου να εσταλάξουν τις σχετικές δεξιότητες για ανταγωνιστικές θέσεις εργασίας στην ευρωπαϊκή και παγκόσμια αγορά εργασίας.



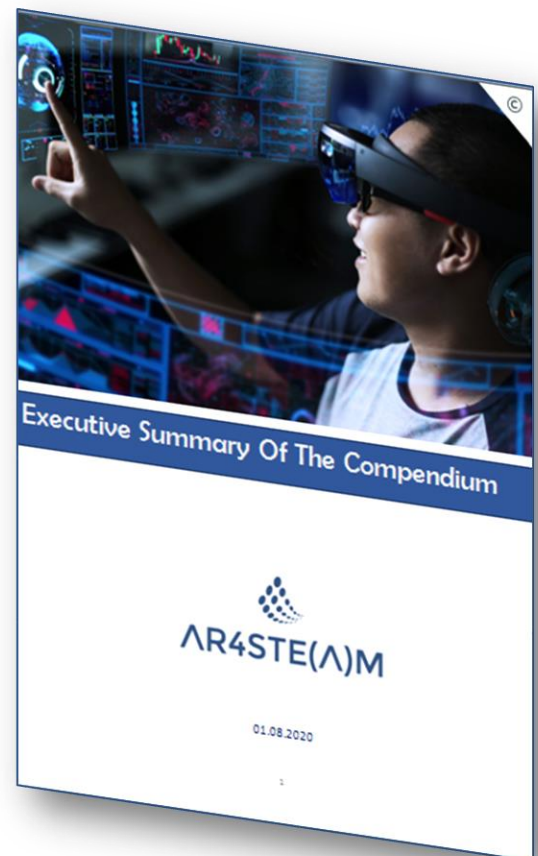
# Σύνοψη στρατηγικών «Gamification» με βάση την επαυξημένη πραγματικότητα για μάθηση «STE (A) M»

Με βάση την τελευταία λέξη της έρευνας σχετικά με τις εφαρμογές «AR» και τις τεχνολογίες σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες, η ομάδα μας δημοσίευσε τη Συνοπτική στρατηγική «Gamification» βάσει της επαυξημένης πραγματικότητας για τη μάθηση «STE (A) M.»

Αυτή η πρώτη έκδοση θα σας εκπλήξει με τη γενναιόδωρη χρησιμότητά της, είτε είστε λάτρης των νέων τεχνολογιών είτε δεν γνωρίζετε, ακόμα, τίποτα για το «AR» ή το «Gamification.» Οι ανεξάντλητες δυνατότητες να δώσετε μια νέα προσέγγιση στα μαθήματά σας, η μεγάλη ευελιξία της προσαρμογής στις παιδαγωγικές ανάγκες και οι εκπαιδευτικοί σκοποί είναι αναμφισβήτητα πλεονεκτήματα, αλλά εξακολουθούν να ξεπερνούνται από την έλξη των μαθητών για προκλήσεις, ανακάλυψη, δημιουργικότητα και χρήση τεχνολογικών επιδόσεων αντί για εγχειρίδια .

Μπορείτε να βρείτε επεξηγήσεις για την ορολογία, αλλά και συμβουλές, προτάσεις και πρακτικά παραδείγματα «AR Apps» κατάλληλων για εκπαίδευση «STE (A) M», που υποτίθεται ότι θα εμπνεύσουν τους εκπαιδευτικούς να συμπεριλάβουν αυτές τις στρατηγικές στην επαγγελματική τους ανάπτυξη με σκοπό τη βελτίωση του προγράμματος σπουδών και της διδασκαλίας τους.

Η Εκτελεστική Περίληψη της Συνοπτικής Προσφοράς προσφέρει μια συντομευμένη έκδοση της προαναφερθείσας δημοσίευσης και επομένως μια ταχύτερη πρόσβαση στα θέματα που ενδιαφέρουν τους εκπαιδευτικούς.



