



Financiado pela  
União Europeia



## **-DIGITAL STORIES-**

Redução do abandono escolar precoce melhorando o desempenho através de técnicas de storytelling

2022-1-TR01-KA220-SCH-000087898



mais motivados. Desta forma, ao garantir que a escola se torna um lugar mais atrativo, os estudantes mais desmotivados e que sofrem de ansiedade ou estão em risco de abandono escolar conseguirão mais facilmente adotar uma atitude positiva. Eventualmente, até estudantes que tiverem abandonado a escola podem reencontrar motivação e vontade para regressarem a um lugar que lhes causará agora menos sentimentos negativos.



O Digital Stories é um projeto financiado pela Agência Nacional Turca, no âmbito das Parcerias Estratégicas em Educação Escolar do programa Erasmus+. O projeto conta com 6 parceiros de 4 países distintos: Bafra İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, a Universidade Técnica Yıldız, Fatih Atatürk Çağdaş Yaşam Çok Programlı Anadolu Lisesi (Turquia), EU-Track (Itália), Virtual Campus LDA (Portugal) e a Universidade de Liubliana (Eslovénia). O projeto teve início a 31.12.2022 e terá a duração de 24 meses, terminando em 30.12.2024.

O projeto Digital Stories tem como objetivo reduzir o abandono escolar prestando apoio aos professores e colocando à sua disposição técnicas digitais baseadas num modelo multissensorial e nas técnicas de storytelling. Ao se tornar o ambiente educativo mais cativante, os estudantes que estão em maior risco de abandono escolar podem sentir-se mais motivados e desenvolver atitudes mais positivas em relação a este espaço.

Através das técnicas de storytelling digital e do modelo de aprendizagem multissensorial, os estudantes com dificuldades de aprendizagem terão acesso a novas oportunidades e sentir-se-ão

## **OBJETIVOS**

O principal objetivo do projeto é prevenir o abandono escolar precoce, fomentando entre os estudantes uma atitude positiva em relação à educação e evitando a desmotivação devido a dificuldades educativas. No nosso projeto, planeamos desenvolver Módulos de Formação em Técnicas de Storytelling, que seguirão o modelo de aprendizagem multissensorial de modo a contribuir para a melhoria de quatro competências essenciais nos estudantes (capacidades auditivas, de oralidade, de leitura e expressão escrita), por estarem no centro dos seus processos de aprendizagem. O objetivo é reduzir as dificuldades educativas dos estudantes, fomentando as competências que as podem ajudar a colmatar, o que por sua vez aumentará a motivação dos alunos e poderá reduzir o abandono escolar.

Outro objetivo do projeto é desenvolver um método de ensino que contribuirá para a capacitação profissional dos professores, já que



Financiado pela  
União Europeia



terão acesso a um grande leque de recursos, desde módulos de aprendizagem, guias e programas de recomendações, e uma plataforma de aprendizagem online.

Outro dos nossos propósitos é fomentar o desenvolvimento de competências-chave nos estudantes, através da utilização de conteúdo, tecnologias e aplicações digitais. É esperado que, através de ferramentas de animação e vídeo, assim como de técnicas de storytelling, os estudantes se sintam mais capazes e motivados.



Um dos outros objetivos do projeto é aumentar a cooperação entre as instituições parceiras do projeto e as instituições interessadas, melhorando assim as capacidades institucionais e aumentando o seu potencial de internacionalização.

### GRUPOS-ALVO

O principal grupo-alvo do nosso projeto é constituído por estudantes com idades compreendidas entre os 6 e os 18 anos que se encontram em risco de abandonar a escola e por professores do ensino básico e secundário que necessitam de novas técnicas para fomentar a expressão e comunicação. Os beneficiários finais do nosso projeto são universidades, instituições educativas locais e nacionais, decisores, responsáveis políticos e ONG que operam no domínio da educação. Estes serão também

beneficiários diretos através do envio de participantes para conferências e workshops.



