

# ASSESS



# 21

## ASSESSMAKE21 PROJEKTET

**INNOVATIVA DIGITALA LÖSNINGAR  
FÖR ATT BEDÖMA UTVECKLING AV  
FÖRMÅGOR FÖR 2000-TALET I  
MAKERSPACE MILJÖER**

**NOVEMBER 2020- OKTOBER 2022**



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

**GRANT NUMBER:**

**2020-1-IE01-KA201-065969**

## SAMMANFATTNING

I takt med att makerrörelsen i allt högre grad adopteras in i grundskolor och makerspaces utanför skolan, har eleverna fler möjligheter att skapa unika, personliga projekt och artefakter, såsom datorprogram, robotar, gör-det-själv-elektronik, och utveckla nya kompetenser och färdigheter. Digital tillverkningsteknik, om den kombineras med korrekta inlärningsmetoder, kan ge lärandeupplevelser som främjar unga människors kreativitet, kritiska tänkande, samarbetsförmåga och problemlösningsförmåga - de nödvändiga färdigheterna som är nödvändiga på 2000-talets arbetsplats.

Det är dock inte lätt att bedöma dessa färdigheter, särskilt i dessa öppna miljöer där elever 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 2000-talets färdigheter och erbjuda insikter om elevers ansträngningar och prestationer. Därför är målet med ASSESSMAKE 21-projektet att tillhandahålla, pilottesta och validera nya bedömningsmetoder och verktyg för bedömning av 2000-talets färdigheter. Bedömningslösningarna kommer att testas i olika lärande sammanhang, med fokus på makerspaces. Projektpartnerskapet kommer att skapa lärmiljöer som gör det möjligt för eleverna att agera som skapare med hjälp av en mängd olika fysiska och digitala verktyg. Detta kommer att underlättas genom praktiska erfarenheter som betonar samarbete och kreativitet genom att följa undersökningssbaserade tillvägagångssätt istället för direkt instruktion av fakta och formler. Lärare kommer att få utbildning i detta tillvägagångssätt och kommer att vara mycket involverade i planering och genomförande av aktiviteterna.

Slutligen kommer projektet att rapportera resultat och slutsatser från implementeringar och bedömningar som kommer att äga rum i 5 skolor och 4 icke-formella makerspaces i Irland, Sverige, Grekland och Cypern.



## MÅL

Målen för detta projekt är att utveckla och pilottesta en digital bedömningslösning som är specifik för makerspaces behov och därigenom:

- möjliggöra för lärare att ge bevis på kompetens och kompetensutveckling
- förbättra möjligheterna att inkludera makerspace aktiviteter inom utbildning genom att identifiera elevernas färdigheter som utvecklats genom specifika lärandeaktiviteter
- hjälpa forskare och lärare/pedagoger att utforma bättre läroplaner, pedagogiska tillvägagångssätt och lärresurser för makerspaces i skolor och icke-formella centra
- och underlätta integrationen av makerspaces i formella utbildningssystem

## MÅLGRUPPERNA FÖR PROJEKTET ÄR

- elever och deltagare i makerspaces I åldrarna 12-18 år
- högstadie- och gymnasielärare som är engagerade i makerspace aktiviteter
- lärare och personal från makerspaces

## PROJEKTRISULTAT

De viktigaste resultaten inkluderar:

- En digital lösning för att bedöma 2000-talets färdigheter för lärare och elever
- Öppna utbildningsresurser för att hjälpa lärare och elever att implementera lösningen som är tillgänglig via projektets webbplats och andra onlineplattformar
- En utvärderingsrapport om resultat från implementeringen av bedömningslösningen i pilotprojekt med lärare och elever
- Workshops och 4 evenemang för att främja projektidéer och sprida resultat från projektet

## PARTNERS

Learnovate Centre at Trinity College Dublin, [www.learnovatecentre.org/](http://www.learnovatecentre.org/), Ireland

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

Cyprus Interaction Lab, [www.cyprusinteractionlab.com/](http://www.cyprusinteractionlab.com/), Cyprus

Karlstad University, [www.kau.se](http://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



## KONTAKT



[info@assessmake21.eu](mailto: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.