

PROJECTE EDUCATIU MUSEUS D'OLOT



MUSEUS D'OLOT



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Facultat d'Educació



Bosch i Gimpera
UNIVERSITAT DE BARCELONA

**Document elaborat per Adhoc Cultura - Universitat de
Barcelona - Fundació Bosch i Gimpera / 2019**

Núria Serrat

Pep Marés

Laura Álvarez Estapé

Redacció i maquetació

Pep Mares, Núria Serrat i Laura Álvarez Estapé



ÍNDEX

1. Introducció	4
1.1.Contextualització	6
1.2. Objectius de la proposta	9
1.3. Metodologia de recollida d'informació	10
2. El projecte	19
2.1. El projecte educatiu expandit. Arrels	20
La proposta en 1 minut	21
2.2. Els nuclis base	22
2.3. Els Valors	26
2.4. Projecte a dos ritmes i torns	31
2.5. Línies temàtiques	35
2.5.1. Objectius de desenvolupament sostenible	37
2.6. Pilars	45
2.7. Laboratoris expandits	50
2.8. Metodologies pedagògiques	56
3. Pla Estratègic	67
4. Viratge digital - Aula virtual	81
5. Models d'activitat	85
6. Annex	95

1. INTRODUCCIÓ



1. INTRODUCCIÓ



El document que presentem a continuació és el resultat de l'anàlisi de les dades obtingudes a partir de la informació facilitada per la direcció dels Museus d'Olot, les reunions amb l'equip tècnic i els resultats de les 7 sessions que s'han realitzat a partir de les tècniques grupals de Manual Thinking.

Es concep com un text dinàmic, subjecte a revisió permanent, que presenta les bases educatives, les línies d'actuació i les eines per a desenvolupar un procés de renovació del Projecte Educatiu del museus d'Olot.

Aquest és, doncs, un document flexible i adaptable en funció de la situació present i els canvis futurs, però en tot cas, ha de servir de guia per a treballadors i responsables de l'entitat amb la finalitat de:

- Establir principis rectors, estratègies i línies d'actuació a nivell pedagògic per al servei educatiu de l'organització.
- Regular les línies de treball d'acció educativa i cultural dels Museus d'Olot.



1.1. CONTEXTUALITZACIÓ - EXTERN

Donat que estem en un context de renovació i reorganització de les institucions museístiques mitjançant el Pla de Museus 2030, en el qual, entre altres aspectes, es marquen les estratègies i els reptes que han d'afrontar els centres patrimonials i museus de Catalunya i defineix i sistematitza una política global conjunta.

Atenent que entre els objectius específics del Pla de Museu 2030 es recullen les següents Actuacions per reforçar la capacitat i autonomia dels museus:

- Enfortir la vinculació amb la societat: accés, participació i educació.
- Promoure l'accessibilitat universal al conjunt dels museus
- Incentivar el compromís social del museu i la participació de la ciutadania.

Els Museus d'Olot han encarregat a Adhoc Cultura i a la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona l'elaboració d'un nou projecte educatiu pensat per complir amb aquests objectius i ajustar-se a una nova realitat, sempre, posant la persona al centre.

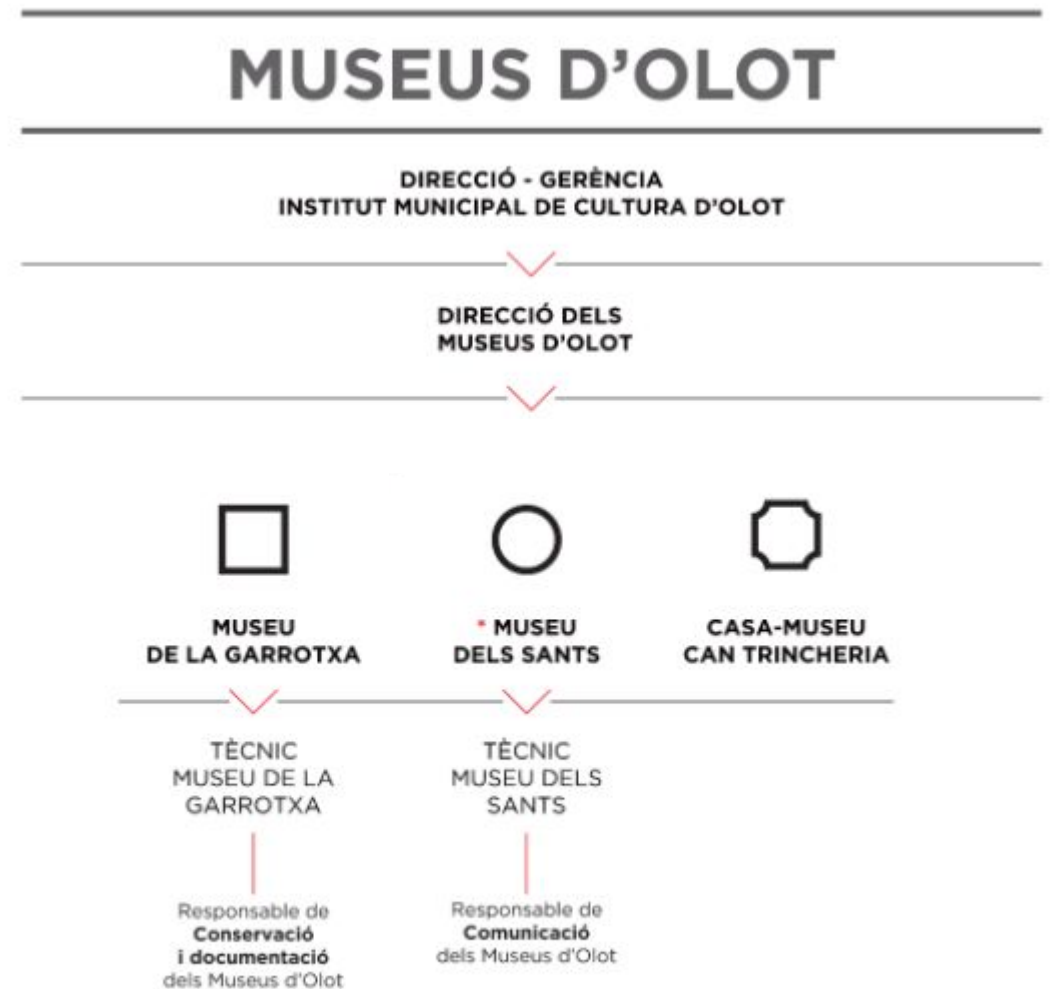
1. INTRODUCCIÓ



1.1. CONTEXTUALITZACIÓ - INTERN

Olot gaudeix d'una xarxa de Museus configurada per quatre equipaments que abarquen múltiples disciplines i àmbits d'interès sociocultural. Cadascú d'ells amb les seves particularitats i les seves pròpies dinàmiques internes.

L'any 2010, es va realitzar el Projecte Educatiu que ha guiat als quatre equipaments durant aquests 10 anys. Ara, procurant mantenir la visió de conjunt dels museus, en tant que criteris pedagògics i valors, es proposa un nou Projecte Educatiu emmarcat en una nova realitat i que vetlla per la qualitat i per convertir a la comunitat en agent actiu dins de la nova oferta educativa.





1.1. CONTEXTUALITZACIÓ - INTERN

El nou context global de pandèmia ha capgirat la realitat cultural i social de tothom i per aquesta raó Els Museus d'Olot troben ara l'oportunitat d'adaptar-se al nou context i fer front a un nou paradigma. Un que requereix de maneres innovadores i diferencials de complir amb la missió i els objectius marcats per la Direcció d'aquests museus.

Així, els Museus d'Olot requereixen d'un nou document estratègic, centrat en l'àmbit educatiu, que permeti fer front al nou context de manera clara, ordenada i pautaada, sempre seguint els objectius marc dels Museus.



1.2. ELS OBJECTIUS DE LA PROPOSTA

Considerant que els objectius estratègics dels Museus d'Olot són:

- Protegir, conservar i documentar el patrimoni cultural i natural de la ciutat d'Olot amb la finalitat de garantir-ne l'òptima custòdia en benefici de les generacions futures.
- Difondre el patrimoni natural i cultural d'Olot i la Garrotxa.
- Investigar aspectes relacionats directament o indirecta amb la col·lecció dels museus i/o del patrimoni local i/o comarcal.
- Treballar per garantir que els Museus d'Olot siguin museus accessibles per a tothom.
- Incrementar i diversificar els públics dels nostres museus, garantint la qualitat dels serveis i activitats, per una millora del retorn social i de la visibilitat del seu paper de servei a la ciutadania.
- Garantir una programació anual d'Arts Visuals a la Sala Oberta 2
- Crear comunitat d'artistes
- Garantir l'accessibilitat i la inclusió social als Museus
- Crear el nou espai Ramon Amadeu al Museu dels Sants

Hem desenvolupat una proposta basada en:

- Establir principis rectors a nivell pedagògic per al servei educatiu dels museus d'Olot
- Identificar una proposta de valor significativa, singular i atractiva
- Regular les línies de treball d'acció educativa i cultural dels Museus d'Olot
- Identificar metodologies i eines educatives
- Articular les estratègies i línies d'actuació
- Proposar accions i eines d'actuació específiques



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Manual Thinking

El procés participatiu a partir del treball amb diversos focus group que s'ha dut a terme als Museus d'Olot neix de la voluntat de recollir les visions i perspectives de diversos col·lectius i persones relacionades amb la institució, els serveis i les accions que oferta. Aquest procés permet obrir la mirada fora de la institució, tenint en compte quines són les necessitats que poden arribar a tenir altres agents.

La tècnica es basa en convertir els participants en els protagonistes de l'activitat. A partir de les seves opinions i aportacions es confeccionen diversos mapes conceptuals que són posteriorment emprats per extreure conclusions rellevants vinculades al Servei Pedagògic de la institució.

A través de preguntes clau guiades pel facilitador, els participants inicien una interacció basada en la individualitat, la llibertat d'expressió i l'equitat en temps de parla. Així, s'obté una visió representativa de diversos col·lectius. En aquest cas s'ha treballat amb: personal tècnic de l'Ajuntament d'Olot, persones de l'àmbit educatiu, joves, 3r sector, creadors/es locals i membres del teixit associatiu del municipi.



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Sessions realitzades

Sessió 1 Tècnics cultura

- El grup format per l'equip tècnic de Cultura posa en relleu la necessitat de crear espais dinàmics, accessibles, amb una segmentació clara de públics, on la investigació i la recerca hi siguin molt presents. Sense deixar de buscar el vincle amb la ciutat a través d'una programació expandida i el vincle amb el teixit associatiu i el canvi de percepció dels espais museístics.

Sessió 2 Àmbit Artístic

- Els artistes reflexionen sobre l'essència dels Museus com a agents dinamitzadors del territori i com a responsables de la generació i consolidació del sentiment de pertinença entre les gents d'Olot i La Garrotxa. Reivindiquen el lligam entre museu i escola d'art i la necessitat de disposar d'espais per donar visibilitat i suport al sector artístic i cultural local. Defensen un museu que faci pensar i reflexionar i que treballi problemàtiques socials a través de l'art i la cultura com a objecte d'estudi.

1. INTRODUCCIÓ



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Sessions realitzades

Sessió 3 Tècnics ajuntament / Organismes públics

- Els membres del Consistori defensen la necessitat de treballar tant per crear xarxa com per desenvolupar una estratègia consensuada entre els diversos equipaments que asseguri la continuïtat dels projectes i la correcta gestió dels 4 museus. Destaca la voluntat per crear ponts i “obrir finestres” que permetin al museu tenir un major impacte social a tot el territori i pensant en un ventall ampli de públic.

Sessió 4 Entitats socioculturals

- El teixit associatiu destaca la importància de pensar els museus com uns equipaments per a la ciutadania i les seves necessitats actuals. Amb una tendència especialment enfocada a la joventut, les entitats participants destaquen la necessitat de fer present el museu a la ciutat i que treballi aspectes actuals per donar “habilitats per la vida” a les noves generacions.



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Sessions realitzades

Sessió 5 Món educatiu

- Des de l'àmbit educatiu es posa en valor el potencial de fer dels museus “centres de recursos” on els joves puguin experimentar a través de “laboratoris” i dinàmiques manipulatives i experiencials. Segons aquest grup, és clau que les activitats girin entorn temàtiques actuals que posin en relleu la quotidianitat i és necessari que el museu “connecti” amb el territori, que surti dels seus murs i arribi a la gent a través de noves estratègies.

Sessió 6 Joves

- El grup jove defensa un conjunt de museus centrats en l'accessibilitat, tant a nivell econòmic com conceptual i amb una clara temàtica actual que generi interès. Posa en valor la importància de la implicació de la població en els projectes dels museus, entenent que “ser part del museu” genera sentiment de pertinença i empodera a la ciutadania.



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Sessions realitzades

Sessió 7. Sector empresa

- El grup heterogeni que representa el sector empresa i emprenedor d'Olot destaca la necessitat de pensar els museus com a “més que museus”, on a través de renovació constant de contingut, exposicions dinàmiques, un vincle estret amb les escoles, i una nova estratègia de comunicació centrada en canviar percepcions, la gent d'Olot i la Garrotxa se sentin seu tot el patrimoni del territori i també els equipaments culturals. Entenen que cal treballar la presència dels museus i això es tradueix en una major visibilitat i una renovació de continguts.

1. INTRODUCCIÓ



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Conclusions sessions

Un cop analitzades les múltiples sessions realitzades, presentem les conclusions centrades a destacar allò que considerem més rellevant per originalitat i/o per repetició als diferents focus grup i per tant creiem oportú que s'ha de veure's reflectit en el pla estratègic dels serveis educatius dels Museus d'Olot:



**MUSEUS
D'OLOT**

EQUIPAMENT ON VIURE EXPERIÈNCIES VIVENCIALS	PROVOCACIÓ	ON HI HAGI: PENSAMENT (MENT) ACCIÓ (COS) CREACIÓ (MANS)	UN ESPAI ON LA PEDAGOGIA SIGUI PROTAGONISTA. EN CONSTANT CONNEXIÓ AMB LA CIUTAT.
UN CENTRE SOCIALITZADOR	TRANSFORMACIÓ	MOLTA PARTICIPACIÓ PER CREAR COMUNITAT	
	POTENCIACIÓ DE LES CAPACITATS		
AMB FLEXIBILITAT	FOMENT DE TEIXIT ASSOCIATIU	PASSIÓ, ACTUALITAT I ACCESSIBILITAT	
	DESLOCALITZACIÓ		
	TEMÀTICA DINÀMICA I ACTUAL		



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Conclusions sessions

Un cop analitzades les múltiples sessions realitzades, presentem les conclusions centrades a destacar allò que considerem més rellevant per originalitat i/o per repetició als diferents focus grup i per tant creiem oportú que s'ha de veure's reflectit en el pla estratègic dels serveis educatius dels Museus d'Olot:

Els Museus d'Olot han de ser un conjunt d'equipaments provocadors on conflueixen pensament, acció i creació. Un centre transformador de persones (ment, cos, mans) on l'educació està al centre i condueix a l'acció.

