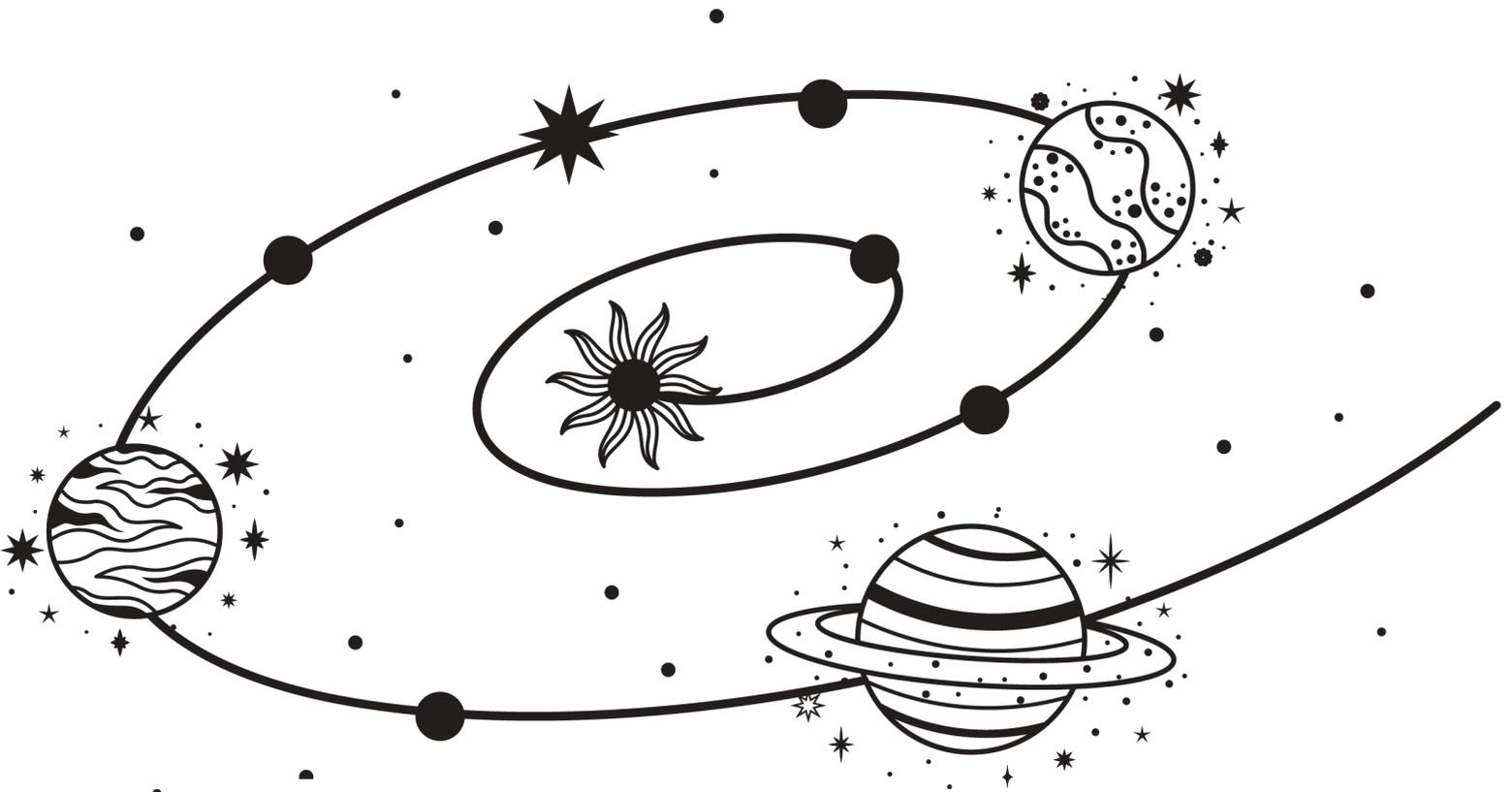


ARISTARCHUS

Newsletter 3



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032478

ARISTARCHUS

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

Projektüberblick und Hauptziele

Das Projekt ARISTARCHUS ist eine Zusammenarbeit zwischen drei Universitäten und einer gemeinnützigen Organisation: *Universität Cergy-Paris - Projektkoordinator (Frankreich), Universität der Ägäis (Griechenland), CARDET (Zypern) und Universität Münster (Deutschland).*

