

Bericht über das 6. Projekttreffen des Erasmus+ Projekts: MathGAMES

Freitag, 24.03.2017 bis Sonntag, 26.03.2017 in Concentaina, Spanien



The following persons took part in the meeting:

- Germany Volkshochschule (Co-ordinator): Roland Schneidt, Heinrich Hausknecht
- Germany Agentur Kultur: Dr. Jürgen Halberstadt, Dr. Dagmar Haury
- Bulgaria: Nikoleva Radost, Galina Dimova
- Cyprus: Andreas Skotinos
- Greece: Thodoris Zevgetis, Evgenia Lazaraki
- France: Catalina Voican
- Italy: Domelita Di Maggio, Laura Timpano
- Romania: Georgeta Adam, Ion Adam
- Spain: Cristina Llorens Berenguer, Jose Antonio Gutierrez

TOP 1: Begrüßung und Berichte

Das Arbeitstreffen des „6th Meeting“ fand an der „FPA Beniassent, Avinguda Pais Valencia 147, Concentaina 03820 Spain“ statt und begann am Samstag, 25.03.2017 um 10:00 Uhr. Am Abend vorher trafen sich die Projektteilnehmer zu einem informellen Abendessen mit Gedankenaustausch in einem traditionellen Restaurant.

Als verantwortliche Organisatoren dieses Projekttreffens in Cerveteri begrüßte der Schulleiter der Schule und die schulische Projektleiterin Cristina Llorens die Teilnehmerinnen und Teilnehmer und wünschte allen einen schönen Aufenthalt in Concentaina.

Roland Schneidt, der Co-ordinator des Projekts, begrüßte ebenfalls ganz herzlich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer und bedankte sich für die gute Organisation vor Ort. Er bedankte sich bei allen Projektpartnern für die geleistete Arbeit und die zeitgerecht gelieferten Übersetzungen des Output O2 in der jeweiligen Landessprache.

Er erläuterte den Interim Report, den der Co-ordinator erstellt und an die Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung in Bonn eingereicht hat.

Die nationale Agentur bat außerdem den Co-ordinator das Projekt „Math-Games“ im Journal in einem zweiseitigen Bericht vorzustellen.

Roland Schneidt wird Ende März 2017 bei der Euromath-Konferenz in Bukarest einen Workshop zu „Math-games“ leiten.

TOP 2: Rückblick auf die bisherigen Arbeitsergebnisse und auf den Fortschritt des Projektes.

Roland Schneidt gab einen Überblick über den bisherigen Verlauf des Projektes und die bis jetzt erstellten Produkte sowie einen Ausblick zum weiteren Verlauf. Die Workflow und die Zeitschiene zum Projektverlauf wurden eingehend besprochen. Termine wurden mit allen Teilnehmern abgesprochen und einstimmig beschlossen.

TOP 3: Die neugestaltete Homepage von Math-Games als Arbeitsplattform

Roland Schneidt stellte den Aufbau und die Inhalte der neugestalteten Homepage mit den entsprechenden Arbeitsmaterialien und Arbeitsergebnissen vor und verwies hier auf die Änderungen im Downloadbereich.

TOP 4: Besprechung der Formalien für den Druck des Kompendium und des Guidebook

Roland Schneidt informierte ausführlich über die Regularien bei der Vergabe und Verwendung der finanziellen Mittel und der ISBN-Nummer für den Druck des Kompendiums und des Guidebook (Output O1 und Output O2). Dazu erstellte er ein Handout, das allen Teilnehmern vor Beginn des Projekttreffens zugesandt wurde. Ebenso wurden die Vorteile, die das Online-Verlagshaus „WirmachenDruck GmbH“ bietet, vorgestellt.

TOP 5: Interne Evaluation für den Arbeitsprozess des Math-Games Projekts

Eine interne Evaluation (Selbstevaluation) in der Mitte des Projektzeitraums und am Ende des Projekts sollen die Durchführung, die erzielten Fortschritte und mögliche Qualitätsverbesserungen im Arbeitsprozess des Projektes messen. Dazu wurde ein vom Co-ordinator erstellter Evaluationsbogen vorgestellt und besprochen (siehe Anlage „Self-evaluation for the work-process“).

TOP 6: Teacher Training Course

Die Entwicklung eines Trainingskurses für Lehrkräfte wurde eingehend besprochen. Über mögliche Inhalte und der Ablauf einer Kurswoche wurde ausführlich diskutiert. Jeder Projektteilnehmer erstellt dazu eine Präsentation zu mind. zwei Spielen mit mathematischen Inhalt (siehe „List of the Workflow“).

TOP 7: Dissemination Conferences

Roland Schneidt erstellte umfangreiche Hilfen für die Vorbereitung und Durchführung der vorgeschriebenen Verbreitungs-Konferenzen. Diese wurden eingehend besprochen und sind eine große Hilfe für die einzelnen Projektpartner (Anlage „Multipler Events“).

Evaluation

Das 6. Projekttreffen wurde evaluiert und mit guten bis sehr guten Bewertungen versehen (siehe Anlage). Dieses Projekttreffen war wiederum für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sehr informativ und gewinnbringend. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind mit der Projektleitung durch den Co-ordinator Roland Schneidt und dessen kompetenter allgegenwärtiger Hilfestellung äußerst zufrieden.

Gez. Heinrich Hausknecht, Evaluator

Bad Kötzting, 01.04.2017

Diverse Anlagen!





Evaluation Sheet

6th MEETING of the Erasmus+ project: MathGAMES

Friday, 24.03.2017 - Sunday, 26.03.2017 in Concentaina, Spain

For a continuous optimization of our project, we are very interested in your honest opinion. Therefore we ask you to give us your reviews.

1. Preparation and implementation (please tick)	very good	good	medium	bad	If you tick medium or a bad , please explain this to us
How satisfied were you with preparations (letter of invitation, time specifications and confirmation letter)?	100%				
How do you rate the conference (room, catering)?	67%	33%			
Do you keep the amount of time for the individual program points for adequate?	54%	56%			

2. Substantive review (please tick)	very good	good	medium	bad	If you tick medium or a bad , please explain this to us
How do you evaluate the comprehensibility of the information about the progress of the project?	100%				
How do you evaluate the comprehensibility of the information of output O3?	78%	22%			
Are the work orders for your work clearly and understandably formulated?	100%				
Was enough time for exchange of ideas?	56%	54%			
How do you evaluate the work atmosphere?	100%				

In general, I would like to say the following:

Thank you for all efforts, dear Spanish friends!
 This project is a good experience.
 The progress in the MathGames is really.
 Good people. Good project.

Many thanks!