UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA TUSCIA | DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANISTICHE, DELLA COMUNICAZIONE E DEL TURISMO

Erasmus+

ELSE

(Eco/logical Learning and Simulation Environments)

www.elseproject.eu

Invitación a las

JORNADAS DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y HERRAMIENTAS DEL PROYECTO EUROPEO ELSE

(ELSE MULTIPLIER EVENT)

14-15 de Junio de 2021: 15.00-19.00 (CET)

Inscripción en este enlace.

¿QUÉ PEDAGOGÍAS Y QUÉ TECNOLOGÍAS PUEDEN SER ÚTILES PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR?

Partiendo de un mayor conocimiento de las directrices europeas que promueven un Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), la Alianza de Universidades reunida en torno al proyecto Erasmus+ ELSE ha tratado de responder a esta y a una serie de cuestiones pedagógicas fundamentales, como:

- ¿Estamos realmente enseñando y aprendiendo competencias en el ámbito universitario?
- ¿Cómo podemos desarrollar pedagogías que potencien la orientación al estudiante?
- ¿Es la tecnología la única respuesta a nuestros problemas de enseñanza/aprendizaje?
- Si, por ejemplo, adoptamos un enfoque de clase invertida (flipped classroom) y utilizamos materiales de internet, ¿qué es lo que concretamente debemos hacer posteriormente en clase?
- Y, ¿qué pasa con la evaluación de las competencias y los resultados del aprendizaje en todas las etapas?

Cuando irrumpió la pandemia de la COVID-19, nos encontrábamos en medio del desarrollo de nuestro proyecto. En todos los centros educativos, tener que cambiar a la enseñanza a distancia o mixta con relativa poca antelación conllevaba un riesgo muy real: que los educadores tomaran el estilo de enseñanza presencial probado y comprobado, y simplemente lo transpusieran a la enseñanza en línea, es decir, continuaran haciendo lo mismo, pero en un contexto diferente. El trabajo realizado en el seno del proyecto ELSE ha contribuido a una "reconceptualización" de la enseñanza y el aprendizaje que permita su adaptación al nuevo contexto y cuyos beneficios van a sobrevivir a la contingencia de la pandemia. Los objetivos del proyecto ELSE eran:

- Experimentar estrategias para innovar en los métodos de enseñanza de la educación superior.
- Diseñar un plan de estudios integrado en el que la impartición de contenidos académicos coincida con la adquisición de competencias y habilidades transversales apropiadas para la era digital y se vea reforzada por ellas.
- Llenar el vacío en la formación andragógica-pedagógica de todos nosotros como personal docente académico.

Al final de nuestro viaje, difundimos nuestros resultados y presentamos nuestros productos intelectuales a universidades y escuelas. La Jornada ELSE debe ser necesariamente un evento en línea (en ZOOM). Sin embargo, te mostraremos cómo puedes explotar las tecnologías que hemos aprendido a utilizar en los últimos dos años, y te convenceremos de nuestro método, dejándote experimentar directamente con nuestras herramientas.

AGENDA

First session, 14th June 2021: 15.00 – 19.00

	15.00-15.15	Registration of the participants.
	15.15-15.30	ELSE coordinator's welcome / Introduction to the activities.
	15.30-15.45	Breaking the ice… online.
	15.45-16.00	Presentation of ELSE Consortium: ELSE STORY, a multimedia storytelling about the project trajectory and the partners.
	16.00-16.45	Presentation of ELSE project: a round table on WHAT WE MEANT; WHAT WE HAVE ACHIEVED; WHAT WE HAVE LEARNT; WHAT ELSE AFTER ELSE.
	16.45-17.00	Interactive feedback: a short survey to collect first impressions and reactions.
	17.00-17.15	COFFEE BREAK in KUMOSPACE.
	17.15-18.15	Presentation of four Intellectual Outputs: IO1 A hypertext on the state of the art; IO3 ECORE/Serious Games; IO2 EVOLI; IO4 EDASH.
	18.15-18.30	The technological issues: our learning technologists present difficulties, choices, adaptations, innovations experienced through ELSE tools.
	18.30-19.00	Interactive feedback: a quiz to collect first impressions and reactions. Q&A time.

Second session, 15th June 2021: 15.00 – 19.00

	15.00-15.15	Registration to the second session / Introduction to the day's programme. Group distribution into parallel ZOOM rooms.
	15.15-18.00 (ab. 40' per room + 10' coffee break)	Group work: *Put your hands on tools!* SERIOUS GAMES – Let's play ELSE SGs! ECORE – Let's practise storyboarding! EVOLI – Let's flip and fly! EDASH – Let's help our learners to assess results!
	18.00-18.30	Presentation of the Manuals: IO5 The teacher manual IO6 The student guidelines.
	18.30-19.00	Debriefing: a questionnaire with final opinions, comments, criticisms, and evaluation of the project.
	Finale	A satisfaction questionnaire + certificate to be sent by mail to each participant after the closing of the event.

La inscripción puede realizarse en este enlace o utilizando el código QR que aparece a continuación: