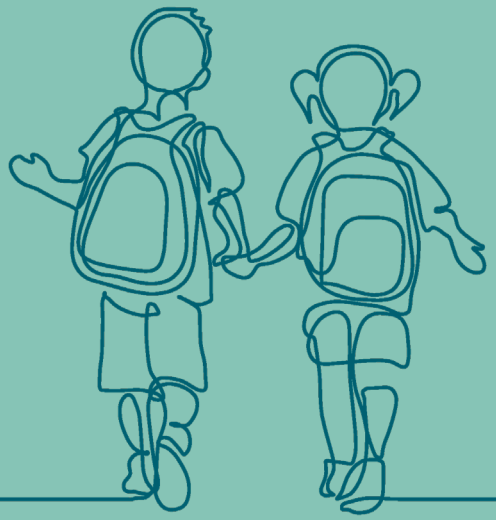
Com generar idees innovadores que donin solució a les necessitats de mobilitat escolar?

adreçat als coordinadors/ores de mobilitat escolar



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

Abans de començar:

- Agraïment
- Comprensió i paciència
- Ús dels micròfons
- Material previ preparat
- Gravarem la sessió

03

Com generar idees innovadores que donin solució a les necessitats de mobilitat escolar?

OBJECTIUS

- Conèixer metodologies i eines per generar idees innovadores que donin solució a les necessitats de mobilitat escolar.
- Conèixer metodologies àgils per la gestió de projectes de mobilitat escolar.
- Conèixer metodologies de deliberació i eines de facilitació de grups.

CONTINGUTS

- Mòdul 1. Design Thinking i metodologies deliberatives per generar idees innovadores
- Mòdul 2. Agile per gestionar projectes de mobilitat escolar

MODALITAT: En línia

DURADA: 3 hores

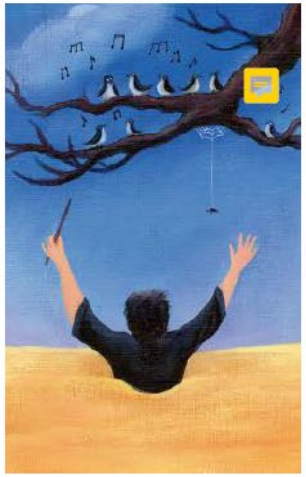
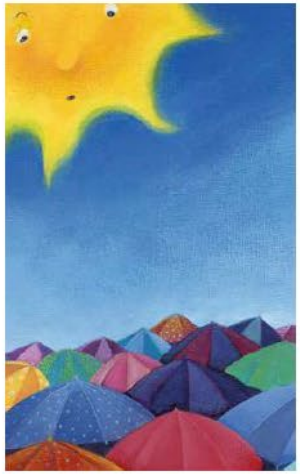
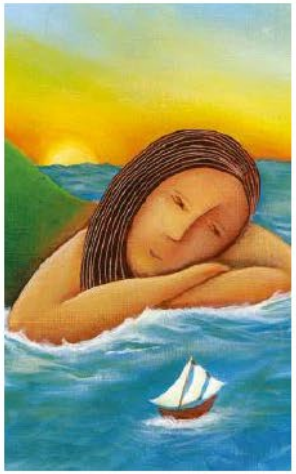
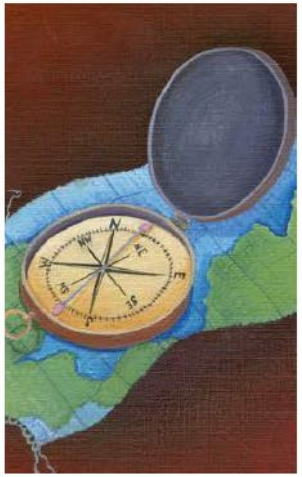
TREQUEM EL GEL

Dinàmica em presento:

La dinàmica d'avui, a més de per presentar-nos, servirà per a què ens expliquis... amb la carta **quins reptes esperes resoldre d'aquesta formació**

- Passos de l'exercici:
- Estén totes les cartes sobre una taula o obre el fitxer pdf que t'hem fet arribar.
- Respira i tria una carta sense donar-li moltes voltes "mentals".
- Espera a el moment en què sentis que et toca i ho expliques a l'equip.

Reptes que esperem resoldre amb aquesta formació:

Com generar idees innovadores que donin solució a les necessitats de mobilitat escolar?

“El canvi d’hàbits és difícil,
la sensibilització és molt important”

Quim

Com generar idees innovadores que donin solució a les necessitats de mobilitat escolar?

“El camí escolar ha anat bé (per alguns)”

Treball previ

Respon a les següents 4 preguntes:
De què te n'adones?
Què t'ha sorprès?
Quan has estat tu la persona que presenta?
Quan t'ha comportat tu com les persones de la audiència?

https://www.youtube.com/watch?v=QEV9VEP_fYU&list=RDCMUCyohwtZ50xtlAfoh5WUHTTw&index=1&ab_channel=inKNOWation

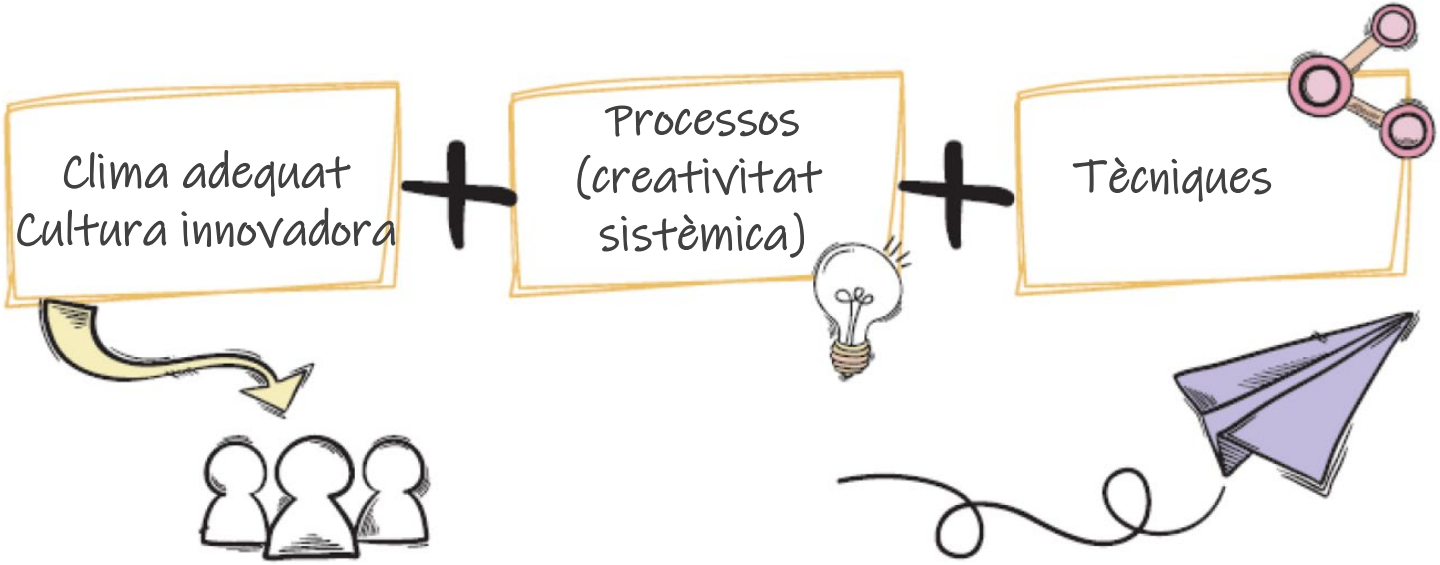
Com ha de ser una cultura per facilitar la innovació?

La cultura és alhora la barrera més gran per al canvi i, per això, el millor pont per a la seva millora.

