

PRESSE MITTEILUNG Nr. 2 JANUAR 2021



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

30. JANUAR 2021

Autor: ITT MARCO POLO

2019-1-FR01-KA201-062281



Presse Mitteilung Nr.2 Januar 2021

Das AR4STE(A)M Projektteam ist resilient in Corona-Zeiten!

Trotz der anhaltenden Pandemie, die keine physischen Veranstaltungen zulässt, läuft das AR4STE(A)M Projekt erfolgreich weiter und es wurden in den letzten Monaten einige Ziele erreicht!

Veröffentlichung des Kompendiums der Gamification-Strategien: Förderung von Kreativität durch gute und bewährte AR- Apps und Technologien für den MINT-Unterricht

Die erste Publikation des EU-Erasmus+ Projekts "AR4STE(A)M" ist das Augmented Reality Kompendium - Eine Zusammenstellung geeigneter spielbasierter AR (Augmented Reality Applications) Apps und Technologien für den MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Kunst und Technik) Unterricht. Das digital verfügbare Kompendium zielt darauf ab, die relevantesten AR-Lernpraktiken aus 6 EU-Ländern (Belgien, Deutschland, Zypern/Griechenland, Italien, Niederlande & Türkei) zu präsentieren. Verfügbar hier:

https://www.pedocs.de/frontdoor.php?la=en&source_opus=20639

Studie zu AR-Kenntnissen von MINT-Lehrkräften in Europa und Video-Produktion

Während des vergangenen Herbstsemesters wurden dann Fokusgruppen und Interviews mit Lehrkräften in den Ländern der Partnerorganisationen organisiert. Der Fokus dieser Treffen lag darauf, ein besseres Verständnis für etwaige frühere AR-Erfahrungen der Teilnehmer:innen zu erlangen und inwieweit das pädagogische Potenzial der AR-Technologie geschätzt wurde. Die Ergebnisse der Interviews sind in 5 animierten Videos eingefangen, die Ihnen den Schulungsbedarf von Lehrkräften für die effektive Einbindung von AR und spielbasiertem Lernen in das Lehren und Lernen von MINT-Unterrichtsinhalten zeigen.

Sehen Sie sich die Videos hier an: <https://ar4steam.eu/results>

AR4STEAM-Projekt - wie geht es weiter?

Das Team arbeitet an der Definition der Inhalte des Online-Lehrkräftefortbildungsprogramms, das über eine Moodle-Umgebung bereitgestellt wird. Jede Partnerorganisation ist Co-Produzentin eines spezifischen Moduls des Kurses: Basierend auf einer pädagogischen und theoretischen Grundlage des Design Thinking wird der Online-Kurs den Lehrkräften die Möglichkeit bieten, mit AR in MINT-Klassen zu experimentieren und diese zu implementieren. Haben Sie Fragen? Rückmeldungen? Bitte beteiligen Sie sich gerne und besuchen uns unter:

[http://ar4steam.eu/!](http://ar4steam.eu/)

Ihr AR4STEAM Team