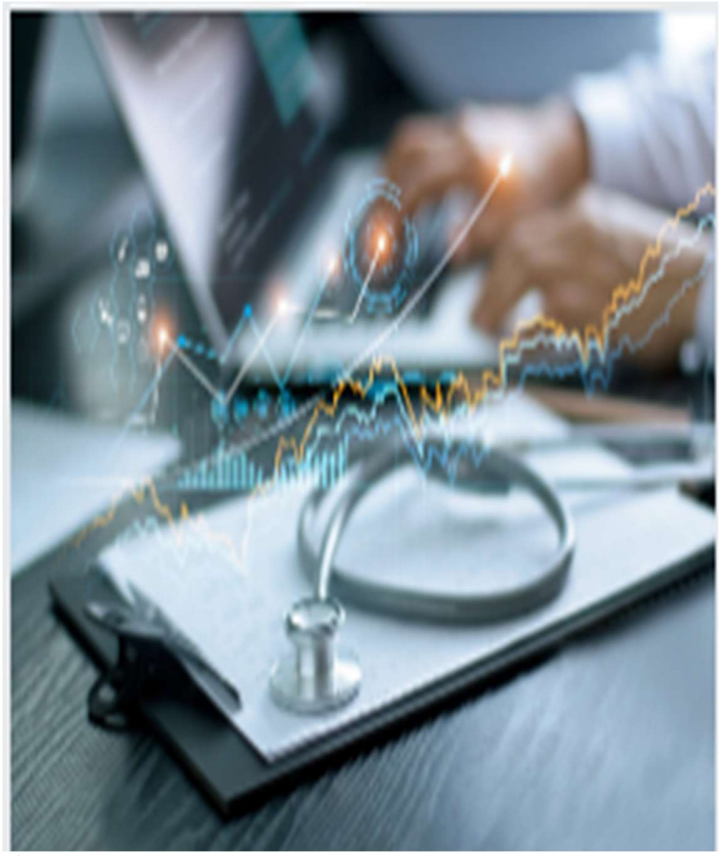
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Febbraio 2021

Credits: AEDE

AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281

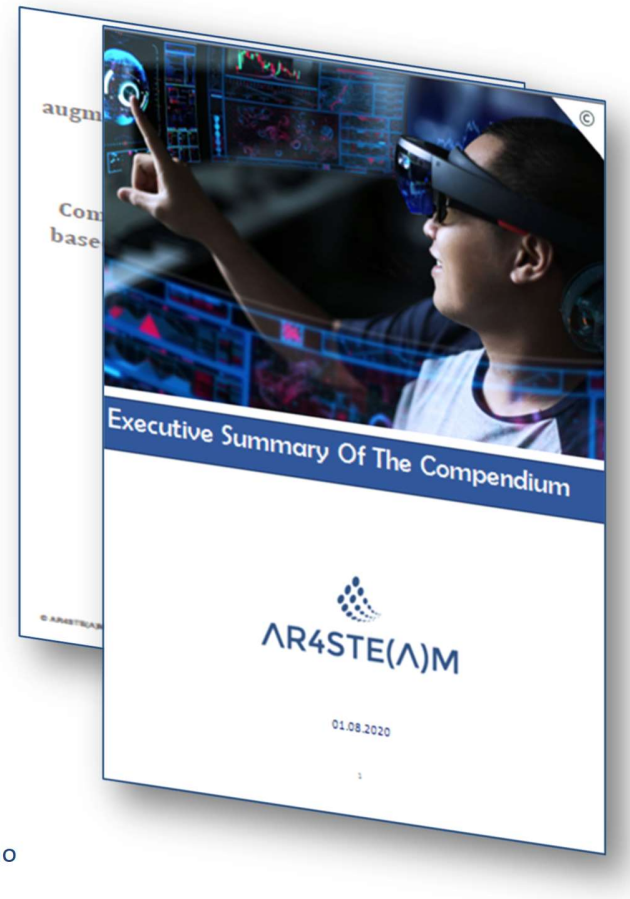


Oggi più che mai, la necessità di utilizzare le nuove tecnologie nel settore dell'istruzione è diventata imprescindibile.

