



NOTA DE PRENSA

LOS ESTUDIANTES TIENEN OPORTUNIDADES ÓPTIMAS JUNTOS: RECONSTRUYENDO LA FOTOGRAFÍA DIGITAL EN UNA NARRACIÓN INMERSIVA



TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

El proyecto Erasmus+ SHOOT tiene como objetivo aprovechar la fotografía digital como herramienta educativa, promoviendo la inclusión, la creatividad y el aprendizaje inmersivo. A través de experiencias internacionales colaborativas, SHOOT permite a los estudiantes desarrollar nuevas ideas, perfeccionar sus habilidades de comunicación y adoptar perspectivas globales.

Del 14 al 17 de enero de 2025 se celebró en San Miniato (Italia) el primer taller del proyecto SHOOT, que reunió a estudiantes y profesores de Grecia, España y Estonia, así como a participantes del Liceo Scientifico G. Marconi, Danmar Computers y la agencia de formación FORIUM. El evento contó con una combinación dinámica de actividades formativas y culturales, incluidas sesiones de fotografía guiada en San Miniato, Pisa y Florencia, exploración del patrimonio histórico y artístico y talleres prácticos y experienciales.

En el núcleo de SHOOT hay cuatro componentes clave:

- Hoja de ruta de SHOOT: Capacitar a estudiantes y docentes para implementar tres lecciones inmersivas que mejoren los resultados de aprendizaje.
- Metodología de narración fotográfica digital: un enfoque pionero que integra herramientas digitales y fotografía para crear narrativas atractivas.
- TIC – El Aula Inmersiva: Diseñada para fomentar la participación activa y la colaboración a través del aprendizaje inmersivo.
- La experiencia SHOOT: Una serie de tres lecciones transformadoras que demuestran el poder de esta metodología.

Además de las actividades para los estudiantes, los coordinadores del proyecto se reunieron para evaluar los avances y delinear las próximas iniciativas. Mientras tanto, los educadores participaron en talleres especializados, en los que se presentó el primer segmento de un manual destinado a ayudar a los docentes a desarrollar estrategias para lograr entornos de aprendizaje más inclusivos y atractivos.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Proyecto número: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000164931