



CREATIVITAT I INNOVACIÓ EN L'ÀMBIT EDUCATIU

*“Eduquem en la Creativació per transformar la
societat del futur”*



La **Fundació per a la Creativació** és una entitat sense ànim de lucre que té per **missió** desenvolupar i difondre la **Creativitat per convertir-la en Innovació** amb el principal objectiu de:

“Dotar a les noves generacions de la capacitat creativa per innovar (creativació) per tal de que puguin afrontar d’una manera satisfactòria els **reptes del món exponencial en el que viuran.**”

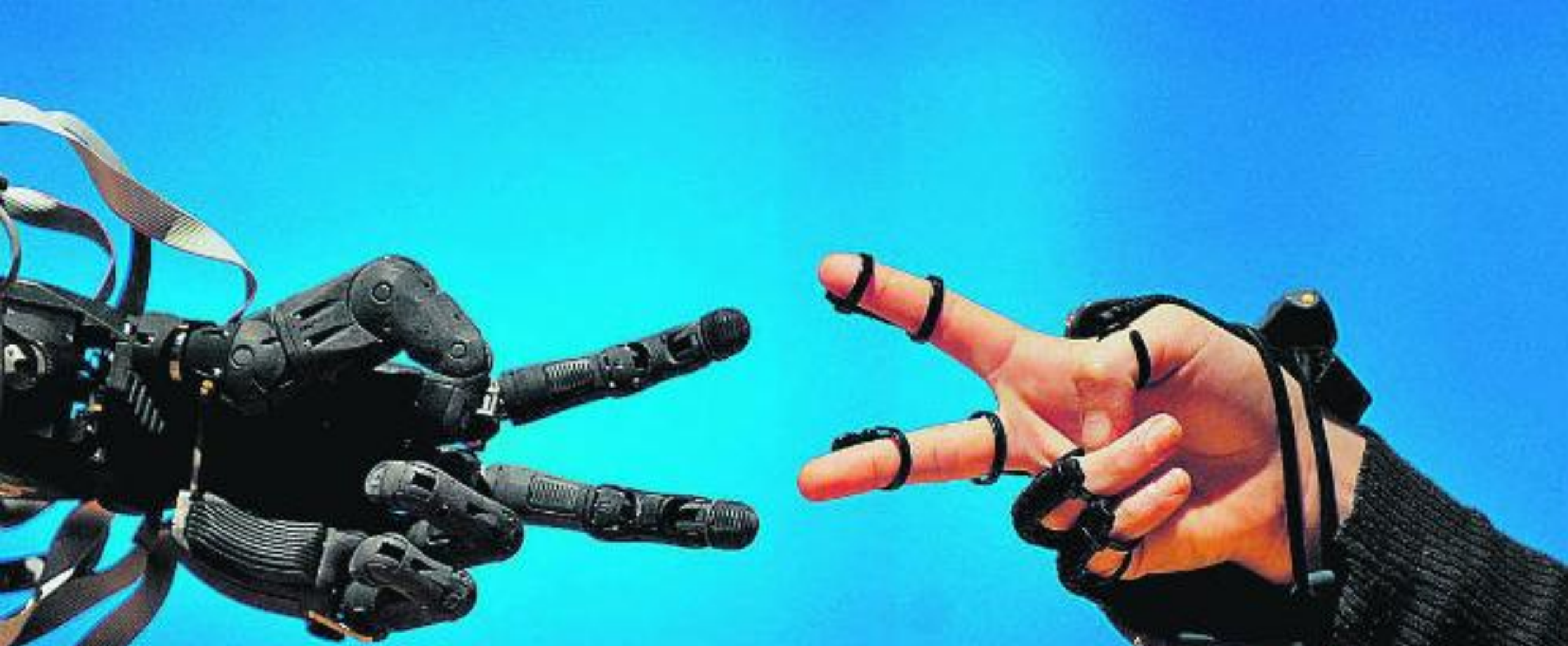


A hand holds a black smartphone in the center of the frame. The phone's screen displays a vibrant image of the Milky Way galaxy over a mountain range and a lake. The background of the entire image is a similar night scene, with a hand holding the phone in the foreground. The text is centered on the phone's screen.

**COM SERÀ EL MÓN
EN EL QUE VIURAN?**

BETTER

WORSE



FUTUR COMPLEX I INCERT



ACCELERACIÓ TECNOLÒGICA



VERS UNA NOVA ERA



“THE FUTURE IS BETTER THAN WE EXPECTED.
EMERGING TECHNOLOGIES ARE CREATING
A WORLD OF ABUNDANCE”

Peter Diamandis



UN MÓN PLE D'OPORTUNITATS



UN MÓN PLE DE REPTES

A photograph of an industrial facility, likely a power plant, with several tall smokestacks emitting thick, dark smoke. The scene is set against a dramatic sky with warm, orange and yellow hues, suggesting a sunset or sunrise. The smokestacks are silhouetted against the bright sky, and the smoke they emit is thick and billowing. The overall atmosphere is one of industrial activity and environmental impact.

UN MÓN PLE DE REPTES



UN MÓN PLE DE REPTES



UN MÓN PLE DE REPTES



UN MÓN PLE DE REPTES



UN MÓN PLE DE REPTES

DEC. 30, 2024

PERSON OF THE YEAR

TIME

UN MÓN PLE DE REPTES

DONALD
TRUMP

IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

A photograph of Stephen Hawking in his wheelchair, positioned in the lower half of the frame. He is wearing his signature glasses and a dark jacket. The background is a presentation slide with a dark, starry space theme. The title 'IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE' is at the top in large, white, bold letters. A semi-transparent white box in the center contains a quote in black text. The name 'Stephen Hawking' is written in black text to the right of the quote box. A portion of a computer monitor is visible on the far right edge.