La innovació i el canvi de cultura o canvi de cultura i innovació

Theory U (MIT), un mètode basat en la presa de consciència per transformar sistemes, “una cultura innovadora necessita persones amb mentalitat oberta (curiositat), cor obert (empatia), i voluntat oberta (valentia, coratge)

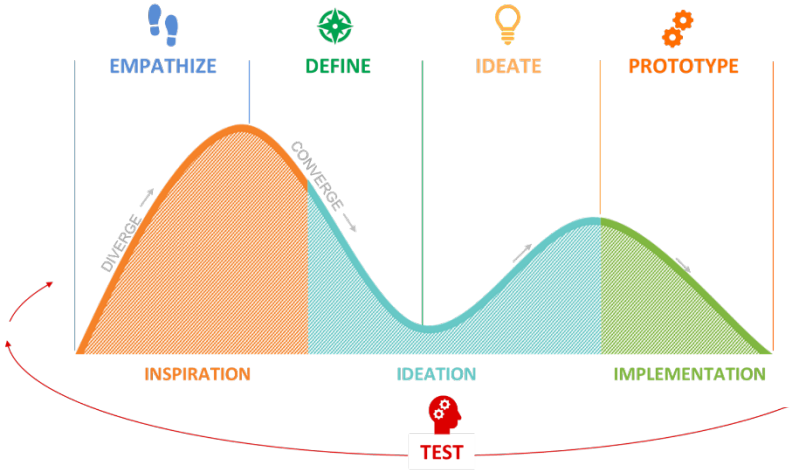
Marcs de treball per facilitar canvis que tinguin un impacte positiu



Theory U/Presencing Institute (MIT)
Design Thinking (Stanford University)
Human Centred Design (IDEO.org)
Design for Change (Riverside Education Foundation)

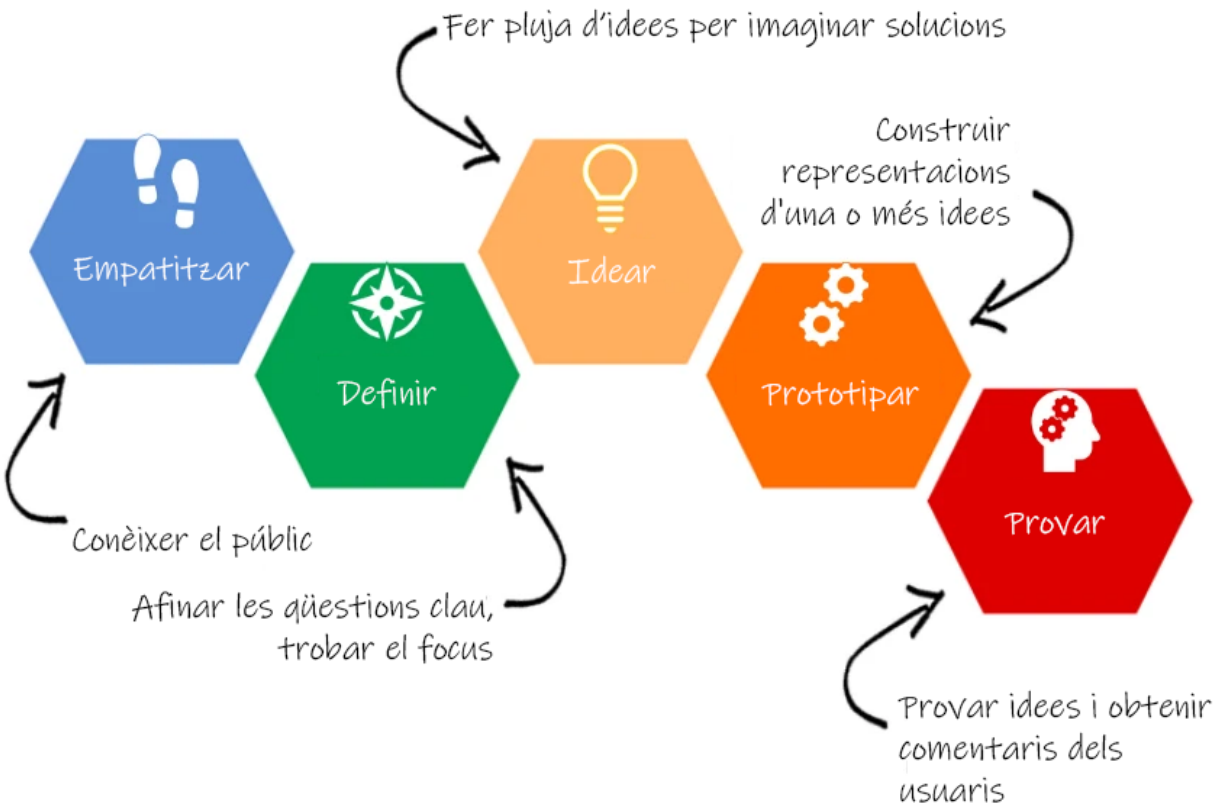
Marcs de treball per facilitar canvis que tinguin un impacte positiu

Theory U	Veure-Sentir-Presenciar-Cristalitzar-Co-crear
Design Thinking **Human Centered Design**	Empatitzar- Definir- Idear-Prototipar- Testejar
Design for Change	Sentir- Imaginar- Actuar-Evoluar- Compartir



Què és *Design Thinking?*

Design Thinking, popularitzat per d.school de Stanford



Un procés iteratiu (no lineal) de 5 passos que condueix al desenvolupament eficaç de solucions (productes o serveis) que adoptarà el beneficiari final.

Què és *Design for Change?*

Riverside Education Foundation - Kiran Bir Sethi

QUÈ SAPS SOBRE EL TEU ENTORN?
ORGANITZA LA INFORMACIÓ
IDENTIFICA FOCUS D'ACCIÓ
TRIA UN FOCUS
GUANYA EN COM-PRENSIÓ
SINTETITZA EL APRÈS GENERA UN REPTE

És l'etapa en la qual nens i nenes identifiquen possibles focus d'acció a partir de situacions del seu entorn que els agradaria que fossin d'una altra manera.

PROPOSA MOLTES IDEES
TRIA LES MILLORS SOLUCIONS
FES UN PROTOTIP
CONCRETA LA PROPOSTA
TRAÇA UN PLA D'ACCIÓ

Comprèn la generació i el desenvolupament de les idees per a millorar les situacions analitzades en l'etapa anterior, i la preparació per posar-les en pràctica.

PASSA A L'ACCIÓ

És el pas a l'acció, el moment en que les seves propostes de canvi es porten a la realitat.

REFLEXIONA SOBRE LA TEVA EXPERIÈNCIA
FES QUE EL PROJECTE EVOLUCIONI

És el moment en què es reflexiona sobre l'experiència viscuda i s'imaginen possibles accions futures.

PRESENTA EL PROJECTE
DIFON EL PROJECTE

Convida a nens i nenes a explicar el projecte i la seva vivència a altres persones, pensant en què ha funcionat bé i què es podria millorar.

Empoderem als nens/nenes perquè siguin protagonistes del canvi

CLIMA ADEQUAT / L'ESPAI INSPIRA

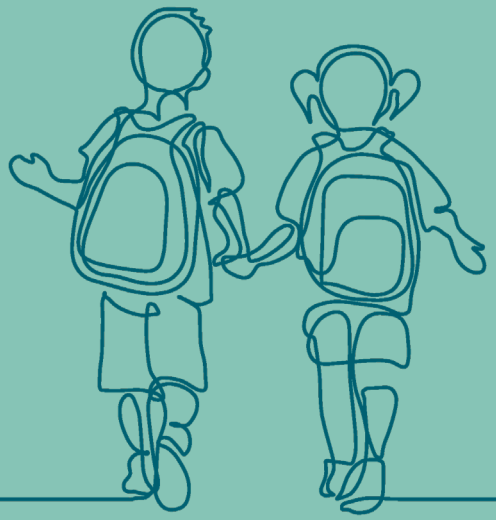
Utilitzarem la imaginació: l'espai més normal pot convertir-se en alguna cosa diferent amb una simple reubicació dels seus elements habituals.

Ens resultarà útil disposar de taules grans (o taules petites agrupades) per al treball col·laboratiu, espai lliure perquè puguin sorgir coses i fins i tot un lloc per poder relaxar-se.

CLIMA ADEQUAT / PREPAREM ELS MATERIALS

Hem de tenir preparats el material necessari abans de començar el projecte, de manera que sigui accessible per a tothom.

