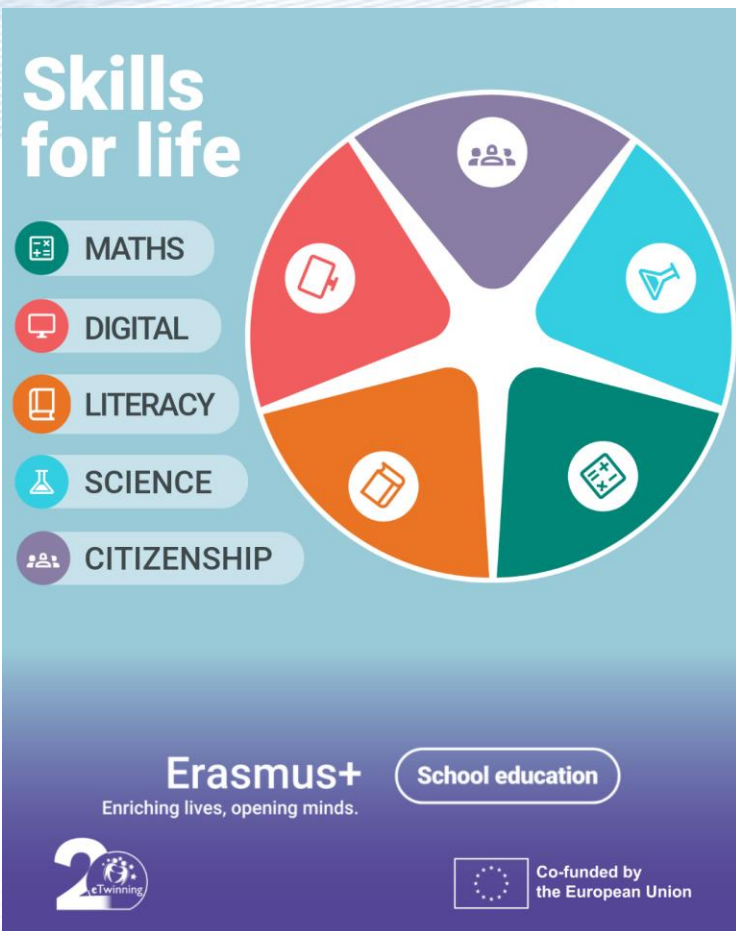




Herramientas digitales e IA en eTwinning

28 de octubre de 2025

Servicio Nacional de Apoyo eTwinning (INTEF)



"Tecnología y pedagogía: la alianza que impulsa la innovación educativa en tiempos de IA."

¿Qué es eTwinning?

- Comunidad de docentes y centros escolares más grande de Europa.
+1.000.000 de docentes.
- Iniciativa de la Comisión Europea financiada por el programa **Erasmus+**
- Facilita la **colaboración entre centros** educativos de Europa.
- Enfoque metodológico para promover la **innovación educativa**.
- Colaboración a través del desarrollo de proyectos que emplean tecnologías educativas, en una **plataforma segura**, desde 2005.



Objetivos de eTwinning

- Buscar socios con intereses similares en Europa.
- Intercambiar ideas y buenas prácticas.
- Trabajar en colaboración en un **espacio seguro**.
- Atravesar los límites del aula.
- Reconocer la labor docente.
- Usar de manera eficiente herramientas TIC & IA.



Embajada eTwinning



- 141 embajadores eTwinning.
- Difundir la acción eTwinning.
- Formar a otros docentes en eTwinning.
- Dar apoyo y asesoramiento técnico y pedagógico.
- Promover modelos orientados a los centros eTwinning basados en el liderazgo compartido, la cooperación, la inclusión y el alumnado como agente de cambio.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



Cofinanciado por
la Unión Europea

Reconocimientos eTwinning



Sello de
Calidad
Nacional



Sello de
Calidad
Europeo



Premio
Nacional
eTwinning



Premio
Europeo
eTwinning



eTwinning
Schools



Reconocimiento al esfuerzo y
trabajo de los **DOCENTES** en
los proyectos



Reconocimiento a los
PROYECTOS de
Calidad



Reconocimiento
de **CENTROS**

Herramientas y recursos eTwinning

Tutoriales, videotutoriales y videoanimaciones.



PROYECTOS ▾ PUBLICACIONES ▾ AYUDA Y FORMACIÓN EMBAJADORES RECONOCIMIENTOS CONTACTO FAQ

Tutoriales

Primeros pasos eTwinning

01. ¿Qué es eTwinning?
02. Primeros pasos en eTwinning
03. Cómo hacer el registro-inscripción en eTwinning
04. Cómo vincularse y desvincularse de un centro
05. Proceso de validación del registro eTwinning en España
06. Cómo cambiar el nombre y/o email de acceso de una cuenta EU login
07. Cómo registrar un centro en eTwinning
08. Cómo recuperar la contraseña
09. Los espacios de trabajo en eTwinning
10. Código de conducta eTwinning
11. Cómo hacer una buena difusión del proyecto
12. Infografía: Plan de difusión de tu proyecto eTwinning



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



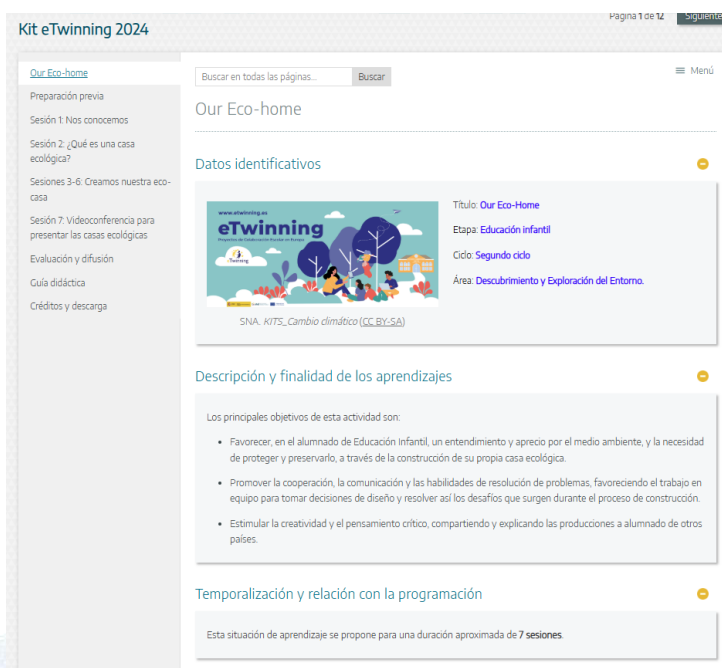
INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



Cofinanciado por
la Unión Europea

Herramientas y recursos eTwinning

KITS: Modelos de actividades para reproducir, adaptar o usar como inspiración en el diseño de actividades en tu proyecto eTwinning.



Herramientas y recursos eTwinning

NOOC, MOOC, SPOOC, Cursos Tutorizados, Encuentros Didácticos Nacionales...



European School Education Platform

- Recursos: Noticias, publicaciones, buenas prácticas, materiales, entrevistas, reconocimientos...
- Oportunidades de desarrollo profesional: cursos, conferencias, eventos, webinars...
- Búsqueda de socios
- **eTwinning**



Colaboración en eTwinning

Describo mi colegio y mi ciudad. Creo una guía virtual.
Tú describes tu colegio y tu ciudad. Creas una guía virtual.
Lo añadimos al TwinSpace



Creamos un libro digital que une ambas guías virtuales de los dos centros.



Nuestro alumnado añade comentarios y/o feedback de las contribuciones de los otros.



Los docentes organizan una videollamada en la que el alumnado da feedback sobre las contribuciones del resto y se votan los lugares favoritos del centro.



En grupos mixtos internacionales, con ayuda de diferentes herramientas digitales, creamos una parte de cada centro/ciudad para el producto final común (visita virtual, chatbots simulando equipo docente del centro...)



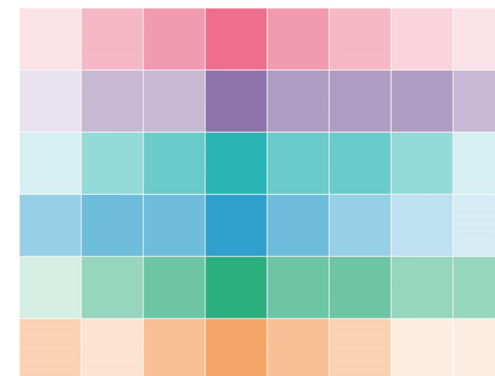
Herramientas digitales en eTwinning

- Impulsar la **Competencia Digital Docente** y del alumnado.

