



MAXIMUS ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ

Περίληψη

Το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου περιλαμβάνει την ανάλυση των πιλοτικών δραστηριοτήτων που πραγματοποιήθηκαν από μαθητές και εκπαιδευτικούς σε όλα τα συμμετέχοντα σχολεία, καθώς και τις προτάσεις τους για τη βελτίωση της πλατφόρμας και του παιχνιδιού Maximus.

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



ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ MAXIMUS	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
1^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ	5
Επισκόπηση των δοκιμών με εκπαιδευτικούς και μαθητές	5
Ανατροφοδότηση από τα ερωτηματολόγια	6
ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΟΥ MAXIMUS ΜΕΤΑ ΤΗΝ 1^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ	9
Εικόνες από τη πρώτη φάση δοκιμών	10
2^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ	10
Επισκόπηση των δοκιμών με μαθητές και εκπαιδευτικούς	10
Ανατροφοδότηση από τα ερωτηματολόγια	12
ΜΑΘΗΤΕΣ	12
ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ	16
ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΟΥ MAXIMUS ΜΕΤΑ ΤΗΝ 2^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ	18
Εικόνες από τη δεύτερη φάση δοκιμών	21
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	22
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	23
Κατευθυντήριες γραμμές για δοκιμές	23
Δοκιμή συστήματος κινήτρων - Πρότυπο	24

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ MAXIMUS

Ο στόχος του προγράμματος "**Μεγιστοποίηση των κινήτρων, της δέσμευσης και της μάθησης των μαθητών μέσω του gamification**" (MAXIMUS) είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού και διαδραστικού συστήματος κινήτρων, το οποίο μπορεί να προσαρμοστεί και να σχεδιαστεί για να μεγιστοποιήσει τη συμμετοχή, τα κίνητρα και τη μάθηση των εκπαιδευομένων σε παιχνιδοποιημένα περιβάλλοντα (gamification) . Το σύστημα αυτό θα σχεδιαστεί για να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών, την αυτοανάπτυξη και την απόκτηση εγκάρσιων δεξιοτήτων, καθώς και τη βαθιά σκέψη και τη δημιουργική έκφραση. Με την ενσωμάτωση στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδια, το σύστημα θα ενθαρρύνει τις απαντήσεις και τη συμμετοχή των μαθητών σε παιχνίδια. Τελικά, στόχος είναι η δημιουργία ενός αποτελεσματικού εργαλείου που θα βελτιώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο.

Στόχοι:

- Αύξηση του επιπέδου των ερεθισμάτων στις τάξεις μέσω των τεχνολογιών με ουσιαστικό και αποτελεσματικό τρόπο
- Αύξηση των κινήτρων και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών και ταυτόχρονα αύξηση των εγκάρσιων δεξιοτήτων, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής έκφρασης των μαθητών,
- Δυνατότητα οι μαθητές να παρακολουθούν τη δική τους πρόοδο και να επιβραβεύουν την πρόοδο/επιτυχία τους,
- Δημιουργία ενός ανοικτού και προσβάσιμου περιβάλλοντος για τη σχολική κοινότητα,
- Παροχή βοήθειας στους εκπαιδευτικούς/μαθητές να θέσουν/επιτύχουν SMART (εφικτούς) στόχους στο μάθημα,
- Παροχή χρήσιμων εργαλείων στους εκπαιδευτικούς για την παρακίνηση και τη συμμετοχή των μαθητών,
- Δυνατότητα οι εκπαιδευτικοί να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών σε διάφορους τομείς.

ΙΟs:

- Σχεδιασμός & ανάπτυξη συστήματος κινήτρων Maximus
- Δοκιμή συστήματος/πλατφόρμας & αναβάθμιση σε εφαρμογή για κινητά
- Οπτικοακουστικές οδηγίες Maximus

Ομάδες-στόχοι:

- Εμπειρογνώμονες, δάσκαλοι και εκπαιδευτές
- Μαθητές

Σχετικά με το Gamification:

Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει την προσθήκη στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδια σε δραστηριότητες που δεν είναι παιχνίδια, **ώστε να αυξηθούν τα κίνητρα και η συμμετοχή**. Διαφέρει από τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, η οποία σημαίνει την εκπαίδευση μέσω παιχνιδιών. Η παιχνιδοποίηση στοχεύει

στην παρακίνηση και την ενίσχυση συμπεριφορών που οδηγούν στη μάθηση. Η παιχνιδοποίηση είναι αποτελεσματική σε διάφορους κλάδους και παράγοντες όπως τα κίνητρα, η ποικιλία, η στρατηγική, η αναλογικότητα, η προσβασιμότητα και η διασκέδαση θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για τον σχεδιασμό αποτελεσματικής παιχνιδοποίησης. Το **MAXIMUS είναι ένα εργαλείο που απλοποιεί τη παρακολούθηση των αποστολών, τη βαθμολόγηση και τη διαχείριση των ανταμοιβών για τη δημιουργία ενός ευέλικτου και ελκυστικού περιβάλλοντος παιχνιδοποίησης**. Κατά το σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη παράγοντες όπως οι στόχοι, το πλαίσιο, η φιλοσοφία και η προσωπικότητα των μαθητών.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κατά την πρώτη φάση του έργου, σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε το σύστημα Maximus. Στη δεύτερη φάση, το σύστημα δοκιμάστηκε με καθηγητές και μαθητές. Η έκθεση "Δοκιμές της πλατφόρμας Maximus και αναβάθμιση σε εφαρμογή για κινητά" περιγράφει τις δοκιμές του συστήματος και του παιχνιδιού με εκπαιδευτικούς και μαθητές στα σχολεία-εταίρους που συμμετείχαν στο έργο.

Η έκθεση αποτελεί μέρος του πνευματικού αποτελέσματος 2 και ο κύριος στόχος είναι να αξιολογηθεί η λειτουργικότητα του συστήματος στην πράξη, να εντοπιστούν λάθη και ελλείψεις μέσω της ανατροφοδότησης από την εκπαιδευτική κοινότητα και να καταστεί το εργαλείο διαθέσιμο για πρακτική χρήση. Στο τέλος των δοκιμών, θα ληφθεί το τελικό επικυρωμένο αποτέλεσμα για να αναπτυχθεί στη συνέχεια μια εφαρμογή για κινητά και μακέτες για να γίνει το σύστημα προσβάσιμο από διάφορες συσκευές. Το IO2 θα παράγει δύο αποτελέσματα: μια διακρατική έκθεση που θα περιέχει τα αποτελέσματα της φάσης δοκιμών με εκπαιδευτικούς και μαθητές, συμπεριλαμβανομένων συστάσεων για βελτίωση, και μια πολύγλωσση εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα.

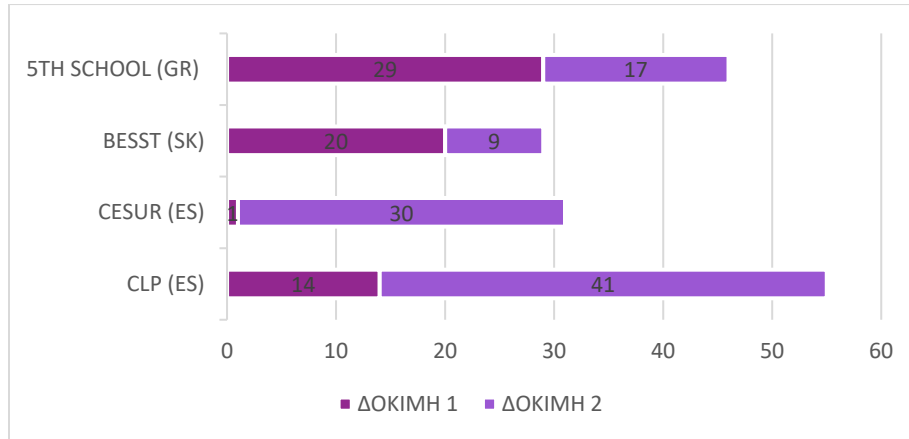
Τι δοκιμάστηκε:

- Δοκιμή #1: Πλατφόρμα Maximus
- Δοκιμή #2: Πλατφόρμα Maximus, εφαρμογή για κινητά Maximus και παιχνίδι Maximus.

Πόσοι συμμετέχοντες συμμετείχαν:

Στις δύο φάσεις δοκιμών συμμετείχαν **161 μαθητές**. Στην πρώτη φάση συμμετείχαν 64 μαθητές και στη δεύτερη 97.

Συνολικός αριθμός μαθητών που συμμετείχαν στις δοκιμές:



1^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ

Επισκόπηση των δοκιμών με καθηγητές και μαθητές

Οι δραστηριότητες δοκιμών που προβλέπονταν σε αυτό το έργο πραγματοποιήθηκαν σε δύο φάσεις. Η πρώτη φάση δοκιμών έλαβε χώρα μεταξύ Μαρτίου και Σεπτεμβρίου 2022 για τη δοκιμαστική έκδοση της πλατφόρμας για τον εντοπισμό των πιθανών σφαλμάτων και ελλείψεων και αφού ενσωματώθηκαν τα σχόλια για βελτίωση, οι δεύτερες δραστηριότητες δοκιμών έλαβαν χώρα μεταξύ Ιανουαρίου και Φεβρουαρίου 2023. Οι συμμετέχοντες στις δοκιμές ήταν μαθητές και καθηγητές από την Ισπανία, τη Σλοβακία και την Ελλάδα.

Στην πρώτη φάση δοκιμών συμμετείχαν συνολικά 64 μαθητές και 8 καθηγητές. Τόσο οι μαθητές όσο και οι καθηγητές κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο **για να διαπιστώσουν πώς λειτουργεί το σύστημα Maximus στην πράξη και να εντοπίσουν τα λάθη και τις ελλείψεις της πλατφόρμας. 28 μαθητές και 2 καθηγητές** παρέιχαν τα σχόλιά τους, τα οποία θα περιγραφούν παρακάτω.