Sentir / Empatitzar



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

EL MÓN EN QUÈ VIVIM

A la primera etapa del procés, nens i nenes han d'intentar identificar situacions que els afecten en el seu entorn i que els agradaria que funcionessin millor.
És una etapa d'investigació en la qual, a través de l'observació, l'escolta i l'anàlisi, nens i nenes **enriqueixen el seu coneixement de si mateixos i del seu entorn**.

OBSERVEM EL MÓN I A UN MATEIX

Font: www.ottoscharmer.com

Observem el món que vivim no és només com una realitat observable al meu voltant, també ens observem a nosaltres mateixos. **Jo en sóc una part integral de la societat i he de començar a treballar des de dins, desafiant els meus propis supòsits i comportament.**

QUÈ SAPS SOBRE EL TEU ENTORN?

Partint del marc de treball que es proposi, encoratge als teus alumnes a pensar en accions, situacions i comportaments del seu entorn **que observen, que els afecten, els preocupen, els agraden o desagraden**: coses que han observat o viscut relacionades amb el marc.

Nota: Estem en el moment dels fets no de les idees i solucions, per exemple quan volen piscina- pregunta per què, (què hi ha darrera de voler una piscina)?

Grup complert
20-30 persones

30 minuts

- Post-it's de varis colors
- Rotlle de paper
- Rodoladors

ORGANITZEM LA INFORMACIÓ

- Demanarem als alumnes que surtin a la pissarra a ordenar els post-its, ajuntant les observacions que en la seva opinió tinguin relació entre si.
- Cada nen associarà uns i separarà altres i és probable que hi hagi nens que vulguin ajuntar unes observacions, mentre altres pensin que hagin d'anar separades. Animarem als estudiants a explicar-se entre si.
- En acabar hi trobareu totes les observacions agrupades en núvols d'informació, sorgides a partir dels criteris propis del grup.

Grup complert
20-30 persones

30 minuts

- Rotlle de paper
- Rodoladors

IDENTIFIQUEM EL FOCUS D'ACCIÓ

- Cada "núvol" reflecteix un conjunt de situacions que, des del punt de vista dels alumnes, resulta d'alguna manera conflictiu.
- Passarem de núvol en núvol, comentant cadascun. Preguntarem als alumnes com es podria expressar de manera sintètica tot el que conté el núvol.
- Descriuran el núvol amb una frase amb subjecte i predicat.

Grup complert
20-30 persones

1 hora

- Rotlle de paper
- Rodoladors

GUANYEM EN COMPRESIÓ

- Arriba el moment que puguin ampliar i enriquir la visió que tenen de la situació que han triat millorar.
- Pregunta al teu alumnat a quines persones creuen que pot afectar la situació i, una vegada que ho tinguin clar, animeu-los a anar a parlar amb elles per conèixer com aquestes persones viuen la situació que estan investigant.

Eqùips 4-6 persones

1-3 hores

- Llibreta
- Llapis
- Càmera fotos
- Càmera vídeo

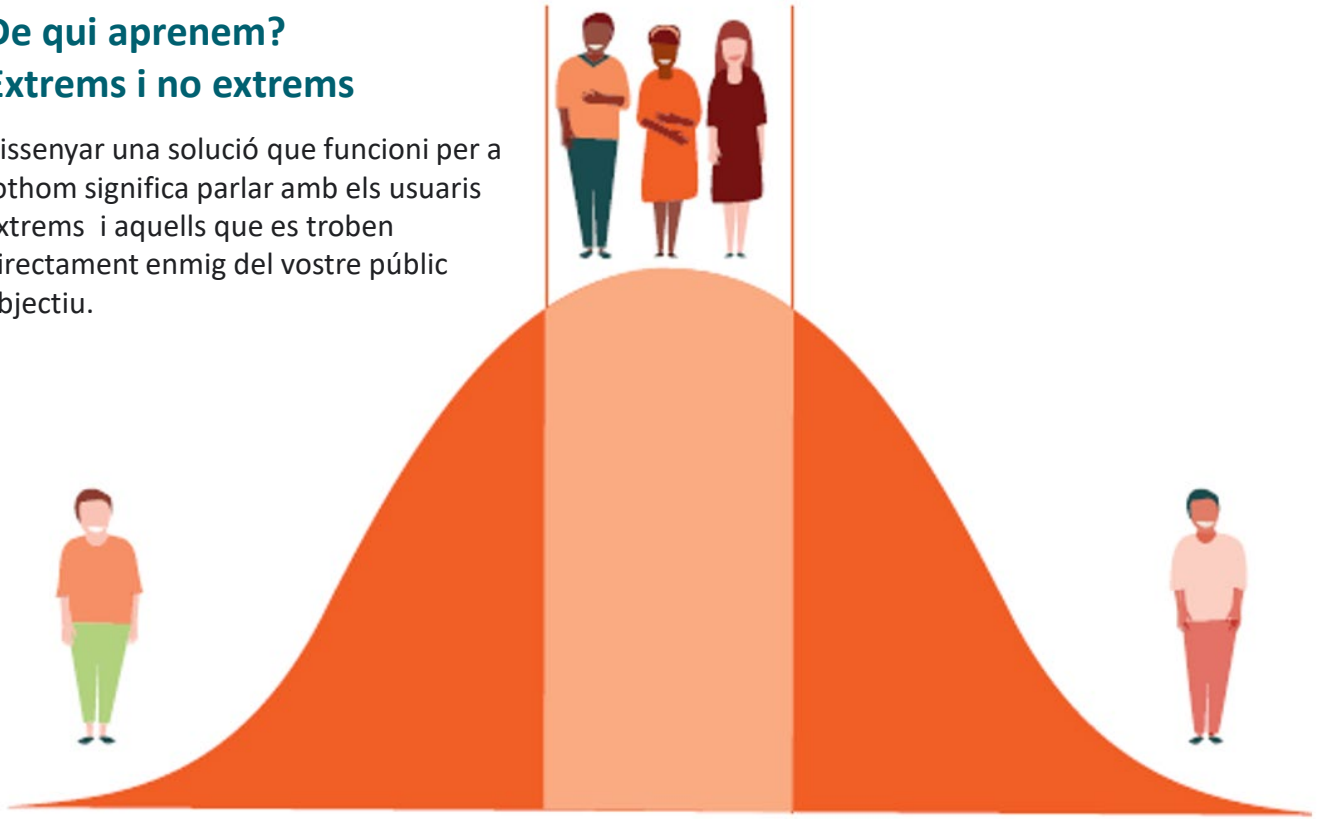
EMPATITZEM

Estem en la fase de "Inspiració" i que **no hem de córrer per arribar a l'execució. Això ens permet comprendre primer millor a les persones a les que estem tractant de servir.**

