

TROBA EL TEU REPT

Activitats i fitxes per potenciar la
ideació i la col·laboració a l'aula



GUIA
DOCENT



FITXA
ALUMNAT



PRESENTACIÓ
PER A
L'ALUMNAT

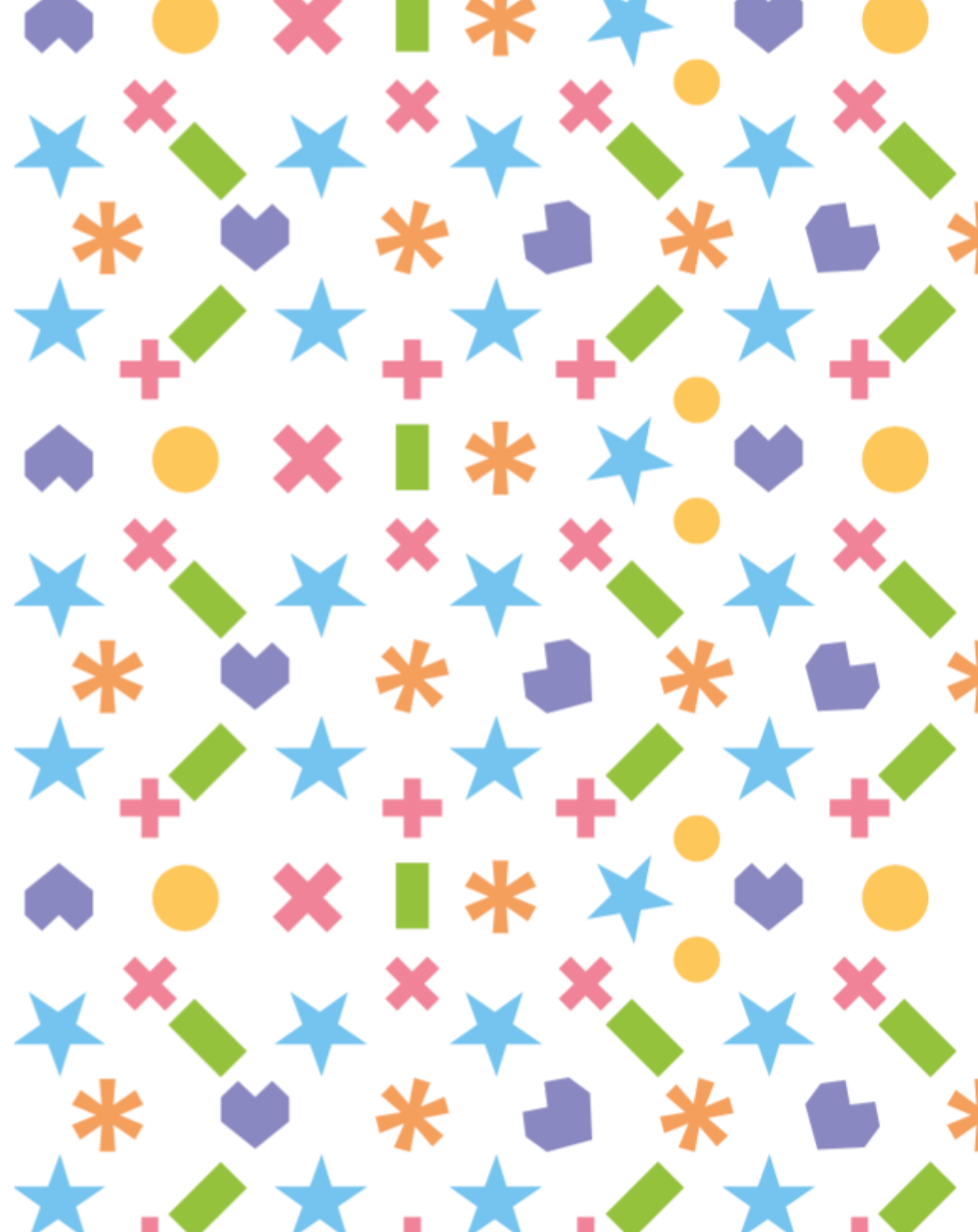


IDEES I
RECURSOS
TECNOLÒGICS



ÍNDEX

- 00 INTRODUCCIÓ
- 01 DESCOBRIM ELS EIXOS
- 02 QUIN EIX ENS MOU?
- 03 CENTREM LA PROBLEMÀTICA
- 04 BUSQUEM SOLUCIONS
- 05 VALIDEM LES PROPOSTES

