

PROGRAMA EDUCATIU - ESO i CF



PROJECTES DE CREATIVACIÓ PER A RESOLDRE REPTES REALS

CREATIVATION CHALLENGE
FOR A BETTER WORLD

Estudiants d'ESO i Cicles Formatius poden **canviar el món** proposant **solucions innovadores** mitjançant processos creatius.

Des de la **Fundació Privada per a la Creativació** ens dirigim als centres educatius i els plantegem **Reptes Reals**, relacionats amb diferents àmbits, per tal d'acostar l'educació a la realitat.

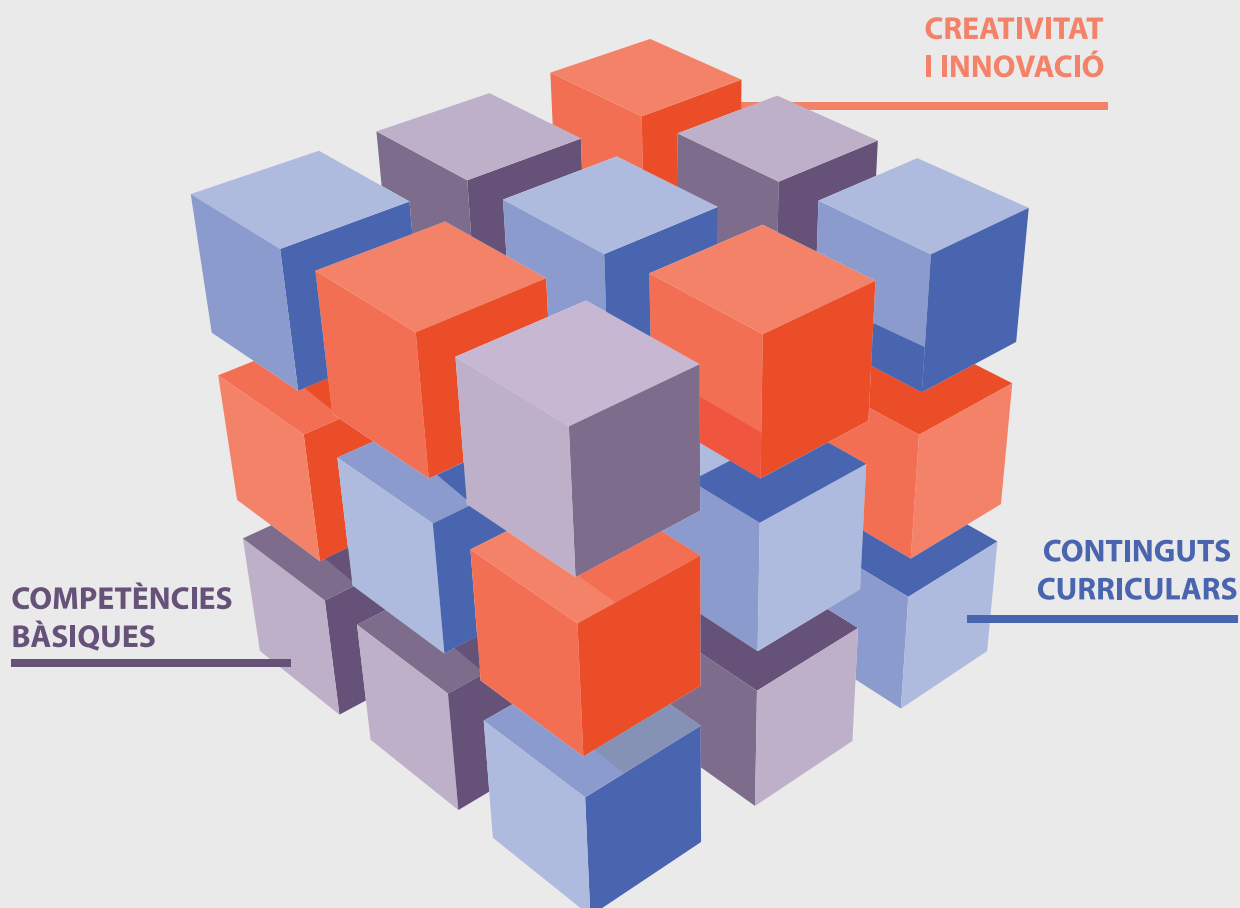
APRENTATGE BASAT EN REPTES REALS DE CREATIVACIÓ

La **metodologia** parteix de la base educativa actual (aprendre **continguts curriculars** i **competències bàsiques**) i l'Aprenentatge Basat en Projectes, però hi aporta quelcom més: la **creativitat** i la **innovació** (la **Creativació**).

