

ARISTARCHUS

Artistic Reality In School educaTion: enActed, Reflective and Collaborative learning with the HUman orrery Space

Projektübersicht und Hauptziele

Das Projekt ARISTARCHUS ist eine Zusammenarbeit zwischen drei Universitäten und einer gemeinnützigen Organisation: *Universität von Cergy - Projektkoordinator (Frankreich)*, *Universität der Ägäis (Griechenland)*, *CARDET (Zypern)* und *Universität Münster (Deutschland)*. Das Projekt baut auf dem „Human Orrery“ auf, einem kinästhetischen 3D-Modell der Planetenbewegungen im inneren Sonnensystem, um Schüler der Primar- und Sekundarstufe in interdisziplinäre und integrative STEAM-Aktivitäten einzubinden. Spezifischen Ziele sind:

- Erkundung grundlegender physikalischer Gesetze und mathematischer Konzepte auf attraktive und sinnvolle Weise.
- Entwicklung von direktem und erweitertem wissenschaftlichem Wissen in STEAM, das die Lernenden benötigen, um sich in der modernen wissenschaftlichen Welt zurechtzufinden.
- Verbesserung sowohl des Lernens in einem interdisziplinären STEAM-Kontext als auch des Wohlbefindens und der sozialen Kompetenz der Lernenden.
- Förderung der wissenschaftlichen Prozessfähigkeit der Lernenden.

Projekt-Update

Die Partner traten in die **erste Pilotphase** in Grund- und Sekundarschulen in Frankreich, Griechenland, Zypern und Deutschland ein. Mehr als zwölf Lehrerausbilder, die im vergangenen Sommer an dem fünftägigen Schulungsprogramm zum Thema "Human Orrery" teilgenommen haben, sind direkt an

der Koordinierung der nationalen Umsetzungen beteiligt.

Das Konsortium lieferte den methodischen Rahmen mit umfassenden Leitlinien für die Pilotprojekte und insgesamt sechs Lernsequenzen mit didaktischen Themen. Während des Pilotprojekts werden die Schüler in pädagogische Aktivitäten mit dem Human Orrery eingebunden, und ihre Reaktion war positiv.



Parallel dazu entwirft und entwickelt die Universität Münster eine Augmented-Reality-Anwendung, die die begehbaren Planen im nächsten Jahr ergänzen wird.

Was kommt als Nächstes?

Die erste Pilotphase wird voraussichtlich im April abgeschlossen sein. Die Partner werden dann die Daten aus den Vor- und Nachbefragungen sammeln und analysieren, um die Auswirkungen unmittelbar vor dem zweiten Train-the-Trainers-Programm im nächsten Sommer in Deutschland zu bewerten.

Am 31. Januar nahmen die Partner bei einem weiteren monatlichen Treffen an fruchtbaren Diskussionen über die E-Learning-Plattform des Projekts teil. Die E-Learning-Plattform soll der wichtigste Ressourcenpool für das ARISTARCHUS-Projekt sein und den Zugang zu Schulgemeinschaften, Schülern und Eltern ermöglichen.

Bleiben Sie in Verbindung

Weitere Informationen finden Sie auf der Projekt-Website: www.aristarchusproject.eu
 Folgen Sie uns auf LinkedIn: Aristarchus Project