

Pòsters de Comunicació

Patronatge poètic

Montserrat Aloy i Roca

CFA Tàrraga-Tàrraga

Adults | Literatura

La creació de poesia en adults és molt complicada. Sempre es parteix de la idea que fer poesia només incumbeix als poetes, i que sortir-se'n és per inspiració divina o gràcies a la Musa, si és que apareix. No va ben bé així, això. Si el docent estudia a fons un poema (l'estructura, les parts, el to, el registre, el tema) i l'esmicola, pot explicar per què aquell poema funciona. Del gust personal, també cal considerar-lo. ¿Com podem fer que l'alumnat creï poesia, doncs, sense espantar-se per omplir un full des del no-res? El docent ha de fer de mestre de cerimònies: agrupant els alumnes per tasca; per gènere, per edat, per aficions; per creació de rimes, per categories gramaticals. Quan tothom acaba la tasca i s'escriu el poema final, allò és la màgia de la poesia. I funciona!

Escacs a l'Escola

Marta Amigó

Departament d'Educació-

Primària

La comunicació que proposem vol presentar l'experiència duta a terme des del programa Escacs a l'escola (impulsat pel Departament d'Educació de la Generalitat i la Federació Catalana d'Escacs), el qual promou la utilització dels escacs com a eina educativa a les escoles i instituts en horari lectiu. L'objectiu és que mitjançant totes les possibilitats que ofereixen els escacs i treballant-los de forma transversal a l'aula, relacionant-los amb diferents matèries curriculars, els alumnes millorin en habilitats i valors que els faran més competents en les seves vides. Els escacs són una excel·lent eina integradora, tenen un llenguatge universal i es poden practicar durant tota la vida. Volem donar a conèixer el seu alt valor educatiu a la comunitat educativa i trencar els tòpics que els envolten (ni són avorrits, ni són només per als nois, ni cal ser molt intel·ligent per jugar-hi).

Com serà la roba del futur?

Mariona Barutel Ibáñez

Escola Lanaspà-Giralt-Terrassa

Primària | Medi

A partir d'observació d'imatges que retraten diverses realitats del nostre món, els infants s'imaginin ser líders mundials amb capacitat de fer canvis amb les seves decisions. En equips cooperatius, identifiquen els problemes més crítics per a un món just, equitatiu i sostenible. Després de veure un vídeo que mostra la tasca dels líders mundials i els objectius acordats (Agenda 2030), els introduïm els ODS. Analitzem problemes detectats, com la contaminació causada per la indústria tèxtil, i els encoratgem a buscar solucions. Plantegem el repte de millorar la sostenibilitat de la roba, investigant l'evolució de la indústria, la seva empremta ambiental i altres àmbits rellevants. Detectem la necessitat de canviar hàbits quotidians. Després de la investigació, es conclou que la producció de roba, especialment de texans, requereix una gran quantitat d'aigua i energia. Això ens inspira la idea d'un mercat d'intercanvi de roba de segona mà, adreçat a la

Comunitat Educativa de la nostra escola per fomentar una economia circular i sostenible.

El cos i el moviment a l'aula de música

Isolda Cabero

Institut Escola Antaviana-Barcelona

ESO | Música

El cos, el moviment i la dansa com a eina de treball, aquest és l'eix de l'experiència a secundària que proposem. Passar pel cos allò que volem que els nostres alumnes aprenguin, allò que volem que visquin per educar-los com a persones, d'una manera transversal i holística. Les dues docents utilitzem la dansa per treballar continguts de la matèria de música perquè creiem que aquesta via d'accés al coneixement ens permet crear i integrar vivències que fan que l'aprenentatge de l'alumnat sigui més significatiu i promou aspectes de creixement personal que repercuteixen en l'aprenentatge a nivell global. També ho fem perquè creiem que ens permet treballar elements del grup, de l'autoconeixement de la persona i altres habilitats indispensables pel desenvolupament del pensament crític i creatiu del nostre alumnat. En aquests espais es reafirma la persona i es proporciona un espai per pensar.

Podem viure sense aigua?