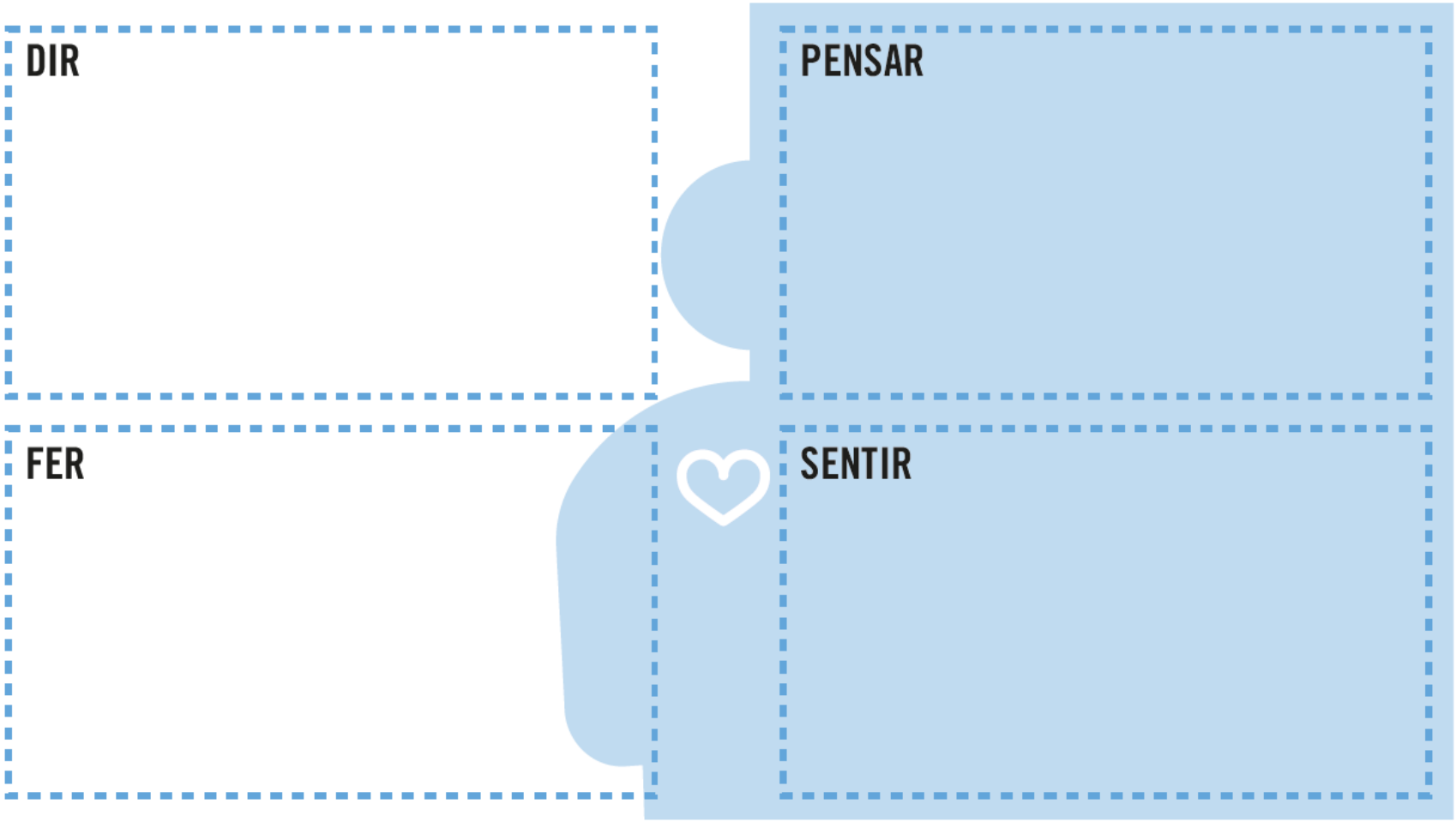
EMPATITZEM

De qui aprenem?
Extrems i no extrems

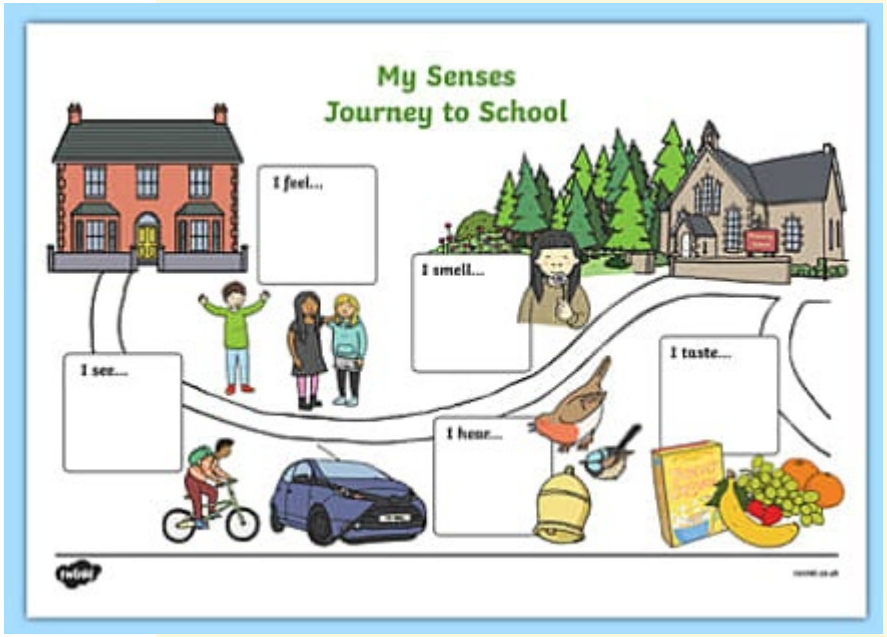
Dissenyar una solució que funcioni per a tothom significa parlar amb els usuaris extrems i aquells que es troben directament enmig del vostre públic objectiu.



UTILITZEM UNA MATRIU D'EMPATIA



FEM MAPES DE VIATGE



El mapa del viatge representa a mena de gràfica lineal l'experiència de l'usuari. Podem mostrar el viatge real o l'ideal, però sigui com sigui ens obligarà a centrar-nos en el nostre usuari més que en la nostra organització.
A l'hora de dibuixar aquesta gràfica, cerquem punts alts i baixos en la experiència de l'usuari, que seran la clau per tal d'identificar fites concretes per a la generació d'innovació.

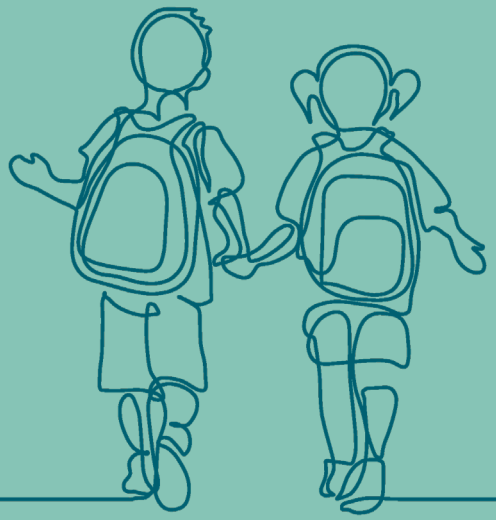
Customer Journey: Eva profesora de sostenibilidad

	Consciencia (Awareness)		Define	Diseña - idea	Prueba	
Etapas	COVID-19 AVISO: Clases presenciales se deben impartir online	Llama a compañera de trabajo	Ajusta powerpoint de presecial	Diseña una clase interactiva pensando en sus alumnos	Prueba la clase	Busca recursos online que le permitan hacer clases + interactivas
Pensamientos/ Sentimientos	Piensa: ahora que hago	Piensa: Estamos en la misma situación	Piensa: Esto no me convence	Piensa: online es distinto a offline	Piensa: Este espacio es diferente	Piensa: No se por donde comenzar
	Siente: Agobio/ Ansiedad	Siente: Alivio temporal	Siente: Inseguridad	Siente: Vértigo	Siente: Curiosidad	Siente: Soledad
Experiencia Satisfacción						
Touchpoints						
Moments of Truth						
Oportunidades (HMI)	Como puedo yo ayudarla a sostener la Incertidumbre (VUCA)		Como puedo yo ayudar a mejorar su confianza creativa Como puedo yo ayudar a que saque lo mejor del online Como puedo yo ayudar a que tenga recursos que faciliten la interacción con los estudiantes			Como puedo yo ayudar a que se sienta que es parte de una comunidad

ELS MICROMOMENTS / MOMENTS OF TRUTH

https://www.youtube.com/watch?v=GG7VmggxLs&ab_channel=GoogleColombia

Definir



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

Xarxa de Coordinadors/ores de Mobilitiat Escolar

School Chance
Interreg Europe

ELEGIM EL FOCUS I GENEREM UN REPTE

- Un cop identificats els possibles focus per al desenvolupament de projectes, és important triar sobre quin o quins es va a treballar.
- Un sistema de votacions en dos passos ajuda a triar millor. Demanarem als nens que votin els dos o tres problemes que més li atrauen / importen.
- Escollirem els més votats i demanarem que facin una segona votació, aquesta vegada amb un sol vot per persona.
- Enunciar un repte tipus: **Com podríem aconseguir ... que ningú embruti els parcs? Com podríem fer ...que les escombraries no siguin escombraries?**

Grup complert
20-30 persones

30 min- 1 hora

- Rotlle de paper
- Rodoladors

ELEGIM EL FOCUS I GENEREM UN REPTE

Nena va arrossegada per la mare
Focus creatiu: Com podríem fer perquè la mare no tingui que arrossegar la filla?

