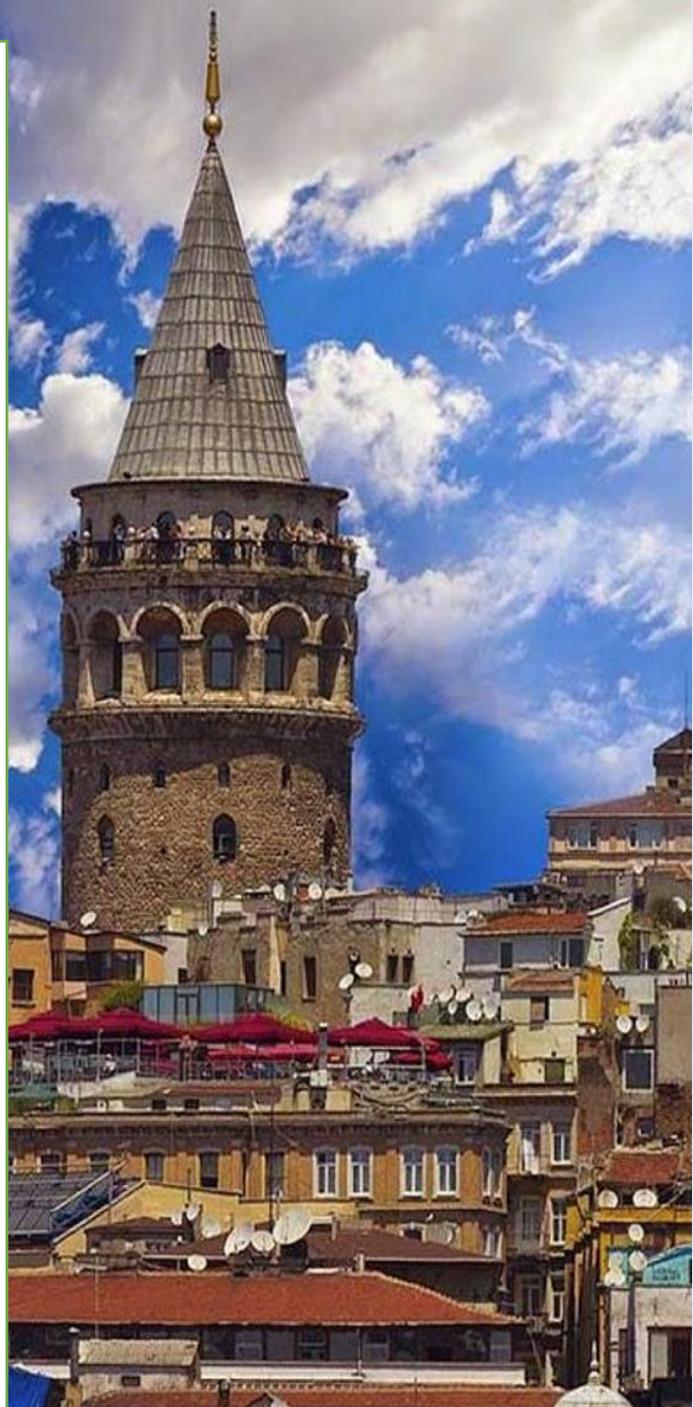


**PRESSE
MITTEILUNG
N.3
JUNI 2021**

30. Juni 2021

Credits: Samandira MTAL

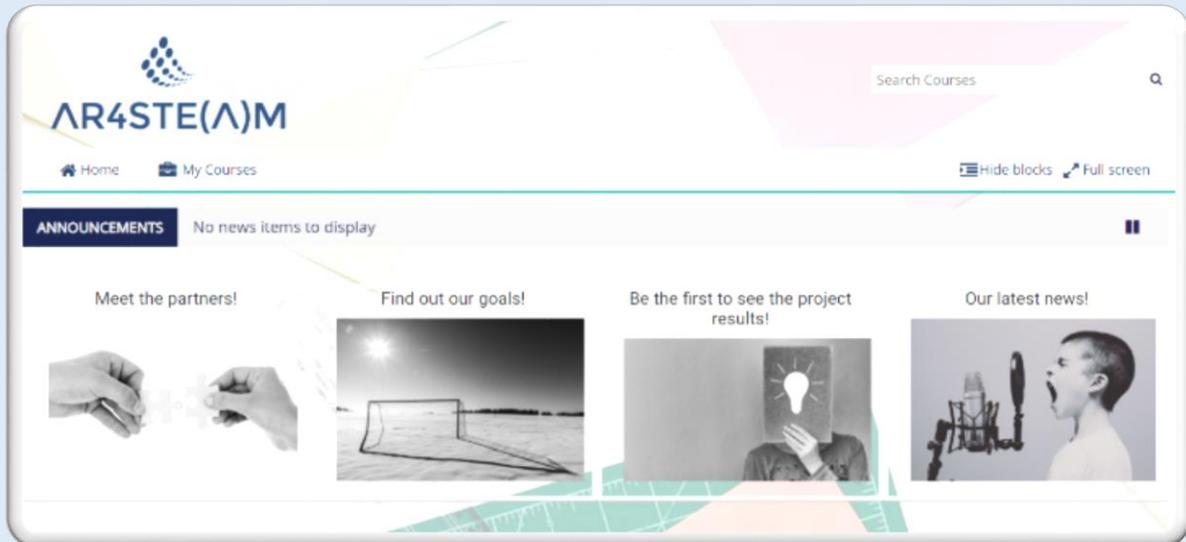


Pressemitteilung N.3 Juni 2021

Wir gehen online: Neuer Teaching Training Course zu Augmented Reality

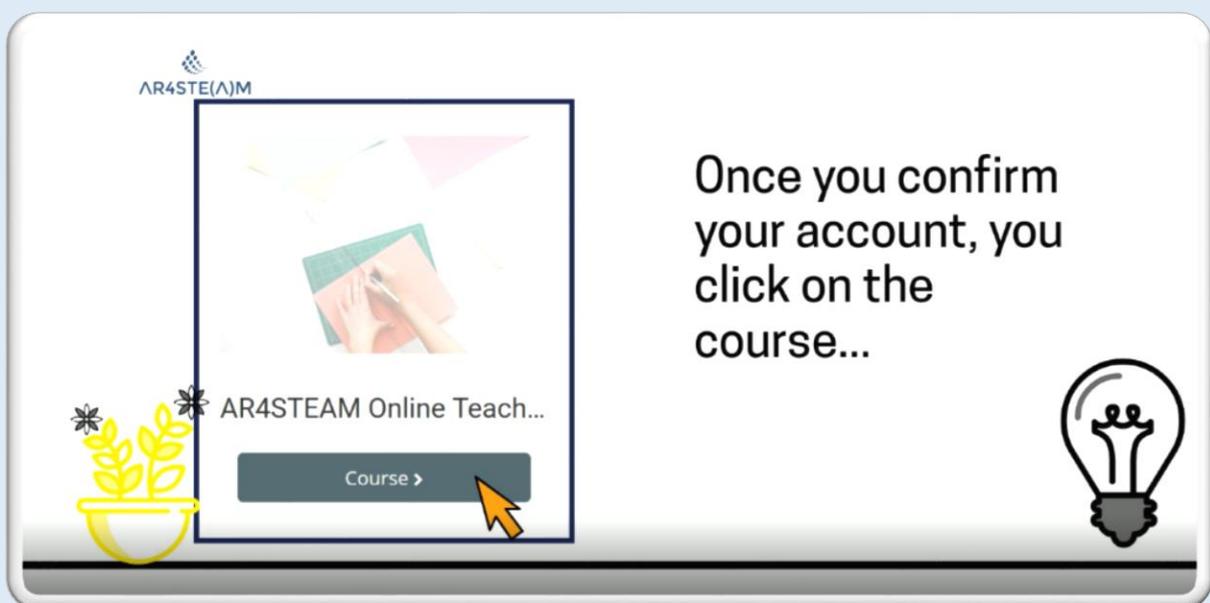
Das AR4STEAM Projektteam hat die Arbeit an der ARSTEAM-Kurswebsite abgeschlossen. Probieren Sie ihn aus und erfahren Sie mehr über Augmented Reality im Unterricht, unter folgendem Link:

<https://courses.ar4steam.eu/>. In diesem Kurs lernen Sie verschiedene AR-Anwendungen und Gamification-Strategien kennen. Als ARSTEAM-Team freuen wir uns sehr über Ihre Teilnahme!



Sie müssen sich online anmelden in der Moodle-Umgebung. Dies ist Datenschutz-konform und es gibt ein Video-Manual, dass Sie durch jeden Schritt des Kurses führt, wenn Sie das möchten:

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



Werfen wir einen Blick auf die Module dieses Kurses:

Modul 1 Einführung in AR- und Gamification-Strategien, Anwendung in STE(A)M-Studien

Diese Lektion ist eine Einführung zu AR- und Gamification-Strategien sowie Anwendungen. Sie enthält einen Fragebogen, der Ihr Vorwissen über den Einsatz von Augmented Reality- und Gamification-Strategien ermittelt.

Modul 2 Pädagogisch-wissenschaftliche Grundlagenvorlesung – Theorien, neue Ansätze und die Simulation der MINT-Lehre mit neuen Technologien:

In dieser Lektion dreht sich alles um die STEAM-Lehre mit Theorien, Ansätzen und neuen Technologien. Es informiert Sie über neue Ansätze in der MINT-Lehre und den Einsatz neuer Technologien.

Modul 3 Design-Thinking, Entwicklungszirkel, Gamification Strategien in

MINT-Fächern: Diese Lektion fördert Gamification-Strategien in MINT Studien, gibt Ihnen alle Grundkenntnisse, die Sie benötigen, um die CoSpaces-Edu Umgebung zu nutzen und in Ihrem Klassenzimmer zu verwenden.

Modul 4 Implementing Augmented Reality in STE(A)M Studies Tech-Lesson

(Versteckt bis Modul 3 abgeschlossen ist): Diese Lektion führt Benutzer*innen zum Erstellen von AR-Anwendungen. Sie erfahren, wie Sie AR- und Gamification-Anwendungen mit Vuforia- und Unity-Programmen erstellt werden können.

Modul 5 Zusammenfassung – Identifizierung guter Beispiele,

Reflexionsumfrage (Leitfaden): Diese Lektion führt in- und außerunterrichtliche Praktiken im Zusammenhang mit der Verwendung von Augmented-Reality-Technologien an. Es ermöglicht uns, AR-Anwendungen außerhalb des Bildungssektors zu erkunden und zu verstehen, wo AR auch in der Arbeitswelt oder anderen Lernkontexten genutzt werden kann.

AR4STEAM-Projekt – was kommt als nächstes?

In der nächsten Phase werden 3 verschiedene Institutionen aus jedem Partnerland zusammenkommen und ihre eigenen einzigartigen AR- und Gamification-Anwendungen entwickeln.

Fragen? Feedback? Machen Sie gerne mit! Mehr Informationen unter: <http://ar4steam.eu/>
Ihr AR4STEAM-Team