



Over het project

Het Erasmus + project "UMARG - Using Mobile Augmented Reality Games to develop key competences through learning about sustainable development" heeft als doel de educatieve mogelijkheden van Mobile Augmented Reality Games te verkennen als middel om de digitale en maatschappelijke competenties van studenten te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling.

Nieuwsletter Versie 01. Maart 2020

Inhoudsopgave

1ste Transnationale
Projectvergadering in Pitesti

Komende activiteiten en te
leveren prestaties

Contact details

1ste Transnationale Projectvergadering in Pitesti

30-31 januari 2020

De partners van het UMARG-project hielden hun transnationale aftrap in Pitesti, Roemenië, in het gebouw van de Universiteit van Pitesti.

De bijeenkomst bood de partners de kans om het algemene werkplan van het project, de rollen en verantwoordelijkheden voor elke instelling af te ronden en om te discussiëren over management- en financiële kwesties. Bovendien kregen de partners de kans om hun onderzoeksresultaten te presenteren met betrekking tot de eerste Intellectuele Output (IO1) van het project, wat een Augmented Reality Toolkit is. IO1 heeft als doel docenten een nuttig hulpmiddel te bieden met betrekking tot de theoretische achtergrond van Augmented Reality, good practices van educatieve Mobile Augmented Reality Games (MARG), beschikbare tools om MARG te creëren en analytische gebruikersinstructies om de MARG effectief te gebruiken. IO1 geeft ook inzicht in hoe onderwijs op het gebied van duurzame ontwikkeling gekoppeld is aan onderwijs op het gebied van kerncompetenties in de nationale onderwijsprogramma's van elk partnerland.



Upcoming activities and deliverables



C1: Opleidingsactiviteiten op korte termijn in juli 2020

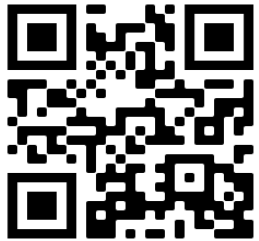
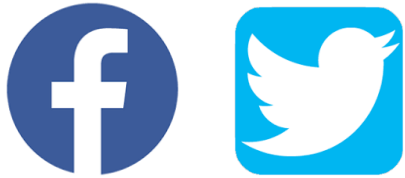
Van 29 juni 2020 tot en met 3 juli 2020 is een kortlopende opleidingsactiviteit gepland aan de Rijksuniversiteit Groningen, waar docenten en onderzoekers van de deelnemende instellingen aan deel zullen nemen. Het doel van deze 5-daagse workshop is essentieel voor de succesvolle implementatie van de doelstellingen van het project en de validatie van de resultaten. De deelnemers zullen de nodige theoretische en praktische kennis verwerven over het ontwerp, de ontwikkeling en de incorporatie van Mobile Augmented Reality Games op het gebied van sleutelcompetenties en zullen zich vertrouwd maken met relevante onderzoeks- en evaluatie-instrumenten.



IO2: Leerdesignraamwerk en scenario's komen in oktober 2020

Tijdens de startbijeenkomst hebben de partners ook hun acties gecoördineerd om de tweede Intellectuele Output van het project voor te bereiden, die een lerend ontwerp kader vormt voor het ontwerpen van onderwijsscenario's. Het raamwerk zal gebaseerd zijn op het instructie-ontwerp voor MARG dat in het literatuuronderzoek wordt gevonden, maar dit zal de eerste keer zijn dat een raamwerk voor MARG richtlijnen bevat voor het ontwikkelen en cultiveren van deze digitale en burgerschapscompetenties. Verder zullen docenten van de deelnemende scholen van het programma in totaal 20 MARG-scenario's ontwerpen die digitale en maatschappelijke competenties in de context van duurzame ontwikkeling bevorderen. De scenario's zullen beschikbaar zijn voor alle Europese opvoeders via een open toegankelijke opslagplaats, die toegankelijk is via de website van het project.

Volg ons



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

Consortium



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



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

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de standpunten van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel van de informatie in deze publicatie wordt gemaakt.