



Over het project

(UMARG) Using Mobile Augmented Reality Games om sleutelcompetenties te ontwikkelen door te leren over duurzame ontwikkelingen, is een door Erasmus + KA2 gefinancierd project dat tot doel heeft de educatieve mogelijkheden van Mobile Augmented Reality Games te verkennen als middel om de digitale en civiele competenties van studenten te ontwikkelen.

Inhoudsopgave

- [IO2: Het Learning design framework en scenario's](#)
- [2^{de} Transnationale Project Vergadering](#)
- [UMARG resultaten gepresenteerd tijdens IPIE 2020 conferentie](#)
- [Komende activiteiten en resultaten](#)

IO2: Het Learning design framework en scenario's

We zijn verheugd aan te kondigen dat Intellectual Output 2 is afgerond onder begeleiding van de Rijksuniversiteit Groningen. De output bestaat uit twee delen: Het Learning Design Framework & de UMARG Scenarios

Het Learning Design Framework (LDF)

Het framework bevat de resultaten van:

- een systematisch literatuuronderzoek met ontwerprichtlijnen voor Mobile Augmented Reality Games (MARG).
- de analyse en afbakening van ontwerpcriteria van bestaande MARG die de digitale en burgerschapscompetenties van studenten bevorderen.

De UMARG scenarios

Op basis van het LDF hebben deelnemende docenten en onderzoekers 20 leerscenario's met MARG ontworpen om hun studenten te helpen bepaalde digitale en civiele competenties te ontwikkelen. De onderwerpen van de scenario's hebben betrekking op duurzame ontwikkelingsdoelen en zullen binnenkort worden geüpload naar de UMARG scenario's-repository.





2^{de} Transnationale Project Vergadering

30 October 2020



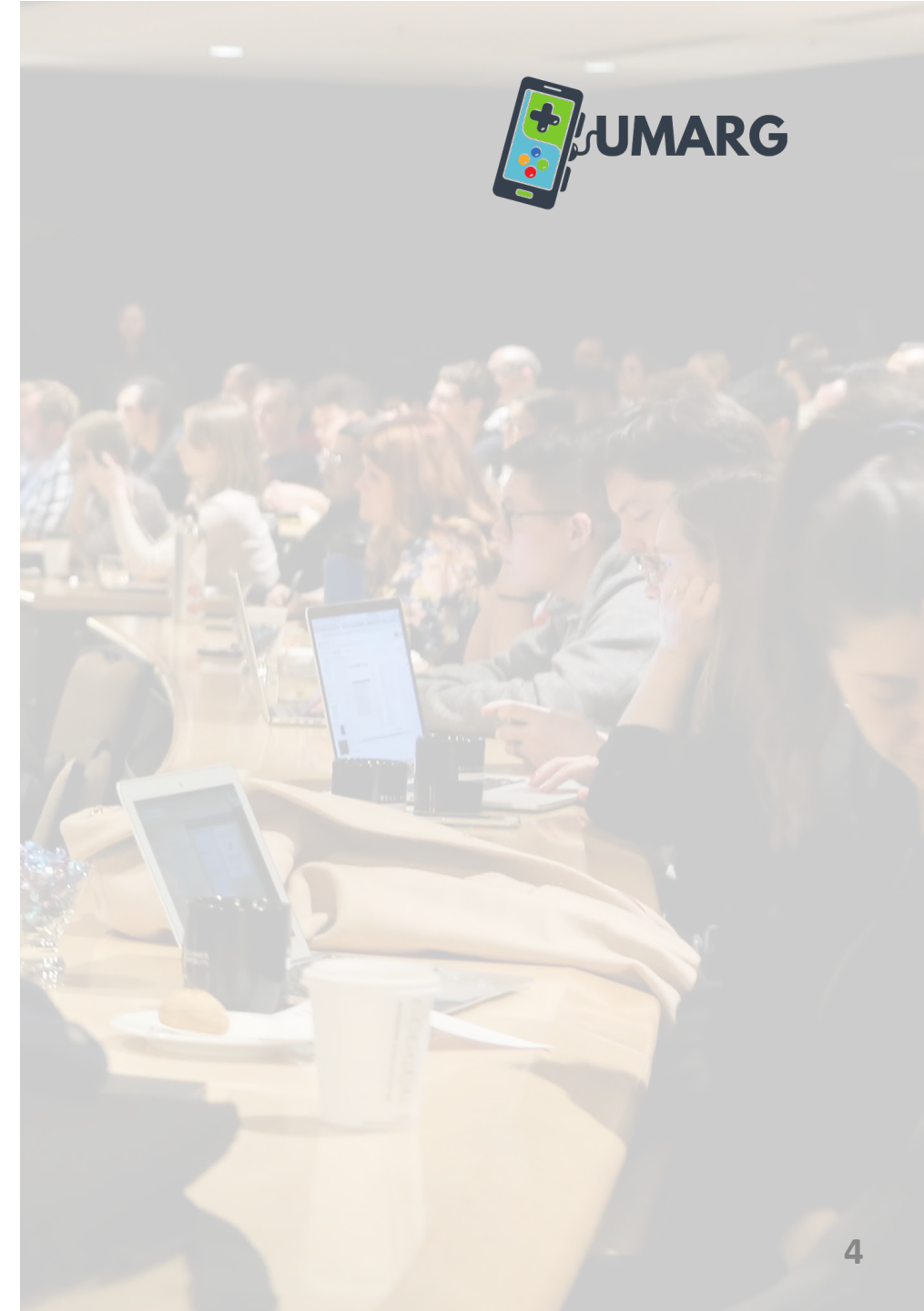
UMARG-partners hielden hun tweede transnationale projectbijeenkomst op 30 oktober 2020. Vanwege de pandemie en de reisbeperkingen verliep de bijeenkomst via Skype. De deelnemers kregen de kans om na te denken over het werk dat aan het project is gedaan, hun volgende stappen te coördineren en zich voor te bereiden op de komende evenementen en resultaten. Ten slotte informeerde de Universiteit van Pitesti, de coördinator van het project, de partners over de bestuurlijke en financiële aspecten van het project met betrekking tot het komende tussentijdse rapport.

