

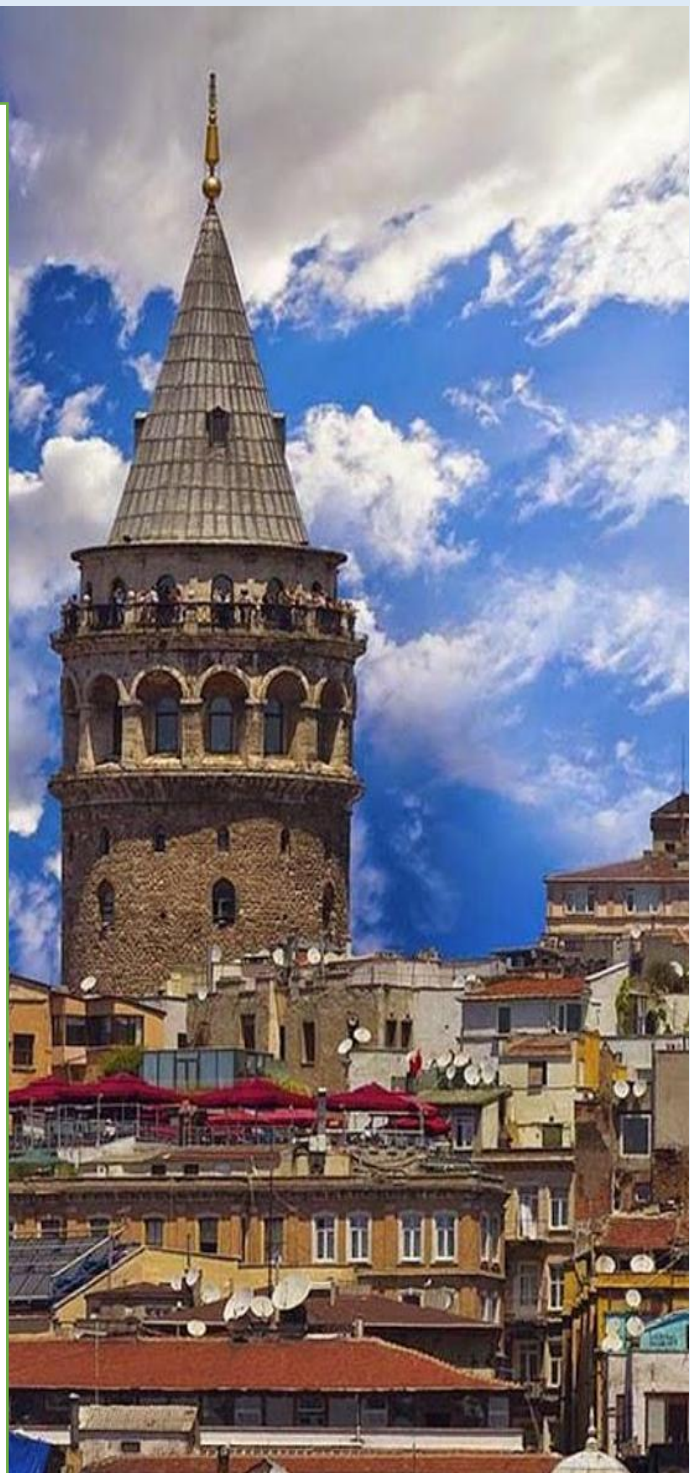
# **PRESS RELEASE N.3 GIUGNO 2021**

---

**30 Giugno 2021**

---

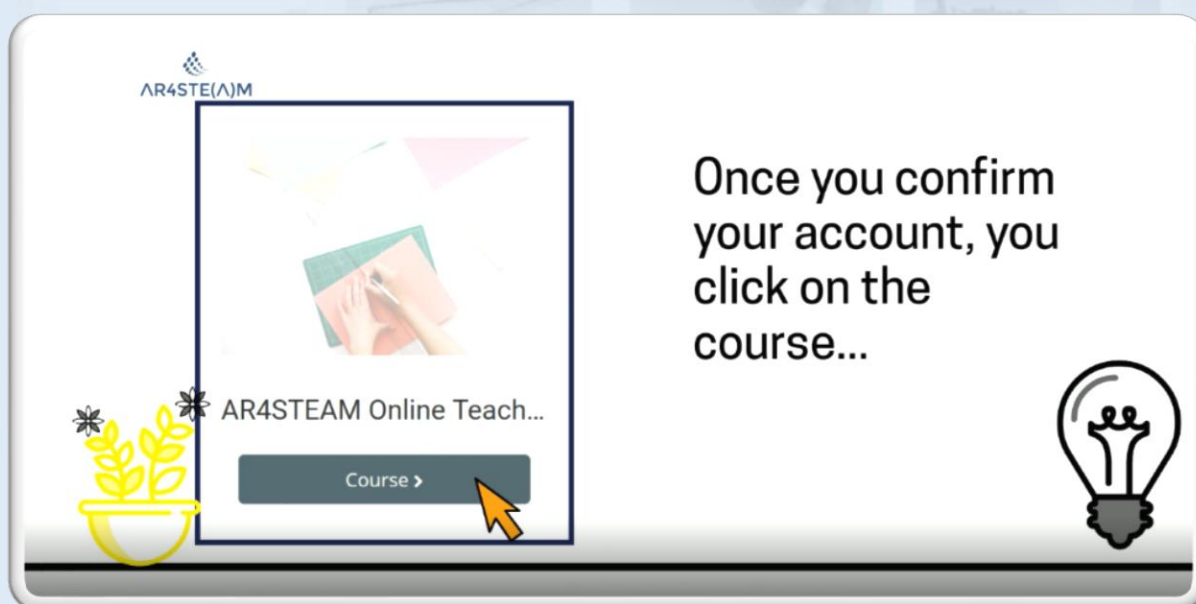
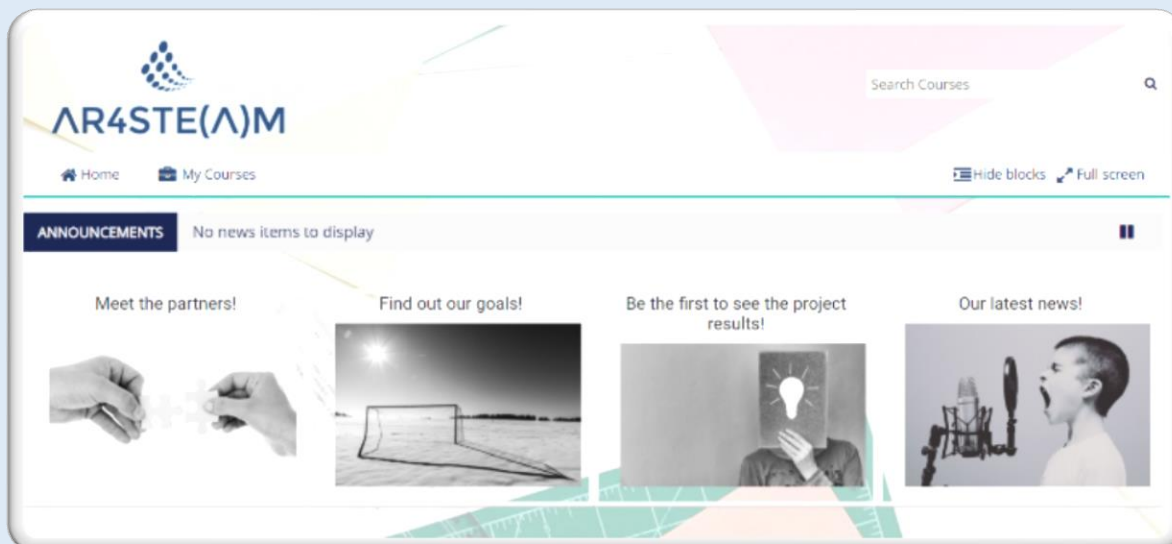
**Crediti: Samandira MTAL**



# Press release N.3 Giugno 2021

## Corso di formazione online per insegnanti

Abbiamo appena finito di completare il corso di formazione online per insegnanti nell'ambito del progetto AR4STE(A)M. Se sei curioso di testarlo iscriviti qui: <https://courses.ar4steam.eu/>. Attraverso questo corso potrai apprendere nuove nozioni sulle applicazioni di realtà aumentata e strategie di gamification. Il team di AR4STE(A)M ti aspetta!



Puoi iscriverti gratuitamente al corso e saperne di più sui relativi benefici guardando il video preparato dal team di AR4STE(A)M, semplicemente cliccando sul link qui sotto: <https://www.youtube.com/watch?v=bRqmbVLhvMA>

## **Diamo un'occhiata ai 5 moduli del corso di formazione**

**Modulo 1 - Introduzione alle strategie di realtà aumentata (RA) e Gamification, applicazione negli studi STE(A)M:** fornisce un'introduzione alle strategie di RA e Gamification e alle loro applicazioni negli studi STE(A)M. Potrai inoltre trovare un questionario, la cui compilazione ti permetterà di valutare il tuo livello di conoscenza in materia di realtà aumentata e di strategie di gamification.