Información y alfabetización digital.	Búsqueda y análisis de contenidos para el proyecto.
Comunicación y colaboración.	Foros, videollamadas, herramientas colaborativas.
Creación de contenido digital.	Herramientas digitales.
Seguridad digital.	Trabajo en un entorno seguro (TwinSpace), Netiqueta.
Resolución de problemas.	Uso creativo de herramientas para superar barreras idiomáticas, tecnológicas o logísticas.

Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente

Enero 2022



Ministerio de Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas

Además de para crear contenidos, ¿para qué sirven las herramientas digitales?

analizar
colaborar
jugar
aprender
compartir
evaluar
traducir
diseñar
comunicar
documentar
explorar
planificar
visualizar
CO-CREAR
organizar
grabar
debatir
investigar
formar
incluir
gamificar
interactuar
difundir
reflexionar
presentar
motivar

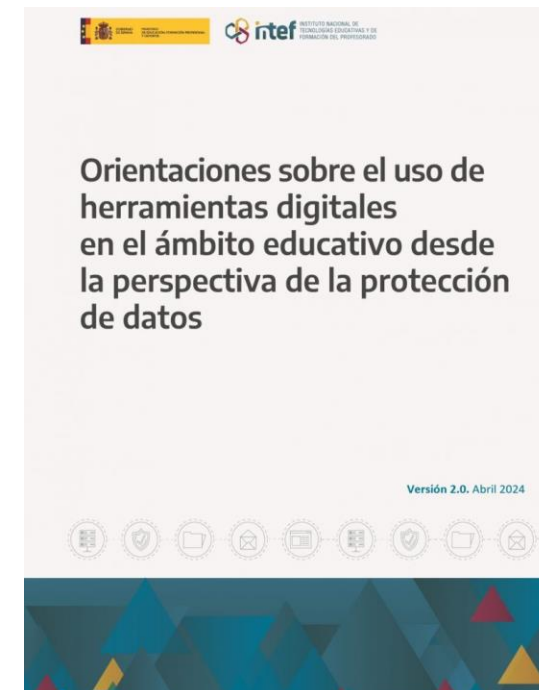
Herramientas digitales en eTwinning

- Entorno propio de eTwinning: TwinSpace (Foros, páginas, videoconferencias...)
- Herramientas externas para:
 - Documentación del proceso del proyecto.
 - Gamificación y evaluación formativa.
 - Co-creación y lluvia de ideas.
 - Traducción y accesibilidad lingüística.
 - Presentación y diseño visual.
 - Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico.
 - Herramientas multimedia.



¿Cómo elegir las herramientas digitales?

- 1º - Tener claro el **objetivo pedagógico** antes que la herramienta. (Aporte de valor)
- 2º - Prioriza herramientas **seguras, accesibles** y sin registro de alumnado. (RGPD) —→
- 3º - **Menos, es más**. Evitar saturar el proyecto con herramientas nuevas cada semana.
- 4º - Herramientas que fomenten la **participación y la co-creación**. (Valores eTwinning)
- 5º - Ten en cuenta la **barrera idiomática y la accesibilidad**. (Interfaz visual, intuitiva...)
- 6º - Elaborar **banco común** de herramientas con tus socios de proyecto.





Inteligencia Artificial

Principios fundamentales



- IA al servicio de las personas.



- Privacidad, seguridad y protección de datos.



- Prevenir el sedentarismo cognitivo.



- Transparencia, declarando su uso.



- Uso ético.



- Equidad y prevención de sesgos.



- Fiabilidad y transparencia en sistemas.



- Sostenibilidad y responsabilidad ecológica

IA en educación y en eTwinning

- Dado que la inteligencia artificial ya forma parte de nuestra realidad cotidiana, la escuela no puede mantenerse al margen como si existiera en una “burbuja analógica”.
- La Inteligencia Artificial no viene a reemplazar a los docentes ni al alumnado, sino a ofrecer nuevas formas de aprender, colaborar y crear.
- En eTwinning, donde la innovación y la cooperación internacional son la base, la IA puede ayudarnos a construir proyectos más accesibles, creativos y enriquecedores para todos.

IA en educación y en eTwinning

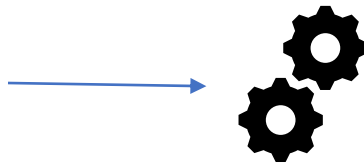
- En el contexto de eTwinning, la IA puede ser una aliada para:
 - **Generar contenido** visual y creativo (generar logos, infografías, ilustraciones, avatares, materiales gráficos...)
 - **Facilitar la comunicación** entre socios (romper barreras lingüísticas con traductores automáticos, revisión de traducciones, reformular...)
 - **Creación y adaptación de textos** (Generar ideas o borradores para actividades conjuntas, generar guías para aplicaciones o descripción de actividades...)

IA en educación y en eTwinning

- En el contexto de eTwinning, la IA puede ser una aliada para:
 - **Apoyo al docente** en tareas de evaluación y más burocráticas. (Generar plantillas de rúbricas, redactar borrador de comunicados para las familias...)
 - La IA también abre nuevas oportunidades para hacer los proyectos eTwinning **más inclusivos y accesibles** (lectura automática de textos, subtitulación automática, conversión de textos a formatos más visuales...)
 - **Mejora de estrategias y metodologías** como la gamificación, aumentando así la motivación e implicación del alumnado. (Diseñar escape rooms, preguntas tipo quiz, dinámicas de roles...)

EJEMPLOS de HERRAMIENTAS e IA en eTwinning

- Fases de un proyecto eTwinning



- **Diseño y planificación:** el profesorado se coordina y colabora
- **Ice-breaking:** el alumnado se conoce, se presentan los centros, ciudades, estudiantes, etc.
- **Presentación de contenidos e interacción:** conocemos el eje temático del proyecto y nos comunicamos.
- **Creación de productos colaborativos:** podcasts, publicaciones digitales, juegos, etc.
- **Evaluación:** a lo largo de todo el proyecto

FASE DE DISEÑO Y PLANIFICACIÓN

- **Comunicación:** Google Meet, Microsoft Teams, Messenger, portal eTwinning.
- **Traducción:** DeepL Translate, Canva
- **Diseño del proyecto:** Magic school
- **Organización:** google worksheets, claude



Diseñado por Freepik

FASE DE ROMPE HIELO

- **Presentación del alumnado con avatares:**

Para añadir audio:

CANVA IA

VIDNOZ

ANIMATE FROM AUDIO

CHATTERPICS

Primary School of Nea Potidaia Greece



Kostas is a young boy. He is of medium height and well-built. He is fair and his hair is short, brown and spiky. His face is round and a bit plump, with big dark brown eyes, small nose and full lips.



Tina is ten years old. She is a tall and thin. Her skin is dark and her hair is long, brown and curly. Her face is oval with big brown eyes, small nose and thin lips.



