



## Despre proiect

Proiectul Easmus + „UMARG - Utilizarea jocurilor de realitate augmentată pentru mobil în dezvoltarea competențelor cheie prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă” își propune să exploreze potențialul educațional al jocurilor de realitate augmentată pentru mobil ca mijloc de dezvoltare a competențelor digitale și civice ale elevilor prin învățarea despre dezvoltarea sustenabilă.

## Cuprins

- IO3: Dezvoltarea jocurilor de Realitate Augmentată pentru mobil
- Activitatea UMARG de învățare, predare, formare
- A treia reuniune transnațională
- Activități și livrabile viitoare

## IO3: Dezvoltarea jocurilor de Realitate Augmentată pentru mobil

Suntem bucuroși să anunțăm că rezultatul intelectual 3 a fost finalizat, sub îndrumarea partenerului nostru CARDET. Rezultatul constă în dezvoltarea a 20 de jocuri de realitate augmentată pentru dispozitive mobile care au ca scop promovarea competențelor civice și digitale ale elevilor, în timp ce abordează obiectivele de dezvoltare durabilă.



Profesorii și cercetătorii din organizațiile participante au colaborat la dezvoltarea jocurilor pe baza scenariilor proiectate în cel de-al doilea rezultat intelectual (IO2), precum și a manualelor de utilizare conținute de trusa de instrumente UMARG (IO1).

Jocurile fiecărei țări partenere vor fi accesibile prin intermediul Taleblazer, o platformă cu acces deschis, dezvoltată de MIT atât în limba engleză, cât și în limbile naționale ale partenerilor proiectului.

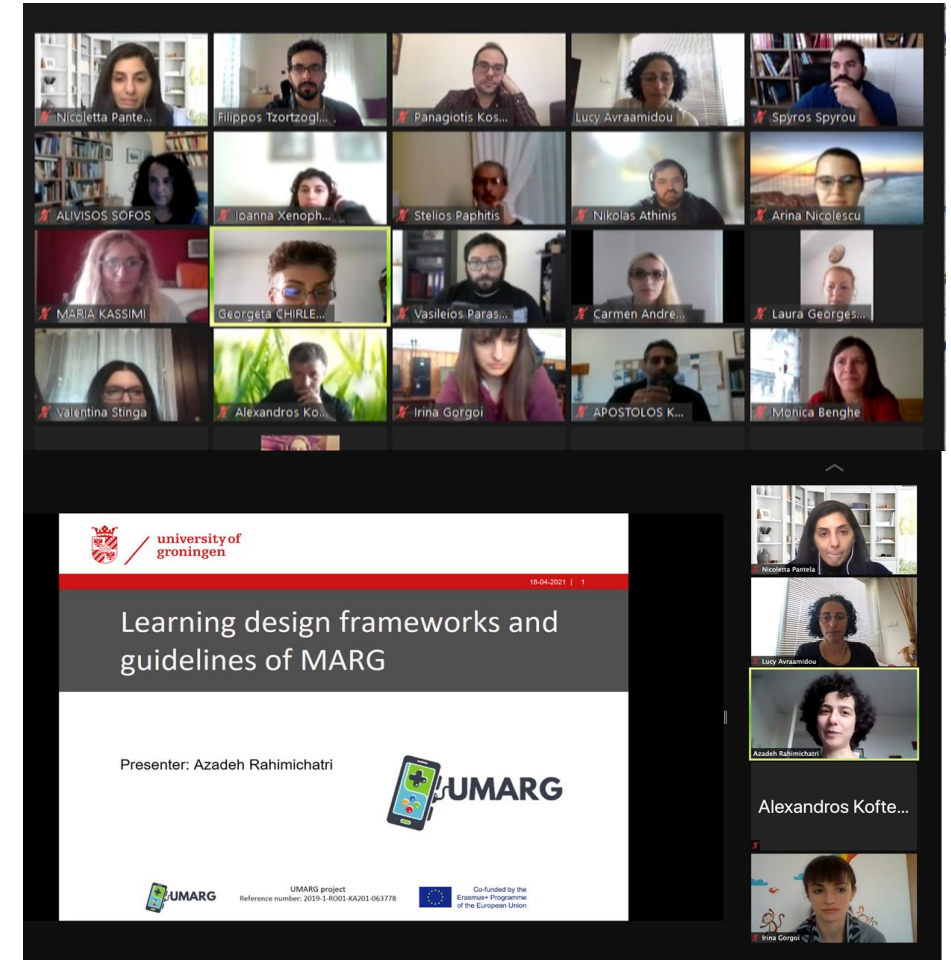
# Activitatea UMARG de învățare, predare, formare



19-23 Aprilie 2021

Treizeci și doi de profesori și cercetători universitari din Grecia, Cipru, România și Olanda au participat la activitatea de predare și formare a proiectului UMARG, organizată online de Universitatea din Groningen, în perioada 19-23 aprilie.

Scopul acestei formări profesionale a fost de a sprijini profesorii și cercetătorii în dezvoltarea cunoștințelor și abilităților necesare pentru proiectarea și implementarea materialelor curriculare care încorporează jocuri mobile de realitate augmentată (MARG) și care abordează obiectivele de dezvoltare durabilă.





## A treia reuniune transnațională

28 Mai 2021



Partenerii UMARG au organizat a treia reuniune transnațională a proiectului, în 28 mai 2021. Datorită situației pandemice și a restricțiilor de călătorie, întâlnirea a fost realizată prin Skype. Participanții au avut ocazia de a reflecta la munca depusă în proiect, de a-și coordona următorii pași și de a pregăti evenimentele și livrabilele viitoare. La final, Universitatea din Pitești - coordonatorul proiectului, a informat partenerii despre aspectele manageriale și financiare ale proiectului referitoare la viitorul raport intern.

## Activități și livrabile viitoare

### Următorul rezultat intelectual – rezultatul nr. 4: Studiu de cercetare privind intervenția MARG

Consortiul proiectului începe acum să lucreze la al 4-lea rezultat intelectual, în care profesorii și cercetătorii din fiecare țară parteneră vor implementa la clasă, la nivel local, jocurile dezvoltate. Pe lângă implementare, va fi realizat un studiu de cercetare care are ca scop examinarea impactului acestor activități curriculare inovatoare asupra competențelor digitale și civice ale elevilor și a categoriilor de abilități ale acestora. Rezultatele studiului de cercetare vor fi publicate în noiembrie 2021.



Urmăriți-ne pe



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

Nr. ref. 2019-1-RO01-KA201-063778

## Consortiul



Project's coordinator



Dimotiko Scholeio  
Apostolou Louka



Sprrijinul acordat de Comisia Europeană pentru apariția acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă exclusiv punctul de vedere al autorilor. Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.