Carril molt concorregut
Focus creatiu: Com podríem fer perquè la nena es senti més segura? Com podríem fer per no trobar el carril bici tant concorregut?

Rampa li costa molt
Focus creatiu: Com podríem motivar-la?

Es posa contenta quan veu les amigues a l'escola
Focus creatiu: Com podríem fer per donar-li continuïtat/recordar-ho durant el dia?

ELEGIM EL FOCUS I GENEREM UN REPTE

La proximitat de les parades d'autobús és un fet important.
Focus creatiu: Com podríem ...

El trànsit i el volum de cotxes provoquen conseqüències desagradables com el soroll i la perillositat (i la contaminació!!!)
El trànsit i l'escola no són bones companyes
Focus creatiu: Com podríem ...

Les famílies es desplacen amb diferents mitjans per anar a l'escola.
Focus creatiu: Com podríem ...

Es valora positivament que els trajectes siguin agradables
Focus creatiu: Com podríem...

DEFINIM TROBANT EL FOCUS CREATIU

_____

Perfil persona / grup
necessita una forma de _____

_____

Per / però / sorprenentment
** Selecciona una*

_____

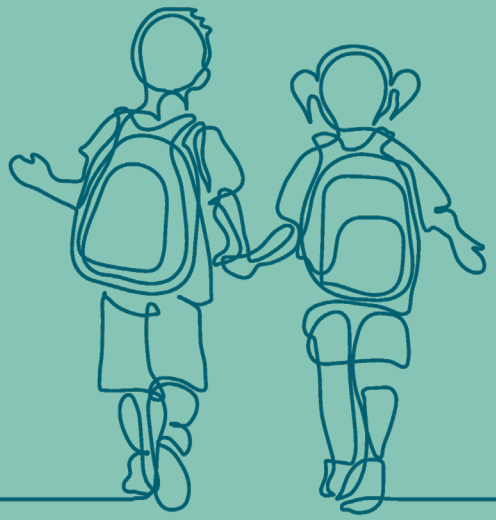
_____

Focus creatiu:
Com podríem fer_____?

Definir jugant

USUARI	+	NECESSITAT	+	INTUÏCIÓ	PROJECTES ASSOCIATS
	necessita		perquè		

Idear / Imaginar



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

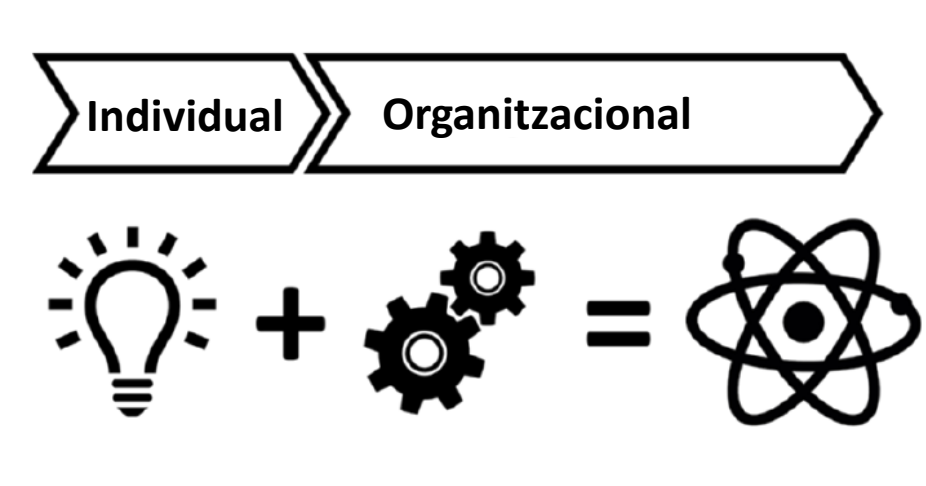
XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

CREATIVITAT VS INNOVACIÓ

Creativitat és una funció individual. És l'habilitat cognitiva de transcendir sistemes, normes o patrons i crear idees originals I significatives.

Innovació és una funció organitzacional. És la generació, producció i execució de nous serveis, processos, productes o models de treball.



CONSTRUINT UNA NOVA REALITAT

QUE LA VOSTRA IMAGINACIÓ SIGUI EL PRIMER PAS PER CONSTRUIR UNA NOVA REALITAT

En aquesta etapa, nens i nenes ideen maneres de resoldre el problema que han estat investigant.

IMAGINA és una etapa creativa i cooperativa en la qual emergeixen i es brinden al grup multitud d'habilitats insospitades dels que hi participen.

"Creativo/a no es un sustantivo ni un adjetivo, es un verbo"
Libro "Sigue Adelante" – Austin Kleon

Posa el focus en la solució no en el problema

5 PRINCIPIS DE LA GENERACIÓ D'IDEES

1. **La crítica està prohibida (Crítica o comentari o broma o judici o avaluació o opinió)**
2. **Tota idea és benvinguda! (TOTES)**
3. **Tantes idees com sigui possible (Es promou la quantitat. Com més, millor)**
4. **El desenvolupament i associació de les idees és desitjable (Construir sobre la idea d'una altra persona és desitjable**
5. **Prohibit el NO, i enlloc de però utilitzar a més.**

Recomanació: Separar la reunió, workshop o etapa de generar idees, de la de seleccionar-/ avaluar-les. Fins i tot en dies diferents.

IMAGINA I PROPOSA MOLTES IDEES

- La millor manera de trobar bones idees és generant moltes. Et proposem dues maneres de facilitar la generació d'idees en funció de com s'hagi dividit el grup per treballar.
- Encoratge el grup a fer servir la imaginació, a donar idees atrevides, esbojarrades, fantasioses; sense jutjar cap proposta i construint sobre les idees dels altres. Poden prendre una idea que s'hagi dit i trencar-la en dos, exagerar-la, transformar-la, adjuntar a Altres ... Per a Això és Fonamental escoltar!
- Demaneu que respectin el Torn de paraula i que tractin d'expressar les els Seves idees de manera senzilla i clara.

Grup complert
20-30 persones

30 min -2 hores

- Rotlle de paper
- Retoladors
- Cinta adhesiva

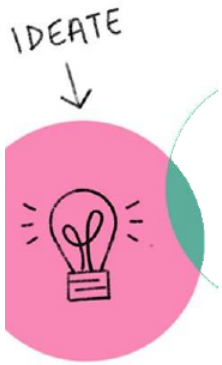
PROBA EINES D'IDEACIÓ (EX: SCAMPER)

Substitute
Combine
Adapt
Magnify/Minify/Modify
Put to other uses
Eliminate
Reverse/Rearrange

PROBA EINES D'IDEACIÓ (EX: SCAMPER)

SUSTITUIR

¿Qué más puede ser sustituido? ¿Quién más puede ser sustituido? ¿Podemos cambiar las reglas? ¿Otro proceso o procedimiento? ¿Otra fuerza? ¿Otro sitio? ¿Una aproximación diferente?



COMBINAR

¿Qué ideas se pueden combinar? ¿Podemos combinar propósitos, intenciones? ¿Qué tal una colección? ¿Qué tal una agrupación? ¿Cómo podríamos empaquetar una combinación? ¿Combinar equipos o áreas? ¿Combinar atractivos?

ADAPTAR

¿Qué más es como esto? ¿Qué otra idea te sugiere esto? ¿El pasado nos ofrece algún paralelismo? ¿Qué podríamos copiar? ¿Qué idea podríamos incorporar? ¿Qué otro proceso se podría adaptar? ¿En qué diferentes contextos puedo incluir mi concepto? ¿Qué ideas de otros campos diferentes?

MODIFICAR

¿Qué podemos magnificar, ampliar, o extender? ¿Qué podemos exagerar? ¿Qué podemos sobredimensionar? ¿Qué podemos añadir? ¿Más tiempo? ¿Más fuerte? ¿Más largo? ¿Qué tal con más frecuencia? ¿Características adicionales? ¿Qué puede dar valor añadido? ¿Lo podemos duplicar?