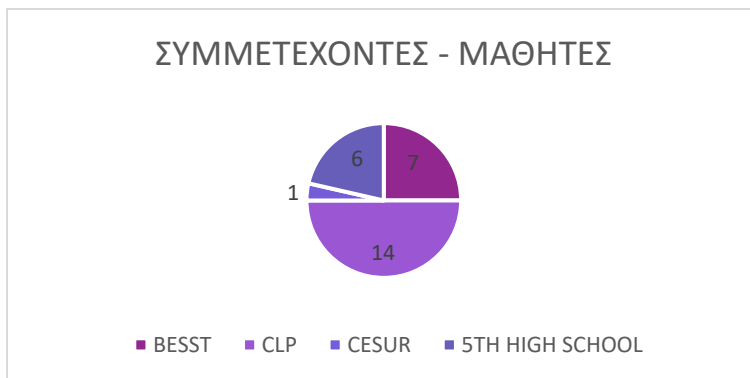
Η ευελιξία ήταν το κύριο κριτήριο για την οργάνωση της εξέτασης στα εκπαιδευτικά ιδρύματα, επομένως κάθε σχολείο εξέτασε την πλατφόρμα σύμφωνα με την προτίμησή του όσον αφορά τον χρόνο, το θέμα ή τη διάρκεια της εξέτασης.

Οι δοκιμές στην Ελλάδα πραγματοποιήθηκαν σε δύο περιόδους. Έξι μαθητές παρακολούθησαν την πρώτη συνεδρία, η οποία διήρκεσε δύο ώρες. Εργάστηκαν πάνω σε λογοτεχνικά θέματα που αφορούσαν μεταφορές σε ένα ποίημα. Τη δεύτερη συνεδρία παρακολούθησαν 29 Έλληνες και Ιταλοί μαθητές και διήρκεσε δύο ώρες. Οι μαθητές εργάστηκαν μαζί πάνω σε κοινές λατινικές φράσεις στα ελληνικά και στα ιταλικά. Ανακάλυψαν ελληνικές και ιταλικές λέξεις με κοινές ρίζες.

Οι δοκιμές στη Σλοβακία πραγματοποιήθηκαν σε διάφορες συνεδρίες σε διάστημα δύο εβδομάδων και συμμετείχαν συνολικά 20 μαθητές. Στόχος των συνεδριών ήταν να εργαστούν με την πλατφόρμα και να προσπαθήσουν να ολοκληρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες εργασίες και δραστηριότητες για να δοκιμάσουν τον διαισθητικό παράγοντα και την απλότητά της. Παρόλο που το σχολείο έλαβε πολλές θετικές ιδέες, οι μαθητές εντόπισαν συνολικά 6 λάθη εντός της πλατφόρμας. Τα περισσότερα από αυτά ήταν σχετικά και μπορούσαν να διορθωθούν/εφαρμοστούν γρήγορα για να βελτιωθεί το σύστημα και να γίνει πιο φιλικό προς τον χρήστη.

Οι δοκιμές στην Ισπανία πραγματοποιήθηκαν σε δύο επίπεδα: Το Colegio Los Peñascales συγκέντρωσε 14 μαθητές.

Ανατροφοδότηση από τα ερωτηματολόγια



Όλοι οι συμμετέχοντες στις δράσεις δοκιμής ήταν τουλάχιστον 13 ετών. 18 συμμετέχοντες ήταν έφηβοι μεταξύ 14 και 15 ετών (το 50% ήταν 14 και το 50% ήταν 15 ετών), ενώ 8 συμμετέχοντες ήταν άνω των 15 ετών.

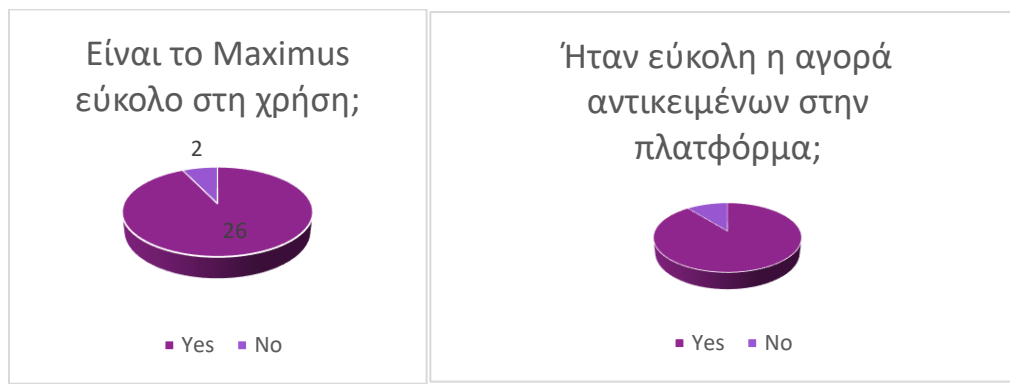
Από τους 28 συμμετέχοντες, οι 27 απόλαυσαν τη δραστηριότητα δοκιμής με την πλατφόρμα, ενώ μόνο ένας μαθητής δεν τη βρήκε ευχάριστη. Όλοι οι μαθητές δήλωσαν ότι μια πλατφόρμα όπως αυτή που προτείνει το Maximus -συνδεδεμένη με τις σπουδές, είναι ενδιαφέρουσα για εκείνους. 26 μαθητές παρακινήθηκαν να ολοκληρώσουν τις εργασίες που τους ζητήθηκαν από το σύστημα παρακίνησης, ενώ δύο μαθητές όχι. Ο συνολικός ενθουσιασμός για το αντικείμενο αυξήθηκε στο 68% των μαθητών (19) ενώ στο 32% δεν αυξήθηκε όταν χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα Maximus. Οι λόγοι για τη μη αύξηση του ενθουσιασμού ήταν: *"ο συνολικός ενθουσιασμός μου παρέμεινε ο ίδιος, δεν άλλαξε τίποτα, γιατί το λογισμικό δεν με παρακινεί σε μαθήματα όπως η ιστορία και η γλώσσα, με παρακινεί στη Φυσική, αλλά δεν χρησιμοποιούμε αυτό το σύστημα πουθενά αλλού, γιατί δεν με ενδιαφέρουν αυτά τα μαθήματα ακόμα και αν παίζουμε παιχνίδια".*

Σύμφωνα με το 82% των μαθητών (23) η επικοινωνία μεταξύ αυτών και του καθηγητή κύλησε ομαλά, ενώ σύμφωνα με το 18% (5) η επικοινωνία δεν ήταν ομαλή, καθώς *"τις περισσότερες φορές η επικοινωνία ήταν καλή, αλλά μερικές φορές τα μηνύματά μου δεν στέλνονταν (πιθανώς επειδή ήταν*

μεγάλα;), δεν έβλεπα πώς να επικοινωνήσω με τον καθηγητή μου, είχαμε κάποια τεχνικά προβλήματα, ήταν εντάξει αλλά υπήρχαν κάποια λάθη στην πλατφόρμα".

Το 96% των συμμετεχόντων δοκιμαστών απόλαυσαν τα οφέλη/βραβεία που προσφέρει η πλατφόρμα Maximus και το 86% αυτών των πλεονεκτημάτων/βραβείων τους έκανε να εργάζονται σκληρότερα στην τάξη.

Οι περισσότεροι μαθητές (79%) βρήκαν ενδιαφέρον την αγορά ψευδώνυμων με avatars, ενώ το 21% όχι. Ο λόγος πίσω από αυτό είναι ότι κάποιοι δεν βρίσκουν ενδιαφέροντα τα avatars, άλλοι δήλωσαν ότι τα avatars δεν ήταν διαθέσιμα και ότι δεν τους αρέσει να αγοράζουν τίποτα. Άλλος φοιτητής ρώτησε, "τι σχέση έχει αυτό με τις σπουδές".



Όταν ρωτήσαμε τους μαθητές για τις **σημαντικότερες βελτιώσεις** στην πλατφόρμα, απάντησαν:

Σλοβακία:

- "Μου αρέσει η ιδέα και η υλοποίηση αυτού του έργου. Η πλατφόρμα λειτουργεί εξαιρετικά, αν και νομίζω ότι μπορείτε να βελτιώσετε το σύστημα αποστολής μηνυμάτων(να επιτρέπετε μεγαλύτερη ποσότητα κειμένου, μεγαλύτερο αριθμό συνημμένων που μπορούμε να στείλουμε)"
- "Δεν σκέφτηκα καμία σημαντική αλλαγή, αλλά τελευταία προσπάθησα να στείλω μερικές εργασίες μέσω της πλατφόρμας και δεν λειτουργούσε, δεν φόρτωνε. Ίσως θα μπορούσατε επίσης να προσθέσετε περισσότερους τύπους εργασιών/δραστηριοτήτων και avatars".
- "Όχι ποιοτικό υλικό σε ορισμένες περιπτώσεις"
- "Δυνατότητα να κερδίζεις υπερδυνάμεις. Για παράδειγμα: να δίνεται μια υπερδύναμη μιας χρήσης για το διπλάσιο των διαμαντιών σε μια εργασία".

Ελλάδα:

- "Θα μου άρεσε περισσότερο αν τα avatars ήταν πιο ενδιαφέροντα".
- "Βρίσκω αυτή την πλατφόρμα πολύ ενθαρρυντική και ενδιαφέρουσα. Μας βοηθάει να αντιμετωπίσουμε διαφορετικά καθήκοντα και είναι τέλεια. Έτσι, δεν θα άλλαζα ή δεν θα πρόσθετα τίποτα στην πλατφόρμα".

- "Αν είχα την ευκαιρία να αλλάξω κάτι στην πλατφόρμα, θα την έκανα πιο εύκολη για κάθε μαθητή, ώστε όλοι να μπορούν να απολαμβάνουν τα οφέλη της"
- "Μου αρέσει πολύ αυτή η πλατφόρμα, αλλά υποθέτω ότι θα την προτιμούσα περισσότερο αν τα avatars ήταν πιο ενδιαφέροντα".

