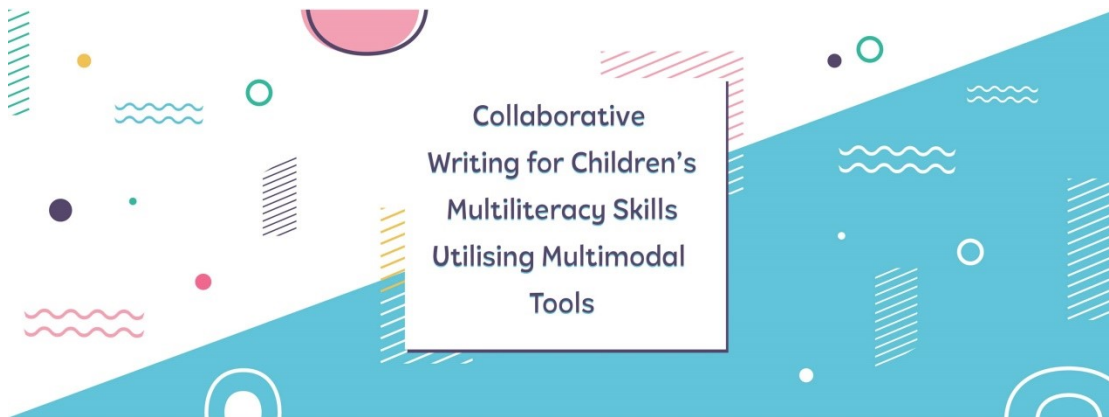


# STORY LOGIC NET



---

## RAPORT METODOLOGIC

---

August 2021

Versiunea finală



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# STORY LOGIC NET

**StoryLogicNet – scrierea colaborativă pentru dezvoltarea abilităților de multiliterație ale copiilor prin utilizarea unor instrumente multimodale este un proiect cofinanțat de programul Erasmus+, în cadrul activității cheie 2 – Cooperare pentru inovare și schimb de bune practice pentru educația**

**Project no. 2018-1-PT01-KA201-047325**

*Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație [comunicare] reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută cu informațiile conținute în aceasta.*



## MULȚUMIRI

Mulțumim pentru sprijinul și finanțarea oferite de Comisia Europeană pentru acest proiect de cercetare.

În plus, mulțumim pentru contribuția adusă de membrii echipei de cercetare StoryLogicNet:

:

### O1/A1 – Raport metodologic

#### **Autori principali**

Grecia	Dr Tharrenos Bratitsis	Universitatea Macedoniei de Vest
Grecia	Dr Niki Lampropoulou	Universitatea Macedoniei de Vest



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# STORY LOGIC NET

## Parteneri – Traducători




# STORY LOGIC NET

Cuprins

MULȚUMIRI .....	3
INTRODUCERE .....	5
Metodologia StoryLogicNet.....	5
StoryLogicNet LTТА .....	7
Studiile pilot .....	11
Instrumentul SLN și evaluarea comunității (profesori) .....	12
Instrumentul SLN și evaluarea comunității (studenți) .....	12
DESCRIEREA BUNELOR PRACTICI .....	14
Rezumat și lecții învățate - Concluzii .....	17



## INTRODUCERE

Acest document se referă la metodologia unică și inovatoare SLN care a fost transpusă într-un instrument. Metodologia SLN și instrumentul SLN asociat sunt ancorate în „proiectarea” unei clase în care să fie promovată participarea activă a elevilor la predare și care să le permită să interiorizeze și să gestioneze o varietate de structuri și semnificații lingvistice. Astfel, acest raport oferă dovezi cu privire la eficacitatea atât a metodologiei inițiale pe etapele SLN traduse în caracteristici, cât și a modurilor în care acești pași și caracteristici ale instrumentului acceptă multiliterăția. De asemenea, prezintă cercetarea și modalitățile în care rezultatele reflectă eficacitatea instrumentului

Metodologia propusă prin proiect, care are la bază experiențele din cadrul testării pilot, aduce în față și propune cunoștințe, abilități și competențe tuturor participanților la învățare și, de asemenea, îi conectează pe toți cei care lucrează în pedagogie. Aceasta include:

1. Metodologia generală StoryLogicNet pentru multiliterăție
2. Revizuirea rezultatelor testării pilot
3. Descrierea bunelor practici
4. Rezumatul prezentărilor, a lecțiilor învățate și a concluziilor finale

Cercetarea a fost efectuată în timpul evaluării principalelor rezultate ale SLN, prin intermediul LTTA și al studiilor pilot efectuate de profesorii participanți. Au fost concepute și distribuite patru chestionare pentru a evalua LTTA și conținutul acesteia, Platforma digitală și comunitatea SLN (atât de către profesori, cât și de studenți) și implementarea studiilor pilot. Documentul este structurat după cum urmează: prima secțiune se referă la metodologia SLN, o secțiune prezintă fiecare chestionar, urmată de o discuție finală generală.

## Metodologia StoryLogicNet

StoryLogicNet (SLN) este o inițiativă a unui grup de organizații europene - universități, școli și companii din Portugalia, Grecia, Polonia și România - susținută de CE, care intenționează să îmbunătățească competențele de multiliterăție ale copiilor. SLN este destinat elevilor între 8 și 12 ani și poate fi utilizat în contexte formale, non-formale și informale de învățare, cu sprijinul educatorilor și al părinților. SLN le permite copiilor să își creeze propriile povești într-un mod colaborativ, cu prietenii și colegii de clasă.



