

The background is a light-colored, textured paper with various watercolor-style illustrations. There are pink and orange floral shapes, a blue squiggle, a yellow oval, a blue wavy shape, and several orange and pink circular shapes. The text is centered on two yellow rectangular bars.

PROYECTO

DESCUBRE TU TALENTO

CLASES 3E Y 3F

INTRODUCCIÓN

En 2024, el proyecto eTtaining "Descubre tu talento" reunió a 30 profesores de 10 países europeos. El proyecto fue creado en 3 idiomas: español, francés e inglés. Al final, un total de 592 estudiantes recibieron un diploma de felicitación por su participación. El objetivo de este proyecto era desarrollar las habilidades sociales y comunicativas de nuestros alumnos, pero también trabajar el desarrollo personal para mejorar su autoestima. Primero, los estudiantes tuvieron que presentarse imaginando el avatar de su país usando Dall-E3, un generador de imágenes basado en inteligencia artificial. Para la segunda actividad, tuvieron que crear una portada de revista presentándose como celebridades: influencers, estrellas del deporte, la moda o la música. Posteriormente, entrevistaron a sus corresponsales europeos. Finalmente, algunos pudieron descubrir su ikigai realizando un test que les permitió descubrir su razón de ser identificando sus talentos y fortalezas, algunas de las cuales les serán de utilidad para su futuro profesional. Es importante subrayar que el principal idioma de trabajo y comunicación fue el español, pero un equipo de 6 profesores coordinadores dirigió los Twinspaces en francés, español e inglés. El trabajo se realizó siempre en estrecha colaboración con nuestros socios y se crearon grupos de comunicación efectiva a través de las redes sociales y por teléfono, divididos en subcategorías (por grupos de edad, por lenguaje de comunicación) para facilitar el trabajo. Se realizaron reuniones online con los estudiantes para armonizar las actividades y publicarlas una vez finalizadas, trabajando en pequeños grupos heterogéneos con actividades inclusivas, resaltando las fortalezas de nuestros estudiantes.

USO DE LA TECNOLOGÍA

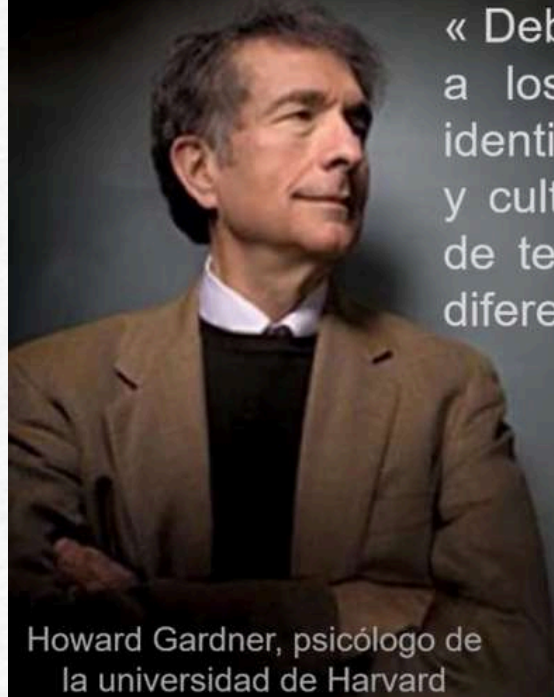
El proyecto fue desarrollado por los alumnos en el aula utilizando diversas herramientas digitales como Genially, Canva, Powerpoint, Google, Google form, Kahoot, Capcut, Youtube, Instagram, WhatsApp, Twitter, Discord, Google Meet, Google Agenda, Facebook, Youtube, Padlet, Google Drive, Google Slide, Digipad y Google Maps. La ley de protección de datos exige que los padres den permiso para que el centro fotografíe a sus hijos al inicio del curso escolar. Los estudiantes deberán autorizar el uso de su imagen para videos o fotografías de actividades escolares, las cuales sólo serán publicadas en canales privados de YouTube. El permiso firmado se incluye en el punto 1.3 del proyecto, mientras que los puntos 1.2, 1.4 y 1.6 contienen contenidos específicos sobre el uso de imágenes y el comportamiento online en Twinspace.

