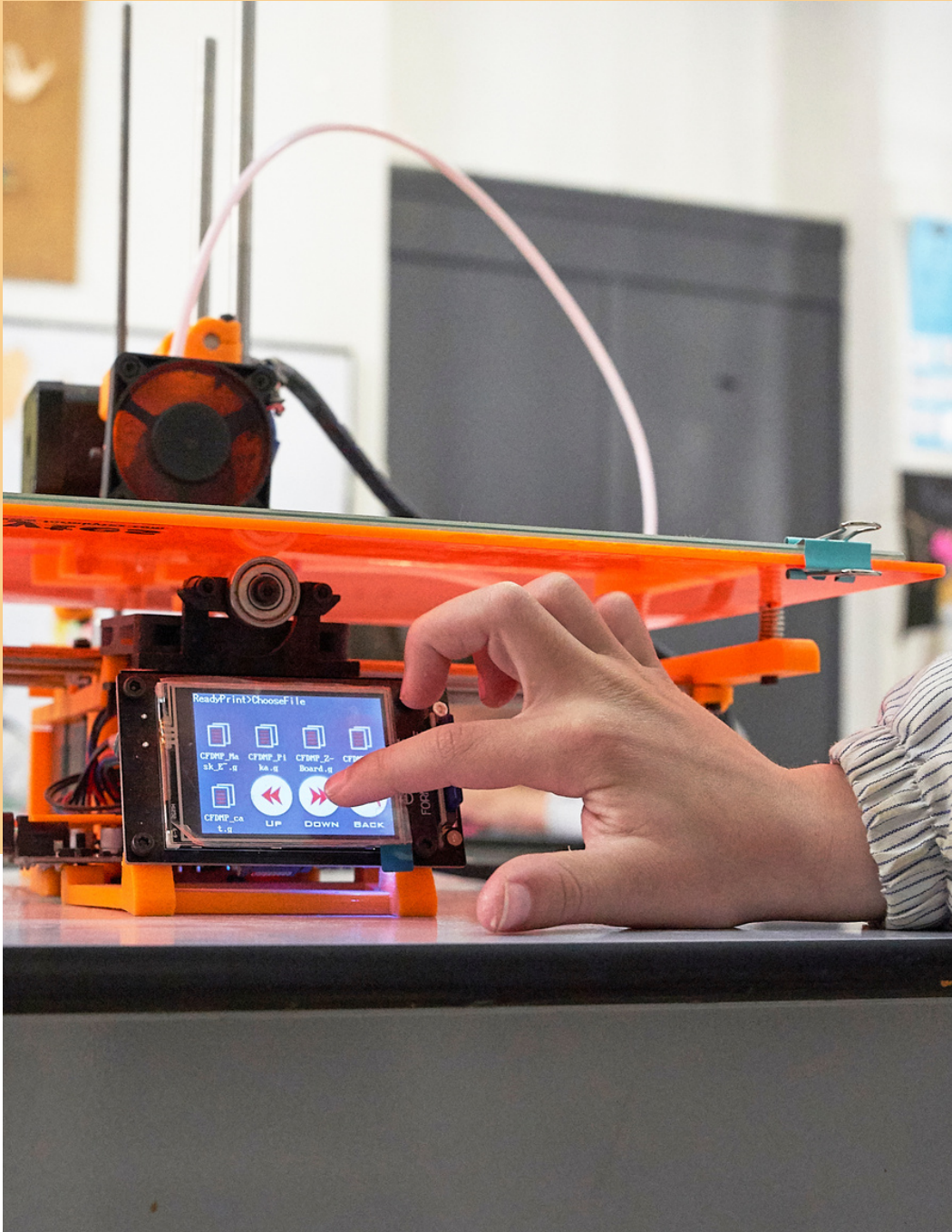




Smart MAKERS



WWW.CREATIVATIONCHALLENGE.COM

L'objectiu del projecte és detectar una necessitat de l'entorn proper de l'alumnat i crear un espai Maker on puguin experimentar i crear les seves propostes per resoldre el repte detectat.

DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

1

L'ITINERARI

Es desenvolupa a l'aula, conduït per l'equip docent amb l'acompanyament i les eines de la Fundació per a la Creativació. L'alumnat té l'oportunitat de reflexionar, idear, proposar, executar i comunicar les seves propostes per presentar solucions innovadores per fer front al repte detectat.

2

L'ESPAI MAKER

Us convidem a crear un "espai maker" on l'alumnat pugui experimentar, investigar, familiaritzar-se amb la tecnologia, compartir recursos... I per fer-ho, us facilitem eines com les impressores 3D, plaques electròniques i recursos per la creació d'una app.

3

EL CONCURS

Les propostes desenvolupades per l'alumnat de Cicle Superior de Primària i ESO formaran part d'un concurs entre tots els centres educatius, on es seleccionaran les millors. Aquestes propostes es convertiran en realitat gràcies a un mentoratge i recolzament per part de La Fundació i Make&Learn.



TERMINIS

Les propostes s'han d'entregar abans del 31 de març de 2024.



RECURSOS I TEMPORITZACIÓ

L'itinerari consta de 6 fases amb una durada total d'entre 6 i 10 hores.

Les eines creatives facilitades per la Fundació poden ser complementades amb altres recursos o amb els continguts curriculars.



ACOMPANYAMENT

- Sessió de guiatge plataforma virtual.
- Formació en noves tecnologies (Make & Learn)
- Guia didàctica per a casa fase.
- Vídeos explicatius per a cada fase.
- Seguiment i suport personalitzat a cada docent.

MOTIVACIONS PER PARTICIPAR

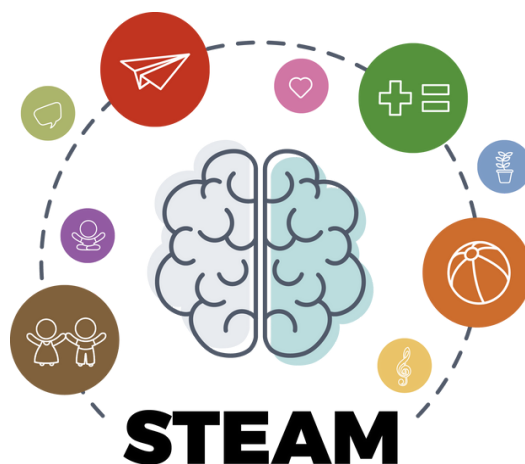
El present projecte està pensat per portar a l'aula les competències de la metodologia STEAM. Aquest mètode no només comprèn l'ensenyament de continguts en si, sinó que també aplica el desenvolupament de diferents competències i tipus d'intel·ligències.

Aquest enfocament ve acompanyat també del conegut com a "moviment maker" que pretén dotar l'alumnat de la capacitat de crear els seus propis projectes fent ús de la tecnologia. Així doncs, la idea d'aquest projecte és "aprendre fent", la manipulació d'objectes, implícita en el moviment maker, és la millor manera de facilitar la comprensió activa del funcionament de les coses.

Les impressores 3D fomenten la **creativitat** i la resolució de **problemes**

Els **Coronavirus Makers** abasteixen de **material els centres sanitaris** en un moment d'emergència i escassetat de recursos.

L'alumnat de 6è de l'Escola El Turó va crear **una mà** per una companya que havia nascut sense.



INTEL·LIGÈNCIA LÒGICA-MATEMÀTICA

Capacitat per identificar models, calcular, formular i verificar hipòtesis, utilitzar el mètode científic i els raonaments inductiu i deductiu.

INTEL·LIGÈNCIA VISUAL-ESPACIAL

Capacitat per presentar idees visualment, crear imatges mentals, percebre detalls visuals, dibuixar i confeccionar esbossos.

INTEL·LIGÈNCIA CINÈTICACORPORAL

Capacitat per realitzar activitats que requereixen força, rapidesa, flexibilitat, coordinació òcul-manual i equilibri. Utilitzen les mans per crear o fer reparacions, s'expressen a través del cos.

INTEL·LIGÈNCIA INTERPERSONAL

Consisteix en treballar amb gent, ajudar a les persones a identificar i superar problemes. Capacitat de manejar les relacions humanes i l'empatia, reconèixer i respondre als sentiments i personalitats dels altres.