Literația este un fenomen complex care combină multiple aspecte culturale, sociale și cognitive și abordează un conținut multilateral față de povești, precum și diferite versiuni și percepții ale poveștii și ale semnificației acesteia. Astfel, în zilele noastre nu ne adresăm literației, ci literațiilor ca practică socială și culturală. Înțelesul este acum modelat cu metode multimodale, deoarece modalitățile de scriere și cele lingvistice care produc semnificație sunt combinate cu tipuri de comunicare vizuală, acustică și cu alte tipuri de transmitere a sensului (Cope și Kalantzis, 2000). Învățarea este considerată un proces de construire a sensului ca un proces multifacțat și multimodal prin care elevii se remodelează constant (Katsarou, 2011). Ca metodologie pedagogică, multiliterațiile constituie un cadru, Pedagogia Multiliterațiilor, care vizează să ajute cursanții să abordeze învățarea dinamic cu ajutorul instrumentelor (multimodalitate).

Metodologia SLN și instrumentul SLN asociat sunt ancorate în „proiectarea” unei clase în care să fie promovată participarea activă a elevilor la predare și care să le permită să interiorizeze și să gestioneze o varietate de structuri și semnificații lingvistice.

Prin urmare, instrumentul SLN susține acest „design” care include în competențele de multiliterație proiectul, proiectarea și reproiectarea. Conform Cope & Kalantzis (2000), proiectul se referă la gama de resurse socio-culturale disponibile pentru producerea sensului, proiectarea se referă la procesul de formare a semnificației prin noi combinații de elemente ale proiectatului și reproiectarea este rezultatul de design, un sens nou, hibrid, intertextual și intercultural. Cu alte cuvinte, se pare că emițătorul produce text (de exemplu scrie, citește) utilizând datele existente (de exemplu, structurile gramaticale ale limbajului său), în timp ce receptorul în timpul procesului de recepție, reproiectează, creează sau reproduce pe baza a ceea ce a înțeles.

Natura inovatoare a proiectului și instrumentului SLN sprijină „proiectarea” generală a activităților din clasă pentru construirea sensurilor. Are la bază sinteza inițială a structurilor narative existente și a modurilor în care acestea pot susține și spori competențele de multiliterație.

Proiectul a atins cu succes obiectivul inițial care a fost proiectarea, dezvoltarea și implementarea unui instrument online inovator pentru a sprijini scrierea colaborativă și pentru a dezvolta abilitățile de multiliterație ale copiilor (8-12 ani) în situații educaționale formale, non-formale și informale. Cadrul educațional în materie de multiliterație include:

- Programe europene de educație în materie de multiliterație
- Povești liniare și neliniare, povești digitale și scriere colaborativă asistată de computer (CSCWriting)
- Competențe educaționale în materie de multiliterație.

Acești pași inițiali din cadrul competențelor de multiliterație și din cadrul scrierii unei povești au fost traduși în pași / caracteristici specifice pentru instrumentul real SLN. Ca

atate, multiliterțiile și competențele de povestire au fost susținute de învățarea îmbunătățită cu ajutorul tehnologiei și, de asemenea, de predare. Ca atare, SLN răspunde direct ideii inițiale și metodologiei prin rapoartele de succes ale studiului discutat în acest document. În plus, rolurile atribuite comunității pot duce competențele dobândite mai departe la un nivel comunitar european și global.

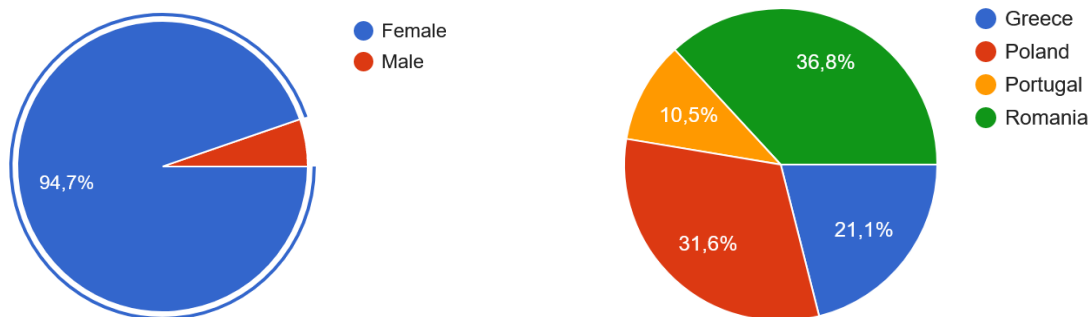
Educația pentru multiliterție în Europa își propune să se asigure că tinerii devin competenți în utilizarea reprezentărilor multimodale ale limbajului și că vor fi capabili să comunice și să contribuie la dezvoltarea viitorului social și la bunăstarea societății în care trăiesc.

**Multiliterția este abilitatea de a identifica, interpreta, crea și comunica sensul într-o varietate de forme de comunicare vizuale, orale, corporale, muzicale și alfabetice.** Dincolo de o noțiune lingvistică de alfabetizare, multiliterția implică o conștientizare a factorilor sociali, economici și culturali mai largi care încadrează comunicarea. Multiliterția urmărește să facă predarea la clasă mai incluzivă cu privire la diversitatea culturală, lingvistică, comunicativă și tehnologică. Consorțiul susține acest lucru, astfel încât participanții să fie mai bine pregătiți pentru o viață de succes într-o lume globalizată.

