

Bericht über das 9. Projekttreffen des Erasmus+ Projekts: MathGAMES

Donnerstag, 17.05.2018 bis Samstag, 19.05.2018 in München, Deutschland



The following coordinators from each of the 9 partners took part in the meeting:

- Germany Volkshochschule (Co-ordinator): Roland Schneidt
- Germany Agentur Kultur: Dr. Jürgen Halberstadt
- Bulgaria: Nikoleva Radost
- Cyprus: Gregory Makrides
- Greece: Thodoris Zevgetis
- France: Catalina Voican
- Italy: Domelita Di Maggio
- Romania: Georgeta Adam
- Spain: Cristina Llorens Berenguer



This are all participants in the ninth International Project Meeting

Report in German (by Heinrich Hausknecht)

TOP 1: Begrüßung - Rückblick

Das Arbeitstreffen des „9th Meeting“ fand im Konferenzsaal des Bayerischen Volkshochschulverbands, Fäustlestraße 5 in München statt und begann am Freitag, 18.05.2018 um 10:00 Uhr. Am Abend vorher trafen sich die Projektteilnehmer zu einem informellen Abendessen mit Gedankenaustausch.

Roland Schneidt, der Koordinator des Projekts, begrüßte ganz herzlich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer und bedankte sich beim Volkshochschulverband, vertreten durch Frau Krusche, für die ausgezeichnete Vorbereitung des Treffens, die gute Organisation und Bewirtung vor Ort. Frau Krusche hat ebenfalls alle Teilnehmer willkommen geheißen und gab einen kurzen Überblick über die Einrichtung und Organisation der Volkshochschulen in Bayern. Alle Volkshochschulen in Bayern erhielten je ein Exemplar des Kompendiums und des Handbuchs durch den Co-ordinator zugesandt. Finanziell ermöglichte dies der Sparkassenverband Bayern.

Herr Schneidt bedankte sich bei allen Projektpartnern für die Teilnahme am Treffen und für die geleistete Arbeit und die zeitgerecht ausgeführten Arbeiten. Anschließend gab er einen kurzen Überblick über den organisatorischen Ablauf des Projekttreffens.

TOP 2: Berichte der Projektpartner

Alle Projektpartner gaben einen Überblick über die Projektarbeit in den letzten drei Jahren und wie die Zahl derer, die Mangel in den mathematischen Grundkenntnissen haben, verringert werden könnte. Sie berichteten über Anlaufschwierigkeiten sowie die Herausforderungen, die insbesondere mit der Erstellung der „Intellectual Outputs“ verbunden waren. Übereinstimmend wurde berichtet, dass zu Projektbeginn noch nicht allen Partnern klar war, wie die „Intellectual Outputs“ inhaltlich aussehen sollen und wie diese in den Schulen bzw. Einrichtungen genutzt werden können. Im Laufe der Projektzeit wurden die Ziele und Inhalte immer klarer so dass am Projektende hervorragende Materialien zur Verfügung stehen. Die Inhalte der „Intellectual Outputs“ wurden getestet und erprobt und sind gut anwendbar. Hervorzuheben ist, dass die Materialien auch an der Grundschule getestet und erprobt wurden. Ein Großteil der Materialien ist auch sehr gut für den Einsatz im Primarbereich geeignet. Ebenso eignet sich der Einsatz der Materialien in Einrichtungen wie in den Mehrgenerationenhäusern. Ein Projektpartner machte die Erfahrung, dass die Ergebnisse auch bestens geeignet sind, um eine Fremdsprache zu erlernen. Die Outputs können helfen, durch Spielen eine Fremdsprache zu erlernen.

Das letzte Jahr war nach Aussage der Projektpartner das anstrengendste Jahr. Die Übersetzung der Materialien in die jeweilige Landessprache war der schwierigste Teil der Arbeit. So war es für den Übersetzer z.B. schwierig, die Spiele in die Landessprache zu übersetzen, wenn man das Spiel nicht kennt.

Insgesamt war aus Sicht der Partner das Math-Games-Projekt ein sehr erfolgreiches Projekt.

