



CRP VAL
D'ARAN

**QUAQUES TECNIQUES ENTATH DESVOLOPAMENT
DERA CREATIVITAT EN ENCASTRE EDUCATIU**

crp
arn 

JÒCS E TECNIQUES ENTÀ DESVOLOPAR ERA CREATIVITAT EN ENCASTRE EDUCATIU:

Ara seguida vos anotaram bera tecnica que se pòt utilizar en encastre escolar, entà fomentar eth trebalh dera creativitat.

Eth valor deth pensament individuau en colaboracion damb eth pensament des auti, multiplique eth resultat d'un valor positiu. Era presentacion dera resolucio des situacions damb creativitat, implique eth caràcter volentari des prepauses e eth valor dera creacion personau coma solucio.

Quauques tecnicas entara resolucio de situacions qu'an de besonh solucions creatiues:

1.-Brainstorming o ploja d'idèes

Ei un metòde creatiu de grop entà generar naues idèes deuant d'ua situacion nauèra. Se base ena capacitat d'associacion d'idèes e concèptes en un encastre en que totes es produccions son avalorades coma bones, arren ei un error. Aguest aspècte afavorís era confiança e genèr qu'es idèes se presenten liurement. Es principis enes

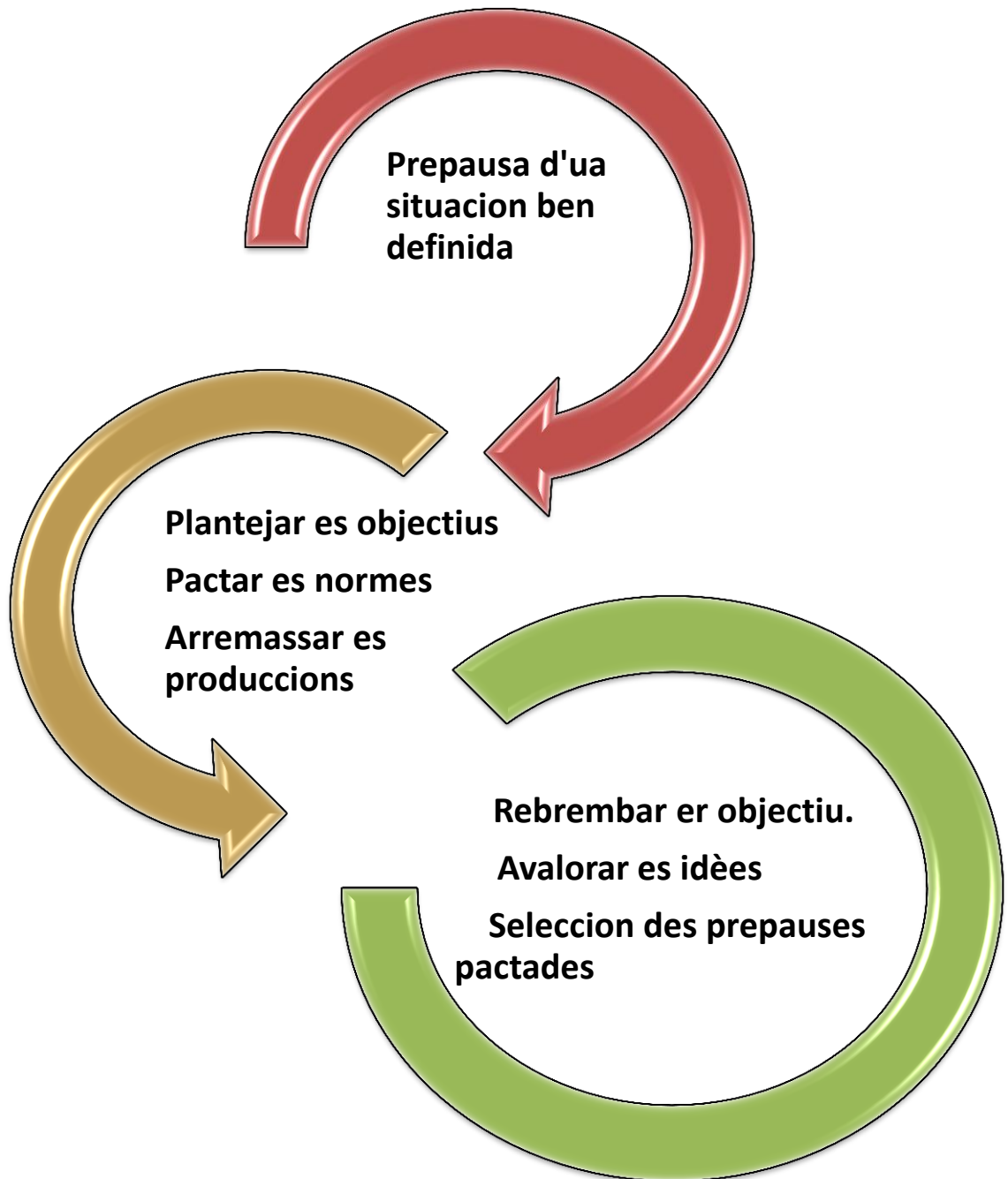


que se base son: *Totes es idèes son benvengudes. Toti son liures d'exprimir-se coma desiren, sense pòur. Totes s'escriuen, siguen es que siguen.*

En tot aplicar aguesta tecnica mos podem trapar damb dificultats d'implementacion sus es que mos cau hèr incidència:

- Dificultats en contraròtle deth moderador/a deth grop.
- Non respectar es produccions de toti es participaires.
