



NEWSLETTER

WYKORZYSTANIE RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ W NAUCZANIU NA TEMAT DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Dlaczego CultApp?

Komisja Europejska ogłosiła rok 2018 Rokiem Dziedzictwa Kulturowego. W całej Europie podjęto różnorodne działania celem promocji europejskich dóbr kultury.

My również zadaliśmy sobie pytanie, czy możemy się jakoś przyczynić do podnoszenia świadomości na temat dziedzictwa kulturowego Europy, zwłaszcza wśród młodzieży. Odpowiedzią jest CultApp!

Cel projektu

CultApp to skrócona nazwa projektu Erasmus+ **Experiencing Augmented Reality on Cultural Heritage applications in iVET**. Celem projektu jest zainspirowanie uczniów przedmiotów zawodowych do zajęcia się tematyką europejskiego dziedzictwa kulturowego. Ma się to dokonać poprzez bardziej angażujące metody nauczania wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną (AR).

CultApp promuje dziedzictwo kulturowe poprzez wykorzystanie angażujących metod dostępnych dla każdego!

Kto może skorzystać?

- Uczniowie przedmiotów humanistycznych, artystycznych, mediów i projektowania
- Nauczyciele ww. przedmiotów
- Regionalni i krajowi promotorzy kultury i turystyki

oraz wszystkie osoby zainteresowane poznawaniem dziedzictwa kulturowego Europy!

REZULTATY PROJEKTU



IO1: Kompendium aplikacji AR poświęconych dziedzictwu kulturowemu

Kompendium jest pierwszym rezultatem naszego projektu. Stanowi opis 12 atrakcyjnych zastosowań rzeczywistości rozszerzonej do dóbr kultury zlokalizowanych w Niemczech, Włoszech, Holandii, Polsce, Bułgarii i Grecji. Znajdziecie tu Państwo opisy praktyk, które 'ożywią' zabytki Karlsruhe, Werony, Lublina, Odessos, Płowdiwu, Chanii, Limburgii i innych miast i rejonów!

Prezentujemy w Kompendium ww. praktyki, aby zainspirować nauczycieli i uczniów do eksperymentowania z AR w trakcie lekcji poświęconych europejskiemu dziedzictwu kulturowemu. Rzecz jasna, z Kompendium mogą skorzystać wszystkie inne osoby zainteresowane poznawaniem dziedzictwa kulturowego.

Darmowe Kompendium można pobrać tutaj:

<http://cultapp.eu/compendium-of-augmented-reality-technologies/>

Pełna wersja Kompendium dostępna jest w języku angielskim. Dodatkowo podsumowanie jego zawartości wraz z opisami 12 praktyk AR dostępne jest w językach: niemieckim, polskim, bułgarskim, włoskim, holenderskim i greckim. Zachęcamy do odwiedzenia strony projektu i pobrania wybranej wersji.

IO2: AR4CHE: kurs online dla nauczycieli

Kolejnym rezultatem projektu jest kurs AR4CHE. To szkolenie online skierowane do nauczycieli przedmiotów humanistycznych i artystycznych, którzy chcą włączyć innowacyjne rozwiązania AR do prowadzonych przez siebie zajęć, aby zainteresować uczniów tematyką dziedzictwa kulturowego. Kurs AR4CHE pomaga nauczycielom zrozumieć wartość pedagogiczną technologii AR, wykorzystać ją w nauczaniu oraz zaprojektować proste projekty AR.

Kurs AR4CHE to:

- Interaktywne treści edukacyjne online osadzone na platformie Moodle
- Elastyczność: uczysz się, kiedy chcesz
- Modułowa struktura (5 modułów poświęconych zrozumieniu, czym jest dziedzictwo kulturowe, technologicznym i pedagogicznym aspektom AR oraz jej włączaniu do nauczania i uczenia się)
- Brak opłat
- Certyfikat ukończenia

Kurs został przetestowany przez 34 nauczycieli z krajów projektu.

Od października 2020 ostateczna wersja kursu będzie dostępna poprzez stronę:

www.ar-cultapp.eu

WYDARZENIA



Spotkanie Kick-off

Pierwsze spotkanie partnerów projektu odbyło się w Roermond, w Holandii, w listopadzie 2018 roku. Miejscem spotkania była siedziba holenderskiego partnera, innowacyjnej szkoły Agora Niekée, w której uczniowie i nauczyciele opierają się w edukacji na ciekawości, a nie na z góry ustalonym programie.



Ukończenie prac nad Kompendium aplikacji AR

Skontaktowaliśmy się z praktykami z zakresu AR i dziedzictwa kulturowego, aby poznać ich doświadczenia. Na tej podstawie powstało Kompendium aplikacji AR. Jego ukończenie świętowaliśmy podczas 2 spotkania partnerów projektu we Florencji, zorganizowanego przez włoskiego partnera, ITT Marco Polo. Po spotkaniu rozpoczęliśmy upowszechnianie Kompendium.

Badanie potrzeb nauczycieli i uczniów w zakresie wykorzystania AR na lekcjach

W krajach partnerów projektu zorganizowano grupy fokusowe z udziałem zarówno nauczycieli jak i z uczniów, aby lepiej zrozumieć ich wcześniejsze doświadczenia z AR i dowiedzieć się, jak oceniają ich potencjał edukacyjny.



Partnerzy eksperymentowali ponadto i demonstrowali zainteresowanym osobom aplikacje AR mogące znaleźć zastosowanie w edukacji na temat dziedzictwa kulturowego.

WYDARZENIA



Przygotowanie i pilotaż kursu AR4CHE

Kolejnym krokiem było stworzenie kursu online. W trakcie 3 Międzynarodowego Spotkania Projektowego w Atenach w listopadzie 2019 roku dyskutowaliśmy nad jego projektowaniem i walidacją. Następnie każdy z partnerów przygotował określony moduł kursu. Po umieszczeniu kursu na platformie Moodle rozpoczęło się jego pilotowanie. Proszę tylko spojrzeć na szczęśliwe twarze nauczycieli, którzy otrzymali certyfikat ukończenia kursu i mogą teraz wykorzystywać AR na zajęciach!



Dalsze działania

Właśnie rozpoczęliśmy prace nad 3 rezultatem projektu: **projektem AR**.

Projekt AR jest sercem CultApp. Partnerzy planują zaprosić grupę uczniów, którzy będą mogli doświadczyć wykorzystania AR do tematyki dziedzictwa kulturowego. Pod okiem nauczycieli, którzy ukończyli kurs AR4CHE i zainspirowali się Kompendium aplikacji AR, uczniowie będą tworzyli własne projekty AR z wykorzystaniem własnych scenariuszy i wybranych przez siebie mediów. Aby im to ułatwić, tworzymy właśnie specjalną platformę Augmented Learning Environment (ALE). Uczniowie będą realizowali swoje projekty z użyciem wybranych aplikacji AR. Całość będzie dostępna za darmo! Zachęcamy do śledzenia nas na Twitterze i Facebooku!



Partnerzy projektu



Dowiedz się więcej o projekcie i skorzystaj z jego rezultatów. Wejdź na www.cultapp.eu

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.