"EL DESARROLLO PLENO DE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PUEDE SIGNIFICAR
EL FIN DE LA RAZA HUMANA"

Stephen Hawking

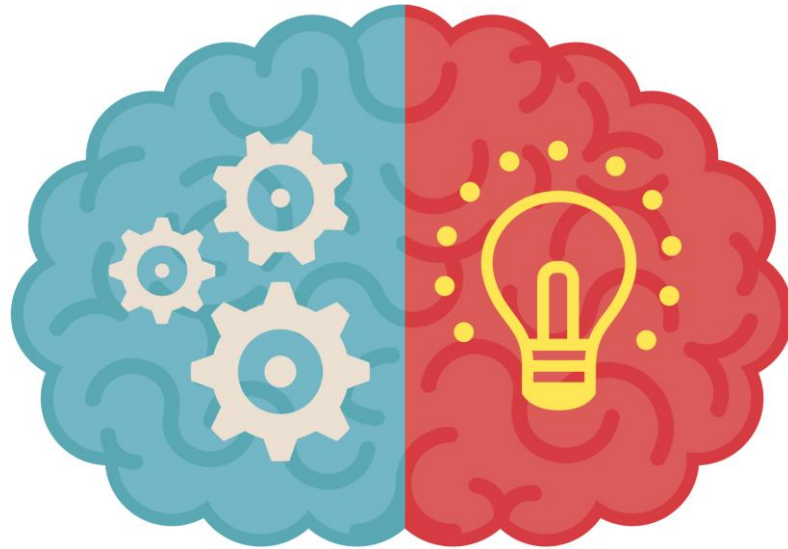


UN MÓN PLE DE REPTES



**Avui és el moment en el què
comencem a construir el futur**

“Disposem de la millor eina”



La **CREATIVACIÓ**®

A pair of hands, rendered in grayscale, gently cradles a small, detailed globe of the Earth. The globe shows vibrant colors: deep blue oceans, lush green continents, and swirling white clouds. The hands are positioned with fingers slightly curled, supporting the globe from below and the sides. The background is a soft, out-of-focus gray.

CREATIVITAT I INNOVACIÓ

“CLAUS DEL MÓN QUE VINDRÀ”



“Vivim en un MÓN EXPONENCIAL en el qual la creativitat i la innovació seran claus per resoldre els reptes del futur”.

TOP TEN SKILLS 2025*

1. Solució de problemes complexos
2. Pensament crític
3. Creativitat
4. Gestió de persones
5. Coordinar-se amb els altres
6. Intel·ligència emocional
7. Presa de decisions
8. Orientació al servei
9. Negociació
10. Flexibilitat cognitiva

**Font: World Economic Forum*



ELS CONEIXEMENTS
ACADÈMICS **NO**
GARANTIRAN UNA
OCUPACIÓ EN EL
FUTUR.

CREATIVITAT I INNOVACIÓ

“CLAUS DE LA NOVA EDUCACIÓ”

BENVINGUTS AL MÓN DE LA CREATIVACIÓ!

DESCRIPCIÓ

Dissenyem projectes per fomentar la participació, el debat i el intercanvi d'idees entre els participants per implicar-los a impulsar canvis.

PARTICIPA

01

Creativation Challenges

[Educació Primària i Secundària]



ABR REALS

Aprenentatge Basat en Reptes Reals

 CREATIVATION CHALLENGE
FOR A BETTER WORLD



ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIU
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ

ELS REPTES

CREATIVATION CHALLENGE

Per aquest curs, distingim dos grans grups de reptes que esdevenen troncal, alhora que transversals, en les competències que ha de transmetre l'educació actual: els reptes vinculats als ODS (Objectius de Desenvolupament Sostenible) i els reptes vinculats a la metodologia STEAM (ciències, tecnologia, enginyeria, art i matemàtiques).



ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIS
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ

Fundació Privada per a la
REATVACIÓ



La MAR de NET

L'objectiu del projecte és que infants i joves de les comarques del litoral gironí coneguin la tasca que desenvolupen els pescadors recollint el plàstic que troben al mar.

A partir d'aquest coneixement, poder idear projectes al seu entorn proper per tal de minimitzar l'impacte humà, tenir cura i protegir el nostre mar.

ODS vinculats:



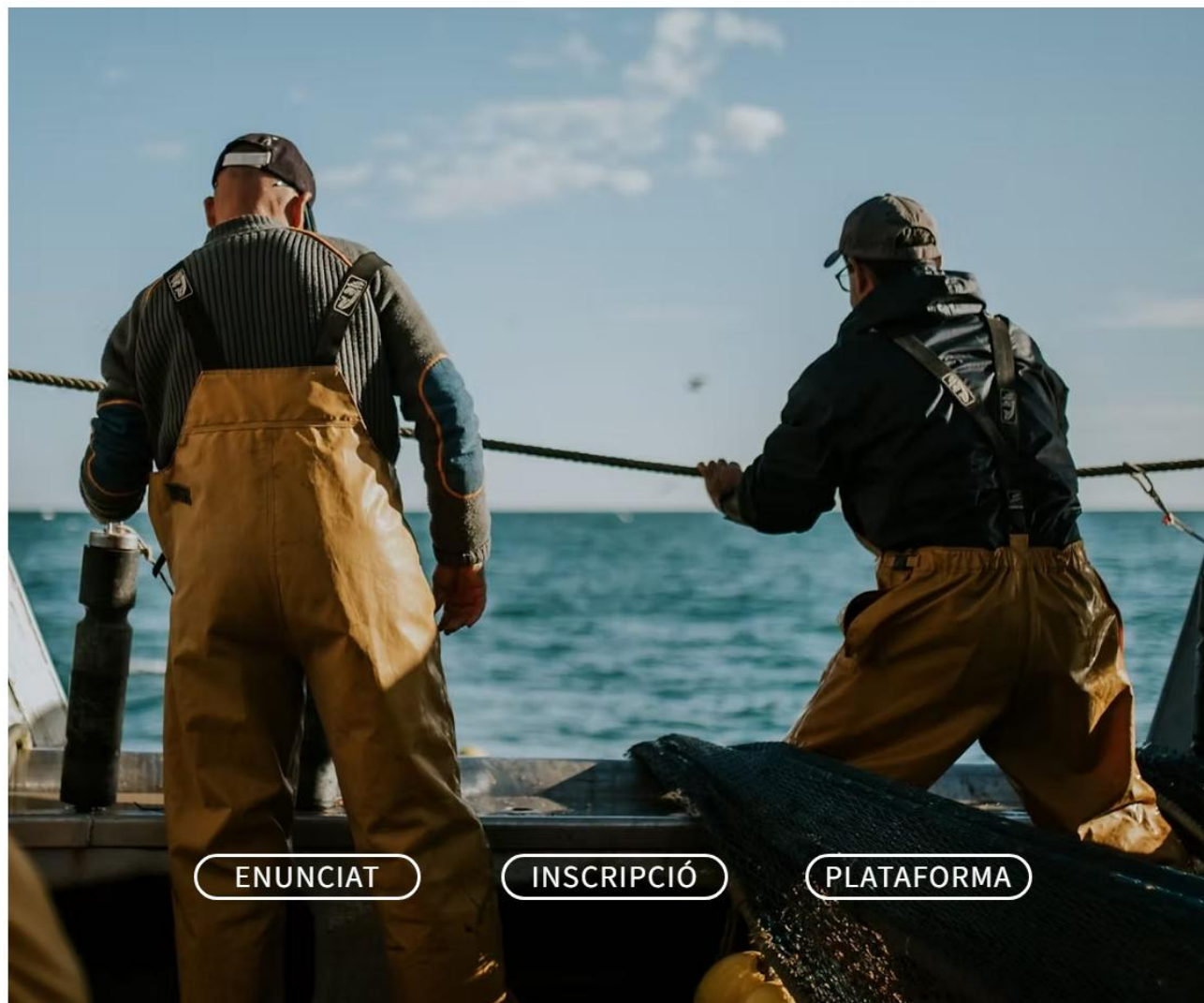
Impulsat per:



Confraries de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament d'Acció Climàtica
Alimentació i Agenda Rural

Unió Europea
Fons Europeu
Marítim i de la Pesca



ENUNCIAT

INSCRIPCIÓ

PLATAFORMA

CREATIVATIONCHALLENGE.COM





ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIUS
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ



DESCOBERTA DE VALORS

L'objectiu del projecte és acompanyar els adolescents i joves en la descoberta i coneixement dels valors amb la finalitat d'augmentar el seu compromís per contribuir en la millora de la societat. A partir d'aquest coneixement, hauran de promoure la creació de projectes per assolir un dels dos reptes que els plantejem.

ODS vinculats:



Impulsat per:



ENUNCIAT

INSCRIPCIÓ

PLATAFORMA

CREATIVATIONCHALLENGE.COM





ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIU
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ



CREATIVATIONCHALLENGE.COM



DESCOBERTA DE LES CAPÇALERES DEL TER I DEL FRESER

L'objectiu del projecte és que infants i joves de les poblacions que tenen el Parc Natural al seu contorn coneguin l'espai natural de les Capçaleres del Ter i del fresser. A partir d'aquest coneixement, poder idear projectes al seu entorn proper per tal de minimitzar l'impacte humà, fer-lo conèixer, tenir-ne cura i protegir el Parc Natural.

ODS vinculats:



Impulsat per:

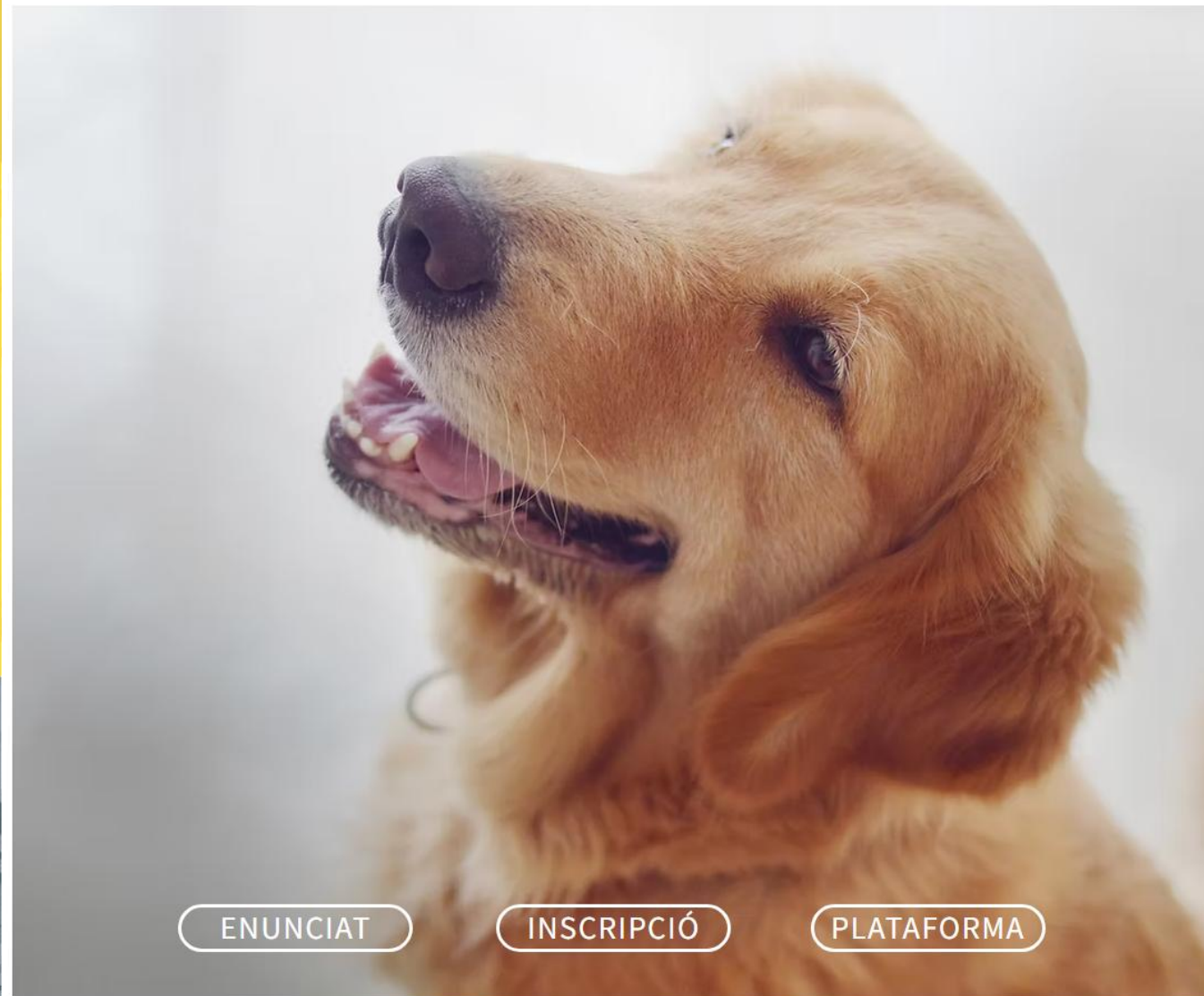


Parc Natural
**de les Capçaleres
del Ter i del Freser**



ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIU
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ



ENUNCIAT

INSCRIPCIÓ

PLATAFORMA

CREATIVATIONCHALLENGE.COM



Animal RESPECT Challenge

L'objectiu del projecte és conscienciar els infants sobre les responsabilitats de tenir cura d'un animal de companyia i que coneguin la realitat de l'abandonament i el maltracte. A partir d'aquest coneixement, hauran d'idear una campanya de comunicació per tal de promoure el respecte animal.

ODS vinculats:



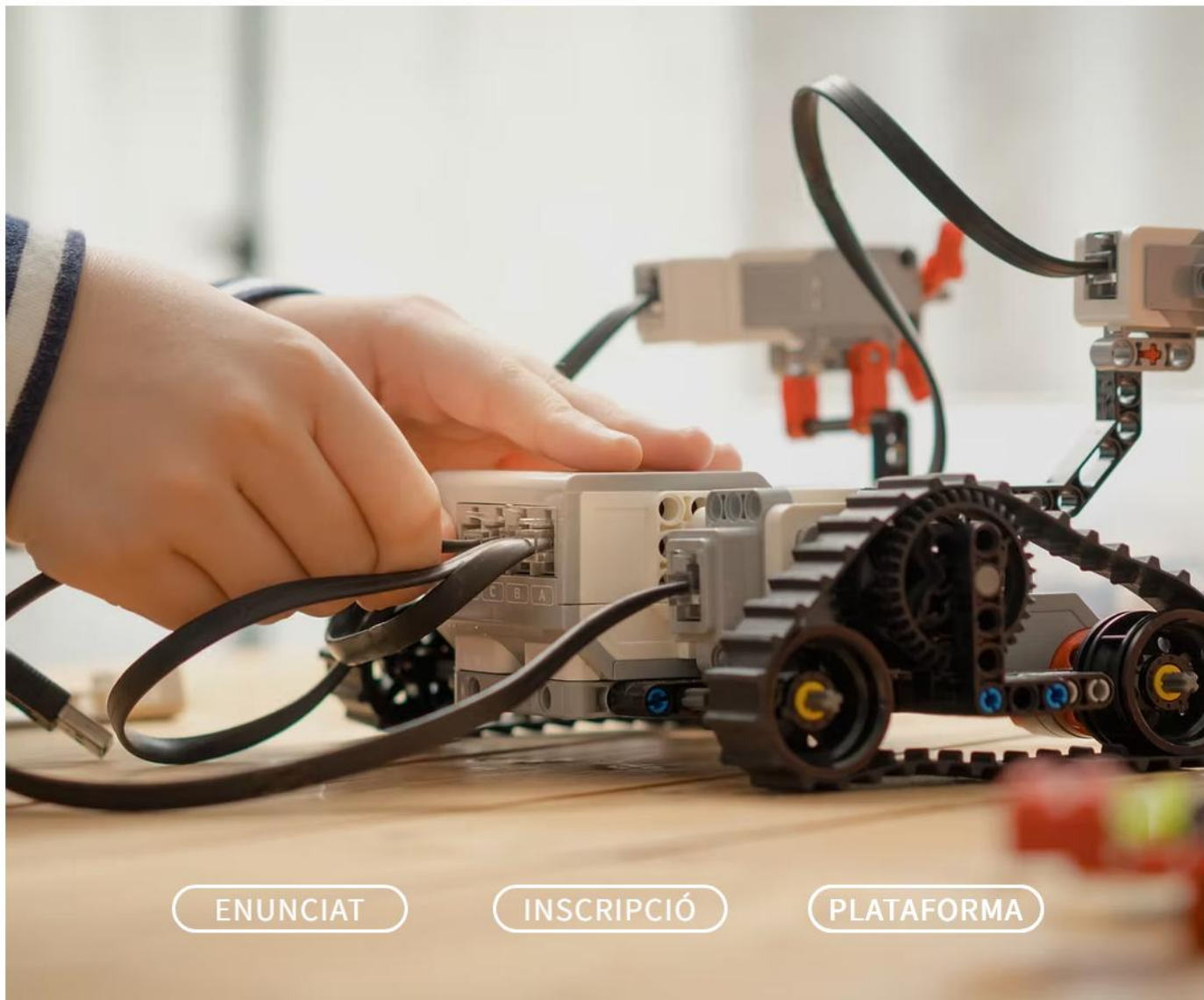
Impulsat per:





ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIU
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ



ENUNCIAT

INSCRIPCIÓ

PLATAFORMA

CREATIVATIONCHALLENGE.COM



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

ODS vinculats:



Impulsat per:

maxchief



ORGANITZEM

- ITINERARIS EDUCATIUS
- TALLERS FÍSICS I VIRTUALS
- HACKATONS
- FORMACIONS I PONÈNCIES
- JORNADES DE CREATIVACIÓ

HACKATÓ JUVENIL
EDICIÓ 2023

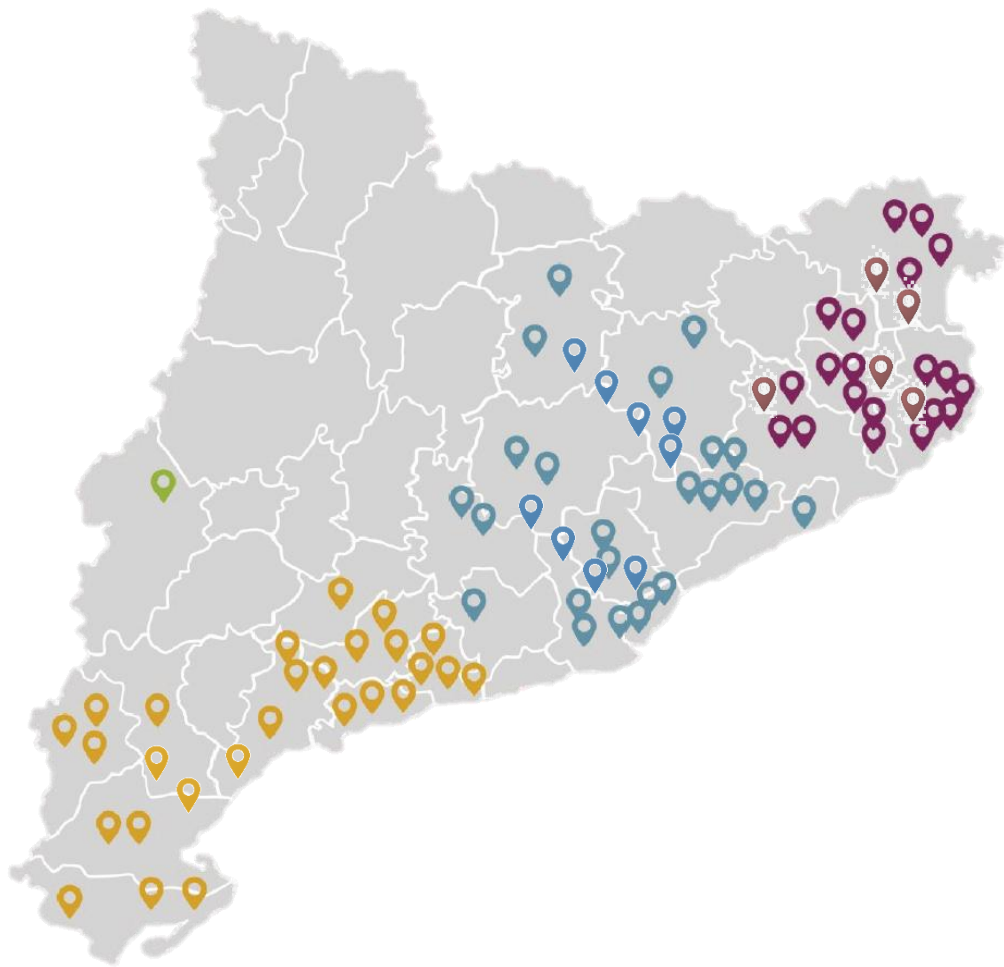
HACKEGEM

LA PERSPECTIVA DE GÈNERE

UNA NOVA MIRADA A LA PERSPECTIVA
DE GÈNERE DES DE LA VISIÓ DELS I LES
ADOLESCENTS I JOVES



PARTICIPACIÓ



ÀMBIT TERRITORIAL

PARTICIPACIÓ DE 35.000 ALUMNES
D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA I SECUNDÀRIA DE
MÉS DE 300 CENTRES EDUCATIUS DE TOT
CATALUNYA



BENVINGUTS AL MÓN DE LA CREATIVACIÓ

descripció

Un model **d'Aprenentatge Basat de Reptes** (ABR) amb una **metodologia pròpia** per **promoure la Creativitat** i aprendre com convertir-la **sistemàticament en Innovació**



1. Define the problem

Identificar un repte.

Analitzar el repte, per esbrinar quins són els problemes no resolts o les necessitats no satisfetes de diferents grups de persones.



2. Create new ideas

Generar les idees.

Idear noves maneres de fer-ho, pensar en diferents alternatives, buscar noves solucions per donar resposta al repte





3. Evaluate proposals

Selecció de les millors idees.

Valorar les diferents propostes, identificar els seus beneficis i riscos per seleccionar les idees més innovadores que volem desenvolupar



4. Develop the proposal

Desenvolupar la proposta.

Definir com es portarà a terme la proposta. Seleccionar les tecnologies necessàries per portar-la a terme.



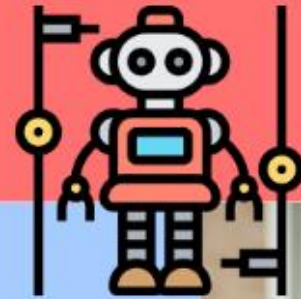


5. Build a prototype

Elaboració d'un prototip.

Dissenyar una prototip que pugui servir per portar a terme una prova que permeti recollir feedback dels usuaris.

PROTOTYPE



6. Communicate the proposal

Explicar la proposta

De manera convincent, argumentant clarament la utilitat i els avantatges del projecte.



