



# UMARG

Utilizarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil în dezvoltarea competențelor cheie prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă

## Despre proiect

UMARG este un proiect Erasmus+ KA2 care promovează inovația, inclus în domeniul Parteneriatelor strategice pentru educația școlară și identificat prin numărul de referință 2019-1-RO01-KA201-063778. Proiectul presupune cooperarea a opt parteneri (patru universități/centre de cercetare și patru școli) din România, Grecia, Cipru și Olanda.

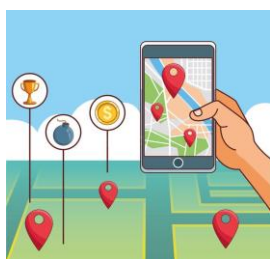
## Obiectivele proiectului

Explorarea potențialului tehnologiilor inovatoare în contexte formale sau informale, prin prezentarea unor exemple de jocuri de realitate augmentată pentru mobil (MARG) și elaborarea unor ghiduri de utilizare pentru acestea.



Elaborarea unui cadru de proiectare a învățării pentru dezvoltarea competențelor digitale și civice ale elevilor prin intermediul MARG.

Furnizarea cunoștințelor tehnice necesare educatorilor pentru crearea propriului conținut cu scopul de încurajare a competențelor-cheie ale elevilor prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă.



Furnizarea instrumentelor și a metodologiei de implementare, analiză și evaluare a competențelor-cheie ale elevilor de către educatori, precum și asumarea unui rol de educatori-cercetători prin educație activă bazată pe cercetare.



## Consortiul



Coordonator proiect



Dimotiko Scholeio  
Apostolou Louka



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