Queda evidenciada la potencialitat dels equipaments per crear experiències vivencials, amb una transformació conceptual que condueix cap a la interdisciplinarietat i la flexibilitat temàtica, sempre enfocada a crear comunitat i en constant connexió amb la ciutat. Essent el que s'ha anomenat "museus que no semblen museus" amb una "programació expandida". Think outside the box, que sigui "poc acadèmic". Amb activitats "Lúdiques-Altres" i "disciplines no artístiques", "apropament a les problemàtiques socials", "dinàmic", "Espai complex, divertit i canviant" on "Art com a eina de reflexió" i "d'aprenentatge".

1. INTRODUCCIÓ



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Conclusions sessions

La riquesa i versatilitat dels equipaments permeten definir espais de meditació, polivalents i lúdics amb una clara tendència a l'experimentació i a la potenciació de les capacitats d'expressió. Alhora, aquest plantejament eteri s'ha de veure plasmat en una deslocalització dels Museus d'Olot. Amb espais i propostes que han estat descrites i recurrents: “espais atractius per estar”, “socialitzar” i “estudiar o treballar”.

La capacitat formadora i creadora de comunitat dels Museus ha de ser una eina per potenciar el teixit associatiu del municipi. Cal oferir un espai proper i obert on la pedagogia sigui la protagonista. Un espai de debat on es treballa l'actualitat des de múltiples enfocos.

La implicació dels diversos agents de la ciutat, la participació activa i també un enfoc obert cap a tots els públics, especialment el familiar, situarà el museu com a centre de referència. Alhora, si s'assoleix un enfocament transversal i dinàmic, s'assolirà també el desig de ser un “centre socialitzador”. Sense oblidar una de les tasques essencials de qualsevol museu, la recerca, on serà essencial la creació de vincles amb experts del territori i artistes locals.



1.3. METODOLOGIA DE RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

Conclusions sessions

En tot, els Museus d'Olot han de ser un pol de referència en inclusivitat, participació, tendència, creació i comunitat. Un conjunt d'equipament que teixeix noves relacions amb l'entorn i s'impliqui, per sorprendre i per tenir un major impacte positiu en la comunitat, des de la passió, l'actualitat i la accessibilitat.

Presentem així una proposta de servei educatiu que ha d'articular una oferta educativa amb:

Una programació i propostes en Expansió (física, temàtica i formal) que ha d'estar en connexió amb la comunitat de la ciutat i àrea d'influència per esdevenir “un museu present”.

Una oferta amb unes Arrels comunes però que prenen singularitat a cada un dels museus.

L'eina per a portar-ho a terme és la creació dels **Laboratoris expandits** que hauran de vertebrar activitats transformadores a partir de la Manipulació, l'Estar i el Pensar. Aquestes propostes diverses i canviants tindran com a **eixos programàtics** les arts, l'entorn i l'actualitat i es desenvoluparan per mitjà de dues línies: **Programació Fast** (activitat puntals, “inconexes” que aprofiten el moment) i la **Programació slow** (activitats programades i amb objectius a mig i llarg termini que responen a una línia estratègica i programàtica acordada i pactada).

2. EL PROYECTO





2.1. EL PROJECTE EDUCATIU- EXPANDIT. ARRELS

A continuació desglossem la proposta educativa creada específicament pels Museus de l'Olot. Una proposta centrada en dos grans nuclis, el concepte d'arrels i el d'expandit i que té com a missió sacsejar i connectar a les persones a partir dels diversos sistemes d'aprenentatge i implicació que proposem.

Aquest és un projecte que busca mantenir les singularitats de cadascun dels quatre museus d'Olot mentre treballa per una proposta educativa transversal que potenciï les singularitats i permeti estructurar un model de gestió conjunt.

Per això s'articulen 2 tipologies de propostes: els projectes slow, pensats per tenir una repercussió més a llarg termini, i les píndoles fast, molt més immediates.

Es proposen 3 línies temàtiques principals que permeten treballar les particularitats de cada Museu: entorn, arts i actualitat i la manera d'implementar aquestes temàtiques és a través de la creació de "Laboratoris expandits". Uns espais creats i pensats per desenvolupar projectes de ciència ciutadana sempre tenint present la voluntat de potenciar el desenvolupament holístic de tothom a través de mans, cos i ment. o fer, pensar i estar.

Per poder aplicar tot això, es proposen un seguit de metodologies pedagògiques que contribuiran a la implementació d'aquests Laboratoris.

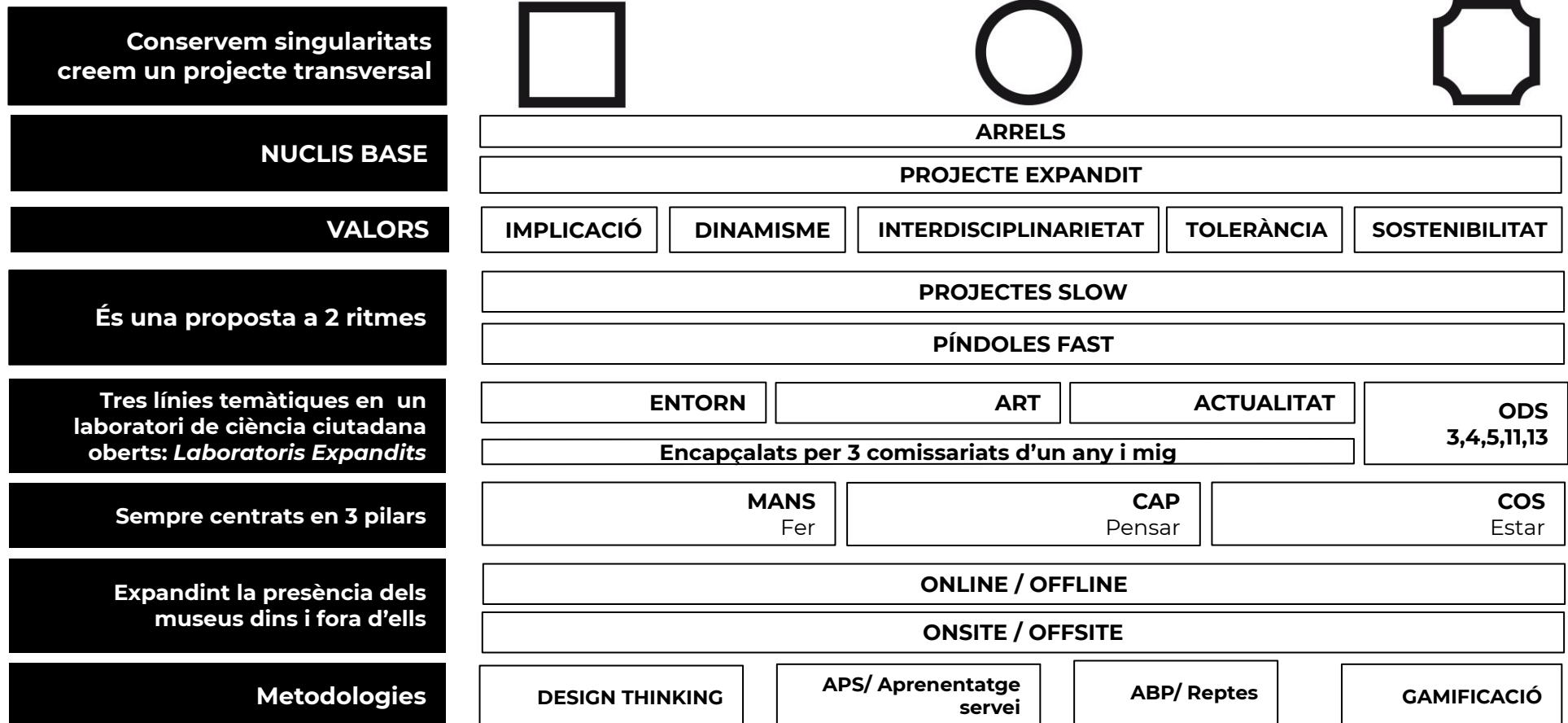
2. EL PROJECTE



2.2. LA PROPOSTA EN 1 MINUT

ARRELS : PROJECTE EDUCATIU EXPANDIT

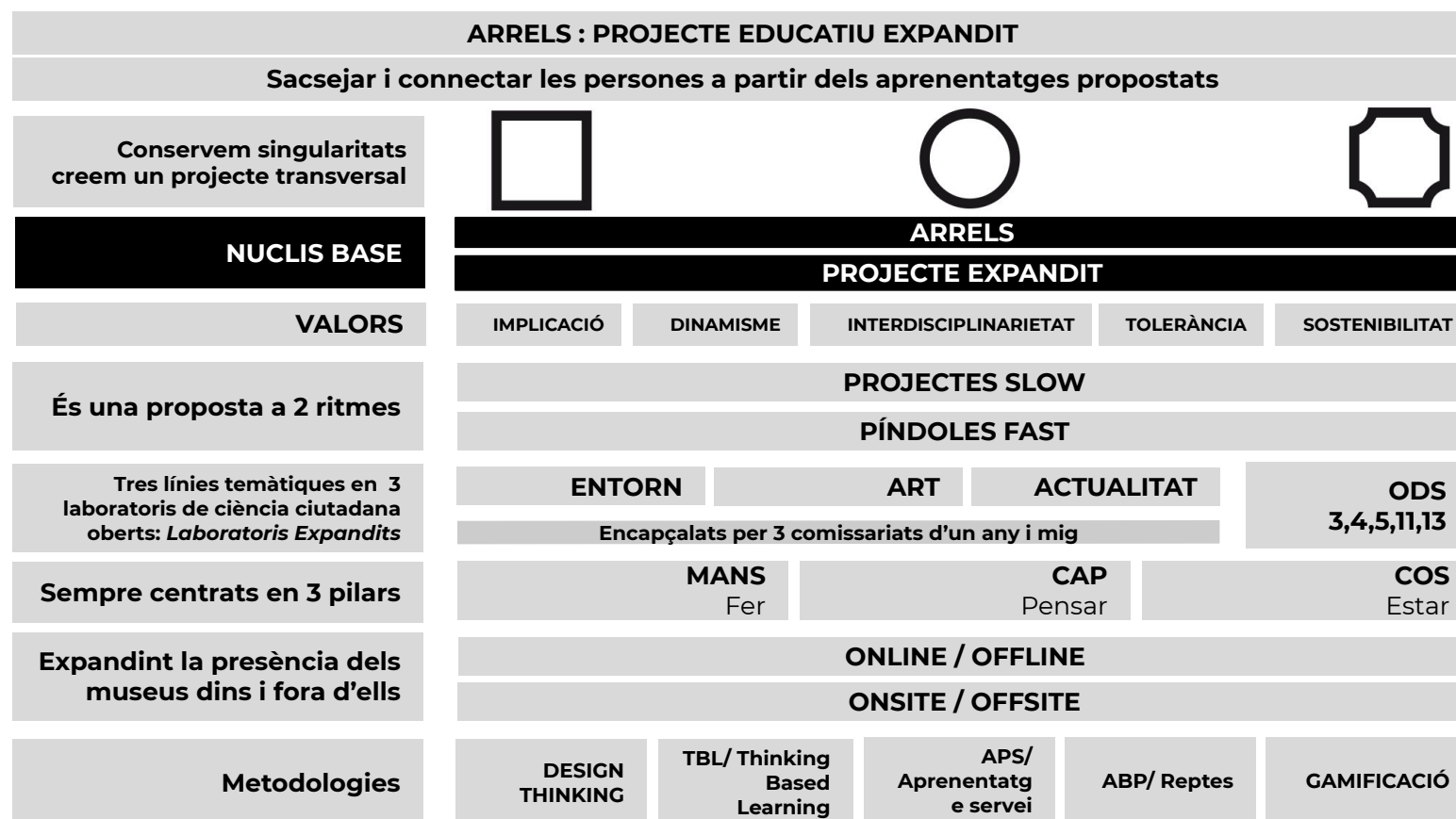
Sacsejar i connectar les persones a partir dels aprenentatges proposats





2. EL PROJECTE

2.3. NUCLIS BASE





2.3. ELS NUCLIS BASE:ARRELS

***Arrels**, Part generalment subterrània de les plantes superiors, sense fulles i amb uns vasos conductors, que fixa la planta al sòl i l'alimenta mitjançant mitjançant l'absorció d'aigua i de nutrients minerals.*

Si ens fixem en el significat d'arrels veiem que les Arrels tenen una doble funció:

- **Subjectar** que en relació als museus el servei educatiu esdevé un dels “pals de paller” del museu
- **Alimentar** que en relació als museus d'olot i el servei educatiu proporciona activitats i propostes

A més a més hi incorporem la tercera accepció del significat és **Origen, causa de ...** ja que no podem oblidar el primer dels objectius dels museus: Protegir, conservar i documentar el patrimoni cultural i natural de la ciutat d'Olot amb la finalitat de garantir-ne l'òptima custòdia en benefici de les generacions futures. Tots aspectes que han sorgit al llarg de les diverses sessions moltes vegades sota el concepte i identificat amb la *Faràndula* com a element identitari que cal conservar i difondre.

Arrels doncs en permet crear un relat per explicar que conservem singularitats de cada una de les institucions a partir d'una arrel comuna: la història, el patrimoni i les tradicions d'Olot, esdevé així un projecte transversal.



2.3. ELS NUCLIS BASE: PROJECTE EXPANDIT

El concepte **Programació Expandida** va sorgir a la primera de les sessions i s'ha agafat com *concepte singular* per englobar idees, suggerències i opinions que han sorgit al llarg de totes les sessions.

Aquest terme fa referència a la demanda general de fer visible el museu arreu del territori, no només dins del seu espai físic. Es busca que els museus estiguin presents a la ciutat i estiguin connectats amb la comunitat (ciutadans, entitats, centres educatius, altres àrees de l'ajuntament, etc.).

Per tant al referir-nos a “projecte expandit” entenem que:

- Un projecte expandit és aquell que **té presència a la ciutat i el territori**, tant des d'una vessant física com conceptual i, evidentment, també virtual. Aquell que té en consideració el seu rol com a agent dinamitzador del territori i que per tant, busca sinèrgies amb altres agents actius del territori, busca nous marcs de treball i nous contextos.
- Cal, doncs, desenvolupar una **línia programàtica d'activitats, exposicions i propostes que surtin més enllà del propi museu** i aquesta pugui expandir-se arreu de la ciutat i àrea d'influència.