El projecte educatiu Creativation Challenge pretén **tridimensional** l'educació utilitzant noves formes d'**Aprenentatge Basat en Reptes (ABP)**.



= PROJECTES DE CREATIVACIÓ !



FINALITAT

L'objectiu de Creativation Challenge és aconseguir que l'alumnat adquireixi les habilitats necessàries per entendre i ser capaç d'**intervenir activament en el món que vindrà**.

Per assolir l'objectiu, es proposen **Reptes Reals** vinculats a diversos **àmbits**. A través de les eines i materials indicats per a resoldre'ls, es promou el desenvolupament de les **competències bàsiques** i les **habilitats creatives** de l'alumnat.

ÀMBITS DE LES COMPETÈNCIES DESENVOLUPADES



Àmbit personal i social



Àmbit artístic



Àmbit de cultura i valors



Àmbit digital



Àmbit lingüístic



Àmbit científicotecnològic



Àmbit matemàtic



Àmbit social

HABILITATS CREATIVES DESENVOLUPADES

CREATIVITAT

Despertar la **CURIOSITAT**

Estimular la **IMAGINACIÓ**

Incentivar el **PENSAMENT DIVERGENT**

INNOVACIÓ

Capacitat d'**INICIATIVA**

Capacitat de resolució dels **PROBLEMES**

Iniciativa **EMPRENEDORA**

Reforçar l'**AUTOESTIMA**,
l'**AUTONOMIA** i la **SEGURETAT**

CONTEXT: Un món exponencial



Vivim en un **MÓN EXPONENCIAL** en el qual la creativitat i la innovació seran claus per resoldre els reptes del futur.

TOP TEN SKILLS 2020:

1. Solucionar problemes complexos

2. Pensament crític

3. Creativitat

4. Gestió de persones
5. Coordinar-se amb els altres
6. Intel·ligència emocional
7. Judici i presa de decisió
8. Orientació de servei
9. Negociació
10. Flexibilitat cognitiva

Els **coneixements acadèmics** no garantiran l'**ocupació** en els pròxims anys.

Les **3 principals habilitats** clau a partir del 2020 estan relacionades amb la creativitat.

La **creativitat i la innovació** s'han convertit en elements essencials de la **nova educació** perquè educar-les significa **orientar pel canvi** i formar **persones crítiques** amb **iniciativa i confiança**.

CREATIVITAT X INNOVACIÓ =  CREATIVACIÓ

ÀMBITS D'ACTUACIÓ



TEMPORALITZACIÓ

La participació a Creativation Challenge es fa a través de diferents **unitats didàctiques**, cadascuna de **90 minuts de durada**.



El nombre d'unitats* pot variar en funció del repte escollit.

*Mitjana del programa:
12 unitats didàctiques (18 hores).

RECURSOS



KICK OFF: SESSIÓ MOTIVACIONAL

Opció a una sessió motivacional adreçada a l'alumnat per compartir l'apassionant moment que estem vivint. Un conjunt d'idees clau per **estimular la reflexió** i **incitar a l'acció**.



MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ

Possibilitat de portar a terme sessions de formació pels **docents**. Conèixer les fases basades en el **Design Thinking** que els permetran dinamitzar qualsevol projecte.



PLATAFORMA DE RECURSOS I PROJECTES

Una **plataforma en línia** amb tot el **material didàctic** necessari per a resoldre el repte i on es recull tot el treball realitzat en cada fase.

ROADMAP



UNITATS DIDÀCTIQUES

CREATIVATION CHALLENGE FOR A BETTER WORLD

01 THE TEAM

CREA EL TEU EQUIP

ACTIVITAT

THE TEAM

Per afrontar el repte amb èxit és necessari constituir i desenvolupar un equip d'alt rendiment en el qual cada persona tingui unes funcions definides i actuals de forma coordinada i lògica.

Un cop definits els membres de l'equip de treball i realitzat el registre a la plataforma, l'objectiu de l'activitat consisteix a assignar a cada persona una funció segons les seves capacitats i preferències.

