

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ Ν.3 ΙΟΥΝΙΟΣ 2021

30 ΙΟΥΝΙΟΥ 2021

Εύσημα: Samandira
MTAL



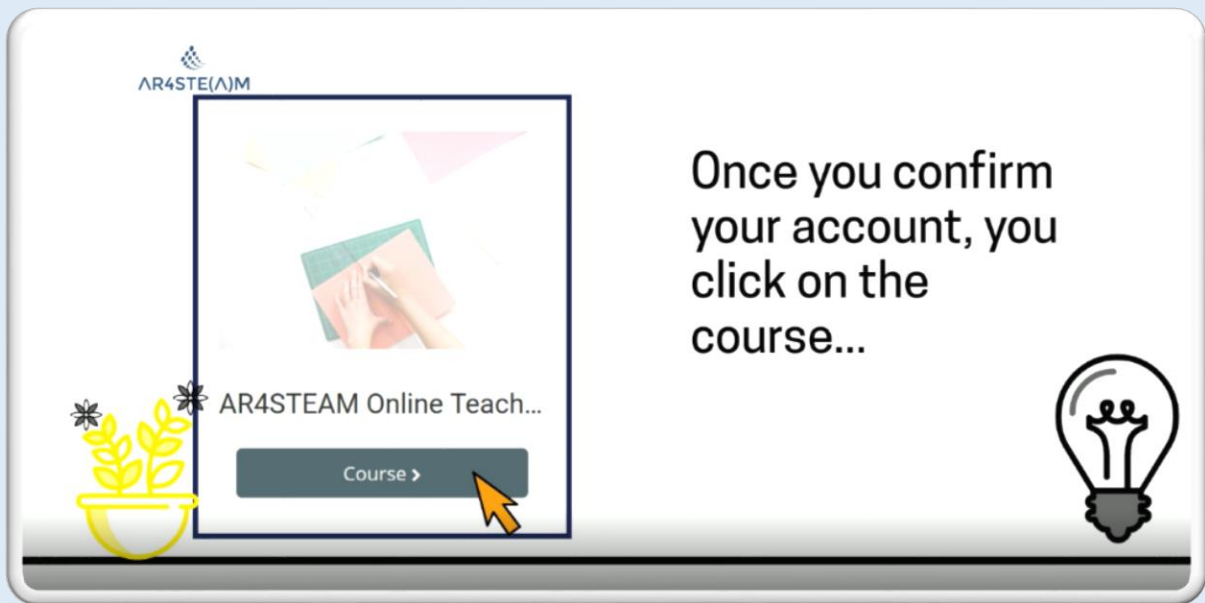
Δελτίο Τύπου Ν.3 Ιούνιος 2021

Σε απευθείας σύνδεση εκπαιδευτικό μάθημα

Ολοκληρώσαμε τη δουλειά μας στον ιστότοπο του μαθήματος ARSTEAM. Είστε έτοιμοι να δοκιμάσετε το μάθημά μας κάνοντας εγγραφή στο <https://courses.ar4steam.eu/> . Μέσω αυτού του μαθήματος, θα μάθετε για τις εφαρμογές AR και τις στρατηγικές παιχνιδιοποίησης. Ως ομάδα ARSTEAM, προσβλέπουμε στη συμμετοχή σας.

Μπορείτε να εγγραφείτε στο μάθημα και να επωφεληθείτε από τις προπονήσεις παρακολουθώντας το βίντεο που ετοίμασε η ομάδα ARSTEAM. Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο βίντεο από τον παρακάτω σύνδεσμο.

<https://www.youtube.com/watch?v=bRqmbVLhvMA>




AR4STEAM

AR4STEAM Online Teach...

Course >

Once you confirm your account, you click on the course...



Ας ρίξουμε μια ματιά στις ενότητες αυτού του μαθήματος...

Ενότητα 1

Εισαγωγή στις στρατηγικές AR και Gamification/ Εφαρμογή στις μελέτες STE(A)M: Αυτή η ενότητα είναι μια εισαγωγή στις στρατηγικές AR και Gamification καθώς και στις εφαρμογές μελέτης STEAM. Περιλαμβάνει ένα ερωτηματολόγιο που προσδιορίζει τις προηγούμενες γνώσεις σας για τη χρήση στρατηγικών επαυξημένης πραγματικότητας και παιχνιδιού.

Ενότητα 2

Παιδαγωγική / Επιστημονικό Ίδρυμα Διάλεξη - Θεωρίες, Νέες Προσεγγίσεις και Προσομοίωση της Διδασκαλίας STE(A)M με Νέες Τεχνολογίες: Αυτή η ενότητα αφορά τη διδασκαλία STEAM με θεωρίες, προσεγγίσεις και νέες τεχνολογίες. Θα σας ενημερώσει για νέες προσεγγίσεις στη διδασκαλία STE(A)M μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών.

Ενότητα 3

Σχεδιασμός/ Σκέψη/ Κύκλος Ανάπτυξης: Στρατηγικές Gamification στις Μελέτες Steam: Αυτή η ενότητα ενθαρρύνει τις στρατηγικές Gamification στις μελέτες STEM, δίνοντάς σας όλες τις βασικές γνώσεις που χρειάζεστε για να εφαρμόσετε το CoSpaces Edu και να το χρησιμοποιήσετε στην τάξη σας.

Ενότητα 4

Υλοποίηση Gamification στο STE(A)M Studies Tech-Lesson (Η ενότητα δεν εμφανίζεται μέχρι η ενότητα 3 ολοκληρωθεί): Αυτή η ενότητα καθοδηγεί τους χρήστες να δημιουργούν εφαρμογές AR, μαθαίνοντάς σας πώς να κάνετε εφαρμογές AR και Gamification χρησιμοποιώντας τα προγράμματα Vuforia και Unity.

Ενότητα 5

Wrap-Up/ Εντοπισμός καλών παραδειγμάτων/ Έρευνα προβληματισμού (Καθοδήγηση): Αυτή η ενότητα καθοδηγεί πρακτικές εντός και εκτός τάξης που σχετίζονται με τη χρήση της τεχνολογίας Gamification. Μας επιτρέπει να διερευνήσουμε εφαρμογές AR και εκτός του εκπαιδευτικού τομέα.

AR4STEAM Project - τι ακολουθεί;

Στο επόμενο στάδιο, 3 διαφορετικά ιδρύματα από κάθε χώρα-εταίρο θα ενώσουν και θα δημιουργήσουν τις δικές τους μοναδικές εφαρμογές AR και Gamification.

**Ερωτήσεις; Ανατροφοδότηση;
Μη διστάσετε να συμμετάσχετε!**

Η ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ AR4STE(A)M