



Funded by
the European Union



-DIGITAL STORIES-

Ridurre l'abbandono scolastico migliorando i risultati accademici con applicazioni digitali nelle tecniche di storytelling

2022-1-TR01-KA220-SCH-000087898



Digital Stories è un progetto finanziato dall'Agenzia nazionale turca nell'ambito del programma Erasmus+ KA220 Strategic Partnership in School Education. Ha un partenariato di 6 partner provenienti da 4 paesi del programma. Tra i partner, ci sono Bafra İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Yıldız Technical University, Fatih Atatürk Çağdaş Yaşam Çok Programlı Anadolu Lisesi (Turchia), EU-Track (Italia), Virtual Campus LDA (Portogallo) e Univerza V Ljubljani (Slovenia). Il progetto è iniziato il 31.12.2022 e durerà 24 mesi fino al 30.12.2024.

Il progetto è finalizzato a ridurre l'abbandono scolastico precoce supportando professionalmente gli insegnanti con le difficoltà di apprendimento degli studenti utilizzando tecniche digitali basate su modelli di apprendimento multisensoriale e tecniche di storytelling. Rendendo l'ambiente educativo più attraente, gli studenti che abbandonano la scuola a causa di questa ansia e dell'atteggiamento negativo fanno di nuovo pace con l'ambiente educativo.

Digital Stories offre nuove opportunità agli studenti con difficoltà di apprendimento con il metodo di digital storytelling con il modello di

apprendimento multisensoriale e rende l'ambiente educativo più attraente per gli studenti con difficoltà di apprendimento. In questo modo, assicurando che la scuola sia un luogo attraente, è tra i nostri obiettivi primari che gli studenti che hanno difficoltà di apprendimento e quindi un alto livello di ansia per l'ambiente scolastico sviluppino atteggiamenti positivi e che gli studenti che abbandonano la scuola a causa di questa ansia e atteggiamento negativo facciano di nuovo pace con l'ambiente educativo.



OBIETTIVI

L'obiettivo principale del progetto è quello di prevenire l'abbandono scolastico aiutando lo studente a sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle lezioni in cui ha un atteggiamento negativo a causa delle materie che ha difficoltà di apprendimento. Nel progetto, stiamo progettando un modulo di formazione sulle tecniche di narrazione digitale con modello di apprendimento multisensoriale per migliorare le quattro abilità degli studenti (ascolto-parlare-leggere-scrivere) che formano le dinamiche di base dei loro processi di apprendimento. Miriamo a garantire che gli studenti continuino a scuola riducendo i problemi che causano agli studenti difficoltà di apprendimento a causa della mancanza di queste competenze e di lasciare la scuola allontanandosi dalle lezioni. Quando questo problema degli studenti con difficoltà di apprendimento diminuisce, il loro successo accademico aumenterà e il loro tasso di frequenza scolastica aumenterà.



Funded by
the European Union



Un altro obiettivo del progetto è quello di sviluppare un nuovo modello di insegnamento e approccio per supportare gli insegnanti professionalmente. Le competenze professionali degli insegnanti saranno migliorate con i moduli di apprendimento, guide per gli insegnanti e piattaforma di apprendimento online, che sono tra i prodotti del progetto. Pertanto, si prevede che il successo accademico degli studenti aumenterà fornendo un'istruzione migliore e di qualità superiore agli studenti. Aumenterà anche il tasso di frequenza scolastica degli studenti il cui successo accademico aumenta.

Inoltre, il progetto mira a contribuire allo sviluppo delle competenze chiave dello studente utilizzando contenuti digitali, tecnologia e applicazioni. Si prevede che le competenze chiave degli studenti aumenteranno con il nuovo modello di apprendimento che verrà creato combinando strumenti di animazione e video con la tecnica dello Storytelling. Uno degli altri obiettivi del progetto è quello anche di aumentare la cooperazione tra le istituzioni partner del progetto e le istituzioni interessate, migliorando così le capacità istituzionali e aumentando l'internazionalizzazione.

hanno bisogno di nuove tecniche di espressione. I beneficiari finali del nostro progetto sono università, istituzioni educative locali e nazionali, decisori, responsabili politici e ONG che operano nel campo dell'istruzione. Sebbene questo gruppo sia definito come il beneficiario finale, saranno anche beneficiari diretti inviando partecipanti a conferenze e workshop.