UMARG resultaten gepresenteerd tijdens



Verspreiding van de resultaten van het project is een geweldige manier om de impact te maximaliseren. In dit kader nam de University of the Aegean deel aan de International Perspectives In Education 2020-conferentie met een presentatie met de titel "*Designing AR games to develop students' digital and civic competences: A literature review and delimitation of design criteria*". De presentatie was gebaseerd op het werk dat is gedaan aan de IO2 van het project en het laatste artikel zal worden gepubliceerd tijdens de congresverslagen door Waxmann Münster, Duitsland.

De IPIE Conferentie is een educatief initiatief dat wordt georganiseerd door zeven universiteiten uit respectievelijk België, Polen, Griekenland, het Verenigd Koninkrijk, Spanje en Turkije.





Komende activiteiten en resultaten

Komende activiteiten

Onze trainingsactiviteit, oorspronkelijk gepland voor juli 2020, liep vertraging op vanwege de COVID-pandemie. Als omstandigheden het toelaten wordt het evenement verplaatst naar mei 2021 en vindt het plaats op het terrein van de Rijksuniversiteit Groningen, Nederland.

Er worden 32 docenten en onderzoekers van de deelnemende instellingen verwacht. Het evenement zal de deelnemers helpen de nodige theoretische en praktische kennis te verwerven over het ontwerp, de ontwikkeling en de implementatie van MARG met betrekking tot het leren van sleutelcompetenties en om vertrouwd te raken met methoden en hulpmiddelen om hun educatieve impact effectief te beoordelen.

Komende activiteiten en resultaten

Aankomende Intellectual Output 3

Dovcenten van de deelnemende scholen zullen in totaal 20 Augmented Reality Games voor mobiele apparaten ontwikkelen via TaleBlazer, een open access platform ontwikkeld door MIT. De spellen zijn gebaseerd op de scenario's die zijn ontworpen in de vorige output (IO2) en op de gebruikershandleidingen van de UMARG-toolkit (IO1). De leerlingen van elke deelnemende school krijgen de kans om deze spellen te spelen tijdens de implementatiefase van het project. Elke universiteit zal ondersteuning bieden en samenwerken met de school uit zijn land. De geproduceerde games zullen naar verwachting in april 2021 klaar zijn.



Follow us



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

Consortium



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.