



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



Εκτίμηση επιπτώσεων Erasmus

Erasmus+ KA229 project No: 2020-1-ES01-KA229-082726

“Creativity learning, entrepreneurship, and technology at the service of those who need it most”

(Η μάθηση δημιουργικότητας, η επιχειρηματικότητα και η τεχνολογία στην υπηρεσία όσων τη χρειάζονται περισσότερο)

Εισαγωγή

Ο σκοπός αυτής της έκθεσης είναι να αξιολογήσει τον βαθμό επίτευξης των στόχων του έργου που στοχεύουν στην ανάπτυξη πνευματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων μεταξύ των μαθητών. Το έργο είχε ως στόχο τη **βελτίωση της γλωσσικής επάρκειας**, την **ενίσχυση της δημιουργικότητας**, την **ομαδική εργασία**, την **αυξημένη υπευθυνότητα**, καθώς και **την επέκταση της γνώσης στην τεχνολογία και τον πολιτισμό**. Για να αξιολογήσουμε την έκταση επίτευξης αυτών των στόχων, χρησιμοποιήσαμε διάφορες μεθόδους μέτρησης.

Έρευνες: Μετά από κάθε κινητικότητα, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες μαθητές να συμπληρώσουν ένα έντυπο αξιολόγησης, το οποίο εξυπηρετούσε διττό σκοπό.

- Πρώτον, αξιολόγησε τη **συνολική ικανοποίησή τους** από τη συμμετοχή τους στο έργο, περιλαμβάνοντας τις **εμπειρίες, τις αλληλεπιδράσεις τους και την αξία** που αποκόμισαν από την κινητικότητα.
- Δεύτερον, είχε ως στόχο **να μετρήσει τις δεξιότητες και τις ικανότητες** που είχαν αποκτήσει σε όλη τη διάρκεια του έργου, παρέχοντας έτσι πολύτιμες γνώσεις για την αποτελεσματικότητα της μαθησιακής διαδικασίας.

Δημιουργικότητα και Αποδοτικότητα: Η Πρακτική Διάσταση - η δημιουργικότητα και η αποτελεσματικότητα στα έργα καλλιεργήθηκαν και παρατηρήθηκαν από τη μια κινητικότητα στην άλλη. Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στην αξιολόγηση και τη βελτίωση του τελικού τους προϊόντος. Αυτή η αξιολόγηση περιλάμβανε μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση της πρωτοτυπίας

και του αντίκτυπου των παιχνιδιών που σχεδίασαν, με έντονο βλέμμα στην καινοτομία και την αποτελεσματικότητα. Σε όλη τη διάρκεια του έργου, οι μαθητές αφοσιώθηκαν επιμελώς στη δημιουργία των επιτραπέζιων παιχνιδιών τους. Αυτό περιλάμβανε ολόκληρο το φάσμα, από την αρχική φάση σχεδιασμού έως την ανάπτυξη πρωτοτύπων και τη συνεχή διαδικασία αξιολόγησης και βελτίωσης των παιχνιδιών τους. Αυτή η συνεχής διαδικασία βελτίωσης παρέμεινε μέχρι να επιτύχουν τα πιο γυαλισμένα, εκλεπτυσμένα αποτελέσματα. Αυτά τα ολοκληρωμένα επιτραπέζια παιχνίδια μοιράστηκαν γενναιόδωρα σε Ιδρύματα όπου άλλα νεαρά άτομα μπορούσαν να αντλήσουν αξία από αυτά, αποδεικνύοντας τη δέσμευση των μαθητών να προσφέρουν στην κοινότητά τους.

Πολιτιστική Συνείδηση και Ανεκτικότητα: Το έργο περιλάμβανε οργανωμένες συζητήσεις και παρουσιάσεις όπου οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να μοιραστούν τις νέες γνώσεις τους για άλλους πολιτισμούς. Οι μαθητές όχι μόνο παρουσίασαν τις δικές τους περιοχές και χώρες, αλλά συμμετείχαν επίσης σε κουίζ Kahoot, σε ανταγωνιστική μορφή, για να δοκιμάσουν την κατανόησή τους για διαφορετικούς πολιτισμούς. Η αξιολόγηση επικεντρώθηκε κυρίως στην ικανότητά τους να σέβονται και να ανέχονται τις πολιτισμικές διαφορές μέσω αυτών των αλληλεπιδράσεων και παρουσιάσεων. Αυτή η δυναμική προσέγγιση ενθάρρυνε την ενεργό συμμετοχή και εξασφάλισε την αποτελεσματική αξιολόγηση της πολιτιστικής συνείδησης των μαθητών.

Συμμετοχή και υπευθυνότητα: Η παρακολούθηση της συμμετοχής των μαθητών σε διάφορες δραστηριότητες του έργου, εργαστήρια, συνέδρια και συναντήσεις μας βοήθησε να αξιολογήσουμε εάν ανέλαβαν μεγαλύτερη ευθύνη στο έργο.

Ανατροφοδότηση και προβληματισμός: Οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με τις εμπειρίες και τη μάθησή τους σε όλη τη διάρκεια του έργου. Τους ζητήθηκε επίσης να σκεφτούν πώς είχαν αναπτυχθεί πνευματικά και κοινωνικά.

Παρατηρήσεις και τεκμηρίωση: Η πρόοδος και τα επιτεύγματα του έργου τεκμηριώθηκαν μέσω απτών αποτελεσμάτων (π.χ. τα παιχνίδια που σχεδιάστηκαν, οι παρουσιάσεις που έγιναν ή τα εργαστήρια που πραγματοποιήθηκαν). Συνδυάζοντας αυτά τα ποσοτικά και ποιοτικά μέτρα, αποκτήσαμε μια ολοκληρωμένη κατανόηση του κατά πόσον επιτεύχθηκαν οι στόχοι του έργου και σε ποιο βαθμό. Πραγματοποιήθηκε τακτική συλλογή δεδομένων και ανατροφοδότηση σε όλο το έργο, επιτρέποντας προσαρμογές και βελτιώσεις σε πραγματικό χρόνο.