

EDUCACIÓ



THE MAKERS REVOLUTION

CREATIVATION CHALLENGE
FOR A BETTER WORLD

Els alumnes que el curs passat van participar en el repte "Espais més creatius", van exposar la necessitat de gaudir d'aules més diàfanes, amb eines tecnològiques i espais on poder experimentar, o dit d'una altra manera, aules on poder fer i ser!

La cultura "Maker" introdueix aquesta proposta com a un canvi en la manera d'educar, potenciant la idea que tothom és capaç de crear qualsevol cosa per si sol. D'aquesta manera, s'apoderen els alumnes perquè siguin els productors dels seus propis coneixements.

Un espai Maker és quelcom que afavoreix el treball col·laboratiu i l'aprenentatge experimental i significatiu per convertir als alumnes amb agents del canvi. Per tot això, us animem a impulsar el moviment Maker al vostre centre educatiu per tal que els alumnes puguin resoldre qualsevol repte o problemàtica que detectin.

OBJECTIU

El Repte Real que ens proposa **"Maxchief"** es basa a detectar una **problemàtica o necessitat** a l'escola o a l'entorn proper dels alumnes i crear un **espai Maker** on els alumnes puguin experimentar i crear les seves propostes per resoldre el repte detectat.

CESSIÓ D'UNA IMPRESSORA 3D I CURS DE FORMACIÓ

Una de les eines que podem trobar als espais Maker, són les impressores 3D. Per aquest motiu, el padrí del repte, durant aquest curs, cedeix a tots aquells centres educatius participants, una **impressora 3D Formbytes One** i els proporciona la **formació del professorat pel seu ús**. Gaudir d'aquesta eina serà com tenir una "minifàbrica" al centre amb la que podreu modelar i imprimir les creacions pròpies.

