

LITERAPOLISBCN PROGRAMA D'ACCIÓ LECTORA

Literapolisbcn és un projecte promogut pel programa Barcelona Ciutat de la Literatura UNESCO de l'Institut de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona i Biblioteques de Barcelona.

El projecte ha desenvolupat una aplicació mòbil (gratuïta i disponible per a descàrregues en IOS i Android) que té una dinàmica de gimcana literària i que està basada en novel·les que passen a la ciutat de Barcelona. Té la intenció de fomentar la lectura i el coneixement de la ciutat entre el públic de 14 a 16 anys. Els jugadors han de localitzar diferents punts geogràfics reals de la ciutat per on transcorre l'acció d'un llibre i resoldre un seguit de proves, que els recompensaran amb diferents tipus de premis (entrades a teatres o museus, imatges antigues de la ciutat).

L'aplicació va lligada a una plataforma de continguts web que permet crear nous itineraris a partir d'altres novel·les. És una plataforma de continguts organitzat de tal manera que, si es tenen els continguts treballats i s'hi introdueixen, es crea automàticament l'itinerari, visible en qualsevol dispositiu mòbil des del moment que es publica. El programa permet experimentar diferents itineraris i crear-ne de nous de forma cooperativa a partir dels llibres triats.



A QUI VA ADREÇAT

Centres públics i concertats

ETAPA

3r i 4t d'ESO

DURADA

Un curs escolar

CONTEXT

Barcelona Ciutat de la Literatura UNESCO, des de l'Institut de Cultura (ICUB) de l'Ajuntament de Barcelona, ha desenvolupat una aplicació mòbil per estimular la lectura entre els joves que ha anomenat Literapolisbcn. Després d'haver-ne promogut la seva utilització entre professorat i alumnat de Secundària a nivell d'usuari, ara es pretén implicar als joves demanant-los que esdevinguin gestors de l'aplicació, generant-hi continguts nous.



Aquesta proposta de projecte per a alumnes respon a la relació de sinergia entre tres institucions, l'ICUB, Biblioteques de Barcelona i el CEB, i s'emmarca en el marc d'activitats d'aprenentatge amb un alt nivell d'inclusió per als alumnes d'ESO i on el professorat adquireix una mirada competencial i inclusiva i desenvolupa noves maneres de fer a l'aula.

Aquesta proposta pretén estimular la lectura entre els joves i garantir-los una vivència escolar competencial i inclusiva.

OBJECTIUS

- Connectar el sistema literari i el sistema educatiu
- Fer experimentar a alumnes de secundària una vivència positiva relacionada amb la lectura i descobrir punts de la ciutat identificant-ne elements característics.
- Treballar de manera cooperativa i col·laboradora a l'aula creant, gràcies a una aplicació mòbil, una gimcana relacionada amb una novel·la que transcorre a la ciutat de Barcelona.
- Implicar els alumnes de secundària en la gestió d'aplicacions digitals

A QUI VA ADREÇAT

A centres públics d'educació secundària de la ciutat de Barcelona i específicament a alumnes de tercer i quart d'ESO.

DURADA

Un curs escolar.

El procés de descoberta i experimentació de l'eina i de creació d'un itinerari a Literapolisbcn es desenvolupa al llarg de tot un curs escolar.

DESCRIPCIÓ

Agrupació d'alumnes:

Algunes activitats estan pensades per a ser realitzades conjuntament per tot el grup classe. D'altres s'han de dur a terme en parelles o petits grups, que anomenarem "grups base" del projecte. En algun moment del procés es formaran "grups d'amics crítics" per fer-ne seguiment i avaluació formativa de manera compartida.

Seqüència d'activitats:

En funció de la quantitat d'hores que es vulgui dedicar al projecte, així com de la novel·la triada, i de les característiques de l'alumnat, es poden dur a terme més o menys activitats.

De la següent seqüència, distingim les activitats que són imprescindibles per a la consecució del projecte d'aquelles que són opcionals.



1. Activitats de motivació: jugar amb una de les novel·les existents a Literapolisbcn per familiaritzar-se amb les dinàmiques de joc.
2. Activitats de contextualització: lectura i comprensió d'una novel·la, anàlisi dels llocs a geolocalitzar, familiarització amb el gestor de continguts de la plataforma
3. Activitats del repte: selecció de cites de la novel·la, preparació de l'itinerari, recerca d'informació sobre el barri per on transcorre, creació de continguts multimèdia (fotos, vídeo) i proposta de guió (preguntes, respostes), autocorrecció i proposta definitiva, pujada dels continguts a la plataforma de continguts, publicació de l'itinerari.
4. Activitats de cloenda: presentació del joc a la comunitat educativa i tancament.

Suport als docents:

Els docents podran assistir a sessions de formació reconegudes pel Consorci per conèixer més en detall la proposta de procés i el funcionament del gestor de continguts (15 hores).

Així mateix disposaran de persones de suport durant la realització del projecte a l'aula, coneixedores del funcionament de l'aplicació mòbil (3 visites al centre garantides).

I del personal de l'oficina de Barcelona Ciutat de la Literatura, en contacte amb els autors i les editorials per gestionar la visita dels autors als centres.

Implicació horària

Com a mínim és necessari :

- Donar temps als joves per llegir la novel·la triada.
- 15 hores de treball a classe per crear els continguts de la gimcana.
- Sortides per identificar i fotografiar els punts geolocalitzats.

Cal tenir en compte que hi ha activitats opcionals que poden allargar el projecte ben bé 10 hores més, com una trobada amb l'autor del llibre o visites a entitats per documentar-se.

FORMACIÓ ASSOCIADA

Per participar en el programa cal que el professorat participi a les sessions de formació per poder desenvolupar el projecte. La formació serà reconeguda en 15h.



QUÈ SE N'ESPERA

S'espera que, en finalitzar, el programa hagi contribuït a:

- Desenvolupar competències en les àrees de l'àmbit lingüístic, social, artístic, cultura i valors i digital.
- Aprendre a crear un portafoli digital que inclogui tots els arxius necessaris per documentar i revisar el procés de creació d'un joc a Literapolisbcn.
- Saber organitzar una taula de planificació de tasques.

Per part dels docents:

- Potenciar l'hàbit de realitzar projectes reals a l'aula.

En general

- Establir vincles entre institucions i entitats culturals i centres educatius.
- Fomentar l'hàbit de la lectura entre els joves.

CONTACTE

Óscar Carreño – Programa d'acció lectora
ocarreno@bcn.cat

César Moreno – Biblioteques de Barcelona
cmorenov@bcn.cat

Francesc Vila Batallé
Director de l'Equip LIC – Consorci d'Educació de Barcelona
fvila.ceb@gencat.cat



Institut de Cultura de Barcelona



Biblioteques de Barcelona

