

THECHA
LLENGE

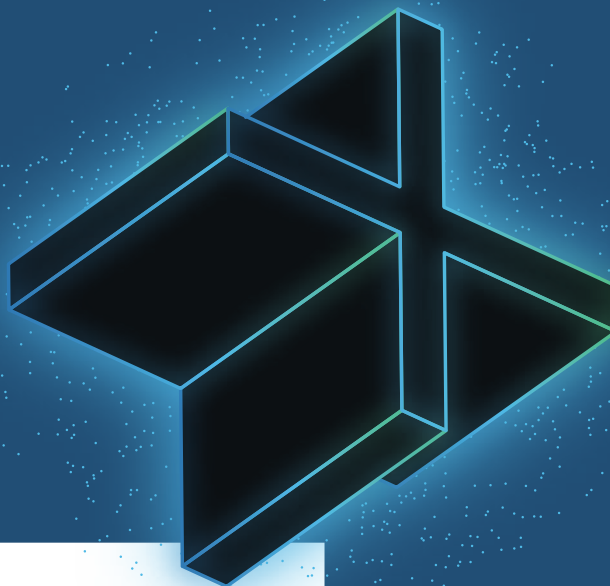
L'inici d'alguna cosa més gran



Guia pràctica

Índex

1. INTRODUCCIÓ	03
▪ Què és The Challenge	04
▪ Qui pot participar	04
▪ The Challenge, l'inici d'alguna cosa més gran	05
▪ Per què <i>Worldshakers</i> ?	07
▪ Desenvolupament de competències clau: les '4C'	08
2. GUIA DE PARTICIPACIÓ	09
▪ Què fer per participar	10
▪ El marc dels ODS	11
▪ Reptes The Challenge	12
▪ Plataforma de reptes	15
▪ Quins materials cal presentar	16
▪ Passos per presentar els vostres projectes	19
▪ Rúbrica d'avaluació	20
3. ORIENTACIONS I RECURSOS DE SUPORT	23
▪ Com treballar els reptes a l'aula	24
▪ Com entrenar les '4C'	25
▪ Com fer un bon equip	28
▪ Com formular la vostra iniciativa	29
▪ Com fer la web del projecte	31
▪ Com fer el vídeo	33
4. PROJECTES D'EDICIONS ANTERIORS PER INSPIRAR-SE	35
5. PREGUNTES FREQUENTS	37
6. CONTACTE PER RESOLDRE DUBTES	40



I. Introducció

- QUÈ ÉS THE CHALLENGE
- QUI POT PARTICIPAR
- THE CHALLENGE, L'INICI D'ALGUNA COSA MÉS GRAN
- PER QUÈ *WORLDSHAKERS*?
- DESENVOLUPAMENT DE COMPETÈNCIES CLAU: LES "4C"

1. Introducció

QUÈ ÉS THE CHALLENGE

A l'Àrea Educativa de la Fundació "la Caixa" ens aliem amb els i les docents que, com tu, volen donar al seu alumnat oportunitats i eines per desenvolupar aprenentatges significatius, millorar les seves competències, aproximar-se a contextos professionals reals i contribuir a la millora social.

EduCaixa vol impulsar una generació compromesa en el present per **canviar el futur: worldshakers** amb l'actitud i la capacitat per impulsar un canvi positiu al món.

Amb The Challenge et proposem un repte ple d'aprenentatges per a l'alumnat: **desenvolupar, en equip, una iniciativa que doni resposta a un desafiament de la societat vinculat amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible.**

L'aprenentatge basat en reptes és un plantejament pedagògic que implica de manera activa l'alumnat en una situació real i rellevant, desenvolupant un procés que pot incloure des de la comprensió i la definició concreta del repte a la ideació, prototipat i implementació d'una solució.

Des de l'any 2014 hem anat comprovant que promoure **l'actitud emprenedora** entre l'alumnat impacta positivament en el seu entorn, impulsa el **creixement personal i el lideratge**, i potencia la **capacitat d'iniciativa, de pensament crític i d'anàlisi basada en dades i evidències.**



"The Challenge: una oportunitat para el cambio educativo"

QUI POT PARTICIPAR

- Alumnat d'Espanya i Portugal amb el seu docent.
- Major de 14 anys.
- Que estigui cursant un dels estudis següents:
 - 3r i 4t d'ESO
 - FP Bàsica
 - Batxillerat
 - FP de grau mitjà

Vegeu requisits i compromisos a les Bases de la convocatòria.

THE CHALLENGE

L'inici d'alguna cosa més gran



Un programa educatiu d'aprenentatge basat en reptes reals de la societat.



+14 ANYS

Per a estudiants de 3r i 4t d'ESO, Batxillerat, FP Bàsica i FP de Grau Mitjà d'Espanya i Portugal.



Amb el propòsit de contribuir a una educació de qualitat que faciliti el desenvolupament competencial de l'alumnat.



Amb la visió d'impulsar els i les **worldshakers** amb l'actitud i la capacitat per fer un canvi positiu al món.

“Els grans reptes del nostre món, portats a l'aula per desenvolupar aprenentatges transformadors”



Generant **aprenentatge** actiu, col·laboratiu i vivencial.



Entrenant **competències** clau per a la vida i el futur professional: Pensament Crític, Creativitat, Col·laboració i Comunicació.



Empoderant els joves i potenciant el seu **lideratge** per implicar-se a la societat.



Connectant els estudiants amb **referents** de la innovació i l'emprenedoria amb impacte social.



Facilitant **oportunitats** de reconeixement, convivència i desenvolupament.



Contribuint als **Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)** de les Nacions Unides.



De l'aula a l'ONU i més enllà



Convocatòria: treball de reptes a l'aula

Per descobrir i donar resposta en equip a les causes que mouen el vostre alumnat.

ACCEDIR A PLATAFORMA



Identifiquen els seus reptes als ODS.



Formen equips: 3 o 4 membres.



Creen iniciatives transformadores: en forma de producte, servei o campanya.



Les presenten abans del 5 de març.



Reben feedback formatiu.

VEURE MATERIALS A LLIURAR



Campus Virtual

Per millorar les seves propostes amb activitats i mentors.

29-30 ABRIL

50 EQUIPS



Campus de Barcelona

Per evolucionar i presentar els seus projectes amb altres estudiants d'Espanya i Portugal.

6-9 MAIG

100 EQUIPS



Viatge formatiu a Nova York i Boston

Per obrir perspectives i compartir les seves iniciatives amb referents de les Nacions Unides, Yale, Google, MIT...

12-20 JULIOL
(provisional)

7 EQUIPS

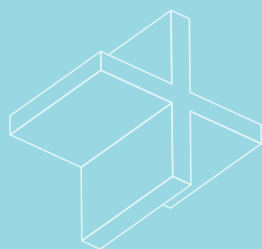


YouthStart Entrepreneurship Award

Per connectar amb altres joves emprenedors de tota Europa i optar a diversos reconeixements.

4 dies NOVEMBRE
(pendent confirmació)

3 EQUIPS



PER QUÈ **WORLDSHAKERS**?

En els més de 10 anys que porta a les aules, The Challenge ha comprovat la capacitat que el jove alumnat té per mobilitzar la motivació, les competències i els compromisos necessaris per **liderar canvis que generin un impacte positiu al seu voltant**.

Worldshakers: m. i f. Joves amb el compromís, el talent i la determinació per impulsar iniciatives que tinguin un impacte positiu al món.

Moltes vegades, les seves propostes s'enfoquen a una millora de l'entorn més proper relacionada amb la sostenibilitat o amb el benestar de les persones; en altres, persegueixen un impacte més global. En totes, articulen maneres d'aconseguir canvis positius al nostre món.

El que persegueix The Challenge és **brindar-los les oportunitats i les eines** necessàries per poder-ho fer, per **ampliar** la seva mirada als desafiaments propers i globals, **empoderar-los** com a generadors de canvis, **capacitar-los** per promoure'ls i afavorir la seva **aliança** amb molts altres joves amb voluntat i potencial de transformació.

L'esperit de **comunitat worldshaker**, d'un moviment que transcendeix aules, províncies, comunitats autònomes i fins i tot països, és especialment palpable al Campus de Barcelona i al Viatge Formatiu a Nova York i Boston, on els joves participants podran veure l'interès que susciten les idees en estudiants d'altres llocs i en professionals de la innovació, l'emprenedoria social i la recerca, i el **reconeixement** que obtenen a la seu de les Nacions Unides, al Massachusetts Institute of Technology o a la Universitat de Yale (EUA).



“¿Qué significa ser worldshaker?”

DESENVOLUPAMENT DE COMPETÈNCIES CLAU: LES "4C"

El treball a l'aula des de reptes reals de la societat i la recerca de solucions en equip pot afavorir el desenvolupament de competències curriculars com: emprenedora, ciutadana, científica i tecnològica, lingüística i comunicativa, digital i mediàtica, socioemocional i d'aprendre a aprendre.