Treballant en equip arribarem més lluny i els resultats seran més satisfactoris que treballant de forma individual. Participar no és important, ho és arribar tots a la meta.

ACTIVITAT A CLASSE

Per dinamitzar l'activitat a classe podem a la vostra disposició una guia amb més profunditat als objectius i les posicions a seguir per coordinar l'activitat.

Si sou un equip autònom sense tutor podeu consultar la guia per millorar la coordinació de l'equip i ampliar els coneixements.

[Guia](#)

QUIZ?

02 EINA TREBALL

FITXA DE L'EINA

- El parell personal. Descompartir la fitxa de treball per realitzar la reflexió personal, qualitativa i quantitativa.
- Els papers de l'equip. Comparar els resultats amb l'equip i assignar una funció a cadascun dels components.
- Registrar els resultats. Completar la fitxa de registre en l'apartat "Resultats" i desmar l'activitat.

[Guia Eina U01](#)

[Fitxa Eina U01](#)

03 RESULTAT

projecte

la presentació

del projecte

[DESAR](#)

EXTRA BONUS
ACCEDIR A ADAPTACIÓ DEL PRECAMPUS POINTS

FASE ANTERIOR

FASE SEGÜENT

MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ

És un procés ordenat i sistemàtic basat en el **Design Thinking** dividit en 6 fases. Permet dinamitzar un projecte des de l'anàlisi del repte fins a la presentació de la proposta o solució.

1



Define The Problem

recerca i integració de la informació

Cercar informació rellevant sobre el repte: el funcionament, les característiques, els usos, les diferents tipologies d'usuari/es, esbrinar els seus problemes i necessitats.

2



Generating Ideas

generar les primeres idees

Inventar noves maneres de fer-ho, cercar altres solucions, crear idees i buscar alternatives.

3



Ideas Evaluation

selecció de la idea

Classificar, valorar i comparar les diferents alternatives per definir quines són les millors idees.

4



Developing Proposals

de la idea a la proposta

Experimentar i desenvolupar la idea per convertir-la en una proposta de valor que resolgui el repte.

5



Prototyping

materialització dels projectes

Portar a terme el projecte elaborant un model que pugui ser compartit i, així, obtenir el feedback de persones externes al grup.

6



Communication

presentació dels projectes

Explicar, convèncer i argumentar per transmetre clarament els avantatges del projecte.

PROCEDIMENT



1. INSCRIPCIÓ

Registra les dades del teu equip a la plataforma web.

2. REPTES REALS

Escolliu un repte actiu per a donar-hi resposta de forma creativa.



3. METODOLOGIA

Realitzeu el vostre projecte utilitzant el Mètode de la Creativació.

4. ESDEVENIMENT

Convertiu-vos en finalistes i opteu a guanyar el concurs.

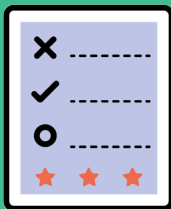


CONCURS

Proposem a l'alumnat participar en un concurs on podran desenvolupar totes les seves capacitats creatives per inventar solucions als reptes del futur.

Dirigit a estudiants d'Educació Secundària i de Cicles Formatius de centres educatius que treballin les habilitats creatives i innovadores.

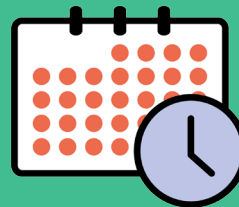
Teens Change the World



CRITERIS DE VALORACIÓ

S'avaluaran els diferents projectes presentats i es seleccionaran els 3 millors en funció dels següents criteris:

- **Factibilitat**
- **Utilitat**
- **Innovació**
- **Originalitat**



TERMINIS

1. Selecció finalistes:

Selecció dels projectes finalistes de cada centre educatiu: **entre el 15 de maig i el 15 de juny**

*Data acordada amb cada centre

2. Esdeveniment final - Day:

Presentació dels projectes finalistes a l'entitat col·laboradora que promou el repte i elecció dels guanyadors.

