

COMMUNIQUÉ DE PRESSE 2

JANVIER

2021

30 janvier 2021

Crédits: ITT MARCO POLO

2019-1-FR01-KA201-062281



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

“Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues. “



Communiqué de presse No.2

Janvier 2021

L'équipe du projet AR4STE(A)M est résiliente aux temps du Corona!

Malgré la pandémie en cours qui empêche tout événement physique de se produire, le projet AR4STE (A) M se déroule avec succès et plusieurs objectifs ont été atteints au cours des derniers mois!

Publication finale du Compendium des Stratégies de Gamification: Promouvoir la créativité grâce à des applications et technologies de RA efficaces et éprouvées pour l'apprentissage STE(A)

La première publication du projet EU-Erasmus + "AR4STE (A) M" est le Compendium de réalité augmentée - une compilation d'applications et de technologies de RA (applications de réalité augmentée) adaptées aux jeux pour l'apprentissage des MINT (Mathématiques, Informatique, Sciences, Art et Technologie). Le recueil disponible numériquement vise à présenter les pratiques d'apprentissage AR les plus pertinentes de 6 pays de l'UE (Belgique, Allemagne, Chypre / Grèce, Italie, Pays-Bas & Turquie).

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

NOUVEAU! Identification des besoins et défis de formation des enseignants des classes STE (A) M

Des groupes de discussion et des entretiens ont été organisés au cours du semestre d'automne avec des enseignants des pays partenaires. L'objectif de ces réunions était d'acquérir une meilleure compréhension de toutes les expériences antérieures de RA des participants et dans quelle mesure le potentiel éducatif de la technologie de RA était apprécié. Les résultats des entretiens sont «capturés» dans 5 vidéos animées amusantes qui vous montreront les besoins de formation concrets des enseignants pour relever les défis en intégrant efficacement la RA et l'apprentissage par le jeu dans l'enseignement et l'apprentissage STE (A) M.

Regardez les vidéos ici: <https://ar4steam.eu/results>

Projet AR4STEAM - prochaine étape?

L'équipe travaille à définir le contenu du programme de formation des enseignants en ligne qui sera dispensé via l'environnement Moodle. Chaque partenaire coproduit un module spécifique du cours: basé sur une base pédagogique et théorique de Design Thinking, le cours en ligne offrira aux enseignants l'opportunité d'expérimenter et de mettre en œuvre la RA dans les classes STE (A) M grâce à la Plateforme de réalité augmentée CoSpace Edu.

Des questions? Retour d'information? N'hésitez pas à vous impliquer!

Votre équipe AR4STEAM