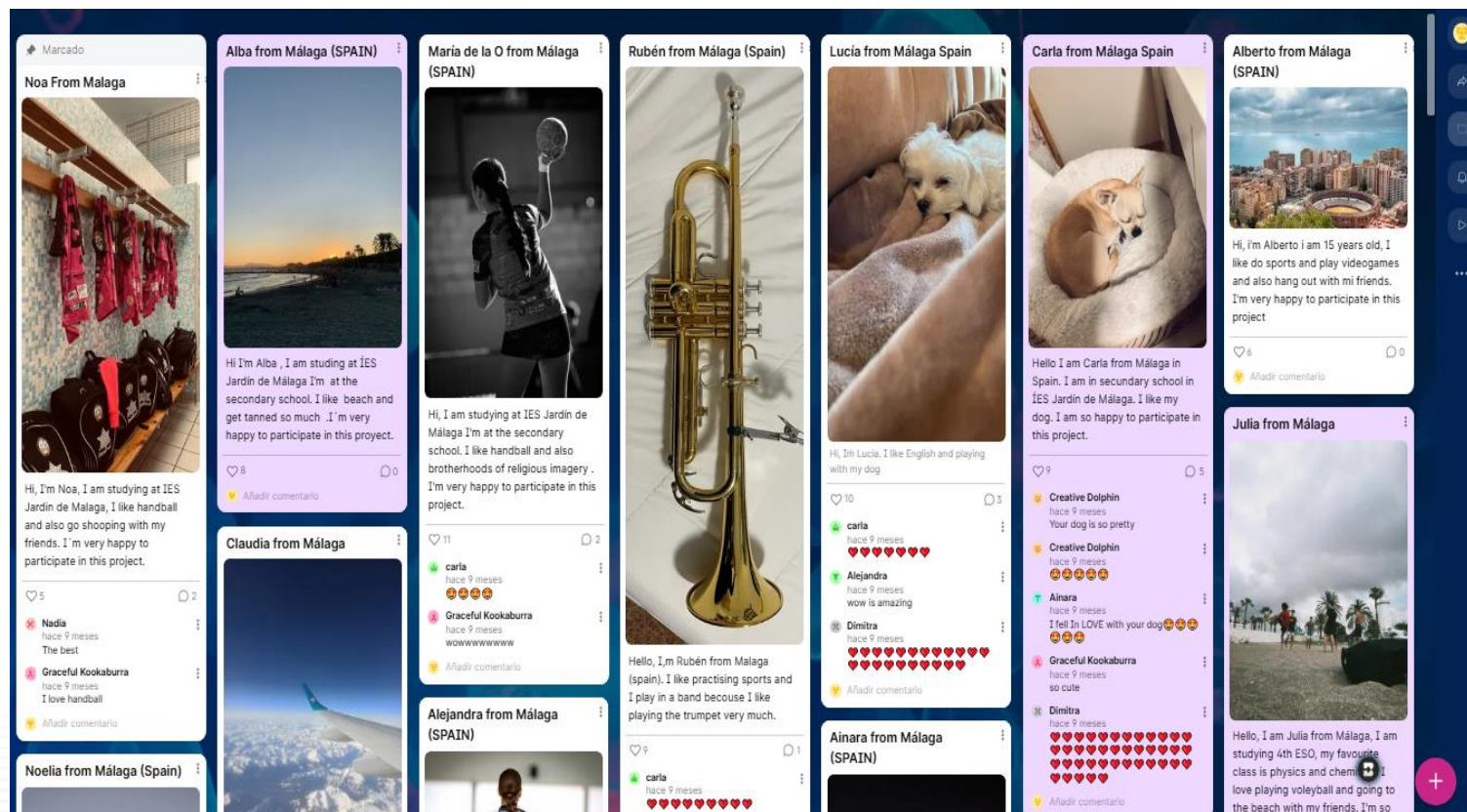
Peter is a young boy. He is short and plump. His skin is fair and his hair is short. His face is oval with small blue eyes. His nose is small and his lips are thin.

FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES**

PADLET:

Presentación individual a través de una imagen o un objeto significativo. El resto del alumnado puede comentar o reaccionar.



FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES**

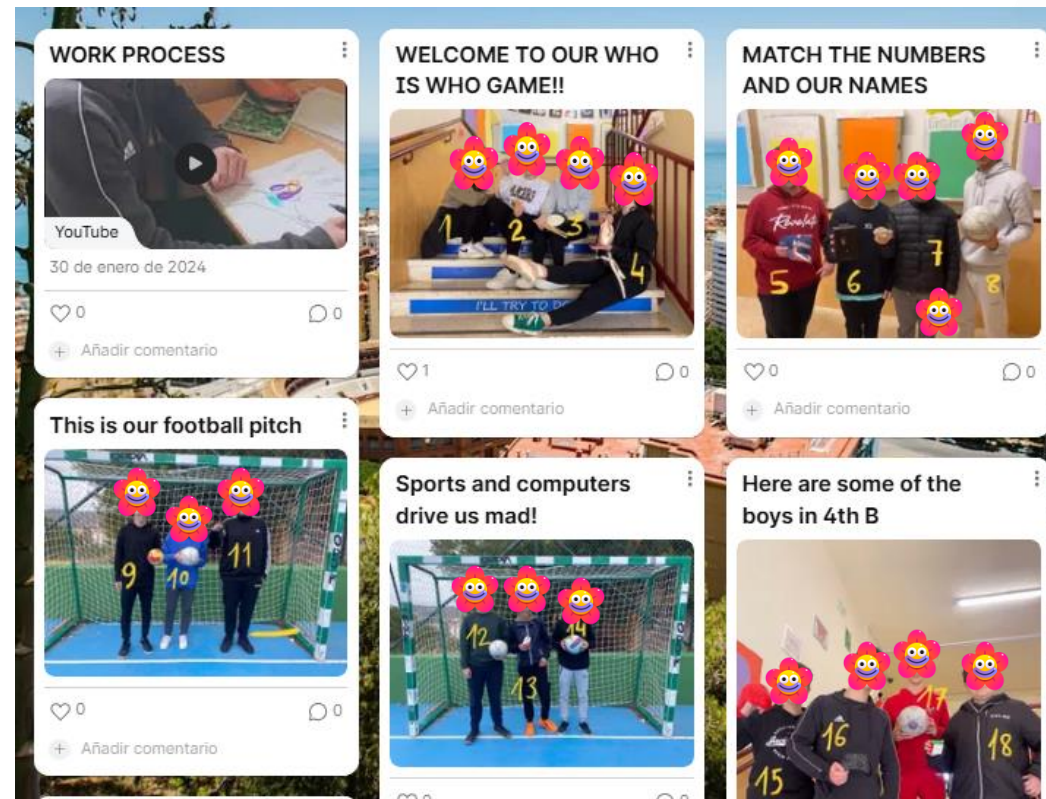
PADLET: juegos de identificación.

A partir de descripciones, objetos, fotografías y una mano con frases tipo "si fuera...", el alumnado juega a identificar a sus compañeros/as de proyecto.



I'm a boy. I've brown eyes, brown hair and short hair. I'm wearing green hoodie, blue pants and black trousers.. In the picture I'm holding a football.

-  **Anónimo**
hace 2 años
Hi, we are Martina and Benedetta, and we think you are the number 12
-  **Anónimo**
hace 2 años
Hi, we are Lorenzo and Alice and we think you are number 12
-  **Anónimo**
hace 2 años
Hi, we are Tommaso and Silvia and we think you are the number 12



FASE DE ROMPEHIELO

- **MAPAS con los países participantes:**

PICTRAMAP

Elaboramos un mapa digital en el que añadimos información (vídeos, fotografías, texto) sobre los centros escolares participantes.



FASE DE ROMPEHIELO

- **OTROS MAPAS** con los países participantes:

THINKLING

ZEEMAPS

GENIALLY.

