



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



AR4STE(A)M

2019-1-FB01-KA201-042881

Еразмус пројекат AR4STE(A)M је започет. У овом билтену жалимо да вам представимо пројекат. Дигитализација у данашњици доноси велике промене у друштву, утиче на начин живота, комуникацију, учење, студије и послове. Ове промене ће проузроковати нестанак одређаних послова, настајаће нови послови, трансформисаће се све људске делатности.

Све ове промене захтевају промену просветног система да би ученици били спремни за нове послове. Потребно је увести нове методе учења, флексибилнију обуку и нове наставне моделе да би ученици користили нове технологије. Глобална пандемија Ковид-19 је ставила у први план употребу дигиталних технологија у многим делатностима, као и у учењу на даљину које би требало да буде интегрисано у свакодневни живот ученика и студената Европе.



photo: cc commons license



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE



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.

Иницијални састанак пројекта AR4STE(A)M

Иницијални састанак пројекта је одржан у Фиренци, Италија, 23. и 24. Јануара 2020. године. Домаћин је ИТТ Марко Поло. Представници свих партнера су се састали да размотре намену пројекта, одреде комуникационе канале и процедуре, и да планирају активности за наредне месеце.

Намена пројекта

Који су основни циљеви пројекта?

Намена пројекта AR4STE(A)M је да пробуди свест код ученика о важности избора матичних студија ради остваривања матичних каријера. Посебно пројекат има за циљ да подстакне интегрисање имерзивних технологија, и на игри заснованом учењу у образовни процес. Штавише, пројекат настоји да унапреди способност наставника да ефикасно подучавају креирањем ефективних обука које би помогле наставницима у примени иновативне информационо комуникационе технологије на часовима.



Gamification strategies and Augmented Reality (AR) for innovative STE(A)M learning

photo: cc commons license

Резултати пројекта AR4STE(A)M

1. Збирка изграђених, на играма заснованих стратегија прилагођених проширеним могућностима за матично учење.

Овај исход циља ка ширењу примера постојеће унапређене могућности игара и технологија ради развоја учења заснованог на играма. Као и ка ширењу активности за матично учење у програмима виших разреда средњих школа укључујући и детаље који се односе на примењену методологију и остварене резултате.

2. Онлајн програм за обуку наставника
Овај исход циља дефинисању и имплементацији онлајн програма обуке за наставнике пружајући им подршку при употреби проширених могућности игром заснованих приступа матичној настави. Тиме превазилазећи и побољшавајући традиционалне методе наставе и учења у учионици.
3. Иновативне матичне лабораторије
Циљ овог исхода је да повећа код ученика ниво интересовања за матичне предмете, конкретно подржавајући их да развијају „велике идеје“ у науци и око науке што ће им помоћи да разумеју научне аспекте света и да доносе одлуке, засноване на информацијама, о применама науке. Ово укључује и развој матичних лабораторија у школама које би ангажовале ученике активностима заснованим на иновативним технологијама стимулишући обогаћивање учења методама заснованим на играма.



Innovative STEM learning in schools

Online Conference

29th April 2020

Иновативно матично учење у школама
Онлајн конференција 29. Април 2020.

AR4STE(A)M онлајн
Публикација конференције онлајн
ЕФФЕБИ учествовала је на онлајн конференцији „Учи матично-иновативно матично учење у школама“ и представило програм AR4STE(A)M и његовобухват. Кроз своју презентацију наш партнер ЕФФЕБИ успео је да објави пројекат AR4STE(A)M и његове очекиване резултате присутним 250 учесника и инвеститора заинтересованих за курсеве и подухвате који се баве матичним обукама.