Con questa Newsletter, abbiamo il piacere di aggiornarti sui progressi realizzati nell'ambito del Progetto AR4STE(A)M che mira a fornire mezzi e strumenti innovativi per migliorare le attuali metodologie pedagogiche e rendere così più avvincente l'insegnamento delle discipline STEAM. Seguici e potrai trovare nelle nostre pubblicazioni molte informazioni utili, suggerimenti e nuovi stimoli per poter rendere le tue tecniche di insegnamento più efficaci e all'avanguardia. La ricerca e l'analisi svolta dal team di Progetto nei diversi paesi coinvolti, confermano che l'utilizzo della Realtà Aumentata e della Gamification costituiscono un approccio pedagogico innovativo, in grado di aumentare l'interesse degli studenti, la loro creatività, attraverso un'esperienza di apprendimento dinamica. Inoltre, Realtà Aumentata e Gamification forniscono agli insegnanti un percorso nuovo e coinvolgente per 'avvicinarsi' ai propri studenti, favorendo l'acquisizione di competenze e abilità oggi necessarie per potersi collocare su un mercato del lavoro internazionale.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Compendio di strategie di Gamification basate su tecnologie di Realtà Aumentata per l'apprendimento delle discipline STE(A)M



Il team di Progetto AR4STE(A)M ha pubblicato il **Compendio di strategie di gamification basate su tecnologie di Realtà Aumentata per l'apprendimento delle discipline STE(A)M** presentando un'interessante e aggiornata raccolta di esperienze ed applicazioni di realtà aumentata implementate nei diversi Paesi partner. Ti sorprenderai a scoprire quanto questa prima pubblicazione sia utile tanto per gli appassionati di nuove tecnologie che per i neofiti di Realtà Aumentata o Gamification. Ad esempio, offre innumerevoli spunti agli insegnanti per rendere più coinvolgenti le proprie lezioni e fa riflettere su quanto la flessibilità sia una risorsa importante in ambito pedagogico. Ma tutto questo passa in secondo piano se si pensa a quanto gli studenti amano le sfide, la scoperta, poter sprigionare la loro creatività e utilizzare tecnologie innovative al posto dei classici libri scolastici.

Il Compendium contiene spiegazioni relative alla terminologia tecnica, ma anche suggerimenti ed esempi pratici di applicazioni di Realtà Aumentata adatte all'insegnamento delle discipline STE(A)M. I docenti potranno ispirarsi per integrare nelle loro lezioni strategie di apprendimento 'game-based', migliorando anche il proprio curriculum professionale e didattico.

L'**Executive Summary** del **Compendium** offre una sintesi dei contenuti della pubblicazione e consente una rapida lettura dei principali argomenti di interesse per i docenti.

Per saperne di più su Realtà Aumentata, Gamification e sui benefici di un approccio game-based learning in classe, dai un'occhiata ad entrambe le pubblicazioni che potrai trovare sul sito del progetto*:* www.ar4steam.eu

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Scopri un ambiente di apprendimento in cui immaginazione, scienza e creatività si incontrano!

Il team di Progetto 'AR4STE (A) M' sta lavorando per delineare e definire i contenuti del programma di formazione online per docenti.

L'implementazione del Corso prende spunto dai bisogni espressi da un campione di insegnanti rappresentativo dei diversi Paesi partner del Progetto. Interviste e focus group hanno evidenziato le esperienze di utilizzo della realtà aumentata da parte dei docenti e ne raccolgono feedback e spunti di riflessione. I risultati delle interviste e dei focus group sono pubblicati nel Report Europeo "**Identificazione dei bisogni e delle sfide per gli insegnanti delle discipline STE (A) M"** (**https://ar4steam.eu/results**).

Inoltre, i fabbisogni formativi espressi dagli insegnanti sono anche illustrati in 5 divertenti video animati. Quali sono le principali difficoltà e sfide incontrate dai docenti? Scoprile qui **https://ar4steam.eu/results.**

Nonostante l'emergenza sanitaria tuttora in corso, il Team di Progetto ha continuato a lavorare con passione e fattiva collaborazione, sostituendo gli incontri in presenza con appuntamenti online. Il secondo Meeting di Progetto, organizzato a Settembre 2020 in remoto dall'Istituto Samandira (Istanbul, Turchia), ha offerto la possibilità di svolgere anche una visita virtuale della Scuola nella quale molti docenti erogano corsi di formazione sull'utilizzo di Realtà Aumentata.



Anche il prossimo **Meeting di progetto transnazionale** ed **il Seminario Europeo** si svolgeranno online e saranno entrambi ospitati dal Coordinatore del progetto, DIPF - Leibniz Institute (Francoforte, Germania) il prossimo 29 Marzo 2021.

NOVITÁ:
Online Teacher Training Program – 5 Moduli di apprendimento che guideranno gli insegnanti nella progettazione di contenuti didattici per le discipline STE(A) M basati su tecnologie di Realtà Aumentata e Gamification!

Seguici e scopri di più su AR4STE(A)M:

http://ar4steam.eu/

https://www.facebook.com/AR4STEAM/

https://twitter.com/ar4ste

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.