Però, més enllà, l'objectiu de desenvolupament de competències de l'alumnat a The Challenge està enfocat especialment a les anomenades "4C", terme encunyat per l'Associació Nacional d'Educació dels EUA (NEA) per referir-se a aquestes habilitats:

- Pensament crític
- Creativitat
- Col·laboració
- Comunicació

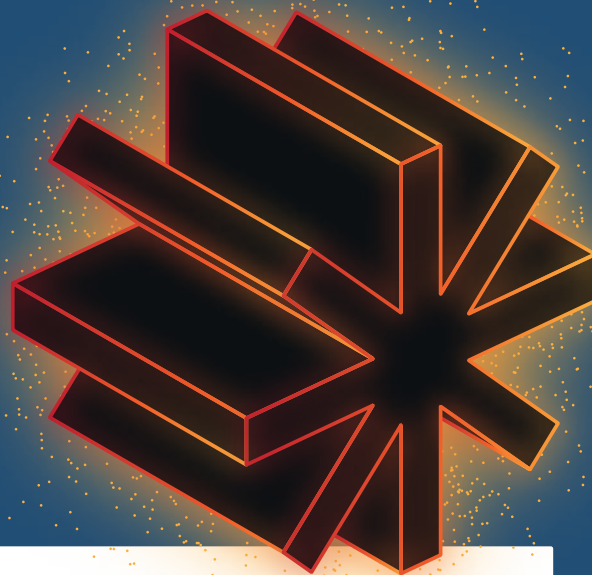
Totes quatre són habilitats necessàries per a la **formació integral d'una persona**, per a la seva relació amb les altres en qualsevol context i per a la seva participació en la societat. Aquestes quatre competències inclouen, a més, el desenvolupament de nombroses *soft skills* (habilitats genèriques o toves), com l'empatia, la flexibilitat, l'escolta activa, l'anàlisi i la reflexió, la planificació d'objectius i tasques, el treball en equip, l'adaptació al canvi, etc.

En l'actual context de digitalització i d'irrupció de sistemes d'intel·ligència artificial que estan transformant les maneres d'informar-se, comunicar-se, treballar, aprendre i relacionar-se, la necessitat de desenvolupar aquestes capacitats s'ha fet encara més urgent, ja que el pensament crític, la creativitat, la col·laboració i la comunicació interpersonal són **habilitats essencialment humanes que no té cap intel·ligència artificial**.

A The Challenge, totes les activitats i experiències d'aprenentatge que oferim per treballar els reptes a l'aula –i les que organitzem als campus i als viatges formatius– busquen el desenvolupament d'aquestes "4C" **en tot l'alumnat, sempre de manera activa, col·laborativa i vivencial**.

La ideació de **solucions creatives**, el **treball en equip**, la capacitat d'**anàlisi i reflexió** sobre la matèria tractada, la **cerca i gestió de la informació**, i una **comunicació clara i atractiva** de les iniciatives; tots són factors clau per a la ideació, el desenvolupament i la presentació dels projectes. Per això també formen part dels criteris per avaluar-los.

Al següent apartat d'aquesta guia t'explicarem **com entrenar aquestes 4 competències** treballant amb The Challenge.



2. Guia de participació

- QUÈ FER PER PARTICIPAR
- EL MARC DELS ODS
- REPTES THE CHALLENGE
- PLATAFORMA DE REPTES
- QUINS MATERIALS CAL PRESENTAR
- PASSOS PER PRESENTAR ELS VOSTRES PROJECTES
- RÚBRICA D'AVUACIÓ

2. Guia de participació

QUÈ FER PER PARTICIPAR

Per presentar-te amb el teu alumnat a The Challenge has de seguir els passos següents:

- Llegir les **bases de la convocatòria**. Sembla obvi, però és important comprovar que es compleixen tots els requisits i compromisos.
- Crear **equips** de treball de tres o quatre alumnes.
- Realitzar la **inscripció** a The Challenge mitjançant el formulari d'inscripció.

ENLLAÇ AL FORMULARI



- Revisar els **ODS** i triar una causa per treballar relacionada amb aquests objectius, ja siguin de l'entorn proper o amb un abast global. Si ho prefereixes, pots plantejar al teu alumnat un dels reptes que et proposen els nostres col·laboradors a la plataforma de reptes de The Challenge (vegeu apartat "Plataforma de reptes").
- Formular una **iniciativa** que doni resposta al repte o la causa escollits: pot ser un producte, un servei o una campanya de conscienciació.
- Crear els **materials** que expliquen el projecte atenent les preguntes plantejades en aquesta guia i els criteris de valoració (vegeu apartat "Quins materials cal presentar").
- Pujar els materials de cada projecte a la **plataforma de convocatòries** de la Fundació "la Caixa". Pots presentar tots els equips que hagin treballat a l'aula. El termini finalitza el 5 de març de 2025.

EL MARC DELS ODS

Més enllà de la seva importància com a contingut curricular dins l'actual legislació educativa, els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) fixats per les Nacions Unides* tenen un sentit estratègic específic per a The Challenge, ja que emmarquen i guien el principal objectiu del programa: que l'alumnat desenvolupi **aprenentatges significatius mentre busca generar un impacte positiu a la societat**.

Per això, tots els reptes que plantegem a l'alumnat **connecten amb almenys un dels 17 ODS**. Per ser coherents amb tot això, si l'alumnat participant decideix identificar un repte propi al qual donar resposta en un context local o global, també ho ha de connectar amb algun dels 17 ODS.

L'Agenda 2030 i els 17 ODS proporcionen **un marc estructurat per àrees temàtiques on desenvolupar els aprenentatges** i motivar l'interès de l'alumnat per adquirir un compromís actiu amb la societat.

Així mateix, facilita el descobriment i el discerniment dels múltiples desafiaments que tenim com a societat, obrir mirades i comprendre la complexitat abans de formular iniciatives guiats únicament per les emocions, les tendències, les notícies o els continguts virals de les xarxes socials.

Per això, **convidem a explorar els diferents reptes plantejats i la seva connexió amb els ODS** abans de decidir a quin donar resposta, i proposem que la formació d'equips parteixi d'un interès compartit per abordar una temàtica o una altra. Quan els membres d'un equip comparteixen la inquietud és més fàcil que s'involucrin a definir un propòsit comú i generar un projecte.

ELS 17 ODS I LES SEVES '5P'	PERSONES					
	PLANETA					
	PROSPERITAT					
	PAU					
	PARTNERSHIP (ALIANCES)					

*El 25 de setembre del 2015 l'Assemblea General de les Nacions Unides va aprovar l'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible, amb els objectius per posar fi a la pobresa, protegir el planeta i millorar les vides i les perspectives de les persones en tot el món, sense deixar a ningú enrere.

REPTES THE CHALLENGE

Els reptes que cada any planteja The Challenge a l'alumnat responen al coneixement i l'experiència de diferents referents professionals de la nostra societat que estan compromesos activament amb el desenvolupament sostenible a través de la investigació, la innovació o l'emprenedoria.

Per a l'edició del curs 2024-2025, The Challenge llança a l'alumnat sis nous reptes que se sumen a altres proposats en edicions anteriors (pots consultar-los tots a la [Plataforma de Reptes de The Challenge](#)):



Una relació saludable amb les pantalles.

Com podem reduir l'ús abusiu de pantalles entre el jovent?

Alicia Banderas, *psicòloga i escriptora*.



Oficis tradicionals i noves oportunitats laborals.

Com podem revitalitzar oficis tradicionals en risc de desaparició per generar noves oportunitats laborals?

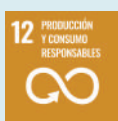
Sergi Acedo, *fundador de Mokuzaï Wood Arts*.



El benestar de la gent gran.

Com podem millorar l'autonomia i el benestar de les persones grans en la seva vida quotidiana? (A casa seva, a la via pública, a la societat digitalitzada...)

Mercedes Balcells Camps, *investigadora principal del Massachusetts Institute of Technology (MIT) especialitzada en enginyeria de teixits. (Becària Fundació "la Caixa" 1996)*.



L'ús responsable de la IA.

Com podem promoure un ús crític i responsable de les aplicacions de IA generativa per no traslladar els seus biaixos (culturals, de gènere) a la nostra vida?

Irene Font, *IA responsable a Liberty Mutual. (Becària Fundació "la Caixa" 2018)*.

Alfonso Sánchez Moya, *IA per veu a Alexa, Amazon. (Becari Fundació "la Caixa" 2012)*.



Alimentació sense malbaratament.

Com podem ajudar a reduir el malbaratament d'aliments?

Carlos García, *periodista i responsable de comunicació de Too Good To Go a Espanya*.



La natura com a aliada a la ciutat.

Com podem incorporar la natura a les ciutats per combatre els efectes del canvi climàtic?

Mónica García, *arquitecta i fundadora de l'estudi Cómo Crear Historias*.

També pots presentar al teu alumnat els reptes plantejats el curs passat, que segueixen sent reptes crucials en la nostra societat:



Una relació sana amb el nostre cos.

Com podem contribuir a millorar la salut mental de la població jove en relació amb l'autoestima i imatge corporal per prevenir trastorns alimentaris?

