

ASSESS



21



Erasmus+

GRANT NUMBER: 2020-1-IE01-KA201-065969

INNOVATIVA DIGITALA LÖSNINGAR FÖR ATT BEDÖMA FÖRMÅGOR SOM ÄR VIKTIGA INFÖR FRAMTIDEN OCH HUR DESSA KAN UTVECKLAS I SÅ KALLADE MAKERSPACES

PRESS MEDDELANDE

JUNI 2021

I takt med att makerspace rörelsen i allt större utsträckning inkluderas i grundskolor och även utanför skolmiljöer, har ungdomar större möjligheter att skapa unika, personliga projekt såsom datorprogram, robotar, egen tillverkade prylar med elektronik och att utveckla nya kompetenser och färdigheter. Tekniker för digital tillverkning, om de kombineras med rätt inlärningsmetoder, kan ge inlärningsupplevelser som främjar ungdomars kreativitet, kritiskt tänkande, samarbete och problemlösningsfärdigheter - viktiga färdigheter som krävs på arbetsplatser i framtiden. Bedömning av denna typ av kunskaper är dock inte lätt, särskilt inom öppna miljöer där eleverna skapar unika lösningsvägar till problem, interagerar med kamrater och agerar i både den fysiska och digitala världen. För närvarande erbjuder digital teknik nya metoder och lösningar för att bedöma färdigheter som är viktiga för framtiden och ge insikter om elevernas insatser och prestationer. Således är målet med ASSESSMAKE 21-projektet att tillhandahålla, pilottesta och validera nya bedömningsmetoder och verktyg för bedömning av färdigheter som är viktiga för framtiden. Bedömningslösningen och de stödjande öppna utbildningsresurserna kommer att testas i olika inlärningsområden i Irland, Sverige, Grekland och Cypern, med fokus på makerspaces (såväl i skolmiljöer som i miljöer utanför skolan) innan de blir fritt tillgängliga för skolmiljöerna.

Huvudsakliga resultat inkluderar:

- En digital lösning för att bedöma färdigheter som är viktiga i framtiden för lärare och elever
- Öppna utbildningsresurser för att hjälpa lärare och elever att implementera den digitala lösningen
- En utvärderingsrapport om resultat från implementeringen av bedömningslösningen i pilottester med lärare och studenter
- Utbildningsworkshops och fyra evenemang för att främja projektidéer

Konsortiet med fem partnerorganisationer leds av [Learnovate](#) (Irland), [Cyprus Interaction Lab](#) (Cypern), [Edumotiva](#)-European Lab for Educational Technology (Grekland), [Dublin City University /Dublin Maker](#) (Irland) och [Karlstad University](#) (Sverige) erbjuder sin expertis för att utveckla de ovan nämnda resultaten.

Mer information om ASSESSMAKE21 projektet finns på:

<http://assessmake21.eu>



info@assessmake21.eu



[@assessmake21](https://www.facebook.com/assessmake21)



[@assessmake21](https://twitter.com/assessmake21)



[assessmake21](https://www.youtube.com/assessmake21)

