Presentació FUNDACIÓ JAUME BOFILL

La indústria del lleure canviarà l'educació? Com les tendències del lleure familiar poden canviar l'escola

GUILLEM RICARTE, Director General de Creafutur, ABRIL 2015

creafutur

FUNDACIÓ JAUME BOFILL

KID'S CLUSTER

TENDÈNCIES EN L’EDUCACIÓ

Presentació FJB

La indústria del lleure canviarà l’educació?
Com les tendències del lleure familiar poden canviar l’escola

creafutur

KID’S CLUSTER

FUNDACIÓ JAUME BOFILL

APRENENTATGE BASAT EN JOCS

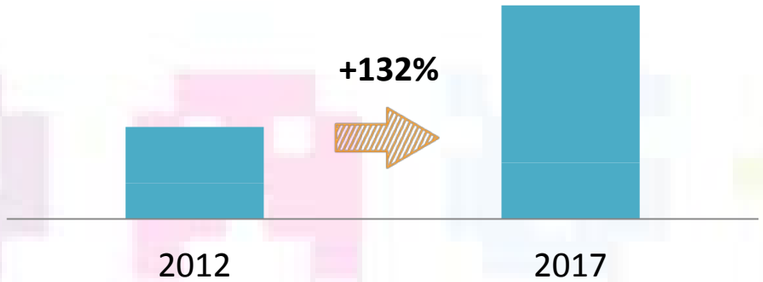
L'aprenentatge a través de jocs, a més de millorar els resultats acadèmics, incrementa la motivació i creativitat dels estudiants

Ús d'exercicis competitius que suposin un **repte** i que estimulin l'**interès** de l'infant

- + Motivació
- + Implicació
- + Creativitat

El **fracàs** es reconverteix en **motivació** per a superar el repte

El mercat dels jocs per a l'aprenentatge creixerà un 132% entre 2012 y 2017



Gamedesk és una organització que pretén transformar l'educació a través de diverses iniciatives basades en jocs

“FLIPPING THE CLASSROOM”

“*Flipping the classroom* és un molt bon indicador del replantejament de l’educació. Per què malgastar el temps quan estem junts?”

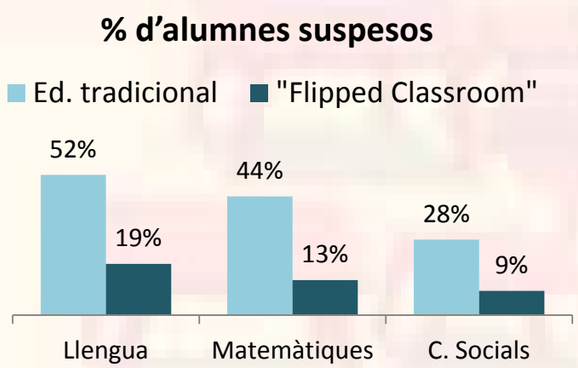
Judi Harris

S’inverteix el mètode d’ensenyament tradicional: l’**aprenentatge** es realitza **fora de l’aula**

L’alumne aprèn la lliçó a casa a través d’un vídeo realitzat pel professor

Al dia següent els alumnes comparteixen i debaten allò après a casa entre ells i amb el professor

L’aula es converteix en un lloc on **compartir**, **col·laborar** i **debatre**



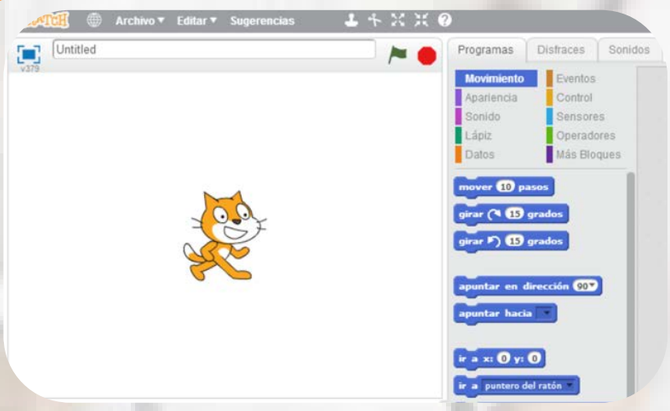
Aquest mètode ha demostrat **millorar** els **resultats acadèmics** dels alumnes

APRENENTATGE EXPERIMENTAL

Per mitjà de l'experimentació, els alumnes assimilen més fàcilment els conceptes teòrics i s'impliquen més en l'aprenentatge

L'aplicació de les noves tecnologies a l'aprenentatge experimental facilita la introducció a les aules de:

- El disseny i la fabricació de productes mitjançant la impressió 3D
- La interacció amb sensors i micro-controladors de codi obert (robòtica)
- La formació en llenguatges de programació.



