

eTwinning-project Day of the European Languages (26/9): samen een interactief spel maken.

Informatie:

Deze rubric hoort bij het stappenplan van het eTwinning-project gemaakt door eTwinning Vlaanderen. Je kan de evaluatie van dit voorbeeldproject uiteraard aanpassen volgens je eigen klas- en schoolregels, leerplan en projectdoelstellingen. Variëren en combineren kan zowel bij het project als bij de evaluatie ervan.

Tips, vragen en opmerkingen mag je altijd mailen naar eTwinning@epos-vlaanderen.be.

1. Beschrijving van de Rubrics:

a. Procesevaluatie Rubric (25 punten):

Deze rubric evalueert de betrokkenheid en samenwerking van leerlingen tijdens de verschillende stappen van het eTwinning-project, inclusief onderzoek naar Europese talen, creativiteit in taalgrappen en samenwerking met Genially.

b. Productevaluatie Rubric (35 punten):

Deze rubric evalueert de kwaliteit van het eindproduct, dat wil zeggen, de interactieve spellen gemaakt met Genially. Het beoordeelt aspecten zoals educatieve waarde, creativiteit, interactiviteit, taalgebruik, spelling en grammatica, en de integratie van de subthema's van het eTwinning-project.

2. Hoe gebruik je de evaluatierubrics?

a. Tijdens het project:

De procesevaluatie kan worden gebruikt om de voortgang van de leerlingen te monitoren terwijl ze werken aan de verschillende stappen van het project. Leerkrachten kunnen feedback geven om de betrokkenheid en samenwerking te bevorderen. De productevaluatie kan worden gebruikt om leerlingen te begeleiden bij het verbeteren van de kwaliteit van hun interactieve spellen. Tijdens het project kunnen tussentijdse evaluaties plaatsvinden om bij te sturen en de leerervaring te optimaliseren.

b. Na het project:

Na voltooiing van het project kunnen de evaluatierubrics worden gebruikt om de eindproducten van leerlingen grondig te beoordelen. Leerkrachten kunnen individuele beoordelingen geven en feedback geven op specifieke gebieden waar verbetering nodig is. Dit helpt leerlingen om te begrijpen waar ze hebben uitgeblonken en waar ze zich kunnen ontwikkelen.

3. Waarom is zowel proces- als productevaluatie belangrijk?

Leerlingbegeleiding: Het gebruik van evaluatierubrics stelt leerkrachten in staat om de voortgang van leerlingen te volgen en tijdig bij te sturen. Dit bevordert betrokkenheid en samenwerking gedurende het project, wat de kans op succes vergroot.

Feedback en verbetering: Door gedetailleerde feedback te geven via de rubrics, krijgen leerlingen de kans om hun werk te verbeteren en hun vaardigheden aan te scherpen. Dit stimuleert zelfreflectie en groei.

Transparante beoordeling: Het gebruik van rubrics zorgt voor een gestructureerde en objectieve beoordeling, waardoor leerlingen en ouders begrijpen hoe de beoordeling tot stand is gekomen en welke criteria zijn toegepast.

Projectevaluatie: Het evalueren van het proces en het eindproduct is essentieel om te bepalen of de leerdoelen van het eTwinning-project zijn bereikt. Het biedt ook inzicht in de effectiviteit van het lesgeven en de behoefte aan aanpassingen in toekomstige projecten.

Procesevaluatie Rubric (25 punten)

De procesevaluatie richt zich op de inzet en samenwerking van de leerlingen tijdens de verschillende stappen van het project.