Ισπανία:

- "Να είναι σαφέστερη, καλύτερα οργανωμένη".
- "Για να συμπεριλάβετε μια σκοτεινή λειτουργία (dark mode)".
- "Να μπορείς να αγοράζεις περισσότερα από ένα αντικείμενα για την ίδια αμοιβή".
- "Κάποιο πλεονέκτημα να μπορεί να αγοραστεί περισσότερες από μία φορές".
- "Νομίζω ότι η πλατφόρμα είναι πολύ καλή, αλλά θα πρέπει να υπάρχουν περισσότερες αγορές".
- "Κατ' αρχήν δεν θα έκανα καμία αλλαγή, διότι κατά τη γνώμη μου η πλατφόρμα είναι πολύ καλά φτιαγμένη, καθώς διαθέτει ένα ωραίο και διαισθητικό περιβάλλον εργασίας που οργανώνει τα πάντα με τρόπο που διευκολύνει την εύρεση των δραστηριοτήτων και την εκτέλεσή τους. Εκτός αυτού, όλα τα πρόσθετα που παρουσιάζει την καθιστούν μια ενδιαφέρουσα πλατφόρμα και μπορεί να αποτελέσει έναν καλό τρόπο για την παρακίνηση των μαθητών".

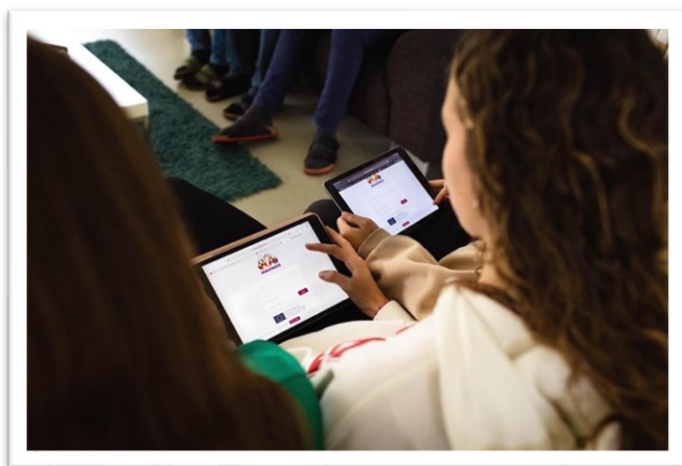
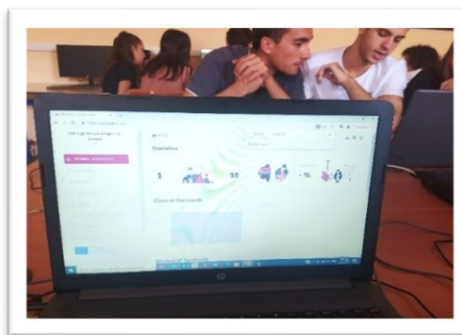
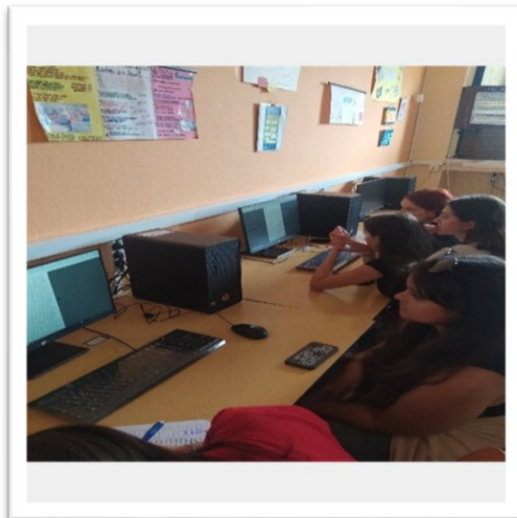
Συμπερασματικά, η πλατφόρμα Maximus προκάλεσε μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές των χωρών που συμμετείχαν, καθώς και στους Ιταλούς μαθητές και καθηγητές που πραγματοποίησαν τις δοκιμές για λογαριασμό του 5ου σχολείου του Αγρινίου. Ωστόσο, πρέπει να γίνουν ορισμένες βελτιώσεις για να αυξηθεί η λειτουργικότητα και η αποτελεσματικότητά της.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΜΕΤΑ ΑΠΟ 1^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ

Ο ακόλουθος πίνακας αποτυπώνει τα προβλήματα που εντοπίστηκαν κατά την 1η φάση δοκιμής της πλατφόρμας Maximus στα συμμετέχοντα σχολεία:

Περιγραφή του προβλήματος	Επίλυση για βελτίωση	Απάντηση στο πρόβλημα
1) Η ονομασία των κλασμάτων / κλάσματος	Επίλυση είναι για τη δοκιμή του προβλήματος	Ένας / Δύο / Τρεις / Δύο κλάσματα (ανάλογα απαιτούμενο γινόμενο)
2) Ονομασία κλάσματος της κλασμάτωσης δεν είναι διαθέσιμη σε άλλες γλώσσες	Μεταφράσεις των στοιχείων που λείπουν στις γλώσσες των σχολείων	Ένας
3) Η λειτουργία των αναζητήσεων μπορεί να βελτιωθεί	Βελτίωση της ελαστικότητας της κλασμάτωσης με τη συμπεριλαμβανή αναζητήσεων	Τα κλάσματα
4) Διαφορετικές λειτουργίες και ο διαχωρισμός καθηγητή δεν είναι διαθέσιμα για την ίδια ή διαδοχική ελαστικότητα παραβίασης.	Εάν υπάρχουν να έχουν παλαιά γλώσσες που θα διαχωρίζονται το σύστημα, το σύστημα θα πρέπει να είναι πιο ευέλικτο ώστε να επιτρέψει στους καθηγητές να είναι εν γένει και διαχωριστές	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.
5) Θα πρέπει να υπάρχει μια επιλογή για τους καθηγητές να δημιουργούν εργαλεία χωρίς να ξεκινούν από τη λειτουργία	Συμπεριλάβετε μια επιλογή για τους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν εργαλεία χωρίς να ξεκινούν από τον απόδοση της λειτουργίας	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.
6) Δεν υπάρχει επιλογή "απομάκρυνση" για τον μέγιστο αριθμό κλασμάτων σε μια εργασία ή δραστηριότητα.	Να γίνει το σύστημα πιο ευέλικτο και να επιτρέψει απομάκρυνση εργασιών και δραστηριοτήτων.	Ένας
7) Ελαστικότητα εργασιών και δραστηριοτήτων - εργασία και δραστηριότητα	Να συμπεριλάβετε τους εκπαιδευτικούς να είναι δυνατόν που εισαγάγουν τις εργασίες και τις δραστηριότητες ως default	Ένας
8) Τα στοιχεία στον "αρχείο" θα πρέπει να έχουν εκ νέου	Να παρέχεται στην επόμενη μια εκ νέου με τις εκδόσεις, αποθήκες ή οι φιλοκυρία διάταξη θα πρέπει να αποκαθωριστούν - ή η προστιθέμενη διάταξη θα πρέπει να είναι προσβάσιμη σε περίπτωση που βλάψει με τα αρχεία τα αρχεία	Ένας
9) Τα στοιχεία/αναγκαία δραστηριότητα είναι αναγκαία από προστάτη στο κείμενο του μαθητή και στη σελίδα του καθηγητή	Όλες οι σελίδες που σχετίζονται με εκπαιδευτικούς/εργασίες/δραστηριότητες θα πρέπει να ανήκουν σε κατηγορία με κείμενο του μαθητή και όχι τη σελίδα του καθηγητή	Ένας
10) Μερικές φορές οι μαθητές δεν μπορούν να προστάθουν για μια εκπαιδευτική δραστηριότητα ή/και εργασία		Ένας
11) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Δυνατότητα έμφυτη παραβίαση της ελαστικότητας των μαθητών μέσω της διαγράψης (για την εκπαίδευση)	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.
12) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Δυνατότητα ενός γρήγορου μέγιστου όλων των αποτελεσμάτων σε μια κλίμακα κλασμάτων/παραβίασης /ή/ή για τους λόγους () για να αποφευχθεί η δημιουργία αρχείων από τους μαθητές και η συμπεριλαμβανή των προγραμμάτων εργασιών τους σε μια σύντομη στην οποία είναι εύκολο.	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.
13) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Ανακατασκευή των τίτλων των καθηγητών να τα επιλογές, καθώς επιβλέποντας περισσότερο από τους μαθητές, και πιθανότητα πολλά μονιμότητα θα επικεντρωθούν μόνο στους μαθητές.	Τα κλάσματα
14) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Εύκολη δραστηριότητα/εργασία/εργασία μέσω ενός αρχείου - ή, συμπεριλαμβανόμενου του τίτλου το επανέρχεται, των αρχείων κ.λπ. για να αποφευχθεί η κλασμάτωση αποκατασταθεί.	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.
15) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Εκκαθαρισμός της δύστηνης των δραστηριοτήτων/εργασιών/εργασιών και, στις συνθήκες, επιλογές να τα.	Ένας
16) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Παροχή επαναξιολόγηση στοιχείων των εργασιών/δραστηριοτήτων/ανακαταστάσεων/ανακαταστάσεων κ.λπ. μέσω στην κλασμάτωση, ώστε να είναι και διαθέσιμη για τους γρήγορο.	Τα κλάσματα
17) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Εύκολη πρόβλεψη για την "επιλογή/ή/ή" παραβίαση εργασιών ή εργασιών που έχουν παρέχεται την παραβίαση /ή/ή τους.	Ένας
18) Ονομασία μέγας της κλασμάτωσης δεν είναι εργατικό φύλλο προς το γρήγορο	Πρόβλεψη για την έκδοση/εργασία όλων των μαθητών με ένα κείμενο και παρέχεται με λεπτομέρεια όπως θέλουν. Είναι ευκολότερο να είναι μια παράλληλη επιβλέποντας αν πρέπει να είναι κείμενο και σε κάθε μαθητή	Ένας
19) Ονομασία μπορεί προστάθουν πλήρη, όπως οι εργασιές/δραστηριότητες, οι οποίες είναι αναδυόμενες	Να ελαστικότητα οι δραστηριότητες, ώστε να είναι εύκολο εργασιές στις οποίες οι μαθητές αποφασίζουν να μην επαναλάβουν κανένα στοιχείο	Ένας / περισσότερα αναδυόμενα μπορούν να συμβάλουν με τον διαχωρισμό της λειτουργίας των σχολείων και να δημιουργήσουν κανάλια και διαχωρισμούς.

