



### Σχετικά με το πρόγραμμα

Το χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα Erasmus+ KA2 «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/τριών μέσω της μάθησης για την αειφόρο ανάπτυξη.

### Περιεχόμενα

- IO4: Μελέτη από την εφαρμογή του έργου στην διδακτική πράξη
- IO5: Το UMARG MOOC είναι online
- 4<sup>η</sup> συνάντηση των εταίρων του έργου
- Δράσεις διάχυσης του έργου UMARG από τους εταίρους

## IO4: Μελέτη από την εφαρμογή του έργου στην διδακτική πράξη



Είμαστε στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσουμε ότι η IO4, η ερευνητική μελέτη για την παρέμβαση MARG εφαρμόστηκε με επιτυχία και στις τέσσερις χώρες εταίρους.

Τριάντα δύο εκπαιδευτικοί και περισσότεροι από 400 μαθητές ηλικίας 10-13 ετών συμμετείχαν στη μελέτη που είχε ως στόχο να ανακαλύψει την εκπαιδευτική αξία αυτών των περιβαλλόντων παιχνιδιού.

Οι ψηφιακές και πολιτικές ικανότητες των μαθητών αξιολογήθηκαν πριν και μετά την παρέμβαση. Μαθητές και καθηγητές απάντησαν επίσης σε ένα ειδικά σχεδιασμένο ερωτηματολόγιο σχετικά με την αποδοχή της τεχνολογίας από μέρους τους.

Τα αποτελέσματα θα συμπεριληφθούν στην τελική έκθεση και θα δημοσιευθούν στον ιστότοπο του έργου

## IO5: Το UMARG MOOC είναι online

Πρόσβαση στο MOOC : <http://elearning.umarg.eu>

Το MOOC στοχεύει να παρέχει στους εκπαιδευτικούς σε όλη την Ευρώπη τις απαραίτητες θεωρητικές και τεχνικές γνώσεις για τη δημιουργία και την εφαρμογή Παιχνιδιών Επαυξημένης Πραγματικότητας για φορητές συσκευές στη διδακτική τους πρακτική. Το MOOC θα παραμείνει online μετά την ολοκλήρωση του έργου και θα είναι δωρεάν.

Περιλαμβάνει τις ακόλουθες ενότητες που μπορεί κανείς να ακολουθήσει σε λειτουργία αυτο-ρυθμού:

- ✓ Fostering digital and civic competences in the context of sustainable development
- ✓ *Introduction to AR technology*
- ✓ *Designing, developing and incorporating Mobile Augmented Reality Games in teachers' activities to increase students' digital and civic key competencies*
- ✓ *Designing learning scenarios for MARG*

## Welcome to UMARG eLearning

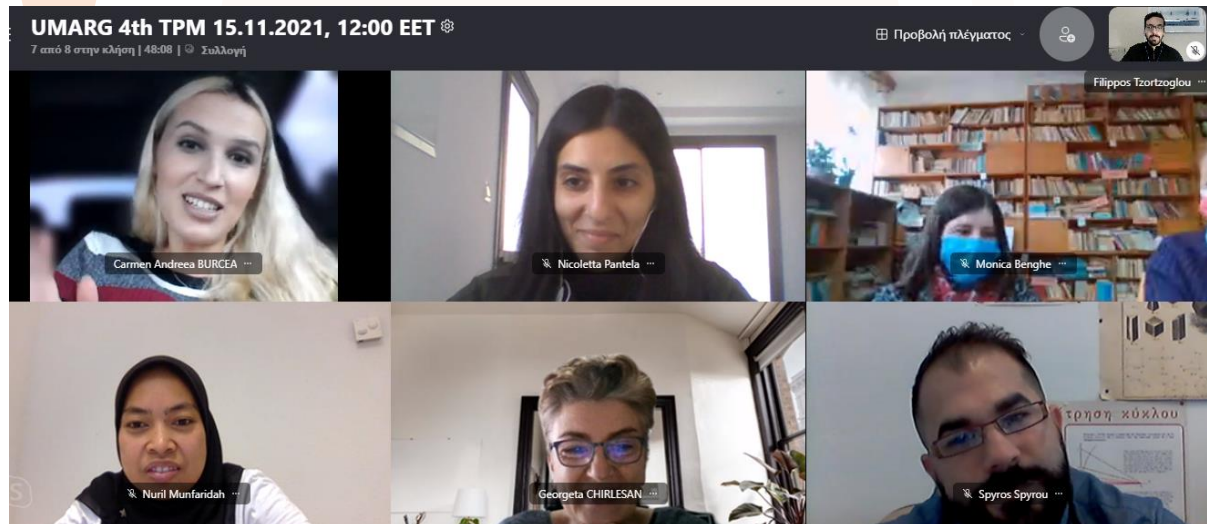


ENTER COURSE



## 4<sup>η</sup> συνάντηση των εταίρων του έργου

15 Νοεμβρίου 2021

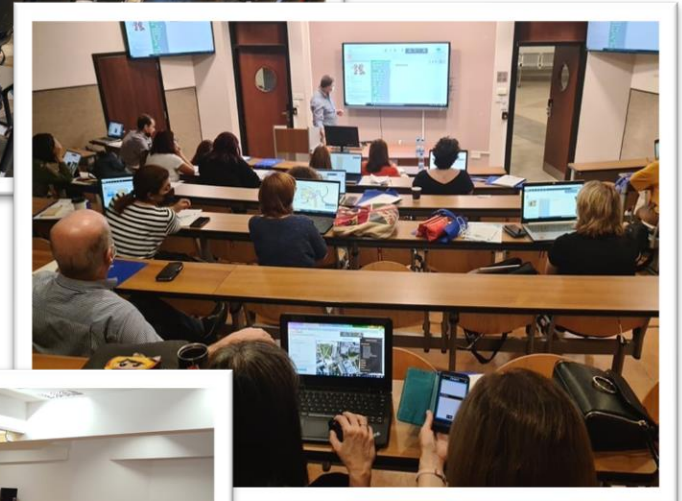


Οι εταίροι του UMARG πραγματοποίησαν την τελευταία τους συνάντηση στις 15 Νοεμβρίου 2021. Λόγω της πανδημικής κατάστασης και των ταξιδιωτικών περιορισμών, η συνάντηση πραγματοποιήθηκε ουσιαστικά μέσω skype. Οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να συντονίσουν τα επόμενα βήματά τους και να προετοιμαστούν για την ολοκλήρωση του έργου. Τέλος, το University of Pitesti, ο συντονιστής του έργου, ενημέρωσε τους εταίρους για τις διαχειριστικές και οικονομικές πτυχές του έργου σε σχέση με την επερχόμενη τελική έκθεση.

## Δράσεις διάχυσης του έργου UMARG από τους εταίρους

Καθώς το έργο φτάνει στο τέλος του, όλα τα δίπολα των εταίρων διοργάνωσαν την εθνική τους εκδήλωση διάχυσης.

Εκπαιδευτικοί, μαθητές δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί ηγέτες και διάφοροι ενδιαφερόμενοι από την Ελλάδα, την Κύπρο, τη Ρουμανία και την Ολλανδία είχαν την ευκαιρία να μάθουν για τα αποτελέσματα του UMARG και να εμπνευστούν από τη μεθοδολογία του.



Follow us



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

## Consortium



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.