



Quin és el teu truc?

PROJECTE STEAM

Anna Casadevall Sala
Alaitz Inchaustegui Llopis

PRESENTACIÓ

- El projecte s'ha realitzat al **Saint George's School**.
- És un projecte en d'**intervenció psicoeducativa**.
- Hem utilitzat **la xarxa per a compartir** el resultat.

OBJECTIUS GENERALS

- ➔ Desenvolupar un projecte STEAM dins el marc de la **intervenció psicoeducativa** i l'atenció a les necessitats educatives dels alumnes.
- ➔ Estimular el **pensament creatiu** com un recurs per assolir reptes potenciant **l'autoealització i l'apoderament personal**.
- ➔ **Compartir els recursos** educatius que els mateixos alumnes generen a través de la xarxa arribant a altres nens i nenes.



OBJECTIUS CONCRETS

- Utilitzar **recursos tecnològics** en els processos **d'orientació psicoeducativa**.
- **Compartir a la xarxa** (on line) els resultats de la intervenció psicoeducativa.
- Treballar conscientment la **demanda d'ajuda** i la **cerca de solucions**.
- Potenciar **l'apoderament personal** dels alumnes a partir de definir i treballar les pròpies demanades d'ajuda en orientació.
- Utilitzar **recursos creatius** i el **pensament lateral** per a la recerca d'estratègies personals que donin resposta a una necessitat concreta de l'alumne/a.
- Introduir un pas final al procés d'orientació, estimulant el **pensament metacognitiu**, que faci conscient al nen/a de l'estratègia o el recurs que li és efectiu.
- **Donar valor a l'estratègia o recursos** elaborat per l'alumne/a fins al punt que aquest sigui útil i extrapolable a altres nens i nenes.



CONTEXT

- ➔ El es dirigeix a alumnes d'**Educació Primària del Saint George's School**.
- ➔ És un projecte realitzat des del **DOIP** (Departament d'Orientació i Intervenció Psicopedagògica)



