



 **Institut El Palau**

Jornada de Difusió Bones Pràctiques Erasmus+

18 d'abril de 2023, SSTT Baix Llobregat

Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya



Institut El Palau

Continguts

01. Qui som l'INS El Palau
02. Per què Erasmus+?
03. Els nostres projectes KA121 i KA229
04. Com s'han dut a terme?
05. Impacte
06. Què ens aporta Erasmus+?

INS EL PALAU



Les arrels de l'arrel són sempre els mateixos.



Institut El Palau

01. Qui som INS El Palau

- Som a Sant Andreu de la Barca.
- +40 anys impartint ESO, Batxillerat i Cicles Formatius.
- 1300 alumnes i 100 docents.
- Context socioeconòmic de famílies de classe obrera (sectors industrials, construcció i serveis).

INS EL PALAU



Les arrels de l'Institut són europees, els fruits són catalans.

Les arrels de l'Institut són europees, els fruits són catalans.

Erasmus+



Relación de solicitudes aprobadas de Asociaciones escolares multilaterales Comenius.
Convocatoria 2013



Nº	Nº de proyecto europeo	Centro educativo	Localidad	CC.AA.	Título de la Asociación	Subvención aprobada	Resolución
1	2013-1-ES1-COM06-73497 1	INSTITUT EL PALAU	Sant Andreu de la Barca (Barcelona)	Cataluña	The Amazing Game of the Ancient European Trails	20.000 €	Aprobada
2	2013-1-ES1-COM06-71709 1	IES NICOLÁS ESTEVEZ BORGES	Icod De Los Viejos (Santa Cruz de Tenerife)	Canarias	Get Healthy, Be Active, Feel Great!	20.000 €	Aprobada
3	2013-1-EE1-COM06-04730 2	COLEGIO INTERNACIONAL SEK ALBORÁN	Almerimar, El Ejido (Almería)	Andalucía	Learning Is Fabulous- European School	20.000 €	Aprobada
4	2013-1-ES1-COM06-71	CEIP CERVELANTES	Caravaca de la Cruz	Región de Murcia	Les jeux traditionnels, les	20.000 €	Aprobada
5	2013-1-RO-COM06-29						
6	2013-1-RO-COM06-29						
7	2013-1-ES-COM06-73						

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/plus-project-details/project/8...

THE AMAZING GAME OF THE ANCIENT EUROPEAN TRAILS

18 Participating countries:

Coordinador
INSTITUT EL PALAU
Carrer Empordà, 7-13, Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

Partners

- Scoala Gimnaziala Nr. 5
- Fahrettinpaşa Ortaokulu
- Katoikicé Gimnazijum im. Św. Mchłora Grodzieckiego
- 1 Gymnasium Kamaterou
- Ist. Comp. Giovanni XXIII
- Kendal College of Further Education
- APLL Implantation des Arts et Métiers

Project Reference: EST-2013-1-ES1-COM06-73497

Part of:
Education and training > Life long learning (2007-2013) > COMENIUS > Partnerships

Summary

The project A.G.A.E.T. has as leitmotif the popular Game of the Goose, well spread and known around Western Europe, a game based on travelers and the Way of Saint James. Consists in the design of a desk game and a booklet of instructions inspired in the Game of the Goose including each partner's most representative long distance way, the creation and implementation of a computer version of the game, the creation of a methodology mini guide to use the game in classes of Foreign Languages, Art, History, Geography, ICT, Maths and Technologies and as Project Based Learning activity in cross curricular projects easy to adapt to different school systems. The game will have a giant size version to play with living tokens and natural backgrounds.

The main objective is to improve approaches and teaching techniques in various school subjects using English as vehicular language working collaboratively in a multicultural environment. The impact will be both in students, teachers and in the school and community. Persons will learn from different European work styles to improve their professional skills, present or future, be tolerant with cultural differences, more confident with their social and foreign languages skills, be aware of the importance of English as lingua franca and our common cultural heritage and local differences.

Generalitat de Catalunya
XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa

Recursos Centres Currículum i orientació Comunitat

Inici > Projectes > Programa Internacional Erasmus > Experiències

Experiències

Pàgina que recull experiències de centres educatius que participen en el programa Erasmus+.