Marta Carulla Roig, *psiquiatra infanto-juvenil de l'Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona (Unitat de Trastorns de la Conducta Alimentària).*



Escoles obertes a la comunitat.

Com podem fer un servei social des de l'escola que tingui un impacte positiu en el benestar de les persones més vulnerables del nostre entorn?

Quique Bassat, *pediatra i epidemiòleg. President del Consell Internacional de United World Colleges.*



Equitat de gènere.

Com podem promoure que el nostre entorn sigui més just i equitatiu i avanci cap a la construcció d'una societat sense desigualtats de gènere?

Olga Ibarria, *responsable de projectes d'educació per a la sostenibilitat d'Anthesis Lavola.*



Seguint les petjades de la Intel·ligència Artificial.

Com podem reduir l'impacte mediambiental que generem amb el nostre ús quotidià de les tecnologies basades en Intel·ligència Artificial?

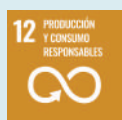
Ruth S. Contreras, *doctora en Enginyeria Multimèdia i Investigadora.*



De Gàmbia al teu plat, el nostre peix devora el seu peix.

Com podem promoure una aqüicultura sostenible que no afecti la fauna marina en llibertat?

Noemí Fuster, *doctora en Microbiologia i investigadora de l'Institut de Ciències del Mar del CSIC.*



De residu a producte, menys rebuig i més ús.

Com podem promoure l'economia circular al nostre entorn?

Iván Monells, *cofundador de Brava Fabrics.*



Els mitjans i el canvi climàtic: de l'eco-ansietat a l'eco-acció.

Com podem transformar la preocupació pel medi ambient en accions positives i oportunitats de canvi al nostre entorn?

Silvia Collado, *doctora en Psicologia Ambiental i docent de la Universidad de Zaragoza.*

CONFIGURACIÓ DELS REPTES DE THE CHALLENGE

Per començar a treballar en un repte, necessitem partir d'una pregunta essencial per motivar la curiositat i la inquietud de l'alumnat: «Com podríem...?».

A partir d'aquí, cada repte proposat per The Challenge ofereix una sèrie de recursos que ajuden a entendre el context i la importància del desafiament, i a aprofundir-hi i en la recerca de solucions.

A cada repte plantejat trobareu:

- Una breu descripció de la situació:** amb dades concretes i les fonts; la seva connexió amb la realitat de l'alumnat en el dia a dia; informació sobre les causes i els efectes; i també algunes de les propostes de solució que s'hagin dut a terme fins ara (en cas que n'hi hagi).
- L'**ODS** principal connectat amb el repte.
- Les **àrees de coneixement** (o assignatures escolars) des de les quals es pot treballar el repte a l'aula.
- Un llistat de **recursos per indagar** per part de l'alumnat: estudis i investigacions, publicacions periodístiques especialitzades, documentals i vídeos divulgatius sobre el tema, sempre procedents de fonts de reconeguda autoritat en la matèria.
- Un llistat de recursos útils per a la **ideació** de les iniciatives.
- Un **vídeo de presentació** del desafiament, a càrrec del referent que ho proposa.
- Un **vídeo amb orientacions** per a la cerca de possibles solucions.

PLATAFORMA DE REPTES

The Challenge posa a disposició dels participants una **plataforma en línia perquè els equips puguin treballar els seus reptes de manera guiada i autònoma**, realitzant activitats i consultant recursos que els ajudaran a anar donant forma als seus projectes mentre aprenen i mobilitzen les "4C".

En aquesta plataforma apareixen publicats els reptes que proposem a l'alumnat cada curs (esmentats a l'apartat anterior d'aquesta guia) perquè els puguin consultar i començar a treballar des de la plataforma.

També ofereix eines específiques perquè l'alumnat pugui definir el seu propi repte si així ho prefereix.

A la plataforma de reptes trobareu:

- Una **ruta d'aprenentatge estructurada** que permet a l'alumnat avançar de manera col·laborativa i amb autonomia i profunditat en els projectes.
- Eines col·laboratives** que potencien la creativitat i l'eficiència dels equips, facilitant la gestió dels projectes i la **comunicació** entre els membres de l'equip i d'aquests amb el docent en temps real.
- Flexibilitat** i gestió de l'aprenentatge asíncron, que permet avançar en projectes **fora de l'aula** i de l'horari lectiu, així com la mentoria interdisciplinària entre equips docents.
- Flexibilitat de **formats** segons la necessitat del professorat.
- Diversos reptes proposats per destacats referents** en diferents camps professionals, que expliquen en vídeo la importància que aquests reptes tenen a la nostra societat. L'alumnat pot triar el seu i començar a treballar directament a la ruta d'aprenentatge proposada.
- Recursos de consulta** per conèixer a fons la situació real de cada repte plantejat: articles, webs, vídeos, estudis i informes de recerca.

ENLAÇ A LA PLATAFORMA



QUINS MATERIALS CAL PRESENTAR

Volem conèixer bé els vostres projectes i la vostra feina:

Quina causa us mou? En què consisteix?

Quina iniciativa proposeu per contribuir a resoldre-la?

Per això, cada equip que es presenti a The Challenge ha de preparar els materials següents:

- Una **pàgina web** d'accés obert amb la informació del projecte.
- Un **vídeo** on s'expliqui el projecte (dins la pàgina web).
- Una **fitxa** sobre el procés de treball i els aprenentatges obtinguts.
- Una breu **descripció** del projecte.

Teniu tots els detalls a continuació:

WEB DEL PROJECTE	
<i>Enllaç d'accés obert</i>	
Elaboreu una web presentant el projecte, –com a mínim– amb els següents continguts:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nom del projecte: ▪ Autors: 	
NECESSITAT <i>Extensió orientativa: 1000 caràcters</i>	Destaqueu la PERTINÈNCIA <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quina necessitat / problema cobreix la vostra proposta?</i> ▪ <i>A quin perfil d'usuaris està destinat?</i> ▪ <i>Quina importància té aquesta necessitat per al destinatari potencial de la vostra solució? Quins han estat els descobriments clau de la vostra investigació?</i>
>>>	

<<<	
APROXIMACIÓ A LA SOLUCIÓ <i>Extensió orientativa: 1000 caràcters</i>	Demostreu la SOSTENIBILITAT <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quina solució proposeu?</i> ▪ <i>De quina manera resoleu el problema?</i> ▪ <i>Quins han estat els primers resultats del test o posada en marxa?</i> ▪ <i>Com oferiu la vostra solució als destinataris?</i> ▪ <i>Com aconseguiu que sigui una proposta sostenible?</i>
BENEFICIS <i>Extensió orientativa: 1000 caràcters</i>	Poseu en valor la ORIGINALITAT <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quins beneficis concrets aporta la vostra proposta?</i> ▪ <i>Com funciona? Mostreu i expliqueu el prototip.</i> ▪ <i>Quina millora ofereix la vostra solució respecte a la manera com s'ha cobert aquesta necessitat fins ara?</i>
COL·LABORACIÓ <i>Extensió orientativa: 1000 caràcters</i>	Compteu amb la vostra COMUNITAT <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Amb quins altres agents penseu comptar per fer-la possible?</i> ▪ <i>Quins aliats teniu?</i> ▪ <i>Què fan?</i> ▪ <i>Què aporten?</i>
GANXO <i>Extensió orientativa: 200 caràcters</i>	Exposeu amb CLARITAT <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quin és el vostre missatge clau?</i> ▪ <i>Heu sintetitzat el concepte de la vostra iniciativa en un eslògan?</i>
<p>Opcionalment, es pot incorporar a la web del projecte un màxim de 2 textos, documents, imatges i/o enllaços complementaris que permetin reflectir millor la formulació del projecte.</p>	
VÍDEO EN LÍNIA <i>Durada minut i mig, insertat a la pàgina web</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Elaborar un vídeo per explicar el projecte.</i> ▪ <i>La tipologia i tècniques són lliures.</i>

FITXA DEL PROCÉS

Arxiu PDF, extensió màxima 1 pàgina A4

[ENLLAÇ A LA FITXA](#)


Lliureu una fitxa complimentada, valorant i analitzant el procés de treball i aprenentatge realitzat. Podeu respondre a preguntes com les següents:

PROCÉS DE TREBALL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quines han estat les vostres fonts per comprendre el repte? Com heu validat la fiabilitat de les mateixes?</i> ▪ <i>Quins passos heu seguit per elaborar el projecte?</i> ▪ <i>Com heu valorat la viabilitat del projecte?</i> ▪ <i>Tot ha anat tal com estava previst o han sorgit incidències?</i> ▪ <i>Com heu resolt els imprevistos?</i>
TREBALL EN EQUIP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quines estratègies heu desenvolupat per organitzar-vos?</i> ▪ <i>De quina manera heu pres les decisions?</i> ▪ <i>Com us heu distribuït les funcions, les tasques i les responsabilitats?</i> ▪ <i>Teniu actitud worldshaker?</i> ▪ <i>Per què hauríeu de ser un dels equips seleccionats?</i>
APRENTATGES I TRANSFERÈNCIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Per què és important aquest projecte per a vosaltres?</i> ▪ <i>Què és el que més us ha agradat de fer aquest projecte? Compartiu un moment inoblidable.</i> ▪ <i>Identifiqueu 3 aprenentatges desenvolupats en l'elaboració del projecte i expliqueu altres contextos o situacions en els quals podríeu tornar-los a aplicar.</i>

RESUM

Extensió màxima 1000 caràcters

A l'hora de presentar tots aquests materials a la **plataforma de convocatòries** de la Fundació "la Caixa" haureu de redactar una breu descripció del projecte.