*Consultar data

BENEFICIS DE PARTICIPAR A CREATIVATION CHALLENGE

1. Valor social: transformar o millorar alguna cosa i, així, participar activament en la societat.

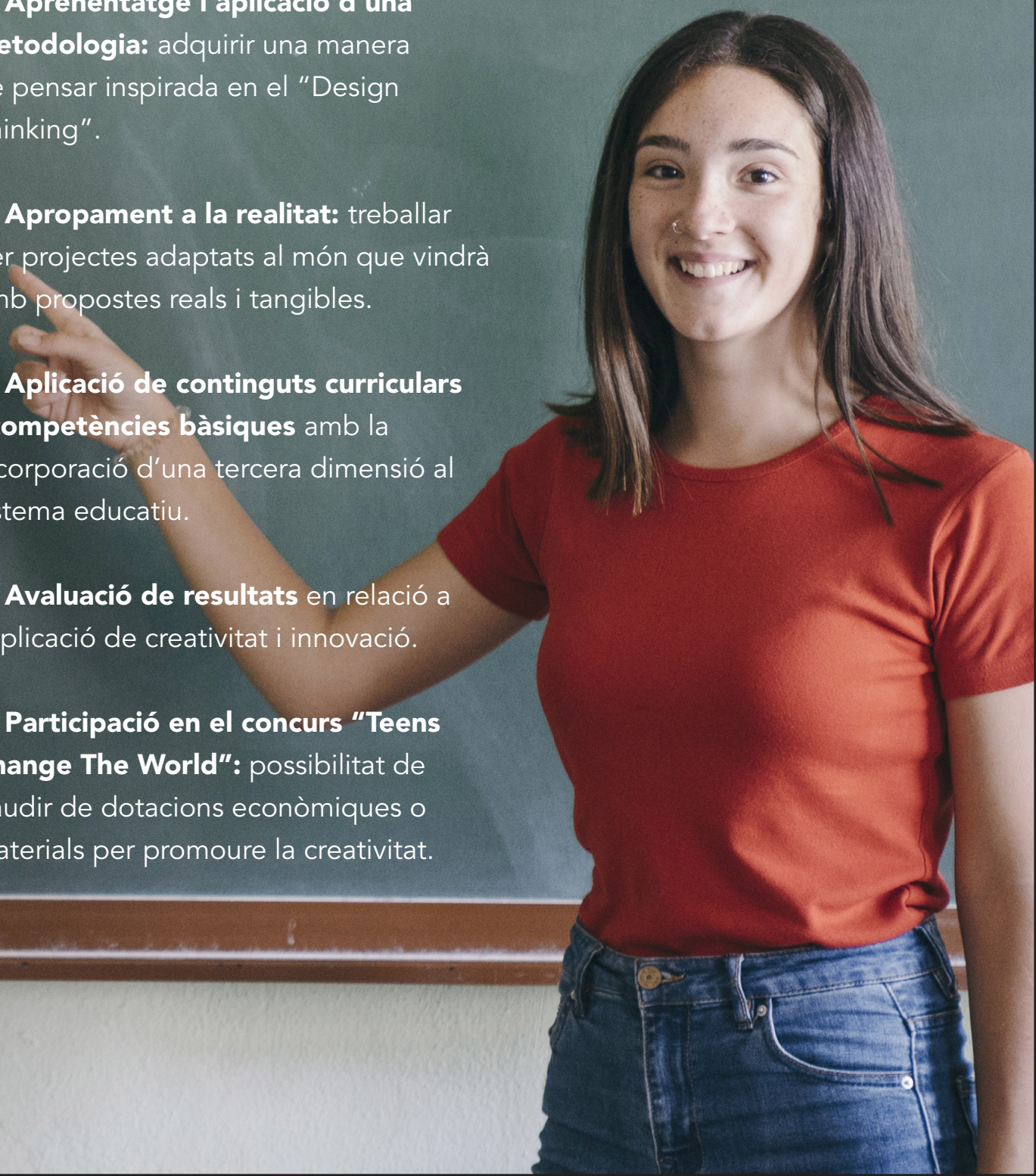
2. Aprenentatge i aplicació d'una metodologia: adquirir una manera de pensar inspirada en el "Design Thinking".

3. Apropament a la realitat: treballar per projectes adaptats al món que vindrà amb propostes reals i tangibles.

4. Aplicació de continguts curriculars i competències bàsiques amb la incorporació d'una tercera dimensió al sistema educatiu.

5. Avaluació de resultats en relació a l'aplicació de creativitat i innovació.

6. Participació en el concurs "Teens Change The World": possibilitat de gaudir de dotacions econòmiques o materials per promoure la creativitat.





www.fundaciocreativacio.org
fundacio@fundaciocreativacio.org
Tel. 972 245 000

