



UMARG

Het gebruik van Mobile Augmented Reality Games om sleutelcompetenties te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling

Over het project

UMARG is een door KA2 Erasmus+ gefinancierd project op het gebied van strategische partnerschappen voor schoolonderwijs ter bevordering van innovatie in het kader van de overeenkomst ref.nr. 2019-1-RO01-KA201-063778. Er wordt samengewerkt met acht partners (vier universiteiten/onderzoekscentra en vier scholen) uit Roemenië, Griekenland, Cyprus en Nederland.

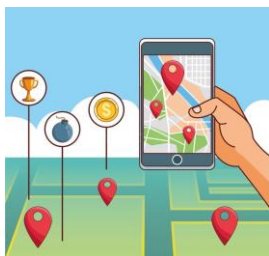
Project doelen

Het verkennen van het potentieel van innovatieve technologieën in een formele of informele omgeving door het presenteren van voorbeelden van Mobile Augmented Reality Games (MARG) en het ontwikkelen van richtlijnen voor gebruikers.



Het ontwikkelen van een onderwijsraamwerk voor het ontwikkelen van de digitale en maatschappelijke competenties van studenten via MARG.

Leraren voorzien van de nodige technische kennis om hun eigen inhoud te creëren voor het bevorderen van de kerncompetenties van leerlingen door te leren over duurzame ontwikkeling.



Het aanreiken van instrumenten en methodologie aan leraren om de kerncompetenties van hun leerlingen te implementeren, te evalueren en te beoordelen, en om op te treden als pedagogisch onderzoekers door middel van op actie-onderzoek gebaseerd onderwijs.



Consortium



Project's coordinator



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