PASSOS PER PRESENTAR ELS VOSTRES PROJECTES

Quan tingueu preparats els materials, arriba el moment de lliurar-los per passar a la següent fase de The Challenge: optar als Campus i als Viatges formatius.

Aquí tens els passos que cal seguir per presentar cada projecte del teu alumnat*. Estarem a prop teu si necessites resoldre qualsevol dubte quan arribi el moment:

- Accedir a la Plataforma de Convocatòries de Fundació "la Caixa". Acreditar-se com a persona física a la plataforma de convocatòries de la Fundació "la Caixa"****.
- Obtenir el **consentiment de tots els membres** de l'equip per a inscriure's al programa.
- Acceptar/signar el document relatiu al tractament de dades de caràcter personal** per part de cada membre de l'equip i del docent.
- Posar un **títol** i fer una breu **descripció/resum del projecte**, complint sempre la limitació de caràcters establerta a la plataforma de convocatòries.
- Identificar la línia general de "les 5 P"** (*persones, planeta, prosperitat, pau o partnership*) i l'**ODS** concret a què contribueix el projecte.
- Facilitar un **enllaç d'accés obert a la web***** que conté el projecte i el vídeo.
- Pujar l'**arxiu PDF de metacognició del procés de treball** portat a terme.
- Un cop emplenada i adjuntada tota la documentació, tramitar la sol·licitud mitjançant el botó: **TRAMITAR**.

* Vegeu requisits i compromisos a les Bases de la convocatòria.

** Vegeu procediment al document Manual d'ús de la plataforma de convocatòries.

*** Comproveu que l'enllaç a la pàgina web estigui complet i sigui d'accés obert —sense haver-se de registrar prèviament— per a tots els membres del Jurat durant tot el període de The Challenge.

RÚBRICA D'AVALUACIÓ

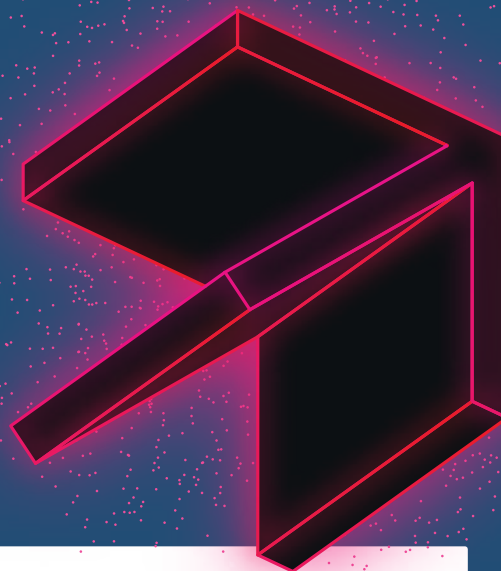
Un cop presentats, tots els treballs rebuts seran avaluats per un comitè d'experts, que valorarà la seva qualitat i en seleccionarà 100 per participar al Campus de Barcelona basant-se en els criteris recollits a les bases de convocatòria.

A continuació, et facilitem la rúbrica perquè els equips puguin autoavaluar el seu rendiment d'acord amb els mateixos criteris:

		NIVELLS D'ASSOLIMENT			
ÍTEM		Inicial (0-4)	Aprent (5-6)	Competent (7-8)	Exemplar (9-10)
AVALUACIÓ DEL PROJECTE	Pertinença. Un projecte es considera pertinent quan resol o millora un problema o necessitat existent; és a dir, quan els seus objectius s'adeqüen a les necessitats del context i s'alineen adequadament amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS-ONU). Es valora que la proposta presentada parteixi d'un diagnòstic clar, tingui un propòsit concret i sigui transformadora.	La proposta intenta resoldre un problema poc significatiu a nivell social amb una anàlisi diagnòstica que impedeix valorar la transformació a la qual es vol arribar. Al document presentat s'han obviat els Objectius de Desenvolupament Sostenible.	La proposta intenta resoldre un problema significatiu per a l'equip de treball. Cal que es descrigui millor la rellevància del problema i que es presenti una anàlisi diagnòstica més profunda. De manera intuïtiva s'entreveu algun dels Objectius de Desenvolupament Sostenible.	La proposta resol/millora un problema o una necessitat vigent a la nostra societat i es vincula amb algun dels Objectius de Desenvolupament Sostenible. L'anàlisi diagnòstica necessita un desenvolupament més gran per poder veure amb claredat la transformació a la qual es vol arribar en tant que millora social.	La proposta resol/millora un problema o una necessitat existent a la societat i s'alinea als Objectius de Desenvolupament Sostenible. A més, es presenta clarament una anàlisi diagnòstica, amb un objectiu concret que mostra la transformació a la qual es vol arribar en tant que millora social.
	Originalitat i creativitat. La iniciativa és original i creativa perquè resol un problema no atès o ho fa de manera innovadora, tenint en compte els recursos disponibles. Es valora que sigui una idea singular, diferent i original, de creació pròpia i factible.	La resolució de la problemàtica que es planteja és poc original i no s'hi reconeixen elements innovadors. Cal posar en joc elements alternatius que mostrin la creativitat de la proposta.	La resolució de la problemàtica que es planteja és poc original, tot i que posa en joc alguns dels recursos disponibles de manera innovadora. Cal incorporar amb més èmfasi la capacitat creativa a l'hora de presentar el desenvolupament de la proposta.	La situació problemàtica que es planteja es resol de manera original. Es fan servir els recursos disponibles i s'argumenten a manera d'exemple. La proposta necessita emfatitzar més la seva singularitat, aportant dades que mostrin aquesta potencialitat que la fa única.	La situació problemàtica que es planteja queda resolta de manera única i/o original, aportant una visió i actuacions innovadores fins al moment. Es considera una proposta creativa perquè, amb els recursos disponibles, és singular, diferent i factible. Hi ha, a més, una creació pròpia en què el pensament dels autors/es es fa present.
					>>>

		NIVELLS D'ASSOLIMENT			
ÍTEM		Inicial (0-4)	Aprent (5-6)	Competent (7-8)	Exemplar (9-10)
AVALUACIÓ DEL PROJECTE	Sostenibilitat econòmica, social i mediambiental. Una iniciativa és sostenible si els seus objectius i els seus impactes positius poden perdurar en el temps. Per això, es valora que sigui viable en l'àmbit financer, generi beneficis per a la societat i respecti i protegeixi el medi ambient.	El propòsit de la iniciativa i l'impacte positiu que se'n preveu té un enfocament únicament a curt termini. No es té present l'impacte mediambiental de la proposta, els beneficis financers, socials i culturals es presenten de manera escassa.	El propòsit de la iniciativa només mostra un impacte a mitjà termini. A nivell financer és una proposta que cal concretar. L'impacte mediambiental, social i cultural necessita desenvolupar-se més.	El propòsit de la iniciativa i l'impacte que se'n preveu és positiu i durador en el temps. Els beneficis financers i mediambientals queden especificats amb profunditat. L'impacte social i cultural necessita desenvolupar-se més.	El propòsit de la iniciativa i l'impacte que se'n preveu és positiu i durador en el temps. Es desenvolupen amb claredat el conjunt de beneficis potencials, tant a nivell financer com social i mediambiental.
	Comunicació. Els diversos materials presentats transmeten amb claredat el seu missatge com a <i>worldshakers</i> . Es valora la qualitat comunicativa i la precisió dels materials presentats (web, vídeo, etc.). Es valora la capacitat comunicativa de l'equip: si s'expressa de forma clara i adequada i comparteix el missatge de manera interessant, resultant creïble, original i dinàmic.	Els materials que desenvolupen la proposta transmeten de manera poc clara el seu missatge com a <i>worldshakers</i> . Es fa imprescindible que millorin la qualitat comunicativa de la proposta així com el discurs que desenvolupa l'equip.	Els materials que desenvolupen la proposta transmeten amb certa claredat el seu missatge com a <i>worldshakers</i> . L'impacte comunicatiu en els diferents formats és coherent però poc adequat, interessant o creïble. Es necessita una major profunditat en els materials presentats i un desenvolupament més gran del missatge de l'equip.	Els materials que desenvolupen la proposta transmeten amb claredat i profunditat el seu missatge com a <i>worldshakers</i> . Tots ells són clars en el format i en l'impacte comunicatiu que generen. La capacitat comunicativa de l'equip és rellevant, encara que s'aprecia la necessitat de presentar la proposta d'una manera més creativa i dinàmica.	Els materials que desenvolupen la proposta transmeten amb claredat i coherència el seu missatge com a <i>worldshakers</i> . Tots ells són precisos en el format i en l'impacte comunicatiu que generen. La capacitat comunicativa de l'equip és elevada i comparteix el seu missatge de manera creïble, original i dinàmica.
	Rigorositat i claredat. El projecte argumenta i justifica les idees exposades, mitjançant un equilibri entre informació i dades rigoroses i ben fonamentades. Es valora que faci servir dades concretes i reals per donar suport a l'explicació, així com la coherència entre el discurs i la informació o els exemples que s'hi exposen.	Cal desenvolupar més l'argumentació i la justificació de les idees exposades, especialment amb un contrast rigorós de diverses fonts. El discurs creat en el projecte, així com la informació que hi apareix, necessiten una major coherència interna.	Hi ha una argumentació i justificació de les idees exposades. Les fonts d'informació que fonamenten la proposta han de ser més rigoroses i recollir dades que s'adeqüin més a la realitat en què s'emmarca el projecte. El discurs creat en el projecte i la informació que hi apareix, necessiten una anàlisi més profunda.	Hi ha una argumentació i justificació de les idees exposades. Les fonts d'informació que fonamenten la proposta són suficients, però poden ser més completes i connectades al context en què s'emmarca el projecte. El discurs i els exemples/referències en què es basa la informació són coherents entre si.	Hi ha una argumentació i justificació de les idees exposades. Les fonts d'informació que fonamenten la proposta són rigoroses, variades i recullen dades reals. El discurs i la informació en què es basa són coherents entre si.