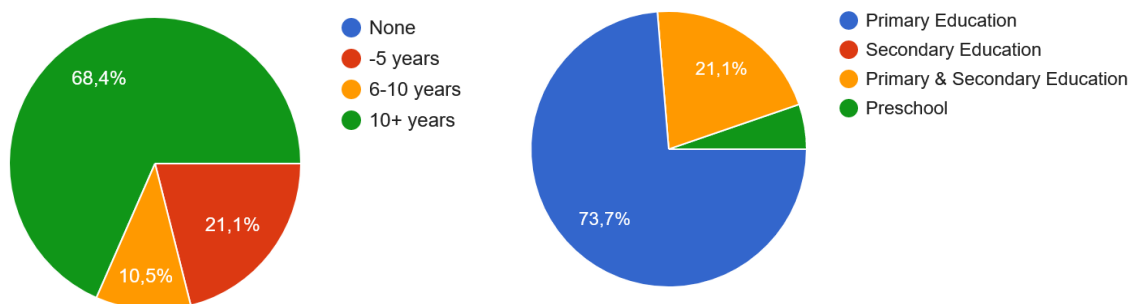
În următorul capitol, competențele de multiliterție sunt abordate și evaluate ca parte a dezvoltării proiectului și în funcție de caracteristicile instrumentului.

## StoryLogicNet LTТА

Pentru evaluarea instrumentului și metodologiei ca parte a LTТА, a fost conceput un chestionar cuprinzând 5 secțiuni și un total de 35 de întrebări (deschise și închise). Chestionarul a fost completat de un număr de 19 participanți. Informațiile demografice principale (secțiunea 1) sunt prezentate în imaginile 1 și 2.

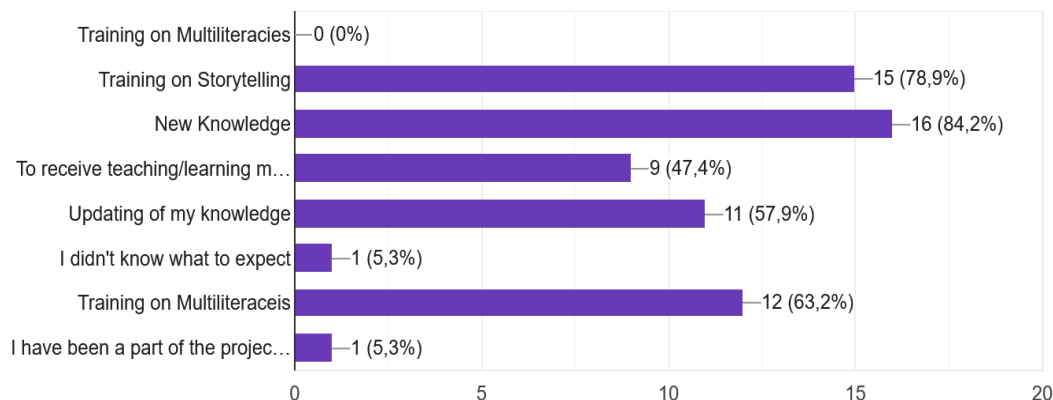


**Imaginea 1. Genul participanților și țara de origine**



## Imaginea 2. Vârsta participanților și nivelul de studii

Secțiunea 2 a chestionarului este destinată înregistrării așteptărilor participanților de la LTTA. După cum se arată în imaginea 3, majoritatea se așteptau să-și actualizeze cunoștințe deja existente, concentrându-se pe noțiunea de multiliteratie. Aproximativ jumătate dintre participanți au declarat că sunt interesați să primească materiale didactice pentru cursurile lor.



## Imaginea 3. Așteptările participanților în cadrul LTTA

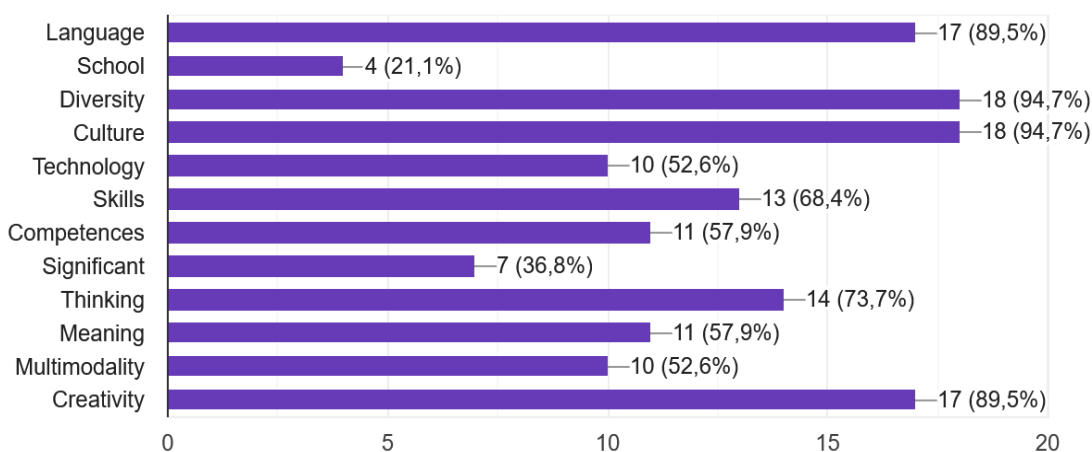
Toți participanții au evaluat pozitiv descrierea LTTA (89,5% au selectat 4 sau 5 într-o scală Likert în 5 puncte). Când au fost întrebați de ce s-au înscris, au subliniat în principal că au găsit subiectul interesant și și-au exprimat atitudinea pozitivă față de formarea continuă.