Εικόνες από την 1^η φάση δοκιμών



2^η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ

Επισκόπηση των δοκιμών με μαθητές και καθηγητές

Ο δεύτερος γύρος δοκιμών διεξήχθη μεταξύ 16 Ιανουαρίου και 17 Φεβρουαρίου 2023 για την επαλήθευση των βελτιώσεων που έγιναν στην πλατφόρμα Maximus με βάση τα αποτελέσματα του προηγούμενου γύρου δοκιμών. Επιπλέον, η εφαρμογή Maximus δοκιμάστηκε τόσο σε πλατφόρμες Android όσο και σε iOS. Στα συμμετέχοντα σχολεία που πήραν μέρος στις δραστηριότητες δοκιμών δόθηκαν κατευθυντήριες γραμμές για τη διεξαγωγή των δοκιμών και ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Στους συμμετέχοντες παρόχους εκπαίδευσης από την Ελλάδα, τη Σλοβακία και την Ισπανία δόθηκε μια επιπλέον εβδομάδα για να ολοκληρώσουν τις εθνικές τους εκθέσεις.

Στη δεύτερη φάση δοκιμών συμμετείχαν 97 μαθητές και 6 καθηγητές. Όλοι τους κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο για να αξιολογήσουν τη λειτουργικότητα του συστήματος Maximus στην πράξη και να εντοπίσουν αν εξακολουθούν να υπάρχουν σφάλματα ή ελλείψεις. Από το σύνολο, 50 μαθητές και 6 καθηγητές παρέιχαν ανατροφοδότηση, η οποία αναλύεται παρακάτω.

Για να εξασφαλιστεί η ευελιξία στην οργάνωση των εξετάσεων στα εκπαιδευτικά ιδρύματα, δόθηκε σε κάθε σχολείο η ελευθερία να δοκιμάσει την πλατφόρμα και την εφαρμογή σύμφωνα με τις προτιμήσεις του, όπως ο χρόνος, το θέμα ή η διάρκεια της εξέτασης.

Στην Ελλάδα, η δοκιμή πραγματοποιήθηκε σε μία μόνο συνεδρία με τη συμμετοχή φοιτητών που είχαν ήδη δοκιμάσει την πλατφόρμα στην προηγούμενη φάση και είχαν λογαριασμό. Επιπλέον, δημιουργήθηκαν λογαριασμοί για τους εκπαιδευτικούς. Η διαδικασία δοκιμής περιελάμβανε περιεχόμενο που είχε ήδη μεταφορτωθεί στην πλατφόρμα κατά τη φάση δοκιμής 1. Οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις χρησιμοποιώντας τα κινητά τους τηλέφωνα.

Πραγματοποιήθηκαν αρκετές δοκιμαστικές συνεδρίες στη Σλοβακία σε διάστημα δύο εβδομάδων, στις οποίες συμμετείχαν συνολικά 9 μαθητές. Στόχος αυτών των συνεδριών ήταν να δοκιμαστεί τόσο η βελτιωμένη έκδοση της πλατφόρμας Maximus από την πρώτη δοκιμή όσο και το νέο παιχνίδι Osmiiq Realms.

Οι δοκιμές στην Ισπανία πραγματοποιήθηκαν σε δύο επίπεδα: Η CESUR διοργάνωσε μια δοκιμή με 30 μαθητές ΕΕΚ και δύο καθηγητές, ενώ το Colegio Los Peñascales (CLP) συγκέντρωσε 41 μαθητές και 2 καθηγητές.

Στο CLP δημιουργήθηκαν λογαριασμοί τόσο για τους μαθητές της 2ης όσο και της 3ης τάξης. Κατά τη διάρκεια του 50λεπτου μαθήματος τεχνολογίας, οι μαθητές χρησιμοποίησαν τη διαδικτυακή πλατφόρμα PC και τις εφαρμογές Android και iOS για να δοκιμάσουν την πλατφόρμα. Στη συνέχεια, κάθε μαθητής υπέβαλε ένα έγγραφο με τα σχόλιά του ως εργασία για το σπίτι, με επισυναπτόμενες φωτογραφίες για την υποστήριξη των σχολίων του. Η CESUR δοκίμασε την πλατφόρμα, την εφαρμογή και το παιχνίδι. Δημιούργησαν δύο δραστηριότητες, δύο εργασίες, ένα αντικείμενο απογραφής και μια σχολική συλλογή.

Στο Colegio Los Peñascales (CLP) 41 μαθητές, συνοδευόμενοι από δύο καθηγητές, συμμετείχαν στις δοκιμές. Οι εκπαιδευτικοί δοκίμασαν επίσης την πλατφόρμα μόνοι τους, με σκοπό να δημιουργήσουν τα δικά τους συστήματα παιχνιδιοποίησης εντός της πλατφόρμας.

Στο CESUR, η πλατφόρμα δοκιμάστηκε από 30 μαθητές ΕΕΚ, συνοδευόμενους από δύο καθηγητές.

Στο σχολείο BESST, οι τέσσερις εκπαιδευτικοί δοκίμασαν τη βελτιωμένη έκδοση της πλατφόρμας Maximus από την πρώτη δοκιμή και το νέο παιχνίδι που αναπτύχθηκε με την ονομασία Osmiiq Realms.

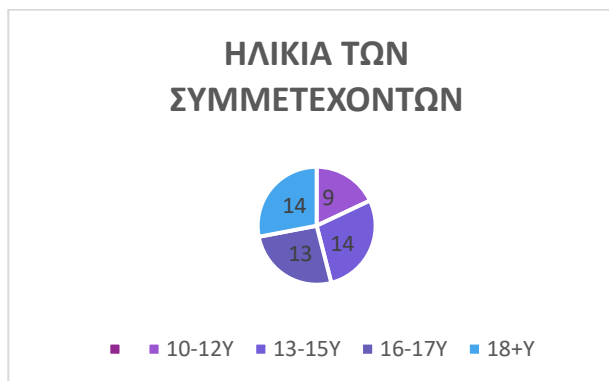
ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΑΠΌ ΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

ΜΑΘΗΤΕΣ

Όλοι οι συμμετέχοντες στη δοκιμή κλήθηκαν να συμπληρώσουν τα ερωτηματολόγια αξιολόγησης, τα οποία δόθηκαν σε ηλεκτρονική μορφή. Οι απαντήσεις σε αυτά θα αναλυθούν και θα συνοψιστούν παρακάτω:

Συμμετέχοντες από τους εμπλεκόμενους οργανισμούς:

Από τους 97 συμμετέχοντες που παρακολούθησαν τη δοκιμαστική συνεδρία, οι 50 έδωσαν ανατροφοδότηση. Συγκεκριμένα, 14 απαντήσεις ανατροφοδότησης ελήφθησαν από το Colegio Los Peñascales, 14 από την 5η Σχολή Αγρινίου, 13 από το CESUR και 9 από τη Σχολή BESST.



Το ηλικιακό εύρος των συμμετεχόντων στη μελέτη ήταν ποικίλο, με συνολικά 50 άτομα να παρέχουν τη συμβολή τους. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες ήταν μεταξύ 13 και 15 ετών, με 14 άτομα να εμπίπτουν σε αυτό το εύρος. Επιπλέον, 13 συμμετέχοντες ήταν μεταξύ 16-17 ετών και 14 άτομα ήταν άνω των 18 ετών. Η μικρότερη ηλικιακή ομάδα αποτελούνταν από συμμετέχοντες ηλικίας 10-12 ετών, με μόνο 9 άτομα να εμπίπτουν σε αυτό το εύρος. Συνολικά, τα δεδομένα αυτά αναδεικνύουν το εύρος των ηλικιών που υπάρχουν στη μελέτη και παρέχουν μια εικόνα των διαφορετικών προοπτικών και εμπειριών των συμμετεχόντων στις διάφορες ηλικιακές ομάδες.

Τι σας άρεσε περισσότερο;

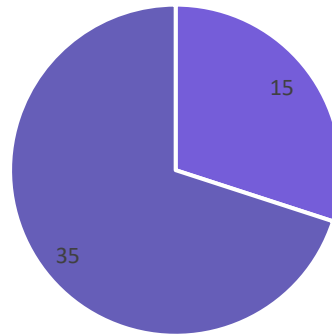
recognition
color
prizes icons digital
learning gems
avatars different
design characters game

Τι σας προσέλκυσε περισσότερο;

- "Το Maximus ενθαρρύνει έναν καλύτερο και χαρούμενο τρόπο μάθησης".
- "Να μαθαίνουμε με διαφορετικό τρόπο".
- "Να μαθαίνεις με ελκυστικό τρόπο".
- "Με βοήθησε με τις ψηφιακές μου δεξιότητες".
- "Μπορώ να κάνω πράγματα με το iPad μου".
- "Μου άρεσε και με βοήθησε".
- "Στην περίπτωσή μου, έμαθα κάτι καινούργιο όσον αφορά την εκπαίδευση. "

Συνολικά 50 μαθητές ρωτήθηκαν αν είχαν βελτιώσει κάποια από τις αδυναμίες τους. Από αυτούς, το 70% απάντησε αρνητικά, υποδεικνύοντας ότι δεν είχαν βελτιώσει καμία από τις αδυναμίες τους. Από την άλλη πλευρά, το 30% των φοιτητών απάντησε καταφατικά, υποδεικνύοντας ότι είχαν πράγματι βελτιώσει κάποιες από τις αδυναμίες τους.

