



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



In januari 2020 is ons Erasmus project AR4STE(A)M gestart. In deze nieuwsbrief willen we het project kort introduceren.

Digitalisering heeft invloed op de manier waarop mensen leven, interactie met elkaar hebben, studeren en werken. We zien dat hierdoor ook bepaalde beroepen veranderen of verdwijnen of juist nieuwe ontstaan.

Het is van belang dat het onderwijs aansluit bij deze verandering en nieuwe manieren ter ondersteuning van het leren en het meer flexibiliseren hiervan toestaat. Het inzetten van digitale technologieën kan dit ondersteunen.

Zeker in deze tijd met de uitbraak van de Covid-19 is het gebruik van technologie misschien wel belangrijker dan ooit om onderwijs op afstand thuisonderwijs te realiseren en heeft direct invloed op het dagelijks leven van alle Europese leerlingen en leraren.



photo: cc commons license





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

Op 23 en 24 januari was ITT Marco Polo in Florence, Italië de gastheer voor de kick-off meeting van het project. Vertegenwoordigers van alle partners waren aanwezig om de projectdoelen, de communicatiekanalen en procedures om de activiteiten te bespreken die in de komende maanden uitgevoerd zullen worden.

Kijk voor meer informatie over de partners [hier](#).

PROJECT doelen

Wat zijn de hoofdoelen van het project?

Het doel van AR4STE(A)M is om bij jongeren de bewustwording te wekken om het belang om STEM gerelateerde studies te kiezen om een later succesvol te kunnen zijn in een loopbaan in STEM.

Het project is gericht om vooral scholen in het voortgezet onderwijs aan te moedigen om innovatieve technologie en game-based learning te laten integreren in het lesprogramma. Verder wordt binnen het project onderzocht op welke manier de leraar ondersteund kan worden met als doel het ontwikkelen van een training die leraren helpt om innovatieve technologie binnen het STEM onderwijs in te zetten.



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 PROJECT RESULTATEN

1: Een beknopt handboek gericht op gamification strategieën gebaseerd op Augmented Reality voor STE(A)M learning.

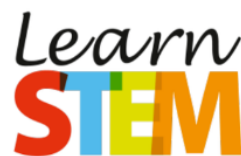
Een analyse van bestaande Augmented Reality (AR) games en AR-technologieën, die bijgedragen aan game-based learning (GBL) activiteiten met betrekking tot STE(A)M leren in de bovenbouw van het voortgezet onderwijs.

2: Een online training voor leraren

Een online trainingsprogramma voor leraren in het voortgezet onderwijs, gericht om hen te voorzien van de nodige vaardigheden en kennis hoe AR gebaseerde benaderingen te gebruiken zijn binnen de educatie van STE(A)M.

3: Innovatieve STE(A)M laboratoria

Ontwikkeling van de STE(A)M-laboratoria op verschillende scholen, waarbij leerlingen betrokken zullen zijn bij activiteiten met gebruik van innovatieve technologieën (AR) en het stimuleren van innovatieve leermethoden zoals game-based learning. Dit houdt ook in het opzetten van zogenaamde STE(A)M labs op verschillende scholen waar leerlingen uitgedaagd worden en in staat gesteld worden om diverse activiteiten op basis van innovatieve technologieën (AR) en gamebased learning te gebruiken.



Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

AR4STE(A)M ONLINE

Online Disseminatie Conferentie

EFFEBI heeft tijdens de online Conferentie van "Learn STEM - Innovative STEM learning in schools" deelgenomen en het AR4STE(A)M project gepresenteerd. Tijdens deze conferentie waren meer dan 250 deelnemers aanwezig. Zij hebben inzicht gekregen in de doelstellingen en producten die het project AR4STE(AM) zal opleveren.

