



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



# AR4STE(A)M

2019-1-FR01-KA201-062281



photo: cc commons license

Le projet Erasmus **AR4STE (A) M** a démarré en janvier 2020. Par l'intermédiaire de cette newsletter, nous voudrions vous présenter notre projet. De nos jours, la numérisation affecte la façon dont les gens vivent, interagissent, étudient et travaillent et, en raison de ce phénomène, certains emplois disparaîtront, d'autres seront remplacés, de nouveaux domaines seront créés, et donc de nombreux emplois et industries seront transformés.

Par conséquent, le système éducatif doit s'adapter à cette réalité, en introduisant de nouvelles manières d'apprendre ainsi que des formations et des modèles plus flexibles pour les enseignants, afin de répondre aux besoins de la technologie numérique. Cela devient particulièrement viral pendant la pandémie mondiale actuelle COVID-19, quand la technologie est propulsée et l'enseignement à domicile doit s'intégrer dans la vie quotidienne de tous les étudiants européens.



**HeartHands**  
SOLUTIONS  
HANDS ON KNOWLEDGE





## AR4STE(A)M LANCEMENT DU PROJET| FLORENCE (IT)

La réunion de lancement du projet a eu lieu à Florence, Italie, les 23 et 24 janvier 2020 et a été hébergée par ITT Marco Polo. Les représentants de tous les partenaires s'y sont rencontrés pour examiner les objectifs du projet, pour définir les canaux et les procédures de communication et pour planifier les activités du projet des prochains mois.

Plus d'informations sur les partenaires [ici](#).

## OBJECTIFS DU PROJET

Quels sont les buts principaux du projet ?

Le but de AR4STE (A) M est de sensibiliser les jeunes étudiants à l'importance de choisir des études STEM pour poursuivre des carrières STEM réussies. En particulier, le projet vise à encourager les écoles secondaires à intégrer les technologies immersives et l'apprentissage par le jeu dans les programmes éducatifs. En plus, le projet cherche à soutenir la capacité des enseignants à enseigner efficacement les STEM, par la création d'une formation efficace, qui aide les enseignants à utiliser les technologies TIC innovantes pendant leurs cours STEM.



photo: cc commons license



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

## RÉSULTATS DU PROJET AR4STE (A) M

1: Un recueil de stratégies de gamification basées sur la réalité augmentée pour l'apprentissage STE (A) M.

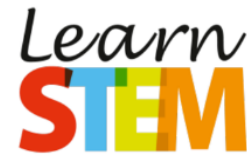
Ce résultat vise à diffuser des exemples de jeux de réalité augmentée (RA) existants, ainsi que des technologies de RA pour développer des activités d'apprentissage par le jeu (GBL), pour l'apprentissage des STEM dans les programmes du secondaire supérieur, y compris des détails sur les méthodologies appliquées et les résultats obtenus.

2: Un programme de formation en ligne pour les enseignants

Ce résultat envisage à définir et à mettre en œuvre un programme de formation en ligne pour les enseignants, afin de les aider à utiliser des approches ludiques, basées sur la RA pour enseigner les STEM, pour dépasser et améliorer la méthode traditionnelle d'enseignement et d'apprentissage en classe.

3: Laboratoires innovants STE (A) M

L'objectif de ce produit est d'augmenter le niveau d'intérêt des étudiants pour les sujets STEM, en les soutenant concrètement pour développer de «grandes idées» de la science qui leur permettront de comprendre les aspects scientifiques du monde réel et de prendre des décisions éclairées sur les applications de la science. Cet objectif implique le développement des laboratoires STE (A) M dans différentes écoles, qui engageront les élèves dans des activités basées sur des technologies innovantes (AR), stimulant la gamification de l'apprentissage.



Innovative STEM learning in schools

## Online Conference

29th April 2020

## AR4STE(A)M EN LIGNE

### Conférence de diffusion en ligne

EFFEBI a participé à la conférence en ligne "Apprendre les STEM - Apprentissage innovant des STEM dans les écoles" et a présenté le projet AR4STE (A) M et ses objectifs. Grâce à cette présentation, notre partenaire EFFEBI a pu diffuser le projet AR4STE (A) M et ses résultats attendus auprès de plus de 250 participants et parties prenantes intéressés par les cours et par les approches pertinentes liés aux STEM.