### PRODUTOS DO PROJETO

Ao longo do período de implementação do projeto, os seguintes produtos serão desenvolvidos:

WP2: Programa de Formação “Técnicas de Storytelling Digital”: formação composta por dez módulos com atividades apelativas para os cinco sentidos.

WP3: Plataforma online e interativa de ensino e aprendizagem: uma plataforma digital será desenvolvida; nela, estarão disponíveis os módulos criados no resultado anterior.

WP4 “Programa de Recomendações” para a promoção de técnicas de storytelling: consistirá numa proposta de um novo plano curricular no qual serão centrais as técnicas de aprendizagem ativa e os métodos de storytelling digital.

WP5: Programa de avaliação (Conferências e Workshops): Através destas atividades, as etapas de planeamento, monitorização e avaliação serão conduzidas presencialmente, contando com a participação de representantes de todas as instituições parceiras.



Financiado pela  
União Europeia



## REUNIÃO EM ITÁLIA

A primeira reunião transnacional do Digital Stories decorreu em Terracina (Itália) nos dias 16 e 17 de março de 2023.



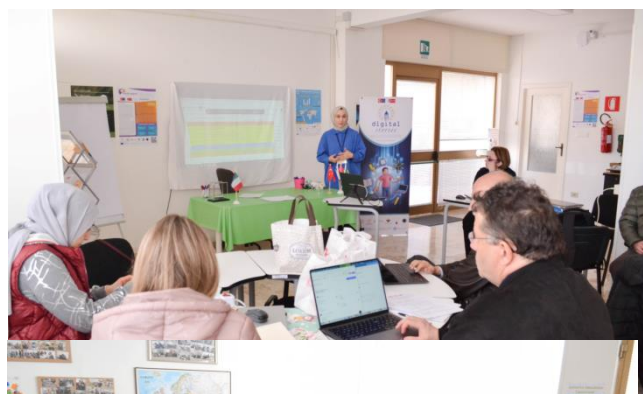
### RESULTADOS ESPERADOS

Através dos produtos mencionados, pretendemos alcançar os seguintes resultados:

- Diminuir as taxas de abandono escolar de alunos com dificuldades de aprendizagem.
- Contribuir para o desenvolvimento profissional dos professores, através de novas ferramentas e métodos.
- Fomentar o uso ativo do “Programa de Recomendações”, que apoia os professores na adoção de um plano curricular assente no storytelling digital.
- Aumentar os recursos à disposição dos professores, através da criação da plataforma online.
- Estimular a capacidade das instituições de ensino.

### REUNIÃO ONLINE

A primeira reunião online do projeto foi organizada para que os parceiros se pudessem conhecer e ficassem a par dos planos de desenvolvimento do projeto, dos seus produtos, da execução das atividades de disseminação, e esclarecessem assuntos administrativos.



As responsabilidades de implementação das atividades foram distribuídas entre os parceiros, de modo a garantir o sucesso do projeto.

Os parceiros chegaram também a acordo sobre as tarefas que devem completar antes da próxima reunião.





Financiado pela  
União Europeia



## PARCEIROS



BAFRA İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



EU- TRACK



virtualcampus

VIRTUAL CAMPUS LDA



## UNIVERSIDADE TÉCNICA DE YILDIZ



İSTANBUL - FATİH  
ATATÜRK ÇAĞDAŞ YAŞAM  
ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ

FATİH ATATÜRK ÇAĞDAŞ YAŞAM ÇOK  
PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ

*University of Ljubljana*



UNIVERSIDADE DE LIUBLIANA

**REDES SOCIAIS**

website

[www.digitalstories-project.eu](http://www.digitalstories-project.eu)

Página do Facebook

<https://www.facebook.com/DigitalStories2023>

Conta do Twitter

@DigitalStories5

Financiado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia. No entanto, a Comissão Europeia e a Agência Nacional Turca não podem ser considerados responsáveis por qualquer uso que possa ser feito da informação aqui contida.