

PERSBERICHT N. 2 JANUARI 2021



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

"De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de standpunten van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin vervatte informatie."

30 JANUARI 2021

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



Persbericht N.2 januari 2021

Het AR4STE(A)M projectteam is veerkrachtig in corona tijden!

Ondanks de aanhoudende pandemie die fysieke bijeenkomsten verhindert, is het AR4STE(A)M Project succesvol aan de slag gegaan en zijn er de afgelopen maanden verschillende doelen bereikt!

Definitieve publicatie van het Compendium of Gamification Strategies: Promoting creativity through good and proven AR Apps and Technologies for STE(A)M learning

De eerste publicatie van het EU-Erasmus+ project "AR4STE(A)M" is het Augmented Reality Compendium - een compilatie van geschikte game-based AR (Augmented Reality Applications) apps en technologieën voor STEAM (Wiskunde, Informatica, Wetenschap, Kunst en Technologie) onderwijs. Het digitaal beschikbare compendium heeft tot doel de meest relevante AR-leerpraktijken uit 6 EU-landen (België, Duitsland, Cyprus/Griekenland, Italië, Nederland en Turkije) te presenteren.

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

Nieuw! Identificatie van opleidingsbehoeften en uitdagingen voor leerkrachten in STE(A)M-klassen

In het najaar van 2020 werden focusgroepen en interviews georganiseerd met leraren in de landen van onze partners. De focus van deze bijeenkomsten was om meer inzicht te krijgen in eerdere AR-ervaringen van de deelnemers en in hoeverre het educatieve potentieel van AR-technologie werd gewaardeerd. 5 Geanimeerde video's laten de concrete trainingsbehoeften van leraren en hun uitdagingen in het toepassen van AR en game-based leren in het STE(A)M onderwijs. Bekijk hier de video's: <https://ar4steam.eu/results>

AR4STEAM Project - wat nu?

Het team werkt op dit moment aan het definiëren van de inhoud voor een online training via een Moodle-omgeving. Elke partner ontwikkelt een specifieke module van de cursus: op basis van een pedagogische en theoretische basis van Design Thinking biedt de **online cursus docenten de mogelijkheid om Augmented Reality en Gamification te experimenteren en te implementeren in**. Het gekozen platform waarmee de applicaties ontwikkeld worden is het CoSpace Edu Augmented Reality platform.

Vragen? Feedback? Voel je vrij om mee te doen!

Het AR4STEAM TEAM