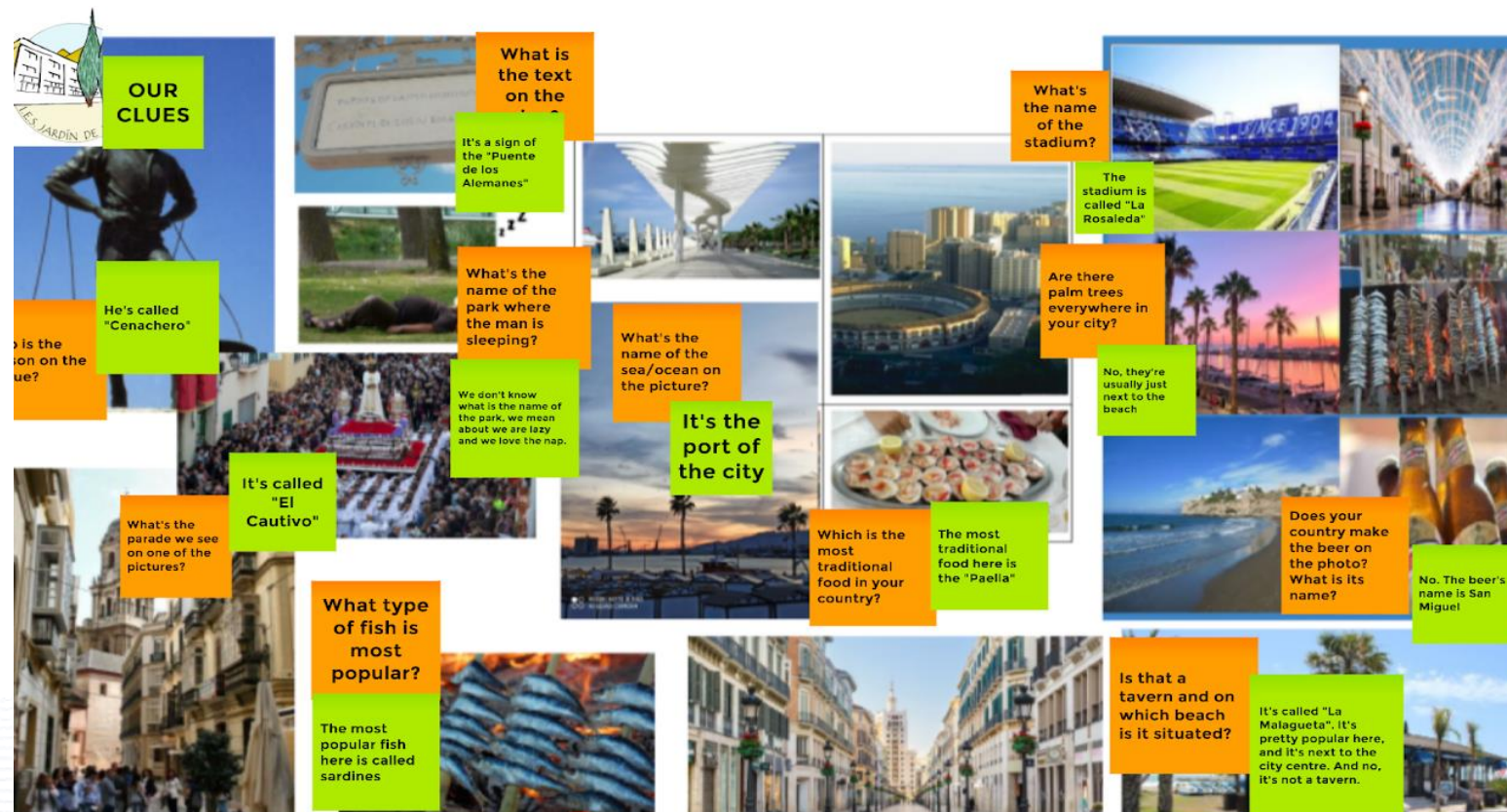


FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES:**

Adivinamos los países participantes

Pizarra colaborativa de **CANVA**

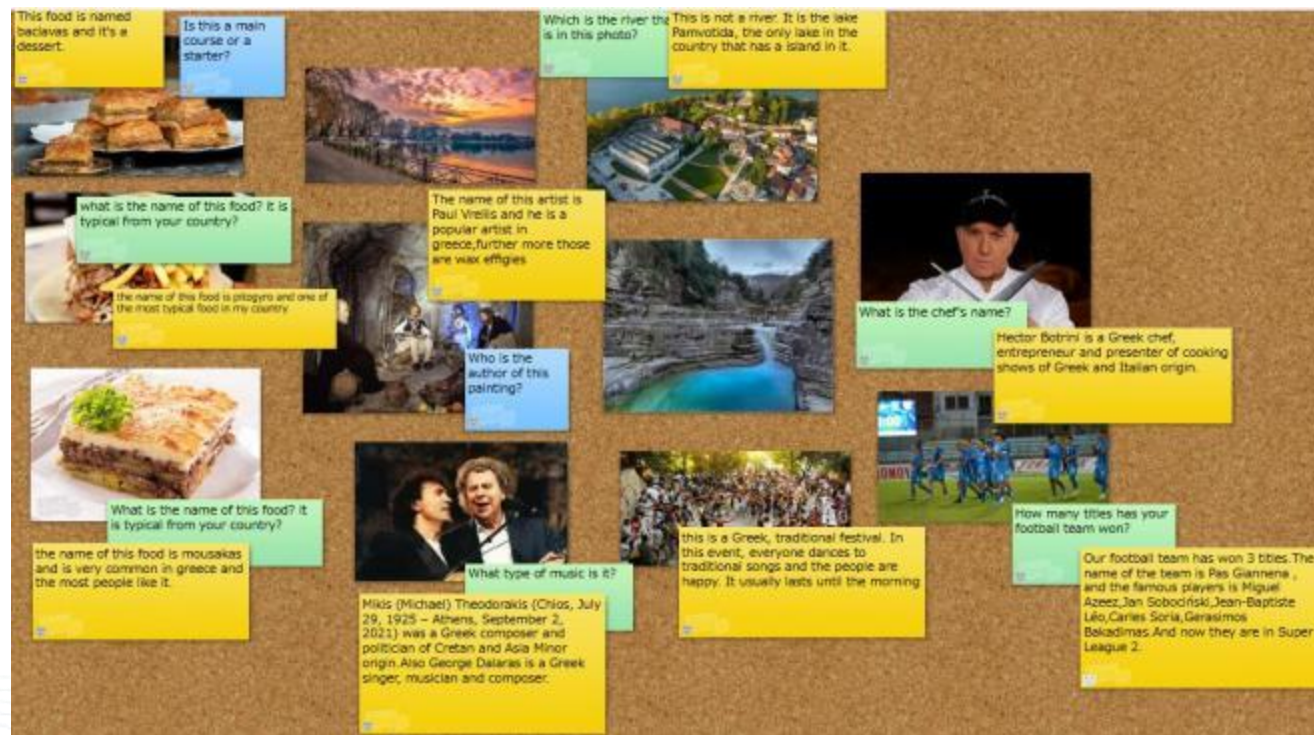


FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES:**

Adivinamos los países participantes

LINOIT



FASE DE ROMPEHIELO

- Actividades con MUROS DIGITALES:

Otras actividades con LINOIT:

Feedback a intercambio de cartas



FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES:**

Otras actividades con **LINOIT**:

Localizamos a los países participantes



FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES:**

Otras actividades con **LINOIT**:

Búsqueda de información con IA.

Cada centro, usa una herramienta de IA para hacerle una serie de preguntas sobre cada país participante y elabora un póster con las respuestas.



Our Conversation with the Alien

Students: Can you tell us the touristic places in Spain?

Alien: Absolutely!
Royal Palace,
Prado Museum
Alhambra
Plaza Mayor
La Rambla
Alcazar

Students: What are the most famous meals in Lithuania?

Alien: Cepelinai (Zeppelins)
Šaltibarščiai (Cold Beet Soup)
Kibinai, Kugelis
Bulviniai Blynai (Potato Pancakes)
Skilandis
Raguolis (Šakotis)

Students: can you please tell me the famous living pianists in Turkey?

Alien: Fazıl Say,
Süher & Güher Pekinel,
İdil Biret

Students: Where is the capital of Slovakia?

Alien:
The capital of Slovakia is Bratislava. It's located in the southwestern part of the country, near the borders with Austria and Hungary.

Students: Who is the founder of Turkey?

Alien: Mustafa Kemal Atatürk

Students: Who are the famous artists from Spain?

Alien: Pablo Picasso
Salvador Dali
Diego Velázquez
Francisco Goya
Joan Miró
El Greco
Antoni Tàpies

Students: What are the famous desserts in Slovakia?

Alien: Šúľovský Trdelník
Palacinka
Oraň
Kremšnita
Zlaté Šnúry (Golden Threads)
Klobása

Students: Can you please tell us the first president of Lithuania?

Alien: The first president of Lithuania was Antanas Smetona.

FASE DE ROMPEHIELO

- **Actividades con MUROS DIGITALES:**

Otras actividades con **LINOIT**:

Búsqueda de información con IA

Verificación a través de stickers en muros
(80/20)



ALFABETIZACIÓN EN IA



FASE DE ROMPE HIELO

- Herramientas para **CREACIÓN DE IMÁGENES Y LOGOS**:

ChatGPT
Gemini
Canva
PicsArt
Copilot

En equipos, el alumnado redacta los prompts para elaborar los logos y explica lo que representan.

Preparan su defensa para la votación en videoconferencia



Daniel team logo

We have used an artificial inteligente called "CreArt" to make this logo. In this image we can see how Earth is being consumed by 'Fake news'. This picture shows how 'Fake news' are taking over our world, making fake stories out of nowhere and so replacing real memories with fake ones.



Fabian team logo

This logo shows how fake news manipulate us. This can be dangerous. This logo was created with the app "canva".



