



Joguines amb ànima

Institut Vilamajor - Sant Pere de Vilamajor

cemavi@insvilamajor.cat

ESO 2n Cicle

Medi Ambient

Tecnologia i Comunicació

Tecnologies Maker

Tall làser

Plòter de tall

Impressió 3D

Durada

entre 10 i 25 hores

Propòsit del projecte

Volem que l'alumnat de 3r d'ESO redescobreixi el seu esperit creatiu i empàtic reconnectant amb el joc i la infància. A través de la construcció de joguines sostenibles per a escoles bressol i de primària del poble, l'alumnat reflexionarà sobre el valor de compartir, el consum responsable i la igualtat d'oportunitats. Aquest projecte vol transformar la mirada cap al joc com dret universal i promoure accions que contribueixen al benestar col·lectiu.

Pregunta essencial, repte o servei

De quina manera construir una joguina pot transformar el món dels infants i la nostra mirada sobre el consum i la responsabilitat?

Descripció del projecte

L'alumnat crea joguines sostenibles i mecàniques, utilitzant mecanismes, per a les escoles bressol. Un repte de disseny i empatia per redescobrir el joc com a dret universal, fomentant el consum responsable, la solidaritat i la transformació social des de la tecnologia.

Creació d'obres o productes

Es creen diferents autòmats que utilitzen mecanismes per moure's. L'alumnat té llibertat d'escollir el tipus d'autòmata que vol fer: el motiu, el tipus de mecanisme utilitzat i com decora el producte final.

Reflexió de les persones implicades

La part més especial del projecte va ser entregar els autòmats a les escoles bressol Xauxa i Pit-roig. L'alumnat va gaudir molt d'aquesta experiència, ja que va poder veure com els infants descobrien les seves creacions amb il·lusió i curiositat. Aquest moment va donar sentit a tot l'esforç fet durant el projecte i ens va fer reflexionar sobre la importància de compartir.