În continuare, participanții au fost rugați să-și descrie propriile idei despre principalele concepte ale SLN, cele despre povestirea digitală și multiliteratie. Pentru primii, răspunsurile colectate au indicat că cunoștințele lor erau mai degrabă superficiale sau inexistente (de exemplu, mai multe au răspuns doar „Povestire prin aplicații digitale” sau ceva similar).

Pentru aceștia din urmă, în afară de 3 participanți, ceilalți nu au putut oferi un răspuns corect, indicând că într-adevăr nu erau familiarizați cu termenul. După cum se arată în

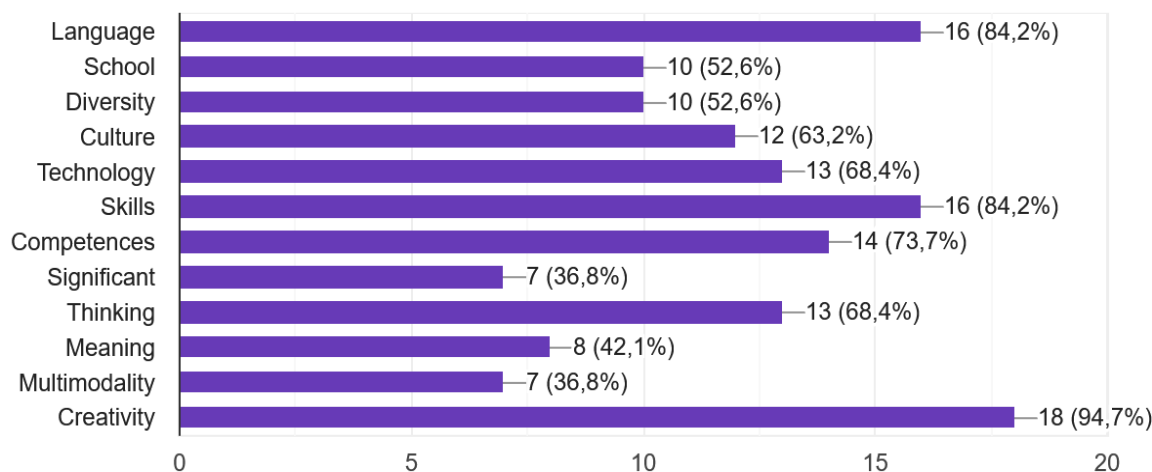


Imaginea 4, ei se gândesc la diverse noțiuni atunci când consideră multiliterația ca un termen. Interesant este că „tehnologia” și „multimodalitatea” (care sunt strâns legate de multiliterare în zilele noastre), împreună cu „școala” și „semnificativul” sunt ultimele lor alegeri.



#### Imaginea 4. „La ce te gândești când auzi cuvântul multiliterare?”

O distribuție similară a fost urmată când au fost întrebați „La ce te gândești când auzi expresia povestire digitală?” (Imaginea 5)



#### Imaginea 5. „La ce te gândești când auzi expresia povestire digitală?”

În ceea ce privește interesul lor pentru activitățile de povestire, aceștia și-au exprimat o atitudine pozitivă, dar a fost destul de vag justificată (de ex. „Sună interesant”)

Următoarea secțiune a vizat evaluarea LTTA. Majoritatea (89,5%) l-au notat cu 4 sau 5 într-o scală Likert în 5 puncte și același procent a afirmat că LTTA și-a îndeplinit așteptările. Aproximativ 2/3 (68,4%) au raportat că nu au participat niciodată la ceva similar, sporind natura inovatoare a proiectului SLN.



**Imaginea 6. Comentarii asupra duratei LTTA**

În ceea ce privește durata, evaluarea generală a fost pozitivă (Figura 6). Când au fost întrebați despre cel mai puternic punct al instruirii, răspunsurile au fost distribuite între diferite aspecte, trusa de instrumente (unul dintre principalele rezultate) ieșind în evidență peste restul. În ceea ce privește cele mai slabe puncte, niciunul nu a fost menționat.

Având în vedere activitățile din cadrul LTTA, participanții au făcut referire la multe dintre ele ca fiind interesante, dar concluzia generală este că au apreciat natura practică a multora dintre activități. În mod similar, nu au raportat că activitățile nu au fost interesante. În cele din urmă, toți participanții au declarat că sunt dispuși să utilizeze abordarea și instrumentele propuse în viitoarea lor predare.

Secțiunea 4 a chestionarului a vizat perspectiva personală a participanților. La început, participanții au fost rugați să ia în considerare percepțiile lor după LTTA. Aproximativ 70% au declarat că au avut loc unele modificări. Când li s-a cerut să-și justifice răspunsurile, toți au oferit comentarii pozitive (de exemplu, cunoștințele lor au fost extinse sau au fost clarificate). Având în vedere domeniile disciplinare de aplicare, au fost menționate diferite domenii de către profesorii participanți, inclusiv limbă, istorie și știință, evidențiind un set divers de domenii. În ceea ce privește participarea lor la LTTA, 85% dintre profesori au selectat 4 sau 5 (într-o scală Likert în 5 puncte) pentru a declara cât de mult i-a reprezentat expresia „Am părăsit LTTA mai înțelept”. În mod similar, afirmațiile negative au fost clasificate în principal cu 1/5. Concentrându-se în mod specific pe setul de instrumente, toate răspunsurile au apreciat utilitatea acestuia, iar profesorii au declarat că îl vor folosi în predarea lor viitoare. La fel, înregistrările video au fost apreciate. Acest lucru a determinat autorii să îmbunătățească videoclipurile pentru

a construi cursul digital, mai ales că participanții au declarat că ar ajuta alți profesori să se formeze în viitor.