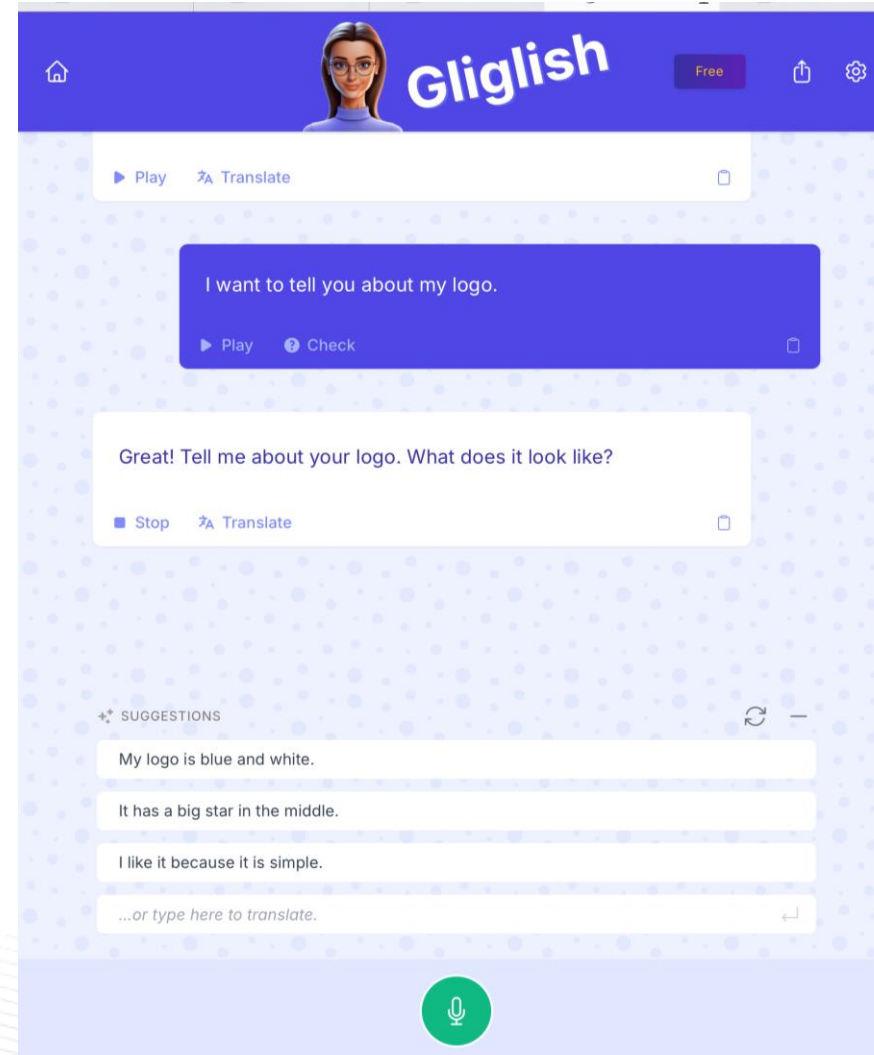
Nando team logo

We are Abraham and Nando and we are going to show you our logo. We have done it with Picsart, we have used the flags of Spain and Italy and things related to fake news. The fake news has the aim of confusing or deceiving the reader, to identify a fake news you must look at the number of fingers (usually it appears with 4), the blink and the source of that news.

FASE DE ROMPE HIELO

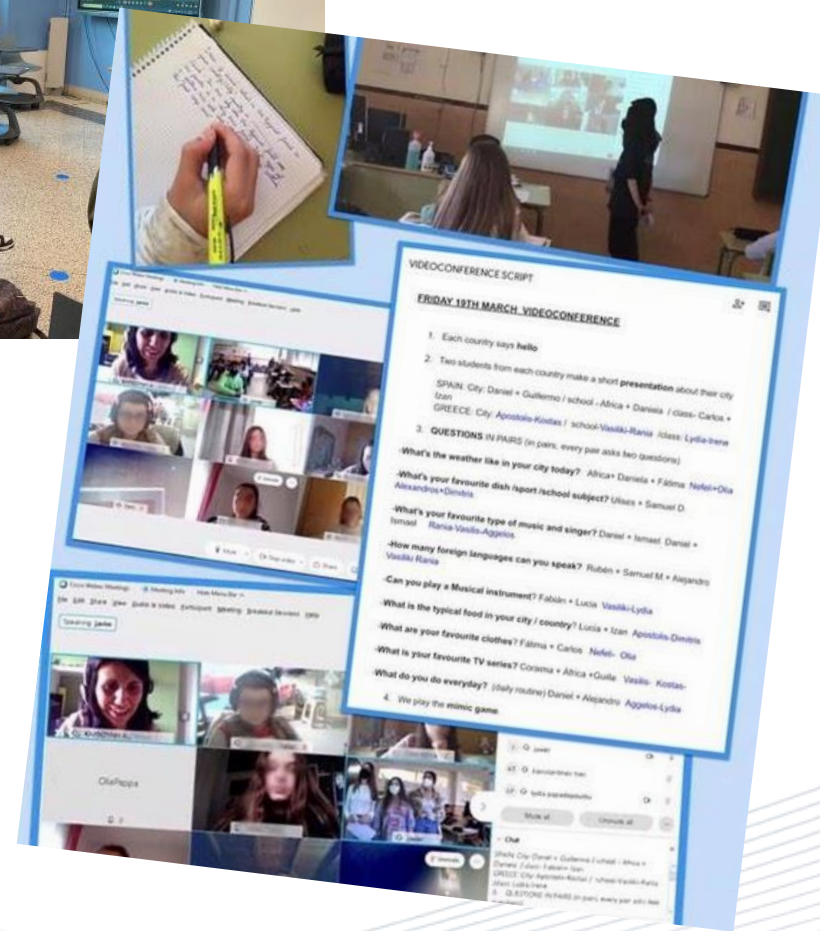
- Herramientas de **CONVERSACIÓN**
- **Gliglish**
- **Mizou**

Para preparar la videoconferencia, el alumnado practica con un asistente de conversación.



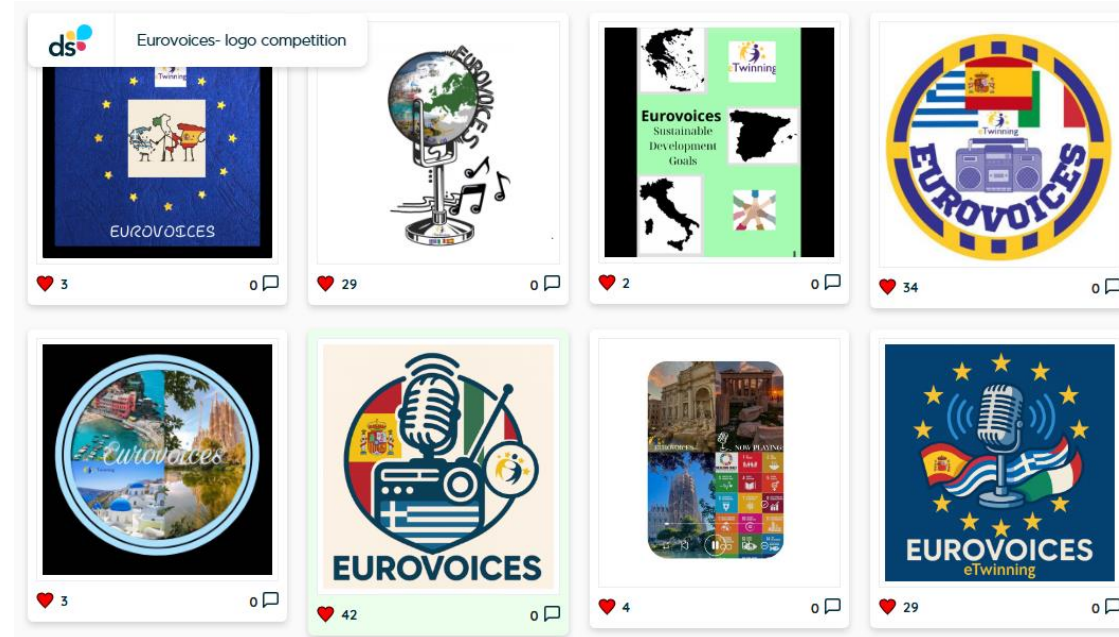
FASE DE ROMPE HIELO

- Herramientas de VIDEOCONFERENCIA
- Google MEET
- Microsoft TEAMS
- Online meetings en el Twinspace
- Se elabora un guión previo de la videollamada, con los participantes y cada intervención. Se realiza la votación en directo

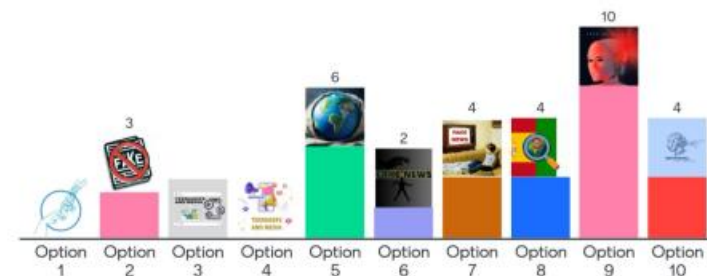


FASE DE ROMPE HIELO

- Herramientas de VOTACIÓN
- Strawpoll
- Mentimeter
- Dotstorming
- Poll en el Twinspace



Multiple Choice



FASE DE ROMPE HIELO

- CREACIÓN COLABORATIVA DE LOGOS**

Cada centro crea un logo a partir de unas instrucciones y lo sube a un muro digital de manera anónima. El resto de centros adivinan quién es el creador.