		NIVELLS D'ASSOLIMENT			
ÍTEM		Inicial (0-4)	Aprent (5-6)	Competent (7-8)	Exemplar (9-10)
AVALUACIÓ DEL PROCÉS	Procés de treball. L'equip identifica els passos seguits per elaborar el projecte i explica el funcionament que s'ha desenvolupat. Es valora la comprensió del procés de treball desenvolupat.	L'equip no identifica els elements i les fases de procés de treball. És molt difícil comprendre el procés i l'organització que han fet per elaborar la proposta.	L'explicació del funcionament i dels passos seguits per elaborar el projecte és incompleta i en fa difícil la comprensió. Subjectivament es poden intuir les fases i tasques desenvolupades.	La presentació de les fases que sostenen la proposta és clara. Hi ha la necessitat de descriure-les més àmpliament per veure amb major claredat com es vinculen entre si i amb les tasques desenvolupades.	L'explicació de les fases seguides a l'hora d'elaborar el projecte és clara i coherent. Al document escrit es presenta de manera exhaustiva i comprensible el procés seguit pel grup.
	Treball en equip. L'equip reflexiona sobre el grau d'inspiració, direcció, impuls i organització. Es valora la cohesió i l'organització del grup en la presa de decisions i el repartiment de responsabilitats, així com l'equilibri en les aportacions i les tasques de l'equip.	Es descriu de manera breu, sense exemples ni situacions concretes, com l'equip s'ha anat organitzant i impulsant. L'autoreflexió és inexistent i resulta complicat comprendre com s'ha desenvolupat la presa de decisions, la repartició de tasques i l'assumpció de responsabilitats.	Es descriu, de manera teòrica, sense exemples ni situacions concretes, com s'hauria d'haver organitzat l'equip i de quina manera s'haurien pres les decisions. S'hi apunta una certa repartició de tasques i relació d'espais/persones d'inspiració que han permès desenvolupar la proposta.	Es descriu de manera limitada com s'ha organitzat l'equip. La autoreflexió mostra de manera argumentada com s'han pres les decisions i com s'han repartit les tasques i responsabilitats.	Es descriu, amb exemples clars i situacions concretes, l'organització, inspiració i impuls de l'equip. La autoreflexió com a equip mostra com s'han pres les decisions i com s'han repartit les tasques i responsabilitats.
	Aprentatges i transferència. L'equip identifica aprenentatges desenvolupats en l'elaboració del projecte i en demostra l'aplicabilitat en noves situacions. Se'n valora la capacitat d'anàlisi, avaluació i síntesi.	S'hi apunten alguns aprenentatges derivats de l'elaboració de la proposta, però es desconeix el procés analític i reflexiu al voltant d'aquests. No es pot valorar la transferència i aplicabilitat d'aprenentatges perquè no se n'ha desenvolupat la comprensió.	S'intueixen possibles aprenentatges emmarcats en el desenvolupament de la proposta. Hi ha la necessitat d'aprofundir, analitzar i avaluar més exhaustivament la transferència de la proposta i els aprenentatges que han tingut lloc en/per a l'equip.	S'hi identifiquen múltiples aprenentatges situats en el desenvolupament de la proposta. La capacitat reflexiva de l'equip és elevada. Es mostren limitacions en el procés de transferència i aplicabilitat de la proposta.	S'identifiquen aprenentatges contextualitzats en el desenvolupament de la proposta gràcies a la capacitat analítica i reflexiva de l'equip. L'aplicabilitat i transferència dels aprenentatges esmentats és clara i queda exemplificada en diverses ocasions.



3. Orientacions i recursos de suport

- COM TREBALLAR ELS REPTES A L'AULA
- COM ENTRENAR LES "4C"
- COM FER UN BON EQUIP
- COM FORMULAR LA VOSTRA INICIATIVA
- COM FER LA WEB DEL PROJECTE
- COM FER EL VÍDEO

3. Orientacions i recursos de suport

COM TREBALLAR ELS REPTES A L'AULA

The Challenge es formula des de la metodologia d'**Aprentatge Basat en Reptes**, generant una experiència d'aprenentatge que resulta personal, pràctica, aplicada, evocadora de records i memorable.

Proposar a l'alumnat una qüestió desafiant per investigar-la i resoldre-la promou la seva implicació i motivació. Els premis ajuden, però el sentit i el reconeixement del treball compartit van més enllà del resultat i connecten amb el plantejament genuí i l'impacte real de les iniciatives pròpies, així com amb la reflexió sobre els aprenentatges realitzats en el procés i la seva posterior aplicabilitat o transferència.

Us proposem desenvolupar un acord de col·laboració per a l'aprenentatge entre l'alumnat i el professorat. Res de nou: un plantejament de corresponsabilitat —sense confondre o difuminar les responsabilitats, els càrrecs i els encàrrecs que porteu a terme habitualment— que amb el projecte s'explicita i concreta en el fet que:



El rol del/la docent evoluciona cap a la cura de continguts i la mentoria de projectes, propiciant que els equips es liderin a si mateixos, sense descuidar les seves necessitats, tractant les seves dificultats, reconeixent els seus avenços i supervisant i vetllant perquè assoleixin els objectius d'aprenentatge.

A més, el marc curricular actual facilita incorporar aquest tipus de pràctiques docents en forma de situacions d'aprenentatge que possibiliten el desenvolupament de competències específiques —com les recollides en aquesta guia de participació— de forma interdisciplinària i en col·laboració amb la comunitat.

A les referències següents trobareu orientacions i recursos sobre això:

- [Revista EduTrends de l'Institut per al Futur de l'Educació del Tecnològic de Monterrey sobre Aprentatge Basat en Reptes \(2015\).](#)
- [Estratègies per a l'ensenyament basat en PBL \(Project Based Learning; Aprentatge Basat en Reptes\), pel Buck Institute for Education \(PBLworks\).](#)

COM ENTRENAR LES "4C"

The Challenge persegueix el desenvolupament de 4 competències clau en la formació integral de l'alumnat: **Pensament Crític, Creativitat, Col·laboració i Comunicació.**

Al voltant d'elles articulem tot el procés de treball de l'alumnat i en depèn, en gran part, l'abast dels seus projectes.

A continuació veuràs què es pot fer per ajudar a potenciar-les. També et recomanem que veieu els vídeos sobre aquestes 4 competències, amb orientacions i testimonis d'especialistes i del mateix alumnat.

PENSAMENT CRÍTIC

Per Pensament Crític entenem la capacitat de qüestionar, analitzar i avaluar una situació o una informació per comprendre i interpretar la realitat, conformar un criteri propi i prendre decisions.



En un pensament crític es conjuguen tres elements clau:

CAPACITAT DE DISCERNIR	MATISOS	PERSPECTIVA
Separar les parts d'un tot per seleccionar la que ens interessa.	Apreciar les petites diferències dins de conceptes o realitats semblants.	Prendre distància i adoptar diferents punts de vista.

Per entrenar el pensament crític podem promoure el següent:

1. Fer-se preguntes davant d'una situació o informació donada.
2. Fer servir diferents tipus de raonament en funció de la situació donada.
3. Identificar les parts en joc i la relació o la interacció entre elles.
4. Distingir les creences i les opinions de les dades objectives i l'evidència empírica.
5. Distingir les respostes emocionals (likes) i els prejudicis dels raonaments.
6. Contrastar amb la nostra experiència i coneixement previs.
7. Comprovar la veracitat de les dades que ens proporcionen.
8. Resumir les idees principals i treure'n conclusions.
9. Buscar solucions, camins i arguments alternatius als ja donats.
10. Acceptar que podem estar equivocats.

