

Activitat

Objectius



Estimular el pensament “**fora de la capsa**”, trencant amb el nostre pensament **habitual**, que és **lògic i racional**.



Imaginar el **major nombre d'idees** possibles que **donin resposta a l'objectiu** establert a la Fase 1.

Eina

SCAMPER CREATIU

Cada lletra d'aquesta paraula és la **inicial d'una acció** que ens convida, d'una manera **disruptiva** (poc habitual), a imaginar idees i proposar solucions per resoldre l'objectiu.

Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar/ Magnificar, Proposar per altres usos, Eliminar i Reordenar.

Resultats

Les idees són les llavors dels projectes

Recopilar el **màxim d'idees** per tenir la base des d'on iniciar la creació de la proposta. Les idees han d'explicar com es farà per resoldre l'objectiu marcat a la Fase 1. És recomanable **combinar-les** idees generades: sovint dues o tres idees agrupades poden esdevenir una idea més completa.

Dinàmiques a l'aula

A l'aula

Opció 1

Facilita un bloc de notes adhesives a cada equip i distribueix les parets de l'aula de tal manera que cada SCAMPER sigui un mural d'idees.

També es pot donar un full de treball SCAMPER a cada grup.

L'espai és important perquè tenir l'**espai reduït** d'un post it per escriure la idea fa que sigui necessari **sintetitzar**. En canvi, poder veure totes les idees projectades en un **espai ampli**, com la paret, en facilita l'**associació**.

A l'entorn natural

Opció 2

Teniu un espai verd a l'escola? Sortiu a fer-hi l'SCAMPER., Facilita a cada grup un tros de paper gran, tipus mural, i retoladors de colors perquè puguin escriure les seves idees.

Generar idees en un entorn on hi ha **inputs externs** i especialment, si aquests són **naturals**, és molt interessant: la natura sempre és **font d'inspiració** per grans creatius i creatives. Seria ideal que cada alumne pensés una idea de manera individual primer, i després ja les posaran en comú i en pensaran més en grup.



Temps per presentar la unitat

15'

Temps per dinamitzar l'activitat a l'aula

45'