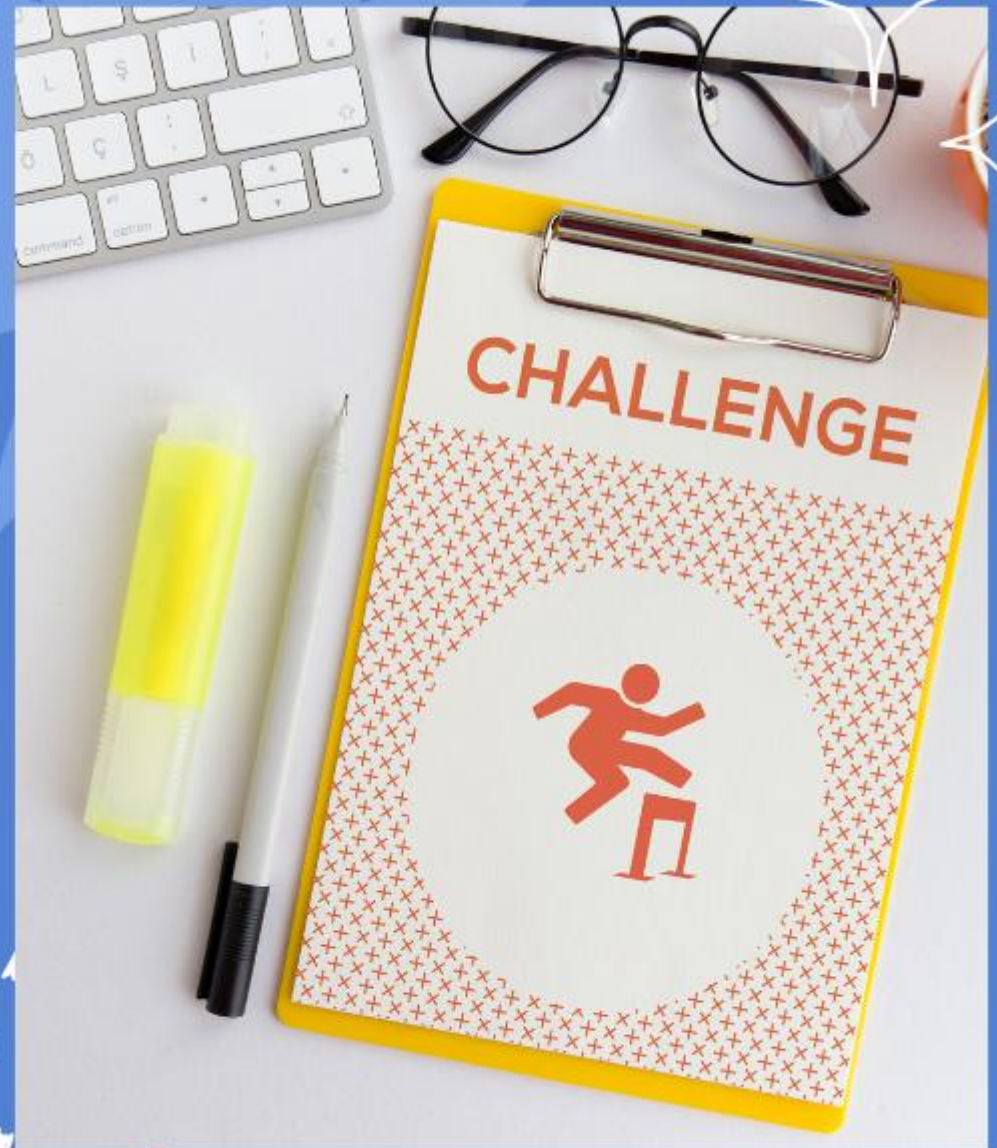
Challenging the *students* !

L'alumnat identifica **reptes**
per imaginar
solucions innovadores de
com donar-hi **resposta**.

Ready to begin your first project?



CLICK ON THE NEXT ITEM AND START
CREATING".



SMART

MAKERS

Challenges

Cada **alumne** identifica i **planteja un repte** del seu **municipi** per convidar als seus companys a **imaginar i fer realitat solucions innovadores** per donar resposta als **reptes de la ciutat**.

01 INDIVIDUAL

IDENTIFICACIÓ REPTES:

Cadascun dels alumnes participants identifica i planteja **un repte de la ciutat** i convida als seus companys a **idear propostes** per donar-hi resposta.

02 EQUIP

DESENVOLUPAMENT PROPOSTES:

Els alumnes comparteixen i analitzen els reptes i desenvolupen les seves **propostes de solucions innovadores** per donar resposta al repte.

03 GRUP

EXECUCIÓ PROJECTES:

Els alumnes comparteixen les seves propostes i seleccionen les millors solucions per **fer-les realitat**.

SMART

MAKERS

xSmart towns challenges

Comprendre i analitzar els **reptes de la ciutat** per desenvolupar **noves solucions** per donar-hi resposta exercitant el **pensament creatiu** i la **capacitat d'innovació** dels alumnes participants

via pública, mobilitat, espai urbà



SMART

MAKERS

xSmart towns challenges

Comprendre i analitzar els **reptes de la ciutat** per desenvolupar **noves solucions** per donar-hi resposta exercitant el **pensament creatiu** i la **capacitat d'innovació** dels alumnes participants

soledat, persones grans, pobresa



SMART

MAKERS

xSmart towns challenges

Comprendre i analitzar els **reptes de la ciutat** per desenvolupar **noves solucions** per donar-hi resposta exercitant el **pensament creatiu** i la **capacitat d'innovació** dels alumnes participants

turisme, comerç, cultura



SMART

MAKERS

xSmart towns challenges

Comprendre i analitzar els **reptes de la ciutat** per desenvolupar **noves solucions** per donar-hi resposta exercitant el **pensament creatiu** i la **capacitat d'innovació** dels alumnes participants

discriminacions, assetjament, exclusió



What's the challenge ?

Aprendre a imaginar **solucions creatives** i portar a terme un **projecte d'emprenedoria i tecnologia** per donar resposta als reptes identificats

1. LEARN

Aprendre a identificar reptes i a imaginar noves solucions creatives per portar a terme un projecte d'emprenedoria

AND

2. MAKE

Portar a terme un projecte d'emprenedoria tecnològica per donar resposta als reptes reals de la seva ciutat

Lesson 1

Becoming entrepreneur

Promovent l'emprenedoria,
el **pensament crític**,
la **creativitat** i la
capacitat de resolució de
problemes de l'alumnat.



Be entrepreneur...

