

ASSESS



21

ΤΟ ΕΡΓΟ ASSESSMAKE21

**ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ
ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ
ΤΟΥ 21ΟΥ ΑΙΩΝΑ ΣΕ ΧΩΡΟΥΣ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ (MAKERSPACES)**

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2020- ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2022



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

GRANT NUMBER:

2020-1-IE01-KA201-065969

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εφαρμογή του κινήματος των δημιουργών (maker movement) σε makerspaces τόσο στην τυπική όσο και στην άτυπη εκπαίδευση, δίνει ευκαιρίες στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες του 21ου αιώνα ενώ κατασκευάζουν τεχνήματα, όπως για παράδειγμα ρομποτικές κατασκευές, διαδραστικά προγράμματα, DIY ηλεκτρονικά κυκλώματα κ.α. Ο συνδυασμός των ψηφιακών τεχνολογιών και των κατάλληλων εκπαιδευτικών μεθοδολογιών μπορεί να ενθαρρύνει τη δημιουργική ικανότητα των μαθητών, την κριτική σκέψη, τη συνεργατικότητα και την ικανότητα τους ως προς την επίλυση προβλημάτων – δεξιότητες που θεωρούνται απαραίτητες στην αγορά εργασίας του 21ου αιώνα.

Ωστόσο, η αξιολόγηση αυτών των δεξιοτήτων στα makerspaces, όπου η δραστηριότητα είναι έντονη, πολυεπίπεδη και διεξάγεται τόσο στον ψηφιακό όσο και στον πραγματικό κόσμο, δεν είναι εύκολη. Οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μπορούσαν να προσφέρουν λύσεις στο δύσκολο εγχείρημα της αξιολόγησης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα σε περιβάλλον makerspace και να ενθαρρύνουν τον αναστοχασμό αναφορικά με την απόκτησή τους.

Ο στόχος του έργου ASSESSMAKE21 είναι η ανάπτυξη, εφαρμογή και αξιολόγηση καινοτόμων μεθόδων και εργαλείων αξιολόγησης των προαναφερθεισών δεξιοτήτων. Οι παρεχόμενες λύσεις αξιολόγησης θα δοκιμαστούν σε διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια, εστιάζοντας σε χώρους makerspaces. Οι φορείς που συμπράττουν θα δημιουργήσουν μαθησιακά περιβάλλοντα που θα επιτρέπουν στους μαθητές να δρουν ως δημιουργοί (makers) μέσω της χρήσης φυσικών και ψηφιακών εργαλείων. Η συνθήκη αυτή θα υποστηριχθεί μέσω χειρωνακτικών εμπειριών που θα δίνουν έμφαση στη συνεργατικότητα και τη δημιουργικότητα, και ακολουθώντας πρακτικές που βασίζονται στην έρευνα και όχι σε καθοδηγητικές πρακτικές και φόρμουλες. Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα εκπαιδεύονται πάνω σε αυτές τις πρακτικές ενώ θα εμπλακούν ενεργά στο σχεδιασμό και την εφαρμογή των δραστηριοτήτων.

Τέλος, στο πλαίσιο του έργου θα προκύψει μία έκθεση αποτελεσμάτων που θα βασίζεται σε δεδομένα από τις πιλοτικές εφαρμογές θα γίνουν σε 5 σχολεία και σε 4 makerspaces άτυπης εκπαίδευσης στην Ιρλανδία, τη Σουηδία, την Ελλάδα και την Κύπρο.



ΣΤΟΧΟΙ

Στο πλαίσιο του έργου αναπτύσσεται και εφαρμόζεται μία ψηφιακή λύση για την αξιολόγηση δεξιοτήτων σε χώρους δημιουργίας (makerspaces) με στόχο:

- να επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να έχουν καλύτερη εικόνα των δεξιοτήτων που αναπτύσσουν και εξασκούν οι μαθητές τους.
- να βελτιώσει την επεκτασιμότητα (scalability) του κινήματος των δημιουργών στην εκπαίδευση αποκαλύπτοντας τις δεξιότητες των μαθητών που αναπτύσσονται μέσω συγκεκριμένων μαθησιακών δραστηριοτήτων,
- να βοηθήσει ερευνητές και εκπαιδευτικούς στο σχεδιασμό καλύτερων εκπαιδευτικών προγραμμάτων (curricula), παιδαγωγικών προσεγγίσεων και μαθησιακών υλικών για makerspaces σε σχολεία και χώρους άτυπης εκπαίδευσης,
- και να διευκολύνουν την ενσωμάτωση των makerspaces σε τυπικά εκπαιδευτικά συστήματα

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Το συγκεκριμένο έργο απευθύνεται σε:

- μαθητές - εκπαιδευόμενους και συμμετέχοντες σε makerspaces ηλικίας 12 -18 χρονών
- εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που απασχολούνται σε makerspaces
- εκπαιδευτές και βοηθούς που εργάζονται σε makerspaces

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Τα αποτελέσματα του έργου:

- Μια ψηφιακή λύση για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα διαθέσιμη για εκπαιδευτικούς και μαθητές
- Εκπαιδευτικό υλικό ανοιχτού τύπου που θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς και μαθητές στην εφαρμογή της ψηφιακής λύσης η οποία και θα παρέχεται από τον ιστότοπο του έργου και από άλλες online πλατφόρμες.
- Μια έκθεση αξιολόγησης των αποτελεσμάτων που θα προκύψουν από τις πιλοτικές εφαρμογές με τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές
- Εκπαιδευτικά εργαστήρια και 4 εκδηλώσεις διάχυσης των βασικών ιδεών του έργου και των αποτελεσμάτων του

ΦΟΡΕΙΣ

Learnovate Centre at Trinity College Dublin, www.learnovatecentre.org/, Ireland

European Lab for Educational Technology, <http://edumotiva.eu>, Greece

Cyprus Interaction Lab, www.cyprusinteractionlab.com/, Cyprus

Karlstad University, www.kau.se, Sweden

Dublin Maker, <http://dublinmaker.ie/>, Ireland

Dublin City University, <https://dcu.ie>, Ireland



Trinity College Dublin
Coláiste na Tríonóide, Baile Átha Cliath
The University of Dublin



ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ



info@assessmake21.eu



<http://assessmake21.eu>



@ assessmake21



@ assessmake21



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission under the ERASMUS+ PROGRAMME. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be responsible for any use which may be made of the information contained therein.