

RASSEGNA STAMPA N. 2 GENNAIO 2021



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

"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."

30 GENNAIO 2021

Autore: ITT MARCO POLO

2019-1-FR01-KA201-062281



Rassegna stampa N.2 Gennaio 2021

In tempi di Corona virus il team del Progetto AR4STE(A)M non si abbatte!

Nonostante l'attuale difficile situazione scaturita dalla pandemia non permetta di organizzare eventi in presenza, il progetto AR4STE(A)M sta proseguendo con successo, soprattutto considerando i numerosi traguardi che sono stati raggiunti in questi ultimi mesi!

Pubblicazione della versione finale della raccolta di strategie di gamification: promuovere la creatività attraverso collaudate applicazioni e tecnologie di realtà aumentata per l'insegnamento e l'apprendimento delle materie STE(A)M.

La prima pubblicazione del progetto AR4STE(A)M, co-finanziato dal programma Erasmus+, è proprio il Compendio - una raccolta di applicazioni di realtà aumentata incentrate sul gioco adatte all'insegnamento delle materie STE(A)M (Scienze, Tecnologia, Informatica, Arte e Matematica). È disponibile in versione digitale ed ha l'obiettivo di presentare alcune tra le più interessanti pratiche di apprendimento basate sulla realtà aumentata e la gamification identificate in sei Paesi Europei (Belgio, Germania, Cipro, Italia, Olanda e Turchia).

Il Compendio è disponibile a questo link:

https://www.pedocs.de/frontdoor.php?la=en&source_opus=20639

Il passo successivo! Individuazione dei fabbisogni formativi e delle sfide che insegnanti incontrano durante le lezioni di STE(A)M

All'inizio dell'anno scolastico 2020-2021 sono stati organizzati focus group e interviste con docenti in tutti i paesi del partenariato. L'obiettivo degli incontri era sondare il terreno con i partecipanti in merito a loro eventuali precedenti esperienze di utilizzo della realtà aumentata e sino a che punto il potenziale educativo di questa tecnologia innovativa fosse apprezzato. I risultati delle interviste sono stati raccolti in cinque divertenti video animati che illustrano chiaramente quali sono i fabbisogni formativi espressi dagli insegnanti e quali le difficoltà incontrate nell'integrare in maniera efficace la realtà aumentata e le tecniche di apprendimento basato sul gioco per l'insegnamento delle STE(A)M.

Guarda i video qui: <https://ar4steam.eu/results>

Progetto AR4STE(A)M - Cosa ci aspetta?

Il partenariato sta lavorando per delineare e definire i contenuti del programma di formazione online per docenti che sarà disponibile nei prossimi mesi su una piattaforma Moodle. Ogni partner apporta il proprio contributo nella produzione di contenuti per i singoli moduli: creato su una base pedagogica e teorica del “design thinking” e grazie all’utilizzo della piattaforma di realtà aumentata CoSpace Edu, il corso di formazione offrirà agli insegnanti l’opportunità di sperimentare ed implementare la realtà aumentata durante le loro lezioni di STE(A)M.

Domande? Suggestimenti? Sentiti libero di dire la tua!

Il team di AR4STE(A)M