Future Classroom Lab Regional
Polítiques educatives per a la integració del professorat i la transferència de bones pràctiques.

FCL Regio

The Voice of the European
Quines competències docents són crucials per a l'èxit d'un projecte europeu?

The Amazing Game of Ancient Trails
Comenieu algun joc educatiu que es pugui compartir amb altres centres educatius europeus diferents? AGAET us ofereix una guia per a fer-ho.

Projecte europeu Reddso
Regions per l'educació pel desenvolupament (REDDSO) és un projecte finançat per la Generalitat de Catalunya i el Departament d'Ensenyament.

Transmedia - a new narrative to tell
Projecte relacionat amb les noves tecnologies i la comunicació.

02. Per què Erasmus+

- Trajectòria: 6 projectes
- Comenius Multilateral The Amazing Game of Ancient European Trails (2013-15)
- 1r classificat d'Espanya
- Bona pràctica i història d'èxit europees (7 de 8 agències nacionals)





Relación de solicitudes aprobadas de Asociaciones escolares multilaterales Comenius. Convocatoria 2013

Nº	Nº de proyecto europeo	Centro educativo	Localidad	CC.AA.	Título de la Asociación	Subvención aprobada	Resolución
1	2013-1-ES1-COM06-73497 1	INSTITUT EL PALAU	Sant Andreu de la Barca (Barcelona)	Cataluña	The Amazing Game of the Ancient European Trails	20.000 €	Aprobada
2	2013-1-ES1-COM06-71709 1	IES NICOLÁS ESTEVEZ BORGES	Icod De Los Viejos (Santa Cruz de Tenerife)	Canarias	Get Healthy, Be Active, Feel Great!	20.000 €	Aprobada
3	2013-1-EE1-COM06-04730 2	COLEGIO INTERNACIONAL SEK ALBORÁN	Almerimar, El Ejido (Almería)	Andalucía	Learning Is Fabulous- European School	20.000 €	Aprobada
4	2013-1-ES1-COM06-71111 1	CEIP DE VANTER	Caravaca de la Cruz	Región de Murcia	Les jeux traditionnels, les	20.000 €	Aprobada
5	2013-1-RO-COM06-29611 1						
6	2013-1-RO-COM06-29612 1						
7	2013-1-ES1-COM06-73611 1						

THE AMAZING GAME OF THE ANCIENT EUROPEAN TRAILS

8 Participating countries:

Coordinator

INSTITUT EL PALAU
Carrer Empordà, 7-13, Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

Partners

- Scoala Gimnaziala Nr. 5
- Fahrettinpaşa Ortaokulu
- Katochiké Gímnazíum im. Św. Mchłora Grodzieckiego
- 1 Gymnasium Kamaterou
- Ist. Comp. Giovanni XXIII
- Kendal College of Further Education
- APLL Implantation des Arts et Métiers

Project Reference: EST-2013-1-ES1-COM06-73497

Part of: Education and training > Life long learning (2007-2013) > COMENIUS > Partnerships

Summary

The project A.G.A.E.T. has as leitmotif the popular Game of the Goose, well spread and known around Western Europe, a game based on travelers and the Way of Saint James. Consists in to design of a desk game and a booklet of instructions inspired in the Game of the Goose including each partner's most representative long distance way, the creation and implementation of a computer version of the game, the creation of a methodology mini guide to use the game in classes of Foreign Languages, Art, History, Geography, ICT, Maths and Technologies and as Project Based Learning activity in cross curricular projects easy to adapt to different school systems. The game will have a giant size version to play with living tokens and natural backgrounds.

The main objective is to improve approaches and teaching techniques in various school subjects using English as vehicular language working collaboratively in a multicultural environment. The impact will be both in students, teachers and in the school and community. Persons will learn from different European work styles to improve their professional skills, present or future, be tolerant with cultural differences, more confident with their social and foreign languages skills, be aware of the importance of English as lingua franca and our common cultural heritage and local differences.

Generalitat de Catalunya
educat.cat

XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa

Recursos Centres Currículum i orientació Comunitat

Inici > Projectes > Programa Internacional Erasmus+ > Experiències

Experiències

Pàgina que recull experiències de centres educatius que participen en el programa Erasmus+.