MAXIMUS Αντίκτυπος στους μαθητές

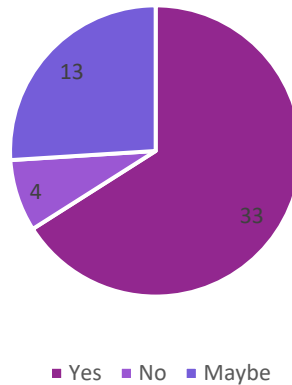


■ Did you feel you improved on some of your weaknesses? ■ YES ■ NO

Οι μαθητές που απάντησαν θετικά, ανέφεραν τα εξής:

- "Ασχολούμαι περισσότερο με αυτό το είδος εργασίας".
- "Έγινα πιο φιλικός και εξυπηρετικός".
- "Ενίσχυσε την ικανότητά μου να συγκεντρώνομαι".
- "Με κράτησε πιο συγκεντρωμένο".
- "Αισθάνθηκα μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση".
- "Αισθάνθηκα πιο κινητοποιημένος".
- "Δουλέψαμε ομαδικά και έμαθα πώς να εργάζομαι με αυτόν τον τρόπο".

Θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε το Maximum στην τάξη;



Στο πλαίσιο μιας έρευνας στους μαθητές, ρωτήθηκαν αν θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το Maximum στην τάξη τους. Από το σύνολο των ερωτηθέντων, το 33% απάντησε ναι, **υποδεικνύοντας ότι θα ήθελε να χρησιμοποιήσει το Maximum**. Εν τω μεταξύ, το 13% των ερωτηθέντων απάντησε "ίσως", υποδεικνύοντας ότι δεν ήταν σίγουροι αν θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα. Τέλος, 4 ερωτηθέντες ή το 8% απάντησαν "όχι" όταν ρωτήθηκαν αν θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το Maximum στην τάξη τους. Τα δεδομένα αυτά αναδεικνύουν τις διαφορετικές απόψεις των μαθητών σχετικά με τη χρήση του Maximum στην τάξη τους και παρέχουν πολύτιμες πληροφορίες για τους εκπαιδευτικούς και τους διοικητικούς υπαλλήλους που εξετάζουν την εισαγωγή τέτοιων πλατφορμών στα προγράμματα σπουδών τους.

Αν έπρεπε να διαλέξετε τις δεξιότητες που έχετε εξασκήσει περισσότερο με τον Μάξιμο, ποιες θα διαλέγατε;

Στο πλαίσιο μιας έρευνας σχετικά με την εμπειρία τους από τη χρήση του Maximum, ζητήθηκε από τους μαθητές να προσδιορίσουν ποιες δεξιότητες είχαν εξασκηθεί περισσότερο κατά τη χρήση της πλατφόρμας. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες, 36 φοιτητές, δήλωσαν ότι **ένιωθαν περισσότερα κίνητρα όταν χρησιμοποιούσαν το Maximum**. Παράλληλα, 16 φοιτητές αισθάνθηκαν ότι **είχαν μάθει περισσότερα** χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα. Άλλες σημαντικές δεξιότητες που ανέφεραν οι μαθητές είναι ο **ψηφιακός γραμματισμός** (14 μαθητές), η **ομαδική εργασία** (15 μαθητές) και η **επίλυση προβλημάτων** (13 μαθητές). Τα αποτελέσματα αυτά υποδηλώνουν ότι το Maximum ήταν αποτελεσματικό ως προς την παροχή στους φοιτητές της δυνατότητας να αναπτύξουν ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων, από τεχνικές ικανότητες έως κοινωνικές δεξιότητες όπως τα κίνητρα και η ομαδική εργασία. Τα δεδομένα αυτά θα μπορούσαν να είναι χρήσιμα για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να σχεδιάσουν προγράμματα που ενθαρρύνουν την ανάπτυξη αυτών των σημαντικών δεξιοτήτων στους μαθητές.

Ορισμένοι μαθητές αντέδρασαν αρνητικά στην πλατφόρμα, αναφέροντας την πολυπλοκότητα και την έλλειψη διαισθητικότητας. Άλλοι εξέφρασαν τη δυσαρέσκειά τους για την εφαρμογή, με έναν μαθητή να δηλώνει ότι, αν και είχε ως στόχο να είναι μια καλύτερη επιλογή από το Google Classroom, δεν ανταποκρινόταν με κάθε τρόπο. Ένας άλλος μαθητής εξέφρασε την απογοήτευσή του για το κατάστημα της πλατφόρμας, υποστηρίζοντας ότι οι ανταμοιβές για την εργασία δεν άξιζαν τον χρόνο και ότι τα άβαταρ έμοιαζαν γενικά. Παρά τις επικρίσεις αυτές, ο μαθητής εξακολουθούσε να πιστεύει ότι η πλατφόρμα άξιζε να χρησιμοποιηθεί ως σημείο σύγκρισης με το Google Classroom, το οποίο θεωρούσε καλύτερη επιλογή. Επιπλέον, ο μαθητής ζήτησε από την πλατφόρμα να αφαιρέσει το κουμπί "allow cookies" από την οθόνη σύνδεσης, καθώς θεωρούσε ότι έκανε την εφαρμογή να φαίνεται ύποπτη και δυνητικά επιβλαβής για τον υπολογιστή του.

ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ

Συνολικά, συγκεντρώσαμε 6 απαντήσεις: τέσσερις από το σχολείο Besst και δύο από το 5^ο ΓΕΛ Αγρινίου. Η ανάλυση των απαντήσεων συνοψίζεται παρακάτω:

Από τις έξι απαντήσεις, οι πέντε ήταν θετικές όταν ρωτήθηκαν αν η πλατφόρμα είχε προσελκύσει τους μαθητές.

Σύμφωνα με τα σχόλια των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, τα πιο συναρπαστικά χαρακτηριστικά της πλατφόρμας περιλαμβάνουν:

- Πιο ευχάριστη διδασκαλία τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές.
- Ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και των κινήτρων των μαθητών.
- Η ευκολία πρόσβασης σε έργα από οποιαδήποτε θέση.
- Η ευκολία του να μη χρειάζεται να συλλέγεται μεγάλος αριθμός έντυπων υποβολών για εργασίες, προωθώντας έτσι τη φιλικότητα προς το περιβάλλον μέσω των ηλεκτρονικών υποβολών.

Η πλατφόρμα έχει προσφέρει πολλά οφέλη στους χρήστες της και αν έπρεπε να επιλέξετε έναν μόνο τρόπο με τον οποίο έχει κάνει τη ζωή τους ευκολότερη, αυτός θα εξαρτιόταν από την προσωπική τους εμπειρία. Για ορισμένους εκπαιδευτικούς, **η πλατφόρμα έχει κάνει τη διδασκαλία πιο ευχάριστη τόσο για τους ίδιους όσο και για τους μαθητές τους, αυξάνοντας έτσι τη δέσμευση και προωθώντας καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα.** Για άλλους, **ο ηλεκτρονικός χαρακτήρας της πλατφόρμας έχει εξαλείψει την ταλαιπωρία της συλλογής και διαχείρισης μεγάλων ποσοτήτων έντυπων υποβολών, προωθώντας μια φιλική προς το περιβάλλον προσέγγιση στην εκπαίδευση.** Η προσβασιμότητα της **πλατφόρμας** από οποιαδήποτε τοποθεσία αποτέλεσε επίσης σημαντικό πλεονέκτημα, επιτρέποντας στους φοιτητές να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό και να ολοκληρώνουν εργασίες εξ αποστάσεως. Τέλος, η αποδοτικότητα της πλατφόρμας έχει αλλάξει τα δεδομένα για πολλούς, εξορθολογίζοντας τις διοικητικές διαδικασίες και εξοικονομώντας χρόνο και προσπάθεια. Τελικά, τα

διάφορα οφέλη της πλατφόρμας την έχουν καταστήσει πολύτιμη προσθήκη στο εκπαιδευτικό τοπίο, καλύπτοντας ποικίλες ανάγκες και προωθώντας μια καλύτερη μαθησιακή εμπειρία για όλους.

Οι εκπαιδευτικοί θεωρούν το Maximus ως μια πλατφόρμα που προσφέρει πολλές ευκαιρίες στους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους σε διάφορους τομείς. Ο διαδραστικός χαρακτήρας της πλατφόρμας **ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και την ομαδική εργασία**, καθιστώντας την ιδανικό εργαλείο για την **ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων συνεργασίας**. Το Maximus υποστηρίζει επίσης την **απόκτηση βασικών δεξιοτήτων, όπως η ανάγνωση, η ακρόαση και ο ψηφιακός γραμματισμός**. Αυτές οι δεξιότητες είναι απαραίτητες για την επιτυχία σε ακαδημαϊκά και επαγγελματικά περιβάλλοντα και είναι συχνά κρίσιμες στο σημερινό ταχέως εξελισσόμενο ψηφιακό περιβάλλον. Χρησιμοποιώντας το Maximus, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τεχνικές δεξιότητες, όπως η πλοήγηση σε ψηφιακές διεπαφές και η συνεργασία στο διαδίκτυο, οι οποίες είναι απαραίτητες στον σύγχρονο κόσμο. Επιπλέον, ο ψηφιακός χαρακτήρας της πλατφόρμας επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες που είναι όλο και πιο πολύτιμες στο σημερινό εργατικό δυναμικό. Συνεπώς, η χρήση μιας πλατφόρμας όπως το Maximus παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να αποκτήσουν και να αναπτύξουν μια σειρά από δεξιότητες που είναι απαραίτητες για την ακαδημαϊκή, προσωπική και επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Ζητήθηκε από τους εκπαιδευτικούς να περιγράψουν το MAXIMUS με μία λέξη/φάση/θέση:

creative
interesting user-friendly
intriguing
game intuitive
playful

Πέντε από τους έξι εκπαιδευτικούς απάντησαν θετικά όταν ρωτήθηκαν αν θα ήθελαν να ενσωματώσουν το Maximus στη διδακτική τους πρακτική, ενώ ένας εκπαιδευτικός απάντησε "ίσως". Η εκπαιδευτικός που απάντησε "ίσως" διευκρίνισε ότι η απόφασή της θα εξαρτιόταν από το αντικείμενο του έργου.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΗ 2^Η ΦΑΣΗ ΔΟΚΙΜΩΝ