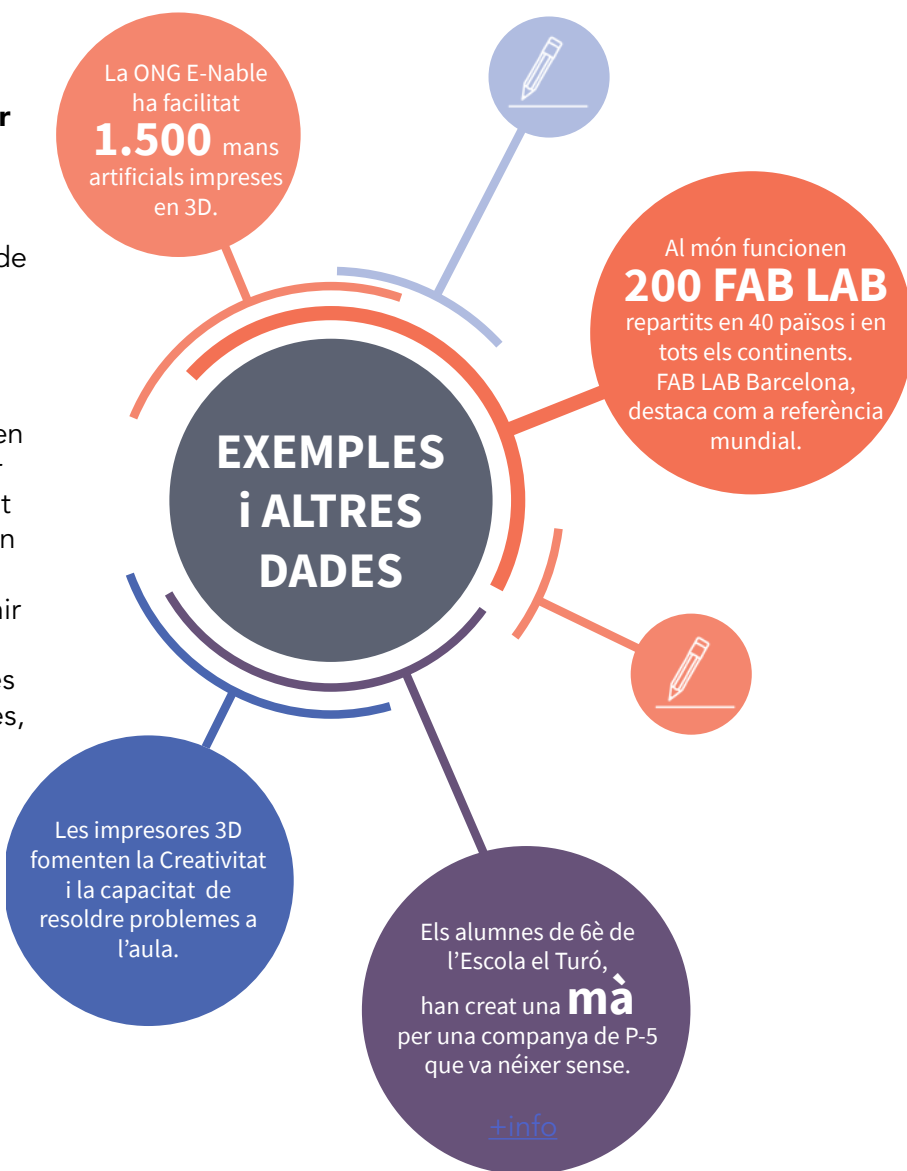
ELEMENTS CLAU

El repte consisteix a **dissenyar i fabricar objectes que donin resposta a necessitats reals del centre**. Per això, podem pensar en com fer que l'escola sigui un espai on tothom se senti còmode i no tingui cap dificultat. També podem reflexionar sobre tots aquells elements que es poden modificar o adaptar.

Per altra banda, també hem de pensar en **quin espai del centre**, podem convertir en el nostre **Espai Maker**, tenint present que és un lloc on els alumnes es reuniran per compartir els coneixements i els materials per tal d'experimentar. Cal tenir en compte que la **impressora 3D** ens serà molt útil a l'hora de crear les nostres propostes o parts alguna part d'aquestes, però no és l'única eina que podem trobar als espais Maker, per tant, podem utilitzar **altres instruments i materials** per resoldre el repte.

Per tot això, i amb el fi de guiar el professorat per enfocar bé el repte, us proposem seguir els següents **passos**:

1. Com és un espai Maker i la seva filosofia
2. Detecció de necessitats i primers dissenys
3. Enviament dels dissenys a Formbytes per la correcció i redirecció dels projectes
4. Fase de modelatge 3D i primera producció
5. Dissenys finals i presentació al concurs



INFORMACIÓ EXTRA

- FAB LAB Barcelona. Impresión 3D y Fabricación digital [+info](#)
- FabKids, escuelas infantiles para soñadores tecnológicos. [+info](#)
- Formbytes One, impresión 3D [+info](#)

CONCURS

KIDS CHANGE THE WORLD

Proposem als nens i nenes participar en un concurs on podran **desenvolupar totes les seves capacitats creatives per inventar solucions als reptes del futur.**

Dirigit als alumnes des de **5è de primària a 3r d'ESO** d'escoles que treballin les capacitats creatives i innovadores dels seus alumnes.

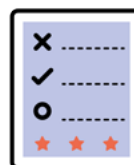
OBJECTIUS GENERALS

- Activar el potencial creatiu de l'alumnat.
- Practicar les fases del procés creatiu
- Participar en un projecte real
- Fomentar l'esperit emprenedor
- Promoure la innovació i la creativitat a l'aula
- Desenvolupar habilitats comunicatives

PREMIS

Els centres finalistes es podran quedar **sense cost** la **impressora 3D Formbytes One** que el padrí els havia cedit només per al curs 2018 - 2019. La resta de centres participants a Creativation Challenge se la podran quedar amb un **26% de descompte** respecte al seu preu de venda (Preu: 399€ > Preu Creativation Challenge: 295€).

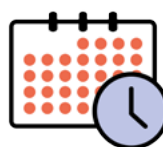
D'aquesta manera tots els centres podran continuar potenciant la creativitat a les aules i desenvolupant el talent creatiu del seu alumnat.



CRITERIS DE VALORACIÓ

S'avaluaran els diferents projectes presentats i es seleccionaran els 3 millors en funció dels següents criteris:

- **Factibilitat**
- **Utilitat**
- **Innovació**



TERMINIS

Data límit per presentar les propostes al concurs: **maig**.

*Consultar dia a la pagina web

La confirmació de les propostes guanyadores serà la **primera setmana de juny**.



DRETS D'IMATGE I AUTORIA

Els alumnes que presenten els seus projectes al concurs han de tenir signades les **autoritzacions de drets d'imatge**.

L'escola, per la seva part, ha de tenir signat el **conveni de cessió de les idees** dels projectes perquè l'empresa o entitat que apadrina el repte en pugui fer ús si s'escau.

