



Σχετικά με το πρόγραμμα

Το χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα Erasmus+ KA2 «UMARG - Using Mobile Augmented Reality Games to develop key competences through learning about sustainable development», αποσκοπεί στην διερεύνηση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές ως μέσο για την ανάπτυξη των ψηφιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών μέσω της μάθησης για την αειφόρο ανάπτυξη.

Newsletter θέμα 2 Οκτώβριος 2020

Περιεχόμενα

- [IO2:Πλαίσιο σχεδιασμού μάθησης και σενάρια](#)
- [2η Διακρατική συνάντηση του προγράμματος](#)
- [Τα αποτελέσματα του προγράμματος παρουσιάζονται στο συνέδριο IPIE 2020](#)
- [Επερχόμενες δραστηριότητες και παραδοτέα](#)

IO2: Πλαίσιο σχεδιασμού μάθησης και σενάρια

Είμαστε στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσουμε την ολοκλήρωση του Intellectual Output 2 υπό την καθοδήγηση του Πανεπιστημίου του Groningen. Το Output περιλαμβάνει δύο μέρη: Το Πλαίσιο σχεδιασμού μάθησης και τα σενάρια Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές (MARG).

Πλαίσιο σχεδιασμού μάθησης (ΠΣΜ)

Στο πλαίσιο συνοψίζονται τα ακόλουθα αποτελέσματα:

- Συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με οδηγίες σχεδιασμού Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές.
- Ανάλυση και οριοθέτηση των κριτηρίων σχεδιασμού των υφιστάμενων MARG που ενισχύσουν τις ψηφιακές και κοινωνικές δεξιότητες.

Τα σενάρια UMARG

Με βάση το Πλαίσιο Σχεδιασμού Μάθησης, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί και ερευνητές σχεδίασαν 20 μαθησιακά σενάρια αξιοποιώντας τα Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές ώστε να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν συγκεκριμένες ψηφιακές και κοινωνικές δεξιότητες. Τα θέματα των σεναρίων σχετίζονται με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης και σύντομα θα είναι διαθέσιμα στο χώρο αποθετηρίου του προγράμματος.





2^η Διακρατική συνάντηση του προγράμματος

30 Οκτωβρίου 2020



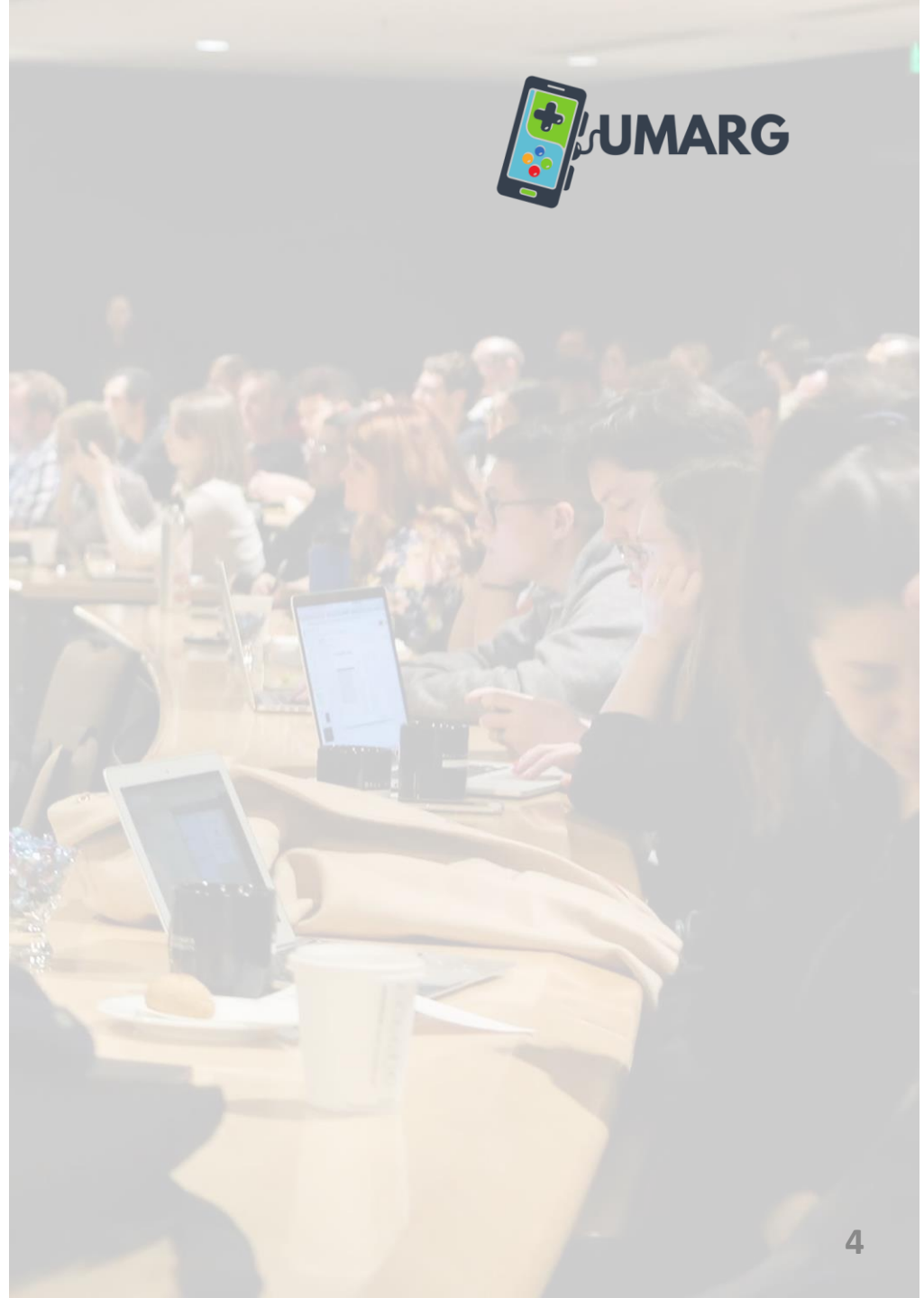
Οι εταίροι του UMARG πραγματοποίησαν τη 2^η Διακρατική συνάντηση στο πλαίσιο του προγράμματος στις 30 Οκτωβρίου 2020. Λόγω της πανδημίας και τους ταξιδιωτικούς περιορισμούς, η συνάντηση έγινε διαδικτυακά μέσω του skype. Οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να αναστοχαστούν αναφορικά με τη δουλειά που έγινε στο πρόγραμμα, να προγραμματίσουν τα επόμενά τους βήματα και να προετοιμαστούν για τις επερχόμενες δραστηριότητες και παραδοτέα. Τέλος, το Πανεπιστήμιο του Pitesti, συντονιστής του προγράμματος, ενημέρωσε τους εταίρους για τις διοικητικές και οικονομικές πτυχές του προγράμματος αναφορικά και με την επικείμενη ενδιάμεση αναλυτική έκθεση.