2.3. ELS NUCLIS BASE: PROJECTE EXPANDIT

Expandir per les entitats

En referència en connectar, col·laborar, construir de forma conjunta amb les entitats i organismes de la ciutat proposades co-creades, compartides i proposades de comú acord.

Expandir-se en disciplines i temàtiques

La interdisciplinarietat i la diversitat de propostes de diversa naturalesa “més enllà de les pròpies d’un museu” ha estat present en totes i cada una de les sessions. En aquest sentit proposem que les propostes en menor o major mesura puguin introduir aquestes característiques d’interdisciplinarietat.

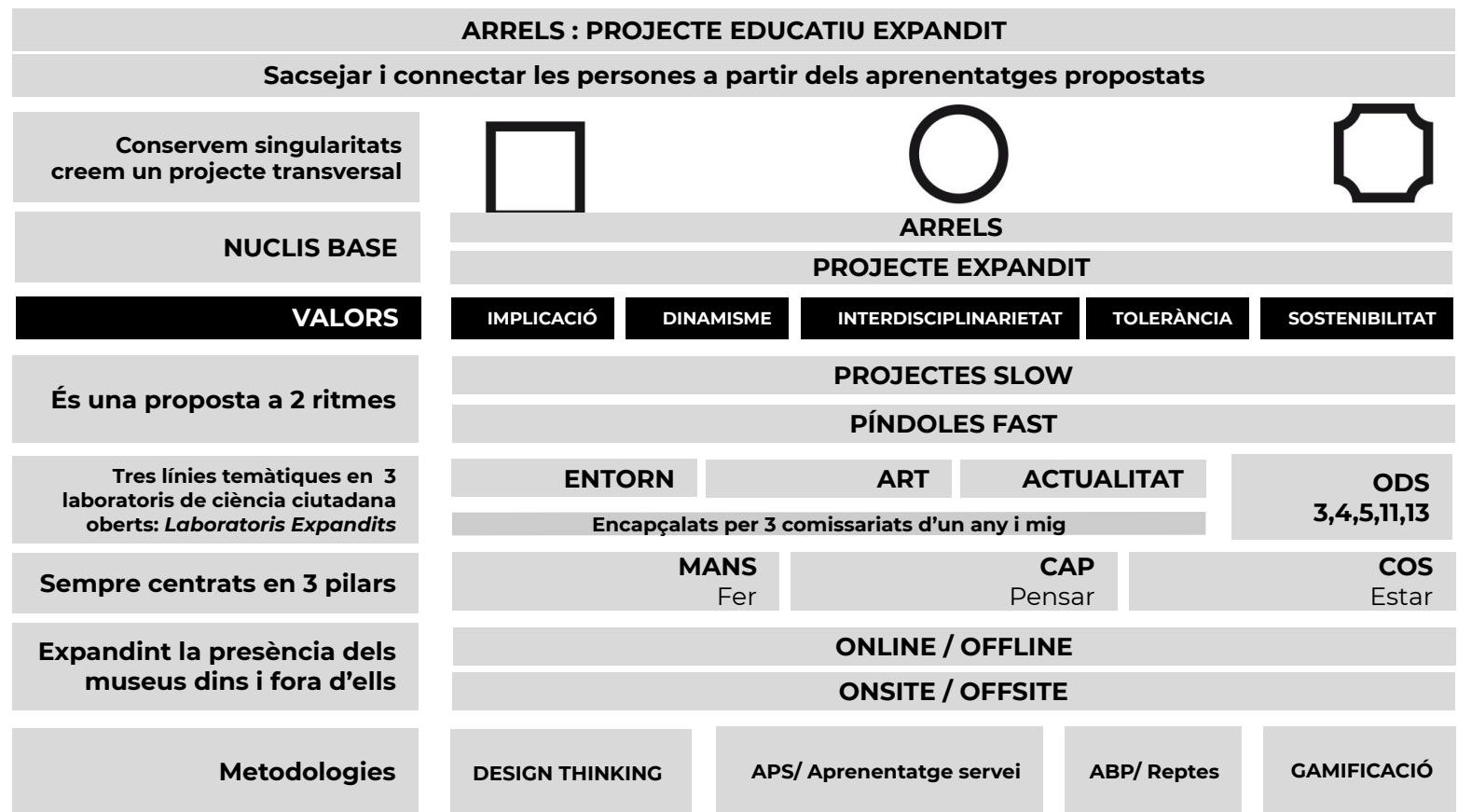
Expandir-se a l’espai online

Malgrat les sessions no han reflectit aquesta “expansió” o aquest sortir del museu en l’espai online, sabem que es fa necessari incorporar accions cap al viratge digital del museu en general, però en particular dels serveis educatius. Ara més que mai es fa necessari implementar una estratègia digital (consultar proposta annex).



2. EL PROJECTE

2.4. VALORS





2.4. VALORS

El Projecte Educatiu que es desenvolupa en aquest document està marcat per uns valors essencials que s'han vist repetidament esmentats a les múltiples dinàmiques participatives realitzades.

Aquests valors contribueixen a construir els fonaments d'un projecte que ha de treballar per reforçar el vincle amb el món local i contribuir a posicionar els Museus d'Olot com a agents formadors i creadors del territori. En aquest sentit, els cinc valors establerts busquen centrar-se en les persones i en el compromís amb l'entorn natural de la Garrotxa.

Aquests valors constitueixen els propis del Projecte Educatiu, sense menysvalorar els que puguin tenir els Museus d'Olot de manera exclusiva.

IMPLICACIÓ

DINAMISME

**INTERDISCIPLI-
NARIETAT**

**INCLUSIVITAT
ACCESSIBILITAT**

SOSTENIBILITAT

2. EL PROJECTE



VALORS

IMPLICACIÓ

DINAMISME

INTERDISCIPLINARIETAT

TOLERÀNCIA

SOSTENIBILITAT

2.4. VALORS

IMPLICACIÓ

Els Museus d'Olot han de contribuir a generar persones més implicades en el territori i la vida cultural. Ha de vetllar per implicar-se en la realitat del territori i crear noves sinèrgies amb agents del territori per poder esdevenir un agent dinamitzador que sacsegui les ments de qui visiten els equipaments. Ha de potenciar la implicació en les causes socials i culturals, de manera local però sempre per generar consciència sobre la realitat de certs aspectes actuals en un àmbit global.

DINAMISME

Els Museus d'Olot han de treballar per ser agents dinàmics i desenvolupar propostes atractives, versàtils, pensades per diversos públics i per tant, a través d'estratègies diferents.

Els equipaments s'han de percebre com a òrgans vius on el canvi i la transformació en les metodologies i les dinàmiques hi sigui sempre present. Només així es podrà fer front a un món que canvia constantment i que tendeix, cada vegada més a un món virtual de renovació constant.

2. EL PROJECTE



VALORS

IMPLICACIÓ

DINAMISME

INTERDISCIPLINARIETAT

TOLERÀNCIA

SOSTENIBILITAT

2.4. VALORS

INTERDISCIPLINARIETAT

El Projecte Educatiu dels Museus d'Olot és transversal i per aquesta raó la interdisciplinarietat és clau. Desenvolupar propostes que permetin la confluència de diverses línies de treball o disciplines científiques és clau per oferir un contingut diferencial.

La interdisciplinarietat ha de trobar-se a qualsevol proposta educativa que es desenvolupi des dels Museus d'Olot i ha de garantir que totes les activitats educatives tinguin una petita part de cada Museu.

INCLUSIVITAT ACCESSIBILITAT

La inclusió (accessibilitat) és un valor especialment recalcat a les sessions de Manual Thinking. Aquest valor s'entén des d'una perspectiva àmplia, entenent-se un centre inclusiu com aquell que no disposa cap mena de barrera (ja sigui física, psicològica, social o econòmica). La inclusivitat també pren un paper fonamental en la definició d'un Servei Educatiu, ja que genera la necessitat de tenir en compte uns principis bàsics d'adaptabilitat per a que l'equipament pugui adreçar-se a un segment de públic el més ampli possible.

2. EL PROJECTE



VALORS

IMPLICACIÓ

DINAMISME

INTERDISCIPLINARIETAT

TOLERÀNCIA

SOSTENIBILITAT

2.4. VALORS

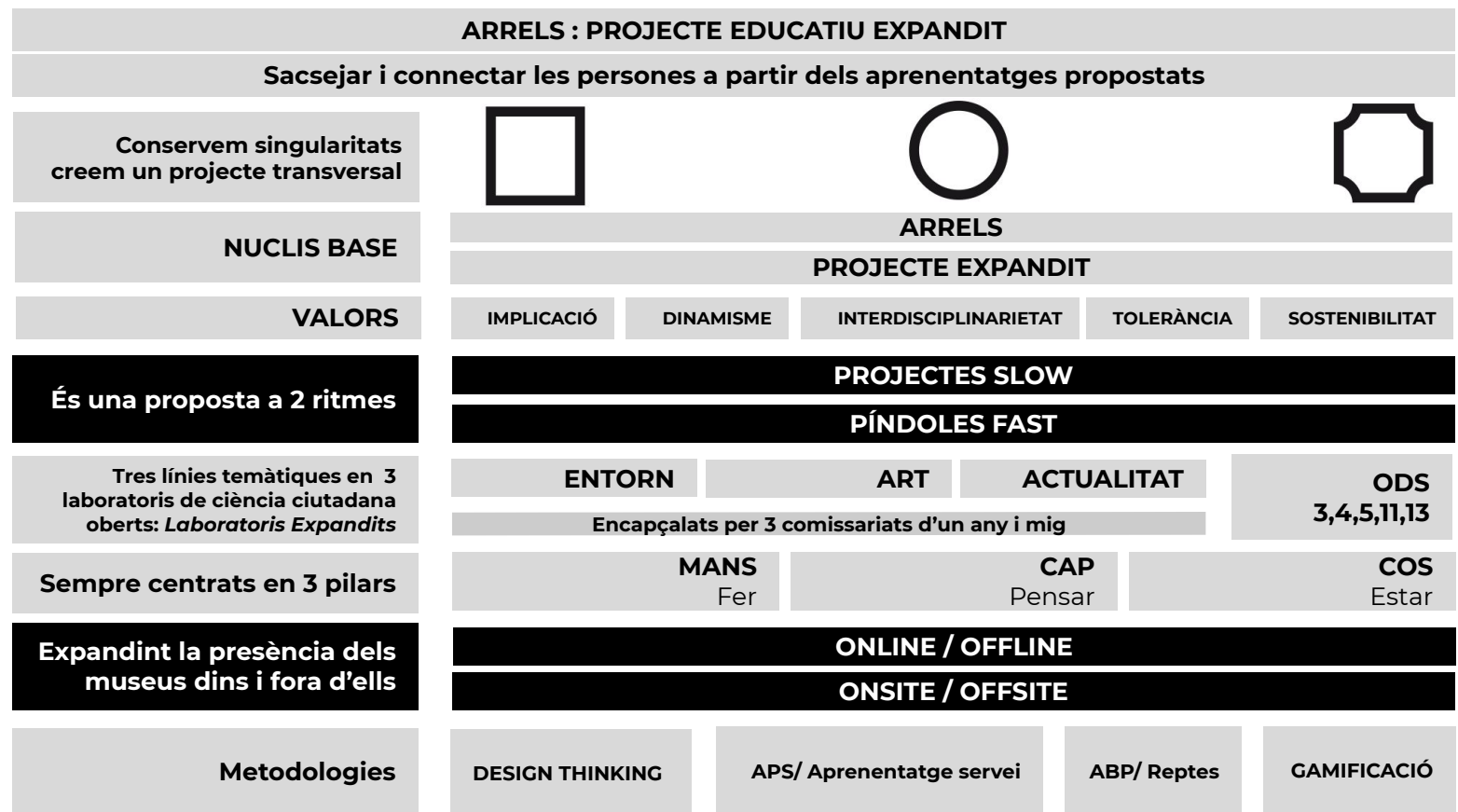
SOSTENIBILITAT

El compromís amb el medi queda palès amb la incorporació del valor sostenibilitat. Així, les propostes educatives dels Museus d'Olot han de centrar-se a situar el concepte de sostenibilitat, entenent-lo com un element essencial per satisfer les necessitats de la nostra generació sense comprometre les necessitats de les generacions futures. Aquesta complexitat l'entendem en un sentit econòmic, social i ecològic.



2. EL PROJECTE

2.5. PROJECTE A 2 RITMES I TORNS





2.5. UNA PROPOSTA A 2 RITMES

Projectes Slow
Píndoles Fast

“*Slow visit*” o una “*fast visit*” son dos conceptes interessants a tenir en compte de cara a la segmentació de públics. Conceptes que van sorgir a la segona de les dinàmiques. Aquests els hem volgut incorporar tenint present el context social, econòmic i sanitari actual, però hem evolucionat el concepte amb la sugerència que siguin un dels fets diferenciadors del projecte i poder treballar a dos ritmes a partir de l’estratègia de desenvolupar Projectes Slow i Píndoles Fast.

Si Becky Frankiewicz i Tomas Chamorro-Premuzic afirmen que “Si no pot fallar ràpid, assegurat de tenir èxit lentament” nosaltres proposem fer-ho tot i desplegar una programació i una oferta que ens pugui assegurar l’èxit a llarg plaç a la vegada que s’incorporen petites activitats, propostes puntals que ens permeten experimentar, comprovar, etc. ja que degut a les seves característiques de volum, de temps i d’inversió permeten l’error o el no èxit. A la vegada ens permeten donar resposta a demandes puntuals i/o en relació a l’actualitat mediatizada.



2.5. UNA PROPOSTA A 2 RITMES

Projectes Slow

Píndoles Fast

PÍNDOLES FAST

Les píndoles corresponen a totes aquelles iniciatives o propostes dels Museus d'Olot que, o bé tenen una curta temporalitat, o bé són proves pilot que poden esdevenir, a mitjà/llarg termini, en projectes Slow.

Considerem píndoles:

- Visites guiades per a públic general
- Activitats puntuals emmarcades en Jornades de Patrimoni, per exemple
- Tallers puntuals emmarcats en noves propostes de caràcter municipal

PROJECTES SLOW

Són activitats programades i amb objectius a mig i llarg termini que responen a una línia estratègica i programàtica acordada i pactada.