	Προσδιορισμός του προβλήματος	Σύσταση για βελτίωση
1	Οι ολοκληρωμένες εργασίες φαίνονται ακριβώς οι ίδιες, θα πρέπει να αλλάξουν για να δώσουν κάποια ανατροφοδότηση στο μαθητή ότι έχει γίνει.	Υλοποιήστε έναν ανιχνευτή προόδου για τους μαθητές ώστε να παρακολουθούν την ολοκλήρωση των εργασιών τους και την πρόδό τους εντός της πλατφόρμας.
2	Αντί να εμφανίζεται απλώς ο αριθμός των επισυναπτόμενων αρχείων, θα ήταν χρήσιμο να υπάρχει δυνατότητα προεπισκόπησης των αρχείων που αποστέλλονται κατά την αποστολή πολλαπλών αρχείων.	Προσθέστε τη δυνατότητα προεπισκόπησης για πολλαπλά συνημμένα αρχεία για να βελτιώσετε την εμπειρία του χρήστη και να αποφύγετε την αποστολή λανθασμένων ή άσχετων αρχείων.
3	Οι μαθητές δεν μπορούσαν να στείλουν αρχεία zip.	Ενεργοποιήστε την αποστολή zip ή προτείνετε εναλλακτικές μεθόδους συμπίεσης αρχείων για τη βελτίωση της λειτουργικότητας της πλατφόρμας για τους μαθητές.
4	Το παιχνίδι δεν είναι ορατό στο προφίλ της εφαρμογής.	Διερευνήστε και διορθώστε γιατί το παιχνίδι δεν εμφανίζεται στο προφίλ της εφαρμογής για να αυξήσετε την προβολή και τη δέσμευση.
5	Οι καθηγητές δεν μπορούν να δουν τι αγοράζουν οι μαθητές	Εφαρμογή της δυνατότητας προβολής των αγορών των μαθητών από τους εκπαιδευτικούς για την παρακολούθηση της δέσμευσης και την παροχή στοχευμένης ανατροφοδότησης.
6	Οι μαθητές λάτρεψαν τα άβαταρ και θα ήθελαν να έχουν περισσότερα	Προσθήκη avatars στα προφίλ χρηστών
7	Να μπορείτε να αλλάξετε το όνομα χρήστη	Προσθήκη επιλογής για αλλαγή ονόματος χρήστη
8	Υπάρχουν διπλές ενότητες στην πλατφόρμα, όπως οι εργασίες-δραστηριότητες και η απογραφή.	Κατάργηση ή αναδιοργάνωση περιττών τμημάτων της πλατφόρμας για τη βελτιστοποίηση της λειτουργικότητας και τη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη. Τακτική επανεξέταση και ενημέρωση των λειτουργιών της πλατφόρμας για να διασφαλίζεται η καταλληλότητα και η αποτελεσματικότητα.
9	Η πλατφόρμα δεν είναι φιλική προς το χρήστη σε κινητές συσκευές και εφαρμογή	Βελτιστοποιήστε την πλατφόρμα για κινητές συσκευές βελτιώνοντας τη διεπαφή χρήστη, απλοποιώντας την πλοήγηση και ενσωματώνοντας ειδικά χαρακτηριστικά για κινητές συσκευές. Δοκιμάστε και ενσωματώστε τα σχόλια των χρηστών για να εξασφαλίσετε τη μέγιστη δυνατή χρηστικότητα.
10	Το avatar δεν είναι ορατό σε κινητές συσκευές	Βελτιστοποιήστε την εμφάνιση του avatar για κινητές συσκευές, προσαρμόζοντας το μέγεθος και την τοποθέτηση στην οθόνη και δοκιμάζοντας σε όλες τις συσκευές για να διασφαλίσετε την ορατότητα και τη λειτουργικότητα.

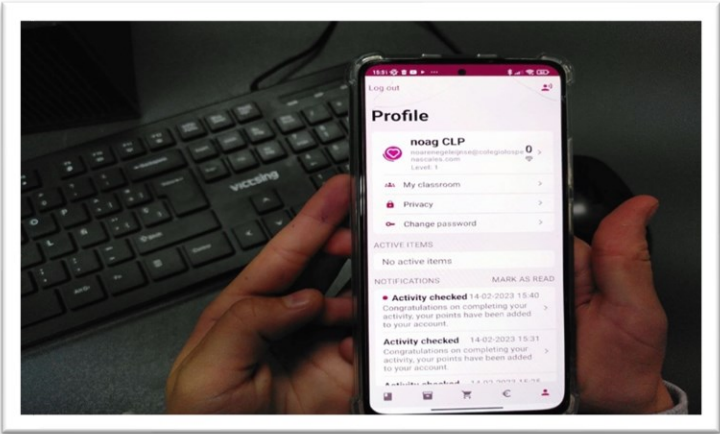
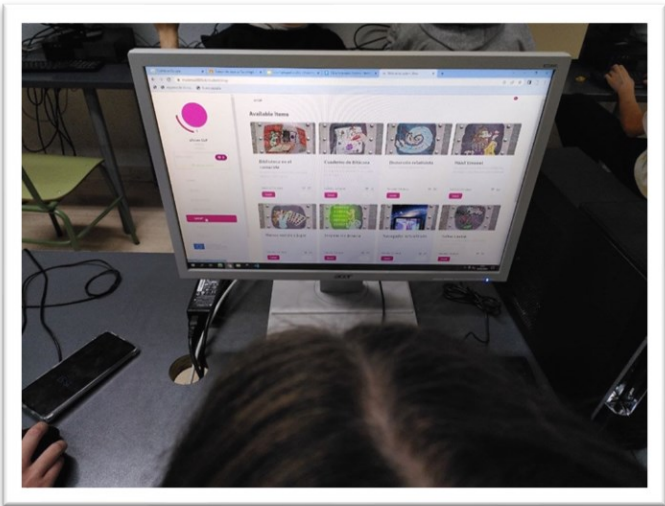
11	Η πλατφόρμα δεν διατηρεί ιστορικό χρήσης.	Εφαρμόστε μια λειτουργία ιστορικού χρήσης που επιτρέπει στους χρήστες να επανεξετάζουν την προηγούμενη δραστηριότητά τους στην πλατφόρμα, συμπεριλαμβανομένων των ολοκληρωμένων εργασιών, των αγορών και άλλων σχετικών ενεργειών. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους χρήστες να παρακολουθούν την πρόοδό τους και να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τη μελλοντική χρήση της πλατφόρμας.
12	Είναι δύσκολο να παρακολουθείς τις αγορές των μαθητών. Απαιτείται μια πιο οπτική αναπαράσταση ολόκληρης της τάξης.	Εξετάστε το ενδεχόμενο εφαρμογής ενός πίνακα οργάνων ή μιας συνοπτικής σελίδας που θα εμφανίζει τις αγορές και την πρόοδο όλων των μαθητών με σαφή και συνοπτικό τρόπο. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ένα οπτικό διάγραμμα ή γράφημα που δείχνει την πρόοδο και τα επιτεύγματα κάθε μαθητή, καθώς και τα αντικείμενα που έχουν αγοραστεί ή τις ανταμοιβές. Επιπλέον, εξετάστε το ενδεχόμενο να παρέχετε μια λειτουργία αναζήτησης ή φίλτρου για την εύκολη εύρεση και παρακολούθηση συγκεκριμένων αγορών μαθητών. Αυτό θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν καλύτερα την πρόοδο και τη δέσμευση των μαθητών τους με την πλατφόρμα.

13	Πολύ δύσκολο να παρακολουθείτε τι αγοράζουν οι μαθητές. Χρειαζόμαστε έναν πιο οπτικό τρόπο για να βλέπουμε όλη την τάξη.	Μια πιθανή σύσταση θα μπορούσε να είναι η εφαρμογή μιας λειτουργίας που θα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να βλέπουν μια περίληψη ή αναφορά των στοιχείων που έχει αγοράσει ή αποκτήσει κάθε μαθητής στην πλατφόρμα, σε οπτικά οργανωμένη και ευανάγνωστη μορφή. Αυτό θα μπορούσε να έχει τη μορφή πίνακα ή γραφήματος με το όνομα του μαθητή, το αντικείμενο που αγόρασε και την ημερομηνία αγοράς. Επιπλέον, θα ήταν χρήσιμο να υπάρχει η δυνατότητα φιλτραρίσματος και ταξινόμησης των δεδομένων με διάφορα κριτήρια, όπως ο τύπος του αντικειμένου ή το εύρος ημερομηνίας. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα με τι ασχολούνται οι μαθητές τους και να προσαρμόσουν ανάλογα τη διδακτική τους προσέγγιση.
14	Για να διαγράψετε λογαριασμούς, πρέπει να προχωρήσετε ένας προς ένας.	Εφαρμόστε μια λειτουργία μαζικής διαγραφής λογαριασμών για να κάνετε τη διαδικασία πιο αποτελεσματική.
15	Οι λογαριασμοί δεν διαγράφονται πλήρως και οι παλιές πληροφορίες διατηρούνται όταν επιχειρείται η δημιουργία νέου λογαριασμού με ένα προηγούμενως χρησιμοποιημένο email.	να εφαρμόσει μια διαδικασία πλήρους διαγραφής που διαγράφει μόνιμα όλα τα δεδομένα που σχετίζονται με έναν λογαριασμό, συμπεριλαμβανομένης της διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, για να αποφύγει πιθανές ανησυχίες σχετικά με το απόρρητο και την ασφάλεια. Επιπλέον, θα ήταν ωφέλιμο να εφαρμοστεί ένα μοναδικό αναγνωριστικό για κάθε χρήστη, ώστε να αποφευχθεί οποιαδήποτε σύγχυση ή σύγχυση των παλαιών και των νέων πληροφοριών λογαριασμού.
16	Δυνατότητα προσθήκης μαθητών μέσω .xls απευθείας στην επιθυμητή τάξη, αντί να χρειάζεται να τους μετακινήσετε αργότερα.	Εφαρμόστε μια λειτουργία που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ανεβάζουν ένα αρχείο .xls με πληροφορίες μαθητών απευθείας σε μια επιθυμητή τάξη, αντί να χρειάζεται να μετακινούν χειροκίνητα κάθε μαθητή στη συνέχεια. Αυτό θα εξοικονομήσει χρόνο και θα βελτιώσει τη διαδικασία προσθήκης νέων μαθητών σε μια τάξη.