Future Classroom Lab Regional
Polítiques educatives per a la integració d'innovació tecnològica i la transferència de bones pràctiques

FCL Regio

VOICES
Quines competències docents són crucials per a la innovació educativa i el desenvolupament personal?

The Voice of the European Teacher

The Amazing Game of Ancient European Trails
Comeniu algun joc educatiu que es pugui compartir amb altres centres educatius europeus diferents? AGAET us ofereix una oportunitat.

02. Per què Erasmus+

- Com ens vam animar? Es va fer una detecció de necessitats, que era innovació metodològica i motivació per les llengües estrangeres donat el context del centre.
- I ens vam classificar 1r d'Espanya amb el nostre primer projecte! (8 socis) i bona pràctica!





02. Per què Erasmus+

Necessitats:

- Motivar l'alumnat per l'aprenentatge de llengües estrangeres.
- Incorporar dimensió internacional
- Aprenentatges mutus amb organitzacions estrangeres (metodologies, dinàmiques...)





02. Per què Erasmus+

Sempre amb l'alumnat!

- Permeten també valuosos aprenentatges pels docents
- Gran impacte al centre i l'alumnat: els canvia la vida!



02. Per què Erasmus+

L'alumnat té la paraula:

- “És molt xulo”... els acaba de començar a canviar la vida.

INS EL PALAU



l'estudi són amargues, els fruits dolços

Erasmus+



02. Equip impulsor

Tasca d'equip!

- **Multidisciplinar:** professorat AICLE i de llengües
- Gran implicació de l'equip directiu
- I equip també amb els nostres socis!



03. Projectes



The Amazing Game of Ancient European Trails



2013-15

www.agaet.com



Once Upon a Time...
Lessons were Stages of a Game, Mobile Phones were used in Classrooms. Learning Activities were Tests and Trails for Players and Teenagers from the 9 Corners of Europe were Class of Heroes.

2015-17

www.cilheroes.com



Augmented Age of Inventions and Discoveries
Navigating the History of Technologies on Maritime Museums



2017-19

www.augmentedage.eu

Digital Challenges:

Unlock the Escape Room

Erasmus KA229 project 2020-1-ES01-KA229-082209



2020-23

www.digitalchallenges.eu



2020-23

www.mythomania.eu



Mobility Accreditation: 2021-1-ES01-KA121-SCH-000010962





SOCIS DE CONNECTED BY 7 SEAS:

- Centres agermanats de llarga durada amb visions comuns.
- No volien participar en associacions estratègiques anteriors per considerar Erasmus+ massa exigent administrativament.

CONSELLS:

- No perdre de vista els objectius de l'acreditació, dels que se'n deriva el programa de treball
- Buscar socis experimentats, o al menys amb relació de confiança, al menys la primera vegada
- Un fil conductor (en aquest cas, l'aigua) pot donar més coherència al disseny dels projectes, ja que es fàcil perdre la perspectiva.
- Intentar fer coincidir diferents centres com es fa als KA229



Era injust, que fos més fàcil sol·licitar mobilitats de formació del professorat, que mobilitats en grup d'alumnat.

04. Com s'han dut a terme?

Què és una acreditació de mobilitat KA120

- Gran flexibilitat, major complexitat
- Major facilitat de gestió
- Única sol·licitud fins 2027





04. Com s'han dut a terme?

SOCIS:

- eTwinning per AGAET i a partir de xarxes personals, ara són una xarxa permanent.
- Sempre donem pas a un o dos socis nous.
- La creació del projecte, formulació d'objectius, disseny d'activitats, implementació i avaluació s'han fet col·laborativament.

CREACIÓ DEL PROJECTE:

- S'aborden necessitats comunes, com manca de recursos de formació del professorat respecte de problemes emergents com la ciutadania digital o inclusió a partir d'aprenentatge amb museus (normals o a l'aire lliure).
- S'identifiquen objectius comuns i es dissenya un pla de treball i d'avaluació formativa i sumativa.