Considerem projectes slow

- Laboratoris expandits
- Projectes escolars d'APS i/o ABP
- Projectes comunitaris
- Cicles anuals

2. EL PROJECTE



2.5. UNA PROPOSTA A 2 RITMES

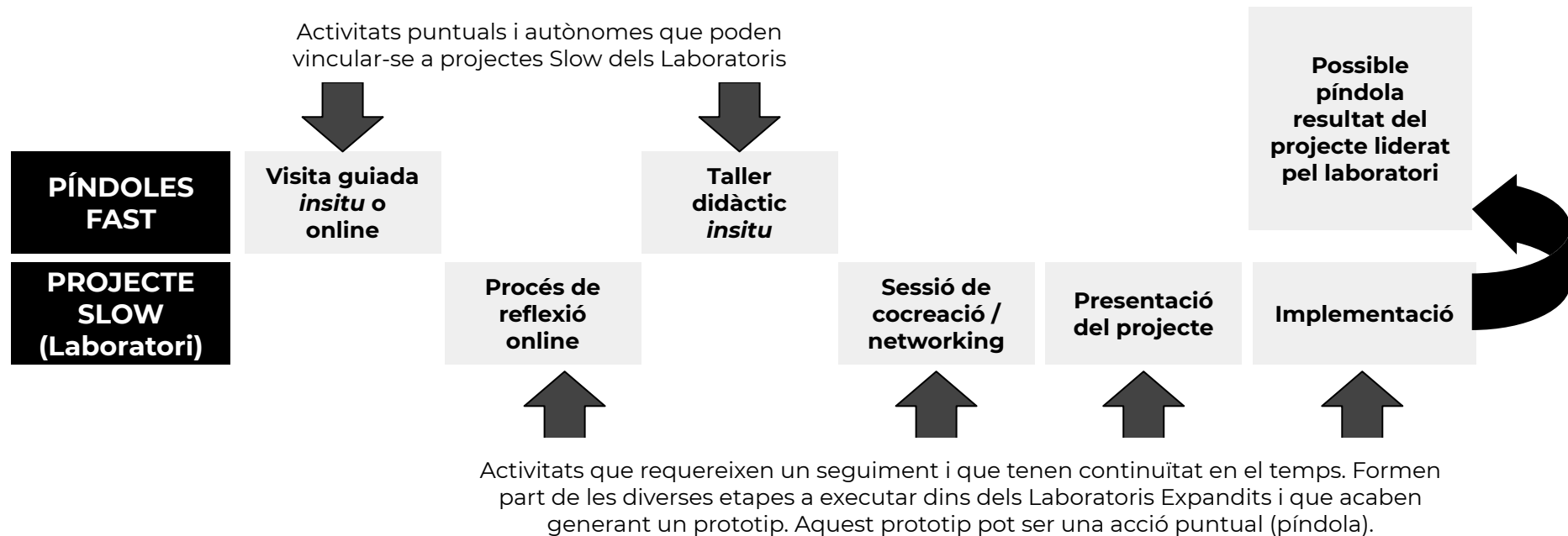
Projectes Slow
Píndoles Fast

	PÍNDOLES FAST		PROJECTES SLOW	
TEMPORALITAT	PUNTUALMENT	CURT TERMINI	PLANIFICACIÓ LLARG RECORREGUT	MITJÀ / LLARG TERMINI
PÚBLIC OBJECTIU	Públic general	Turisme	Públic consolidat Públic captiu	Teixit associatiu
OBJECTIUS	Divulgació i aprenentatge			
	Conscienciació i gaudi			
	Potenciació capacitats individuals i col·lectives			
			Arrelament al territori	
			Treball en xarxa	
ORGANITZACIÓ			Potenciació de les capacitats individuals i col·lectives	
			Treball en xarxa	
	No complexe	Recursos bàsics	Complexitat i major inversió de recursos	



2.5. UNA PROPOSTA A 2 RITMES

Projectes Slow
Píndoles Fast
Exemple





2.5. UNA PROPOSTA A 2 ENTORNS

ON SITE

En el context actual no podem deixar de banda un viratge cap a la virtualitat i cap a la digitalització dels serveis educatius i les seves propostes




OFFSITE

A les activitats presencials cal tenir en compte aquelles que es realitzaran als espais propis del museu però es fa necessària obrir una línia de programació de *fora museu*



2. EL PROJECTE

2.6. LÍNIES TEMÀTIQUES

ARRELS : PROJECTE EDUCATIU EXPANDIT				
Sacsejar i connectar les persones a partir dels aprenentatges proposats				
Conservem singularitats creem un projecte transversal				
NUCLIS BASE	ARRELS			
VALORS	PROJECTE EXPANDIT			
És una proposta a 2 ritmes	IMPLICACIÓ	DINAMISME	INTERDISCIPLINARIETAT	TOLERÀNCIA
Tres línies temàtiques en 3 laboratoris de ciència ciutadana oberts: <i>Laboratoris Expandits</i>	PROJECTES SLOW			ODS
Sempre centrats en 3 pilars	PÍNDOLES FAST			3,4,5,11,13
Expandint la presència dels museus dins i fora d'ells	ENTORN	ART	ACTUALITAT	
Metodologies	Encapçalats per 3 comissariats d'un any i mig			
	MANS Fer	CAP Pensar	COS Estar	
	ONLINE / OFFLINE			
	ONSITE / OFFSITE			
	DESIGN THINKING	APS/ Aprenentatge servei	ABP/ Reptes	GAMIFICACIÓ



2.6. LÍNIES TEMÀTIQUES

La proposta de línies temàtiques que es suggereixen parteix de tres bases: en primer lloc, la naturalesa temàtica dels diferents museus de la ciutat d'Olot; en segon lloc, en relació al compliment dels objectius; i en tercer lloc, de la pròpia demanda que sorgeix dels *focus groups*.

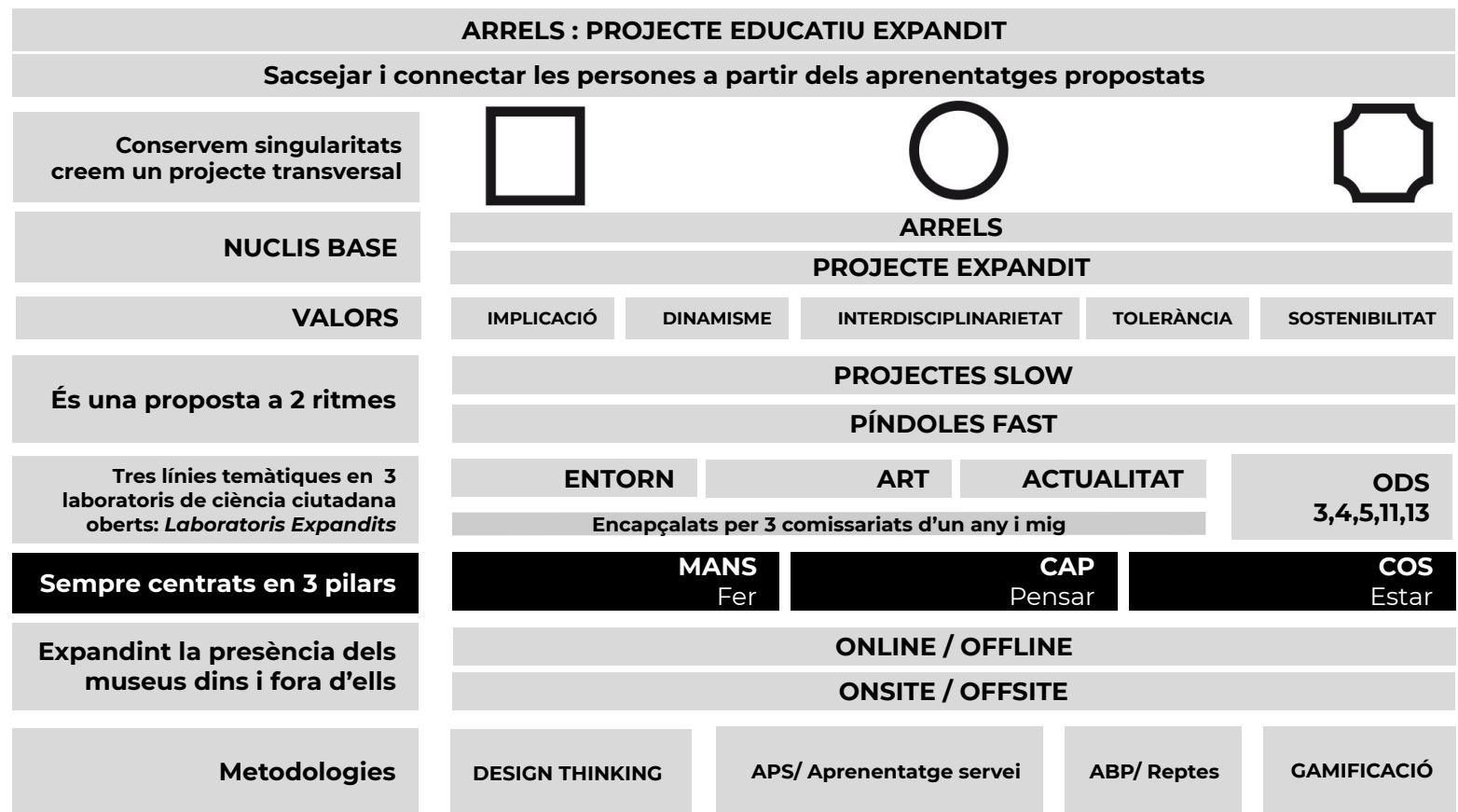
Així proposem tres grans eixos temàtics vinculats a una proposta d'acció global que sorgeix de l'Assemblea General de Nacions Unides: L'Agenda 2030. Una agenda integral i multidimensional que està essent aplicada a nivell internacional però també local.

ENTORN	ARTS	ACTUALITAT
Línia destinada a treballar l'entorn en un sentit ampli: des de l'entorn natural, passant per l'històric, l'humà, l'urbà, el paisatge... Un concepte ENTORN a 360°.	Línia destinada a treballar amb L'Art i les Arts en sentit ampli (dansa, teatre, etc.) així com els oficis artesanals.	Línia transversal estretament lligada també a l'Entorn i les Arts. Està enfocada a dialogar amb present que permet apropar-se a les temàtiques d'actualitat.



2. EL PROJECTE

2.7. PILARS



2. EL PROJECTE



3 PILARS

CAP
Pensar

COS
Estar

MANS
Fer

2.7. ELS PILARS - CAP

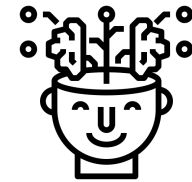
Pensar, aprenentatge

Cal que les activitats educatives fomentin l'esperit crític per a ser capaces de despertar el sentit reflexiu de les persones usuàries dels museus d'Olot.

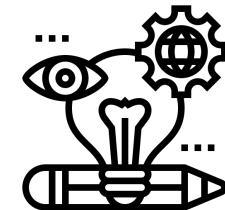
Al nostre entendre, la introducció de l'exercici del pensament crític ha de tenir com a objectiu contribuir al progrés social, cultural, científic, educatiu de la ciutat d'Olot i la comarca de la Garrotxa. Per tant té una finalitat constructiva i s'ha de presentar com un dels pilars identitaris dels museus i com una eina que permeti empoderar les persones usuàries dels diferents espais.

Proposem que el primer dels pilars de les activitats estigui vinculat al pensament, l'aprenentatge (centrats al cap), és a dir, a desenvolupar propostes amb la finalitat de generar opinió, debat i sentit crític als usuaris.

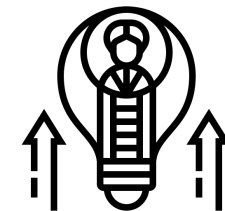
Pensament crític



Progrés social
Progrés cultural
Progrés científic
Progrés educatiu



Empoderament



2. EL PROJECTE



3 PILARS

CAP
Pensar

COS
Estar

MANS
Fer

2.7. ELS PILARS - CAP

Pensar, aprenentatge

COM IMPLEMENTAR ACTIVITAT CRÍTIQUES

Com haurien de ser les activitats i les propostes per fomentar l'esperit crític?

Una manera de fer-ho possible és la que defensa el núm. 7 del *Pressentiment d'Espai en Blanc*: **interrompre !**

Per a fer-ho ens cal crear i dissenyar el que la Maria Acaso anomena **detonants**: aquell fet, acció o objecte que apareix en escena de forma inesperada i que et treu de l'àrea de confort i et provoca inquietud, agitació, alarma, en definitiva emoció.

Aquest és el punt de partida, aquesta és la clau per a fomentar activitats que despertin l'esperit crític. A partir d'aquí hi ha diverses metodologies i/o propostes de treball per a fer-ho en aquest cas nosaltres proposem **les següents fases**:

2. EL PROJECTE



3 PILARS

CAP
Pensar

COS
Estar

MANS
Fer

2.7. ELS PILARS - CAP

Pensar, aprenentatge

COM IMPLEMENTAR ACTIVITAT CRÍTIQUES

Primera fase. Aproximació

1. Cal fer una mirada a l'objecte/espai/temàtica; cal tenir presència, cal ser-hi i estar-hi! Això permet una interrelació i una mirada holística
2. Per poder detectar. Mirar la realitat amb els nostres propis ulls
3. Així, interrogar la realitat: *Per què és així?, quins efectes produeix?, a qui beneficia?*



Segona fase. Articular una resposta

Per a transformar i visibilitzar allò que és invisible.



Tercera fase. Compartir

Compartir, valorar què s'ha après i com ha estat el procés. La posada en comú permet, *a posteriori*, fer-ne crítica i autocrítica.

2. EL PROJECTE



3 PILARS

CAP
Pensar

COS
Estar

MANS
Fer

2.7. ELS PILARS - COS

Estar, Salut

Un dels fets característics i sorprenents a les dinàmiques ha estat la demanda que el museu/museus d'Olot es converteixin en un “*espai de salut*”, un “*espai de benestar*” un espai de “*Mindfulness*”, “*meditació*” o “*lloc de pau*” són alguns dels conceptes que han aparegut. En en aquest sentit i tenint present que:

- La cultura genera un impacte positiu Símbol de col·lisió en el nostre benestar i desenvolupament, tant intel·lectual com emocional.
- El neurocientífic David Bueno defensa al seu assaig "Trenca-t'hi el cap" la creació de connexions neuronals a partir del consum cultural i segons.
- L'OMS considera que la cultura i les arts poden oferir una dimensió única en el tractament de malalties de salut mental o mobilitat.

Proposem que el segon dels pilars de les activitats estigui vinculat al cos, és a dir: a desenvolupar propostes amb la finalitat de tenir cura del benestar de les persones.

2. EL PROJECTE



3 PILARS

CAP
Pensar

COS
Estar

MANS
Fer

2.7. ELS PILARS - MANS

Fer, crear

Convertir-se en conceptes que han sorgit a les dinàmiques “no només un museu” / “més que un museu” sinó també en un “*espai de creació*” ha estat una de les demandes recurrents.

Incorporar aquesta acció en un dels pilars de l’oferta educativa pot esdevenir un element singular i diferenciador dels museus d’Olot. Convertir els museus en espais no només de pensament, debat sinó també de creació pel que fa a l’àmbit educatiu permet que els aprenentatges siguin més conscients, profunds i transversals a través i gràcies a incorporar dinàmiques de creació.