17	Προσθήκη τρόπων ταξινόμησης της λίστας των μαθητών ώστε να είναι ευκολότερο να βρείτε αυτόν που θέλετε (κυρίως με πολλούς μαθητές)	Εφαρμόστε μια λειτουργία ταξινόμησης στη λίστα των μαθητών για να μπορούν οι εκπαιδευτικοί να βρίσκουν γρήγορα τον μαθητή που θέλουν. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ταξινόμηση με βάση το όνομα, τον αριθμό ταυτότητας, την ημερομηνία εγγραφής ή οποιοδήποτε άλλο σχετικό κριτήριο. Επιπλέον, θα μπορούσε να προστεθεί μια γραμμή αναζήτησης ή μια λειτουργία φίλτρου για να βελτιωθεί περαιτέρω η χρηστικότητα της λίστας μαθητών.
18	Δεν μπορείτε να επεξεργαστείτε τα επίπεδα εμπειρίας.	Εξετάστε το ενδεχόμενο να προσθέσετε τη δυνατότητα στους καθηγητές να επεξεργάζονται τα επίπεδα εμπειρίας των μαθητών. Αυτό θα παρείχε μεγαλύτερη ευελιξία στην προσαρμογή στην πρόοδο και τα επιτεύγματα των μαθητών και θα επέτρεπε στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόζουν καλύτερα τη διδακτική τους προσέγγιση.
19	Δεν μπορούσα να καταλάβω για τι είναι οι κατηγορίες	Παρέχετε σαφείς και συνοπτικές οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης της λειτουργίας κατηγοριών, συμπεριλαμβανομένου του σκοπού τους και του τρόπου δημιουργίας και ανάθεσης τους σε εργασίες ή δραστηριότητες. Επιπλέον, δώστε παραδείγματα για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι κατηγορίες, ώστε να βοηθήσετε τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν καλύτερα τη χρησιμότητά τους.
20	Το κατάστημα είναι το ίδιο για κάθε μαθητή. Οι ανταμοιβές θα πρέπει επίσης να ανατίθενται ειδικά για μια τάξη.	Εφαρμόστε μια λειτουργία που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόζουν τις ανταμοιβές που είναι διαθέσιμες στο κατάστημα για κάθε τάξη, ώστε να μπορούν να ανατίθενται ανταμοιβές ειδικά σε μια τάξη. Αυτό θα προσφέρει μια πιο εξατομικευμένη και ουσιαστική εμπειρία για τους μαθητές και θα αυξήσει τα κίνητρά τους για συμμετοχή στην πλατφόρμα. Θα επέτρεπε επίσης στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόζουν τις ανταμοιβές στις συγκεκριμένες ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών τους, γεγονός που θα μπορούσε να οδηγήσει σε ένα πιο θετικό και ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον.
21	Έλλειψη ενός τρόπου να βλέπεις γενικές πληροφορίες για τους μαθητές χωρίς να πηγαίνεις έναν προς έναν (αποταμιεύσεις, ανταμοιβές σε χρήση...)	Εξετάστε το ενδεχόμενο να προσθέσετε ένα ταμπλό ή μια συνοπτική σελίδα που να εμφανίζει μια επισκόπηση των αποταμιεύσεων, των ανταμοιβών και άλλων σχετικών πληροφοριών κάθε μαθητή. Αυτό θα διευκολύνει τους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν γρήγορα την πρόοδο κάθε μαθητή χωρίς να χρειάζεται να ελέγχουν ένα προς ένα τα ατομικά προφίλ. Επιπλέον, το ταμπλό θα μπορούσε να περιλαμβάνει και φίλτρα ή επιλογές ταξινόμησης, ώστε οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να εντοπίζουν γρήγορα μαθητές με παρόμοια χαρακτηριστικά ή ανάγκες.
22	Έλλειψη εικόνων για δραστηριότητες και εργασίες	Για να βελτιωθεί η οπτική ελκυστικότητα της πλατφόρμας και να γίνει πιο ελκυστική για τους μαθητές, θα ήταν χρήσιμο να συμπεριληφθούν εικόνες ή εικονίδια για τις δραστηριότητες και τις εργασίες. Αυτό θα μπορούσε επίσης να βοηθήσει τους μαθητές να αναγνωρίζουν και να διαφοροποιούν γρήγορα τους διαφορετικούς τύπους δραστηριοτήτων και εργασιών.
23	Προεπιλεγμένες εικόνες για ανταμοιβές, εικόνες και εργασίες, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι να φτιάξετε τις δικές σας.	Να συμπεριλάβει μια βιβλιοθήκη προκαθορισμένων εικόνων για ανταμοιβές, δραστηριότητες και εργασίες, από τις οποίες οι χρήστες μπορούν να επιλέγουν κατά τη δημιουργία περιεχομένου στην πλατφόρμα. Αυτό θα εξοικονομούσε χρόνο και προσπάθεια για τους χρήστες που δεν έχουν τις δικές τους εικόνες και θα εξασφάλιζε επίσης ότι το περιεχόμενο θα είναι οπτικά ελκυστικό και συνεπές σε όλη την πλατφόρμα. Επιπλέον, οι χρήστες θα μπορούσαν να εξακολουθούν να

έχουν τη δυνατότητα να ανεβάζουν τις δικές τους εικόνες, αν το προτιμούν.

Εικόνες από τη 2η φάση δοκιμών



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατά τη διάρκεια των δύο γύρων δοκιμών, **συνολικά 161 μαθητές** (64 στον πρώτο γύρο και 97 στον δεύτερο) και **8 εκπαιδευτικοί** δοκίμασαν την πλατφόρμα, την εφαρμογή και το παιχνίδι που αναπτύχθηκε από το πρόγραμμα Maximus μεταξύ Μαρτίου και Σεπτεμβρίου 2022 και Ιανουαρίου και Φεβρουαρίου 2023 σε σχολεία στην Ισπανία, τη Σλοβακία και την Ελλάδα. Ο πρώτος γύρος αποκάλυψε τεχνικά προβλήματα, όπως ελλιπείς μεταφράσεις, λίγα άβαταρ και προβλήματα προσβασιμότητας. Ο δεύτερος γύρος έδειξε σημαντικές βελτιώσεις, αλλά εξακολουθούν να υπάρχουν ορισμένοι περιορισμοί στο στοιχείο του παιχνιδιού. Παρόλο που η πλατφόρμα έχει δυνατότητες για καινοτόμες και βιώσιμες διδακτικές πρακτικές, η ανάπτυξη πρόσθετων avatars ή add-ons θα απαιτούσε πρόσθετους πόρους και χρόνο που δεν ήταν διαθέσιμοι για το παρόν έργο. Οι εταίροι θα διερευνήσουν στρατηγικές για τη συνέχιση της βελτίωσης της πλατφόρμας.

Η πλατφόρμα έχει αποδειχθεί επιτυχής στο να κάνει τη διδασκαλία πιο ευχάριστη τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές, ιδίως στη σχολική εκπαίδευση, αυξάνοντας τη δέσμευση και παρέχοντας ευκαιρίες στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες σε διάφορους τομείς. Ο διαδραστικός χαρακτήρας της πλατφόρμας ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και την ομαδική εργασία, καθιστώντας την ιδανική για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και συνεργασίας. Τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές έχουν περιγράψει το Maximus ως "δημιουργικό, ενδιαφέρον, διαισθητικό, παιχνιδιάρικο και συναρπαστικό".

Ενώ η πλατφόρμα παιχνιδοποίησης μπορεί να είναι αποτελεσματική για την παρακίνηση των σπουδαστών ΕΕΚ να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους, μπορεί να μην είναι τόσο χρήσιμη κατά τη διάρκεια του μαθήματος λόγω της πιθανής απόσπασης της προσοχής από το στοιχείο του παιχνιδιού. Ως εκ τούτου, μπορεί να είναι απαραίτητο να διερευνηθούν εναλλακτικές μέθοδοι χρήσης της παιχνιδοποίησης στην τάξη για να εξασφαλιστεί η μέγιστη δυνατή δέσμευση και να ελαχιστοποιηθεί η απόσπαση της προσοχής.

Ο χρόνος προετοιμασίας για την πλατφόρμα και την εφαρμογή παιχνιδοποίησης μπορεί να είναι μεγαλύτερος για τους εκπαιδευτικούς, αλλά μόλις ολοκληρωθούν, είναι απλές και διαισθητικές στη χρήση. Αν και μπορεί να χρειαστεί κάποιος χρόνος για να μάθουν οι μαθητές τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, κατάφεραν να κατανοήσουν την πλατφόρμα και την εφαρμογή γρήγορα. Η ανάπτυξη εγχειριδίων για την πλατφόρμα και την εφαρμογή αναμένεται να βελτιώσει περαιτέρω την κατανόηση και την αποτελεσματικότητα της πλατφόρμας, προς όφελος τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών.