Besonders lobend bewertet wurde die Arbeit des Koordinators Roland Schneidt. Durch seine hochmotivierte und vorbildliche Projektleitung konnte dieses Projekt so erfolgreich beendet werden. Der Koordinator merkte an, dass alle Projektpartner stets pünktlich ihre Arbeiten erledigten, obwohl es eine sehr heterogene Projektgruppe war. Es war nicht immer leicht, ein gemeinsames hohes Niveau in den Outputs herzustellen. Vieles musste inhaltlich nachbearbeitet werden.

TOP 3: Termine

Die Termine und Arbeiten für die letzte Periode des Projekts wurden besprochen. Die Projektpartner erhielten das IO4-Formblatt mit einer Hilfestellung zum Ausfüllen. Außerdem erhielten die Projektteilnehmer die Auswertung ihrer Dissemination-Konferenz. Der Test- und Evaluationsreport ist bis zum 30.05.2018 an Roland Schneidt zu senden. Offizielles Ende des Projekts ist 31.08.2018. Der Quarter-Report II/2018 ist bis 05.09.2018 an den Co-ordinator zu senden.

TOP 4: Pressearbeit

Die Projektpartner erhielten vom Co-ordinator eine Vorlage für einen Presseartikel mit der Bitte eine ähnliche Pressearbeit im jeweiligen Projektland zu machen. Eine Kopie des Presseartikels sollte an Roland Schneidt gesendet werden.

TOP 5: Schlusswort

Der Co-ordinator dankte in einem Schlusswort allen für die konstruktive Zusammenarbeit und wünschte allen eine gute Heimreise und viel Erfolg bei der Umsetzung und Verbreiterung der Math-Games Methodik.

Ende der Tagung: 14:00 Uhr

Evaluation des 9. Projekttreffens

Das 9. Projekttreffen wurde evaluiert und meist mit sehr guten Bewertungen versehen (siehe Anlage). Die Projektteilnehmer wurden gebeten in eine kurze Stellungnahme zu ihren Erfahrungen im Projekt abzugeben. In der Anlage sind diese zusammengefasst.

Das Projekttreffen war wiederum für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sehr informativ und gewinnbringend. Es wurde sehr zielstrebig und konstruktiv gearbeitet. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren mit der Projektleitung durch den Co-ordinator Roland Schneidt und dessen kompetenter allgegenwärtiger Hilfestellung äußerst zufrieden und haben dies mehrfach zum Ausdruck gebracht.

Gez. Heinrich Hausknecht, Evaluator
Bad Kötzting, 25.05.2018



Evaluation Sheet

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

Friday, 18.05.2018 in Munich, Germany

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!
How satisfied were you with preparations (letter of invitation, time specifications and confirmation letter)?	100 %				
How do you rate the conference (room, catering)?	93,8 %	6,2 %			
Do you keep the amount of time for the individual program points for adequate?	62,5 %	37,5 %			

2. Substantive review (please tick)	very good	good	medium	bad	If you tick medium or a bad, please explain this!
How do you evaluate the comprehensibility of the information about the progress of the project?	93,7 %	6,3 %			
How do you evaluate the comprehensibility of the information about output O4?	75 %	25 %			
How do you evaluate the hints for carrying out the Testing- and Evaluation Report?	68,8 %	31,2 %			
Are the work orders for your work clearly and understandably formulated?	100 %				
Was enough time for exchange of ideas?	68,8 %	12,5 %	12,5 %	6,2 %	
How do you evaluate the work atmosphere?	75 %	18,8 %		6,2 %	
How do you evaluate your satisfaction with the previous outputs of the project?	93,8 %	6,2 %			

The Math-GAMES project is almost over. In your own words please describe briefly how you felt about your work in the project and the cooperation in the project group! Was the result worth the work?

These are the short statements of the participants:

Person 1:

The work was almost hard but the satisfaction payed any effort. The first part of the project was more challenging, but we managed. The clearest result of the real outcomes of the project came from the multiplier event. The cooperation was good among partners, thanks to the good coordination and management. Each step was well planned, so the work was well done. The result at the end is positive.

