



Despre proiect

Proiectul Easmus + „UMARG - Utilizarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil în dezvoltarea competențelor cheie prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă” își propune să exploreze potențialul educațional al jocurilor de realitate augmentată pentru mobil ca mijloc de dezvoltare a competențelor digitale și civice ale elevilor prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă.

Cuprins

- IO2: Cadru și scenarii de proiectare a învățării
- A doua reuniune transnațională
- Rezultatele UMARG prezentate în cadrul Conferinței IPIE 2020
- Activități și livrabile viitoare

IO2: Cadru și scenarii de proiectare a învățării

Suntem bucuroși să vă anunțăm faptul că Produsul Intelectual 2 a fost finalizat, responsabil fiind University of Groningen. Produsul constă în două părți: Cadrul de proiectare a învățării și Scenariile UMARG.

Cadrul de proiectare a învățării (CPI)

Cadrul rezumă următoarele rezultate:

- O analiză sistematică a literaturii de specialitate și orientări privind dezvoltarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil (MARG).
- analiza și delimitarea criteriilor de proiectare MARG existente care dezvoltă și cultivă competențele digitale și civice.

Scenariile UMARG

Pe baza CPI, educatorii și cercetătorii au dezvoltat 20 de scenarii de învățare bazate pe MARG pentru a susține elevii să își dezvolte competențele digitale și civice. Tema scenariilor se bazează pe obiectivele dezvoltării sustenabile și vor fi curând disponibile în repertoriul de scenarii UMARG.





A doua reuniune transnațională

30 Octombrie 2020



Partenerii UMARG au participat la cea de-a doua reuniune de proiect transnațională în data de 30 Octombrie 2020. Din cauza restricțiilor de călătorie provocate de pandemie, reuniunea s-a desfășurat pe Skype. Participanții au avut oportunitatea de a reflecta asupra activității desfășurate în proiect, să stabilească următorii pași și să înceapă pregătirea evenimentelor și livrabilelor viitoare. Nu în ultimul rând, Universitatea din Pitești, în calitate de coordonator al proiectului, a informat partenerii cu privire la aspectele financiare și de management cuprinse în următorul raport de progres.

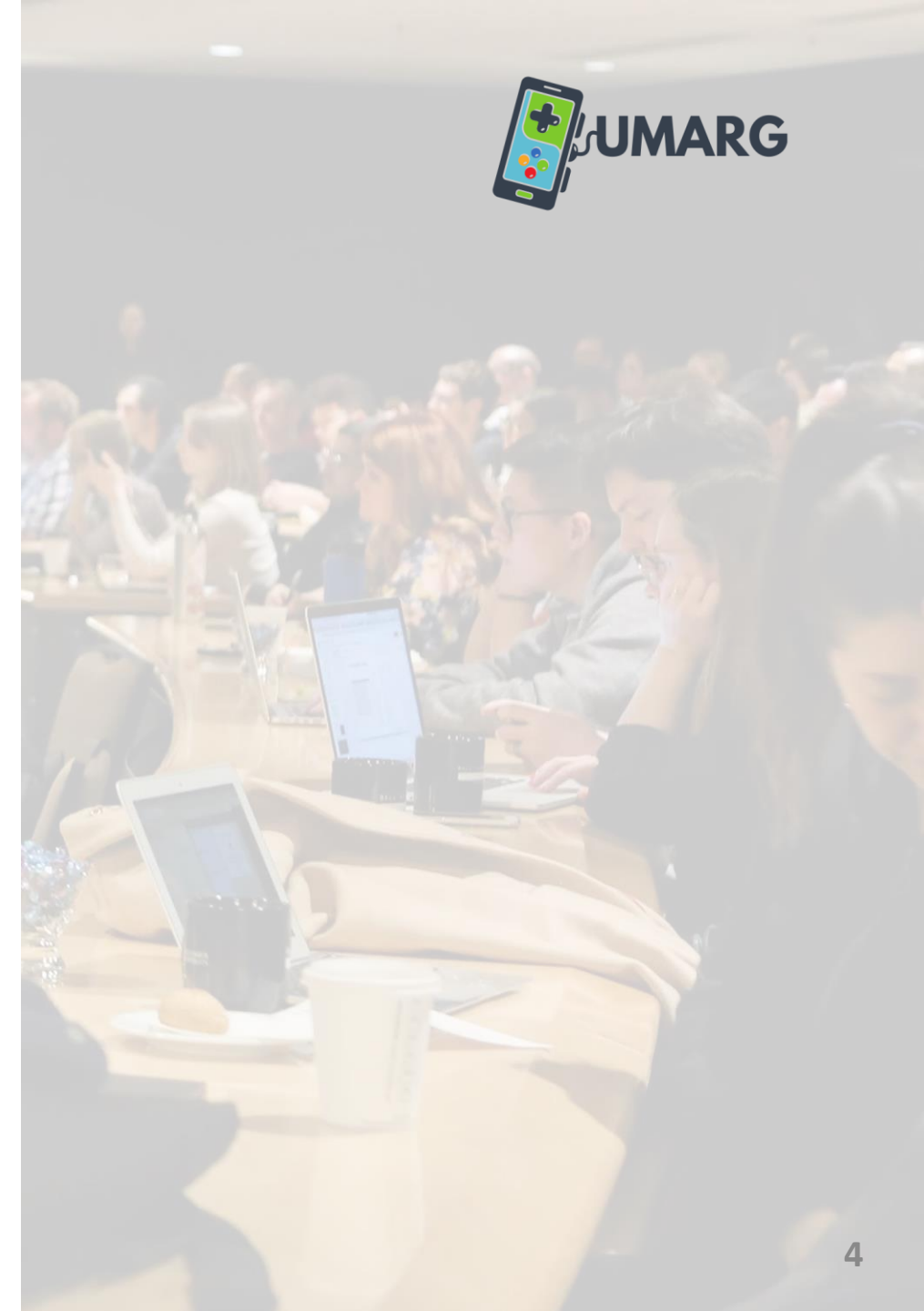
Rezultatele UMARG prezentate în cadrul Conferinței