Segons Mitchel Resnik, fundador d'**Scratch**, *"Aprendre a codificar ajuda a organitzar pensaments i, per tant, a solucionar problemes, dissenyar projectes, comunicar idees i treballar col·laborativament"*

APRENENTATGE BASAT EN PROJECTES

L'aprenentatge basat en projectes reforça les aptituds dels alumnes per a fer front a problemes de la vida real

Principals beneficis:

- Fomenta la **col·laboració**, **comunicació** i **implicació** entre els alumnes
- Els alumnes prenen més **responsabilitat** i **consciència** del seu aprenentatge
- Major **control** sobre les capacitats i el progrés de l'alumne
- És un aprenentatge constant pels professors

> L'aprenentatge basat en projectes va començar als anys vint, però està de moda de nou
>
> Judi Harris

En els darrers anys, molts centres educatius han incorporat l'aprenentatge basat en projectes com a metodologia d'ensenyament amb molt bons resultats

TENDÈNCIES EN EL LLEURE

FAMÍLIES UNIDES DE NOU

L'arribada a les llars de múltiples dispositius mòbils (smartphone, tablet, portàtil, e-reader...) permet de nou a les famílies compartir un mateix espai

Ús de dispositius tecnològics als EEUU:

81% Utilitzen alhora:

66% Utilitzen alhora:

66% Utilitzen alhora:

DigaliX és una empresa catalana que produeix taules multitàctils de més de 42" on els diferents usuaris poden interactuar de forma col·laborativa per a, per exemple, resoldre jocs

EXPERIÈNCIES “OUTDOOR”

Retorna la voluntat de viure experiències més autèntiques en família que estimulin la curiositat i l’aprenentatge de l’infant

Les motivacions alhora d’escollir una activitat de lleure són:

- Estar en **contacte amb la família** per a aprofitar al màxim el poc temps lliure del què es disposa per a estar tots junts
- Realitzar activitats que **s’allunyin de la rutina habitual** tant de pares com de fills
- Viure **experiències** menys massificades i **més autèntiques**, amb la voluntat d’experimentar noves sensacions i descobrir nous indrets (activitats relacionades amb la natura) i/o tradicions i costums

Apareixen noves webs i aplicacions especialitzades en oci familiar:

SALIR enfamilia.com

SaPOs y PRINCESAS Ideas y planes para padres y niños

sortir amb nens

EXPERIMENTAR, JUGAR I CONSTRUIR

Tant en el món real com en el món digital, construir potencia la creativitat de l'infant

Una gran varietat de jocs i videojocs permeten construir, aprendre i divertir-se alhora:

Minecraft: videojoc de construcció amb més de 33 milions d'usuaris a tot el món que fomenta la creativitat dels nens. *El Lego digital*

http://www.youtube.com/watch?v=WiX8cmZVmgM

Google Maker Camp: el campament *on-line* guia als nens a través de projectes diaris de bricolatge i connecta uns "campers" amb altres amb Google+

Impressores 3D per a nens disponibles a Toys'r'us a Hong Kong

NOVES TECNOLOGIES APLICADES

Innovadores formes d'aprofitar les noves tecnologies permeten desenvolupar nous tipus de jocs, tant lúdics com educatius

Codis QR

Smart PJ: llegeix contes al mòbil escanejant els codis QR del pijama

Jugar amb tot el cos

Kinect Xbox 360

Realitat augmentada

Invizimals

La tecnologia **no reemplaça** les joguines tradicionals , sinó que ambdues interactuen per a crear una **experiència** més **interactiva**, **senzilla** i **personalitzada**

Mattel Apptivity Fruit Ninja

Cut the Rope Game

REPTES EN L’EDUCACIÓ I EL LLEURE

Presentació FJB

La indústria del lleure canviarà l’educació?
Com les tendències del lleure familiar poden canviar l’escola

creafutur

KID’S CLUSTER

FUNDACIÓ JAUME BOFILL

EDUCACIÓ

- Com motivar l'infant en l'aprenentatge
- Com introduir la tecnologia per a un ensenyament més eficaç
- Com facilitar l'adopció de models educatius emergents
- Com fer que els professors estiguin motivats
- Com pot adaptar-se el sector editorial als nous temps

LLEURE

- Com aprofitar la "reunificació familiar"
- Com satisfer l'oci "outdoor" de tota la família
- Com promoure la creativitat infantil
- Com gestionar els límits del nen