



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



AR4STE(A)M

2019-1-FRO1-KA201-062281

Ocak 2020'de başlayan Erasmus projemiz AR4STE(A)M tüm hızıyla devam etmektedir. Bu bültende size projeyi tanıtmak istiyoruz. Günümüzde dijitalleşme insanların nasıl yaşadıklarını, etkileşime girdiklerini, ders çalıştıklarını ve para kazandıklarını etkilemekte olup bu fenomen nedeniyle, bazı işler ortadan kalkacak, bazıları değiştirilecek, yeni işler yaratılacak ve böylece birçok iş ve endüstri dönüştürülecektir.

Bu nedenle, eğitim sisteminin dijital teknolojinin ihtiyaçlarını karşılamak için yeni öğrenme yollarının yanı sıra daha esnek eğitim modelleri sunarak bu gerçeğe uyum sağlaması gerekmektedir. Bu durum, özellikle mevcut COVID-19 küresel salgını sırasında teknoloji kullanımının teşvik edilerek evde eğitimin tüm Avrupalı öğrencilerin günlük yaşamlarına entegre edilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur.



photo: cc commons license



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE



Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmiştir. Bu yayın sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanımından sorumlu tutulamaz.



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

AR4STE(A)M AÇILIŞ TOPLANTISI | FLORANSA (IT)

Projenin başlangıç toplantısı 23-24 Ocak 2020'de İtalya'nın Floransa kentinde ITT Marco Polo ev sahipliğinde yapıldı. Tüm ortakların temsilcileri proje hedeflerini incelemek, iletişim kanallarını ve prosedürlerini tanımlamak ve projenin gelecek aylarına yönelik faaliyetleri planlamak için bir araya geldiler. Ortaklar hakkında daha fazla bilgiye [buradan](#) ulaşabilirsiniz.

PROJE HEDEFLERİ

Projenin ana hedefleri nelerdir?

AR4STE(A)M'nin amacı, başarılı STEM kariyerlerini sürdürmek için STEM çalışmalarının seçilmesinin önemi hakkında genç öğrencilerin farkındalığını arttırmaktır. Proje özellikle ortaöğretim okullarını sürükleyici teknolojiler ve oyunlaştırma eğitim modelini eğitim programlarına entegre etmeye teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, proje, öğretmenlerin STEM dersleri sırasında yenilikçi BT teknolojilerini kullanmalarına yardımcı olacak etkili bir eğitim oluşturarak okul öğretmeninin STEM'i etkili bir şekilde öğretme kapasitesini artırmayı amaçlamaktadır.



Gamification strategies and Augmented Reality (AR) for innovative STE(A)M learning

photo: cc commons license



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

AR4STE(A)M PROJE SONUÇLARI

1: STE(A)M öğrenimi için Artırılmış Gerçeklik temelli bir oyunlaştırma stratejileri özeti.

Bu çıktı, mevcut Artırılmış Gerçeklik (AR) oyunlarının yanı sıra, uygulanan metodolojiler ve elde edilen sonuçlar ile ilgili ayrıntılar da dahil olmak üzere, ortaöğretim programlarında STEM öğrenimi için oyunlaştırma eğitim modeline dayalı etkinlikleri geliştirmek için AR teknolojilerinin örneklerini yaymayı amaçlamaktadır.

2: Çevrimiçi Öğretmen Yetiştirme Programı

Bu çıktı, STEM'i öğretmek için AR tabanlı oyunlaştırılmış yaklaşımları kullanmalarını desteklemek amacıyla öğretmenler için bir çevrimiçi eğitim programı tanımlamayı ve uygulamayı amaçlamaktadır. Bu nedenle, sınıfta geleneksel öğretim ve öğrenme yönteminin üstesinden gelerek yeni yöntemler geliştirilecektir.

3: Yenilikçi STE(A)M Laboratuvarları

Bu çıktının amacı, öğrencilerin bilimin 'büyük fikirlerini' geliştirmelerini ve bilim hakkında dünyadaki bilimsel yönleri anlamalarını ve bilimin uygulamaları hakkında bilinçli kararlar vermelerini somut bir şekilde destekleyen STEM konularına ilgilerini arttırmaktır. Farklı okullarda, yenilikçi teknolojilere dayalı faaliyetler (AR) aracılığıyla öğrenmenin oyunlaştırılmasını teşvik eden STE(A)M laboratuvarlarının geliştirilmesini içerir.



Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

ÇEVİRİMİÇİ AR4STE(A)M

Çevrimiçi Yaygınlaştırma Konferansı

EFFEBI (İtalyan ortağımız), "STEM Öğren - Okullarda Yenilikçi STEM Öğrenimi" konulu çevrimiçi konferansa katıldı ve AR4STE(A)M projesini ve kapsamını tanıttı. Sunumları ile ortağımız EFFEBI, AR4STE(A)M projesini ve beklenen sonuçlarını, STEM ile ilgili kurslar ve bununla ilgili faaliyetlerde bulunan 250'den fazla katılımcı ve paydaşa aktardı.

