



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



AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281

Από τον Ιανουάριο του 2020 ξεκίνησε το έργο Erasmus+ AR4STE(A)M. Σε αυτό το ενημερωτικό δελτίο θέλουμε να σας παρουσιάσουμε το έργο. Σήμερα, η ψηφιοποίηση επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ζουν, αλληλεπιδρούν, μελετούν και εργάζονται και εξαιτίας αυτού του φαινομένου, ορισμένες θέσεις εργασίας θα εξαφανιστούν δημιουργώντας καινούριες, άλλες θα αντικατασταθούν, και έτσι κομμάτια της βιομηχανίας θα μεταλλαχθούν.

Επομένως, το εκπαιδευτικό σύστημα πρέπει να προσαρμοστεί σε αυτήν την πραγματικότητα εισάγοντας νέους τρόπους μάθησης, καθώς και πιο ευέλικτα εκπαιδευτικά μοντέλα, προκειμένου να καλύψει τις ανάγκες της ψηφιακής τεχνολογίας. Αυτό έγινε εμφανές και κατά τη διάρκεια της παγκόσμιας πανδημίας COVID-19, και την προώθηση της κατ'οίκον εκπαίδευσης στην καθημερινή ζωή των μαθητών.



photo: cc commons license



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE





AR4STE(A)M KICK OFF ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ | ΦΛΩΡΕΝΤΙΑ (IT)

Η εναρκτήρια συνάντηση του έργου πραγματοποιήθηκε στη Φλωρεντία της Ιταλίας, στις 23 & 24 Ιανουαρίου 2020 και φιλοξενήθηκε από το εκαπιδευτικό ίδρυμα ITT Marco Polo. Εκπρόσωποι από όλες τις συμμετέχουσες χώρες συναντήθηκαν για να εξετάσουν τους στόχους του έργου, να καθορίσουν τα κανάλια και τις διαδικασίες επικοινωνίας αλλά και να σχεδιάσουν τις δραστηριότητες για τους επόμενους μήνες.

Περισσότερες πληροφορίες, [εδώ](#)

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Ο σκοπός του AR4STE(A)M είναι να ενθαρρύνει τους νέους μαθητές σχετικά με την επιλογής σπουδών γύρω από το STEM για την μελλοντική τους σταδιοδρομία. Συγκεκριμένα, το έργο στοχεύει στην υποστήριξη των σχολείων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης να ενσωματώσουν ψηφιακές τεχνολογίες διδασκαλίας βασισμένες στο παιχνίδι. Επιπλέον, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ικανότητα των δασκάλων να διδάσκουν αποτελεσματικά το STEM, μέσω ενός προγράμματος κατάρτισης, το οποίο θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς στην εξοικείωση με τις τεχνολογίες αυτές κατά τη διάρκεια των μαθημάτων STEM.



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 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

1: Περίληψη των στρατηγικών επαυξημένης πραγματικότητας για τη διδασκαλία STEM.

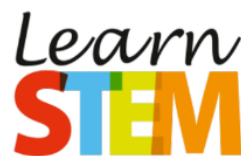
Πρώθηση παραδειγμάτων «παιχνιδιών» και άλλων εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας για την υποστήριξη της εκμάθησης με βάση το παιχνίδι (GBL) και για τη εκμάθηση STEM σε προγράμματα ανώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

2: Διαδικτυακό πρόγραμμα κατάρτισης εκπαιδευτικών

Σχεδιασμός και εφαρμογή ενός προγράμματος κατάρτισης για καθηγητές σχολείου, προκειμένου να τους εξοικειώσει με προσεγγίσεις επαυξημένης πραγματικότητας για τη διδασκαλία του STEM.

3: Καινοτόμα εργαστήρια STEM

Αύξηση το ενδιαφέροντος των μαθητών για τα θέματα STEM και ενθάρρυνση για την ανάπτυξη «μεγάλων ιδεών» που θα τους επιτρέψει να κατανοήσουν τις επιστημονικές πτυχές του κόσμου. Περιλαμβάνει τον σχεδιασμό και διεξαγωγή εργαστηρίων STEM σε διάφορα σχολεία.



Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

AR4STE(A)M ONLINE

online προώθηση του έργου

Εκπρόσωποι από τον οργανισμό EFFEBI παρακολούθησαν το διαδικτυακό συνέδριο «Μάθετε STEM - Καινοτόμη μάθηση STEM στα σχολεία» και παρουσίασαν το έργο AR4STE(A)M και το πεδίο εφαρμογής του. Μέσα από την παρουσίασή τους, κατάφεραν να προωθήσουν το AR4STE(A)M και τους στόχους που έχει θέσει η ομάδα έργου σε περισσότερους από 250 συμμετέχοντες και ενδιαφερόμενους που για το STEM.

