



Nieuwsbrief
nummer 4
november 2021

Over het project

(UMARG) **M**obile **A**ugmented **R**eality **G**ames m sleutelcompetenties te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling, is een door Erasmus + KA2 gefinancierd project dat tot doel heeft de educatieve mogelijkheden van Mobile Augmented Reality Games te verkennen als middel om de digitale en burgerschapscompetenties van studenten te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling

Inhoudsopgave

- IO4: Onderzoeksstudie over MARG-interventie
- IO5: UMARG MOOC is online
- 4th Transnationale projectbijeenkomst
- Multiplier-evenementen in partnerlanden

IO4:Onderzoeksstudie over MARG-interventie



We zijn verheugd aan te kondigen dat IO4, het onderzoek naar de MARG-interventie, met succes is geïmplementeerd in alle vier de partnerlanden. Tweeëndertig docenten en meer dan 400 studenten van 10-13 jaar oud namen deel aan het onderzoek dat tot doel had de educatieve waarde van deze spelomgevingen te ontdekken. De digitale en burgerschapscompetenties van de leerlingen werden voor en na de interventie geëvalueerd. Studenten en docenten antwoordden ook in een speciaal ontworpen vragenlijst over hun acceptatie van de technologie. De resultaten worden opgenomen in het eindrapport van de Intellectuele output en gepubliceerd op de website van het project.



UMARG MOOC in online

Access the MOOC through: <http://elearning.umarg.eu>

De MOOC heeft tot doel docenten in heel Europa de nodige theoretische en technische kennis te bieden om Mobile Augmented Reality Games te creëren en te implementeren in hun lespraktijk. De MOOC blijft na afronding van het project online en is gratis. Het bevat de volgende modules die men in eigen tempo kan volgen: Bevordering van digitale en burgerschapscompetenties in de context van duurzame ontwikkeling Inleiding tot AR-technologie Ontwerpen, ontwikkelen en integreren van mobiele augmented reality-spellen in de activiteiten van docenten om de digitale en maatschappelijke sleutelcompetenties van leerlingen te vergroten Leerscenario's ontwerpen voor MARG

Welcome to UMARG eLearning

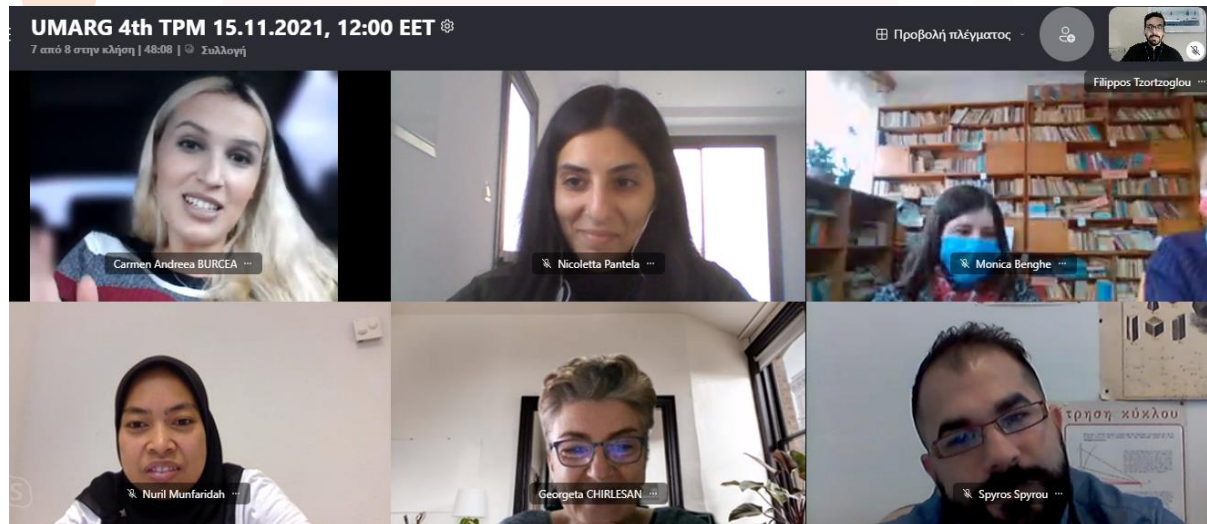


ENTER COURSE



Transnationale projectbijeenkomst No4

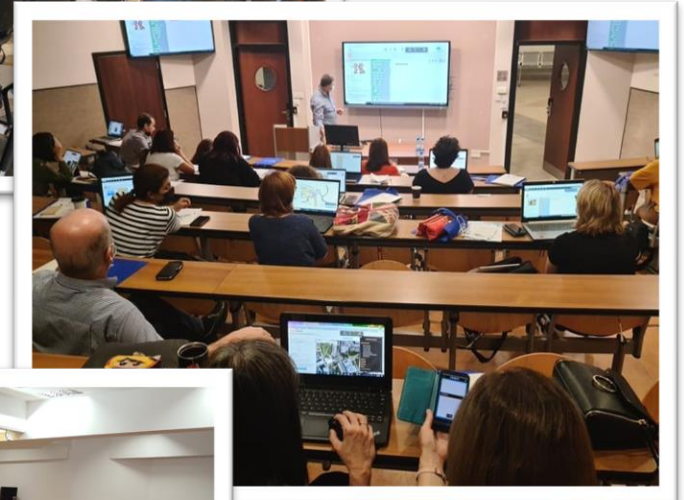
15 November 2021



UMARG-partners hielden hun laatste transnationale projectbijeenkomst op 15 november 2021. Vanwege de pandemische situatie en de reisbeperkingen vond de bijeenkomst virtueel via Skype plaats. De deelnemers kregen de kans om na te denken over het werk dat aan het project is gedaan, hun volgende stappen te coördineren en zich voor te bereiden op de afronding van het project. Ten slotte informeerde de Universiteit van Pitesti, de coördinator van het project, de partners over de bestuurlijke en financiële aspecten van het project met betrekking tot het komende eindrapport.

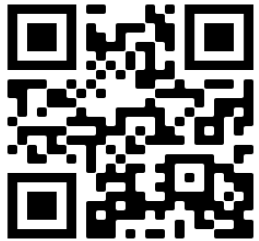
Multiplier-evenementen in partnerlanden

Toen het project ten einde liep, organiseerden alle partnerdipolen hun nationale Multiplier-evenement. Opvoeders, leraren in opleiding, onderwijsleiders en verschillende belanghebbenden uit Griekenland, Cyprus, Roemenië en Nederland kregen de kans om meer te weten te komen over de output van UMARG en zich te laten inspireren door de methodologie ervan.





Volg ons



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

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

Team



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



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.