Saint George's
School

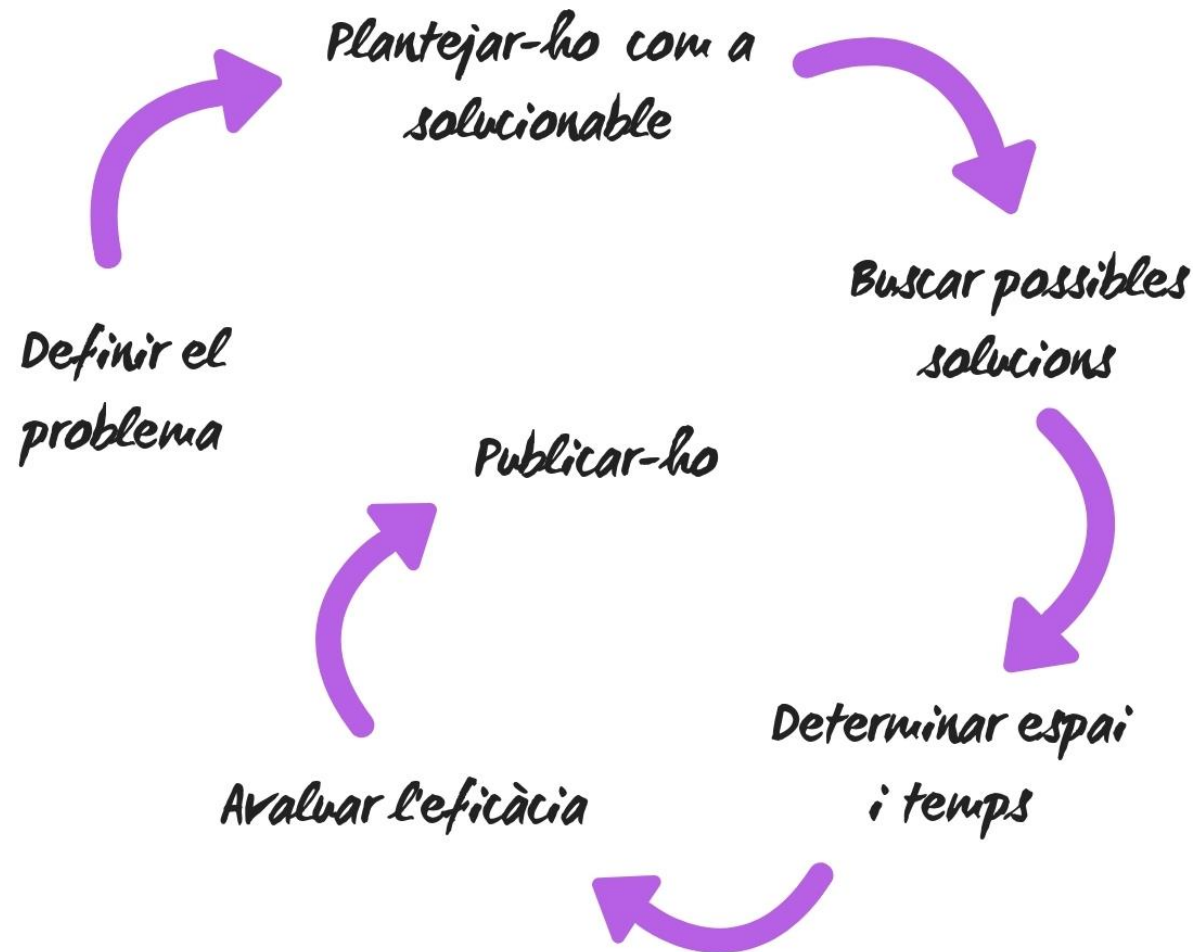
MARC TEÒRIC

- ➔ El **procés creatiu** i el **pensament lateral**.
- ➔ L'**expert** sobre ell mateix és el propi nen/a: Ens centrem en "**com**" resolem el problema.
- ➔ La intervenció se centra en el desenvolupament de la **solució del problema**: truc.



METODOLOGIA

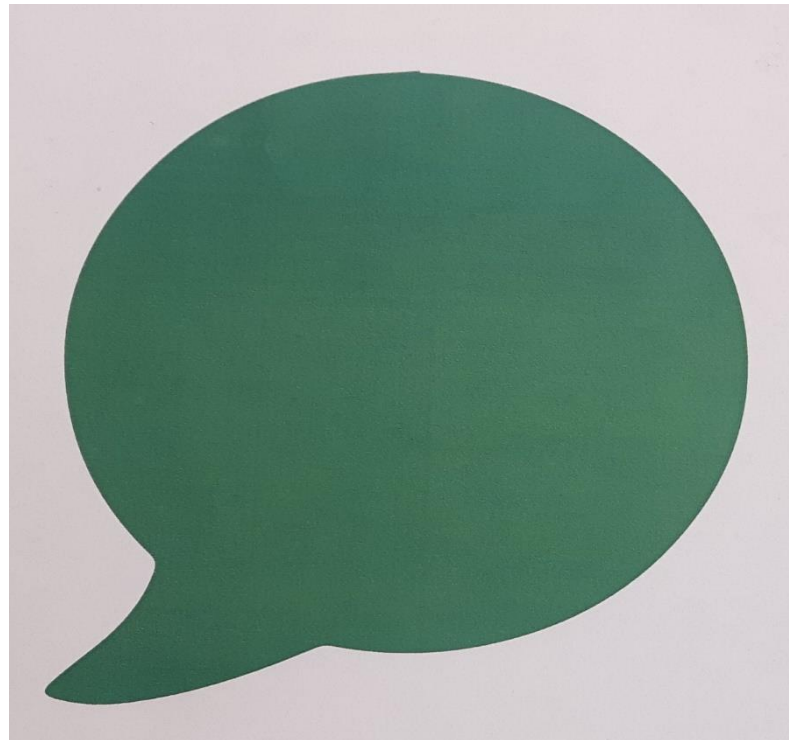
Model IDEAL de Bransford i Stein (1986):