Secțiunea 5 a inclus doar o întrebare cu privire la alte comentarii și niciuna nu a fost făcută

## Studiile pilot

Un total de 18 participanți au completat chestionarul privind studiile pilot: 7 în România, 4 în Grecia, 6 în Polonia și 1 în Portugalia. Împrejurările au variat. Mai exact, elevii participanți aveau între 8 și 14 ani, iar grupurile formate erau de la 5 la 15 studenți. Astfel, distribuția între vârste, dar și dimensiunile clasei acoperă și depășește grupul de vârstă țintă al proiectului. În total, au participat peste 100 de copii, atât față în față, cât și online (din cauza pandemiei).

În ceea ce privește subiectele poveștilor create, în funcție de momentul în care a fost implementat fiecare studiu pilot, acestea au inclus: iarna, Crăciunul, familia, natura, călătoria, prietenii etc. Cel mai ales subiect a fost Crăciunul.

În ceea ce privește colaborarea copiilor, profesorii au raportat idei pozitive. Desigur, în cazul studiilor pilot online, nu a fost posibilă respectarea efectivă a colaborării și a fost evidentă doar din rezultate. Au fost menționate doar probleme minore, în special la începutul unor studii pilot (evident până când au intrat într-un ritm constant).

Având în vedere calitatea poveștilor create, toți profesorii și-au exprimat satisfacția. În plus, au evidențiat unele probleme tehnice (de exemplu, lipsa inițială a unei radiere pentru ilustratori în instrumentul SLN), dar și aspectele pozitive (de exemplu, modul în care șabloanele de hărți ale empatiei au ajutat copiii să-și construiască personajele).

În cadrul instrumentului SLN, este prevăzut rolul unui recenzor. În majoritatea cazurilor, a fost descris ca interesant sau util, comentând semnificația aspectelor pe care recenzorul a fost obligat să le examineze. În doar 1-2 cazuri a apărut la fel de important faptul că rolul recenzorului ar fi trebuit explicat la început tuturor elevilor, deoarece unii se plâneau de întârzierea revizuirii (de exemplu, elevii care au participat la ACT 1 a trebuit să aștepte finalizarea întregii povești). Dar, în general, profesorii au oferit comentarii pozitive cu privire la rolul recenzorului, la fel și elevii (pe baza comentariilor profesorilor).

Apoi, profesorii au fost întrebați cu privire la rolul lor, care s-a dovedit a fi cel de facilitator, urmând abordările contemporane de predare colaborativă. Toți au format grupurile, au oferit explicații și au ajutat (în special copiii mai mici) la început (de exemplu, le-au prezentat cum să se conecteze etc.). În plus, profesorii au comentat

utilitatea Manualului SLN și explicațiile pentru activitățile propuse în setul de instrumente. Mai exact, 5 profesori au menționat că platforma este ușor de utilizat.

De asemenea, profesorii au raportat probleme tehnice minore cu care s-au confruntat, pentru ca autorii să corecteze versiunile finale ale instrumentelor și a materialului. Toate au fost luate în considerare.

Evaluarea generală a utilizării reale a instrumentelor și materialelor furnizate a fost foarte pozitivă.

### **Instrumentul SLN și evaluarea comunității (profesori)**

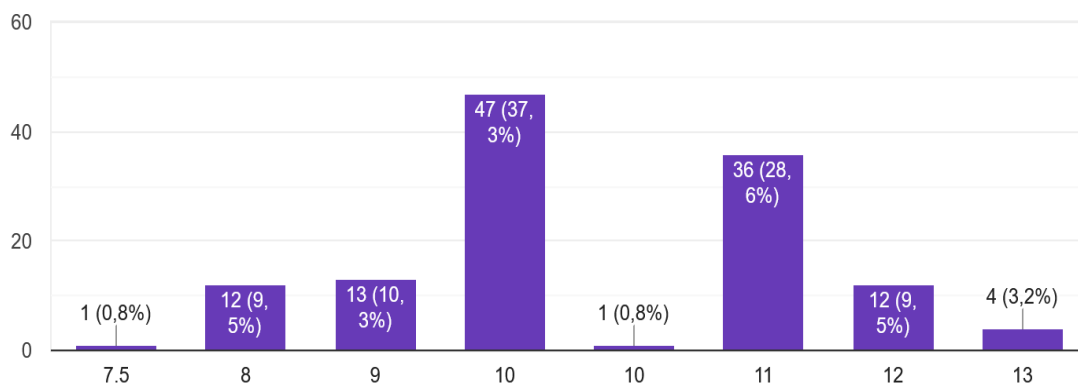
Un total de 20 de participanți au completat chestionarul corespunzător, care cuprinde 3 secțiuni. Prima secțiune a inclus întrebări demografice, care au fost aceleași în toate chestionarele (aceiași participanți).