Finalmente, se unen todas las propuestas en un solo logo.



FASE DE PRESENTACIÓN DE CONTENIDO

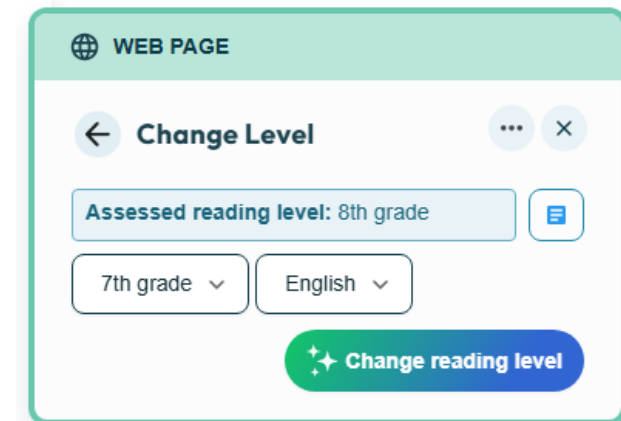
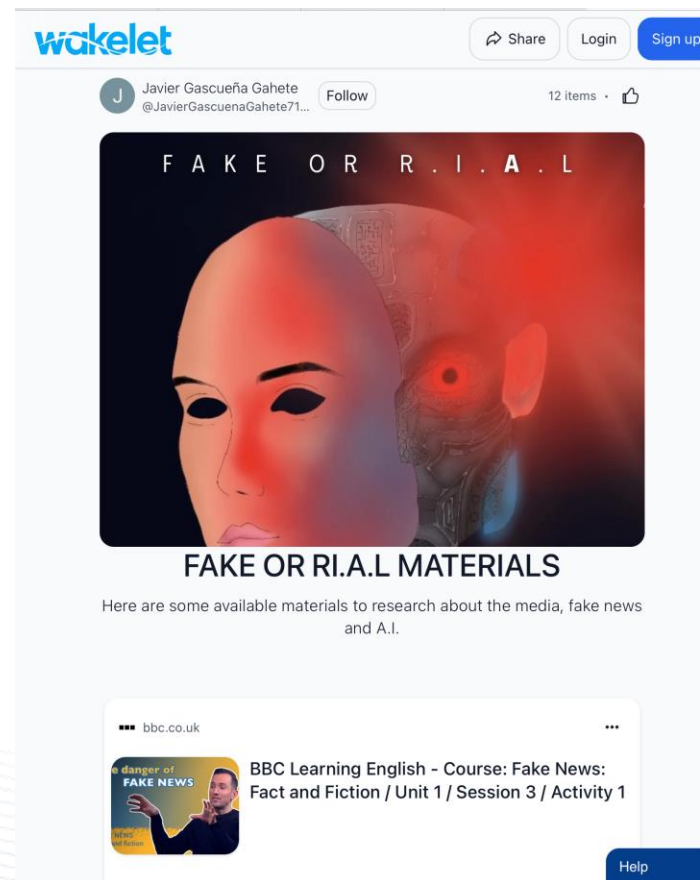
Para iniciarse el conocimiento del eje temático de un proyecto, podemos utilizar **WAKELET**, que permite:

- Seleccionar contenido digital.
- Organizar, compartir y clasificar información.

Para adaptar en contenido al nivel del alumnado o hacer presentaciones a partir de un video, podemos usar:

BRISK TEACHING

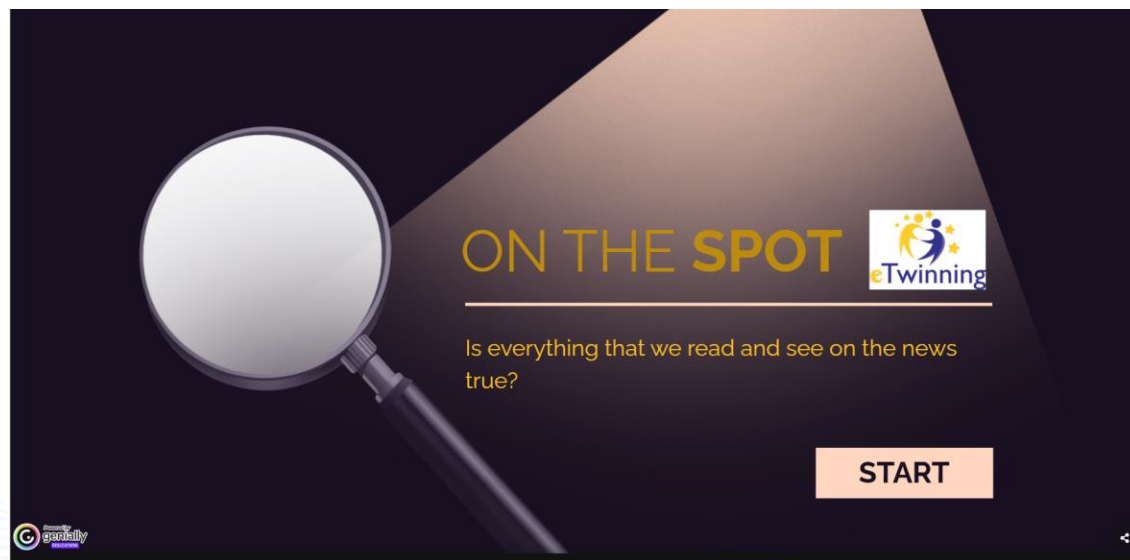
MAGIC SCHOOL



FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de JUEGOS ONLINE:

GENIALLY: cuestionarios, desafíos y escape rooms

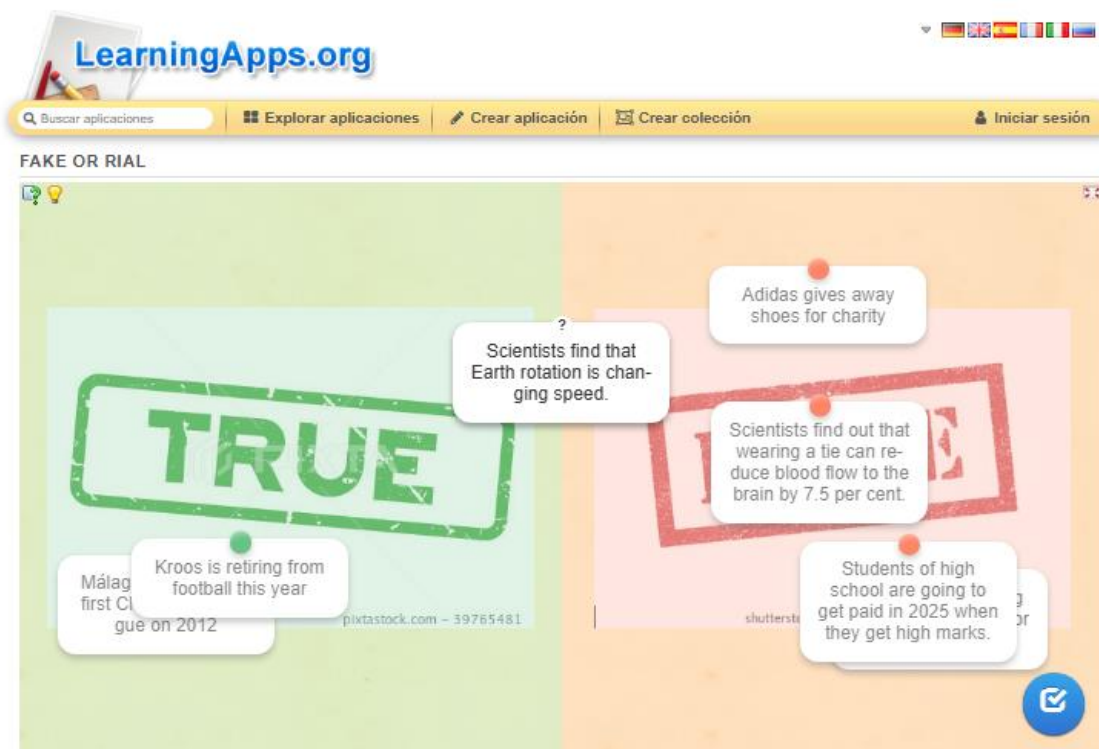


FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de JUEGOS ONLINE:

LearningApps

En "FAKE OR RIAL", el alumnado creó un juego colaborativo para identificar noticias falsas.



FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de **PUBLICACIONES DIGITALES:**

CANVA IA

En **FAKE OR R.I.A.L.**, el alumnado creó una revista con noticias falsas que les gustaría leer en la prensa real.



FAKE OR R.I.A.L? NEWSPAPER

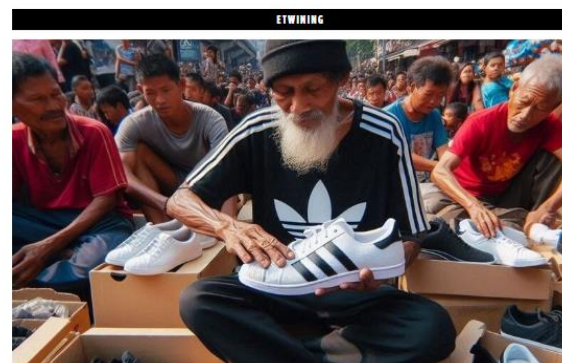
An online publication made by IES JARDIN DE MÁLAGA and ITCS VITTORIO EMANUELE II DI BERGAMO

Did you know that two European schools got together to research about fake news in the media and also in the social media? Do you know that we found that teenagers are targeted by fake news all the time? Did you know that sometimes mages and even texts and even voices that tell you what happens in the world are created by Artificial Intelligence? In this Magazine you will find some very good examples that we have created!



NEWS

Adidas gives away shoes and clothes for charity



In these terrible times we live in, in which we thought there was not any hope left, Adidas has awoken a little light among the darkness.

As we already acknowledge, war is affecting numerous countries, resulting in the destruction of many families and harming those who are the most vulnerable. Because of the war, many families lost their homes, don't have any food and have generally lost a lot. Due to this difficult situation, Adidas has decided to show their commitment and add up to the rigorous fight against war. In order to do so, they are currently donating thousands of shoes and pieces of clothing to those in need...

With the help of some military associations, Adidas will be handing out clothes and shoes to them. The people whose country is afflicted by war don't have their primary needs anymore, clothes being one of them. These military associations will distribute what Adidas donated to these families, making sure to give more to those who have nothing. Adidas has given a great amount of clothes for adults, teens and children. Like this, everyone will be able to give something.

What's even better is that the clothes they'll donate will help to keep waste low. Adidas decided to hand out not only brand new clothing, but also those which have some minor production errors, but are always good to be used. Entitled personnel have been checking these clothes to make sure they were usable and, fortunately, many passed the test and are ready to be shipped out.

This is something that we should see more in this period of war, people have thanked Adidas for their kindness and they're urging other companies to do the same.



World Leaders Announce Global Tree Planting Day

In an unprecedented move, leaders from over 100 countries have declared September 25, 2024, as Global Tree Planting Day to combat climate change and promote environmental sustainability. Announced during a special UN session, this initiative aims to plant one billion trees worldwide in a single day. The primary goal is to increase the planet's tree cover, which is essential for absorbing carbon dioxide and releasing oxygen.

"By coming together to plant trees, we are combating climate change and fostering a sense of global community," said UN Secretary-General Antonio Guterres. Millions of volunteers from diverse backgrounds will gather in parks, forests, and urban areas to participate. The initiative has widespread support from celebrities, businesses, and local communities, with environmental organizations providing resources to ensure the trees thrive. Excitement builds as governments, schools, and media promote the cause. This event could spark more global environmental efforts in the future.

Major events are planned worldwide, including a big ceremony in New York City's Central Park. Tech companies are creating apps to help volunteers find planting sites and track tree growth. A global live-stream will connect participants everywhere. Scientists are extremely excited to study the effects of planting so many trees. They estimate the new trees could absorb millions of tons of carbon each year, helping the fight against climate change.



Governments are offering incentives like tax breaks for businesses and educational programs in schools to encourage participation. As September 25 approaches, the world is excited for a greener future. This effort aims to make a big environmental impact and inspire global cooperation for the planet's health.



FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de
PUBLICACIONES DIGITALES:

BOOKCREATOR

Para publicar los resultados del
proyecto, infografías de una
investigación, publicación de trabajos
del alumnado, etc.

Project description

This project aims at investigating and reflecting upon the relationship between young people and technology, analysing their consumption habits and how this is related to their well being, their health and the environment. After analysing the results of this research, we worked together to offer alternative, healthy ways to handle technology and ideas to make it sustainable, collaborating to the idea of the eTwinning topic of year 2022: the new European Bauhaus. At the same time it wants to improve linguistic communication in foreign language, to enhance multicultural diversity, to strengthen the use of web tools and technology especially in distance learning.

Its activities have been carried on from October 2022 to June 2023 in cooperation with only three European countries (Spain, Bulgaria and Italy).

The students from the Italian team from Sicily (IIS Medi) were attending the class 4B of Classical Lyceum.

The role of students and the letters exchange

Since the beginning of the project it was clear that students would have had a great role in the project and teachers would have been like mentors in guiding them. It is amazing to highlight that all the activities were created in cooperation. Students created shared document by google, communicating each other inside them. Another form of communication was the exchange of letters. In particular about Italy, all the pupils involved exchanged letters with the Bulgarian students. There was a great excitement to wait for their reply!!!

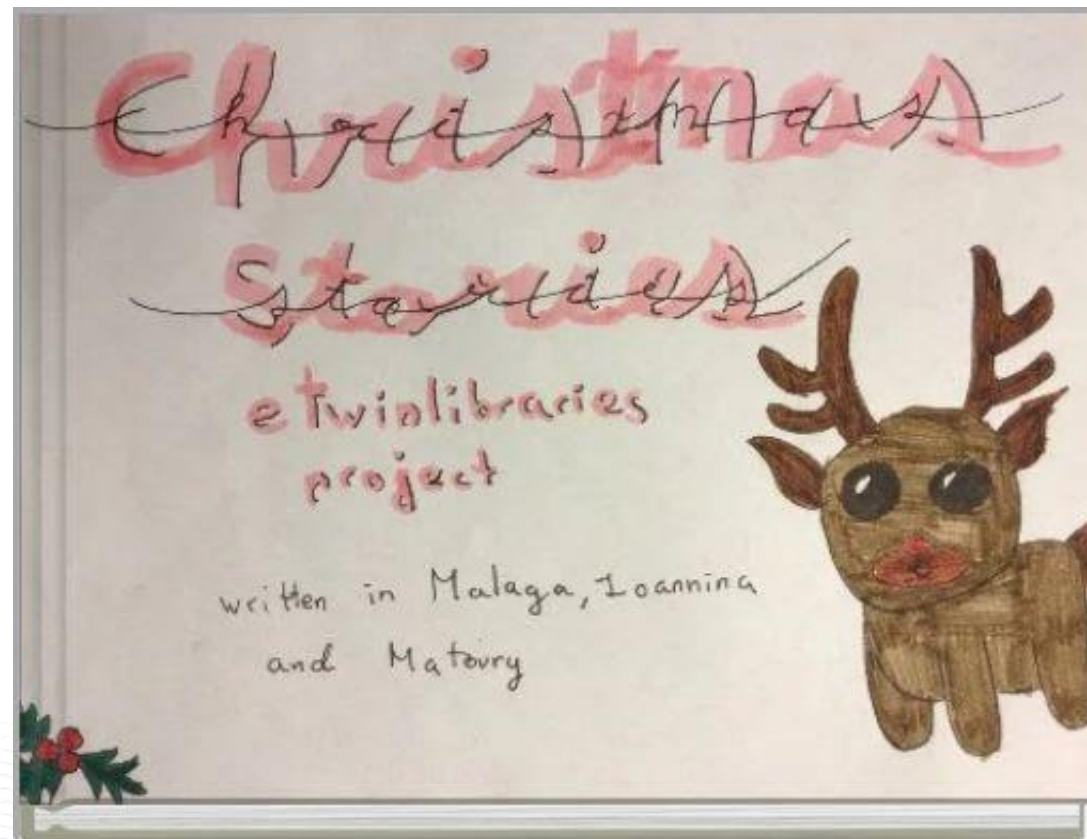


FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de PUBLICACIONES DIGITALES:

STORYJUMPER

El alumnado forma equipos y en un documento compartido redacta una narración de manera colaborativa, usando diferentes colores en cada equipo. Hay responsables de edición, de ilustración, de publicación.