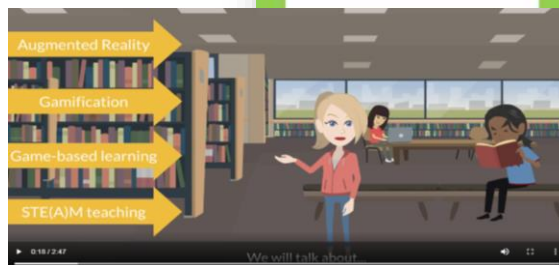
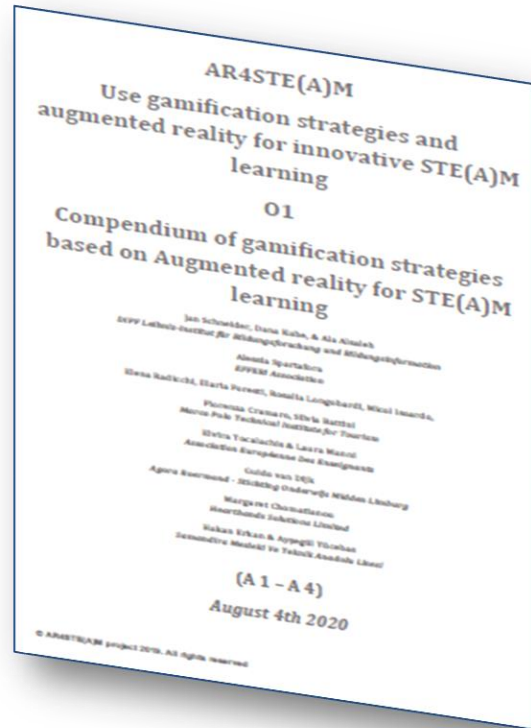
Μάθετε περισσότερα για το AR και το Gamification και ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση τους στην τάξη, βρίσκοντας και τις δύο δημοσιεύσεις στον ιστότοπο του έργου: [www.ar4steam.eu](http://www.ar4steam.eu)

*Εύρεση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος όπου συναντιούνται η φαντασία, η επιστήμη και η δημιουργικότητα.*

Η ομάδα έργου Erasmus + «AR4STE (A) M» βρίσκεται στη διαδικασία ανάπτυξης ενοτήτων για το επόμενο διαδικτυακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για εκπαιδευτικούς. Το πρόγραμμα βασίζεται σε έρευνες σχετικά με συγκεκριμένες ανάγκες των εκπαιδευτικών από τις χώρες των εταίρων, συμβουλευόνται τις γνώσεις τους και την πιθανή εμπειρία τους στη χρήση εφαρμογών AR στη διδακτική τους διαδικασία. Αυτές οι ανάγκες αντικατοπτρίζονται στον προσδιορισμό των αναγκών κατάρτισης και των προκλήσεων για τους εκπαιδευτικούς στις τάξεις STE (A) M (<https://ar4steam.eu/results>).


Μια σειρά από 5 βίντεο παρουσιάζει μέσα από ελκυστικά κινούμενα σχέδια τα πιο συναφή ζητήματα που εντοπίστηκαν από τους εκπαιδευτικούς κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης. Απαντούν στις δικές σας ανησυχίες; Δείτε το στη διεύθυνση: <https://ar4steam.eu/results>.

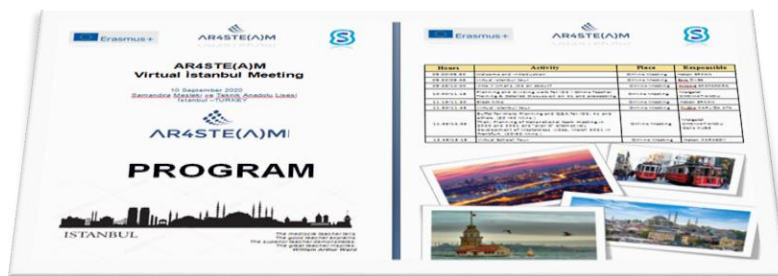
<https://ar4steam.eu/results>.



Παρά την πανδημία, η ομάδα μας συνέχισε, ακόμη πιο επιμελώς, το έργο της σε μόνιμη συνεργασία και διαδικτυακές συναντήσεις. Η δεύτερη συνάντηση του έργου, που διοργανώθηκε διαδικτυακά από τους συναδέλφους μας από την «Samandıra» (Τουρκία) τον Σεπτέμβριο του 2020, μας προσέφερε, επίσης, μια εικονική επίσκεψη στο ίδρυμά τους, όπου οι δημιουργικοί εκπαιδευτικοί διευκολύνουν τη διαδικασία μάθησης χρησιμοποιώντας το AR.

Η επόμενη διαδικτυακή συνάντηση για το διεθνές πρόγραμμα και το σεμινάριο διάδοσης της ΕΕ θα φιλοξενηθούν από το «DIPF Leibniz» στις 29 Μαρτίου 2021.

 **ΣΥΝΤΟΜΑ:**  
Διαδικτυακό Πρόγραμμα  
Εκπαίδευσης Εκπαιδευτικών, με  
επικυρωμένο εκπαιδευτικό περιεχόμενο  
για να δείξει στους εκπαιδευτικούς πώς να  
διδάξουν το STE (A) M χρησιμοποιώντας  
τεχνολογία βασισμένη σε παιχνίδια!



Για να βρείτε περισσότερα, ακολουθήστε μας «AR4STE(A)M»:



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



<http://ar4steam.eu/>



<https://twitter.com/ar4ste>

