



## Σχετικά με το πρόγραμμα

Το πρόγραμμα Erasmus+ “UMARG - Using Mobile Augmented Reality Games to develop key competences through learning about sustainable development” αποσκοπεί στην διερεύνηση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για κινητές συσκευές ως μέσο για την ανάπτυξη των ψηφιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών μέσω της μάθησης για την αειφόρο ανάπτυξη.

## Newsletter θέμα 01. Μάρτιος 2020

### Περιεχόμενα

1η Συνάντηση Διακρατικού  
Προγράμματος στο Πιτέστι

Επερχόμενες δραστηριότητες  
και παραδοτέα

Στοιχεία επικοινωνίας

## 1η Συνάντηση Διακρατικού Προγράμματος στο Πιτέστι

30-31 Ιανουαρίου 2020

Οι εταίροι του προγράμματος UMARG πραγματοποίησαν τη διακρατική συνάντησή τους στο Pitesti της Ρουμανίας στις εγκαταστάσεις του Πανεπιστημίου του Pitesti.

Η συνάντηση παρείχε την ευκαιρία στους εταίρους να ολοκληρώσουν το γενικό πρόγραμμα εργασίας του έργου, τους ρόλους και τις ευθύνες του κάθε θεσμικού οργάνου καθώς και να συζητήσουν θέματα διαχείρισης και χρηματοδότησης. Επιπλέον, οι εταίροι είχαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν τα ερευνητικά ευρήματά τους σχετικά με το πρώτο πνευματικό προϊόν (IO1) του έργου, το οποίο είναι ένα Toolkit για την Επαυξημένη Πραγματικότητα. Το IO1 στοχεύει στην παροχή στους εκπαιδευτικούς μιας χρήσιμης πηγής σχετικά με το θεωρητικό υπόβαθρο της Επαυξημένης Πραγματικότητας, τις ορθές πρακτικές των εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για Κινητές Συσκευές (MARG), τα διαθέσιμα εργαλεία για τη δημιουργία των MARG καθώς και αναλυτικές οδηγίες χρήστη για την αποτελεσματική χρήση τους. Το IO1 παρέχει επίσης πληροφορίες για το πώς η αειφόρος ανάπτυξη είναι συνδεδεμένη με την εκπαίδευση βασικών δεξιοτήτων στα εθνικά προγράμματα σπουδών κάθε χώρας εταίρου.



## Επερχόμενες δραστηριότητες και παραδοτέα



### **C1: Βραχυπρόθεσμη δραστηριότητα κατάρτισης τον Ιούλιο του 2020**

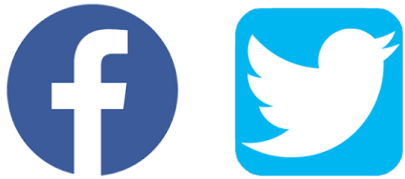
Από τις 29 Ιουνίου 2020 έως τις 3 Ιουλίου 2020 προγραμματίζεται μια βραχυπρόθεσμη κατάρτιση στο Πανεπιστήμιο του Groningen, της Ολλανδίας, όπου θα παρευρεθούν καθηγητές και ερευνητές από τα συμμετέχοντα ιδρύματα. Ο σκοπός αυτού του εργαστηρίου διάρκειας 5 ημερών είναι απαραίτητος για την επιτυχή υλοποίηση των στόχων του προγράμματος, καθώς και για την επικύρωση των αποτελεσμάτων του. Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν τις απαραίτητες θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις σχετικά με το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την ενσωμάτωση των Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για Κινητές Συσκευές στον τομέα των βασικών δεξιοτήτων και θα εξοικειωθούν με τα σχετικά εργαλεία έρευνας και αξιολόγησης.



### **I02: Πλαίσιο σχεδιασμού μάθησης και σενάρια που θα κυκλοφορήσουν τον Οκτώβριο του 2020**

Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, οι εταίροι συντόνισαν επίσης τις ενέργειές τους για την προετοιμασία της δεύτερης πνευματικής παραγωγής του προγράμματος, το οποίο είναι ένα πλαίσιο σχεδιασμού της μάθησης για τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών σεναρίων. Το πλαίσιο θα βασιστεί στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό για τα MARG που βρίσκεται στην ανασκόπηση της βιβλιογραφίας, ωστόσο αυτή θα είναι η πρώτη φορά που ένα πλαίσιο για τα MARG θα περιλαμβάνει κατευθυντήριες γραμμές για την ανάπτυξη και καλλιέργεια αυτών των ψηφιακών και κοινωνικών ικανοτήτων. Επιπλέον, εκπαιδευτικοί από τα συμμετέχοντα σχολεία του προγράμματος θα σχεδιάσουν συνολικά 20 σενάρια για τα MARG που θα προωθούν τις ψηφιακές και κοινωνικές ικανότητες στο πλαίσιο της αειφόρου ανάπτυξης. Τα σενάρια θα είναι διαθέσιμα σε όλους τους ευρωπαίους εκπαιδευτικούς μέσω ενός αποθετηρίου ανοιχτής πρόσβασης, ο οποίος θα είναι προσβάσιμος μέσω του ιστοτόπου του προγράμματος.

Ακολουθήστε μας



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

## Εταίροι



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio  
Apostolou Louka



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects 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.