

## Consortium



University of the Aegean



Rodos College



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](http://www.umarg.eu)

Facebook Group: [www.facebook.com/umargproject](https://www.facebook.com/umargproject)



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

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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



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



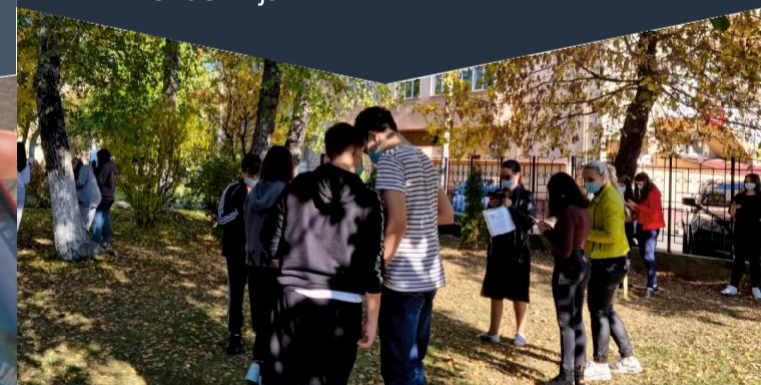
*Met behulp van een opkomende technologie, Mobile Augmented Reality Games, kunnen studenten goed worden opgeleid en reageren op toekomstige uitdagingen met betrekking tot sociale verandering en informatiebeheer*

In deze snel veranderende en sterk onderling verbonden wereld zullen burgers een breed scala aan competenties nodig hebben om zich flexibel aan te passen. Het onderwijs heeft een sleutelrol in dit proces. Het implementeren van het leren van sleutelcompetenties in klaslokalen is echter geen gemakkelijke taak. Het gaat niet alleen om het ontwikkelen van leeromgevingen die actief leren bevorderen en de creativiteit, verkenning en experimenten van studenten ondersteunen. Mobile Augmented Reality Games (MARG) zijn spelomgevingen die worden gespeeld op mobiele apparaten die de fysieke wereld uitbreiden met virtuele, locatiespecifieke en contextuele informatie, teamwork en communicatiemogelijkheden, en zo mogelijkheden bieden voor in-situ of onderzoekend leren.

### Doelstellingen van het project

- ✓ Het potentieel van innovatieve technologieën in formele of informele omgevingen verkennen door voorbeelden van Mobile Augmented Reality Games (MARG) te presenteren en hiervoor gebruikersrichtlijnen te ontwikkelen.
- ✓ Een leerontwerpkader ontwikkelen voor het ontwikkelen van de digitale en burgerschapscompetenties van studenten via MARG

- ✓ Docenten voorzien van de nodige technische kennis om hun eigen inhoud te creëren voor het bevorderen van de sleutelcompetenties van studenten door te leren over duurzame ontwikkeling
- ✓ Opvoeders voorzien van de tools en methodologie om sleutelcompetenties van hun studenten te implementeren, evalueren en beoordelen, en om op te treden als opvoeders-onderzoekers door middel van op actieonderzoek gebaseerd onderwijs.



### Project's deliverables

- O1. Een leertoolkit met augmented reality
- O2. Leerontwerpkader en scenario
- O3. Ontwikkeling van mobiele AR-games
- O4. Onderzoeksstudie over MARG-interventie
- O5. MARG MOOC