PACCHETTI DI LAVORO

Il progetto comprende 5 pacchetti di lavoro e le attività in questi pacchetti di lavoro. I nostri pacchetti di lavoro sono i seguenti:

WP1: Gestione del progetto

WP2: Programma di formazione "Digital Storytelling Techniques": Questo pacchetto di lavoro è composto da dieci moduli che includeranno attività che fanno appello ai cinque sensi.

WP3: Piattaforma di apprendimento/insegnamento interattivo online: una piattaforma di apprendimento online sarà integrata in questo pacchetto di lavoro e i moduli di apprendimento sviluppati nel precedente pacchetto di lavoro saranno adattati per essere utilizzati su di esso.

WP4 : "Programma di raccomandazione" per promuovere le tecniche di narrazione digitale: Una nuova proposta di curriculum nell'apprendimento attivo e nell'insegnamento sarà progettata in questo contenuto di riferimento, che include nuovi approcci nella narrazione delle tecnologie digitali.



GRUPPI TARGET

Il principale gruppo target del progetto è costituito da studenti di età compresa tra 6 e 18 anni che sono a rischio di abbandono scolastico e insegnanti di scuola primaria e secondaria che



Funded by
the European Union



WP5 : Programma di valutazione (conferenze e workshop): Grazie a queste attività, le fasi di pianificazione, monitoraggio e valutazione del progetto saranno svolte faccia a faccia con la partecipazione di rappresentanti delle istituzioni partner.



RISULTATI ATTESI

Miriamo a creare i seguenti risultati tramite pacchetti di lavoro;

- Diminuzione dei tassi di abbandono degli studenti con difficoltà di apprendimento
- Aumentare lo sviluppo professionale degli insegnanti con nuovi strumenti e metodi
- Utilizzo attivo del "Programma di Raccomandazione", che comprende anche il curriculum di Digital Storytelling
- Sviluppare la capacità professionale degli insegnanti grazie alla piattaforma di apprendimento online
- Aumentare la capacità delle istituzioni educative

RIUNIONE ONLINE

Dall'inizio del progetto, si è tenuto il 1 ° incontro online. In questi incontri online sono stati discussi la pianificazione del progetto, lo sviluppo dei prodotti, l'esecuzione delle attività di disseminazione, l'implementazione delle attività e le questioni amministrative.

PLANNING MEETING IN ITALIA

Il primo incontro di apertura del progetto Digital Stories si è tenuto a Terracina (Italia) il 16-17 marzo 2023.



Le prime attività del progetto sono state discusse distribuendo i compiti tra i partner per implementare il progetto con successo.



Il lavoro da fare fino alla prossima riunione è stato pianificato.





Funded by
the European Union



PARTNER DEL PROGETTO



BAFRA İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



EU- TRACK



virtualcampus

VIRTUAL CAMPUS LDA



UNIVERSITÀ TECNICA DI YILDIZ



İSTANBUL - FATİH
ATATÜRK ÇAĞDAŞ YAŞAM
ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ

FATİH ATATÜRK ÇAĞDAŞ YAŞAM ÇOK
PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ

University of Ljubljana



UNIVERSITY OF LJUBLJANA

ACCOUNT SUI SOCIAL MEDIA

sito web

www.digitalstories-project.eu

Pagina Facebook

[https:// www.facebook.com/DigitalStories2023](https://www.facebook.com/DigitalStories2023)

Twitter Account

@DigitalStories5

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione e l'Agenzia nazionale turca non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.