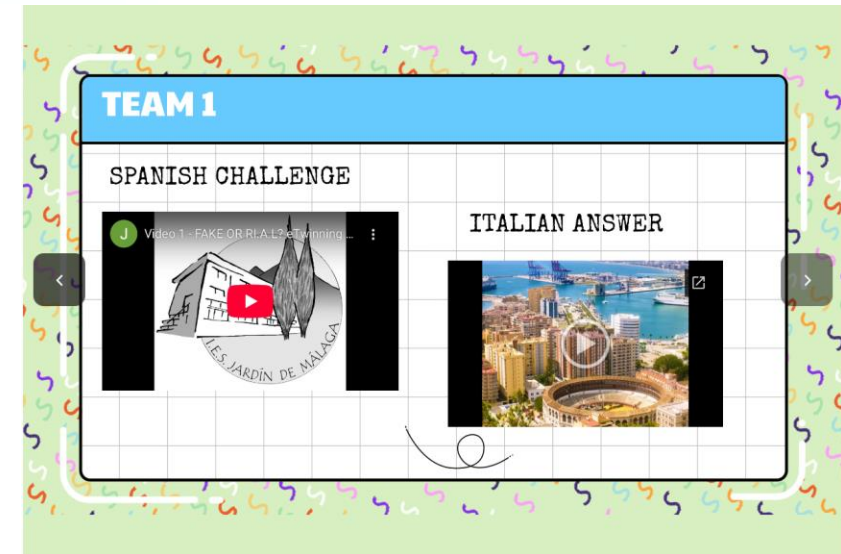
FASE DE CREACIÓN DE PRODUCTOS

Actividades de creación de VÍDEO y PODCAST:

AUDACITY para edición de audio

CAPCUT , INSHOT para edición de vídeo, cambiar fondos, añadir efectos.

ADOBE y VEED.IO para añadir subtítulos



FASE DE EVALUACIÓN

**Creación
de HERRAMIENTAS DE
EVALUACIÓN:**

RÚBRICAS: Magic school

LISTAS DE COTEJO: Claude

COEVALUACIÓN: Genially

WORKING ON THE FORUMS

STUDENT'S NAME: _____

Drag the icons on the line to evaluate the different fields.



Evaluation criteria	YES / NO
FACILITATES COMMUNICATION WITHIN THE GROUP	
COLLABORATES ACTIVELY IN THE DEBATE	
SHOWS AN ADEQUATE USE OF ENGLISH	
PROVIDES IDEAS AND COMMENTS ON OTHER MEMBERS' POSTS	
HELPS OTHER TEAM MEMBERS IF NEEDED	
RESPECTS OTHER MEMBERS' OPINIONS	
MAKES ADEQUATE USE OF THE TWinspace, STICKING TO NETIQUETTE	



FAKE OR R.I.A.L? eTWINNING PROJECT - PEER EVALUATION

ALGUNOS PROYECTOS DESTACADOS

TEENS HEALTH AND TECH PROJECT

Participating countries

- Spain (Málaga)
- Italy (Sicily)
- Bulgary (Ruse)

Languages:
English and Spanish

Subjects:
ENGLISH
LANGUAGE & LITERATURE
ICT
TECHNOLOGY



COLLABORATIVE PRODUCTS

- eSAFETY VIDEOCHAIN
- TECH & HEALTH RESEARCH
- PODCAST PROGRAM
- DIGITAL PUBLICATION

Students ages

- 15-16 years old
- 16-17 years old

AIMS

- UNDERSTAND TECHNOLOGY CONSUMPTION HABITS
- DEVELOP CRITICAL ATTITUDE TOWARDS RELATION BETWEEN TECHNOLOGY AND HEALTH
- DEVELOP COMMUNICATIVE, DIGITAL AND SOFT SKILLS USING ENGLISH AND SPANISH

HIGHLIGHTS

- High level of achievement of goals: skills development, fostering of critical thinking and promotion of good lifestyle habits
- Great level of collaboration and interaction in all tasks
- Amazing coordination among teachers and schools, formative assessment and high quality products

"FAKE OR R.I.A.L?" PROJECT

Participating countries

- Spain (Málaga)
- Italy (Bergamo)

Languages:
English

Subjects:
ENGLISH
SPANISH
DIGITALIZATION
TECHNOLOGY



COLLABORATIVE PRODUCTS

- CITIES VIDEOCHAIN
- RESEARCH ABOUT TEENS AND MEDIA
- FAKE OR REAL NEWS ONLINE GAMES
- DIGITAL PUBLICATION

Students ages

- 15-16 years old
- 16-17 years old

AIMS

- BECOME CRITICAL CONSUMERS OF INFORMATION ON THE MEDIA
- UNDERSTAND THE EXTENT OF INFORMATION BIAS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON THE MEDIA
- DEVELOP COMMUNICATIVE, DIGITAL AND SOFT SKILLS USING ENGLISH

HIGHLIGHTS

- High level of achievement of goals: skills development, fostering of critical thinking and promotion of good lifestyle habits
- Great level of collaboration and interaction in all tasks

TRIA - "TEEN READERS IN ACTION"

Participating countries

- Spain (Málaga)
- Greece (Ioannina)
- Bulgary (Ruse)

Language:
English

Subjects:
ENGLISH
LANGUAGE & LITERATURE
ART
ICT



COLLABORATIVE PRODUCTS

- Digital CALLIGRAMS exhibit
- Christmas stories ebook
- School library videos
- Book recommendations site
- MAYA ANGELOU videopoem

Students ages

- 12-13 years old
- 13-14 years old

AIMS

- FOSTER STUDENTS' READING HABITS
- DEVELOP STUDENTS' DIGITAL, COMMUNICATIVE AND SOFT SKILLS
- EMBRACE THE SCHOOL LIBRARY AS A PLACE OF SAFETY AND PERSONAL GROWTH
- INTERWEAVE READING WITH CREATIVITY, SOCIALIZING AND ORALITY

HIGHLIGHTS

- High level of achievement of goals: the libraries have become more international and more relevant in each highschool
- Great level of collaboration in all products
- Amazing coordination among teachers and schools, formative assessment and constant feedback

"EUROVOICES"

Países participantes

- España (Málaga)
- Grecia
- Italia

Idioma:
Inglés
Español

Asignaturas:
INGLÉS
LENGUA CAST. Y LITERAT.
TECNOLOGÍA
DIGITALIZACIÓN
ATENCIÓN EDUCATIVA



PRODUCTOS COLABORATIVOS

- Intercambio de cartas.
- Creación de vídeos sobre país.
- Creación de un programa de podcast con diferentes episodios basados en ODS: Educación, Bienestar y Acción Climática.

Curso 24/25

OBJETIVOS

- Desarrollar competencia lingüística en inglés y (en español, con escuelas que lo aprendan como segundo idioma), enfocándose en habilidades orales.
- Familiarizarse con los objetivos de los ODS.
- Familiarizarse con la creación de podcasts, tecnología digital y creación de contenido mediático.
- Desarrollar un sentido de ciudadanía europea.

ASPECTOS DESTACADOS

- Alto grado de consecución de objetivos
- Gran colaboración y coordinación entre los centros socios

-We are one earth

-AI spy with my lilte eye: exploring the future together

-AI-mployment: the future of job search

-VET Education & AI

-On the Spot

-eTwinlibraries



eTwinning

Servicio Nacional de Apoyo



www.etwinning.es



[@eTwinning_es](https://twitter.com/eTwinning_es)



www.facebook.com/eTwinning.esp



www.youtube.com/eTwinningEsp