Τα αποτελέσματα του προγράμματος παρουσιάζονται στο



Η διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος είναι ένας καλός τρόπος για τη μεγιστοποίηση του αντίκτυπου. Στο πλαίσιο αυτό, το Πανεπιστήμιο του Αιγαίου, συμμετείχε στο συνέδριο «International Perspectives In Education 2020» με την παρουσίαση «*Designing AR games to develop students' digital and civic competences: A literature review and delimitation of design criteria*». Η παρουσίαση ήταν βασισμένη στο IO2 του προγράμματος και το τελικό άρθρο θα δημοσιευθεί στα πρακτικά του συνεδρίου από το Waxmann Münster, Γερμανίας.

Το συνέδριο IPIE είναι μια εκπαιδευτική πρωτοβουλία η οποία διοργανώνεται από επτά Πανεπιστήμια: Βέλγιο, Πολωνία, Ελλάδα, Ηνωμένο Βασίλειο, Ισπανία και Τουρκία.





Επερχόμενες δραστηριότητες και παραδοτέα

Επερχόμενες δραστηριότητες

Αρχικά, η σύντομη εκπαίδευση είχε προγραμματιστεί για τον Ιούλιο του 2020, αλλά λόγω της πανδημίας αναβλήθηκε. Στην καλύτερη των περιπτώσεων, η δραστηριότητα θα προγραμματιστεί και πάλι μετά τον Μάιο 2021 και θα πραγματοποιηθεί στις εγκαταστάσεις του Πανεπιστημίου του Groningen στην Ολλανδία.

Αναμένεται να παρευρεθούν 32 εκπαιδευτικοί και ερευνητές από τους συμμετέχοντες οργανισμούς. Η δραστηριότητα θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να αποκτήσουν τις απαραίτητες θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις σχετικά με τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας σε κινητές συσκευές όσον αφορά τις βασικές ικανότητες μάθησης, καθώς και να εξοικειωθούν με μεθόδους και εργαλεία για την αποτελεσματική εκτίμηση του εκπαιδευτικού τους αντίκτυπου.

Επερχόμενες δραστηριότητες και παραδοτέα

Intellectual Output 3

Οι εκπαιδευτικοί από τα σχολεία που συμμετέχουν στο πρόγραμμα θα αναπτύξουν 20 Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές μέσω του TaleBlazer, μιας πλατφόρμας ανοικτής πρόσβασης η οποία αναπτύχθηκε από το MIT. Τα παιχνίδια θα είναι βασισμένα στα σενάρια του IO2 καθώς και στα εγχειρίδια χρήσης που παρέχονται από το σετ εργαλείων του UMARG (IO1). Οι μαθητές από κάθε σχολείο θα έχουν τη δυνατότητα να παίξουν τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια των εφαρμογών. Το κάθε Πανεπιστήμιο θα υποστηρίξει και θα συνεργαστεί με το σχολείο στη χώρα του. Τα παιχνίδια που θα δημιουργηθούν αναμένεται να είναι έτοιμα τον Απρίλη 2021.



Ακολουθήστε μας



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Εταίροι



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



Agreement Ref.No. 2019-1-RO01-KA201-063778

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.