Secțiunea B cuprinde 10 întrebări care au fost concepute în conformitate cu modelul SUS de evaluare a software-ului pentru utilizare educațională. Folosind o scală Likert în 5 puncte, 5 dintre întrebări sunt de formulare pozitivă și 5 de formulare negativă. Apoi se aplică un algoritm foarte specific care duce la un scor (100 fiind valoarea maximă). Dacă un software primește un scor de peste 68, atunci este considerat ca fiind unul bun, cu necesitatea unor ajustări minore și 20 de participanți este un eșantion adecvat pentru a ajunge la o concluzie sigură. Dacă scorul este peste 80, atunci este considerat un software foarte bun, care nu necesită alte îmbunătățiri. Dacă scorul este sub 50, atunci software-ul are nevoie de îmbunătățiri semnificative. În cazul platformei SLN, valoarea medie a tuturor participanților a fost de 72. În consecință, a fost evaluată ca un software bun.

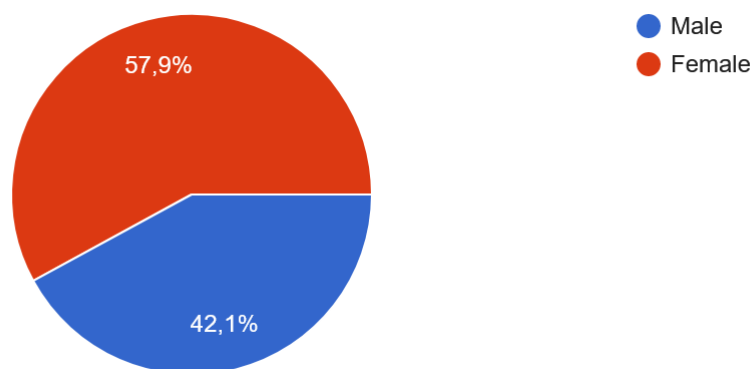
Pentru a verifica în continuare acest rezultat, la sfârșit a fost necesară o întrebare cu răspuns multiplu de la participanți pentru a descrie instrumentul. 17/20 au selectat opțiunile „excelent”, „bun”, „cel mai bun” pentru instrument. Astfel, în general, instrumentul SLN a fost unul bun

### **Instrumentul SLN și evaluarea comunității (elevi)**

Un total de 126 de participanți au completat chestionarul corespunzător, care cuprinde 3 secțiuni. Prima secțiune a inclus informații demografice (Imaginile 7, 8).



**Imaginea 7. Distribuția pe vârste a participanților**



**Imaginea 8. Genul participanților**

Secțiunea B cuprinde 10 întrebări care au fost concepute în conformitate cu modelul SUS de evaluare a software-ului pentru utilizare educațională. Urmând aceeași abordare ca și în cazul cadrelor didactice, scorul mediu a fost de 59. În consecință, a fost evaluat ca un software bun care necesită unele îmbunătățiri. Așa cum se poate vedea în secțiunea După cum reiese din studiile pilot, unele funcții lipseau sau nu funcționau corect pentru elevi. De exemplu, atunci când aveau de ilustrat ceva, trebuia și funcția de ștergere/corectare a unui desen. Au cerut un mod specific de a alege culoarea desenului (cu un eșantion de tip curcubeu). De asemenea, au fost obligați să poată desena pe hârtie și să își poată încărca desenele (la momentul respectiv această funcție nu funcționa corect). Astfel, luând în considerare toate comentariile, au fost introduse mai multe îmbunătățiri ale instrumentului SLN.



**Imaginea 9. Scorul mediu SUS pe categorie de vârstă**

Pentru a verifica în continuare acest rezultat, la sfârșit a fost necesară o întrebare cu răspuns multiplu de la participanți pentru a descrie instrumentul. 114/126 au selectat opțiunile „excelent”, „bun”, „cel mai bun” pentru instrument. Astfel, în general, instrumentul SLN a fost unul bun și, posibil, ca alegerile din secțiunea B să nu fi fost atât de exacte, având în vedere și vârsta copiilor. Destul de interesant, grupurile de vârstă 9-10 au furnizat cele mai mici scoruri (Figura 9), în afară de grupa de vârstă de 7 ani, grupă de vârstă care, în orice caz, a ieșit din sfera studiului. Nu există o interpretare clară a acestui lucru, mai ales că elevii mai tineri (8 ani) au obținut un scor mai mare (66,8). Probabil că unii dintre elevi au fost ușor confuzi atunci când au furnizat scorurile, după cum se poate concluziona din ultima întrebare cu alegere multiplă care a descris instrumentul ca fiind unul bun.

## DESCRIEREA BUNELOR PRACTICI

Proiectul StoryLogicNet și instrumentul SLN **au ridicat** educația prin multiliteratie prin conectarea tuturor participanților la învățare, a elevilor, a profesorilor și a beneficiarilor conectați la proiect. Cunoștințele, abilitățile și competențele participanților prin utilizarea instrumentului, precum și a materialul educațional furnizat s-au dovedit să:

- să dezvolte multiliterăția multimodală utilizând mai multe caracteristici ale instrumentului
- • să dezvolte cunoștințe, abilități și competențe de povestire digitală, urmând structurile de povestire și de narațiune dezvoltate special pentru proiect
- • să dezvolte abilitățile 4C: comunicare, colaborare, co-creativitate și gândire critică în povestirea digitală și scrierea colaborativă, mai precis în următoarele:
  - comunicare unidirecțională și bidirecțională prin sugestii, explicații și interacțiuni între elevi și profesorii lor
  - abilități de colaborare și abilități de convergență a activităților pentru a fi de acord cu materialul și poveștile scrise și încărcate
  - abilități de co-creativitate: abilități divergente, convergente și de metacogniție pentru a dezvolta versiunea convenită a povestirii și pentru a o încărca
  - niveluri de gândire critică (de exemplu, în argumentare) pentru a lucra de la generarea ideii inițiale, personaje, setări, complot etc., precum și în timpul proceselor de evaluare și luare a deciziilor spre povestea finală.
- să dezvolte anumite valori, atitudini și comportamente în ceea ce privește munca în echipă, acceptarea, negocierea, acordul și diversitatea valorilor
- să încurajeze participarea activă și implicarea la nivel de școală și comunitate
- să confere diversitate productivă în povestirea digitală
- să dezvolte mai multe niveluri, lucrând cu studenți din alte țări, precum și în cadrul unor povești diverse.

În ceea ce privește utilizarea instrumentului SLN, pașii inițiali care au fost încheiați și traduși în caracteristicile unice ale instrumentului SLN special pentru proiect sunt următorii:

1. ACT 1: Expozițiunea
2. Intriga
3. Sfârșitul actului 1 Punct de răscruce
4. ACTUL 2: Noua lume a protagonistului
5. Punctul de mijloc
6. Sfârșitul actului 2
7. ACTUL 3: Punctul culminant
8. Deznodământul
9. Recenzie

Deoarece pașii nu sunt liniari, elevii au reușit să schimbe povestea la orice pas, iar revizuirea finală a fost disponibilă pentru evaluare și feedback, instrumentul SLN fiind evident în fiecare proces de „proiectare”. Etapele inițiale ale instrumentelor sunt elaborate prin caracteristicile trusei de instrumente adăugându-se carduri suplimentare, material educațional și structuri furnizate de platforma instrumentelor. La al doilea nivel, rolurile comunității au fost, de asemenea, sprijinite de instrument: administrator, manager de clasă și comunitate, elev și recenzor.

Competențele de multiliteratie acceptate și îmbunătățite pentru fiecare caracteristică / pas și roluri ale instrumentului sunt următoarele:

Caracteristica 1 / Pasul 1 - Intriga: conștientizarea diversității UE, citirea și scrierea pentru crearea sensului, limbajul și comunicarea, comunicarea sensului unei povești, povestiri incluzive și digitale, idei de poveste colaborativă, decizie colaborativă cu privire la gen, tip și poveste tematică, construirea unei lumi, evaluarea generării de idei, multimodalitate și 4C: comunicare, colaborare, co-creativitate și gândire critică, munca în echipă.

Caracteristicile 2-8 / Pasul 2-8: Limbaj și comunicare, citire și scriere pentru crearea sensului, luarea deciziilor și gestionarea conflictelor, comunicarea semnificației unei povești, dezvoltarea digitală a poveștii, structuri de poveste susținute de instrument, scriere colaborativă, munca în echipă, evaluarea, 4C și rezolvarea problemelor și, în sfârșit, finaluri deschise și închise, multimodalitate, scrierea și prezentarea generală a poveștii.

Caracteristica 9 / Pasul 9 - Recenzie și feedback: Limbaj și comunicare, citire și scriere pentru crearea sensului, comunicarea sensului unei povești, poveste digitală, înțelegerea structurilor de poveste susținute de instrument, munca în echipă, evaluarea și, în final, multimodalitate, înțelegere generală.

În ceea ce privește rolurile, competențele de multiliteratie sunt următoarele: comunicarea sensului unei povești, 4C, evaluarea, gestionarea conflictelor, luarea deciziilor colaborativ, prezentare și comunicare, precum și competențe transversale, multimodalitate și furnizare de feedback.

Instrumentul SLN a ajutat la organizarea, orchestrarea și reproiectarea activităților de învățare și scriere colaborativă sprijinite de computer atât pentru CSCLearning, cât și pentru CSCWriting.

Ca atare, toți participanții au primit documentul de mobilitate Europass care prezintă următoarele:

## **ACTIVITĂȚI / SARCINI**

- Dezvoltarea literației multimodale
- Practicarea unei noi metodologii de învățare bazată pe scrierea colaborativă online pentru comunicarea sensului prin
- Povestire digitală
- Utilizarea instrumentului și platformei online StoryLogicNet



## COMPETENȚE DOBÂNDITE

- Să înțelegeți și sprijiniți îmbunătățirea abilităților de multiliteratie ale elevilor
- Să creați și gestionați grupuri de clasă în platforma StoryLogicNet
- Să gândiți intervenții didactice utilizând platforma StoryLogicNet și Storytelling colaborativ
- Să susțineți participarea școlilor la comunitatea StoryLogicNet
- Să accesați resurse pentru a actualiza cunoștințele despre povestire, multiliteratie și scriere colaborativă
- Să accesați resurse care susțin proiectarea educațională și intervențiile didactice cu privire la problemele corespunzătoare din setările online, față în față sau mixte
- Să folosiți resursele administrative pentru a sprijini utilizarea Platformei StoryLogicNet la nivel de clasă și școală.

Secțiunea finală rezumă raportul metodologic și lecțiile învățate.

## Rezumat și lecții învățate - Concluzii

Metodologiile proiectului StoryLogicNet, materialul educațional și instrumentul SLN multimodal au apărut pentru a dezvolta multiliteratia, aceasta fiind abilitatea de a identifica, interpreta, crea și comunica sensul elevilor și profesorilor din diferite țări și medii prin intermediul unei varietăți de vizuale, orale, corporale, forme muzicale și alfabetice de comunicare. Acest lucru a fost evident în evaluarea LTTA.