Sònia Casas Calsina

Escola Tecnos Cooperativa-Terrassa

Infantil | Medi

A partir dels pòsters que trobem a la classe i al lavabo de l'escola que promouen l'estalvi d'aigua, ens hem embarcat en una emocionant experiència educativa per a nens i nenes de tres anys. Ens plantejem preguntes sobre la disponibilitat d'aigua i la importància d'aquest recurs. Partint de l'observació del temps i del recompte dels dies de pluja, es constata que només ha plogut 7 dies de setembre a març. Aquesta comparativa revela la relativa escassetat d'aigua, iniciant una conversa sobre la importància de l'aigua en les nostres vides. Els companys més grans, els contes i les nostres investigacions ens han ajudat a explorar la funció que exerceix l'aigua a la natura. Tot i que els nostres alumnes només tenen tres anys, els hem animat a adoptar un enfocament científic per interpretar dades, analitzar-les, comparar-les i extreure'n conclusions. L'escassetat d'aigua ha emergit com un tema de rellevància que no només els preocupa a ells, sinó que també ens concerneix a tota la societat. Després d'adquirir una comprensió més profunda del valor de l'aigua, els nostres petits científics han decidit emprendre accions concretes per contribuir a l'estalvi d'aquest recurs preuat. Aquesta experiència els ha ensenyat la importància de cuidar i conservar l'aigua.

Rutines i destreses de pensament a les aules

Gemma Cateura

Institut Jaume Mimó-Cerdanyola del Vallès

ESO | Global

El treball de rutines i destreses de pensament a l'Institut Jaume Mimó de Cerdanyola del Vallès és una iniciativa integral que promou el desenvolupament cognitiu i metacognitiu dels estudiants, així com el creixement professional del professorat. A través d'aquest enfocament, l'institut s'adhereix al compromís d'oferir una educació de qualitat que prepari els estudiants per afrontar els reptes del segle XXI amb confiança i habilitat.

Endinsem-nos en la política!: Projecte competències clau

Javier Comino

Institut Les Cinc Sènies-Mataró

Batx | Ciutadania

A final del curs de 1r de batxillerat realitzem un projecte per tal de treballar i avaluar les competències clau del batxillerat. Aquest projecte Endinsem-nos en la política! consisteix en recrear tot el procés d'unes eleccions autonòmiques. Els participants d'aquest projecte han de formar partits polítics ficticis i han de crear el seu programa electoral, seleccionar els candidats a través de primàries i dissenyar una estratègia de campanya per aconseguir el suport dels ciutadans.

Puja de nivell! Creació d'un videojoc d'estil Escull la teva aventura

Bianca Delmenico Castella

Institut Sant Quirze-Lloret de Mar

ESO | Llengües

Puja de nivell! és una proposta didàctica que consisteix a elaborar un videojoc utilitzant un programa de creació de contingut interactiu (Genially). Partint d'una sèrie de dinàmiques per debatre si els videojocs contenen o no literatura, l'alumnat haurà d'aplicar els seus coneixements sobre la narració literària i les funcions que ofereixi el programa seleccionat per a crear de manera satisfactòria un videojoc d'estil Escull la teva aventura, tipus de videojoc basat en una sèrie de llibres que presentaven una narrativa ramificada, la qual permetia que el lector prengués decisions (passant a una pàgina o una altra segons la decisió presa) que influïen en el curs de la trama i fins i tot el final de la història.

Dissenyem en 3d per aconseguir allò que ens proposem

Vicent Gregori

Escola Pau Picasso-Badalona

Primària | Global

És un projecte interdisciplinari i inclusiu, que planteja reptes i problemes que es resolen dissenyant tridimensionalment des de l'aplicació web Tinkercad. L'alumnat és el protagonista; i és qui s'empodera de la seva avaluació des d'un pensament crític, tècnic i artístic. Aprenen a avaluar, coavaluar i quantificar els seus projectes i els de la resta del grup cooperatiu, des d'una visió més tècnica de l'aplicació fins a una aplicació artística i real de la vida quotidiana. La metodologia canvia depenent la sessió i dins de la mateixa sessió. Es treballa des del treball cooperatiu, on l'enraonament del grup per prendre decisions és el seu motor, a un aprenentatge més significatiu via síncrona a la classe i asíncrona a través de l'entorn virtual d'aprenentatge Classroom i des de videotutorials on l'autoria és del docent o certificada pel docent.

