

Εταίροι του έργου



Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Ελλάδα



Κολέγιο Ρόδου, Ελλάδα



University of Pitesti
Romania



Scoala Gimnaziala
"Mircea cel Batran", Romania



University of Groningen
Netherlands



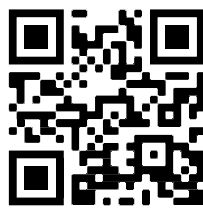
Dr. Nassau College
Netherlands



CARDET, Cyprus



Dimotiko Scholeio
Apostolou Louka, Cyprus



www.umarg.eu

Facebook Group: www.facebook.com/umargproject



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

Αριθμός χρηματοδότησης:
Ref.No. 2019-1-RO01-KA201-063778

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Using Mobile Augmented Reality Games
to develop key competences through learning
about sustainable development



Αξιοποιώντας μια ανερχόμενη τεχνολογία, ειδικότερα των παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας, οι μαθητές μπορούν να εκπαιδευτούν κατάλληλα και να ανταποκριθούν στις μελλοντικές προκλήσεις που αφορούν τις κοινωνικές αλλαγές και τη διαχείριση της πληροφορίας.

Σκοπός του προγράμματος

Η καλλιέργεια και ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα κρίνεται μείζονος σημασίας προκειμένου οι μαθητές να εκπαιδευτούν κατάλληλα και να ανταποκριθούν στις μελλοντικές προκλήσεις που αφορούν τις κοινωνικές αλλαγές, τη διαχείριση της πληροφορίας στη σύγχρονη ψηφιακή κοινωνία αλλά και την εκπαιδευτική και την επαγγελματική τους ανάπτυξη. Στόχος του UMARG είναι η αξιοποίηση μιας ανερχόμενης τεχνολογίας και ειδικότερα των παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας (Ε.Π.) προς την κατεύθυνση αυτή. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται στον πραγματικό κόσμο με την υποστήριξη φορητών συσκευών και δύνανται να επαυξήσουν το πραγματικό περιβάλλον με ψηφιακές πληροφορίες.

Στόχοι του προγράμματος

- ✓ Η διερεύνηση της παιδαγωγικής αξίας των παιχνιδιών Ε.Π. ως μέσα για την καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.
- ✓ Η ανασκόπηση των διαθέσιμων εργαλείων δημιουργίας παιχνιδιών Ε.Π. για εκπαιδευτική χρήση.
- ✓ Ο σχεδιασμός ενός μοντέλου εκπαιδευτικού σχεδιασμού παιχνιδιών Ε.Π.
- ✓ Η επιμόρφωση εκπαιδευτικών τόσο σε θεωρητικό όσο και πρακτικό επίπεδο στην αξιολόγηση των δεξιοτήτων των μαθητών τους αλλά και τη χρήση παιχνιδιών Ε.Π. ως μέσα για την ανάπτυξη αυτών.



Παραδοτέα του προγράμματος

- ✓ Ανάπτυξη ενός εγχειριδίου με πρακτικές οδηγίες χρήσης εργαλείων δημιουργίας παιχνιδιών Ε.Π.
- ✓ Ανάπτυξη ενός μοντέλου εκπαιδευτικού σχεδιασμού παιχνιδιών Ε.Π. με στόχο την καλλιέργεια των ψηφιακών δεξιοτήτων (όπως επικοινωνία/συνεργασία, επίλυση προβλημάτων, πληροφοριακός γραμματισμός), και κοινωνικών δεξιοτήτων (κριτική σκέψη, πολιτότητα, προσωπική και κοινωνική υπευθυνότητα) των μαθητών.



- ✓ Σχεδιασμός και ανάπτυξη είκοσι (20) παιχνιδιών Ε.Π. με θέμα την αειφόρο ανάπτυξη.
- ✓ Εκπόνηση εκπαιδευτικής μελέτης επίδρασης των παιχνιδιών Ε.Π. που δημιουργήθηκαν στην εκπαιδευτική πράξη.
- ✓ Ανάπτυξη ενός μαζικού ανοικτού διαδικτυακού μαθήματος (MOOC) με θέμα τη χρήση των παιχνιδιών Ε.Π. ως εργαλεία ανάπτυξης των δεξιοτήτων 21ου των μαθητών.

