



Over het project

(UMARG) **Using Mobile Augmented Reality Games** om sleutelcompetenties te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling, is een Erasmus + KA2 gefinancierd project dat de educatieve mogelijkheden wil onderzoeken van Mobile Augmented Reality Games als middel om de digitale en burgerlijke competenties van studenten te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkeling.

Inhoudsopgave

- IO3: Ontwikkeling van mobiele AR-spellen
- UMARG Leren Onderwijzen Training Activiteit
- 3e transnationale projectbijeenkomst
- Komende activiteiten en te leveren prestaties

IO3: Ontwikkeling van mobiele AR-spellen

We zijn blij te kunnen aankondigen dat Intellectuele Output 3 is voltooid onder begeleiding van onze partner CARDET. De output had betrekking op de ontwikkeling van 20 Augmented Reality Games voor mobiele toestellen die de burgerschaps- en digitale vaardigheden van studenten moeten bevorderen en tegelijk de Duurzame Ontwikkelingsdoelen aanpakken.



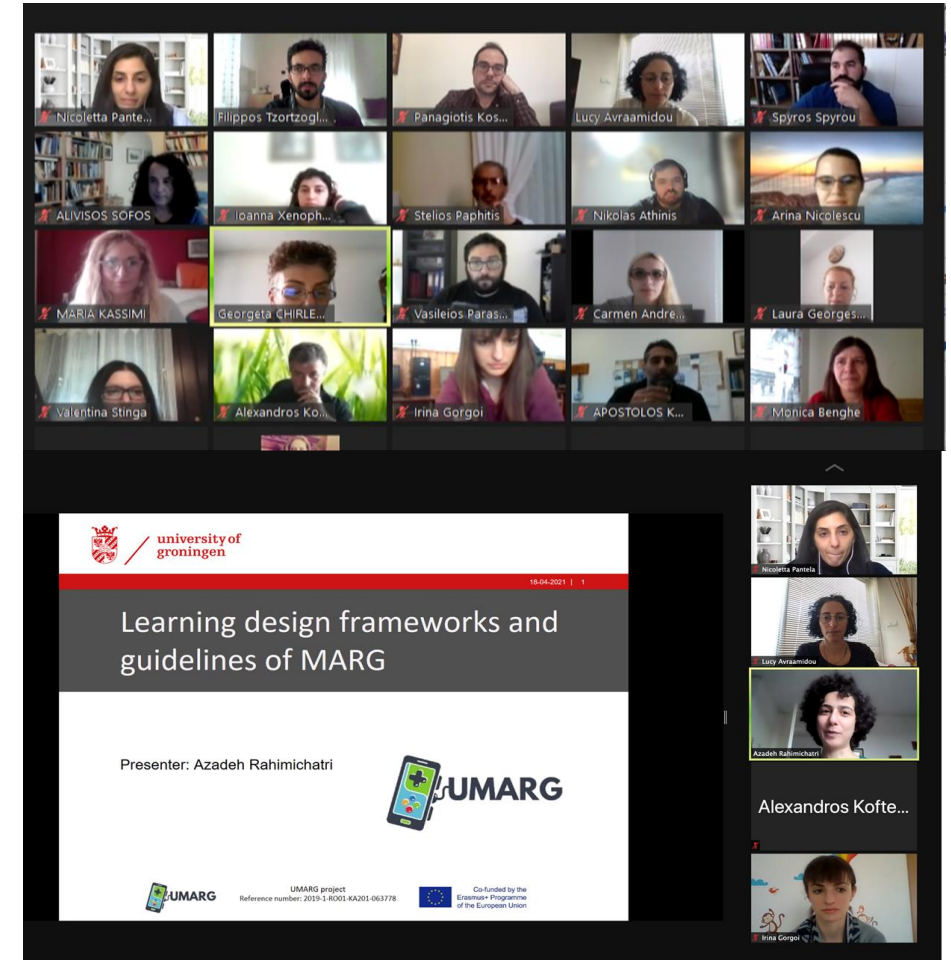
Schoolleerkrachten en onderzoekers van de deelnemende organisaties werkten samen aan de ontwikkeling van de games, gebaseerd op de scenario's ontworpen in Output (IO2) en op de gebruikershandleidingen geleverd door UMARG toolkit (IO1). De games van elk partnerland zullen toegankelijk zijn via Taleblazer, een open access platform ontwikkeld door het MIT, zowel in het Engels als in de nationale taal. Vertaald met www.DeepL.com/Translator (gratis versie)

UMARG Leren Onderwijzen Opleidingsactiviteit



19-23 April 2021

Tweeëndertig docenten en universitaire onderzoekers uit Griekenland, Cyprus, Roemenië en Nederland hebben deelgenomen aan de Learning Teaching and Training Activity van het UMARG project, online georganiseerd door de Rijksuniversiteit Groningen, tussen 19-23 april. Het doel van deze professionele training was leerkrachten en onderzoekers te ondersteunen bij het ontwikkelen van kennis en vaardigheden die nodig zijn voor het ontwerpen en implementeren van lesmateriaal waarin mobiele augmented reality games (MARG) zijn verwerkt en waarin de Sustainable Development Goals aan bod komen. Vertaald met www.DeepL.com/Translator (gratis versie)





3e transnationale projectbijeenkomst

28 May 2021



Op 28 mei 2021 hielden de UMARG-partners hun derde transnationale projectvergadering. Vanwege de pandemische situatie en de reisbeperkingen werd de vergadering virtueel gehouden via skype. De deelnemers kregen de kans om na te denken over het werk dat in het kader van het project werd gedaan, hun volgende stappen te coördineren en zich voor te bereiden op de komende evenementen en deliverables. Ten slotte informeerde de Universiteit van Pitesti, de coördinator van het project, de partners over de bestuurlijke en financiële aspecten van het project in verband met het komende interne verslag.

Komende activiteiten en te leveren prestaties

Komende intellectuele outputs 4: Onderzoeksstudie over MARG-interventie

Het projectconsortium begint nu aan Intellectuele Output 4, waarbij leerkrachten en onderzoekers uit elk partnerland de ontwikkelde games zullen implementeren in lokale schoolklassen. Naast de implementatie zal een onderzoek worden uitgevoerd naar de impact van deze innovatieve leerplannen op de ontwikkeling van digitale en burgerschapscompetenties bij leerlingen en hun subvaardigheden. De resultaten van het onderzoek zullen naar verwachting in november 2021 worden gepubliceerd.



Volg ons



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

Consortium



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka



Overeenkomst Ref.nr. 2019-1-RO01-KA201-063778

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.