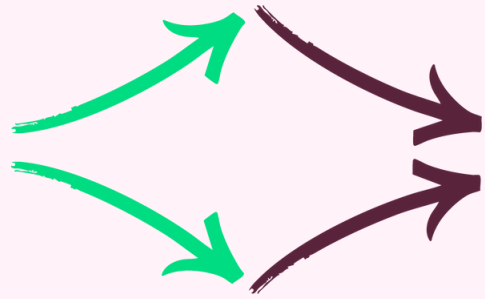


INTRODUCCIÓ

mSchools
#AWARDS
2026

En aquesta guia us proposem una sèrie de passos per acompanyar l'alumnat en la generació i selecció d'una proposta per al concurs mSchools Awards.

mschools.com/ca/mschools-awards-2026



Primer ens centrarem en generar el màxim d'idees, per després seleccionar aquelles que són més viables, innovadores o rellevants.



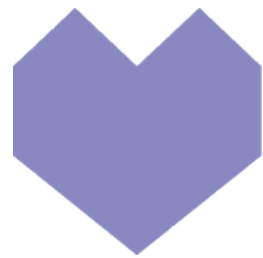
Podeu adaptar les diferents fases segons les vostres necessitats: grup classe, grups petits, diferents tecnologies o temàtiques per grup.



DESCOBRIM ELS EIXOS

Coneixeu els eixos que proposa el concurs?

Dinàmica de grups
(6 grups, 1 grup per Eix)



**Benestar
emocional**



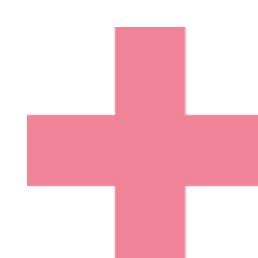
**Educació
mediàtica**



**Art i
creativitat**



**Consciència
global**



**Equitat i
inclusió**



**Cultura i
diversitat**

Comença presentant el **concurs mSchools Awards** a l'alumnat. Explica'ls que per desenvolupar la seva proposta han de triar un dels eixos temàtics (mostra'ls els sis eixos) i una tecnologia que els permeti treballar en una problemàtica. Fes sis grups, i assigna'ls un eix. Cada grup haurà de:

1. Els Eixos

Llegir detingudament l'explicació del seu eix que hi ha a **les bases del concurs** i assegurar-se que comprèn tots els punts.



2. Casos d'Èxit

Explorar les propostes **guanyadores de l'edició anterior** relacionades amb el seu eix.

S'hauran de fixar en **l'enfocament de cada proposta respecte a l'eix, no en la tecnologia.**



3. Fitxa de l'alumnat

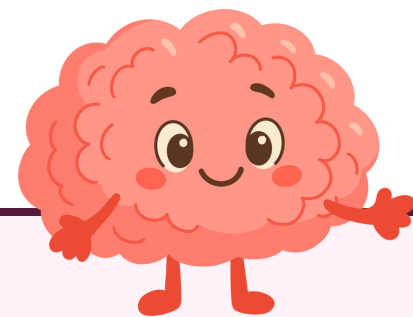
Deduir amb **quina problemàtica** està relacionat cada projecte.
Per què està dins de l'eix que han seleccionat?

Completar la **fitxa de l'alumnat.**



QUIN EIX ENS MOU?

Tria una de les dues opcions



A. Intel·ligència humana

1. Problemàtiques associades a l'eix

Individualment, proposen, a la fitxa de l'alumnat, possibles problemàtiques associades a l'eix en què estan treballant:

- Que els afecti a ells o a gent de la seva edat.
- Que afecti el seu centre escolar (en general) o a persones del seu centre.
- Que afecti a persones dins del seu barri.

2. Selecció i presentació al grup:

- Cada persona explicarà quina problemàtica proposa
- El grup tria **tres problemàtiques** per presentar a la classe (han de ser motivadores i adequades a l'eix).
- El grup farà una **presentació de l'eix** on explicarà els diferents punts de l'eix, els tipus de problemàtiques que hi podem trobar, quines han escollit i per què s'adeqüen a l'eix.

3. Votació final

Votació final a mà alçada de tota la classe. Opcionalment, llistat compartit per a grups amb reptes diferents.



B. Intel·ligència artificial

1. Ús de la IA com a Inspiració

Demaneu a la IA una explicació senzilla de l'eix i una bateria de problemàtiques relacionades.

- Quines problemàtiques hi ha relacionades amb aquest eix?
- Quines problemàtiques afectarien més a persones de XX anys?
- Quines problemàtiques afectarien més a un centre educatiu?
- Quines afectarien més al barri de XXX (o el nom de la població)?

2. Anàlisi Crítica i Selecció

- **Analitzeu i trieu** les problemàtiques que us motivin i afectin el vostre entorn.
- Escolliu **tres opcions** per presentar a la classe, podeu modificar les propostes de la IA.
- Podeu demanar a la IA que argumenti per què s'adeqüen a l'eix, i sigueu crítics amb les respostes.

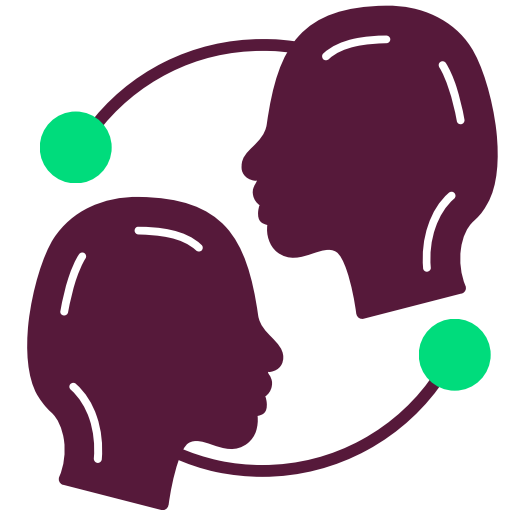
3. Votació final

Votació final a mà alçada de tota la classe. Opcionalment, llistat compartit per a grups amb reptes diferents.

CENTREM LA PROBLEMÀTICA

Què necessita (o què pot ajudar) una persona que pateix o està involucrada en aquesta problemàtica?

Un cop hem escollit l'eix i la problemàtica que volem afrontar, l'alumnat **es posarà a la pell d'una persona que es vegi afectada per aquesta problemàtica.**



1. Dinàmica del full giratori



Farem servir **dos fulls per grup**, un per a idees adreçades a la **persona que pateix la problemàtica** i un altre per a la **persona involucrada**. Repartim aquests dos fulls a cada grup de forma intercalada

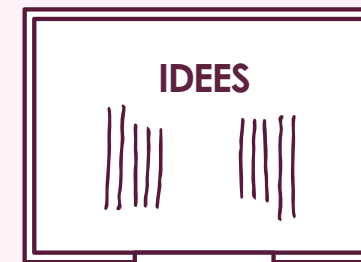
Establirem torns de dos minuts perquè cada alumne anoti una idea al full. Cada persona ha d'aportar una idea nova. És a dir, el primer que haurà de fer és llegir les idees dels seus companys per assegurar que la seva no es repeteix.

Controlar el temps per fer dues voltes a la taula.



**TORNS
DE 2 MINUTS**

2. Convergència i prioritització



1. Posada en Comú

Posem en comú les idees demanant **una primera idea a cada grup**. Les escrivim a la pissarra i preguntem quants grups han anotat la mateixa idea al seu llistat.