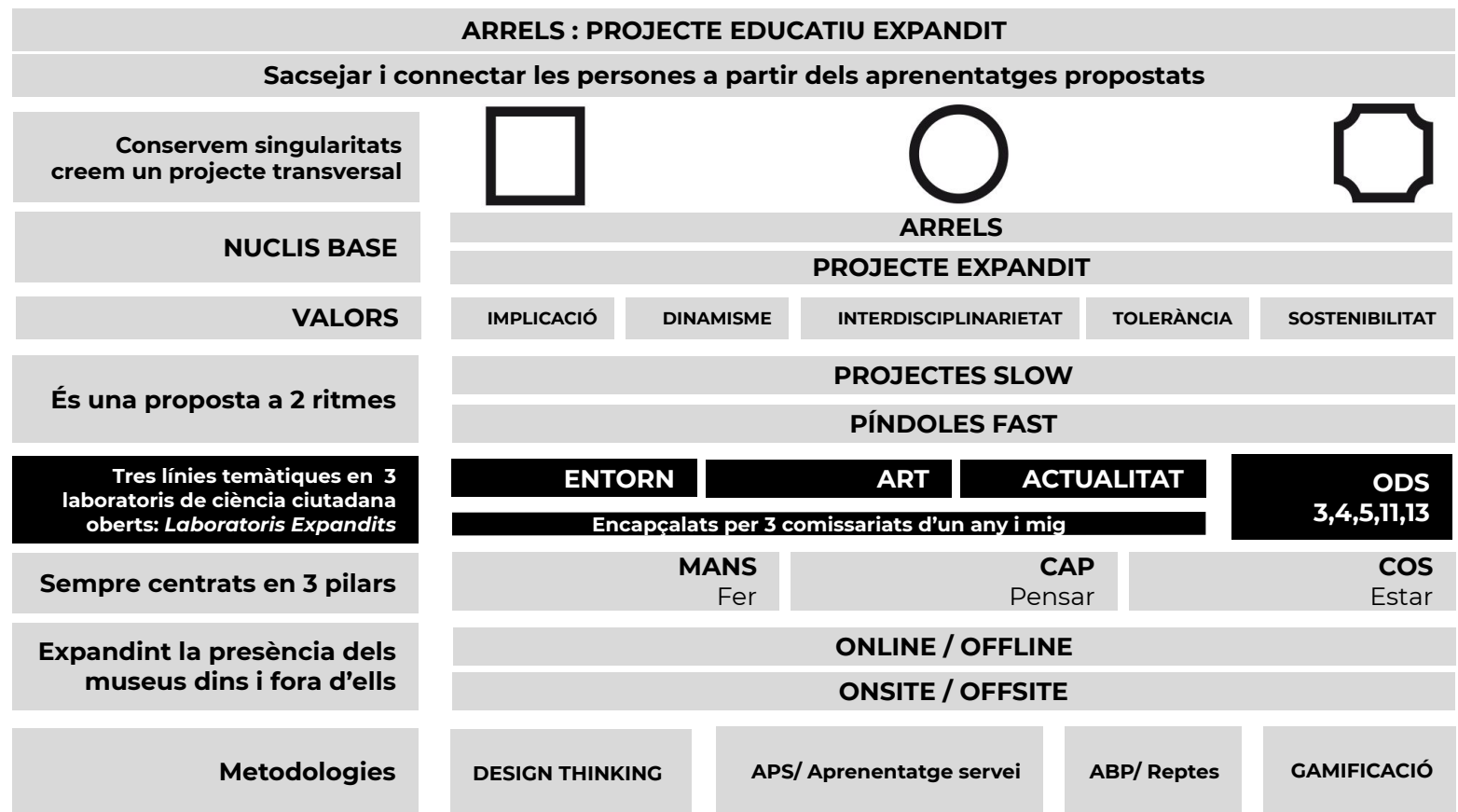
És a dir introduir l’educació *maker* que parteix de la idea que l’aprenentatge es genera quan l’alumne està en acció. “Pensar amb les mans”, agafar les coses i veure com funcionen abans que t’ho expliquin.

Proposem que el tercer dels pilars de les activitats estigui vinculat a les mans, és a dir: a desenvolupar propostes que tinguin una finalitat creativa, constructiva d’elements ja siguin funcionals, prototips o artístics.



2. EL PROJECTE

2.8. LABORATORIS EXPANDITS





2.8. LABORATORI EXPANDIT

QUÈ ÉS?

Laboratori Expadint és la nostra proposta per portar a terme i implementar la nova estratègia i les propostes que en deriven dels serveis educatiu dels Museus d'Olot. **És l'eina d'acció que suggerim per treballar i incorporar la proposta aquí presentada.**

Una proposta que conceptualment sorgeix dels **Laboratoris ciutadans** en la qual predominen l'obertura, l'accessibilitat i la possibilitat de *reapropiació* dels espais per part dels usuaris com a valors, ja que les persones poden fer-hi propostes i convertir-se així en productores. Aquesta és una proposta flexible i permeable connectada a l'actualitat i les necessitats del moment que tracta d'adaptar-se als que arriben a l'espai i no viceversa.

La voluntat és posar al centre les persones i allò que poden tenir en comú: millorar la seva comunitat, conèixer a altres persones de la ciutat interessades en la mateixa idea, compartir experiències i experteses, el conèixer sobre un tema per poder aprendre sobre aquest mateix. És, per tant, un espai que connecta idees, persones, recursos i institucions que tenen interessos comuns.

El **Labotari expadit** ha de ser l'espai/s per a la trobada, per estar, aprendre i crear. És a dir, on diferents actors treballin i col·laborin en el desenvolupament d'una idea compartida per crear comunitats d'aprenentatge i de pràctica.



2.8. LABORATORIS EXPANDITS

PER QUÈ FER-HO? Usos i beneficis d'implementar-ho

1. És proposa d'innovació i transformació institucional que permet **instaurar la confiança** entre la pròpia institució i la ciutadania on la trobada entre persones de diverses d'edat, origen o estrat social és possible. (si volem innovar els seveis educatius el primer que hem de fer és innovar la propia institució i la seva organització, planificació, etc.).
2. Si volem fomentar la potencialitat de crear xarxes i expandir-nos més enllà del museu per actuar col·lectivament, **necessitem crear els espais públics** en què poder desenvolupar aquesta fortalesa.
3. Un espai on **es convida a experimentar** per recuperar la reciprocitat i el suport mutu i tramar així vincles duradors que sostinguin les vides des de la proximitat.
4. Un dels elements que els ha de caracteritzar és la participació i la seva **connexió amb el seu entorn més proper**.
5. l'Articulació d'actors diversos al voltant de el desenvolupament d'una idea comuna **genera un gran volum de coneixement**. On es treballa d'una manera específica, des de les lògiques de l'experimentació i el prototipat.
6. La seva **flexibilitat** permet la possibilitat de generar accions a curt, mig i llarg recorregut.
7. Suggerim una **eina i una metodologia ja desenvolupada testjada amb gran èxit**, una proposta que permet ser adaptada a cada espai i/o context. Crear un *laboratori ciutadà* permet llançar i articular un proposta educativa sota un cost mig baix sense la necessitat d'intervenir arquitectònicament i sense realitzar grans despeses i/o inversions en materials



2.8. LABORATORIS EXPANDITS

Proposta de funcionament

La proposta de funcionament se centra en un eina que ja existeix, està provada i reconeguda amb una metodologia. En son exemples de referència i a seguir els laboratoris ciutadans de Medialab Prado de Madrid, La Colaboradora a Zaragoza o Citilab y BarcelonaLab a Barcelona

Proposem la creació d'un laboratori expandit que desenvolupa l'activitat:

- Museu de la Garrotxa/Museus dels Sants - >
- Can Trinxeria ->

Liderats per una persona que hagi presentat un projecte en acord al servei educatiu i l'espai i la temàtica en concret per a desenvolupar-se al llarg de 15 mesos. Així, hi haurà tres etapes:

- Pre-producció (tres mesos)
- Producció (nou mesos)
- Post-producció (un mes)



2.8. LABORATORIS EXPANDITS

Proposta de funcionament a partir de tres comissariats

Pre-producció (tres mesos)

- Co-disseny
- Definició dels agents implicats
- Anàlisi de l'entorn
- Consolidació del projecte
- Redacció de les Convocatòries
- Creació de les eines i materials treball i benvinguda

Producció (nou mesos)

- Preparació de l'espai
- Inauguració del taller de prototipat
- Desenvolupament de prototips
- Validació de prototips
- Activitats paral·leles i transversals
- Mediació
- Mentories
- Documentació
- Presentació final de prototips
- Cloenda del taller

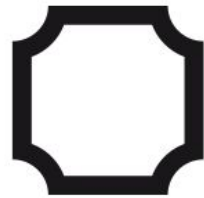
Post-producció (un mes)

- Tancament i organització de la documentació.
- Avaluació del procés (Indicadors comunicació)
- Valoració de l'estat de prototips i comunitats (vies de continuïtat)

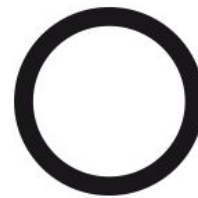


2.8. LABORATORIS EXPANDITS

En relació als Museus d'OLOT



HISTÒRIA I
VIDA DEL
SEGLE XVIII



TALLER
D'ARTESANIA I
FARÀNDULA



ART I PAISATGE
DELS SEGLES
XIX I XX

**LABORATORI
Expandit de
l'ACTUALITAT**

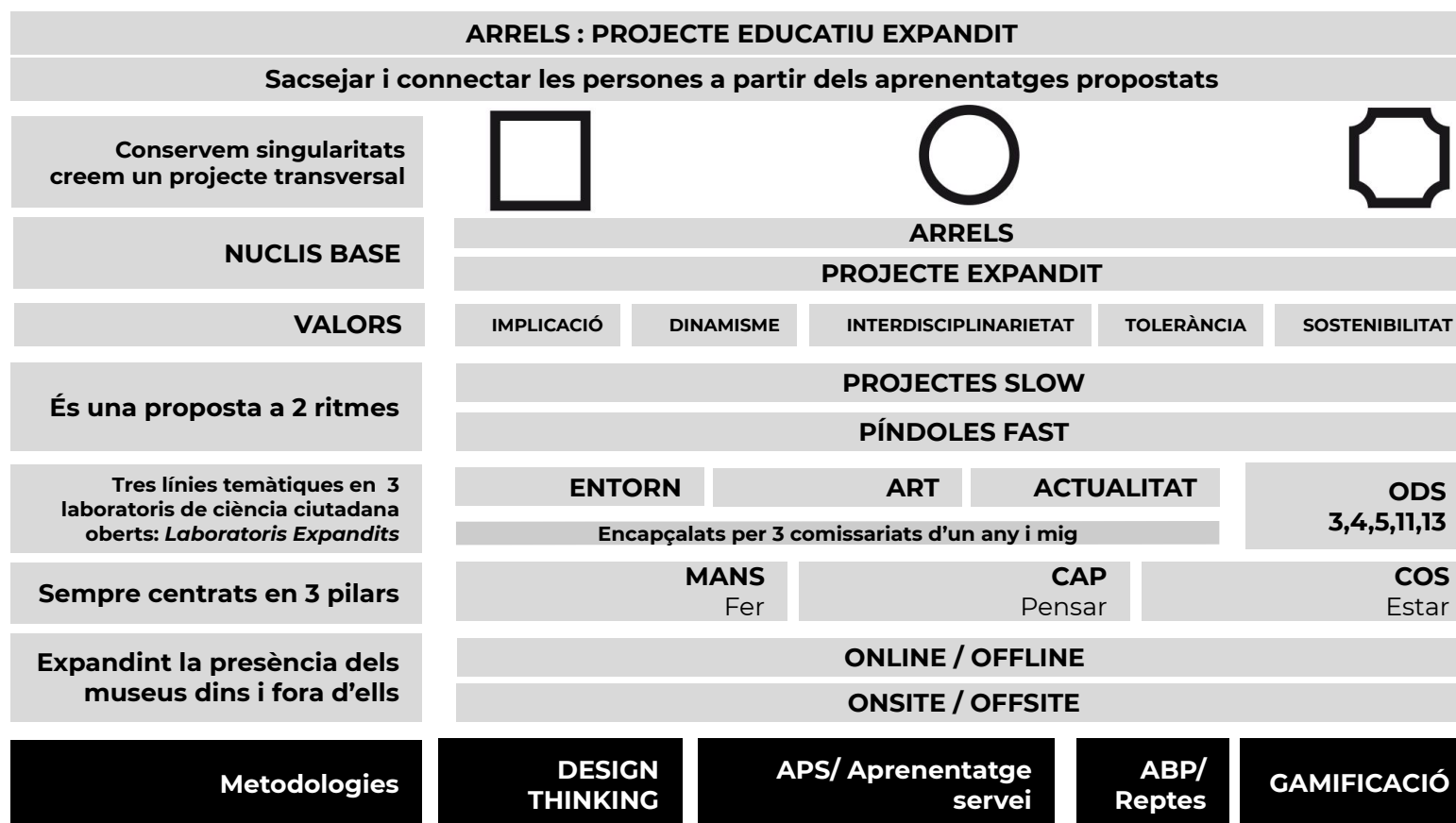
**LABORATORI
Expandit de les
ARTS**

**LABORATORI
Expandit de
l'ENTORN**



2. EL PROJECTE

2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES





2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

Les noves metodologies d'ensenyament estan canviant els entorns educatius arreu i impulsant millors resultats a l'alumnat. Proposem aquí 4 possibles Metodologies que poden ser aplicades als laboratoris expandits, aquests posen als usuaris al centre per obtenir un aprenentatge més actiu i significatiu. Comentar que són a tall orientatiu i no n'exclouen d'altres segons els responsables determinin en cada moment i/o projecte a desenvolupar.

ABP / REPTES

Resolució de problemes a partir de posada en marxa d'actituds, habilitats i coneixements basats en la vida real

**APS /
Aprenentatge
servei**

Acció social i educativa a partir de necessitats reals.

**CIÈNCIA
CIUTADANA**

Utilització del mètode científic per resoldre problemàtiques reals.

GAMIFICACIÓ

Conversió de les activitats tradicionals en experiències de joc.



2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

Els reptes (ABP) com a metodologia per “fer viure” i desplegar els continguts

Els museus d'Olot com a espai segur per a poder articular propostes que signifiquin, al màxim de les possibilitats, situar el visitant en el centre de l'escena. Per fer-ho, cal treballar al voltant de reptes o problemes (ABP).

Les activitats es presenten a manera de reptes. És a dir, mitjançant la cerca d'informació, l'usuari ha de mobilitzar diferents competències per tal de resoldre les incògnites. Així doncs, la visita és l'única manera de resoldre el repte.

