



Co-funded by  
the European Union



## ARPHYMEDES: CÂND EDUCAȚIA DEVENE INTERACTIVĂ ȘI IMPLICATĂ

Trăim într-o societate din ce în ce mai **condusă și orientată către știință**, în care evoluția și dezvoltarea continuă a tehnologiilor deschid în prezent oportunități neîntâlnite până acum.

Dezvoltarea tehnologică, totuși, pentru a nu fi un instrument rece care nu face decât să creeze noutate și consum, poate fi susținută și ghidată de viziuni mai largi, care îmbrățișează **tripla dimensiune**: socială, ecologică și economică?

Nu ar trebui să fie o prioritate și o dorință să îndreptăm instrumentele tehnologice și inovatoare care devin treptat disponibile spre o viziune a unei societăți mai **colaborative și durabile**, care este incluzivă și echitabilă în recunoașterea diversității?

În mediile educaționale există numeroase dificultăți, printre care se numără **lipsa** materialelor didactice pentru profesori, programele școlare **învechite** și prea teoretice, echipamentele tehnologice **inadecvate** și scăderea motivației profesorilor. De asemenea, se înregistrează o scădere a preferinței elevilor pentru materiile științifice, precum fizica, percepută ca fiind excesiv de complicată și obositoare pentru parcursul lor școlar.

Printre perioadele cu dificultăți putem evidenția pandemia de Covid-19, care a avut un impact puternic asupra parcursurilor educaționale, de formare atât în rândul fetelor, cât și a băieților, amplificând și mai mult inegalitățile preexistente și crescând riscul deficitului educațional, abandonului școlar și a obstacolelor în plasarea pe piața muncii.

Analiza **rolului tehnologiilor** în cadrul dimensiunii educaționale ar putea fi semnificativă pentru noi experimente și conceperea unor **noi interacțiuni, conexiuni** care pot perturba și, în același timp, îmbunătăți modelele existente.

Acordând atenție suplimentară la ceea ce funcționează deja și explorând noi puncte de contact și compatibilitate între noile tehnologii digitale și abordările mai "tradiționale", cu scopul de a realiza noi combinații și sinergii, pentru a sprijini aria didactică și întregul traseu educațional.

## SCOPUL PROIECTULUI: Ce viitor proiectăm?

**Proiectul Arphymedes** face parte din această reflecție. Prin crearea unui context educațional și reîmprospătându-și metodele și instrumentele, proiectul arată cum este posibil să se urmărească încercarea de a face **latura digitală** proaspătă și organică, integrând-o într-un context **tradițional** analogic, cum ar fi educația și îmbogățind-o cu noi posibilități și noi modalități de interacțiune.

Desigur, proiectul "Arphymedes" își propune să crească și să îmbunătățească implicarea studenților prin integrarea noilor tehnologii în mediul școlar și educațional.

O **abordare inovatoare** ce își propune să combine realități care, dacă în mod tradițional ar fi părut distante, vor arăta în schimb toată valoarea și tot potențialul lor unic.

O combinație crucială care va îmbunătăți **experiența educațională** prin integrarea media, aplicațiilor și **realității augmentate (AR)** în sala de clasă.

Proiectul însoțește revoluția digitală și tehnologică actuală în școală, permițând elevilor, profesorilor și întregului **ecosistem** educațional să depășească barierele fizice și să facă experiența de învățare autentică, imersivă și stimulatorie.

## Realitatea AUGmentată: noi scenarii de învățare?

Un nou instrument puternic la dispoziția noastră este realitatea augmentată. **Realitatea augmentată** este complet integrată în kit-urile noastre educaționale, însoțind și modificând conținutul. Utilizarea sa face ca învățarea în "lumea reală", să zicem așa, să fie extinsă prin utilizarea elementului virtual, integrând cele două dimensiuni pentru a crea **noi scenarii de învățare**. Astfel, realitatea augmentată oferă oportunitatea pentru **învățarea bazată pe rezolvarea problemelor** și explorare într-un mediu sigur, care poate fi explorat din perspective diferite, unde elevii pot experimenta cu idei și pot lua decizii.

## Doriți să aflați cum vom acționa în legătură cu aceste probleme?

Pentru a dezvolta presupunerile proiectului și pentru a implementa inovații în modelele educaționale existente, proiectul este condus de **organizații** cu caracteristici și domenii de specializare diferite. Iată cei **7 parteneri din șase țări europene**: Universitatea Sf. Chiril și Metodie din Trnava (Slovacia), Universitatea Tehnică Slovacă din Bratislava (Slovacia), Universitatea de Tehnologie din Tallinn (Estonia), Universitatea din Ljubljana (Slovenia), VITECO (Italia), DIADRASIS (Grecia), Universitatea Tehnică Gheorghe Asachi din Iași (România).

În cadrul proiectului Arphymedes, vom dezvolta un **set educațional**, combinând utilitatea cărților și a realității augmentate (AR) printr-o aplicație pentru smartphone și tabletă, precum și o sursă de informații de învățare care va oferi oportunitatea de a atrage atenția și de a **oferi o experiență practică**. Următoarele instrumente vor îmbogăți experiența prin adăugarea unor noi **niveluri de implicare** pentru elevi și extinderea suportului pentru profesori, cu scopul de a remodela metodele tradiționale de învățare și mediile de învățare către forme digitale și interactive.

Este esențial să ne **imaginăm** o educație mai inclusivă și inovatoare, să acționăm și să sădăm semințele unor noi experiențe de învățare.