- Experiències anteriores negatiues.
- Expausicions plan dirigides
- Acceptar es critiques directes as membres deth grop

Eth procés d'aguesta tecnica ei eth que seguís:



2.- El metode 635

Ei un metode entà generar naues idèes rapidament deuant d'ua situacion problematica. Era sua basa ei era capacitat mentau dera associacion d'idèes e concèptes entre diuèrses persones.

En tot aplicar aquesta tecnica mos podem trapar damb dificultats d'implentacion sus es que mos cau incidència:

- An un temps limitat, non totes es persones son capaces de generar naues idèes. Es persones que se senten presionades peth temps non an libertat totau en sòn pensament.
- Non totes es persones apòrten idèes as discussions deth grop. A còps se deishen portar pes idèes dera majoria.
- Es solucions generades poden èster mens creatiues.

Eth procediment d'aquesta tecnica ei eth que seguís:



Persones que s'amassen entà generar idèes sus ua tematica plantejada. Cada persona a ua huelha en blanc.



Idèes ena huelha calerà qu'escrue cada persona. Cau que siguen clares e concisses.



Son es minutes des que dispasarà cada persona. Ara seguida se harà un escambi des huelhes e se repetirà era tecnica entà que toti escriuen enes huelhes des auti.

Fin finau en repetir eth madeish procès 6 viatge s'obtieran 18 idèes.

Entà arténeher ua bona resposta calerà auèr ben definida era situacion plantejada.

Era huelha que podem balhar poirie èster:

	Idèa 1	Idèa 2	Idèa 3
Nòm			
Nòm			
Nòm			
Nòm			
Nòm			
Nòm			

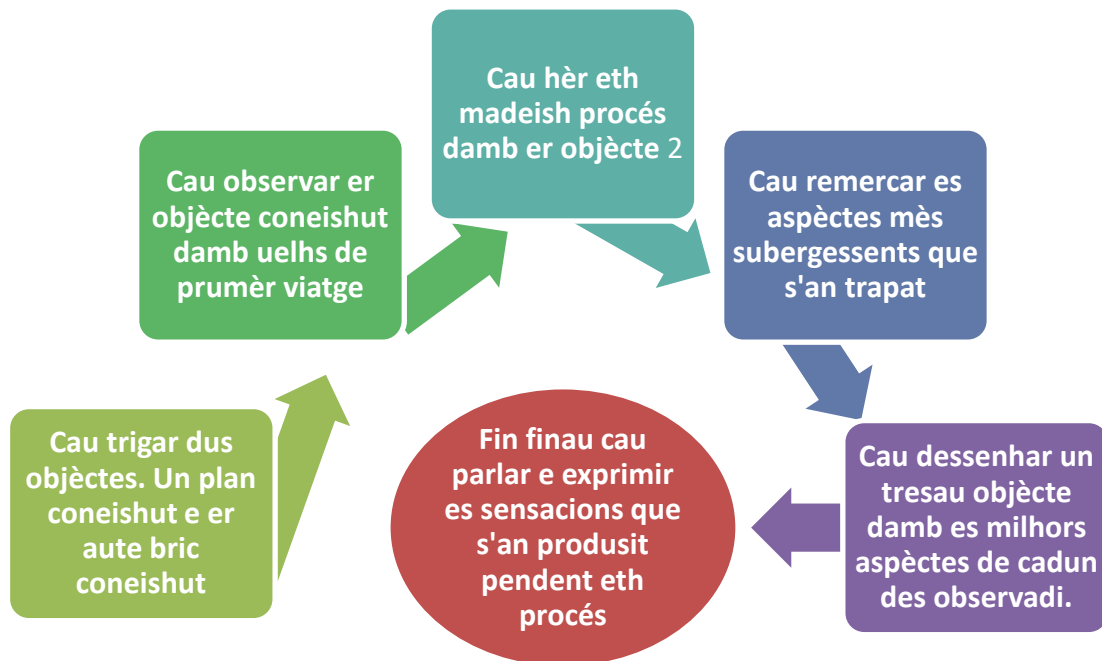
3.- Era analogia inusuau

Ei ua estratègia entà generar naues idèes per miei des analogies entre situacions. Ei un bon sistèma entà crear idèes de dessenh, produccion, organizacion, eca. Situacions que rebremben a d'outes e que pòden facilitar es processis de creacion.

En tot aplicar aquesta tecnica mos podem trapar damb dificultats d'implentacion sus es que mos cau hèr incidència:

- Pòt èster que se demane sus un encastre que non ei dominat per toti es membres deth grop.
- Cau trèir de contèxte un objècte entà analitzar-lo.
- Cau èster respectuós damb es opinions des auti.

Eth procediment d'aguesta tecnica ei eth que seguís:



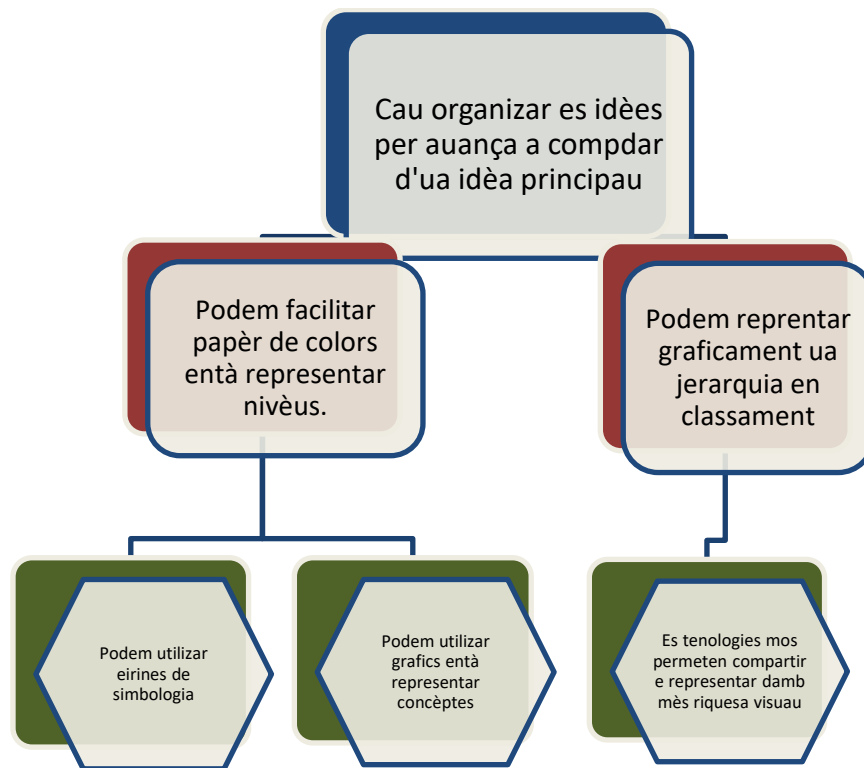
4.-Es mapes mentaus

Eth mapa mentau ei ua tecnica grafica que consistís en representar per miei de paraules o concèptes claus eth punt de partida entà bastir dempús es autes idèes. Era representacion podem hèr-la coma es branques d'un arbe o ben damb ua estructuracion esquematica. Non i a normes, sonque s'ahigeran es elements que faciliten era comprenença dera idèa.

En tot aplicar aguesta tecnica mos podem trapar damb dificultats d'implentacion sus es que mos cau incidéncia:

- A còps podem trapar-mos problèms ena organizacion des idèes.
- Es personas cau que trapen eth sòn propri sistèma de representacion.
- Era representacion ei personau e pòt non facilitar era comprenença as auti.

Eth procediment d'aquesta tecnica ei eth que seguís:



Quauques airines de representacion on line pòden èster:

- [WiseMapping](#)
- [StormBoard](#)
- [Coggle](#)
- [MindMap](#)
- [MapsOfMind](#)
- [Prezi](#)
- [Miro.com](#)
- [Bubbl.us](#)
- [Popplet.com](#)

5.-S.C.A.M.P.E.R. (Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Pensar, Eliminar e Revertir)









S.C.A.M.P.E.R. Ei un procediment que mos permet expandir e melhorar es idèes, en tot qüestionar-les e provar-les des d'auti punts de vista

S	<ul style="list-style-type: none"> •Qué podem remplaçar? •Coma ac podem remplaçar? •Quin element podem cambiar entà simplificar es solucions?
C	<ul style="list-style-type: none"> •Qué podem combinar damb elements que ja compdam? •Qué podem combinar damb elements exteriors? •Era combinacion mos apòrte solucions?
A	<ul style="list-style-type: none"> •Coma me pogui adaptar entà ahíger ua auta solucion? •Qué pogui adaptar entà facilitar es causes?
M	<ul style="list-style-type: none"> •Quini elements auem de modificar entà mielhorar ua solucion? •Quini elements podem modificar entà simplificar ua solucion?
P	<ul style="list-style-type: none"> •Pensam s'era solucion qu'auem trapat ei aplicable a d'outes situacions.
E	<ul style="list-style-type: none"> •Quines solucions pòden èster precindibles? •Quines foncions no pòden èster eliminades?
R	<ul style="list-style-type: none"> •Ac podem ampliar? Ac podem simplificar? Ac podem reorganizar entà que sigue mès eficaç?

S USTITUIR	
C OMBINAR	
A DAPTAR	
M ODIFICAR	
P ENSAR	
E LIMINAR	
R EVERTIR	

6.- . 6 chapèus entà pensar:

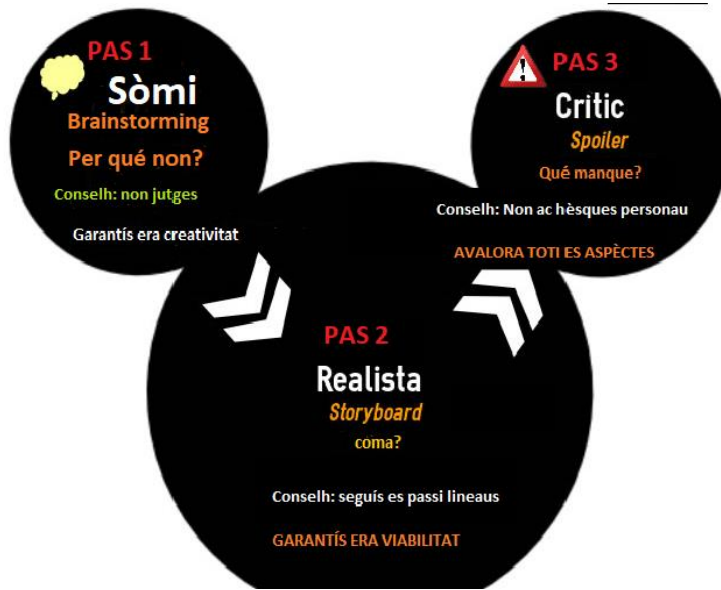
Era metodologia ei ben simpla. Sonque mos cau distribusir 6 ròls, damb 6 chapèus reaus o ben ficticis que permeten hèr un jòc de ròl creatiu, a on cadua des persones assimile un papèr:

	Eth chapèu nere ei eth que balhe era vision critica en un problèma, ei un chapèu analític, que cerque es punts febles d'ua creacion e les expause. Pensament crític.
	Eth chapèu blanc expause damb objectivitat donades e realitats e sage de non contaminar es donades damb interpretacions personaus. Pensament practic.
	Eth chapèu blu mòstre ua vision globau des elements prepausadi, atau coma des solucions balhades pes auti chapèus. Pensament logic.
	Eth chapèu verd mòstre damb libertat ena responsa, solucions creatiues, originaus qu'apòrten ua vision totaument diferent. Pensament creatiu.
	Eth chapèu vermelh, apòrte ua vision emocionau as idèes en tot avalorar es efèctes que produsissen es solucions enes auti. Pensament emocionau.
	Eth chapèu auriò, balhe ua energia positua a tot sò que se plantege. Cerque ua vision a on se destaquen es elements positius de totes es solucions. Pensament optimiste.

7.- Metòde Walt Disney

Ei un metòde en equipa entà generar naues ideès creada per Walt Disney, se fonamente en tres aspèctes, era creativitat, era collaboracion e hèr es causes damb responsabilitat e en tot cercar eth ben comun.

Es estratègies deth metòde se basen en tres parts:



Metòde Disney

Se partís d'un sòmi. Sense fasa realista. Mos plantejam ua prepausa sigue o non realizabla. Pensi en ua solucion e fin finau s'ei factibla o non.

Ara seguida iniciam eth pas ara aplicacion e ara modificacion des aspèctes entà qu'era idèa sòmi , pogue èster realizada. Avaloram eth temps qu' auram de besonh entà realizar es idèes e era sua efectivitat.

Fase critica, a on avaloram era efectivitat e practicitat des idèes S'analisan tanben es punts fòrts e es febleses deth plantejament, entà balhar eth format mès avient.

8.- D'aves techniques que podem utilizar:

Accion damb solucions d'anti encastres	Aguesta tecnica comporte era observacion de solucions as qüestions des d'anti encastres. <i>En tot veir eth procés d'organizacion d'un hormiguer, poiram comprèner era estructuracion d'ua organizacion.</i>
Pausa creatiua	Aprèner a deishar de pensar e relaxar era ment pr'amor d'obtíer solucions. Es pauses permeten daurir naues linhas de pensament e ua agilizacion deth fluxe d'idèes.
Era solucion der absurd	Focalizar-se en absurd mos ajude a descobrir naues idèes. Quina solucion penses que non funcionarie? Qué mos cau cambiar entà que deishe d'èster absurda?
Pensar en opausats	En tot comparar solucions completament opausades, podem trapar ua analogia utila.