



ANIMAL RESPECT CHALLENGE

Projecte educatiu per a secundària
1r i 2n ESO

Animal Respect Challenge

CONTINGUTS



Moltes vegades, a l'hora de comprar o adoptar un gos, no es pensen prou les responsabilitats que acompanya tenir una mascota. Les conseqüències poden ser molt greus: des del maltractament fins a l'abandonament.

Repte #01



NO- ABANDONAMENT

NO-ABANDONAMENT

Quins són els principals motius que duen a l'abandonament? Quines alternatives hauríem de ser capaços i capaces d'idear? Pensem de quina manera podem conscienciar a la gent perquè no s'arribi a aquest final.

Repte #02



ADOPCIÓ

FOMENTEM L'ADOPCIÓ

Malauradament, els abandonaments segueixen donant-se cada dia. De què depèn que comprem o adoptem a la nostra mascota? Si el cas ho permet, com podem fomentar l'adopció per ajudar a totes les protectores que es fan càrrec dels peluts sense llar?

Repte #03



CURA I BENESTAR

TINGUEM CURA DEL SEU BENESTAR

Quines necessitats té un gos? Quanta dedicació i atenció requereix? Què cal tenir en compte a l'hora de garantir una bona cura al nostre animal de companyia? Crea una proposta innovadora que fomenti la cura i el benestar animal.

DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE



Adreçat a l'alumnat de secundària, cicles formatius, batxillerat i formació universitària

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 als reptes esmentats.

2

L'ACTIVITAT EXPERIENCIAL

L'alumnat participarà d'una **experiència immersiva** a una protectora o ve rebran la visita de les ambaixadores de l'animal respect per poder conèixer el dia a dia dels peluts de primera mà, resoldre dubtes i inspirar-se per fer un projecte que contribueixi en el foment del respecte animal.

3

EL CONCURS

Les propostes desenvolupades per l'alumnat **de secundària** formaran part d'un concurs entre tots els centres educatius, on se seleccionaran les **millors**. Aquestes seran **portades a la realitat** en ser compartides per les xarxes socials de Gosbi.



TERMINIS

El projecte s'inicia entre el gener i el febrer i les propostes s'han d'entregar abans del **10 de maig de 2026**.



RECURSOS I TEMPORITZACIÓ

L'itinerari consta de **3 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
- Guia didàctica per a casa fase.
- Vídeos explicatius per a cada fase.
- Seguiment i suport personalitzat a cada docent.

METODOLOGIA D'APRENENTATGE

EL MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ

Els participants, agrupats en equips, tindran l'oportunitat de treballar un **projecte i desenvolupar propostes** per donar resposta al **repte real** proposat.

La **metodología** consta de **6 FASES**.

Al llarg de les diferents fases l'alumnat seguirà el **mètode de la Creativació**, un mètode que permet analitzar un repte, generant idees creatives per convertir-les en **projectes innovadors al llarg de tot el procès**.



FASE 1. EXPLORAR:

FASE D'ANÀLISI DEL REPTE

FASE 2. IMAGINAR:

FASE DE GENERACIÓ D'IDEES

FASE 3. VALORAR:

FASE DE SELECCIÓ DE LA PROPOSTA

FASE 4. DESENVOLUPAR:

FASE DE DESENVOLUPAMENT

FASE 5. PROVAR:

FASE DE PROTOTIPAT

FASE 6. COMUNICAR:

FASE DE PRESENTACIÓ

METODOLOGIA D'APRENTATGE

EL MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ



01 Explorar



1. FASE D'EXPLORACIÓ, ANÀLISI I APRENTATGE

Objectiu: Aprendre a analitzar un repte, recollint i analitzant la informació rellevant.

02 Imaginar



2. FASE CREATIVA DE GENERACIÓ D'IDEES

Objectiu: Aprendre a generar una ampla varietat d'idees creatives

03 Valorar



3. FASE DE VALORACIÓ I SELECCIÓ

Objectiu: Aprendre a avaluar les idees per a seleccionar les més prometedores en funció de la seva viabilitat i impacte.