Οι μαθητές επιθυμούσαν μια πιο διαισθητική παρουσίαση των πληροφοριών με πρόσθετη καθοδήγηση, ιδίως σε σχέση με τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με το avatar. Οι καθηγητές το βρήκαν εύκολο να δημιουργήσουν τάξεις αρχικά, αλλά το βρήκαν δύσκολο να το χρησιμοποιήσουν με την πάροδο του χρόνου λόγω των χρονοβόρων και συγκεχυμένων λειτουργιών διαχείρισης και παρακολούθησης. Συνιστούσαν τη συμπερίληψη οπτικοποιήσεων για τη διαχείριση πολλών μαθητών ταυτόχρονα. Συνολικά, οι βελτιώσεις στη χρηστικότητα της πλατφόρμας θα μπορούσαν να αυξήσουν την αποτελεσματικότητά της τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Κατευθυντήριες γραμμές για τις δοκιμές

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τις **οδηγίες για το πώς να προχωρήσετε με το μέγιστο τεστ # 2:**

1. Αν θέλετε να ανανεώσετε τον τρόπο χρήσης της πλατφόρμας Maximus, διαβάστε τον [Οδηγό εγκατάστασης του Maximus](#).
2. Εάν είναι δυνατόν, επαναλάβετε τη δοκιμή με την τάξη που δοκιμάσατε στην αρχή. Ιδανικά, παρακαλείσθε να δοκιμάσετε με τουλάχιστον 15 μαθητές και 2 καθηγητές.
3. Κάθε εταίρος μπορεί να επιλέξει τη δραστηριότητα/υπογραφή, την ηλικία των μαθητών κ.λπ., αλλά πρέπει να υποβάλει έκθεση στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το ακόλουθο [ΣΧΕΔΙΟ](#).
4. Για σκοπούς δοκιμής, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 1) την **πλατφόρμα Maximus** ή 2) την **εφαρμογή Maximus, την οποία** μπορείτε να κατεβάσετε είτε στο IOS (apple) είτε στο Android. Το domain Maximus ήταν πιασμένο, οπότε έπρεπε να αυτοσχεδιάσουμε και να χρησιμοποιήσουμε αυτό για IOS: <https://apps.apple.com/sk/app/maximus-app/id1637048182> και αυτό για Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=sk.maximus2020.app>
5. Η σύνδεση/εγγραφή λειτουργεί όπως και πριν, με τη διαφορά ότι διαθέτουμε επίσης εφαρμογές για IOS και Android (διαθέσιμες για λογαριασμούς μαθητών και καθηγητών). Αυτό σημαίνει ότι όλα πρέπει να ρυθμιστούν μέσω υπολογιστή, αλλά αργότερα μπορούν (από τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές) να χρησιμοποιηθούν και να δοκιμαστούν μέσω κινητού/tablet. Εάν διαπιστώσετε οποιοδήποτε τεχνικό ή γραφικό πρόβλημα, παρακαλούμε σημειώστε πού συνέβη και ποια συσκευή χρησιμοποιήθηκε (ιδανικά, κάντε και screenshot) και στείλτε ένα email στη διεύθυνση: [REDACTED]
6. Το νέο παιχνίδι μπορείτε να το βρείτε στο "προφίλ" (κατασκευαστής avatar). Το παιχνίδι λειτουργεί με τον τρόπο που οι μαθητές κερδίζουν πόντους για την ολοκλήρωση των εργασιών (ο μαθητής μπορεί να κερδίσει 1-3 πόντους ανάλογα με τη δυσκολία της εργασίας - περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να βρείτε στον Οδηγό εγκατάστασης του Maximus). Στο παιχνίδι, οι μαθητές χρησιμοποιούν πόντους για να ξεκλειδώσουν νέες κάρτες, όταν συγκεντρωθούν αρκετές κάρτες, οι μαθητές αποκτούν νέες προσαρμογές για τα avatar τους.
7. Μην ξεχάσετε να στείλετε ένα στιγμιότυπο οθόνης της ιστοσελίδας σας στο Maximus και μια φωτογραφία της δοκιμαστικής συνεδρίας (οι μαθητές μπορούν να φωτογραφηθούν από πίσω), αλλά πρέπει να φαίνεται το λογότυπο του έργου, της ΕΕ κ.λπ.
8. Εάν οι μαθητές/καθηγητές σας δεν μιλούν άπταιστα αγγλικά, παρακαλείσθε να μεταφράσετε το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της συγκέντρωσης στη γλώσσα σας. Μπορείτε να μεταφράσετε το ερωτηματολόγιο αρκετά εύκολα: απλώς μεταβείτε στις "ρυθμίσεις" και επιλέξτε πολύγλωσσες ρυθμίσεις και επιλέξτε τη γλώσσα σας. Σημαντικό! Μην γράφετε απευθείας στο ερωτηματολόγιο, καθώς θα αλλάξει για όλους. Οι Ισπανοί και οι Έλληνες συνεργάτες μπορούν να συντονίσουν τη μετάφραση. Στην παρακάτω ενότητα μπορείτε να βρείτε την επεξεργάσιμη έκδοση των ερωτηματολογίων.

Μόλις ολοκληρώσετε τις δοκιμές, παρακαλούμε:

9. Α) Ζητήστε από τους δοκιμαστές να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης. Προσπαθήστε να είστε συνεπής: # των δοκιμαστών με # των ερωτηματολογίων που συμπληρώθηκαν.
 - i. **Επεξεργάσιμο ερωτηματολόγιο για μαθητές:**
<https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?subpage=design&FormId=kkMSNmHIaEqAhQjoRCS9V-4fLwftbo9LnBFzhCka3QBURUZHMdc1MllDNVMYVFQzSFjFVEQ5NDRXOC4u&Token=4255fc0986264d56b8fba9bc423b7858>
 - ii. **Σύνδεσμος απάντησης για τους μαθητές:**
<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=kkMSNmHIaEqAhQjoRCS9V-4fLwftbo9LnBFzhCka3QBURUZHMdc1MllDNVMYVFQzSFjFVEQ5NDRXOC4u>
 - iii. **Επεξεργάσιμο ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικούς:**
<https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?subpage=design&FormId=kkMSNmHIaEqAhQjoRCS9V-4fLwftbo9LnBFzhCka3QBURFc0NDaxOVFNMDBNWk5GM0dHOFVPR1hZRy4u&Token=2365eec1fb4840e288f5a2b63ce7ed25>

iv. **Σύνδεσμος απάντησης για τους εκπαιδευτικούς:**

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=kkMSNmHiaEqAhQjoRCS9V-4fLwftbo9LnBFzhCka3QBURFc0NDAxOVFNMDBNWk5GM0dHOFVPR1hZRy4u>

- b. Β) Συμπληρώστε το υπόδειγμα Testing # 2 (σύνδεσμος παραπάνω, αλλά διατίθεται επίσης στο SP) και στείλτε το στη διεύθυνση: petrasulovska@gmail.com. Όλα τα έγγραφα θα συγκεντρωθούν σε ένα μόνο έγγραφο από τον συντονιστή. Παρακαλούμε να είστε σύντομοι και σαφείς, αλλά να παρέχετε πληροφορίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη σύνταξη της έκθεσης που θα αποσταλεί στον εθνικό οργανισμό της Σλοβακίας.

- 10 Το χρονικό πλαίσιο για τις δοκιμές και την υποβολή εκθέσεων είναι από τη Δευτέρα 16.01.2023 έως τις 17.02.2023. Θα εκτιμούσαμε πολύ αν μπορούσαμε να έχουμε κάποια προκαταρκτικά ευρήματα (δοκιμές, όχι εκθέσεις) για τη διακρατική συνάντηση του έργου μας στη Μαδρίτη.
- 11 Παρακαλούμε να τηρήσετε την τελική προθεσμία (17.02.2023), διαφορετικά θα έχουμε προβλήματα στο έγκαιρο κλείσιμο του έργου και υπάρχουν ακόμη εκκρεμείς δραστηριότητες και πολλαπλασιαστικές εκδηλώσεις (IO3).

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!

Δοκιμή συστήματος κινήτρων - Πρότυπο

Οργανισμό/ εταιρός	
Ημερομηνία	
Διάρκεια	
# Συμμετέχοντες	
Ηλικία	
Σύντομη περιγραφή των δοκιμών (Σημαντικό! Μην το παραλείψετε!) Περιλάβετε τουλάχιστον: τι δοκιμάζατε - πλατφόρμα ή APP, υπογραφή, άσκηση και πώς.	
Σύντομη περιγραφή των υπόλοιπων προβλημάτων Παράδειγμα: μπορούσαν οι μαθητές να ανεβάζουν και να στέλνουν έγγραφα; Υπάρχει κάποια συσκευή στην οποία αντιμετωπίσατε συγκεκριμένα προβλήματα;	
Καταφέρατε να δοκιμάσετε το νέο ενσωματωμένο παιχνίδι Maximus; Πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί; Υπάρχουν συγκεκριμένα ζητήματα σχετικά με το ίδιο το παιχνίδι;	
Σύντομο συμπέρασμα από τον υπεύθυνο εταίρο που συλλέγει αυτή την αντίληψη από τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές. (Ατμόσφαιρα, ικανοποίηση των δοκιμαστών κ.λπ.)	
Πόσο χρόνο χρειάζεστε για να λειτουργήσετε σωστά το σύστημα; Και πόσο χρόνο χρειάζονται οι μαθητές; Είναι υπερβολικά μεγάλος ή διαχειρίσιμος; Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί από αυτή την άποψη;	

ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΝΑ

- Δοκιμάστε τη δραστηριότητα με 15 μαθητές και 2 καθηγητές.
- Μεταφράστε το έντυπο αξιολόγησης και ζητήστε από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να αξιολογήσουν τη συνεδρία. Ο σύνδεσμος παρέχεται στις **κατευθυντήριες γραμμές**.
- Συμπεριλάβετε ένα στιγμιότυπο οθόνης της συνεδρίας και το μέγιστο. 3 φωτογραφίες των συμμετεχόντων που δοκιμάζουν την πλατφόρμα.
- Ανεβάστε αυτό το έγγραφο στο SP και ενημερώστε τον συντονιστή του έργου ότι το κάνατε.

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!