

STE(A)M GAMIFICATION INNOVATIVE AR TECH IMMERSIVE



AR4STE(A)M



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

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.

QU'EST-CE C'EST QU'AR4STE (A) M

La gamification a suscité un intérêt considérable dans les cercles de l'éducation en raison de sa capacité à améliorer le processus d'apprentissage chez les élèves. En effet, la gamification encourage la participation des élèves aux activités d'apprentissage STEAM. Basée sur des principes pédagogiques constructivistes, la Réalité Augmentée (RA) prétend offrir à l'apprenant /utilisateur un accès efficace à l'information, grâce à des expériences immersives en temps réel. En plus, l'apprentissage basé sur le jeu est l'une des approches qui suscitent un intérêt croissant. Dans ce contexte, le projet envisage de renforcer le lien entre l'enseignement des sciences et la créativité, en fournissant aux lycées des technologies immersives (réalité augmentée) pour l'enseignement et l'apprentissage STE (A) M, offrant ainsi un accès de qualité et des opportunités à une énorme masse d'élèves pour effectuer des expériences et pour mettre en pratique leurs compétences dans un environnement d'apprentissage collaboratif et sans risque.

GROUPE CIBLE

Partenaires associés (AP), personnel scolaire, enseignants, étudiants, experts professionnels dans le domaine, organisations éducatives, organisations de formation des enseignants, centres scientifiques, associations scientifiques, musées des sciences, «artistes du spectacle» scientifiques, universités (départements d'ingénieur, sciences, art, TIC, etc.), grands diffuseurs, secteur industriel, instituts de recherche, ONG, pouvoirs publics, décideurs.

RÉSULTAS

L'objectif du projet est: Intégrer les technologies immersives et l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'enseignement du secondaire supérieur et favoriser la capacité des enseignants à enseigner STE (A) M efficacement.

01 RECUEIL DES STRATEGIES DE GAMIFICATION

Basé sur la sélection et la collecte de bons exemples AR dans les pays partenaires.

02 FORMATION EN LIGNE POUR LES ENSEIGNANTS

Cours de formation des enseignants sur l'utilisation des activités de réalité augmentée basées sur le jeu pour enseigner STE (A) M afin de dépasser et d'améliorer la méthode traditionnelle d'enseignement et d'apprentissage en classe.

03 LABORATOIRES STE(A)M

Sur la base des compétences et des habiletés numériques les plus appropriées identifiées dans O2, les enseignants seront impliqués dans l'orientation et le soutien des étudiants dans la conception et le développement d'un «jeu de réalité augmentée» lors d'activités de collaboration en laboratoire sur un sujet STEM préféré.



FOLLOW AR4STE(A)M



: www.ar4steam.eu



: @AR4STEAM



: ar4ste

(A) M

