



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281

Attraverso questa newsletter vogliamo introdurre il nostro Progetto AR4STE(A)M, iniziato a Gennaio 2020. Al giorno d'oggi, la digitalizzazione influenza il modo in cui le persone vivono, interagiscono, studiano e lavorano e proprio a causa di questo fenomeno alcune professioni scompariranno, altre verranno sostituite, si creeranno nuove opportunità lavorative, quindi, il mondo del lavoro e dell'industria saranno trasformati.

In questo contesto di digitalizzazione sarà quindi necessario adattare il sistema educativo alla nuova realtà tecnologica, introducendo nuove forme di apprendimento, oltre a modelli di insegnamento flessibili. Questo diventa particolarmente rilevante durante l'attuale pandemia dovuta al COVID-19 ormai diffusa a livello globale, dove è sempre più richiesto l'uso della tecnologia e dove è necessario integrare la Didattica a Distanza (DAD) nella vita quotidiana di tutti gli studenti Europei.



foto: licenza cc



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.

Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



PRIMO INCONTRO DI PARTENARIATO DEL PROGETTO AR4STE(A)M | FIRENZE (IT)

L' Istituto Tecnico per il Turismo "Marco Polo" ha ospitato il primo incontro di partenariato che si è tenuto a Firenze, Italia, lo scorso 23 e 24 Gennaio 2020.

Rappresentanti di tutti i partners del progetto si sono incontrati per discuterne ed esaminarne gli obiettivi, definirne i principali canali e procedure di comunicazione e pianificare le attività per i prossimi mesi.

Qui, sono disponibili più informazioni sui partners.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Quali sono i principali obiettivi del progetto?

L'obiettivo del Progetto AR4STE(A)M è di quello di sensibilizzare i giovani studenti circa l'importanza di scegliere lo studio delle materie STE(A)M e perseguire, così, carriere STE(A)M di successo. In particolare, il progetto mira ad incoraggiare le scuole secondarie ad integrare nei propri programmi scolastici le tecnologie immersive (Realtà Aumentata - AR) oltre a sistemi di apprendimento basati sul gioco. Inoltre, il progetto intende stimolare i docenti verso l'insegnamento delle discipline STE(A)M in modo coinvolgente, proponendo un percorso di formazione efficace che consentirà loro di utilizzare le nuove tecnologie multimediali durante le proprie lezioni.



**STRATEGIE DI "GAMIFICATION" E APPLICAZIONI DI REALTÀ AUMENTATA
PER UN INSEGNAMENTO INNOVATIVO
DELLE MATERIE STE(A)M**

foto: licenza cc



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

AR4STE(A)M RISULTATI DEL PROGETTO

1: Una raccolta di strumenti e strategie di “gamification” per l'apprendimento delle STE(A)M basati sulla realtà aumentata

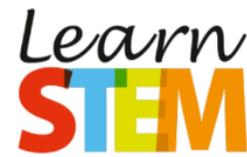
Questo output ha l'obiettivo di raccogliere e diffondere esempi di giochi di realtà aumentata esistenti e tecnologie di realtà aumentata per sviluppare attività formative basate sul gioco per l'apprendimento delle STE(A)M nei programmi delle scuole secondarie superiori, inclusi i dettagli riguardanti le metodologie applicate ed i risultati raggiunti.

2: Un programma di formazione online per insegnanti

Questo output ha l'obiettivo di definire ed implementare un programma di formazione online per docenti con l'intento di supportarli nell'utilizzo di approcci di gamification basati sulla realtà aumentata per l'insegnamento delle STE(A)M, superando, così, le tradizionali metodologie didattiche e di apprendimento.

3: Laboratori innovativi sulle STE(A)M

Questo output ha l'obiettivo di accrescere il livello di interesse degli studenti nelle materie STE(A)M, supportandoli concretamente nello sviluppo di “grandi idee” di scienza e sulla scienza che permetteranno loro di comprendere meglio gli aspetti scientifici del mondo che li circonda e prendere decisioni consapevoli in merito all'applicazione delle scienze. Questo output prevede, inoltre, la creazione di laboratori di STE(A)M nelle diverse scuole del partenariato durante i quali gli studenti saranno coinvolti in attività che prevedono l'utilizzo di tecnologie innovative (AR) stimolando l'aspetto ludico dell'apprendimento.



Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

AR4STE(A)M ONLINE

Conferenza di disseminazione
online

EFFEBI ha partecipato alla Conferenza online del Progetto Europeo “Learn STEM - apprendimento innovativo delle STEM a scuola” durante la quale ha avuto l'opportunità di introdurre il progetto AR4STE(A)M ed i suoi obiettivi. EFFEBI ha inoltre presentato i risultati attesi del progetto ad un pubblico di oltre 250 partecipanti e stakeholders interessati ai corsi relativi alle STEM e ad altre rilevanti iniziative.



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.

Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.