La implementació d'aquesta metodologia requereix un procés més dinàmic centrat en el visitant, en el qual se li demana un conjunt d'accions per tal de resoldre una problemàtica.

METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

ABP / REPTES

GAMIFICACIÓ

CIÈNCIA CIUTADANA

APS / Aprenentatge servei



2. EL PROJECTE



METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

ABP / REPTES

GAMIFICACIÓ

CIÈNCIA CIUTADANA

APS / Aprenentatge servei

2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

GAMIFICACIÓ: El joc, metodologia per estimular l'aprenentatge

En termes generals, s'empra el concepte de gamificació com la utilització de dinàmiques, mecàniques i estètiques pròpies del joc en entorns no lúdics per a adquirir, desenvolupar i/o millorar una determinada actitud o comportament (Kapp, 2012). Emprar el joc en l'àmbit de l'educació no és res nou. Avui, ningú no dubta de la **potencialitat del joc com a estratègia “paraigües”, apta, pràcticament, per a totes les edats.**

La gamificació parteix de la idea d'emprar els principals components del joc en moments i contextos poc habituals. Tot i que es requereixen recursos i temps, habitualment la incorporació del joc als museus té uns resultats molt positius a nivell d'experiència de visitant.



METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

ABP / REPTES

GAMIFICACIÓ

CIÈNCIA CIUTADANA

APS / Aprenentatge servei

2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

GAMIFICACIÓ: El joc, metodologia per estimular l'aprenentatge

Per això, s'entén que aquesta proposta ha de tenir en compte els principals fonaments del joc, entre els qual destaquem:

- Repte
- Component de diversió. Ha d'esdevenir una activitat plaent, que proporcioni gaudi.
- Regles del joc. Han d'existir unes normes bàsiques que els visitants han de seguir.
- Interacció, entre jugadors, entre equips, entre jugador i continguts...
- Recompensa. Podrien idear-se diferent tipus de recompenses en funció del nivell educatiu, el repte, el contingut treballat...
- Com hem justificat anteriorment, a la base de qualsevol aprenentatge hi ha d'haver una emoció.
- Incorporació especialitzada. No es tracta de clonar experiències de joc, sinó cercar la singularitat en cada una d'elles.

2. EL PROJECTE



METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

ABP / REPTES

GAMIFICACIÓ

CIÈNCIA CIUTADANA

APS / Aprenentatge servei

2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

CIÈNCIA CIUTADANA: Participant en els processos de producció científica

La ciència ciutadana gira entorn un procés mitjançant el qual es genera un **compromís per part de diferents agents en la resolució de problemàtiques reals**, potenciant la **construcció conjunta de coneixement científic individual i col·lectiu**.

Mitjançant la participació directa de la població, s'implanta el mètode científic per resoldre situacions/reptes per tal que individus i grups aprenguin a utilitzar-lo de manera eficaç, pràctica i creativa. Qui lidera i qui investiga és el ciutadà.

Aquesta línia metodològica permet generar projectes més intensos, a llarg termini i basats en qüestions que són d'interès per algun col·lectiu. En aquest cas, l'equipament cultural esdevé **catalitzador** i **accelerador** de processos i persones, com una mena d'enzim que col·labora a la creació d'una "reacció" metabòlica concreta.



METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

ABP / REPTES

GAMIFICACIÓ

CIÈNCIA CIUTADANA

APS / Aprenentatge servei

2.9. METODOLOGIES PEDAGÒGIQUES

APRENTATGE SERVEI: Propostes amb vocació de servei

Es tracta d'una metodologia a l'alça, cada cop més indicada per centres culturals que volen vincular-se de manera directa amb institucions educatives.

Els APS permeten focalitzar les propostes a desenvolupar en necessitats concretes. Tant de l'equipament cultural com dels centres educatius.

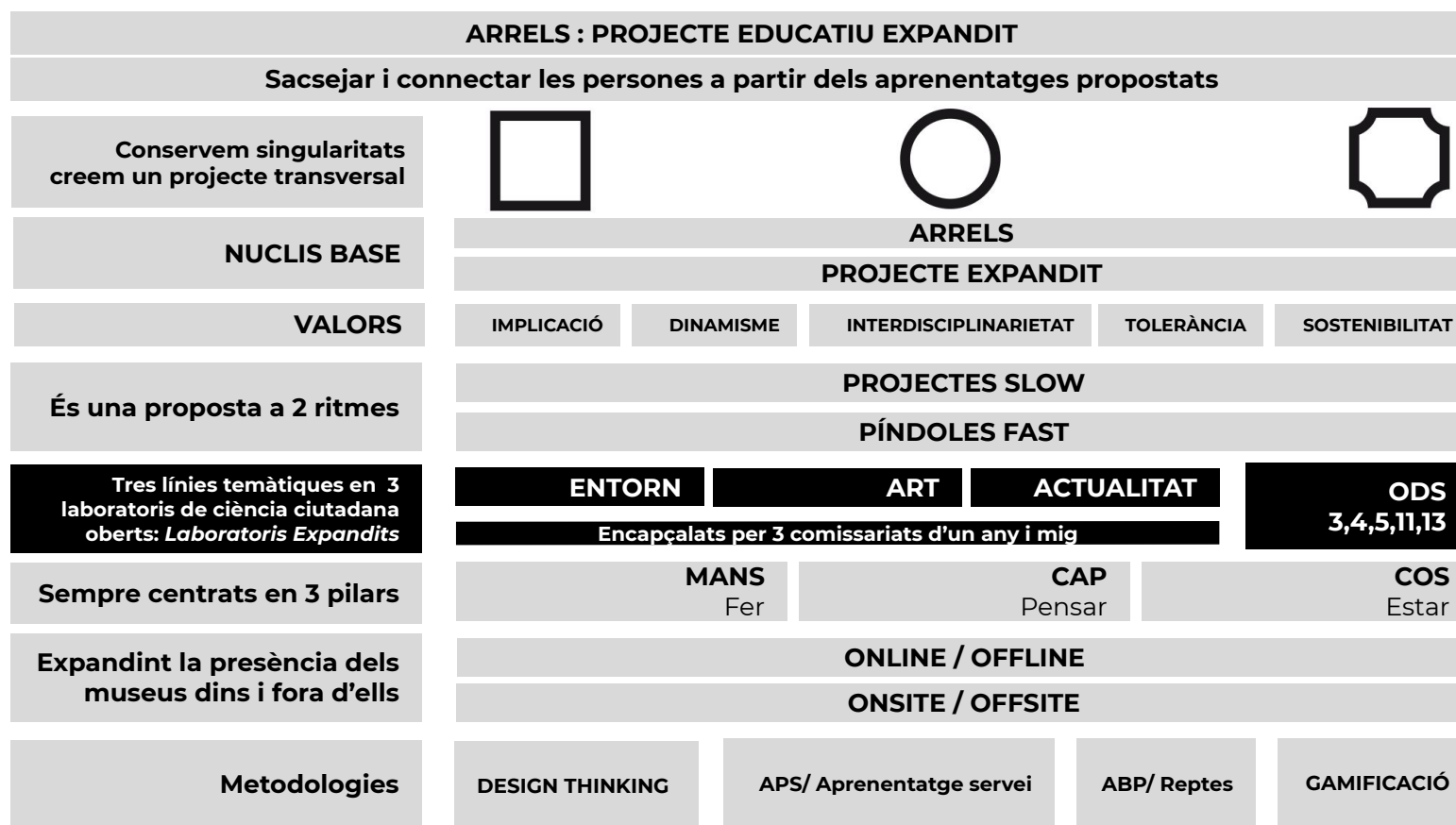
Les vies d'actuació, en aquest sentit, poden ser de doble sentit:

- **DEL MUSEU CAP ENFORA:** Desenvolupar diverses línies de treball on, a través de la col·laboració amb el centre cultural, com a agent impulsor, i la comunitat, es doni solució a problemes de la comunitat.
- **DES DE FORA AMB I CAP AL MUSEU:** Crear circuits de comunicació habitual amb diferents tipus de centres (des de llars d'avis fins a associacions) per tal d'identificar necessitats reals que puguin ser cobertes en col·laboració amb el centre cultural (grans creadors de propostes d'ApS)



2. EL PROJECTE

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE



2. EL PROJECTE



Línies temàtiques i ODS

ENTORN	ARTS	ACTUALITAT
Línia destinada a abordar el medi ambient, la sostenibilitat i el patrimoni natural de la ciutat i la comarca.	Línia destinada a treballar amb L'Art i les Arts en sentit ampli (dansa, teatre, etc.) així com els oficis artesanals.	Línia enfocada a dialogar amb el present i permet apropar-se a temàtiques d'actualitat.



2. EL PROJECTE



OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE

L'Agenda 2030 és una agenda integral i multidimensional —referida a les tres dimensions del desenvolupament sostenible (l'econòmica, la social i l'ambiental)— i d'aplicació universal.

Es desplega mitjançant un sistema de 17 objectius de desenvolupament sostenible, a través dels quals es proposa abordar els grans reptes globals:

- Des de la lluita contra la pobresa o el canvi climàtic fins a l'educació, la salut, la igualtat de gènere, la pau o les ciutats sostenibles.

Cada ODS inclou diferents metes (en total 169) que contribueixen al compliment de l'objectiu.





ODS - UNA OPORTUNITAT

Aprenentatge basat en projectes

Els ODS són un eina idònia pel museu, ja que permet desenvolupar projectes basats en un producte final i/o generen coneixement com a resposta a un procés d'aprenentatge.

Treball col·laboratiu

El que estem vivim els darrers anys és un context idoni per a que els diferents públics i usuaris del museu puguin treballar de forma col·laborativa, ja que les temàtiques i reptes abordats pels ODS són universals i permeten la interacció, la col·laboració i el treball conjunt entre ells.

Consolidar les Competències

Gràcies a les metodologies i la vinculació directa amb la realitat més propera dels nostres estudiants, els ODS són un excel·lent vehicle per al treball de les competències softskills o habilitats "suaus" com l'empatia, la gestió del conflicte, l'ètica o la justícia.



ODS - UNA OPORTUNITAT

Resolució de problemes reals de la seva vida

Però una de les raons més importants per als estudiants és el fet que gràcies als ODS podem connectar els seus projectes amb la realitat i l'actualitat més pròxima dels reptes que poden trobar al seu entorn més pròxim.

Apoderament de la veu dels públics del Museu

I sens dubte, treballar amb el ODS als Museus d'Olot ens permet sentir la veu dels usuaris de la institució capacitant-los per prendre decisions i per reflexionar amb exemples sobre quines accions volen portar a terme o quines volen realitzar per millorar el seu entorn.



ODS - UNA OPORTUNITAT - Identificació

Per temàtiques i/o línies programàtiques que es defineixen al nostre pla proposem que es puguin vincular a aquests 5 ODS.

La nostra proposta per el servei educatiu és que les activitats estiguin relacionades a l'assoliment d'aquest cinc ODS, fet que no exclou que el treball d'aquest no pugui incorporar objectius i/o temàtiques la resta dels 17 ODS.





ODS - UNA OPORTUNITAT - Identificació



Garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat i promoure oportunitats d'aprenentatge durant tota la vida per a tothom

4.7 Per a 2030, garantir que tot l'alumnat adquireixi els coneixements teòrics i pràctics necessaris per a promoure el desenvolupament sostenible, a través, entre d'altres, de l'educació per al desenvolupament sostenible i l'adopció d'estils de vida sostenibles, els drets humans, la igualtat de gènere, la promoció d'una cultura de pau i no-violència, la ciutadania mundial i la valoració de la diversitat cultural i de la contribució de la cultura al desenvolupament sostenible.



Garantir una vida sana i promoure el benestar per a totes les persones a totes les edats

3.4 Per a 2030, reduir en un terç la mortalitat prematura per malalties no transmissibles, mitjançant la prevenció i el tractament, i promoure la salut mental i el benestar.

3.5 Enfortir la prevenció i el tractament de l'abús de substàncies addictives, inclosos l'ús indegut d'estupefaents i el consum nociu d'alcohol.



ODS - UNA OPORTUNITAT - Identificació



Aconseguir la igualtat de gènere i apoderar totes les dones i nenes

5.5 Vetllar per la participació plena i efectiva de les dones, i per la igualtat d'oportunitats de lideratge en tots els àmbits de presa de decisions en la vida política, econòmica i pública.

5.c Adoptar i enfortir polítiques encertades i lleis aplicables per a promoure la igualtat entre els gèneres i l'apoderament de dones i nenes a tots els nivells.



Aconseguir que les ciutats i els assentaments humans siguin inclusius, segurs, resilents i sostenibles

11.3 Per a 2030, augmentar la urbanització inclusiva i sostenible, així com la capacitat de planificar i gestionar de manera participativa, integrada i sostenible els assentaments humans a tots els països.

11.4 Redoblar els esforços per a protegir i salvaguardar el patrimoni cultural i natural del món.

11.a Donar suport als vincles econòmics, socials i ambientals positius entre les zones urbanes, periurbanes i rurals enfortint la planificació del desenvolupament nacional i regional.



ODS - UNA OPORTUNITAT - Identificació

Adoptar mesures urgents per a combatre el canvi climàtic i els efectes d'aquest



13.3 Millorar l'educació, la conscienciació i la capacitat humana i institucional en relació amb la mitigació del canvi climàtic, l'adaptació a aquest, la reducció dels efectes i l'alerta primerenca.

13.b Promoure mecanismes per a augmentar la capacitat de planificació i gestió eficaces en relació amb el canvi climàtic als països menys avançats i als petits estats insulars en desenvolupament, centrats concretament en les dones, persones joves i comunitats locals i marginades.