A favor de la comprensió i intervenció al món.

Lorena Holm I Aranda

Institut Escola l'Agulla del Catllar-Tarragona

Primària | Valors

La proposta desenvolupada pretén aplicar el Design Thinking, una disciplina de Resolució Creativa de problemes, a les aules, amb l'objectiu d'assolir solucions innovadores vers a situacions morals que els infants viuen al seu dia a dia. Validant la pròpia generació d'idees i apoderant-los per re-inventar solucions que impactin positivament al seu entorn proper. La metodologia Design Thinking, enfocada a la cocreació de valors

socials, ofereix a l'alumnat l'oportunitat de visualitzar nous camins, facilita la incorporació d'apps tecnològiques integrades per presentar idees, introdueix la pràctica d'autoavaluar la viabilitat de les solucions proposades i, tot plegat, deixant volar la creativitat i innovació inherent al pensament del nen. Vivim en un món líquid on els valors socials fluctuen a gran velocitat plantejant nous reptes a les escoles que han de generar espais de cocreació d'aquests. Amb l'objectiu d'empoderar a l'infant per aportar solucions innovadores a situacions morals sorgeix l'idea d'implementar la metodologia Thinking Design a les aules.

Pensament: emoció, creativitat i llenguatge.

Diego Izquierdo Perán

Institut Joan Coromines.-Pineda de Mar,

CCFF | FOL

La creativitat és el mitjà perfecte per a ensenyar a pensar en totes les dimensions del pensament, inclosos el pensament crític i creatiu, sobre la interacció entre emoció i llenguatge. La inclusió d'un procés creatiu en qualsevol context educatiu -formal o no formal- que introdueixi com es forja una creença i quin tipus d'influències socials té sobre la nostra atribució de creences i en la construcció del nostre pensament, quines són les emocions bàsiques i les seves màscares i com la utilització adequada de la interacció comunicativa pot produir canvis radicals en la percepció i gestió de la realitat, aportarà llum a les relacions que els estudiants poden establir entre emoció, creativitat i llenguatge. Les dades obtingudes suggereixen que qualsevol procés creatiu, en el nostre cas el teatre, que treballi sobre aquests aspectes reduirà el malestar psicològic dels estudiants i millorarà la comprensió del seu pensament en relació amb els seus estats emocionals, mentals i comunicatius.

Re-Animar

Mercè Miró

Institut Jaume Almera de -Vilassar de Dalt

ESO | Art

Re-animar és un projecte d'art interdisciplinari on l'alumnat crea unes obres plàstiques a partir d'objectes trobats al bosc, al poble i a la platja, compon unes peces musicals que ofereixen un paisatge sonor a cada obra, i escriu un microrelat que expressa amb paraules la idea de cada peça artística. Tot el procés va guiat pel docent de música i per artistes externs que treballen amb l'alumnat en unes sessions puntuals. A part de les matèries de música i plàstica, les ciències, les llengües i l'educació física també formen part del projecte. El resultat final s'exposa a una sala, donant un valor i una visibilitat al treball realitzat. Amb l'alumnat s'aconsegueix treballar el pensament crític i creatiu a través de les posades en comú que es duen a terme a les sessions d'elaboració d'idees de les obres plàstiques, musicals i literàries. Re-animar també dona l'oportunitat per reflexionar sobre el món que ens envolta, la quantitat de residus que generem i aporta llum i consciència a tot el problema medi ambiental actual.

Fem un Monopoly en llatí?

Irina Nanu

Institut Tiana-Tiana

ESO | Llengües

Monopolium, una versió, en llatí, del clàssic joc de taula inspirada en el patrimoni de l'antiga Roma, permet consolidar, de manera natural i espontània, els coneixements lingüístics i històrics adquirits a l'assignatura de Llatí i, alhora, reflexionar, a partir d'una experiència lúdica, sobre aspectes com l'espai públic en tant que expressió de poder, els límits dels valors democràtics i la funció manipuladora de l'espectacle, el repartiment desigual de la riquesa, l'esclavatge i la condició de la dona, entre d'altres. Aquesta versió del joc, dissenyada per a l'ús escolar, és per a quatre jugadors. És per això que la forma més ràpida de jugar-hi no supera els seixanta minuts, que sol ser la durada d'una hora de classe.