PONER EN OTROS USOS

¿ Para qué más se podría usar? ¿Hay nuevas maneras de usarlo tal y como es, tal y como está? ¿Otros usos si lo modificamos? ¿Qué más se podría hacer a partir de esto? ¿Otras extensiones? ¿Otros CLIENTES/mercados?

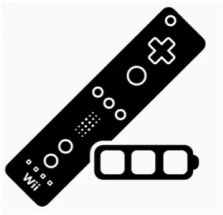
ELIMINAR

¿ Qué pasaría sí fuese más SENCILLO? ¿Qué habría que omitir? ¿Lo tendría que dividir? ¿Reducir? ¿Hacer más eficiente? ¿Compactar? ¿Restar? ¿Eliminar? ¿Se pueden eliminar las reglas? ¿Qué hay que no sea necesario? ¿Qué nos revelaría un diagrama del proceso?

REORDENAR

¿Y si lo hago al revés? ¿Y si invierto el orden en que se hace? ¿Cómo podría conseguir el efecto contrario? ¿Considerarlo retrospectivamente? ¿Invertir los papeles? ¿Hacer lo que no se espera? ¿Puedo transponer positivo y negativo? ¿Cuáles son los opuestos? ¿Cuáles son los negativos? ¿Lo podemos girar? ¿Le podemos dar la vuelta?

EXEMPLES SCAMPER



Com podríem crear una videoconsola per a tota la família?
Substituint el comandament

Com podríem netejar el terra de forma més còmoda?
Combinant un pal i un raspall

Com podríem demostrar que som una marca de joguines centrada en els nens / es?
Adaptant la porta d'entrada a la mida dels nens / es

Com podríem fer per aparcar millor a la ciutat?
Modificant la grandària dels cotxes

EXEMPLES SCAMPER

Com podríem generar ingressos extres al restaurant?
Fent servir l'espai de bar / disc a la nit.

Com podríem agilitzar les nostres reunions de treball?
Eliminant les cadires de les sales de reunió.

Com podríem ajudar a algú que vol trobar ràpidament un lloc on quedar bonic i barat?
Reorganitzant els resultats a partir de les dades de recerca

airbnb

TRIA LES MILLORS SOLUCIONS

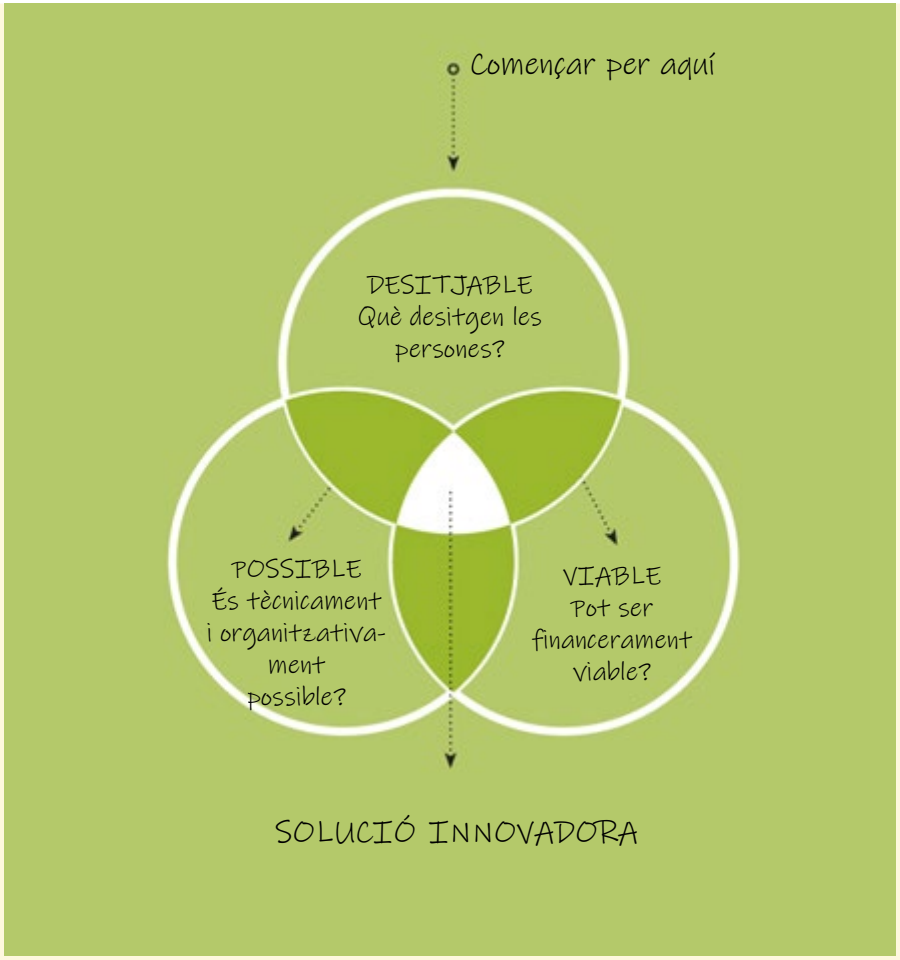
- És important que creguin en les idees que van a desenvolupar: demaneu que votin individualment les propostes que més els agraden, interessen, atreuen ... 3 o 4 vots per persona són suficients, tot i que depèn de quantes idees hagin sorgit. Escull les idees més votades pel grup i comenta amb tots, animant-los a imaginar quines són les que millor poden ajudar a resoldre el problema.
- Després d'això, feu una segona votació utilitzant un vot per persona. En aquesta segona ronda pots plantejar nous criteris, com que siguin solucions originals, que tinguin potencial per millorar la vida de moltes persones, que siguin sostenibles, que es puguin dur a terme fàcilment, etc.

