



## Stories of all, Stories for all - a digital approach to storytelling

Proyecto de intercambio europeo Erasmus + 2020-1-PT01-KA229-078484\_3 Stories of all, stories for all - a digital approach to storytelling en colaboración con Portugal y trabajando de forma conjunta con Estonia, Italia, Turquía y Polonia, con una duración de dos años ( 2020 - 2022 )

### Objetivo

El objetivo es preservar y expandir las habilidades de alfabetización, garantizar la encarnación de la narración a través de tecnologías modernas, es decir, es desarrollar la alfabetización digital. La narración digital combina el arte de la narración tradicional con funciones multimedia. Es una forma significativa y avanzada de contar narrativas personales, que también ayuda a una persona a llegar a una audiencia más amplia.

En este proyecto, las narrativas digitales irán más allá de las experiencias de los estudiantes y serán mejoradas por los programas escolares, a través de conexiones interdisciplinarias flexibles. Se desarrollará en diferentes módulos, con una complejidad creciente, y construidos en una secuencia lógica unos sobre otros. El objetivo es preparar a los participantes para introducir la narración en sus lecciones de una manera más innovadora mediante el uso de herramientas TIC.

### Destinatarios

Alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, unos 16 participantes entre las edades de 15 - 18 años de distintos países participativos en dicho proyecto y profesorado de los distintos centros ( unos 40 profesores ) , entre 6 - 8 profesores/as por centro educativo.

*Nombre legal País organizador :*

Agrupamento de Escolas Padre Benjamim Salgado, Joane - Vila Nova de Famalicão - Portugal

*Organizaciones asociadas:*

Laulasmaa Kool, Laulasmaa - Estonia

Hasan Orhan Ortaokulu, Muratli - Turquía

ISTITUTO COMPRENSIVO VALMOREA, Valmorea - Italia

Szkola Podstawowa nr 2 im. Jana Pawla II, Pabianice - Polonia

IES PUERTAS DEL CAMPO, Ceuta - España

## **Actuaciones específicas**

Nuestros temas principales nos harán centrarnos en la estructura, el contenido y la creatividad de las historias digitales, incorporando el patrimonio cultural tangible / intangible y el patrimonio natural europeos.

Las TIC con fines pedagógicos (webtools / software, especialmente relacionados con multimedia) serán una característica clave para preparar a estudiantes y profesores para planificar y utilizar narrativas audiovisuales.

En otra etapa, este enfoque innovador nos llevará a CLIL: el uso del inglés como una herramienta de comunicación común, conectando el patrimonio y los currículos escolares (in)formales.

Más adelante, en una etapa avanzada del proyecto, incorporaremos currículos escolares formales y analizaremos diferentes formas de abordar los métodos de enseñanza / aprendizaje basados en proyectos: unir herencia, estudios sociales, STE (A) M y narración digital.

El último tema a abordar será sobre historias y proyectos digitales cuando se utilicen como herramientas de evaluación formativa. Al elegir este contenido, intentaremos responder a las preguntas sobre las que se construyeron nuestros objetivos: ¿Puede la multimedia ser una herramienta / método innovador de... contar historias? preservando el patrimonio de nuestras comunidades? promover un conocimiento transversal significativo? ¿Cómo podemos mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa en nuestras aulas a través de las TIC?

## **Ámbito de actuación**

Los estudiantes y profesores de diferentes departamentos se ocuparán de las habilidades del siglo XXI, como la alfabetización informática, la conciencia global, la resolución de

problemas y la fluidez del lenguaje. Debido a las conexiones con los planes de estudio escolares, el uso de las TIC y las herramientas web transformará nuestros métodos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en procesos más efectivos y atractivos.

A través de actividades que fomentarán la autonomía y seguirán una secuencia de complejidad, nuestro trabajo diario fusionará la narración tradicional con tecnología multimedia como fotografía, texto, audio, hipertexto, video y numerosas técnicas cinematográficas, imágenes fijas, video full-motion con sonido, bocetos y más. Las tecnologías de la información también se utilizarán para modificar el trabajo, enriquecerlo, ilustrar los resultados, almacenarlos y difundirlos. Todos los socios aportarán la experiencia de su experiencia y sus prácticas, cada uno haciendo su propia contribución a una mejor educación y sentido de ciudadanía europeos. La metodología preferida integrará enfoques basados en proyectos, CLIL, discusión, trabajo en equipo, presentaciones, seminarios, aprendizaje autoorganizado y una actitud de investigación-acción.

Los resultados (historias digitales, planes de lecciones / actividades, pautas para las historias ...) se presentarán a los grupos destinatarios y en todo el mundo a través de talleres, plataformas educativas y medios accesibles, llegando a más audiencia. El impacto esperado de las narrativas digitales puede motivar a otros a proteger su herencia y a percibir el aprendizaje de una manera más significativa.

Por último, también se debe reconocer que, dado que Europa no tiene fronteras, la gente debe conocer otras culturas y estilos de vida. En nuestras actividades, los estudiantes se presentarán a sí mismos y sus culturas, interactuarán, tendrán un contacto intergeneracional profundo y aprenderán competencias interculturales. Visitar las escuelas y los países de los demás son factores que aumentan la calidad y la dimensión de una mejor educación europea. La ampliación del proceso educativo mediante la cooperación con socios extranjeros nos permite adquirir conocimientos y experiencia relacionados con los aspectos sociales, culturales y profesionales del funcionamiento en la sociedad moderna. Esto crea el andamio para instalar valores y actitudes que reflejen respeto, tolerancia, sentido de contribución y pertenencia; a largo plazo, hace que los jóvenes sean ciudadanos conscientes y creativos de la sociedad moderna.

## **Participantes**

En nuestro centro, en un principio, está pensada la participación de alumnado de 4º ESO A y 1º Bachillerato CIT , junto a un grupo de unos seis a ocho profesores de distintos departamentos ( Inglés, Francés, Historia, Física, Música, TICs, Matemáticas) implicados ya de alguna forma en el proyecto y un coordinador de proyecto.