Diseminarea rezultatelor proiectului este cea mai bună modalitate de maximizare a impactului. În acest scop, University of the Aegean, în calitate de participant la Conferința Perspective Interanționale în Educație 2020, a realizat prezentarea cu titlul: *“Designing AR games to develop students’ digital and civic competences: A literature review and delimitation of design criteria”*.

Prezentarea s-a bazat pe activitatea din cadrul IO2, iar articolul final va fi publicat în volumul conferinței realizat de către Waxmann Münster, Germania.

Conferința IPIE reprezintă o inițiativă educațională organizată de șapte universități din Belgia, Polonia, Grecia, Regatul Unit, Spania și Turcia.





Activități și livrabile viitoare

Evenimente viitoare

Activitatea de formare, inițial prevăzută pentru luna Iulie 2020, a fost amânată din cauza pandemiei COVID-19. Într-un scenariu optimist, activitatea va avea loc în luna Mai 2021, fiind organizată de University of Groningen, Olanda.

32 de profesori și cercetători din instituțiile partenere vor participa la această activitate. Evenimentul va sprijini participanții să dobândească cunoștințele practice și teoretice necesare proiectării, dezvoltării și implementării MARG în vederea dezvoltării competențelor cheie, familiarizându-se în același timp cu metodele și instrumentele necesare evaluării impactului educațional.

Activități și livrabile viitoare

Produsul intelectual 3

Educatorii din școlile partenere vor dezvolta 20 de jocuri de realitate augmentată pentru mobil folosind TaleBlazer, o platformă cu acces liber dezvoltată de MIT. Jocurile se vor baza pe scenariile dezvoltate în cadrul IO2, dar și pe Manualul utilizatorului cuprins în Setul de instrumente UMARG (IO1). Elevii din fiecare școală participantă vor avea oportunitatea de a juca aceste jocuri în timpul etapei de implementare a proiectului. Fiecare Universitate va sprijini și va colabora cu școlile din propria țară. Jocurile urmează a fi produse până în luna Aprilie 2021.





Urmăriți-ne pe



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

Nr. ref. 2019-1-RO01-KA201-063778

Consortiul



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



Sprijnul acordat de Comisia Europeană pentru apariția acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă exclusiv punctul de vedere al autorilor. Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.