INTEGRACIÓN AL PROGRAMA ESCOLAR

Los alumnos pudieron elegir el trabajo en el que querían colaborar (edición de vídeo, dibujo, fotografía, redacción, aspectos técnicos). Se utilizaron las siguientes habilidades:

- Comunicación lingüística: lectura y comprensión de textos, selección de información relevante, gestión de la información.
 - Habilidades matemáticas, científicas y tecnológicas: desarrollo de conocimientos sobre el funcionamiento del cerebro humano, análisis estadístico de datos procesados, uso de tecnología para la realización de actividades.
- Habilidades digitales: uso de buscadores digitales, documentos de texto, presentaciones digitales, páginas web, edición de vídeos, cómics, etc.
- Aprender sobre aprender: uso del aprendizaje basado en proyectos, que permitió un aprendizaje más autónomo, con gestión independiente de tareas y tiempos, y trabajo en grupo.
 - Habilidades sociales y cívicas: fomento del trabajo en grupo.
 - Conocimiento de otras culturas e idiomas (principalmente de países socios).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: desarrollo de la creatividad y capacidad de gestión de proyectos.

Q Basado en la teoría de Howard Gardner



« Deberíamos pasar menos tiempo clasificando a los niños y más tiempo ayudándolos a identificar sus competencias y dones naturales y cultivarlos. Hay cientos y cientos de formas de tener éxito y muchas, muchas habilidades diferentes que te ayudarán a llegar allí. »



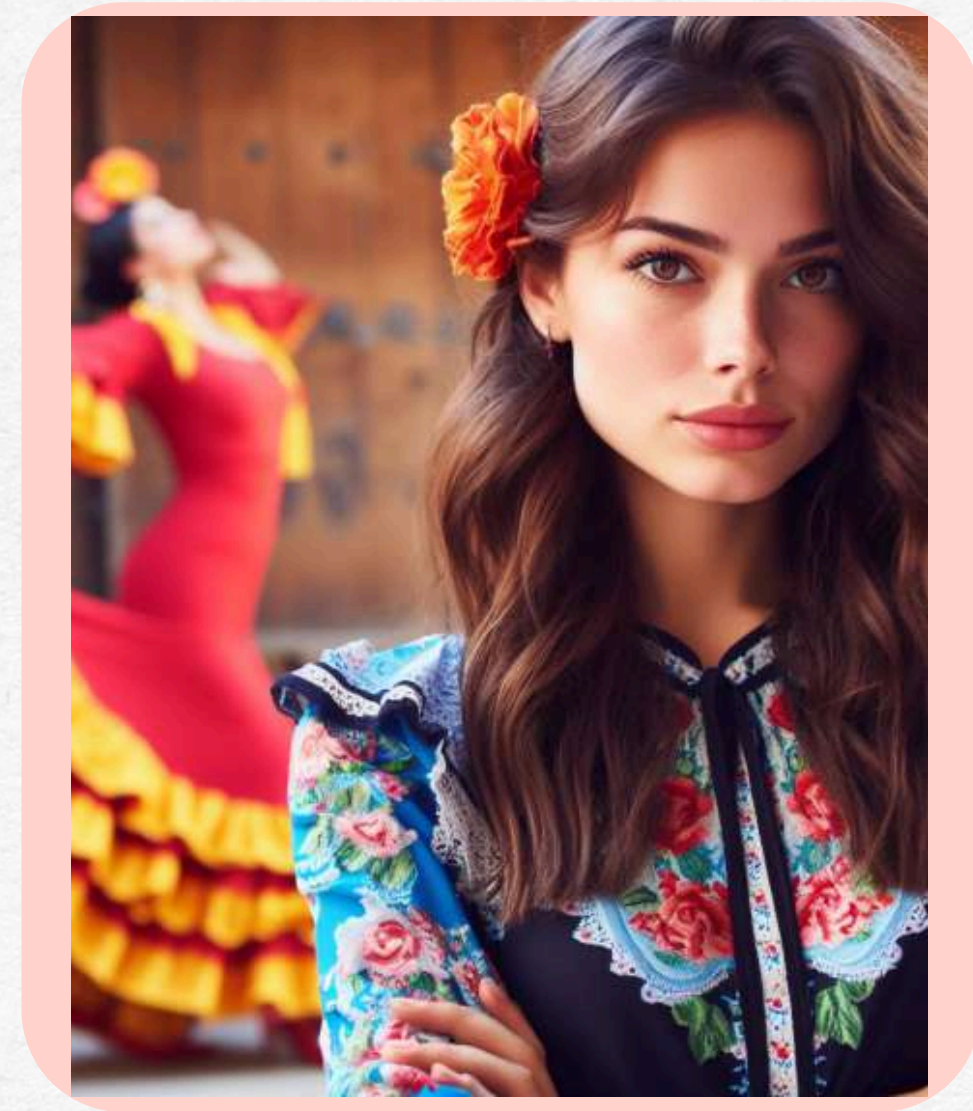
Q Google map de profesores del eTwinning