Criteria	Uitstekend (5)	Goed (4)	Voldoende (3)	Matig (2)	Onvoldoende (1)
Onderzoeksinspanning Europese talen (Stap 3)	Leerlingen hebben diepgaand onderzoek gedaan naar hun toegewezen taal en hebben gedetailleerde informatie en interessante feiten verzameld.	Leerlingen hebben voldoende onderzoek gedaan naar hun toegewezen taal en hebben belangrijke informatie verzameld.	Leerlingen hebben enigszins oppervlakkig onderzoek gedaan naar hun toegewezen taal en hebben basisinformatie verzameld.	Leerlingen hebben beperkt onderzoek gedaan en hebben weinig relevante informatie verzameld.	Leerlingen hebben nauwelijks enig onderzoek gedaan en hebben weinig tot geen relevante informatie verzameld.
Creativiteit in taalgrappen (Stap 4)	Leerlingen hebben originele en creatieve taalgrappen gedeeld die relevant zijn voor het project.	Leerlingen hebben creatieve taalgrappen gedeeld die passend zijn voor het project.	Leerlingen hebben enkele taalgrappen gedeeld, maar ze missen originaliteit of relevantie.	Leerlingen hebben weinig creatieve taalgrappen gedeeld en deze zijn niet relevant voor het project.	Leerlingen hebben geen creatieve taalgrappen gedeeld en/of ze zijn niet relevant voor het project.
Samenwerking in Genially (Stap 5)	Leerlingen hebben uitstekend samengewerkt met hun teamleden en hebben bijgedragen aan het ontwerpen en maken van het interactieve spel.	Leerlingen hebben goed samengewerkt met hun teamleden en hebben actief deelgenomen aan het ontwerpproces van het interactieve spel.	Leerlingen hebben voldoende samengewerkt met hun teamleden, maar er waren momenten van passiviteit.	Leerlingen hebben matig samengewerkt met hun teamleden en hebben weinig bijgedragen aan het ontwerpproces van het interactieve spel.	Leerlingen hebben onvoldoende samengewerkt met hun teamleden en hebben geen significante bijdrage geleverd aan het ontwerpproces van het interactieve spel.

Productevaluatie Rubric (35 punten)

De productevaluatie richt zich op de kwaliteit van het eindproduct, in dit geval, de interactieve spellen gemaakt met Genially.

Criteria	Uitstekend (5)	Goed (4)	Voldoende (3)	Matig (2)	Onvoldoende (1)
Educatieve Waarde	Het interactieve spel bevat zeer relevante en educatieve inhoud over Europese talen, woordgrappen en andere taalgerelateerde aspecten.	Het interactieve spel bevat relevante en educatieve inhoud over Europese talen en woordgrappen.	Het interactieve spel bevat enige educatieve inhoud, maar het kan gedetailleerder zijn.	Het interactieve spel bevat beperkte educatieve inhoud en mist diepgang.	Het interactieve spel heeft weinig tot geen educatieve waarde en mist relevante inhoud.
Creativiteit en Originaliteit	Het interactieve spel is zeer creatief en origineel, met unieke elementen en verrassingen die de aandacht van de spelers vasthouden.	Het interactieve spel is creatief en origineel, met interessante elementen die de aandacht van de spelers trekken.	Het interactieve spel is enigszins creatief en origineel, maar kan meer unieke elementen bevatten.	Het interactieve spel mist creativiteit en originaliteit, en kan saai zijn voor de spelers.	Het interactieve spel ontbeert volledig creativiteit en originaliteit, en kan de spelers niet boeien.
Interactiviteit en Spelmechanica	Het interactieve spel heeft uitstekende interactiviteit en spelmechanica, met vloeiende navigatie en uitdagende elementen.	Het interactieve spel heeft goede interactiviteit en spelmechanica, maar kan enigszins verbeterd worden.	Het interactieve spel heeft basisinteractiviteit en spelmechanica, maar er zijn duidelijke tekortkomingen.	Het interactieve spel heeft matige interactiviteit en spelmechanica, waardoor de spelervaring minder aantrekkelijk is.	Het interactieve spel heeft minimale interactiviteit en spelmechanica, wat leidt tot een teleurstellende spelervaring.

Criteria	Uitstekend (5)	Goed (4)	Voldoende (3)	Matig (2)	Onvoldoende (1)
Taalgebruik, Spelling en Grammatica	Het spel bevat vrijwel geen taal- of grammaticafouten. Spelling, grammatica en zinsstructuur zijn uitstekend.	Het spel bevat enkele kleine taal- of grammaticafouten, maar deze hebben geen invloed op de algehele leesbaarheid.	Het spel bevat enkele opvallende taal- of grammaticafouten die de leesbaarheid enigszins beïnvloeden.	Het spel bevat veel taal- of grammaticafouten die de leesbaarheid aanzienlijk belemmeren.	Het spel bevat talloze taal- of grammaticafouten die de leesbaarheid ernstig beïnvloeden.
Integratie van Subthema's	Het interactieve spel bevat creatieve verwijzingen naar alle subthema's van het eTwinning-project, waaronder Europese talen, woordgrappen, Esperanto, gebarentalen, dialecten en culturele diversiteit.	Het interactieve spel bevat verwijzingen naar de meeste subthema's van het eTwinning-project en toont begrip van hun betekenis.	Het interactieve spel bevat verwijzingen naar sommige subthema's, maar mist diepgang in de integratie ervan.	Het interactieve spel bevat weinig verwijzingen naar subthema's en de integratie is beperkt.	Het interactieve spel mist volledig verwijzingen naar subthema's en toont geen begrip van hun betekenis.