

LO3: IDEES D'ACTIVITATS CREATIVES A L'AULA PER FOMENTAR EL PENSAMENT INNOVADOR

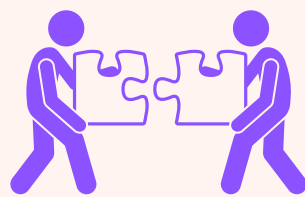
COMBINACIONS D'IDEES

Què cal fer: Doneu als estudiants dues paraules o conceptes i demaneu-los que plantegin una idea (producte, servei, etc.) que els combini.

Exemple: Doneu als estudiants les paraules «peix» i «ordinador». Podeu obtenir respostes que van des d'ordinadors amb forma de peix fins a jocs d'ordinador basats en peixos, una decoració d'ordinador amb peixos i més!

Beneficis: Fomenta la creativitat i reforça el concepte que no hi ha males idees.

Consell: Incorpora reptes de pensament instantani per aconseguir la primera idea que els vingui al cap als teus alumnes.



ENGINYERIA INVERSA

Què cal fer: Doneu als estudiants un objecte i demaneu-los que el desmuntin per veure si entenen què fan els diferents components!

Exemple: Doneu als estudiants un rellotge. Deixeu-los desmuntar-lo i veure si poden dir quins engranatges mouen cada maneta del rellotge i indicar com els tornarien a posar al seu lloc.

Beneficis: Practica el pensament analític i identifica connexions.

Consell: Feu una col·laboració col·lectiva amb tota la classe per suggerir com tornar a muntar l'objecte, de la mateixa manera o de manera diferent.



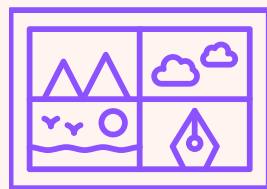
SOLUCIONS DE STORYBOARD

Què cal fer: Proporcioneu als estudiants un problema i demaneu-los que indiquin una solució mitjançant un storyboard, una sèrie curta de dibuixos semblants a un còmic.

Exemple: Expliqueu als estudiants el problema de la gestió de residus i deixeu-los que creïn un guió gràfic que suggereixi possibles solucions.

Beneficis: Desenvolupar la creativitat i diferents formes de comunicació a més de parlar i escriure.

Consell: Animeu els estudiants a no utilitzar paraules als seus guions gràfics, sinó a comunicar-se tant com sigui possible a través dels seus dibuixos.



ESCENARIS DE "QUÈ PASSARIA SI"

Què cal fer: Doneu als estudiants un escenari fictici i deixeu que proposin respostes, suggeriments i solucions creatives per a la nova situació.

Exemple: Pregunteu als vostres alumnes "Què passaria si la gravetat deixés de funcionar?" i exploreu junts solucions per fer les tasques quotidianes, com ara les feines de la llar o anar a l'escola.

Beneficis: Desenvolupa la creativitat i la resolució de problemes pensant en situacions improbables.

Consell: Dividiu els estudiants en grups i incorporeu-hi exercicis amb bots salvavides per ajudar-los a decidir quines són les millors solucions suggerides.



CAIXA MISTERIOSA

Què cal fer: Doneu als estudiants caixes amb pocs materials i demaneu-los que inventin un producte.

Exemple: Doneu als estudiants cartró, cinta adhesiva i una grapadora i mireu què poden fer.

Beneficis: Ensenya a gestionar recursos, adaptabilitat i desenvolupa la creativitat i la innovació.

Consell: Acompanyeu els vostres alumnes durant el procés per aprendre com pensen i ajustar l'exercici per a la propera vegada.



MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'APRENTATGE I ELS MÈTODES DE CODISSENY: PLATAFORMA DE FORMACIÓ WEB