Das Projekt zielt darauf ab, auf dem Human Orrery, einem kinästhetischen 3D-Modell der Planetenbewegung im inneren Sonnensystem, aufbauend, Grund- und SekundarschülerInnen in interdisziplinäre und integrative MINT-Aktivitäten einzubinden. Die spezifischen Ziele des Programms sind:

- Die Erkundung von grundlegenden physikalischen Gesetzen und mathematischen Konzepten auf attraktive und sinnvolle Weise.
- Entwicklung von direktem und erweitertem wissenschaftlichem Wissen in MINT, das die Lernenden benötigen, um sich in der modernen wissenschaftlichen Welt zurechtzufinden.
- Verbesserung sowohl des Lernens in einem interdisziplinären MINT-Kontext als auch des Wohlbefindens und der sozialen Kompetenz der Lernenden.
- Förderung der wissenschaftlichen Fähigkeiten der Lernenden.

Projekt Update

Die Partner haben die erste Pilotphase in Grund- und Sekundarschulen in Frankreich, Griechenland, Zypern und Deutschland erfolgreich abgeschlossen. Mehr als 25 Lehrkräfte und 300 Schülerinnen und Schüler nahmen an

praktischen STEAM-Erfahrungen mit der Human Orrery Map teil. In den Unterrichtsstunden ging es hauptsächlich darum, Kartenelemente zu untersuchen und zu lernen, wie die Jahre auf anderen Planeten ablaufen und warum wir Tag und Nacht haben.

Die SchülerInnen beantworteten vor und nach der Umsetzung einen Online-Fragebogen, um mögliche Lern- oder Einstellungsänderungen zu beobachten. Das positive Feedback der teilnehmenden LehrerInnen unterstreicht die Effektivität der Karte bei der Einbeziehung aller SchülerInnen, insbesondere derer mit weniger Möglichkeiten.

2. Lehrerfortbildung in Munster

Vom 24. bis 28. Juli 2023 fand an der Universität Münster in Deutschland die zweite und letzte Fortbildung im Rahmen des ARISTARCHUS-Projekts statt. Während der Fortbildung konnten die Lehrkräfte ihre Erfahrungen aus dem ersten Jahr des Pilotprojekts auswerten, Meilensteine und Herausforderungen diskutieren sowie Praktiken und Unterrichtsmaterial austauschen. Darüber hinaus wurden die Teilnehmer mit der Augmented-Reality-Anwendung vertraut gemacht und durften deren Funktionen erkunden und neue Unterrichtsinhalte erstellen. Die erste Version der AR-Anwendung wird bis Ende des Jahres fertig sein. Damit kann das zweite Jahr der Schulimplementierung im Januar beginnen.



Was kommt als Nächstes?

Bis zum Beginn der zweiten schulischen Umsetzungsphase im Januar wird die Universität der Ägäis den methodischen Rahmen überarbeiten, um den Bedürfnissen der Lehrkräfte gerecht zu werden. Parallel dazu entwickelt CARDET in Zusammenarbeit mit den Partnern die E-Learning-Plattform des Projekts, die sowohl Inhalte für Lehrer als auch für Schüler enthält, um das selbstgesteuerte Lernen zu erleichtern. Insbesondere werden den Lehrern Ressourcen und audiovisuelles Material zur Verfügung stehen, um STEAM-Workshops unter Verwendung der Human Orrery zu organisieren und durchzuführen. Auf der anderen Seite werden die SchülerInnen Zugang zu spielerischen Inhalten über das Sonnensystem haben.

Stay connected

Weitere Informationen finden Sie auf der Projekt-Website: www.aristarchusproject.eu

Folgen Sie uns auf LinkedIn:

Aristarchus-Projekt