PROCEDIMENT

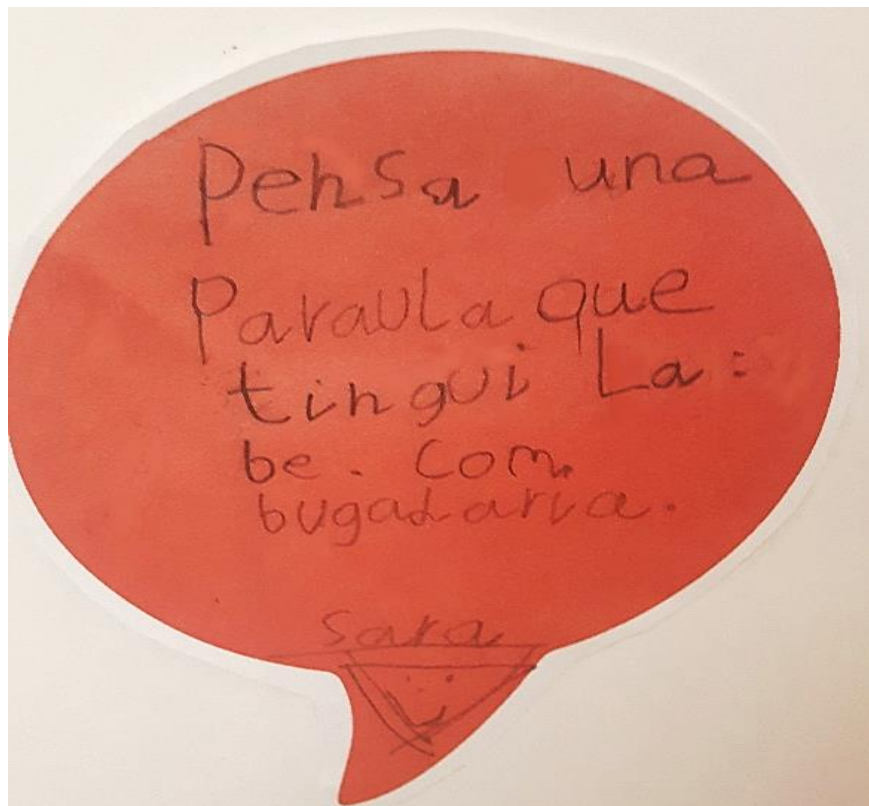
6-8 sessions de 30-45 minuts en grups de 2 o 3 alumnes:

1. Detecció del problema: *inversions*.



PROCEDIMENT

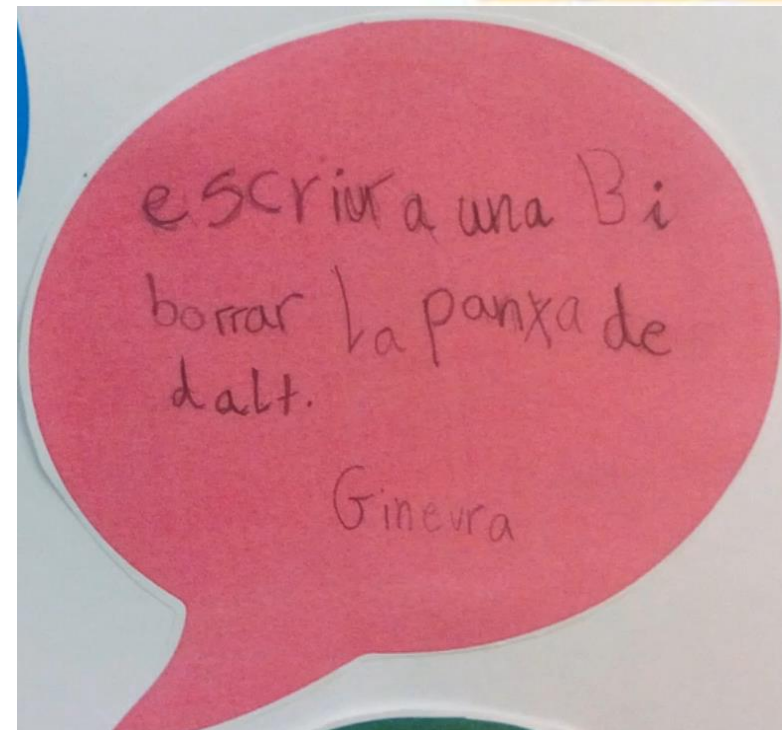
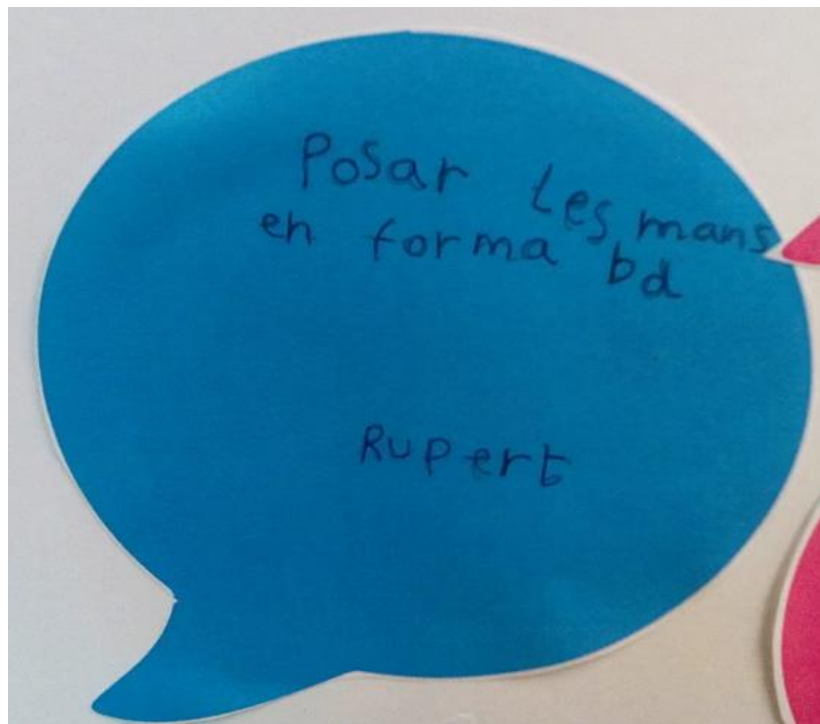
2. Cerca de solucions (trucs).