CREATIVITAT

La creativitat és la capacitat de conjugar elements de la realitat per il·luminar una realitat nova, trobant connexions que no veiem o que no se'ns mostren. Però a The Challenge hi afegim un matís més que té a veure amb el perquè. Per això diem que:

La Creativitat és la capacitat de generar idees inèdites que **aportin un valor positiu** en una situació o davant d'un repte.



Per pensar de manera creativa recomanem:

1. Dedicar temps a cercar i trobar aquestes idees noves. Millor sense pressa.
2. Observar la situació i analitzar-ne els elements.
3. Buscar relacions diferents entre aspectes o elements d'aquesta situació.
4. Seleccionar un element d'aquesta situació, treure'l del context i posar-lo en altres contextos.
5. Buscar noves maneres d'aplicar solucions o idees comunes (canviar la perspectiva).
6. Aprofundir en aquestes idees noves i les seves possibilitats, combina-les, projecta-les a llarg termini i refina-les.
7. Provar i rectificar: equivocar-se per millorar.

Treballar de manera creativa en equip requereix:

- Construir un marc de confiança i de respecte que afavoreixi la llibertat d'idees.
- Obrir-se a noves perspectives.
- Comunicar de manera efectiva les idees que tinguem.
- Escoltar les idees de tots els membres de l'equip.
- Buscar maneres originals de conjugar diverses idees plantejades.
- Comptar amb tota la informació possible del context real per tenir-la en compte.
- Pensar a llarg termini.
- Veure els errors com a oportunitats per afinar i millorar.

COL·LABORACIÓ

La col·laboració és l'habilitat de treballar de manera efectiva i respectuosa amb diferents persones o diferents equips, aconseguint objectius que no es podrien aconseguir de manera individual.



Col·laborar en equip implica:

<p>FLEXIBILITAT i obertura a les aportacions dels altres.</p>	<p>COMPROMÍS actiu per assolir els objectius comuns.</p>	<p>RESPONSABILITAT compartida.</p>
--	---	---

Perquè hi hagi una col·laboració eficaç i sense malentesos, és recomanable que els membres de l'equip preparin el terreny acordant, i revisant periòdicament, el següent:

- El **propòsit** del grup i els objectius de la tasca que portaran a terme.
- Els **rols** de cada membre, a partir d'un lideratge distribuït però sobre la base del valor que aporta cadascun/a.
- Unes **regles** del funcionament, no només en clau de la forma de presa de decisions, sinó també enfocades a afavorir un bon clima de convivència.

COMUNICACIÓ

Comunicar vol dir transmetre un missatge a un destinatari a través d'un canal, però a The Challenge posem èmfasi en la capacitat de comunicar de manera eficaç, que és aquella que aconsegueix que les idees que volem transmetre siguin ateses i compreses pels nostres destinataris en qualsevol context.



Això requereix:

- Formular **idees clares**, concises i ordenades.
- Tenir present la **finalitat**: informar, instruir, motivar, convèncer...
- Adaptar el missatge a diferents tipus de **destinataris** (perfil i interessos) i **contextos** (multiculturals o multilingües).
- Basar-se en **dades** comprovades i citar les fonts.
- Usar diferents **suports** i tecnologies per complementar o reforçar el missatge.

Podeu trobar més informació sobre les "4C" en el següent document: [Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs" de la National Education Association \(2010\).](#)

COM FER UN BON EQUIP

El primer repte de The Challenge és formar els equips de treball. Ja teniu equips predefinits a l'aula? Sempre s'ajunten els mateixos per afinitat? Els estableix el/la docent en funció d'unes dinàmiques o continguts previs?

Un equip es pot definir com un **conjunt de persones amb un propòsit compartit que s'organitzen i es distribueixen funcions i responsabilitats** per poder-lo assolir. Per aconseguir-lo és fonamental "fer equip", és a dir, generar els vincles i dinàmiques de confiança, la complementarietat i la corresponsabilitat necessaris.

Per això, sigui quin sigui el vostre cas, abans de definir càrrecs i encàrrecs, us proposem que us conegueu i us 'reconegueu', d'acord amb les habilitats i centres d'interès compartits:

- Dediqueu un temps a respondre la pregunta "Quin valor o talent crec que puc aportar al meu equip?". La resposta a aquesta qüestió és el que anomenem superpoder. Compartiu les vostres respostes amb la resta de l'equip.
- Segons l'àmbit de treball que hagueu escollit, trieu conjuntament la causa que us mou. A continuació us suggerim dues preguntes orientatives:
 - Quin propòsit voleu treballar com a equip?
 - A quines situacions o problemàtiques voleu donar resposta plegats?

Una cop establert el vostre "per què" ja podeu començar a pensar en el vostre "com".

Fer equip és un procés viu, canviant i dinàmic; serà normal tenir diferents afinitats entre els membres del grup, no estar sempre tots d'acord en tot, que hi hagi moments o temes que lideri més una persona o una altra... Haureu d'establir les vostres "regles de joc" per acordar com col·laborar, els processos de presa de decisions, tenir en compte tots els punts de vista, gestionar el desacord, cuidar-vos, desenvolupar els compromisos... per gaudir de l'experiència i assolir els objectius.

Per comprendre o reflexionar sobre què us estarà passant i com gestionar-ho us recomanem fer servir aquest quadern pràctic sobre els equips.

Un altre recurs que us podrà ser útil pel que fa al funcionament diari de l'equip és establir un pla d'acció: planificar el treball ("què" fareu?) i seguir-ne el compliment, amb una senzilla plantilla o, per exemple, amb l'eina de Learning Contract adaptada al vostre context.

COM FORMULAR LA VOSTRA INICIATIVA

A l'hora de definir la iniciativa que contribueixi a la causa emmarcada en un ODS amb la qual us comprometeu, podeu aportar valor en forma de producte, servei o campanya.

TIPUS DE SOLUCIONS

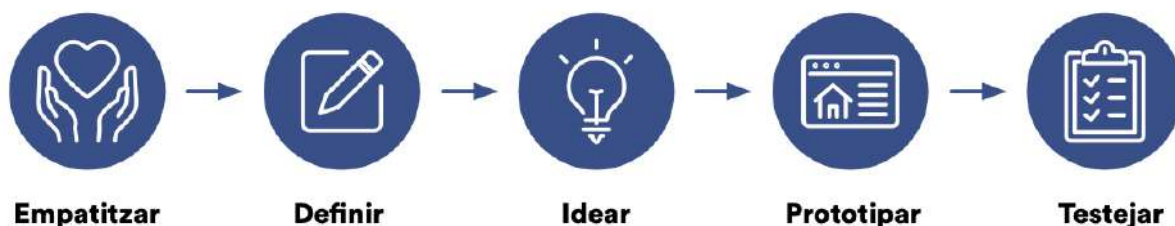
- A continuació expliquem les claus de cada tipus de solució junt amb un exemple.
- Un **producte** és, normalment, un bé tangible —estandarditzat i repetible— que una organització produeix per satisfer les necessitats dels seus destinataris tot utilitzant-lo o consumint-lo.
 - Exemple: ["Blind Buy"](#)
- Un **servei** és un conjunt d'activitats que pretenen satisfer les necessitats dels seus destinataris; generalment és intangible i personalitzable i es consumeix a mesura que es presta.
 - Exemple: ["Mercacolin"](#)
- Una **campanya** (de conscienciació) és una iniciativa organitzada —mitjançant estratègies i activitats— que pretén fer pressió pública sobre institucions o persones per influir en les seves accions o aconseguir un canvi, ja sigui normatiu, comportamental o ambdós.
 - Exemple: ["Mira la etiqueta"](#)

DESENVOLUPAR UNA SOLUCIÓ AMB DESIGN THINKING

Per facilitar el procés d'ideació d'iniciatives, The Challenge ofereix activitats i eines específiques basades en el Design Thinking.

Design Thinking és una manera de treballar que posa el focus en les persones, tant a l'hora de pensar en els destinataris (disseny centrat en la persona) com en el procés de creació (creativitat col·lectiva i col·laboració), i està orientada a l'acció (experimentació i iteració).