Person 2:

The Math-Games project expected from the partners to do a lot of work. However, I think that we cooperated really well, and the final results are much better than we thought at the beginning. The result was totally worth the work and we are proud for it. We believe that the produced material will be used in education (primary, secondary, special needs, adults).

Person 3:

I think, the result and the atmosphere of the work were very good. It would be interesting to develop the potential of training other teachers as well as other educators or trainers.

Person 4:

How we can reduce the number of under skilled adults to promote social integration and participation into one society is a big question for our team and a very big project challenge. We worked very hard in cooperation of many partners (teachers, students, researchers) to resolve educational problems of people living in isolated geographical regions with different ethnic identity and with limited possibilities. Thank you, Roland, to your big support.

Person 5:

I try to resume in 3 chapters:

1. Project material: Perfect and magnificent work to do this., is a good beginning to start and improve the material. Grown students and teachers learn mathematics and ... skill to improve class and students' attention.
2. Co-ordinator of the project: Perfect and thank you very much.
3. Social project during the time of project: I missed people in the project more involved in partner meetings, I think the conclusion today is the true sense of the project, cohesion and sharing experiences problems and advantages during the Project. Many thanks too.

Person 6:

We had a lot of work during the project but the results worth it. The cooperation in the project was fine in the work but I missed more contact at personal level during the meetings. The coordinator did an excellent work.

Person 7:

Yes, the project was worth to work. Agentur Kultur was engaged in producing illustrations by Klaus, additional to the games both with a regional context: LUDO was developed in Munich and 7 STEPS as Bavarian dance. This regional context was helpful for our regional dissemination activities especially in social and cultural centres in Munich (multigenerational houses, Greek House etc.). We enjoyed all this very much. Helpful for learning languages in working with refugees. The cooperation between all partners, organized by Roland was excellent.

Person 8:

The project was well organized, and this way was easy to do the work. It was also interesting even for people that do not have a math background.

Person 9:

The work schedule was well planned, and we had the opportunity to work on games and to have fun by playing. The books are clear, achievement and they drew attention every time we presented them.

Person 10:

Math-Games, Erasmus+ EU project: It is a very good experience with innovative and important challenges in adult education. It is valuable experience in cooperation and dissemination the processes. The very good experience with coordinator and all European partners.

Person 11:

The results were worth to work so hard and long. The two books are a perfect basis to work with adults and children. We will use them in our school and are very interested about the reaction from our clients. The work together with all the persons and nations was also very important because we learned many about their culture and the way how to work together. The website is also a perfect complement. Now let's start to use the products and help adults and children to learn mathematics with this perfect methodology which is suitable.

Person 12:

The project plan and implementation has contributed to: a co-creation atmosphere, cultural heritage, play and learn with a high quality of outputs accomplishing to goals of the project. Over the goal and in the project, results appeared useful to primary education level, which opens an additional horizon in exploitation and sustainability. The outputs can be used in different projects and events, like conferences, summer camps, competitions, festivals and training. An additional deliverable could have been measuring of impact process through some piloting experiment with the target groups. Lastly, we believe that the project coordinator was excellent and had a key role for the successful completion of the project.

Person 13:

Being a primary school, we have had the opportunity to test the methodology Math-GAMES directly on the students improving their mathematical thinking. It has been a stimulating experience because pupils learned by doing/ by playing.
Weakness: The translation in Italian of the book was assigned to the different teachers so there wasn't homogeneity of

the translation with many mistakes. The project gave me the chance to improve my teaching methods in mathematic. We should organize Math-GAMES competition for more profitable involvement of students. The result of the conference was a success. Also, because it is well structured and well organized. The teacher like both the guidebook and the compendium. Both send the chapters and the games pushing them in using the methodology based on Math-GAMES.

Person 14:

Yes, it was worth doing it, because the material is very good and helpful. Unfortunately, not every member of the group taking part in the project were able to speak English. So, conversation was sometimes difficult although there is rule that everyone should have sufficient language skills. In general, there should have been enough time to play the games.

Person 15:

These items as well as other side effects of the project could be substantially improved, if the overall standard regarding the command of the project language would be on a higher level.