3. PLA ESTRATÈGIC



3. PLA ESTRATÈGIC

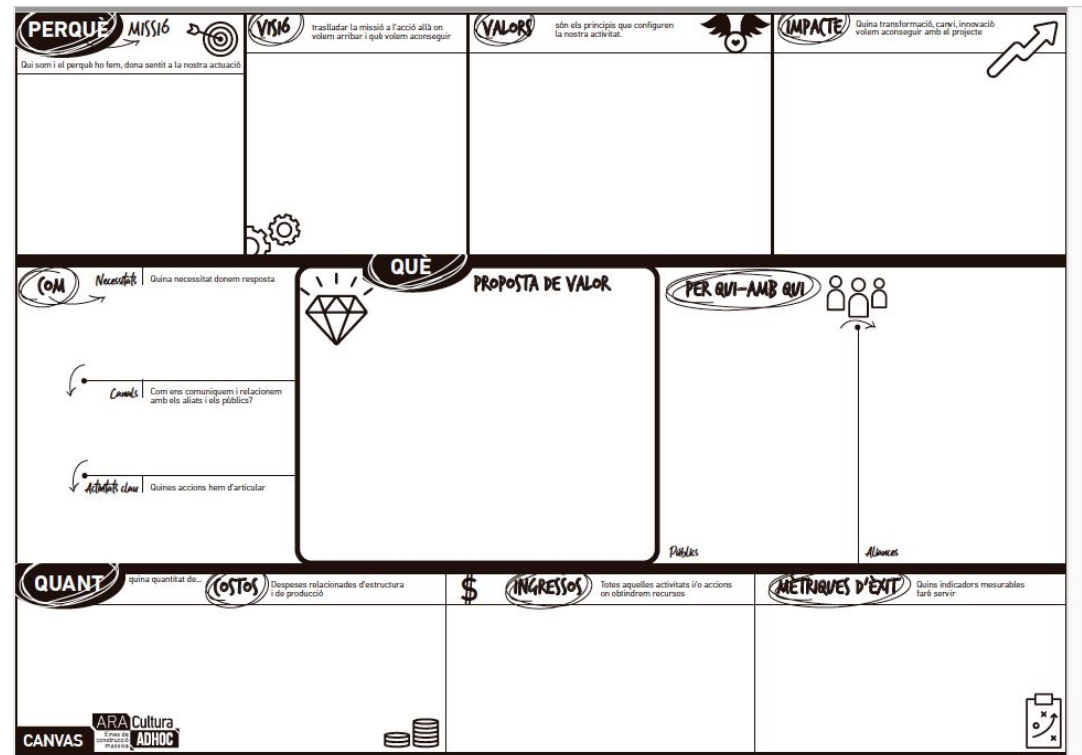


PLA ESTRATÈGIC I D'ACCIÓ - CANVAS

El canvas eina de treball i planificació

Per a poder implementar les estratègiques programàtiques i les eines necessàries per fer-les viables, es proposa seguir el model Canvas.

Aquest és un model intuïtiu però efectiu que té com a objectiu identificar el propòsit, la singularitat de la proposta, el públic i les formes més efectives d'aconseguir-lo. És a dir, no sols ens ajuda a comprendre el propòsit de les nostres accions, sinó també a planificar-les de la manera més efectiva.



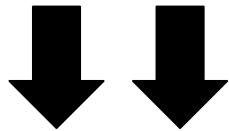
3. PLA ESTRATÈGIC



PER QUÈ?

MISSIÓ DELS MUSEUS D'OTOT

Fomentar i afavorir el coneixement, la comprensió i la divulgació del patrimoni, l'art i la cultura popular i tradicional d'Olot i de la comarca, d'ahir i d'avui, a través de la seva exposició, interpretació, conservació i recerca, així com també a través de l'organització d'activitats i l'oferiment de serveis que permetin la interacció i la participació dels ciutadans amb el Museu.



MISSIÓ DEL SERVEI EDUCATIU

Els Museus d'Olot han de tenir una línia d'acció educativa global i transversal, amb un fort component local però amb una clara vocació territorial, treballant amb i per la comunitat.

Oferir educació global, interdisciplinària i integral que formi persones competents en un món canviant dotant-los d'eines i estratègies que permetin continuar aprenent al llarg de tota la vida.

3. PLA ESTRATÈGIC



PER QUÈ?

VISIÓ

Ser socialment útil a la ciutat d'Olot i a la comarca de la Garrotxa per esdevenir un punt de referència a la vida educativa, cultural, associativa del l'entorn. Ser un centre(s) cultural de conservació, divulgació i educatiu d'excel·lència i un referent, donant resposta a les demandes de tots els agents implicats: Comunitat educativa, entitats públiques i privades així com els ciutadans de la ciutat.

VALORS

Implicació, dinamisme, Interdisciplinarietat, Inclusió (accessibilitat) i sostenibilitat

IMPACTE

Quin és l'impacte desitjat? Aquí, com i quan volem començar a actuar? quines son les activitats a programar? Cal establir uns objectius concrets i mesurables, així com uns indicadors que de forma periódica es puguin avaluar per poder confirmar l'assoliment dels mateixos

Aquesta tasca recau a la direcció dels museus d'Olot

3. PLA ESTRATÈGIC



VALORS

El Projecte Educatiu que es desenvolupa en aquest document està marcat per uns valors essencials que s'han vist repetidament esmentats a les múltiples dinàmiques participatives realitzades.

Aquests valors contribueixen a construir els fonaments d'un projecte que ha de treballar per reforçar el vincle amb el món local i contribuir a posicionar els Museus d'Olot com a agents formadors i creadors del territori. En aquest sentit, els cinc valors establerts busquen centrar-se en les persones i en el compromís amb l'entorn natural de la Garrotxa.

IMPLICACIÓ

DINAMISME

**INTERDISCIPLINA
RIETAT**

**Inclusió
Accessibilitat**

SOSTENIBILITAT

3. PLA ESTRATÈGIC



QUÈ?

PROPOSTA DE VALOR

Sacsejar i connectar les persones a partir dels aprenentatges proposats

Situar les arts com a centre dels processos educatius

Situar les persones al centre de l'acció

A partir de 3 premises

- Arrelats
- A dos temps Fast - Slow
- Expansió i connexió

COM?

NECESSITATS

Necessitats:

Un nou pla de museus que vol potenciar el rol social del museu i que la situació de pandèmia i post pandèmia ha accelerat la **necessitat de repensar l'oferta educativa** envers la pròpia comunitat educativa, però també per a entitats i públic en general així com dels investigadors i tots els públics del museu que demanen i requereixen de serveis i/o oferta educativa, ja sigui en format presencial, virtual o híbrida.

3. PLA ESTRATÈGIC



COM?

Programa persones- “entitat” o espai participatiu que promou la vinculació de les persones i entitats amb el museu.

Equip motor .- Format per 2 a 4 persones són responsables del projecte, mínimament estable en el temps.

Equip Assessor/mentor.-Les persones i institucions que acompanyen i/o executen les directrius de l'equip Motor. Garantir estratègicament el desenvolupament del projecte .

Partners .- Tota aquella institució o persona que col·labora i/o aporta valor al Persones que, altruïstament o no col·laboren en l'organització del projecte.

Laboratori expandit - Els espais per acollir i impulsar propostes de forma conjunta amb els diferents públics del museus.

Creació d'un espai comunicatiu - eina de comunicació bidireccional. Eina comercial i de presentació-

Aula virtual per a vincular tota l'activitat online

3. PLA ESTRATÈGIC



COM?

ACTIVITATS CLAU

- 1. Creació del Mapa d'actors.-** Públics, partners, col.laboradors ... totes aquelles persones i/o institucions necessàries per a poder portar a terme el projecte. Aquest mapa ha de contemplar tant els actors interns com els externs al museu.
- 2. Composició de l'equip impulsor.-** Identificar les persones i/o professionals ja sigui internament com externament que són necessaris per a portar a terme el procés d'innovació i renovació del servei educatiu.
- 3. Identificació dels espais.** Quins son aquells espais educatius interns i externs on volem treballar, són els adequats? quines intervencions i/o inversions del mateix espai o d'eines i material cal fer.
- 4. Formació específica.** Per a poder incorporar formació en lideratge d'equips en entorns on i off lines; cal a l'hora fer formació en metodologies de disseny thinking, *Agile*, prototipatge, facilitació, mediació i comunicació culturals.
- 5. Identificació de públics.** Identificar el públics i sub públics per crear un mapa de públics a partir d'una dinàmica "mapa empatia"*
[Consultar Annex n° xx](#)



COM?

ACTIVITATS CLAU

6. Espais “amics”

Identificació d'espais i/o entitats en els quals poder programar i/organitzar aquelles activitats “fora museus”

7. Programació

1. Auditoria de la programació existent
2. Adaptació i/o incorporació millores de la proposta actual
3. Redacció de noves propostes educatives
4. Redacció de les Convocatòries laboratoris expandits

8. Pla de comunicació i mediació

1. Desenvolupament relat i material de presentació / promoció
2. Creació d'un espai virtual
3. Eines de comunicació
4. Programació esdeveniments/activitats de presentació de la nova proposta



AMB QUI?

Amb qui portar a terme tota aquesta tasca? En aquest sentit cal fer un **mapa d'actors** que ha d'incorporar: entitat/actor ->noms->rols esperats a nivell extern però també a nivell intern (plantilla actual i/o noves incorporacions, ja sigui en serveis o en plantilla segons possibilitats i recursos).

- Aliances - Liderat direcció museus però en **responsabilitat de cada un dels laboratoris expandits**
 - Internes
 - Serveis educatius Ajuntament
 - Acció social
 - Comunicació
 - Biblioteca
 - Extern
 - Grup de valor
 - Partner tecnològic
 - Influenciadors locals
 - Experts en XXSS / community managers
 - Entitats socioculturals de la ciutat
- Personal- **Lideratge direcció pels museus**
 - Comissariat
 - Educador/a / Facilitador/a on i off line
 - Mediator/a / Connector/a cultural
 - Secretaria tècnica / Product manager
 - Equip tècnic dels Museus

3. PLA ESTRATÈGIC



PER A QUI?

Quin és el nostre públic? Com els podem categoritzar?

Cal crear comunitats de públics (un mapa de públics) per poder identificar i oferir una proposta que s'adigui a les seves demandes particulars.

Públics

- Els visitants a les exposicions
- Els usuaris dels serveis pedagògics del museu
- Comunitat educativa (Professorat- Alumnat i AFA)
- Públic familiar
- Col·lectius - entitats ciutat
- Els investigadors i resta de públic que vulgui accedir a les col·leccions.
- No públics.

3. PLA ESTRATÈGIC



PRESSUPOST

Costos:

Incorporar les innovacions al servei educatiu aquí descrit requereix de tres tipus de costos amb dues direccions: Per una banda tecnologia (compra de material i serveis online) i adequació d'espais; i per l'altra, costos de serveis/recursos humans relacionats amb el desenvolupament del projecte.

Inversió:

Cal valorar el cost d'implementar la part tecnològica, el desenvolupament de nous continguts i dinàmiques així com la revisió, la posada en marxa dels nous serveis estipulats.

Recursos humans:

Contractació per servei, per concurs o en capítol 1 d'aquells perfils professionals amb les capacitats, competències i experiència suficient per a implementar cada una de les propostes. En el cas que no sigui possible la contractació per obra i servei, licitació segons cada un dels casos.

Dinamització dels espais i la programació:

És tant o més important que la inversió, ja que el manteniment en relació als continguts, la dinamització de les activitats (on i off line) i el manteniment dels espais on i off line esdevenen essencials.



PRESSUPOST

Ingressos

- Propis
 - El pressupost anual destinat al museu que prové de l'ens municipal
 - Capítol 1
 - Inversions (estratègicament hi hauria la possibilitat de no invertir en edifici i invertir en "l'espai digital").
 - Activitats
 - Externs
- Altres administracions
- Donacions i/o patrocini
- Campanyes de micromecenatge

Venta

- Serveis
- Entrades / inscripcions, etc.

Mètriques d'èxit: A determinar amb els membres de l'equip de direcció del Museu



MODEL D'IMPLEMENTACIÓ

PROPOSTA MÍNIMA VIABLE

Entenem com a Proposta Mínima Viable aquella acció que té les característiques mínimes per ser emprada i posada en marxa. Aquesta acció ha de permetre un aprenentatge que contribueixi a validar el seu posterior desenvolupament total i/o parcial per etapes.

En el cas que ens ocupa aconsellem iniciar un laboratori expandit en un dels museus d'Olot que incorpori els elements i característiques aquí descrits. A partir de la incorporació del canvas proposat.

El producte mínim viable s'acostuma a millorar a través de repetir (iterar) un bucle de "fer-mesurar-aprendre". Si el resultat final posa en evidència un enfocament equivocat del producte o servei es produeix un canvi important en el producte.

Canvi que pot redefinir en major o menor mesura la proposta inicial (pivotar). Això es considera un èxit, ja que el més important és aprendre dels errors el més aviat possible. Per a fer-ho cal establir una sèrie de mètriques o indicadors amb els quals avaluar l'eficàcia de la proposta en relació als objectius proposats.

Beneficis :

- Veure la viabilitat d'una nova proposta i Verificació d'hipòtesi.
- Baix cost econòmic i de recursos.
- Millora d'allò que no ha funcionat: accions, processos, eines, etc.

4. VIRATGE DIGITAL AULA VIRTUAL



4. VIRATGE DIGITAL AULA VIRTUAL



S'exposa l'opció de desenvolupar i implementar una Aula Virtual personalitzada pels Museus d'Olot. Un servei pensat per contribuir a l'expansió dels museus i del seu arrelament en el territori en un entorn virtual.

L'Aula Virtual és l'eina que pot permetre situar als Museus d'Olot dins d'un nou context virtual i fer dels seus nuclis base una realitat. Arrelar-se al territori des d'una nova vessant, arribant així a més segments de públic i també expandint la seva oferta i la seva presència arreu del territori.

Aquest entorn digital es concep com un òrgan viu i dinàmic que planteja propostes educatives totalment virtuals, semivirtuals i també pot oferir petits esbossos de les sessions presencials. Tot això, a través d'aplicacions web de fàcil manteniment i ús.

El grau de desenvolupament i personalització d'aquesta aula ha de ser totalment flexible i adaptable a la realitat dels Museus d'Olot. Actualment, es disposa de múltiples plataformes obertes i gratuïtes que permetrien la seva creació i manteniment.

Evidentment, és oportú disposar de personal tècnic amb coneixements per poder fer el manteniment i l'actualització d'aquesta plataforma però les noves tecnologies permet crear-la a través de interfaz molt intuïtives que assegurin la seva viabilitat a curt, mitjà i llarg termini.

4. VIRATGE DIGITAL AULA VIRTUAL



La implementació de l'Aula Virtual requereix també de personal educatiu amb coneixements de les múltiples plataformes i d'un replantejament de les propostes educatives actuals, ja que no totes són adequades per entorns virtuals i no és necessari transformar tota la programació educativa a una realitat virtual. La importància de l'experiència presencial no s'ha de perdre mai.

En aquest sentit, s'aposta per potenciar també les activitats semivirtuals i per això cal desenvolupar noves dinàmiques educatives i formar, possiblement, a part de l'equip educatiu dels equipaments per estar familiaritzats tant amb la plataforma virtual com amb les aplicacions complementàries que caldria emprar per realitzar les activitats amb èxit.

Així doncs, l'Aula Virtual actua com a espai repositori d'activitats semipresencials i virtuals on els usuaris poden accedir per realitzar les activitats, tant amb acompanyament com de manera autònoma (encara que sempre és preferible disposar del perfil de l'educador com a agent dinamitzador de les activitats), on es pot definir un sistema de monetització total o parcial i que pot, a més a més, esdevenir un nou aparador per contribuir a la visibilitat de l'equipament.