Comprèn unes fases que permeten analitzar les necessitats, identificar el repte i el seu context, generar idees i solucions creatives, plantejar-ne l'esbós i prototipatge per testar-les i, finalment, repetir el procés i anar generant aprenentatges:



Es tracta d'una metodologia dissenyada per la consultora IDEO i desenvolupada també per la d.school de la Universitat Stanford. A la [plataforma de reptes de The Challenge](#) podeu desenvolupar un procés adaptat per formular i presentar les vostres iniciatives, segons diferents intensitats. Amb el suport de les guies següents —junt amb el material recollit en els **Programes EduCaixa**— podeu desenvolupar un procés complet, adaptat a les vostres possibilitats (accions, temps, etc.) i que generi els elements necessaris per respondre a The Challenge:

- [IDEO \(2012\). Design Thinking for Educators Toolkit. New York: IDEO LLC.](#)
- [IDEO \(2015\). Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas.](#)
- [Introducción al Design Thinking \(web de d.school Stanford\).](#)

LA VISUALITZACIÓ I EL PROTOTIPATGE DE PROJECTES

Prototipar el vostre projecte consisteix a **representar el producte i les seves principals funcionalitats de manera física, visual i tangible**, per:

- **Promoure la comprensió** del mateix projecte.
- **Agilitzar la definició de solucions** o possibles motors de canvi.
- **Pensar amb les mans.**
- **Formular un producte** mínimament viable, reflexiu i de caràcter experimental i, per tant, col·lectiu, contrastat i públic.

La fase de prototipatge us convida a desenvolupar una primera explicació de la vostra iniciativa a partir de l'elaboració de prototips ràpids amb qualsevol material (cartolines, cinta aïllant, paper, retoladors de colors, caixes de cartró, etc.) i qualsevol tècnica (collage, LEGO®, plastilina, esbós, mapa mental, mockup, etc.). Serveix tant per a la maquetació física de productes com per a la representació visual de serveis o campanyes. Qualsevol format serveix si feu servir la vostra imaginació: apliqueu la vostra creativitat!

En una elaboració posterior es pot formular un prototip avançat, ja sigui en format físic (pòster, captura de pantalla, maqueta, mapatge, etc.) o en format digital (vídeo, infografia, web, aplicació, etc.).

El **prototip ajuda a millorar la interacció entre els membres de l'equip i a generar definicions més concises dels projectes** que es volen desenvolupar, les seves característiques i com funcionaran.

- [Consejos para hacer un prototipo, de Silvia Fernández \(fundadora de Arte Paliativo y educoach de The Challenge\).](#)

COM FER LA WEB DEL PROJECTE

Per presentar un projecte a The Challenge, es planteja als equips crear una pàgina web amb uns continguts específics (vegeu l'apartat "quins materials presentar"). A continuació us proposem algunes plataformes per poder crear la vostra pàgina web i compartim amb vosaltres algunes orientacions de continguts.

IMPORTANT: independentment de la plataforma que escolliu, assegureu-vos que l'enllaç per compartir sigui d'accés obert. Comproveu-ho tancant la sessió com a usuari i amb navegació d'incògnit des del navegador per corroborar que hi podran entrar altres usuaris.

PLATAFORMES PER CREAR PÀGINES WEB

Actualment, trobar una eina de creació web és molt fàcil.

Us proposem diverses opcions que hem seleccionat tenint en compte els criteris següents:

- **La gratuïtat**
- **La facilitat d'ús**
- **La disponibilitat de plantilles adaptables**
- **El multilingüisme**

LLISTA DE PLATAFORMES

Us recomanem especialment aquestes tres:

- [Google Sites](#)
- [WordPress](#)
- [Wix](#)

Encara que també n'hi ha moltes d'altres de disponibles.

PISTA: a Internet s'ofereixen tutorials per aprendre a utilitzar de manera fàcil i ràpida una plataforma de creació de pàgines web. Navegueu per la xarxa i escolliu el que us sigui més útil.

Abans de decidir-vos per una plataforma o una altra, us hauríeu de fixar en...

- **Que tingui una versió gratuïta, per assegurar-vos que podeu crear el contingut que necessiteu.**
- **Que ofereixi suport tècnic per si necessiteu ajuda (telèfon, xat, fòrum, comunitat, etc.).**
- **Que tingui com més característiques, millor: plantilles gratuïtes, plantilles adaptables a mòbils, etc.**

Un cop escollida la plataforma heu de començar a treballar en **una pàgina en blanc o una plantilla predissenyada.**

Tingueu presents els continguts a desenvolupar indicats a l'apartat de "quins materials presentar", així com els criteris de valoració recollits a les bases de convocatòria. Ateneu l'extensió orientativa apuntada. Cal tenir capacitat de síntesi i saber comunicar el valor de la proposta.

Un cop generat el contingut, podreu compartir-lo. Totes aquestes webs són públiques, tot i així, assegureu-vos a la configuració que l'URL enllaça directament a un accés obert i públic.

COM FER EL VÍDEO

Elaborar un vídeo que expliqui el projecte també serà clau en la presentació de la vostra iniciativa. A continuació compartim amb vosaltres algunes orientacions i eines que esperem que us siguin útils per fer-lo.

CREACIÓ DEL VÍDEO

El vídeo que us plantegem elaborar explicant el projecte té com a objectiu convèncer el jurat per "veure'ns al Campus de Barcelona". Amb el guió del vídeo heu de comunicar i ensenyar en què consisteix i com funciona la vostra iniciativa, deixant clar quina causa us mou, per què us hauríem d'escollir i com contribuïu als ODS. Recordeu que ha de tenir una **durada màxima de 90 segons**.

Recordeu també que **el vídeo s'ha d'incloure a la pàgina web**. Els vídeos incorporats a les webs esmentades a l'apartat 6 us poden servir d'orientació. També us podeu inspirar i treballar el contingut del vídeo seguint les indicacions per formular un [elevator pitch](#).

EINES DE CREACIÓ I EDICIÓ DE VÍDEOS

Actualment, gravar un vídeo és molt fàcil, ja que tenim al nostre abast diversos dispositius que ens poden servir: un mòbil, una tauleta, un portàtil, una càmera de fotos o de vídeo, etc.

Un cop n'hagueu gravat el contingut, necessitareu **un programa d'edició de vídeos o una aplicació mòbil** que sigui fàcil d'utilitzar per millorar i enriquir el format de la gravació.

RECORDEU: a Internet s'ofereixen tutorials per aprendre a editar vídeos de manera fàcil i ràpida. Busqueu-ne i feu servir el que us sigui més útil.

COM CREAR UN VÍDEO AMB IMATGES I MÚSICA DE FONTS?

Existeixen diferents aplicacions per fer un vídeo amb fotos i música des del mòbil, així com editors de vídeo per a ordinador. En tots ells, a l'hora de treballar l'edició del vídeo, heu de tenir en compte que les imatges d'arxiu i l'àudio tinguin **licència Creative Commons** per poder-les fer servir lliurement i sense vulnerar els drets d'autoria.

A continuació relacionem alguns programes d'edició de vídeos; els hem seleccionat tenint en compte els paràmetres següents:

- **La gratuïtat**
- **La facilitat d'ús**
- **La disponibilitat d'un període de prova**

LLISTA DE PROGRAMES

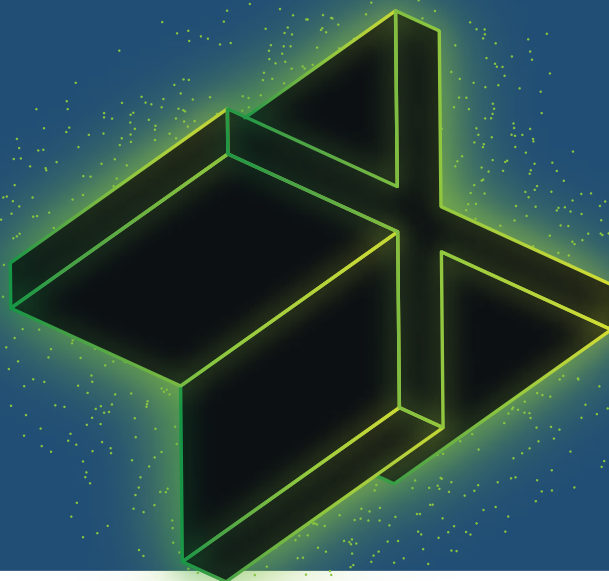
Us recomanem especialment els que el vostre sistema operatiu porti per defecte (Windows / Mac), però també teniu plataformes com:

- [Canva](#)
- [CapCut](#)

COMPARTIR EL VÍDEO EN ACCÉS OBERT

Un cop hàgiu editat el vídeo, l'haureu de **publicar en obert a la web del projecte**. Ho podeu compartir directament des de la plataforma d'edició (*si aquesta us ho permet*) o descarregar-lo i publicar-lo en una plataforma de vídeos en línia com:

- [Youtube](#)
- [Vimeo](#)



4. Projectes d'edicions anteriors per inspirar-se

4. Projectes d'edicions anteriors per inspirar-se

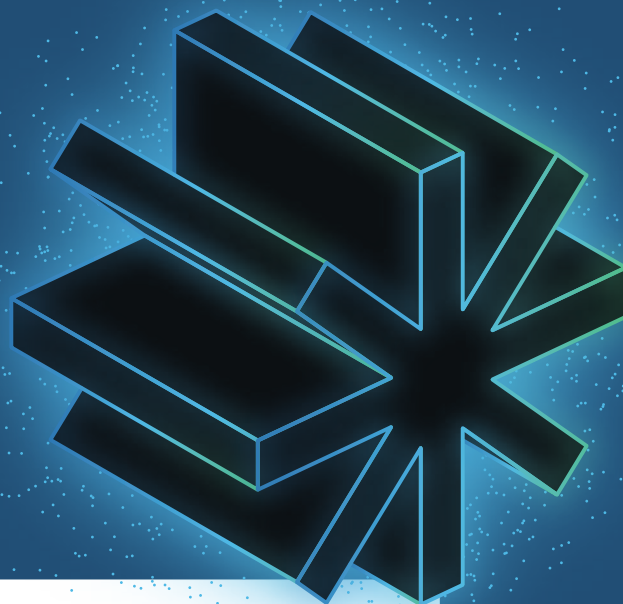
A continuació us facilitem alguns exemples de Worldshakers que l'any passat van arribar al Campus de Barcelona gràcies a **la seva presentació a la web i en vídeo**, la seva actitud i treball van ser premiats pel jurat amb el Viatge formatiu als EUA!

