

## Bericht über das 3. Projekttreffen des Erasmus+ Projekts: Math-GAMES

Freitag, 17.06.2016 - Sonntag, 19.06.2016 in Bukarest , Rumänien



### Teilnehmer:

- Germany Volkshochschule (Koordinator): Roland Schneidt, Heinrich Hausknecht
- Germany Agentur Kultur: Dr. Jürgen Halberstadt
- Bulgaria: Nikoleva Radost, Galina Dimova
- Cyprus: Andreas Skotinos
- Greece: Thodoris Zevgetis, Dimitrios Kyriazis
- France: Catalina Voican, Oana Voican
- Italy: Domelita Di Maggio
- Romania: Georgeta Adam, Ion Adam
- Spain: Cristina Llorens Berenguer, Jaume Llopis Carbonell, Jose Antonio Gutierrez

### TOP 1: Begrüßung und Berichte

Das Arbeitstreffen des „3<sup>rd</sup> Meeting“ fand in der „Metropolitan Library Mihail Sadoveanu“ statt und begann am Samstag, 18.06.2016 um 09:30 Uhr. Am Abend vorher trafen sich die Projektteilnehmer zu einem informellen Abendessen mit Gedankenaustausch in einem traditionellen Restaurant.

Als verantwortliche Organisatorin dieses Projekttreffens in Bukarest begrüßte Georgeta Adam die Teilnehmerinnen und Teilnehmer und wünschte allen einen schönen Aufenthalt in Bukarest.

Roland Schneidt, der Co-ordinator des Projekts, begrüßte ebenfalls ganz herzlich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer und bedankte sich für die vorzügliche Organisation vor Ort. Er bedankte sich bei allen Projektpartnern für die gute Zusammenarbeit und das sehr gute Arbeitsergebnis im Output O1.

Es wird einen Wechsel beim türkischen Projektpartner geben, da der arbeitende Projektteilnehmer seine Arbeitsstätte und damit seine teilnehmende Organisation gewechselt hat. Der Co-ordinator Roland Schneidt wird das Weitere klären.

Anschließend berichtete er vom Treffen der „Erasmus+ Koordinatoren“ in Bonn am 16.06.2016. Hier hatte er u. a. das Projekt „Math-Games“ vorgestellt.

Roland Schneidt und Heinrich Hausknecht haben im Rahmen des Projekts Math-Games an der Euro-Math-Konferenz in Thessaloniki teilgenommen. Roland Schneidt gab einen Bericht über diese Konferenz ab und verwies auf die entsprechende Homepage zum Nachlesen.

### TOP 2: Rückblick auf die Arbeitsergebnisse seit dem Projekttreffen in Kalamata.

Die überarbeitete und korrigierte englische Version von Output O1 ist mittlerweile fertig und liegt als PDF auf der Homepage zum Download bereit. Roland Schneidt erläuterte diese PDF-Version näher: Sie ist sehr komfortabel aufgebaut und man kann innerhalb der Dokumente navigieren, da die einzelnen Kapitel verlinkt sind. Jede teilnehmende Organisation erhält ein gedrucktes Exemplar von Output O1. Nahezu alle Projektpartner haben die in die jeweilige Landessprache übersetzten Versionen von Output O1 geliefert. Diese Versionen sind ebenfalls auf der Homepage als PDF-Dateien allen Teilnehmern und der Öffentlichkeit zugänglich. Wegen technischer Probleme ist die griechische Version noch nicht fertig. Die spanischen Projektpartner lieferten eine Ausgabe in zwei Sprachen: Castellano und Valenciano.

Es wird vereinbart, dass jedes Land ihre in die jeweilige Landessprache übersetzte Version noch einmal auf mögliche Fehler überprüft und die nötigen Korrekturen bis Ende des Monats Juli an Roland meldet. Auf der Homepage ist damit immer die aktuelle und gültige Version als PDF-Datei und im geschützten Bereich (nur für die Projektteilnehmer) auch als Word-Datei hinterlegt.

Außerdem kontrollieren alle Teilnehmer die Länderbezeichnungen auf der Homepage und melden Änderungen an Roland Schneidt.

Roland Schneidt stellte den Aufbau und die Inhalte der Homepage mit den entsprechenden Arbeitsmaterialien und Arbeitsergebnissen vor. Er erläuterte welche Teile der Öffentlichkeit zugänglich sind und welche Teile nur den Projektteilnehmern im Passwort geschützten Bereich zur Verfügung stehen.

### **TOP 3: Rückmeldungen der Teilnehmer zur bisherigen Arbeit**

Alle Teilnehmer geben einen Bericht zur bisherigen Arbeit sowie über Herausforderungen/Schwierigkeiten bei der Erstellung des Output O1 und bei der Übersetzung in der jeweiligen Landessprache. Die Erstellung des Output O1 war mit einem sehr großen Arbeitsaufwand verbunden; insbesondere für den Koordinator.

### **TOP 4: Besprechung und Vervollständigung der Work Flow**

Die Work Flow (siehe Anlage) wird vervollständigt und gemeinsam festgelegt.

### **TOP 5: Quartals Report**

Roland Schneidt gab Hinweise zum nächsten Quarter-Report und zur Verwendung und Abrechnung der Projektgelder.