Els joves segueixen a influencers a través de les xarxes socials que **esdevenen els seus referents**, coneixen les seves vides, aficions i comparteixen els seus continguts.

Aleshores, com podem implicar als alumnes per **convertir-los en referents** pel seu **compromís amb les persones i fomentar el valor de l'emprenedoria?**



Tallers emprenedoria

Càpsules pedagògiques per valorar les
diferents situacions plantejades pels
emprenedors

CLASS
WORKSHOP

Càpsula 1. Reptes

Detectant necessitats

La identificació de
problemes i necessitats de
l'entorn

Càpsula 2. Ideació

Ideant solucions

Imaginant noves solucions
per respondre als
problemes

Càpsula 3. Oportunitats

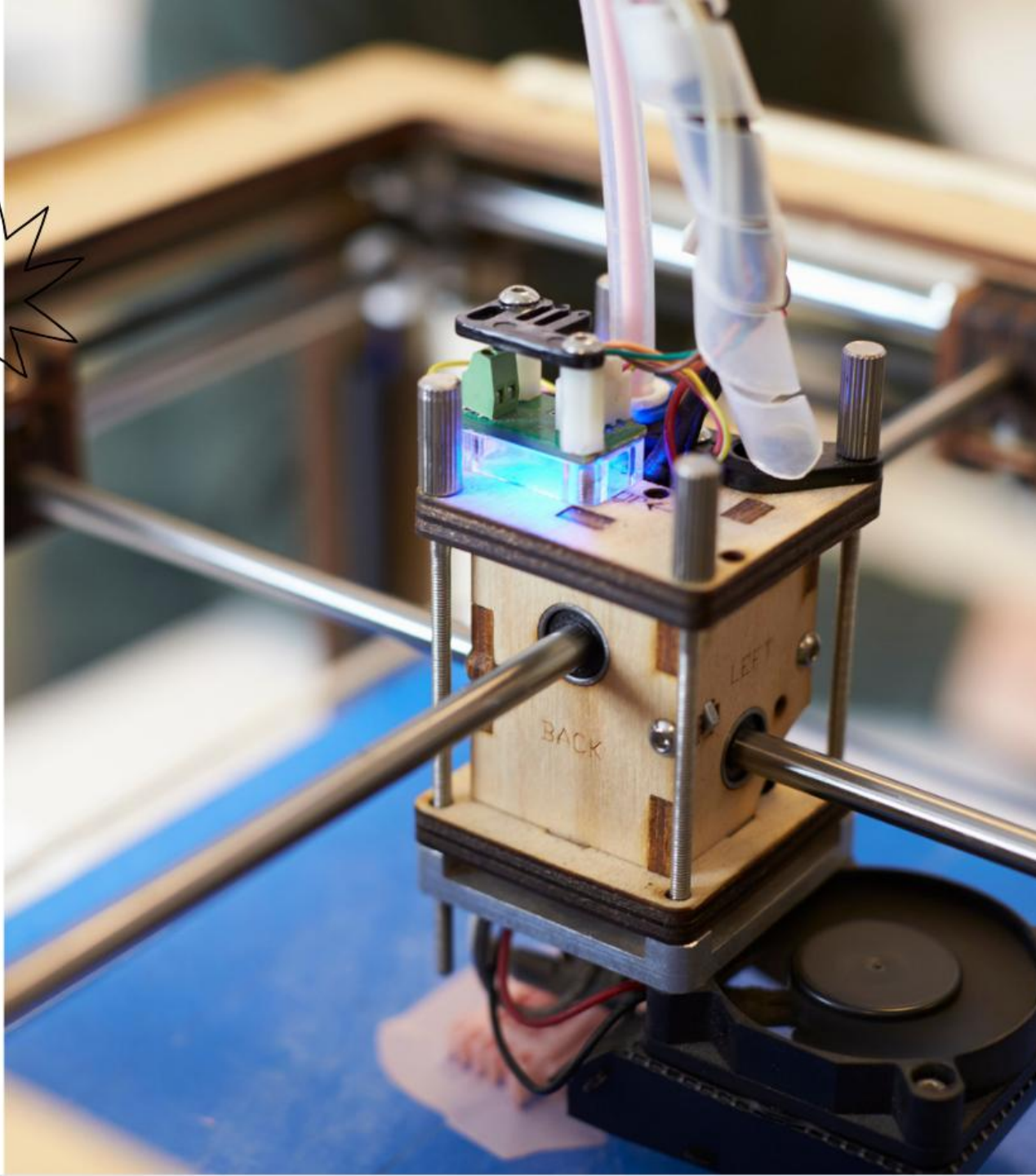
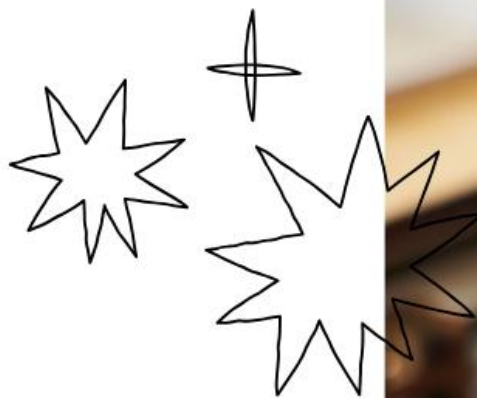
Seleccionant propostes

Convertint les
idees en projectes
d'emprenedoria

Lesson 2

Make it Possible

Les **millors propostes** desenvolupades pels centres educatius participants seran **prototipades** per ser presentades a les entitats promotores del repte.



How can we make it possible ?

Les propostes **s'hauran de concretar** mitjançant una o diverses tecnologies.
Les **millors propostes** seran **prototipades** i es portaran a terme mitjançant **l'ús de noves tecnologies**.

SMARTTOWNCHALLENGE.COM



Not just fun & games



La **tecnologia** és molt més que **diversió i entreteniment**, s'utilitza per a **múltiples aplicacions** útils en molts àmbits.