CATEGORIA A

- **Blue Sea**, Escola Santo Ángel, Avilés (*Astúries*)
 - <https://sites.google.com/salesianosaviles.es/blue-sea/inicio>
- **#FreeAmianto**, IES "Francisco Salzillo", Alcantarilla (*Múrcia*)
 - <https://sites.google.com/alu.murciaeduca.es/freeamianto/>
- **Stick**, IES "Joan Coromines", Benicarló (*C.Valenciana*)
 - <https://sites.google.com/view/trembteamstick>

CATEGORIA B

- **Bloom**, Institut "Escola de treball", Granollers (*Catalunya*)
 - <https://bloomyourselfemt.wixsite.com/bloomyourself>
- **Club Robótica e Informática Churriana (CRIC)**, IES "Federico García Lorca", Churriana de la Vega (*Andalucía*)
 - <https://clubroboticachurriana.com>
- **Contra la sumisión química, elige tu perfil**, IES "El Burgo-Ignacio Echeverría ", Las Rozas (*Madrid*)
 - <https://mmoranbayon.wixsite.com/eligetubando>



5. Preguntes freqüents

5. Preguntes freqüents

1. Què és un repte i com puc incorporar-lo a l'aula per treballar The Challenge?

Un repte genera un estímul o desafiament a les persones per assolir un objectiu o una solució a un problema real. Des de The Challenge us proposem posar el focus en alguna necessitat o problemàtica que sigui significativa o rellevant per a l'alumnat i que es pugui emmarcar en els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de les Nacions Unides, per idear iniciatives pròpies que hi responguin.

Sentiu-vos lliures de tractar-lo a l'aula a través d'una assignatura concreta, unes jornades intensives específiques o plantejaments transversals, mitjançant centres d'interès relacionats amb els continguts o plantejaments instrumentals treballant per projectes. Les propostes formatives dels programes d'EduCaixa, la plataforma de reptes The Challenge i alguns dels recursos que facilitem us poden servir de referència o suport.

2. Es pot presentar a The Challenge qualsevol projecte treballat a l'aula?

Sí, sempre que compleixi els requisits establerts a les **Bases de la convocatòria** i es pugui emmarcar en els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de les Nacions Unides.

3. Quines són les 5 "P" de l'ONU? Puc triar-ne més d'una?

És una manera de classificar els ODS en àmbits temàtics. Són les següents: Persones (1, 2, 3, 4 i 5), Planeta (6, 12, 13, 14 i 15), Prosperitat (7, 8, 9, 10 i 11), Pau (16) i Partnership (17). Quan us presenteu us preguntarem a quin ODS contribueix el vostre projecte i l'incorporarem a l'itinerari ("P") corresponent, únicament amb caràcter organitzatiu. En aquest sentit, ens regirem per l'ODS principal, malgrat que podeu indicar altres ODS als quals també contribuïu.

4. Si he treballat amb els programes EduCaixa, puc participar en The Challenge?

Per descomptat! Aplicant els programes podreu treballar de forma competencial amb els vostres equips i desenvolupar el projecte que us agradaria presentar. Les guies didàctiques us serviran de base per presentar treballs innovadors.

Per exemple, amb el programa Joves Emprenedors tindreu eines per desenvolupar la vostra idea i presentar el projecte; el programa BeCritical us ajudarà en l'elaboració i presentació del vídeo; o, el programa BigData, en la selecció i anàlisi de dades sobre la necessitat detectada.

5. Puc presentar més d'un projecte?

Sí, els docents podeu presentar tants projectes/equips com hagueu constituït a l'aula (sense membres repetits), però cada equip només pot presentar un únic projecte. Recordeu que els equips han d'estar formats per 3 o 4 persones.

5. Com encaixa The Challenge amb el nou currículum educatiu?

Un aspecte clau del nou currículum és l'aprenentatge amb sentit, mitjançant el qual l'alumnat pot aplicar els seus nous coneixements per solucionar necessitats de la realitat. A través de The Challenge, l'alumnat indaga i es planteja atendre una problemàtica relativa a un centre d'interès emmarcat en els ODS, per a la qual cosa haurà de plantejar una solució que posi en joc la seva creativitat i pensament crític sobre el seu entorn i diverses competències, com les comunicatives i de treball en equip. A més, com a centre educatiu podreu ajudar a donar forma al projecte treballant de manera globalitzada entre diferents àrees i assignatures.

7. Quin rol té l'alumnat i com s'hi ha d'implicar? Com puc ajudar-los en el desenvolupament del seu projecte?

Us proposem que l'alumnat sigui el protagonista del seu propi procés d'aprenentatge perquè, de manera activa i col·laborativa, entreni competències i adquireixi aquest rol de worldshaker compromès amb la millora del món.

El temps per treballar en el projecte pot variar segons la programació plantejada o la motivació i les habilitats de l'equip. No obstant això, es recomana una dedicació d'entre 5 i 15 sessions compreses en, com a mínim, un trimestre escolar.

El paper dels docents és importantíssim en qualsevol procés educatiu, i també en aquest. Us proposem seguir sent referents per al vostre alumnat i donar-los suport com a prescriptors i com a facilitadors, oferint-los les eines i l'escolta activa necessàries perquè puguin presentar un bon projecte. Des de l'organització us oferim diferents recursos per ajudar-vos durant tot el procés (vegeu la web educaixa.org o poseu-vos en contacte amb l'Oficina Tècnica).

8. En quin idioma cal treballar el projecte?

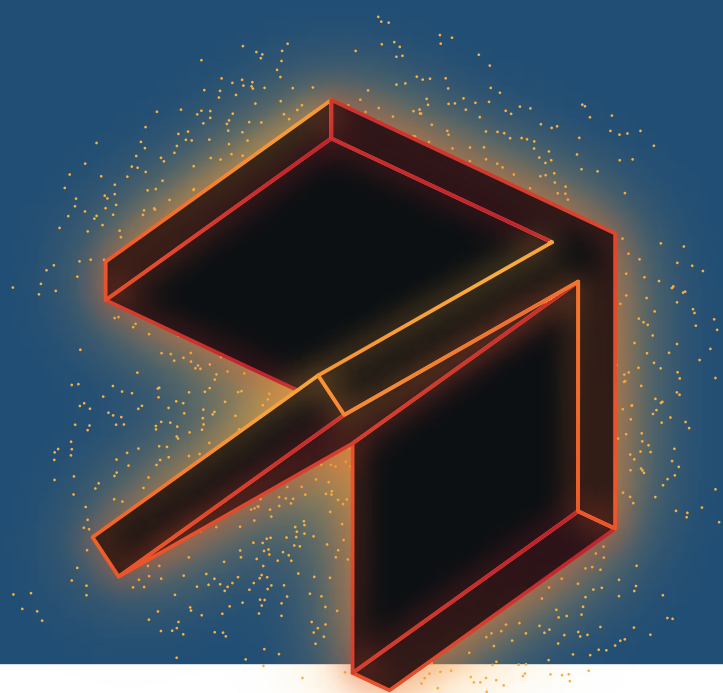
El projecte es pot treballar i entregar en qualsevol de les llengües oficials en què treballeu a l'aula, inclòs el portuguès. També podeu presentar projectes en anglès. En qualsevol cas, tingueu en compte que les llengües de treball en comú al Campus i el Viatge formatiu són el castellà, el portuguès i, complementàriament, l'anglès.

9. Quan puc presentar els nostres projectes a The Challenge?

La plataforma de convocatòries estarà oberta entre el 8 de gener de 2025 i el 5 de març de 2025.

10. On puc aconseguir més informació per treballar els projectes a presentar a The Challenge?


Trobareu més informació en els documents complementaris publicats a [la web The Challenge](#).





6. Contacte per resoldre dubtes

6. Contacte per resoldre dubtes

L'**Oficina Tècnica del Programa** ofereix suport en el procés de participació en The Challenge a través dels canals de comunicació següents:

 Per correu electrònic: challenge@educaixa.org

 Mitjançant un xat: [web de The Challenge.](#)

 Per telèfon i Whatsapp: [610 469 650](#)

EduCaixa



Fundació "la Caixa"