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

AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281

photo: ITT Marco Polo

Im Januar 2020 hat das Erasmus-Projekt AR4STE(A)M begonnen. In diesem Newsletter möchten wir Ihnen das Projekt vorstellen.

Heutzutage beeinflusst die Digitalisierung die Art und Weise, wie Menschen leben, interagieren, studieren und arbeiten. Der Arbeitsalltag und die Branchen ändern sich. Fachkräfte aus MINT-Berufen werden künftig noch mehr als heute schon gebraucht werden und müssen entsprechend ausgebildet sein. Das Bildungssystem muss daher auf diese neu entstehende Arbeitsrealität reagieren und sich anpassen, um den Anforderungen gerecht zu werden. MINT-Fächer müssen in den Schulen modern und effektiv unterrichtet werden, um Schülerinnen und Schüler für MINT-Karrieren zu begeistern. Der Bedarf an technischem Fortschritt in Schulen wird besonders während der aktuellen globalen COVID-19 Pandemie deutlich, wo der Einsatz von digitaler Technologie Schulen, Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler europaweit vor Herausforderungen stellt.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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

PROJEKTZIELE

Das von sechs europäischen Partnern durchgeführte Projekt leistet einen Beitrag zur Integration immersiver digitaler Technologien wie Augmented Reality (AR) in die schulische Bildung.

Das Ziel von AR4STE(A)M ist es, bei Schülerinnen und Schülern durch Einsatz von digitalen Technologien im Schulunterricht bereits früh Interesse an MINT-Fächern und Berufen zu wecken. Insbesondere zielt das Projekt darauf ab, Sekundarschulen zu ermutigen, immersive Technologien (AR) und spielbasiertes Lernen in ihren MINT-Unterricht zu integrieren. Darüber hinaus soll das Projekt die Fähigkeiten von Lehrkräften fördern, MINT-Fächer modern und effektiv zu unterrichten.

AR4STE(A)M KICK OFF | FLORENCE (IT)

Am 23. und 24. Januar hat sich daher das internationale Projekt-Team von AR4STE(A)M in Florence getroffen, um die Projektziele der MINT- und Technik-Initiative in europäischen Schulen abzustimmen, die Kommunikationskanäle und -verfahren zu definieren und die Aktivitäten für die nächsten Monate des Projekts zu planen. Ausgerichtet wurde das Treffen von der ITT Marco Polo Schule. Weitere Informationen über unsere Partner finden Sie hier.
In den kommenden Monaten wird das Team geeignete Apps und Plattformen für das Projekt testen und auswählen.

photo: cc commons license

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

AR4STE(A)M PROJEKTERGEBNISSE

1 Kompendium von Strategien des Spiel-basierten Lernens auf der Grundlage von Augmented Reality für MINT-Fächer.

Eine Zusammenstellung von geeigneten Beispielen aus ganz Europa von Augmented Reality (AR)-Spielen sowie AR-Technologien zur Entwicklung von Game-based Learning (GBL)-Aktivitäten im MINT-Unterricht in der Sekundarstufe II, einschließlich Erläuterungen zu den angewandten Methoden und möglichen Ergebnissen.

2 Online Teacher Training Programme

Ein Online- Fortbildungs- und Trainings-programm für Schullehrkräfte wird konzipiert und umzusetzt. Mittels Video-Kurs lernen die Lehrkräfte AR-Apps und spielerische Ansätze im MINT-Unterricht zu verwenden.

3 Inovative STE(A)M Laboratories

Ziel der Lern-Labore ist es, das Interesse der Schülerinnen und Schüler an MINT-Fächern zu steigern und sie dabei zu unterstützen, ein Verständnis für die alltäglichen Anwendungen von Wissenschaft und Forschung zu entwickeln. Dazu werden STE(A)M-Labore in verschiedenen europäischen Schulen eingerichtet, die Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler in Aktivitäten einbeziehen, die auf innovativen Technologien (AR) basieren und das spielerische Lernen im MINT-Unterricht fördern.

Learn STEM

Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

AR4STE(A)M ONLINE

Dissemination Conference Online

Unser italienischer Partner EFFEBI nahm Ende April an der EU-weiten Online-Konferenz von "Learn STEM - Innovatives MINT-Lernen in Schulen" teil und präsentierte das AR4STE(A)M-Projekt und seinen Umfang. Durch die Präsentation war unser Partner EFFEBI in der Lage, das AR4STE(A)M-Projekt und unsere erwarteten Ergebnisse an mehr als 250 Teilnehmer und Teilnehmerinnen und Interessenvertreter und -Vertreterinnen zu kommunizieren, die sich für MINT-bezogene Kurse und relevante Bildungsinitiativen interessieren.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.