

Consortiul



University of the Aegean



Rodos College



University of Pitești
Romania



Scoala Gimnaziala
"Mircea cel Bătrân", Romania



University of Groningen
Netherlands



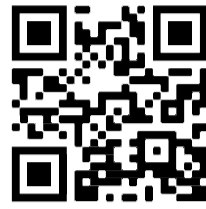
Dr. Nassau College
Netherlands



CARDET, Cyprus



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka, Cyprus



www.umarg.eu

Facebook Group: www.facebook.com/umargproject



Cofinanțat de Programul
Erasmus +
al Uniunii Europene

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

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului său, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi responsabilă pentru nicio utilizare a informațiilor pe care le conține.



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

Obiectivele proiectului

- ✓ Explorarea potențialului tehnologiilor inovatoare în contexte formale sau informale, prin prezentarea de exemple de jocuri de realitate augmentată pentru mobil (MARG) și dezvoltarea unor ghiduri de utilizare pentru acestea.
- ✓ Elaborarea unui cadru de proiectare a învățării pentru dezvoltarea competențelor digitale și civice ale elevilor prin MARG.

- ✓ Oferirea de cunoștințe tehnice profesorilor, necesare pentru a-și crea propriul conținut util pentru stimularea competențelor cheie ale elevilor prin învățarea despre dezvoltarea durabilă
- ✓ Oferirea de instrumente și metodologii profesorilor prin care să implementeze, să evalueze și să aprecieze competențele cheie ale elevilor și prin care să se comporte asemenea profesorilor-cercetători, datorită apelului la o educație bazată pe cercetare.

Utilizând o tehnologie în curs de dezvoltare, jocurile de realitate augmentată pentru mobil, elevii pot fi instruiți într-un mod corespunzător și pot răspunde provocărilor viitoare legate de schimbările sociale și de gestionarea informațiilor.

În această lume în schimbare rapidă și foarte interconectată, cetățenii vor avea nevoie de o gamă largă de competențe pentru a se adapta în mod flexibil. Educația joacă un rol esențial în acest proces. Totuși, implementarea învățării competențelor cheie în sălile de clasă nu este o sarcină ușoară. Ea presupune nu numai specificarea acestora în programele școlare, ci și dezvoltarea unor medii de învățare care să promoveze învățarea activă și să susțină creativitatea, explorarea și experimentarea elevilor. Jocurile de realitate augmentată pentru mobil (MARG) se joacă pe dispozitive mobile și augmentează lumea fizică cu informații virtuale, specifice locației și contextuale, abilități de lucru în echipă și de comunicare și, astfel, oferă oportunități de învățare in situ sau bazate pe cercetare.



Rezultatele proiectului

- ✓ O1. Set de instrumente didactice pentru realitate augmentată
- ✓ O2. Cadru de proiectare a învățării și scenarii
- ✓ O3. Dezvoltarea de jocuri de realitate augmentată pentru mobil
- ✓ O4. Studiu de cercetare despre intervenția MARG
- ✓ O5. MOOC MARG