Farem això fins que exhaurim les idees dels dos grups i tinguem el llistat de tota la classe. Finalment, **les ordenem de més repetides a menys repetides.**

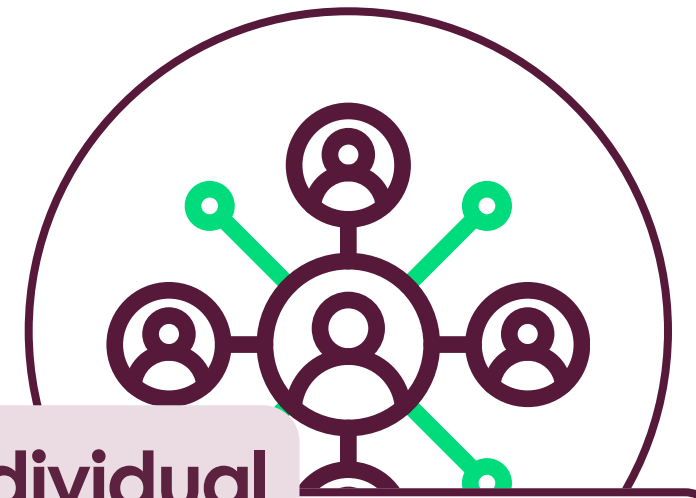
2. Filtre

Comencem la part convergent de la dinàmica. Demanarem a l'alumnat que elimini del llistat les idees que considerin que no poden abordar com a estudiants. Cada grup proposa quines eliminaria i debatent conjuntament si ho fan o no.

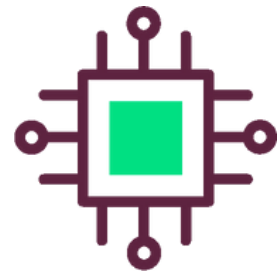


BUSQUEM SOLUCIONS

És el moment de connectar les necessitats detectades amb la tecnologia



1. Revisió de recursos



Demaneu a l'alumnat que llegeixi el document **Funcionalitats dels recursos tecnològics**. El professorat adaptarà aquest document als recursos tecnològics que vulgui treballar a l'aula amb l'alumnat.

2. Proposta individual



A continuació, cada persona dins del grup ha de pensar en **2-3 solucions** relacionades amb una o més de les necessitats detectades que es pugui resoldre amb un dels recursos tecnològics del document.

3. Selecció per grups



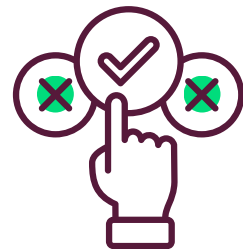
Exposen les seves idees a la resta del grup i **escullen les tres** que creguin més originals i vinculades al seu entorn, i/o les que tinguin més ganes de dur a terme.

4. Anàlisi conjunta



Cada grup **compartirà** les seves solucions **amb la resta de la classe** i, **conjuntament, analitzarà** la seva viabilitat tècnica (amb l'opinió també del professorat). De nou, tornarem a valorar la seva originalitat i vinculació a l'entorn.

5. Decisió final



Finalment, cada classe i cada grup **decidirà quina solució desenvolupa** segons les indicacions del professorat.

VALIDEM LES PROPOSTES

Validar amb usuaris reals —ja siguin alumnes, altres professors, famílies o la comunitat local

Per què és important validar amb usuaris?



Evitar suposicions

Els creadors de la solució poden tenir biaixos o supòsits. La validació permet contrastar aquestes idees amb la realitat.



Identificar punts cecs

Obtenir perspectives que l'equip de disseny pot no haver considerat.



Assegurar la viabilitat

Confirma si la solució proposada és útil i viable.



Estalviar temps i recursos

És més eficient fer petits ajustos a l'inici del procés que no pas corregir errors greus un cop el projecte està avançat.



Fomentar l'empatia

Reforça la mentalitat de Design Thinking i la capacitat d'escolta activa.

Passos a seguir per validar la vostra proposta



1. Selecció de validadors (usuaris target)

Trieu entre 3 i 5 usuaris que representin el vostre públic objectiu. Exemple: si el repte és per a l'alumnat de 3r d'ESO, trieu alumnes d'aquest nivell.

Expliqueu-los breument l'objectiu de la sessió i què espereu d'ells.



2. Presentació i contextualització del repte

Presenteu el repte/problemàtica i la idea de solució (prototip, esquema, vídeo). Feu-ho de manera visual o tangible.



3. Execució de la validació i observació

Demaneu als usuaris que interactuïn o imaginin com farien servir la solució. Utilitzeu una graella de valoració o una entrevista per recollir opinions, comentaris i suggeriments.



mSchools AWARDS 2026

A programme of



In partnership with