**Modulo 2 – Lettura di approfondimento pedagogico-scientifica - Teorie, Nuovi Approcci e Simulazione dell'insegnamento delle STE(A)M Teaching attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative:** permette di approfondire le teorie, gli approcci e le tecnologie utilizzati nell'insegnamento delle materie STE(A)M. Ti darà quindi modo di raccogliere informazioni sulle più innovative ed emergenti tecnologie utilizzate in questo ambito.

**Modulo 3 – Design Thinking, cerchio dello Sviluppo: Strategie di gamification negli studi STE(A)M:** incoraggia l'utilizzo di strategie di gamification per l'insegnamento delle materie STE(A)M e fornisce le conoscenze di base necessarie per poter utilizzare *CoSpaces Edu* durante le lezioni in classe.

**Modulo 4 – Lezione tecnica su come implementare la RA negli studi STE(A)M (sarà visibile una volta che il Modulo 3 verrà concluso):** guida nella creazione di applicazioni e giochi di RA imparando ad utilizzare i programmi *Vuforia* e *Unity*.

**Module 5 – Wrap-Up: Identificazione di buone pratiche, Riflessioni (Orientamento):** raccoglie esempi esitenti di pratiche di realtà aumentata utilizzate all'interno e all'esterno dell'ambito scolastico. Ti aiuterà ad esplorare le più curiose applicazioni di RA anche al di fuori del contesto educativo e scolastico.

### **Il Progetto AR4STE(A)M - cos'altro è previsto?**

Prossimamente, insegnanti e studenti delle 3 scuole partner saranno coinvolti in attività di laboratorio per creare applicazioni di realtà aumentata e strategie di gamification per le discipline STE(A)M.

Domande? Suggerimenti? Sentiti libero di dirci la tua!

**Il Team di AR4STE(A)M**