Grup complert
20-30 persones

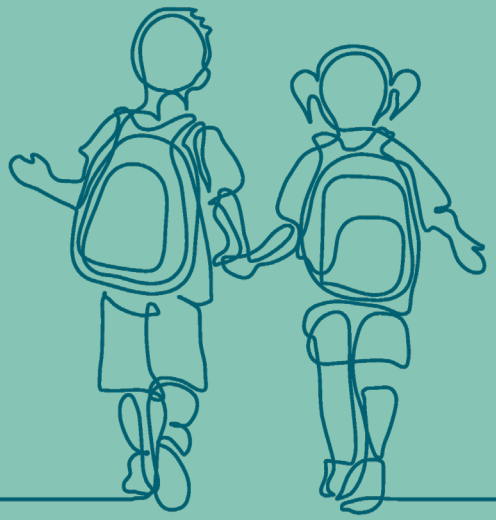
45 min -2 hores

- Rotlle de paper
- Cinta adhesiva
- Adhesius

FACILITANT EL CANVI



Idear / Prototipar



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

FEU UN PROTOTIP

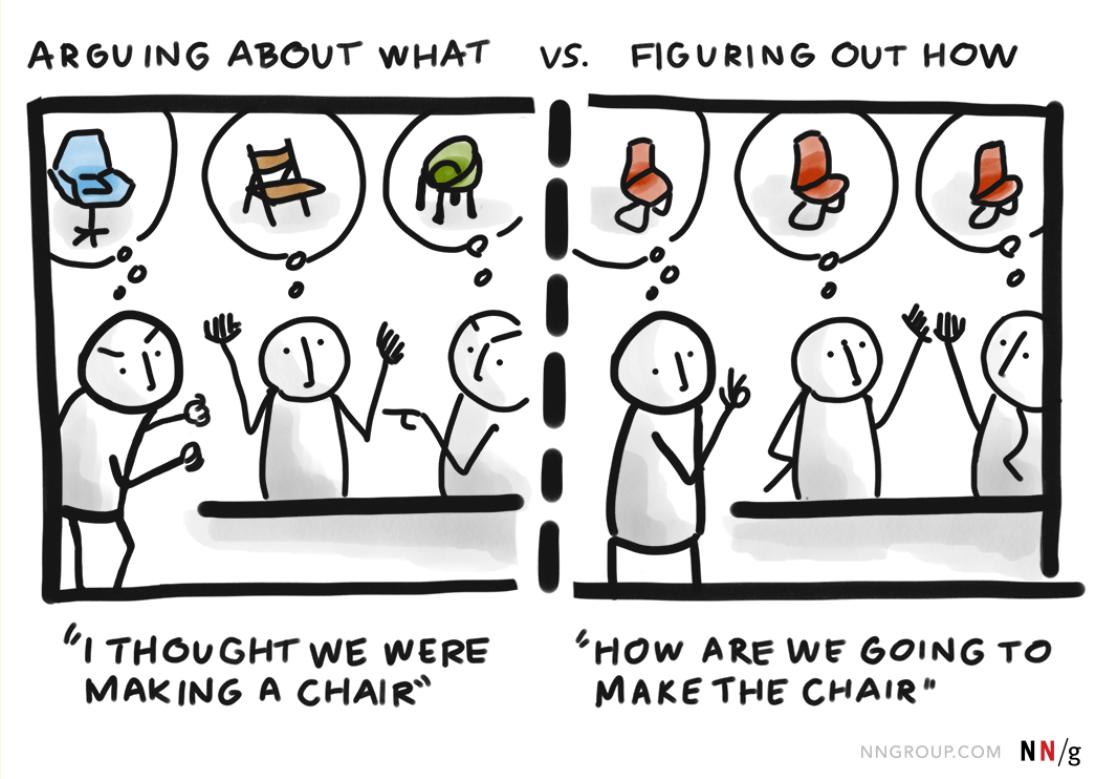
- Construir els prototips resulta de gran utilitat per a comprendre millor la visió que cada persona té sobre una idea, a més els va a ajudar a definir millor què és el que volen fer.
- (Recorda que "les mans també pensen") fins i tot una petita representació teatral pot funcionar molt bé. Qualsevol cosa que els serveixi perquè la idea "salti del cap a la realitat".
- Els prototips han de ser senzills i útils, ja que la intenció no és fer obres d'art, sinó comunicar-se entre l'equip i definir millor la idea:
- Demana a cada equip que faci un prototip de la seva proposta, i que expliquin entre els membres la seva pròpia visió de la idea que han triat.

Equips 4-6 persones

30 min -3 hores

- Rotlle de paper
- Cinta adhesiva
- Cartolines
- plastilina...

Fes-ho tangible: Mostra NO ho expliquis



Passar del què al com desbloqueja la creativitat col·lectiva

CONCRETA LA PROPOSTA

Una vegada que els nens i les nenes han acabat els seus prototips, demana'ls que defineixin:

- ***En què consisteix la idea***
  Una frase curta que resumeixi la proposta.
- ***Per a què servirà***
  Què és el que es vol aconseguir una vegada que es posi en pràctica.
- ***Què fa falta per poder dur-la a terme***
  Necessitats, tant de recursos materials com de col·laboració d'altres persones alienes a l'equip.

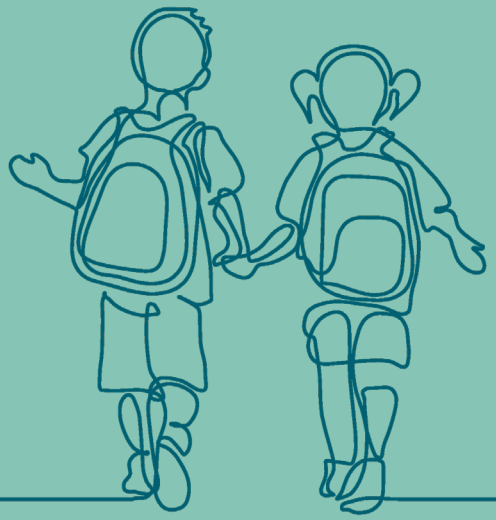
Feu servir una cartolina gran perquè puguin tenir-ho present tot el temps.

Equips 4-6 persones

30 min -2 hores

- Cartolines
- Retoladors

Actua / Prova



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

TRAÇA UN PLA D'ACCIÓ

Demana a cada equip que escrigui en post-it tots els passos que considera que cal donar per fer realitat la idea (un pas per post-it), i que els peguin en un panell o a la paret.
Quan hagin acabat, demaneu que els ordenin seqüencialment i identifiquin quant de temps necessitaran per fer-ho.

Equips 4-6 persones

30 min -2 hores

- Post-its
- Retoladors

ACTUA

ELS APRENENTATGES MÉS VALUOSOS COMENCEN A ACCIONS REALS DE CANVI

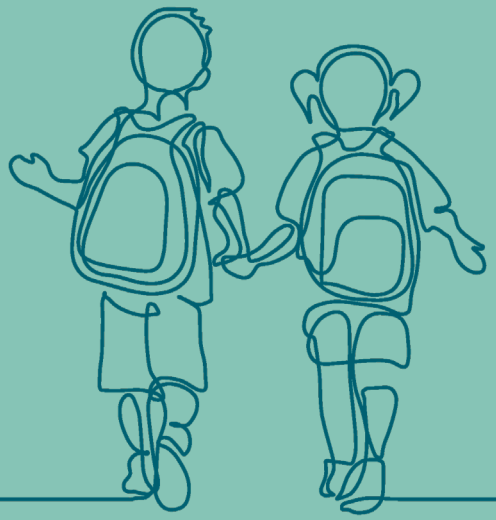
El que és important és que el seu projecte no es quedi en una idea.

TRAÇA UN PLA D'ACCIÓ

En aquesta etapa, nens i nenes duran a terme accions en el món real i veuran que poden produir canvis significatius en ell i enriquir el seu entorn.

ACTUA és especialment emocionant: és ara quan cristal·litza tota la feina feta i quan nens i nenes senten que veritablement PODEN canviar el món.

Avalua/Evolua



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

AVALUA/EVOLUA

LA REFLEXIÓ SOBRE LES NOSTRES ACCIONS ENS AJUDA A CRÈIXER

EVOLÚA és una etapa que barreja evolució i avaluació, en la qual es busca projectar la mirada cap al futur per imaginar noves accions que puguin enriquir el treball realitzat.

REFLEXIONA SOBRE LA EXPERIÈNCIA

Diferent, difícil, après

- Feu grups de tres i proposa que arribin a un consens d'equip sobre alguna cosa que a els hagi semblat diferent, una cosa difícil i alguna cosa que hagin après.
- Demaneu que ho escriguin en un post-it i l'enganxin en tres panells a els quals apareguin les preguntes: **Què ens ha semblat diferent?, Què ens ha semblat difícil?, I Què hem après?**
- Després, podeu llegir-les en alt i comentar-les amb tot el grup.
- Dedica un temps a aquest moment final, ja que és probable que les reflexions més valuoses apareguin aquí.

Grup Complert
20-30 persones

1-3 hores

- Rotllo paper
- Post-its
- Retoladors

FES QUE EL PROJECTE EVOLUCIONI

Start / Stop / Continue

Dividits en grups de tres, proposa'ls que arribin a un consens d'equip sobre tres aspectes:

- Primer, una cosa que no s'ha fet durant els projectes i que els agradaria haver pogut fer (START)
- Segon, una cosa que sí que s'ha fet i consideren que val la pena deixar de fer (STOP);
- Finalment, una cosa que sí que s'ha fet i que és valuós seguir fent (CONTINUE).

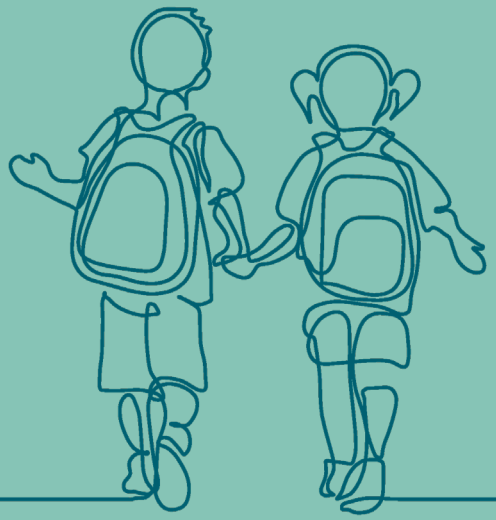
Demaneu-los que escriguin cada aspecte en un post-it i que el peguin en tres panells, cadascun pertanyent a cada bloc (START / STOP / CONTINUE). Després, pots llegir-los en alt i comentar-ho amb tot el grup.