Podem viure sense sang?

Mireia Pellicer Alamo

Escola Samuntada-Sabadell

Infantil | Global

Un nen es fa una ferida amb sang a l'hora del pati. Aquest fet origina una conversa on es plantegen quatre preguntes principals: ^Per on passa la sang dins del cos?^Per què la sang és vermella?^Què passa quan ens fem una ferida?^Podríem quedar-nos sense sang?^Davant d'aquestes incògnites s'inicia un treball basat en la metodologia per projectes i el mètode científic on es dona resposta a les necessitats d'aprenentatge del grup. Amb l'observació, la formulació d'hipòtesis, l'experimentació, la cerca d'informació i l'extracció de conclusions i amb una metodologia basada en l'infant com a protagonista del seu aprenentatge, s'anirà donant resposta a les qüestions plantejades. La comparació d'idees i informacions extretes de les investigacions i la varietat d'experiències viscudes durant el projecte, aproparan a l'alumnat a desenvolupar habilitats que els permetin arribar al pensament crític.

I tu ets digitalment responsable?

Carmina Pinya

Equip ICE Món digital

Primària ESO | TIC

L'ús generalitzat dels dispositius mòbils entre els nens i adolescents ha intensificat la seva presència a internet i, particularment, a les xarxes socials. Altres esdeveniments desafortunats, com l'aparició de la pandèmia de la COVID van fer que aquest fet s'agreugés i s'accelerés, potenciant l'ús indiscriminat i poc reflexió, bo i afavorint els interessos comercials de les grans empreses tecnològiques que coordinen i gestionen com ens relacionem en aquests espais virtuals. La rúbrica té com a objectiu principal fer reflexionar sobre l'ús responsable dels dispositius digitals i del consum a la xarxa. Està dissenyada per ser utilitzada com a eina tutorial, com a una possible situació d'aprenentatge o també de manera individual per reflexionar del propi ús i modificar conductes. A través de la reflexió, es busca fomentar un consum digital més saludable, conscient, crític i responsable, i promoure el canvi d'actituds poc recomanables a més correctes.

Fem parlar les pedres!

Dani Ribó Almoyner

Camp d'Aprenentatge de la Vall de Boí i Institut de Sant Pol de Mar-

ESO | Bio-Geo

En aquest projecte pretenem que l'alumne de 4t d'ESO desenvolupi un estudi de camp comparant dos entorns naturals molt diferenciats, la Vall de Boí i la costa del Maresme.

L'anàlisi de la hidrobiologia i la geomorfologia de la Vall de Boí, dut a terme al Camp d'Aprenentatge ubicat en aquesta vall, ens serveix per a adquirir les eines necessàries per a l'estudi del nostre entorn i comparar dos ambients molt diferents, i prendre consciència de la riquesa del nostre país (valors). La concreció de l'estudi comparatiu, a elecció de l'alumnat, en el format d'article científic promou l'estructuració del coneixement i el pensament crític i creatiu a l'aula, per aconseguir que es facin seu el mètode científic, com a eina de construcció de coneixement. També es busca el despertar de vocacions científiques així com el gaudi personal dels entorns naturals i paisatgístics del territori.

La casa sostenible

Ariadna Virgós Soler

Institut de Maçanet de la Selva-Maçanet de la Selva

ESO | Ciències

Per tal de posar consciència en l'emergència climàtica global i en l'episodi de sequera que Catalunya viu des de fa 4 anys i amb la idea de potenciar la destresa manual i creativa de l'alumnat, des de l'assignatura de Gestió Autònoma Biologia-Tecnologia de 1ESO, hem dut a terme aquest projecte que ha consistit en la construcció d'una maqueta d'una casa sostenible. L'alumnat ha après sobre sostenibilitat mitjançant metodologies molt diverses i aplicant els conceptes apresos a la maqueta, elaborada tota ella amb materials reciclats i transformats amb imaginació i creativitat. El projecte ha conclòs en una exposició interactiva amb l'alumnat de primària de l'escola del poble.