METODOLOGIA D'APRENENTATGE

EL MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ



04 Desenvolupar



4. FASE DE DESENVOLUPAMENT DE PROPOSTES

Objectiu: Aprendre a desenvolupar les idees seleccionades per transformant-les en projectes concrets.

05 Provar



5. FASE DE PROTOTIPAT

Objectiu: Aprendre a través de l'experimentació pràctica per comprovar la utilitat del projecte

06 Comunicar



6. FASE DE COMUNICACIÓ DE LA PROPOSTA

Objectiu: Aprendre a presentar el projecte d'una manera atractiva per captar l'interès de l'audiència.

PLATAFORMA DE RECURSOS EDUCATIUS



Els docents i els alumnes tindran accés a una **plataforma de recursos educatius** amb els **continguts i activitats específiques** per a cada fase.

Aquestes activitats estan dissenyades per ser **participatives i interactives**, tot promovent situacions per **un aprenentatge significatiu i pràctic dels alumnes**.

Les sessions es portaran a terme en un **format de taller** amb una durada prevista **de 60 minuts per cada fase**.



UNA EXPERIÈNCIA D'APRENTATGE SIGNIFICATIU



1. UNS REPTES

Els alumnes s'enfronten a uns reptes reals del seu entorn. Aquests reptes serveixen com a punt de partida per a l'aprenentatge.

2. APRENTATGE ACTIU

Els alumnes s'impliquen activament en el procés d'aprenentatge, investigant, explorant i aplicant coneixements i habilitats per resoldre el repte.

3. TREBALL EN EQUIP

L'aprenentatge basat en reptes es realitza en grups, fomentant el treball en equip, la col·laboració i la comunicació entre els alumnes.

4. PENSAMENT CRÍTIC I RESOLUCIÓ DE PROBLEMES

Els alumnes desenvolupen habilitats de pensament crític i resolució de problemes a mesura que busquen solucions creatives i innovadores per resoldre el repte.

5. APLICACIÓ PRÀCTICA I IMPACTE REAL

L'aprenentatge basat en reptes es centra en l'aplicació pràctica dels coneixements. Idealment, la solució al repte té un impacte positiu real, ja sigui a l'escola, la comunitat local o més enllà.

Animal Respect Challenge

VOLS REBRE MÉS INFORMACIÓ?

Voleu rebre sense cap compromís més informació de l'Animal Respect Challenge by Ownat de secundària?



accedeix al codi QR

MOTIVACIONS PER PARTICIPAR

El present projecte està pensat per portar a l'aula alguns dels objectius de desenvolupament sostenible. L'objectiu és incentivar els infants a anar un pas més enllà perquè presentin propostes innovadores que contribueixin en la salut i benestar dels peluts i en la protecció de la vida terrestre.

Us plantegem participar en un projecte de vinculació amb la vida terrestre i alineat amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de les Nacions Unides per tal que, tingueu l'oportunitat de portar a terme al llarg del trimestre un itinerari educatiu entorn a tres grans reptes.

"Els petits canvis són poderosos"



Els objectius d'alguns d'aquests ODS estan plenament vinculats als objectius de l'Animal Respect Challenge.

Objectiu 3. SALUT I BENESTAR

A través de l'amor i alegria que proveeixen els paluts, es pot garantir una vida sana i promoure el benestar per a totes les persones a totes les edats

Objectiu 15. VIDA TERRESTRE

Protegir, restaurar i promoure l'ús sostenible dels ecosistemes terrestres, gestionar els boscos de manera sostenible, combatre la desertificació, aturar i revertir la degradació del sòl i aturar la pèrdua de biodiversitat.

Investigadors han trobat beneficis específics a la convivència amb mascotes: tenir-los a prop pot prevenir la solitud i la depressió i millorar l'estat d'ànim en general.

A Espanya, cada any s'abandonen més de 100.000 animals.

Un animal de companyia és una font d'amor, alegria i també de salut.



Fundació Privada per a la
CREATIVACIÓ[®]



WWW.FUNDACIOCREATIVACIO.ORG