

It-3 Stqarrija għall-Istampa

STORY CHANGERS: Punti ewlenin tal-Ewwel Riżultat Intellettwali: Rapport dwar l-aħjar prattiki

Settembru 2021

Matul Marzu 2021 il-proġett tagħna Story Changers [2020-1-CY01-KA201-066072], stabbilixxa riċerka li kellha l-għan li tidentifika eżempji rappreżentativi ta' prattiki tajba fi tliet oqsma ta' interessa: rakkont ta' stejjer (ST), reallta virtwali (VR) u/jew teknoloġija oħra għall-iżvilupp tal-ħiliet soċjali, u l-kombinazzjoni tat-tnejn. B'mod aktar spċificu, il-konsorzu esplora l-applikazzjonijiet varji tagħhom billi ffoka fuq l-impatt attwali jew potenzjali tagħhom f'termini ta' metodi ta' tagħlim imtejba li jikkontribwixxu għall-iżvilupp tal-ħiliet soċjali bažiċi tal-istudenti.

F'dan il-punt tat-tluq, ippruvaw jiġu indirizzati żewġ mistoqsijiet ewlenin mill-implimentazzjoni tar-riċerka:

- Sa liema punt l-istejjer, ir-realtà virtwali, u l-kombinazzjoni tat-tnejn jikkontribwixxu għall-iżvilupp tal-ħiliet soċjali bažiċi tal-istudenti – specjalment fl-edukazzjoni primarja?
- X'inhuma l-kriterji li jagħmlu kull wieħed minn dawn il-metodi b'saħħithom għat-tagħlim?

Bħala riżultat, is-sejbiet ewlenin f'dan l-istadju inkluži fil-produzzjoni intellettwali msemmija hawn fuq juru li:

- Minħabba n-natura tagħhom stess, ir-rakkonti u r-realtà virtwali jistgħu jiġu applikati f'diversi oqsma: edukazzjoni, komunikazzjoni u espressjoni personali, irkupru ta' trawma, bini ta' komunità jew relazzjoni soċjali eċċ.
- L-arti tar-Rakkont u r-Realta Virtwali jirrappreżentaw mezzi konvinċenti biex tissaħħaħ u tīgi kkultivata l-empatja, il-ħiliet biex issolvi l-problemi, ix-xogħol f'tim, l-awto-riflessjoni u l-espressjoni, kif ukoll biex tiffaċċja sfidi ta' awto-affermazzjoni u diffikultajiet ta' tagħlim.
- Safejn huma kkonċernati l-effetti, l-istudju juri li dawn mhumiex indipendenti mill-kompożizzjoni tal-grupp fil-mira, l-għan, u l-qafas tal-prattika.
- Għalkemm jidher trivjali, l-adattament għas-sitwazzjoni tat-tagħlim u l-grupp fil-mira huwa importanti ħafna.



- Interessanti, mistoqsija preliminari waħda tidher li hija essenzjali meta titqies l-applikazzjoni tar-rakkont tal-istejjer fil-qasam edukattiv: dawk li jirrakkontaw l-istejjer – l-istudenti – se joħolqu stejjjer individwali u reali jew pjuttost komuni u fittizji? It-tweġibiet, għal darb'oħra, x'aktarx li jiddependu fuq il-mira li l-edukatur irid jilħaq, u r-riżultati tat-tagħlim previsti.
- Kemm ir-rakkont kif ukoll ir-realtà virtwali jirrappreżentaw modi ta' kif jitwassal messaġġ b'kombinazzjoni ta' diskors, ħsejjes, viżwal, movimenti u immaġinazzjoni. Flimkien iġibu fuq l-istess mejda waħda mill-eqdem inklinazzjonijiet tal-bnedmin – li joħolqu u jirrakkontaw stejjjer – u waħda mill-aktar teknoloġiji ġodda disponibbli – dik li jinħolqu ambjenti virtwali u interattivi.

Fl-opinjoni tiegħu tal-10 ta' Ottubru 2018, il-Kumitat għall-Industrija, ir-Ričerka u l-Energija tal-Parlament Ewropew enfasizza li “f'kuntest ta' trasformazzjoni digitali u tas-soċjetà mgħaggla, is-sistema edukattiva għandha tappoġġa, minn età bikrija u matul il-ħajja kollha, sett ta' ħiliet u kompetenzi li jsaħħu r-reżiljenza, il-ħsieb kritiku, il-benesseri u l-potenzjal tal-innovazzjoni tal-individwi”. Story Changers, għandu l-għan li jindirizza din l-isfida stess, jiġifieri li jsaħħa il-ħiliet soċjali tal-istudenti żgħażaq billi “jibni pont” bejn ir-rakkont tal-istejjer u r-realtà virtwali, u billi jintegra kunċetti bħal dawn f'kurrikulu adattat għas-sistema tal-edukazzjoni primarja. Ir-rakkont, fil-fatt huwa meqjus bħala ghoddha konvinċenti li tippermetti lill-istudenti żgħażaq jiżv il-lu u jidher.

Għal aktar informazzjoni

[Progress on the European Commission's 2021-2027 digital education action plan \(europa.eu\)](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus_plus/documents/progress-on-the-european-commission-s-2021-2027-digital-education-action-plan_en)

Il-proġett Story Changers ġie ffinanzjat mill-Kummissjoni Ewropea.