### **TOP 6: Output O2**

Roland Schneidt gab einen Überblick über den bisherigen und den künftigen Verlauf des Projekts und legte klar, dass der Output O2 der wichtigste und bedeutendste Teil des Projekts Math-Games ist. Zielgruppe dieses Outputs sind in erster Linie die Lehrkräfte, die Erwachsene in grundlegenden mathematischen Bereichen unterrichten und in zweiter Linie die Schülerinnen und Schüler dieser Lehrkräfte. Die Teilnehmer stellten ihre vorbereiteten Beispiele zu den Inhalten des Output O2 vor. Nach engagierten und intensiven Diskussionen wurden die Struktur und die Inhalte des Output O2 und der Guidelines festgelegt:

Der Titel von Output O2 wird, wie in der Antragstellung des Projektes, auf „Guidebook“ festgelegt.

#### **Struktur des Guidebook**

1. Foreword (Introduction into the Math-Games-Methodology)
  - a. Introduction (Example)  
Roland ½ page
  - b. Aim groups of the project (graphics)  
Roland ½ page
  - c. Methodic and didactic Aspects  
Andreas 2 pages
  - d. Answers to the questions of the application (= sense of the project)  
Roland max. 1 page
  - e. How to use this guidebook-examples  
Thodoris 1 page
2. Mathematical Glossary
  - a. See glossary in English  
Roland 5 pages

3. Synopsis (with objectives)
  - a. 2 pages DIN A4 filled with
    - i. Some x for each game and all possible objectives
    - ii. Special x for the objectives, which are used in the guidebook  
Roland 2 pages
  
4. Structure of the Guidelines for each game in the Guidebook
  - a. Headline Nr./ Name of the game  
Subtitle math. Content
  - b. Objectives (describe only the objectives, which you really can reach in your example)
  - c. Tools, materials and organization
  - d. Description of the lesson
  - e. Useful hints (methodical hints, follow up hints, links, game-examples,
  - f. Example (worksheets for learners, sheets for teachers, ...)  
part a. to e. about 1 page  
part f. 2 or more pages
  
5. Structure of the Math-Games-Project and Availability of the didactical material  
Roland 1-2 pages

Size of the Guidebook: A4 (210 x 297 mm), hopefully 96 - 120 pages.

Jeder Projektpartner beginnt sofort mit der Erstellung der Guidelines und sendet die Ausarbeitungen bis spätestens 31.10.2016 (wenn möglich früher) an Roland Schneidt.

#### **TOP 7: Sonstiges**

Wenn Projektpartner in andere Projekte mit Math-Games involviert sind, werden diese gebeten, einen kurzen Bericht (mit Foto) an Roland Schneidt zu senden.

Roland Schneidt erläuterte nochmals ausführlich die Handhabung des genehmigten Geldbetrages für die Druckkosten.

Es wird vereinbart, dass die Druckexemplare (20 Stück pro Projektpartner), die der Koordinator für die Gesamtabrechnung benötigt, vom Ludwig-Schulbuch-Verlag gedruckt werden. Dadurch verringert sich der zur Verfügung stehende Betrag für die Druckkosten bei jedem Projektpartner um ca. 200 Euro.

#### **Evaluation**

Das 3. Projekttreffen wurde evaluiert und mit sehr guten Bewertungen versehen (siehe unten).

Dieses Projekttreffen war für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sehr informativ und gewinnbringend. Besonders positiv hervorzuheben ist die äußerst engagierte und arbeitsintensive Arbeit des Koordinators, der es auch in hervorragender Weise versteht, die Projektteilnehmer zu einer qualitätsvollen, engagierten und pünktlichen Arbeit zu motivieren.

Gez.

Heinrich Hausknecht

Evaluator

Bad Kötzing, 24.06.2016



# Evaluation Sheet

**Third MEETING** of the Erasmus+ project: **MathGAMES**

Friday, 17.06.2016 - Sunday, 19.06.2016 in Bucharest, Romania

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

<b>1. Preparation and implementation (please tick)</b>	very good	good	medium	bad	If you tick <b>medium</b> or a <b>bad</b> , please explain this to us
How satisfied were you with preparations (letter of invitation, time specifications and confirmation letter)?	87,5%	12,5%			
How do you rate the conference (room, catering)?	62,5%	37,5%			
Do you keep the amount of time for the individual program points for adequate?	75%	25%			

<b>2. Substantive review (please tick)</b>	very good	good	medium	bad	If you tick <b>medium</b> or a <b>bad</b> , please explain this to us
How do you evaluate the comprehensibility of the information about the content of compendium O1 and the progress of the project?	100%				
How do you evaluate the comprehensibility of the information about the content of output O2 Guidebook?	87,5%	12,5%			
Are the work orders for your work clearly and understandably formulated?	75%	25%			
Was enough time for exchange of ideas?	75%	25%			
How do you evaluate the work atmosphere?	100%				

In general, I would like to say the following:

Highly motivated partners.

The meeting was very helpful for the future work of the project.

The meeting was very helpful for our time.

Thank you for the organisation.

Good, job, go ahead!

This meeting has been very useful to understand how to approach the output O2.

Very good project!