



Despre proiect

Proiectul Erasmus + „UMARG - Utilizarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil în dezvoltarea competențelor cheie prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă” își propune să exploreze potențialul educațional al jocurilor de realitate augmentată pentru mobil ca mijloc de dezvoltare a competențelor digitale și civice ale elevilor prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă.

Buletinul informativ nr. 01 Martie 2020

Cuprins

Prima reuniune
transnațională de proiect,
Pitești

Activități și livrabile viitoare

Date de contact

Prima reuniune transnațională de proiect, Pitești

30-31 ianuarie 2020

Partenerii proiectului UMARG au participat la reuniunea transnațională de kick-off organizată în Pitești, România, la sediul Universității din Pitești.

Reuniunea le-a dat partenerilor posibilitatea de a finaliza planul general de lucru al proiectului, rolurile și responsabilitățile fiecărei instituții, precum și de a discuta despre probleme de management și financiare. În plus, partenerii au prezentat rezultatele cercetării proprii privind primul produs intelectual (IO1) al proiectului, și anume un Toolkit referitor la realitatea augmentată. IO1 este conceput să constituie o resursă utilă care să prezinte contextul teoretic al realității augmentate, bunele practici din domeniul jocurilor educaționale de realitate augmentată pentru mobil (MARG), instrumentele disponibile pentru crearea MARG, precum și instrucțiuni analitice privind o valorificare eficientă a acestora de către utilizatori. De asemenea, IO1 conține informații despre corelarea dintre educația pentru dezvoltare sustenabilă și educația în domeniul competențelor-cheie în curriculumul național al fiecărei țări partenere.



Activități și livrabile viitoare



C1: Activitate de formare pe termen scurt, planificată pentru iulie 2020

O activitate de formare pe termen scurt este planificată în perioada 29 iunie - 3 iulie 2020 la Universitatea din Groningen, Olanda, la care vor fi prezenți profesori și cercetători din instituțiile participante. Scopul acestui workshop de 5 zile este esențial pentru implementarea cu succes a obiectivelor proiectului, precum și pentru validarea rezultatelor acestuia. Participanții vor dobândi cunoștințele teoretice și practice necesare privind proiectarea, dezvoltarea și integrarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil în domeniul competențelor-cheie și se vor familiariza cu instrumentele de cercetare și evaluare relevante.



IO2: Cadru și scenarii de proiectare a învățării, planificate pentru octombrie 2020

În cadrul reuniunii de kick-off, partenerii și-au coordonat, de asemenea, acțiunile de pregătire a celui de al doilea produs intelectual al proiectului, și anume un cadru de proiectare a învățării pentru elaborarea scenariilor educaționale. Cadrul se va baza pe proiectarea instructivă pentru MARG, care se regăsește în analiza literaturii de specialitate, însă va fi pentru prima dată când un cadru privind MARG va include orientări pentru dezvoltarea și cultivarea competențelor digitale și civice. În plus, educatorii din școlile participante la program vor proiecta un total de 20 de scenarii MARG care promovează competențele digitale și civice în contextul dezvoltării sustenabile. Scenariile vor fi disponibile tuturor educatorilor europeni într-un repertoriu cu acces deschis, accesibil pe site-ul web al proiectului.

Urmăriți-ne pe



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

Nr. ref. 2019-1-RO01-KA201-063778

Consortiul



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



Sprijnul acordat de Comisia Europeană pentru apariția acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă exclusiv punctul de vedere al autorilor. Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.