PROCEDIMENT

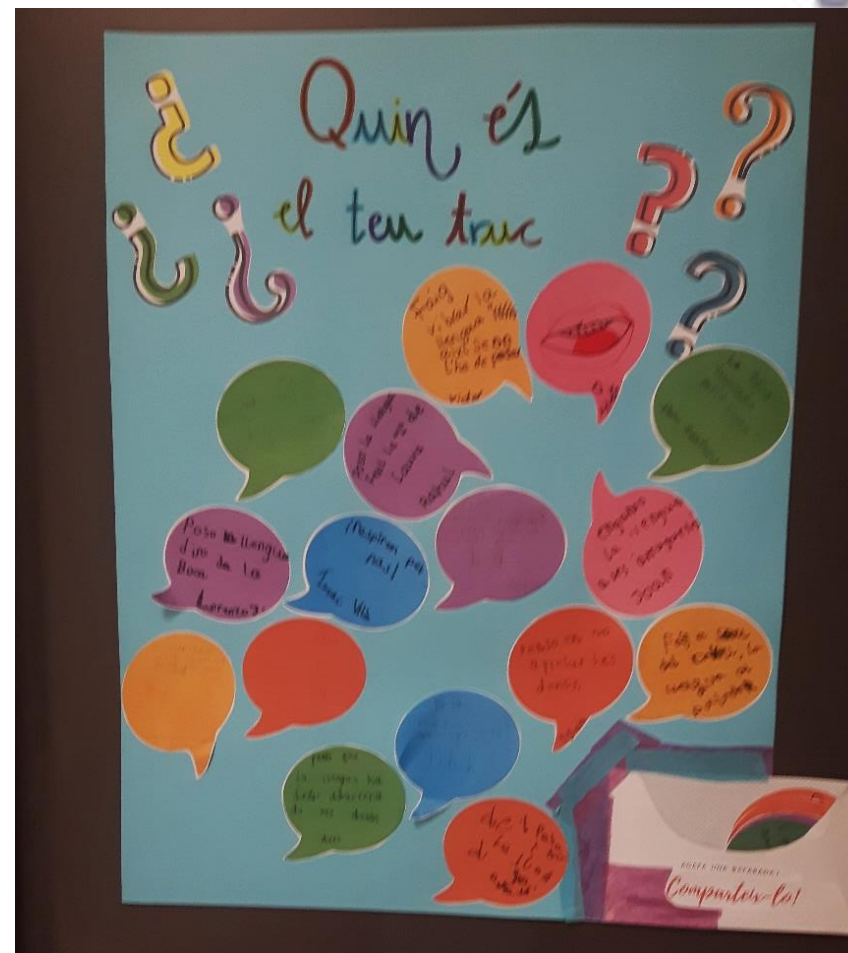
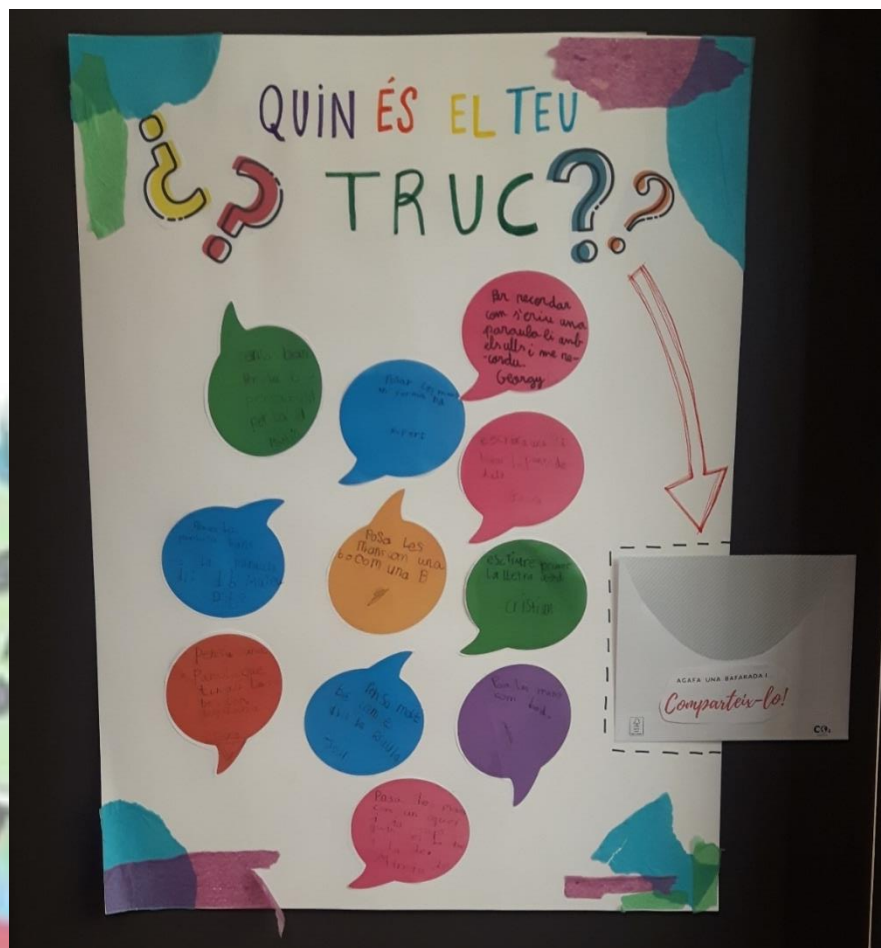
3. Generalització del truc.

Trucs per escriure
la **b** i la **d**



PROCEDIMENT

4. Avaluació de l'eficàcia del truc.



PROCEDIMENT

5. Enregistrar per compartir el truc a la xarxa.

Explica!



RESULTATS

- ➔ Millora de l'autonomia personal i autoconcepte → **Apoderament personal**
- ➔ Alta **motivació** dels nens/es
- ➔ Una vegada entenen la seva aplicació → **Generalitzable** a altres processos
- ➔ El fet de publicar-ho i **compartir-ho** → Augment de la implicació i motivació

CONCLUSIONS

➔ **Enxarxar el coneixement** ➔ Dimensió més àmplia i global

➔ Fer **extensiu** el recurs:

A altres intervencions: logopèdia, reforç...

A totes les aules