În total, au fost utilizate 4 instrumente de colectare a datelor pentru a evalua instrumentul și produsele SLN. Multiliteratia urmărește să facă predarea la clasă incluzivă a diversității culturale, lingvistice, comunicative și tehnologice. Din chestionarul LTTA, concluzia concretă este că profesorii participanți au găsit materialul, rezultatele proiectului, dar și abordarea generală a formării foarte utile, inovatoare și de ajutor. După efectuarea studiilor pilot, feedback-ul lor a fost entuziast.

Majoritatea participanților au dobândit cunoștințe, abilități și competențe noi sau chiar le-au actualizat concentrându-se pe multiliteratie. Aproximativ jumătate dintre participanți au declarat că sunt interesați să primească materiale didactice pentru cursurile lor. Când au fost întrebați de ce s-au înscris, au subliniat în principal că le-a părut interesant subiectul și și-au exprimat atitudinea pozitivă față de formarea continuă atât în ceea ce privește multiliteratia, cât și a povestirii. În ceea ce privește colaborarea copiilor, profesorii au raportat idei pozitive. Toți profesorii și-au exprimat satisfacția față de calitatea povestirilor create, raportând, de asemenea, probleme tehnice și aspecte pozitive. Rolul unui recenzor a fost descris ca fiind interesant și util atât de profesori, cât

și de elevi. Toți au format grupurile de învățare și scriere colaborativă prevăzute, oferind explicații și s-au ajutat acolo unde și când a fost necesar. Profesorii au găsit util atât manualul SLN, cât și descrierea activităților.

Având în vedere instrumentul SLN, este evident că a susținut și a îmbunătățit competențele de multiliterație, inclusiv „proiectarea” clasei referitor la activitățile generale. Participanții au spus că este ușor de utilizat. De asemenea, profesorii au raportat probleme tehnice minore cu care s-au confruntat, pentru ca autorii să îmbunătățească versiunile finale ale instrumentelor și materialului. Toate au fost luate în considerare. Evaluarea generală a utilizării instrumentelor și materialelor furnizate a fost pozitivă. Modelul SUS a oferit scoruri mai mari din partea profesorilor și mai mici din partea elevilor. Într-o oarecare măsură, era de așteptat, deoarece majoritatea funcțiilor erau adresate studenților ca utilizatori finali. Deoarece unele dintre ele nu au fost finalizate sau nu au funcționat corespunzător până la finalizarea studiilor pilot, scorul este considerat satisfăcător de către autori. În plus, comentariile raportate de profesori, bazate și pe feedback-ul pe care l-au adunat după ce au discutat cu elevii lor, au oferit autorilor idei concrete despre cum să îmbunătățească instrumentul. Toate acestea au fost luate în considerare și integrate în produsul final. Dar, în orice caz, scorurile inițiale au depășit pragul pe care modelul SUS îl consideră acceptabil.

În concluzie, toate domeniile de competențe inițiale au fost finalizate și implementate cu succes în ceea ce privește pedagogia și educația multiliterăției, co-crearea și mai specific:

- **Educația în materie de multiliterăție** sugerează că școala își asumă noi roluri, inclusiv transformarea textului din monotrop în multimodal (computere, videoclipuri, postere) (Kress & Van Leeuwen, 1996).
- **Povestirea digitală** dezvoltă și avansează structuri de povestire liniare și neliniare (Story Logic Net) pentru ca elevii să se inspire pentru a crea propriile povești colaborative semnificative.
- **Caracteristicile instrumentului SLN** sunt îmbunătățite și respectă principiile povestirii digitale și încurajează multiliterăția, creativitatea și 4C-urile.

Cu rezultatele generale pozitive LTTA, instrumentul inovator SLN și metodologia de proiectare asociată s-au dovedit a fi adecvate și eficiente. Instrumentul SLN și-a îndeplinit scopul inițial de proiectare, de a sprijini competențele de multiliterăție ale elevilor prin intermediul povestirii digitale, îmbunătățind competențele reale și, în plus, de a conștientiza factorii sociali, economici și culturali. Cunoștințele și abilitățile diverse



ale elevilor au fost identificate și îmbunătățite prin proiectarea și modelarea semnificațiilor din propriile povești.

Proiectul StoryLogicNet a îmbunătățit predarea și învățarea interculturală inovatoare, reflectând, de asemenea, realitatea trăită de elevii înșiși conectată în povești semnificative. StoryLogicNet Advanced Multiliteracies Education în Europa își îndeplinește scopul inițial: tinerii devin competenți în utilizarea reprezentărilor lingvistice multimodale, astfel încât să devină capabili să comunice, să creeze noi identități incluzive și să contribuie la dezvoltarea viitorului social și a bunăstării naționale, europene și internaționale.

### **Bibliografie**

Cope, B., & Kalantzis, M. (Ed.) (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London & New York: Routledge.

Katsarou, E. (2011). Multiliteracies and multimodality: Two theories of meaning production. Their epistemological origins and their implications for teaching, in Purkos, M. & Katsarou, E. (Ed.) "*Experience, metaphor and multimodality: applications in communication, education, learning and knowledge*". Thessaloniki: Islands, 2011.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The grammar of visual design*. London: Routledge.

