

Banc d'Amics

1	Objectius generals • Definir els termes aïllament, inclusió, connexió, dades i avaluar • Reforçar la compressió de “comunitat”. • Desenvolupar la comprensió sobre sistemes com a suport. • Desenvolupar la comprensió sobre les relacions entre activitat cerebral i connectivitat. • Millorar la confiança en la psicomotricitat fina • Promoure emprenedoria • Identificar oportunitats per reutilitzar materials
2	Vocabulari – Paraules clau Autoregulació, densitat, angles, capacitat/soport de pes, construcció, lloc, prototip, solució de problemes
3	Habilitats de sostenibilitat desenvolupades • Pensament sistèmic • Competència predictiva • Competència normativa • Competència estratègica • Pensament crític • Autoconsciència
4	Pilars de sostenibilitat inclosos • Econòmic • Ecològic • Social
5	Dominis STEAM Ciència, Tecnologia, Art, Matemàtiques
6	Metodologies docents / esquema d'activitats És millor dur a terme aquesta activitat a Saimhain (festivitat celta) o a Halloween, al final d'octubre o el punt mitjà entre el solstici de tardor (21-23 de setembre) i el solstici d'hivern. En aquest punt, els infants estaran familiaritzats amb l'entorn i ja hauran començat a establir algunes amistats; a més a més, el professorat haurà desenvolupat relacions amb l'alumnat. El professorat designa una/un documentalista i activa el coneixement previ usant titelles, històries, <i>role-play</i> , recursos digitals per parlar del sentiment de sentir-se aïllat. (Aquest pot ser un tema difícil per a alguns infants, de manera que un enfocament més lúdic pot aportar lleugeresa i confort).



Co-funded by
the European Union

Aquest projecte ha estat fundat amb suport de l'European Commission. Aquesta publicació reflecteix les views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

La/El docent fa preguntes obertes “Algú em pot descriure el que se sent quan un se sent sol?”

(En aquest moment, si el professorat ha introduït els titelles de l'amígdala i el còrtex prefrontal al recurs didàctic “Cervell de Coliflor” poden fer-los servir per parlar sobre el que l'amígdala i el còrtex prefrontal fan en moments de soledat).

“Com podem dir a algú que ens sentim sols?”

“Què podem fer quan algú se sent sol i aïllat?”

“Què podem fer per ajudar-los?”

“Com podem ajudar a totes les persones de la classe a sentir-se connectades en lloc d'aïllades?”

El professorat recolza els infants per generar idees.

Durant la discussió, el professorat suggereix un banc d'amics i presenta el concepte mitjançant l'ús de recursos digitals, contes, cançons o *role-play*.

El professorat ho comparteix amb les famílies perquè puguin col·laborar en la preparació dels infants per utilitzar el Banc d'Amics.

Regles del banc d'amics:

1. Si estàs assegut/da al banc, juga amb el primer company/a que t'ho proposi.
2. Mentre ets al banc, busca al teu voltant un joc al qual et puguis unir.
3. Dos amics/gues que estiguin asseguts/des al banc es poden ajuntar i jugar junts/es.
4. El banc no és per socialitzar.

El professorat utilitza el millor model d'enginyeria de la NASA per construir el banc.

PREGUNTA- L'alumnat identifica el problema, els requisits que cal assolir i els obstacles que cal tenir en compte.

IMAGINAR- Els infants pensen solucions i investiguen les idees. També identifiquen què n'han fet d'altres.

PLANIFICAR- La mainada tria dues o tres de les millors idees de la llista i esbossa possibles dissenys, finalment triant un únic prototip.

CREAR- Els infants creen un model que funcioni, o un prototip que s'alineï amb els requeriments del disseny i amb els obstacles del disseny.

PROVAR- Les nenes i els nens avaluen la solució mitjançant prova, recullen i analitzen les dades. També resumeixen els punts forts i febles del seu disseny que es van revelar a la prova.

MILLORAR- D'acord amb els resultats de la prova els infants fan millores del disseny, també identifiquen canvis que volen fer i justifiquen les revisions.

A l'etapa de **PREGUNTA**, les restriccions inclouen que els materials vinguin només de l'entorn, de les cases dels infants, botigues de caritat o altres llocs gratuïts.



	A l'etapa d'IMAGINA, s'identifiquen les coses que els altres han fet en comprar els bancs d'amics amb propòsit nou. D'on han vingut els materials? Com s'han transportat?
7	Resultats d'aprenentatge esperats L'alumnat serà capaç de • Construir el projecte fent servir el marc de la NASA. • Explicar per què van escollir els materials, el lloc i el disseny. • Explicar la importància de fer una prova, d'avaluar solucions i de fer millores al disseny. • Explicar el banc d'amics com a sistema. • Avaluar l'efectivitat del banc d'amics.
8	Avaluació Trobar "situacions d'aprenentatge" durant les rutines diàries i activitats per explorar oportunitats per utilitzar el banc d'amics. Durant les reunions de classe, els infants discutiran l'efecte que el banc d'amics té als projectes en curs. Quins altres sistemes poden donar suport a la comunitat?
9	Equips i materials que s'utilitzaran a la unitat d'aprenentatge (eines, ingredients, etc.) Fusta, pedra, mobles vells, martell, claus, cargols, trepant, serra, metro
10	Tipus d'entorn: laboratori, cuina, exterior, etc. Interior o exterior, taller
11	Referències – font: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1156319.pdf