4. VIRATGE DIGITAL

AULA VIRTUAL



Per què fer-ho?

La nova realitat requereix trobar nous contextos que facilitin arribar al públic i oferir un contingut atractiu, actualitzat i versàtil.

Vivim en un món cada vegada més digitalitzat. Per això és clau avançar cap a noves maneres d'arribar a les comunitats educatives i als potencials usuaris. Oferint qualitat i contingut a través de noves estratègies.

Quins beneficis té?

Implementar l'Aula Virtual contribueix a posicionar els Museus d'Olot com a un agent modern de dinamització cultural del territori.

Ajuda a incrementar la visibilitat dels múltiples equipaments i també a complir amb els nuclis base "arrels" i "expandit". Arribant a un nombre molt major de gent i contribuint a generar un major sentiment de pertinença i coneixença de l'entorn de la Garrotxa.

Possibilita la continuïtat de l'oferta educativa en un context de confinament o de semi confinament i flexibilitza les dinàmiques per donar opcions realistes als centres educatius i aquelles persones amb interès per conèixer el territori.

5. MODELS D'ACTIVITAT



5. MODELS D'ACTIVITAT



A continuació s'esmenten diverses propostes educatives, un seguit de models d'activitats que es poden desenvolupar segons la línia programàtica aquí presentada (Entorn, Actualitat Art) i en relació als pilars (fer, pensar i estar).

Són propostes que no han de ser integrades a la totalitat sino que es pretén que aquestes siguin un repositori de models per a poder ser escollits segons cada projecte moment. Totes elles estan emmarcades en el context actual de pandèmia i, per tant, amb la possibilitat i la flexibilitat de fer-ne un gir vers la virtualitat i així ser adaptables a les necessitats de cada moment.

La introducció d'aquestes activitats tampoc han de suposar l'anul·lació de propostes de tall més clàssic com la visita guiada o el tallers que actualment ja funcionen, en tot cas aquest haurien de ser revisats i enfocats seguint les pautes aquí descrites.

5. MODELS D'ACTIVITAT



MODELS D'ACTIVITATS	
Tipologia	Activitats formatives d'aprenentatge
Estudi i resolució d'un cas Descripció contextualitzada d'una situació basada en fets reals que demana una o més respostes o bé serveix com a punt de partida per a l'anàlisi, la reflexió o la discussió.	<ul style="list-style-type: none">• Aplicació d'un model o protocol d'intervenció• Relació dels coneixements teòrics amb el cas d'aplicació• Valoració del context• Estudi comparatiu• Disseny d'una acció d'intervenció• Presa de decisions• Planificació de processos
Resolució d'un problema Definició d'un problema o una situació davant del qual els alumnes/usuaris han d'integrar coneixements, habilitats i actituds per resoldre o aportar possibles vies de solució.	<p>Aplicació d'un model de decisió</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolució d'exercicis o problemes• Aplicació de fórmules o metodologies• Treball en equip i negociació• Anàlisi i valoració del context• Gestió d'equips interdisciplinaris• Demostració
Elaboració de continguts en diferents formats Treball amb els coneixements i habilitats adquirits a partir de la conceptualització o la ideació d'un producte o treball original per part dels alumnes o usuaris.	<ul style="list-style-type: none">• Elaboració d'un podcast o vídeo• Disseny d'un full de mà• Redacció d'una memòria• Elaboració d'un videotutorial• Construcció de prototips• Elaboració d'un web, blog o wiki

5. MODELS D'ACTIVITAT



MODELS D'ACTIVITATS	
Tipologia	Activitats formatives d'aprenentatge
Discussió dirigida Discussió al voltant d'una qüestió, d'acord amb una dinàmica prevista, que un moderador condueix i dinamitza.	<ul style="list-style-type: none">• Debat/ oratoria• Discussió en grups petits o grans• Pluja d'idees
Simulació Representació d'un fenomen real per mitjà de situacions hipotètiques particulars que permeten la seva comprensió per part de l'estudiant. L'estudiant fa l'activitat en aquest entorn simulat.	<ul style="list-style-type: none">• Resolució de problemes• Ús d'instruments de diagnòstic i detecció de necessitats• Experimentació simulada
Joc de rol Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista que es poden adoptar. Els estudiants han d'assumir un rol o una personalitat específica i actuar amb la resta en funció de la perspectiva que representen.	<ul style="list-style-type: none">• Simulació o observació del comportament ètic• Treball en equip i negociació• Reflexió sobre actituds, valors o comportaments
Experimentació amb objectes reals o laboratoris Permeten a l'estudiant fer experiments amb objectes reals o entorns virtuals.	<ul style="list-style-type: none">• Experimentació en un laboratori virtual• Elaboració d'un producte final

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 1 - ODS 4

ARA I ABANS: 3r Cicle de Primària

ARA I ABANS és un taller pensat per introduir, a través de la gamificació, a les i els participants el món dels oficis.

Un joc de taula que activa l'esperit deductiu i reflexiu a través d'una sèrie de preguntes que cal resoldre per poder construir un taller d'un dels oficis més destacats d'Olot i disposar de tot el necessari per poder treballar correctament.

El taller de -base analògica- treballa la capacitat reflexiva del grup, el treball en equip i la comprensió d'elements bàsics dels oficis antics.. Per fer-ho, la dinamitzadora acompanya als grups durant tota la sessió conduint el procés de reflexió i reforçant positivament als i les participants.

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 1 (Joc de Rol- Museus dels sants i Garrotxa)

ARA I ABANS: 3r Cicle de Primària

DINÀMICA	L'activitat consisteix en un taller analògic centrat en un joc de taula que permet adquirir parts essencials d'un taller d'oficis artesans de la Garrotxa mitjançant respostes acertades a un seguit de qüestions sobre 4 temàtiques diferents.
OBJECTIUS DE L'ACTIVITAT	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Donar a conèixer els oficis artesans de la Garrotxa d'una manera dinàmica<input type="checkbox"/> Mostrar l'evolució i canvis entre els antics oficis i els actuals<input type="checkbox"/> Treballar les competències bàsiques educatives des d'una activitat gamificada on el treball col·laboratiu és clau<input type="checkbox"/> Potenciar la creativitat i el pensament crític en els espais educatius.
DURADA	2 hores: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 15 minuts d'introducció<input type="checkbox"/> 35 minuts visita guiada<input type="checkbox"/> 60 minuts de joc<input type="checkbox"/> 10 minuts conclusions
MATERIALS	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 4 taulells<input type="checkbox"/> 4 jocs de cartes i fitxes<input type="checkbox"/> 8 daus

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 1

ARA I ABANS: 3r Cicle de Primària

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

Àmbit 'Aprendre a aprendre'

- Dimensió aprenentatge en grup: Utilitzar la interacció i les tècniques d'aprenentatge en grup.
- Dimensió actitud positiva envers l'aprenentatge: Adquirir el gust per aprendre i per continuar aprenent.

Àmbit 'Educació en valors socials i cívics'

- Dimensió interpersonal: Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.
- Dimensió social: Mostrar actituds de servei i de compromís social, especialment davant de les situacions d'injustícia.

Àmbit 'Medi natural, social i cultural'

- Dimensió món actual: Valorar problemes socials rellevants interpretant-ne les causes i les conseqüències per plantejar propostes de futur.
- Interpretar el present a partir de l'anàlisi dels canvis i continuïtats al llarg del temps, per comprendre la societat en què vivim

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 2 (Resolució de problema)

LA GARROTXA 2030 - ODS 13 i 14

LA GARROTXA 2030 és una activitat que es realitza en 2 hores, de tipologia autoaprenentatge i participativa a través de la qual els alumnes treballen 4 problemàtiques de caràcter mediambiental per definir solucions viables. Per fer-ho, es fa una primera part de visita guiada centrada en donar a conèixer aspectes importants del territori en matèria de medi ambient. La segona part de la sessió és una sessió pràctica basada en una pluja d'idees que culmina en un prototip gràcies a l'aplicació del Design Thinking com a eina per desenvolupar projectes.

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 1

LA GARROTXA 2030: 1r i 2n Cicle de Secundària

DINÀMICA	L'activitat té una primera part de visita guiada i una segona pràctica. Els assistents, distribuïts per grups reduïts, reflexionen entorn 4 problemàtiques que afecten a La Garrotxa en matèria de medi ambient. Mitjançant el Design Thinking i el guiatge del facilitador/educador es desenvolupa un projecte complet per crear un prototip. Aquest ha de donar una solució realista a un dels 4 aspectes identificats.
OBJECTIUS DE L'ACTIVITAT	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Generar consciència sobre el Medi Ambient i l'Agenda 2030<input type="checkbox"/> Donar a conèixer l'entorn de La Garrotxa i la seva natura<input type="checkbox"/> Identificar problemàtiques de caràcter local i també global que afecten al territori de manera directa.<input type="checkbox"/> Treballar les competències bàsiques educatives<input type="checkbox"/> Potenciar la creativitat i el pensament crític en els espais educatius.
DURADA	2 hores: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 15 minuts d'introducció<input type="checkbox"/> 35 minuts visita guiada<input type="checkbox"/> 60 minuts pel disseny i creació de la maqueta<input type="checkbox"/> 10 minuts conclusions
MATERIALS	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Plantilles pluja d'idees<input type="checkbox"/> Material per construir prototip

5. MODELS D'ACTIVITAT



ACTIVITAT TIPUS 1

LA GARROTXA 2030: 1r i 2n Cicle de Secundària

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

Àmbit 'Aprendre a aprendre'

- ❑ Dimensió aprenentatge en grup: Utilitzar la interacció i les tècniques d'aprenentatge en grup.
- ❑ Dimensió actitud positiva envers l'aprenentatge: Adquirir el gust per aprendre i per continuar aprenent.

Àmbit 'Educació en valors socials i cívics'

- ❑ Dimensió interpersonal: Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.
- ❑ Dimensió social: Mostrar actituds de servei i de compromís social, especialment davant de les situacions d'injustícia.

Àmbit 'Medi natural, social i cultural'

- ❑ Dimensió món actual: Valorar problemes socials rellevants interpretant-ne les causes i les conseqüències per plantejar propostes de futur.

Àmbit 'Educació artística'

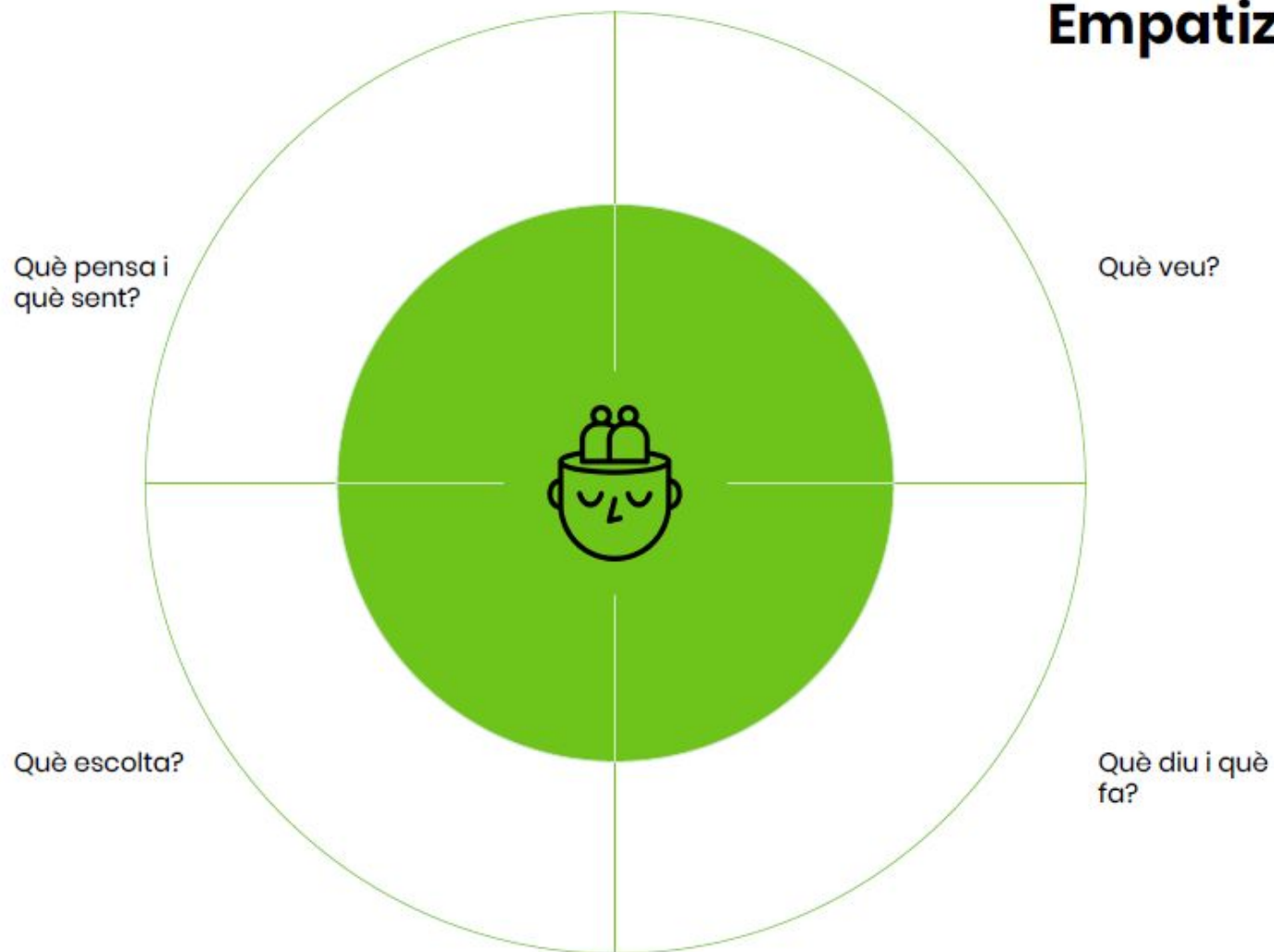
- ❑ Dimensió imaginació i creativitat: Improvisar i crear amb els elements i recursos bàsics dels diferents llenguatges artístics.

6. ANNEX





Empatitzar



Conegueu millor al vostre usuari potencial responent a aquestes preguntes. Un cop tothom hagi anotat totes les seves idees, distribuïu-les entre l'esfera verda (allò que més voleu destacar) i la blanca (el que és menys rellevant).



Nom

Edat

Bagatge educatiu

Bagatge professional

Empatitzar

Què necessita / desitja?

Interessos

Habilitats

Què fa? (oci - professió)

Perfileu el vostre usuari potencial desglossant totes aquestes característiques. Això permetrà que tingueu una visió clara de quines són les seves necessitats i què desitja.

1. Que tothom digui la seva
2. Seleccioneu el perfil que més us interessi i centreu el projecte en persones com aquesta.