Grup Complert
20-30 persones

1-3 hores

- Rotllo paper
- Post-its
- Retoladors

Comparteix



Ajuntament de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament de Territori i Sostenibilitat

XARXA DE COORDINADORS/ORES DE MOBILITIAT ESCOLAR

School Chance
Interreg Europe

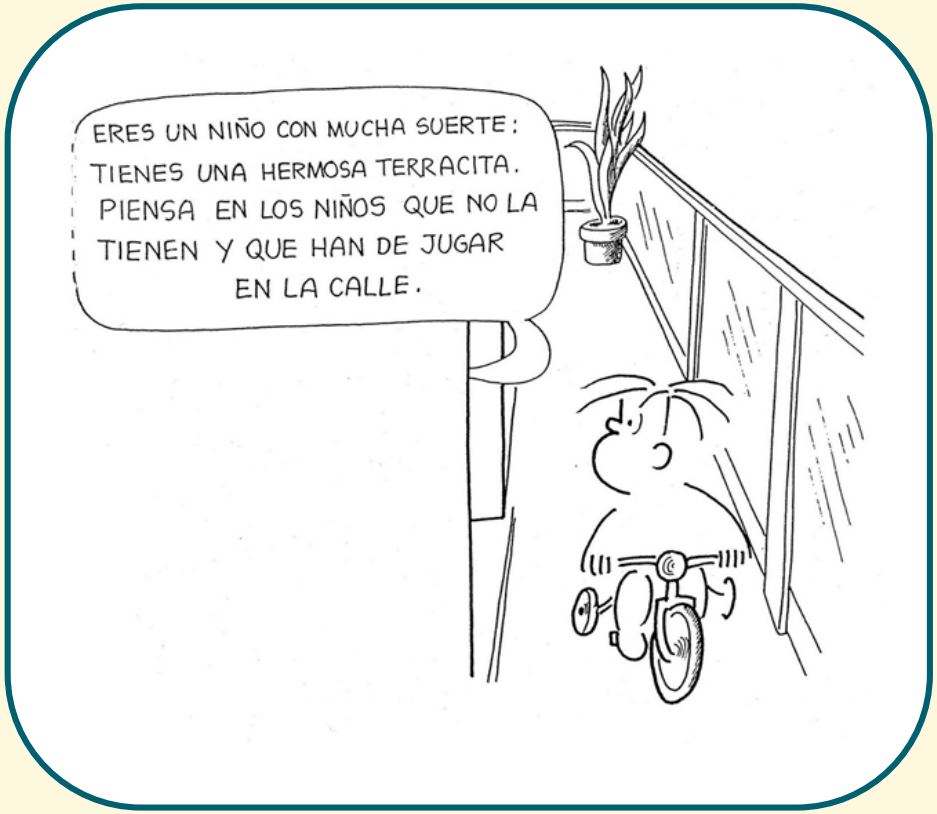
CELEBRA!

COMPARTIR LES EXPERIÈNCIES QUE VIVIM CONSTRUEIX LA NOSTRA HISTÒRIA

COMPARTEIX és una celebració i una manera de compartir la satisfacció que neix de l'esforç i la dedicació.
Posa en relleu el valor del que han fet. Val la pena ser explicat i pot inspirar a altres persones perquè conté un poderós missatge:
"Jo Puc ... Tu pots!

ELS NENS I LES NENES COM A PUNT DE REFERENCIA

“Un indicador de la qualitat de vida d'una ciutat/poble/barés que hi hagi nens i nenes jugant al carrer”
F. Tonucci



ELS NENS I LES NENES COM A PUNT DE REFERENCIA

Francesco Tonucci:
El 1991 el projecte de Ciutat dels Nens, considerat una nova forma de concebre la ciutat, amb els *nens com a punt de referència*. La ciutat dels nens té entre els seus objectius calmar el trànsit a les ciutats i fer possible el que ara és una utopia: que els nens vagin sols a l'escola o que puguin jugar als carrers lliurement sense por de ser atropellats.

ELS NENS I LES NENES COM A PUNT DE REFERENCIA

"Els problemes no estan fora sinó dins, en la forma en què tu veus el món. Les escoles tenen el paper fonamental d'ensenyar als nens/es a mirar el món amb amabilitat i dir-los que ells poden canviar les coses."
Kiran Bir Sethi, fundadora de Design for Change

REFERÈNCIES:

Processos

Theory U/Presencing Institute (MIT)
https://www.presencing.org/aboutus/theory-u

Design Thinking (Stanford University)
https://dschool.stanford.edu/

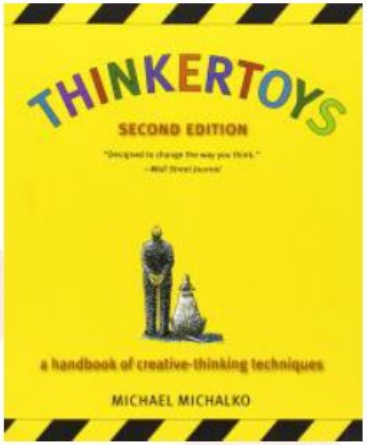
Human Centred Design
https://www.ideo.org/

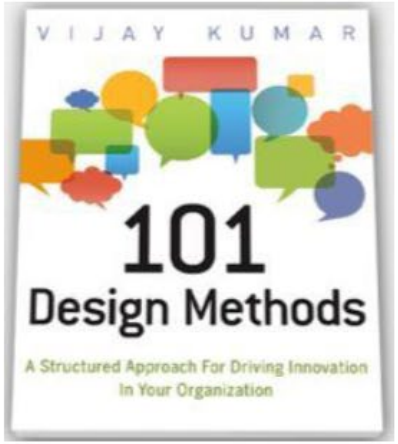
Design for Change (Riverside Education Foundation)
https:/www.dfcspain.org/
https://bit.ly/3tbn6Xj

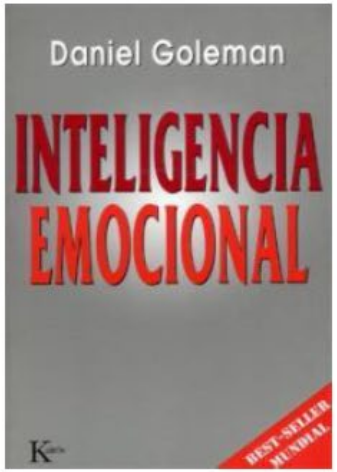
Tècniques

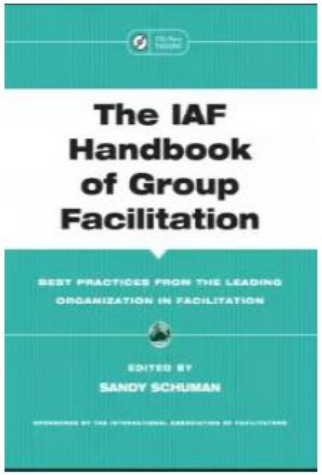
SCAMPER https://www.youtube.com/watch?v=2gJII6HT7Tk

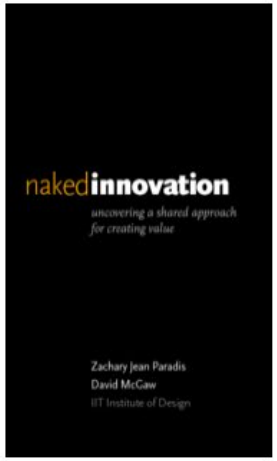
BRAINSTORMING https://www.youtube.com/watch?v=Ej7qXAmV1ec


THINKERTOYS
SECOND EDITION
a handbook of creative-thinking techniques
MICHAEL MICHALKO


VIJAY KUMAR
101
Design Methods
A Structured Approach For Driving Innovation
In Your Organization


Daniel Goleman
INTELIGENCIA
EMOCIONAL
BEST-SELLER
MUNDIAL


The IAF
Handbook
of Group
Facilitation
BEST PRACTICES FROM THE LEADING
ORGANIZATION IN FACILITATION
EDITED BY
SANDY SCHUMAN


nakedinnovation
uncovering a shared approach
for creating value
Zachary Jean Paradis
David McGaw
IIT Institute of Design

Moltes gràcies!

Marite Guevara
mguevara@ersilia.org