



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

February 2021

Credits: AEDE



AR4STEAM

2019-1-FR01-KA201-062281



Heutzutage ist der Einsatz von neuer Technologien in der Bildung mehr denn je notwendig. Wir freuen uns, Sie durch diesen Newsletter über die Fortschritte in unserem Projekt auf dem Laufenden zu halten. AR4STEAM testet attraktive Mittel und Wege Augmented Reality Technologie zur Bereicherung der didaktischen Methoden, die im MINT Unterricht angewendet werden.

Wenn Sie sich uns anschließen, finden Sie in unseren Veröffentlichungen viele nützliche Informationen, Tipps und neue Möglichkeiten für einen modernen und effektiven Unterricht. Unsere Studien und unsere Analysen in mehreren Ländern zu diesem Thema haben uns gezeigt, dass die Verwendung von AR und Gamification ein innovativer Ansatz ist, der das Interesse und die Kreativität der Schüler:innen durch eine umfassende Lernerfahrung steigert. Darüber hinaus bietet es Lehrkräften einen neuen, engagierten Weg, um ihre Schüler:innen zu

erreichen und relevante Fähigkeiten für wettbewerbsfähige künftige Arbeitnehmer:innen auf dem europäischen und globalen Arbeitsmarkt zu vermitteln.



Kompendium von Gamification-Strategien für Augmented Reality-basiertes MINT-Lernen

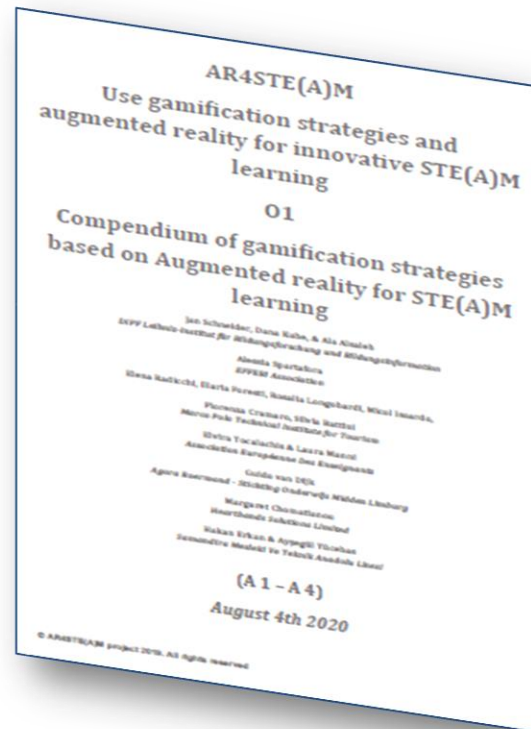
Basierend auf den neuesten Forschungsergebnissen zu AR-Anwendungen und -Technologien in mehreren europäischen Ländern hat unser Team eine Zusammenstellung von hilfreichen Augmented Reality- und Gamification-Strategien und Beispielen für den MINT-Unterricht veröffentlicht.

Sie sind ein Fan neuer Technologien? Oder eher nicht? Die Veröffentlichung erörtert wie unerschöpflich die Möglichkeiten dieser Technik sind, mit der Sie Ihren Unterricht neu gestalten können. Die große Flexibilität bei der Anpassung an pädagogische Bedürfnisse und Bildungszwecke sind unbestreitbare Vorteile der Technik, sie zieht Schüler:innen an und begeistert diese für die Herausforderung, Entdeckung und die Kreativität technologische Geräte anstelle von Lehrbüchern einzusetzen und mit diesen zu Üben und zu Lernen.

In diesem NEwsletter finden Sie Erklärungen zu den verschiedenen Terminologien, aber auch Tipps, Vorschläge und praktische Beispiele für AR-Apps, die für die MINT-Ausbildung der Sekundarstufe 2 geeignet sind und Lehrkräfte dazu inspirieren soll, diese Strategien auch in ihre berufliche Weiterentwicklung einzubeziehen, sowie in ihren Lehrplan und Unterricht in der Zukunft.

Eine Zusammenfassung des Kompendiums bietet eine verkürzte Version der oben genannten Veröffentlichung und damit einen schnelleren Zugang zu den für Lehrkräfte relevanten und interessanten Themen.

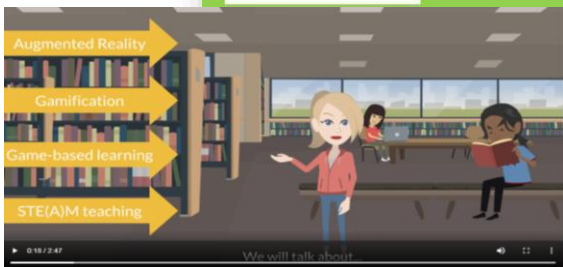
Erfahren Sie mehr über AR und Gamification und welche Vorteile die Verwendung im Klassenzimmer hat, in den beiden Veröffentlichungen auf der Projektwebsite: www.ar4steam.eu





Die Suche nach einer Lernumgebung, in der sich Fantasie, Wissenschaft und Kreativität treffen

Das Erasmus + Projektteam „AR4STE(A)M“ entwickelt derzeit Module für das zugehörige Online-Trainingsprogramm für Lehrkräfte. Das Programm basiert auf Anfragen zu spezifischen Bedürfnissen von Lehrerkärften aus den sechs Partnerländern, die zu ihren Kenntnissen und möglichen Erfahrungen bei der Verwendung von AR-Anwendungen in ihrem Unterrichtsprozess konsultiert wurden. **Diese Bedürfnisse spiegeln sich in der Ermittlung des Trainingsbedarfs und der Herausforderungen für Lehrkräfte in MINT-Klassen wider** (<https://ar4steam.eu/results>).



Eine Reihe von Videos zeigt anhand attraktiver Animationen die wichtigsten Themen, die Lehrkräfte während dieser Studie identifiziert haben. Spiegeln sie Ihre eigenen Bedenken? Vergleichen Sie hier: <https://ar4steam.eu/results>.

Trotz der Pandemie setzte unser Team seine Arbeit in ständiger Zusammenarbeit und Online-Meetings umso sorgfältiger fort. Das zweite Projekttreffen, das im September 2020 von unseren Kollegen der Samandira Berufsschule Istanbul (Türkei) online organisiert wurde, bot uns auch einen virtuellen Besuch in ihrer Einrichtung, in der kreative Lehrkräfte den Lernprozess mithilfe von AR App Entwicklungen erleichtern.



Das nächste Internationale Online-Projekttreffen und das EU-Verbreitungsseminar werden am 29. März 2021 vom DIFP in Frankfurt ausgerichtet.

BALD:
Online-Trainingsprogramm für Lehrkräfte - mit validierten Lerninhalten, um Ihnen zu zeigen, wie Sie MINT Fächer mithilfe spielbasierter Technologie unterrichten können!

Folgen Sie uns und erfahren Sie mehr über AR4STE(A)M:



<http://ar4steam.eu/>



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



 <https://twitter.com/ar4ste>



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.