Les **eines tecnològiques** es troben **resents en totes les ocupacions** i es poden aplicar a un ventall molt ampli de **solucions per millorar la vida** de les persones





Solucions **tecnològiques** making

Selecció de les **tecnologies més adients**
per a elaborar un **prototip** de les propostes
seleccionades i presentar el projecte.

Smart makers

En funció de la tecnologia seleccionada els **alumnes i docents** del centre participant tenen **accés a unes càpsules de formació sobre l'ús i aplicació de les diferents tecnologies.**

Càpsula 1. Aplicacions Mòbils

Disseny i programació d'aplicacions

A través d'aquesta càpsula els alumnes podran dissenyar aplicacions mòbils en funció del seu grau de coneixements en programació.

Càpsula 2. Disseny i Impressió 3D

Disseny i impressió objectes 3D

A través d'aquesta càpsula els alumnes podran crear els seus dissenys i fabricar els seus propis objectes 3D

Càpsula 3. Programació

Programació electrònica i sensórica

A través d'aquesta càpsula els alumnes es podran introduir a la programació, l'electrònica i la sensórica oferint-los una base sòlida en STEAM

Formació docents

Els **docents** participants tindran l'oportunitat de portar a terme una **formació acreditada pel Departament d'Educació**.

SOSTENIBILITAT I TECNOLOGIA



CREATIVACIÓ & TECNOLOGIA

PER RESOLDRE UN REpte REAL

CREATIVACIÓ

La creativitat permet que les persones siguin capaces d'adaptar-se a un entorn altament canviant, de cercar solucions diferents, noves i imaginatives, als problemes quotidians o fins i tot als reptes més extraordinaris.

Cada vegada més experts situen la creativitat i la innovació com a elements essencials de la nova educació, perquè educar-les significa orientar pel canvi, formar persones crítiques, amb iniciativa i confiança.

En convertir la creativitat en innovació es produeix la Creativació i, per fer realitat les vostres propostes, us proposem convertir-les en solucions tecnològiques amb la col·laboració de Make and Learn.

TECNOLOGIA

Amb l'objectiu de convertir en realitat les propostes dels alumnes per resoldre el repte i conscients de la necessitat de despertar vocacions STEAM amb filosofia "Maker" als estudiants, ens endinsem al món de la tecnologia a l'aula.

Mitjançant components d'electrònica, elements de construcció i maquinària de prototipatge, podreu fer realitat les solucions proposades, desenvolupant les competències digitals i tecnològiques de l'alumnat de forma significativa i actual.

Fundació Privada per a la **CREATIVACIÓ** + **MAKE & LEARN**

SOSTENIBILITAT I TECNOLOGIA

MÈTODE DE LA CREATIVACIÓ

És un procés ordenat i sistemàtic basat en el Design Thinking dividit en 6 fases. Permet dinamitzar un projecte des de l'anàlisi del repte fins a la presentació de la proposta o solució.

- 1**  **Review the Challenge**
recerca i integració de la informació
Cercar informació rellevant sobre el repte, el funcionament, les característiques, els usos, les diferents tipologies d'usuàries, establir els seus problemes i necessitats.
- 2**  **Generating Ideas**
generar les primeres idees
Inventar noves maneres de fer-ho, cercar solucions innovadores, crear idees i buscar alternatives.
- 3**  **Ideas Evaluation**
selecció de la idea
Classificar, valorar i comparar les diferents alternatives per definir quines són les millors idees.
- 4**  **Developing Proposal**
de la idea a la proposta
Experimentar i desenvolupar les idees per convertir-les en una proposta de valor que resolgui el repte.
- 5**  **Prototyping**
materialització dels projectes
Portar a terme el projecte elaborant un model que pugui ser compartit i, així, obtenir el feedback de persones externes al grup.
- 6**  **Communication**
presentació dels projectes
Explicar, convèncer i argumentar per transmetre clarament als avantatges del projecte.

SOSTENIBILITAT I TECNOLOGIA

*ITINERARI TECNOLÒGIC

 **Fase 4.**
Developing Proposal

 **Fase 5.**
Prototyping

Tenim a la disposició 3 càpsules que ens proporcionen les eines i els recursos necessaris per materialitzar el projecte. Cal escollir-ne una en funció de les característiques del projecte a desenvolupar.



Càpsula 1. Desenvolupament d'aplicacions mòbils amb AppLab

Disseny i programació d'aplicacions multiplataforma amb l'entorn AppLab aplicant el procés tecnològic en el desenvolupament d'un projecte basat en la creació d'una app.

Indicador:
- Accés temporal a l'aula virtual "Sherpa"
- 2 hores de formació + 1 hora de suport a l'aula per línia

Dificultat:
● ● ●
Durada:
6 - 10 hores
Preu:
85€/alumne



Càpsula 2. Disseny d'objectes 2D i 3D amb TinkerCad

Disseny de tot tipus d'objectes de forma virtual i intuïtiva. Es creen diferents objectes tan per impressió 3D com per tall làser.

Indicador:
- Accés temporal a l'aula virtual "Sherpa"
- 1 hora de formació + 1 hora de suport a l'aula per línia
Complement AC: Servei d'impressió 3D extern

Dificultat:
● ● ●
Durada:
4 - 6 hores
Preu:
100€/alumne



Càpsula 3. Programació amb MakeCode i Robòtica amb Micro:Bit

Programació amb blocs dins l'entorn MakeCode i la placa electrònica educativa micro:bit. Es combinen diferents sensors i actuadors, aprenent a programar de forma senzilla i intuïtiva.

Indicador:
- Accés temporal a l'aula virtual "Sherpa"
- Kit de robòtica per cada 3 alumnes
- 1 hora de formació + 1 hora de suport

Dificultat:
● ● ●
Durada:
6 - 8 hores
Preu:
100€/alumne

*Preu aplicable per a un mínim de 30 alumnes

10 ANYS

de Creativació per un món millor

Fundació Privada per a la
CREATiVACIÓ®



**Promovent la
Creativació per un
món millor**



www.fundaciocreativacio.org