

# ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ Ν. 2 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 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 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2021**

---

**Credits: ITT MARCO POLO**  
2019-1-FR01-KA201-062281



---

# ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ Ν.2 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2021

**Η ομάδα του έργου AR4STE (A) M είναι ανθεκτική στις εποχές της Corona!**

Despite the ongoing pandemic preventing any physical events from taking place, AR4STE(A)M Project is going on successfully and several goals have been achieved in the last months!

**Τελική δημοσίευση της συλλογής στρατηγικών Gamification: Προώθηση της δημιουργικότητας μέσω καλών και αποδεδειγμένων εφαρμογών και τεχνολογιών AR για μάθηση STE (A) M**

Η πρώτη δημοσίευση του έργου EU-Erasmus + "AR4STE (A) M" είναι το Εγχειρίδιο Επαυξημενης Πραγματικότητας - μια συλλογή κατάλληλων εφαρμογών και τεχνολογιών AR (Augmented Reality) βασισμένων σε παιχνίδια για MINT (Μαθηματικά, Επιστήμη Υπολογιστών, Επιστήμη, Τέχνη και Τεχνολογία) διδασκαλία. Η ψηφιακά διαθέσιμη συλλογή στοχεύει στην παρουσίαση των πιο σχετικών μαθησιακών πρακτικών AR από 6 χώρες της ΕΕ (Βέλγιο, Γερμανία, Κύπρος / Ελλάδα, Ιταλία, Ολλανδία και Τουρκία).

Διαθέσιμο εδώ: [https://www.pedocs.de/frontdoor.php?la=en&source\\_opus=20639](https://www.pedocs.de/frontdoor.php?la=en&source_opus=20639)

**NEO! Προσδιορισμός των αναγκών κατάρτισης και των προκλήσεων για τους εκπαιδευτικούς στις τάξεις STE (A) M**

Ομάδες εστίασης και συνεντεύξεις οργανώθηκαν κατά τη διάρκεια του φθινοπώρου εξαμήνου με εκπαιδευτικούς στις χώρες των συνεργατών. Το επίκεντρο αυτών των συναντήσεων ήταν η καλύτερη κατανόηση των προηγούμενων εμπειριών AR των συμμετεχόντων και σε ποιο βαθμό εκτιμήθηκε το εκπαιδευτικό δυναμικό της τεχνολογίας AR. Τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων «συλλαμβάνονται» σε 5 αστεία κινούμενα βίντεο που θα σας δείξουν τις συγκεκριμένες ανάγκες εκπαίδευσης των δασκάλων του σχολείου για την αντιμετώπιση προκλήσεων στην αποτελεσματική ενσωμάτωση μάθησης AR και παιχνιδιών στη διδασκαλία και τη μάθηση STE (A) M.

Παρακολουθήστε τα βίντεο εδώ: <https://ar4steam.eu/results>

**AR4STEAM Project - τι ακολουθεί;**

Η ομάδα εργάζεται για να καθορίσει το περιεχόμενο του διαδικτυακού προγράμματος κατάρτισης εκπαιδευτικών που θα παραδοθεί μέσω του περιβάλλοντος Moodle. Κάθε συνεργάτης παράγει μια συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος: βασισμένη σε παιδαγωγική και θεωρητική βάση του Design Thinking, το διαδικτυακό μάθημα θα παρέχει στους εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να πειραματιστούν και να εφαρμόσουν AR σε μαθήματα STE(A)M χάρη στο CoSpace Edu Πλατφόρμα επαυξημένης πραγματικότητας.

Ερωτήσεις; Ανατροφοδότηση? Μη διστάσετε να συμμετάσχετε!

**Η ομάδα του AR4STEAM**