SI TU PAÍS SERÍA UNA IMAGEN

Como primera actividad, todos los alumnos coinvolgidos en el proyecto, han realizado una imagen con la inteligencia artificial que debería representar un país de el proyecto. Por ejemplo esto simboliza Italia: hay el David de Michelangelo mientras come pasta con tomate en frente de el Vesubio, en Napoles. Los chicoes espanoles an hecho varias imagenes, entre las que hay una mujer con flor de cempasuchil en el pelo en frente de una bailarina de flamenco.





LA REVISTA JOVENES TALENTOS

La segunda actividad consistió en crear una portada de revista que simbolizara el trabajo de tus sueños, ilustrándote con varios escritos a su alrededor para subrayar este trabajo. En esta imagen, por ejemplo, hay dos fotos de una niña y al leer lo que está escrito entiendes que le gustaría ser estilista y le gustaría dibujar ropa. Nos hemos hecho esto utilizando Canva, esta actividad nos ayudò también a entender cual trabajo nos gustaría hacer.



JOVENES TALENTUOSOS
 LA ENTREVISTA A UNA DE LAS ESTILISTAS MAS INFLUYENTES DEL MOMENTO

EL ICONO DEL ESTILO MODERNO

"EL ESTILO ES DIFICIL DE APRENDER. SI LO TIENES, LO TIENES"

el estilo personificado

SOPHIE MACYANO
la estilista por excelencia

JOVENES TALENTUOSOS
 LA ENTREVISTA A LA JUGADORA MEJOR DEL MOMENTO

EL EQUIPO ES MEJOR CON ELLA

"NO ES UN JUEGO, ES UNA PASION"

TRES CAMPEONATOS DEL MUNDO GANADOS

FEDERICA PILLITTERI
 LA MEJOR JUGADORA DE VOLEIBOL

ANITA BAVARO
Jovenes talentos

!TIENDA DE BELLEZA MAS FAMOSA DE 2024!

¡SU HISTORIA EXCLUSIVA!

¿Como empezó su viaje?

"Haz que el Sol tenga celos de ti, siéntete orgulloso de ti mismo."
Anita Bavaro

CONCLUSIONES

Este proyecto nos enseñó a utilizar la inteligencia artificial, a hablar de nuestro país y nos ayudó a entender cuál sería el trabajo de nuestros sueños. A todos los chicos que han participado, ha quedado algo de este proyecto. Fue una experiencia inolvidable en la que nos hemos divertido también con los chicos de los otros colegios.



EUROPEAN QUALITY LABEL



CLASSE III F

has been awarded with the eTwinning Quality label
as a pupil for the project:

DESCUBRE TU TALENTO 2.0

18.10.2024



  **Funded by the European Union**
European School Education Platform

National Support Organisation
Italy



Sophie Avagnano

has been awarded with the eTwinning Quality label
as a pupil for the project:

DESCUBRE TU TALENTO 2.0

18.10.2024



  **Funded by the European Union**
European School Education Platform

National Support Organisation
Italy

**!MUCHAS GRACIAS POR
VUESTRA ATENCIÓN!**

