

# STE(A)M GAMIFICATION INNOVAZIONE REALTA' AUMENTATA TECNOLOGIE IMMERSIVE



# AR4STE(A)M



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.

# COS'È AR4STE(A)M

La gamification ha acquisito un notevole interesse in ambito educativo grazie alla sua capacità di migliorare il processo di apprendimento per gli studenti. In effetti, la gamification incoraggia la partecipazione degli studenti alle attività di apprendimento delle materie STE(A)M (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica).

Basandosi su principi pedagogici costruttivisti la realtà aumentata (AR), permette allo studente di avere un accesso efficace alle informazioni tramite esperienze immersive in tempo reale.

In aggiunta, l'apprendimento basato sul gioco è uno degli approcci formativi che suscitano crescente interesse.

All' interno di questo contesto, il progetto si pone l'obiettivo di rafforzare il collegamento tra istruzione scientifica e creatività, fornendo le scuole superiori di tecnologie immersive, quali la realtà aumentata (AR), per l' insegnamento e l'apprendimento delle STE(A)M, offrendo così ad un gran numero di studenti l' opportunità di eseguire esperimenti e mettere in pratica le proprie abilità e attitudini in un ambiente di apprendimento collaborativo e privo di fattori di rischio.

## TARGET

Partners Associati (AP), personale scolastico, insegnanti, studenti, professionisti esperti del settore, organizzazioni educative, organizzazioni per la formazione degli insegnanti, centri di ricerca scientifica, associazioni scientifiche, musei di scienze, "animatori" delle scienze, Università (dipartimenti di ingegneria, scienze, arte, ICT, etc.), principali media, imprese, istituti di ricerca, organizzazioni non governative, autorità pubbliche, decisori politici.

## RISULTATI

L'obiettivo del progetto è quello di integrare tecnologie immersive e sistemi di apprendimento basati sul gioco nei programmi scolastici delle scuole superiori secondarie, e supportare i docenti ad insegnare le materie STE(A)M in maniera più efficace.

### 01 RACCOLTA DI STRUMENTI E STRATEGIE DI "GAMIFICATION"

Selezione di applicazioni e tecnologie di realtà aumentata nei paesi partner.

### 02 PROGRAMMA DI FORMAZIONE ONLINE PER INSEGNANTI

Corso di formazione per l'utilizzo di applicazioni di realtà aumentata basate sul gioco per l' insegnamento delle STE(A)M al fine di superare e migliorare il metodo di didattica e apprendimento scolastico tradizionale.

### 03 LABORATORI INNOVATIVI SULLE STE(A)M

Sulla base delle competenze e abilità digitali identificate nell' 02, agli insegnanti verrà richiesto di guidare e supportare gli studenti nella progettazione e nello sviluppo di un'attività di AR su un argomento STE(A)M a scelta.



## SEGUI IL PROGETTO AR4STE(A)M



: [www.ar4steam.eu](http://www.ar4steam.eu)



: @AR4STEAM



: ar4ste

