

---

## Relleu 2. The little twister

Autor: Anicet Cosialls Manonelles. Institut Guindàvols (Lleida)

---

## Relleu 3. TOYDO. Tothom hi juga!

Segons la Convenció dels Drets dels infants coneixem quins són i quin abast tenen. Ens fixem en l'article 31, que parla del dret al joc. A partir de l'observació del propi entorn identifiquem situacions familiars que cal millorar per tal que tots els infants tinguin accés al joc i a les joguines. Ens fixem en els ODS 1, 4, 10 i 13.

Volem donar resposta a una necessitat social en col·lectius més vulnerables. Serem ajudades per totes aquelles famílies amb més consciència de reutilització i que posen en valor el compartir recursos com ara les joguines.

Decidim pensar i crear una solució tecnològica en forma d'aplicació mòbil. Utilitzem la metodologia del *Design Thinking* per al desenvolupament del projecte; aprenem a fer prototips; preparem i fem entrevistes amb persones expertes; coneixem les eines *LottieFiles*, *Iconfider* i *Canva* per al disseny del logo i l'edició de vídeos; utilitzem el programa de subtítols per a l'edició del pitch del projecte en anglès i el programa *Thunkable* per a la programació de l'App. Fem ús de les eines de Google Drive per gestionar tota la informació recopilada.

**Autores: Júlia Salvado, Blau Racó, Olivia Corchon, Abril Serra i Abril López**  
**Mentores: Vanessa Baulas i Marta López**  
**Escola Francesco Tonucci (Lleida)**

---

## Objectius principals

---

Amb el desenvolupament d'aquest projecte es pretén:

- Fomentar i fer aflorar els talents STEAM en les noies.
- Conèixer la metodologia de creació de projectes: *Design Thinking* amb les seves fases: empatitzar, definir, idear, prototipar i testejar.
- Desenvolupar la capacitat d'observació i pensament crític a partir d'analitzar i conèixer la realitat del seu entorn immediat.
- Investigar la idea seleccionada.
- Conèixer grups d'interès relacionats amb el tema triat.
- Desenvolupar la competència comunicativa per la elaboració i execució d'una entrevista a una persona experta en el tema triat i també a partir de la presentació del projecte amb diferents suports (documents de presentació i vídeo).

- Idear i prototipar una solució tecnològica (app).
- Programar l'App.
- Desenvolupar la competència comunicativa en llengua anglesa.

## Eines Digitals i no digitals

---

- Entorn google (correu electrònic, eines del Drive)
- *Canva* per elaborar el logo, les presentacions i vídeos
- *LottieFiles*, *Iconfinder*
- *Thunkable* (per programar l'aplicació)
- Plantilles amb caràtules de pantalles de mòbil per als primers prototips
- Paper per escriure i colors

## Passos a seguir

---

1. Si les participants no es coneixen molt, val la pena fer alguna dinàmica d'inici de coneixença i cohesió d'equip.
2. Dinàmica de proposta de temàtiques, creació d'idees (problemes a abordar) i selecció.
3. Investigació sobre la temàtica seleccionada. En la presentació caldrà presentar arguments sobre les fortaleses del projecte.
4. Aprofundiment en el projecte a partir d'entrevistar-se amb alguna persona experta en el tema. Caldrà contactar amb la persona, elaborar el guió de preguntes a fer, presentar-se, demanar cita, desenvolupar l'entrevista i explicar-li la idea inicial que tenim i com pensem abordar-la. Segurament ens donarà bones idees al respecte.
5. Recopilació de tota la informació recollida i selecció del més important.
6. Cercar altres apps que tractin la mateixa temàtica i valorar-les.
7. Creació de propostes de solució (les funcionalitats de l'app) i prototipat (primer en paper i després amb l'eina digital).
8. Conèixer l'eina de programació *Thunkable* i començar a programar.
9. Fer proves de les funcionalitats.
10. Donar a conèixer l'app i recollir feedback.
11. Fer proposta de futures accions de millora.
12. Elaboració dels documents de presentació (un vídeo de presentació del projecte i un altre explicant estrictament la part tècnica).
13. Durant tot el procés cal fer un diari d'aprenentatge.

## Síntesi

---

[Technovation](#) és un concurs que es desenvolupa a nivell global, on hi participen noies de 8 a 18 anys. A Catalunya es desenvolupa gràcies a l'[associació Espiral](#).

És requisit en el programa elaborar uns entregables i penjar-los a la plataforma perquè puguin ser valorats per les jutges.

Vídeo explicatiu del projecte (màxim 4 minuts); vídeo explicatiu de la part tècnica (màxim 2 minuts); l'arxiu del codi per tal que les jutges se'l puguin baixar i provar; varies captures de pantalla de l'app i imatges del procés de treball i un diari d'aprenentatge de tot el procés. Tot plegat cal fer-ho en anglès.

Des d'Espiral es facilita formació en tallers per a les participants i mentores, i acompanyament al llarg de tot el procés.

La durada del projecte és del mes de gener a abril.