Digital Challenges: Unlock the Escape Room

Updated 07/09/2020



Google Drive Navigation map

please click over each text to find the link to project file location

DigiCh Application Evaluation

Erasmus+
2020
programme
guide

Digital Challenges Coordination Handbook

Timeline

Trello task list



DigitalChallenges Management files

Application

- Financial Agreement (Spain)
- Annexes to agreement

Arrangements

- Staff selection criteria
- Pupils selection criteria
- Insurance

Project follow up

- Evaluation reports
- Evaluation surveys

Communications among partners

- Partner's contact list
- Orders of day
- Meeting Minutes
- Relevant emails in pdf

Reports

- Interim report draft
- FINAL report draft

Document templates

- Templates

DigitalChallenges Learning Activities

C1

- Teacher's session
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C2

- Italy
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C3

- Poland
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C4

- Turkey
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C5

- Netherlands
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C6

- Spain
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C7

- Finland
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

C8

- Turkey
- Letter of invitation
- Detailed agenda
- Minutes of meeting
- Certificates

DigitalChallenges Difusion

Internal difusion

- Project introduction
- School introductions-videos

Resources for diffusion

- Erasmus+ official logos
- DigiCh logo
- Posters
- Merchandising design

Press releases

- Press release templates
- Archived documents

DigiCh Website contents

- Texts to be published
- Difusion evidences
- Press clipping

Follow-up

- Dissemination Log

Photos

- Project preparations
- Videoconferences
- TN1Barcelona

DigitalChallenges Outputs

Output 1

- Methodology guide
- Output 1 folder
- Lesson Plans Escape Room
- Workplan
- Evaluation

Output 2

- Monster of Fame
- Output 2 folder
- Design
- 3D files

Output 3

- Escape Room game
- Output 3 folder
- Escape Room settings
- Workplan
- Evaluation

digitalchallenges.eu project website + gallery



04. Com s'han dut a terme?

IMPACTE PARTICIPANTS:

- S'avaluen les activitats amb **sessions d'avaluació** (amb socis Erasmus+ i internes amb equip impulsor) en finalitzar cada flux de mobilitats i amb qüestionaris per l'alumnat.
- Els resultats es recullen en una **guia metodològica a disposició de tothom** a la web de projecte.
- En general és una **millora del rendiment acadèmic**, una millor disposició envers la internacionalització i l'elecció de carrera professional.

IMPACTE CENTRE:

Contribució significativa a:

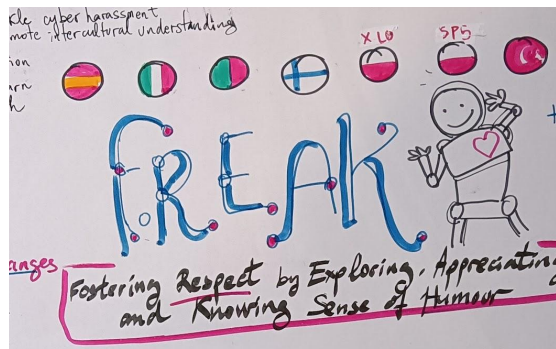
- Millor **taxa de retenció del professorat**: Erasmus+ motiva tothom!
- **Xarxes internacionals** a les que recórrer quan volem implementar una innovació.
- **Millora del perfil** de l'INS El Palau: tenim llistes d'espera per cursar ESO!





PLANS DE FUTUR/SOSTENIBILITAT

- Hem presentat una sol·licitud per a una associació estratègica més ambiciosa, KA220-SCH, per a desenvolupar recursos pedagògics per utilitzar intel·ligència artificial que permeti lluitar contra el cyberbullying a peu d'aula.
- Ajudem als nostres socis a sol·licitar acreditacions de mobilitat





04. Com s'han dut a terme?

RESULTATS:

- Ho estendrem a altres socis de seguida que tinguin les seves acreditacions
- Els socis alemanys en demanaràn una acreditació.

CONSELLS:

- Vigileu molt amb ofertes per participar en associacions estratègiques KA220!
- Tenen implicacions que van més enllà de les mobilitats i major dificultat de gestió.
- **Empreu preferentment eTwinning** per buscar socis, és una plataforma garantida per les autoritats educatives.
- Però un bon soci eTwinning no ho ha de ser d'Erasmus+...



Institut El Palau



Gràcies per la vostra atenció!

