

COM FEM SERVIR LES TOOLS?

L'exposició "Trajecte STEAM" compta amb un gran objectiu: vol donar-vos les claus en mà perquè pugueu iniciar un projecte que vinculi les STEAM amb el vostre museu. Per a fer-ho, a banda de proporcionar-vos una informació base, us presentem unes TOOLS que us serviran per desenvolupar una idea i per transformar-la en un futur propòsit.

Aquestes TOOLS, en definitiva, són unes eines que podreu fer servir per construir les bases d'un projecte. Es tracten d'unes fitxes que s'han d'anar omplint tot seguint el següent ordre:

1. EQUIP
2. EMPATIA
3. IDEACIÓ
4. CANVAS

EQUIP

Tot projecte requereix un equip multidisciplinari que dugui a terme diferents tasques. En aquesta primera fitxa es tractarà d'identificar les persones d'aquest equip i de donar una direcció comuna.

La fitxa consta de tres apartats: "Pretext", "STEAM", i "METODOLOGIA". En cada un d'ells hi torbareu unes caselles que s'han de marcar. La idea és trobar uns pretexts que ens ajudin a donar una direcció i uns motius al projecte. Per exemple, si jo vinc del camp de la tecnologia i m'agradaria treballar les competències que desenvolupo en un projecte tecnològic, però m'agradaria vincular-ho també a les competències artístiques, podria marcar les caselles "Tecnologia" i "Art" dins de l'apartat "STEAM".

Es poden marcar tantes caselles com es vulgui. Aquestes no seran definitives, ja que la idea del projecte pot variar mentre omplim les fitxes. Aquesta primera és només orientativa.

EMPATIA

La fitxa d'Empatia no posa el focus en el **què** o el **com**, sinó en el **qui**. En aquest moment es tracta d'imaginar un personatge fictici que funcionarà de connector entre el museu o centre cultural i el projecte STEAM a desenvolupar. Aquest personatge serà el públic objectiu del projecte. Com a grup haureu de pensar en els seus gustos i preocupacions i d'aquesta manera entendre com s'haurà de focalitzar l'acció.

IDEACIÓ

És el moment de posar en marxa la ment i la creativitat i, ara si, pensar en el **què**. Aquesta fitxa presenta quatre rondes diferenciades.

En la primera ronda, sota el nom de "Ronda de creativitat #1", haureu de pensar de forma individual 8 idees de projectes. És a dir, si el vostre grup té 4 membres, al final tindreu un total de 32 idees. No us talleu i imagineu sense límits!

En la segona ronda de creativitat posareu en comú les idees, tot triant una o dues idees per persona i descartant les altres. En aquest moment podeu ajustar aquests esbossos de projecte a nous comentaris i idees.

En l'apartat "Top 3" haureu de seleccionar només 3 de les idees. Finalment, haureu de triar la idea guanyadora i l'haureu d'escriure en el requadre final.

CANVAS

Ara és el moment de connectar l'activitat amb l'entorn. En aquesta fitxa haureu d'acabar de definir el projecte guanyador tot omplint uns espais en buit. Haureu de triar una o més metodologies en les que es basarà la vostra acció que haureu après gràcies als continguts de l'exposició (o podreu aportar d'altres).

A més, en aquest moment es començarà a pensar com fer realitat el projecte: s'haurà de definir els recursos que seran necessaris per dur-lo a terme, els coneixements que haurà de tenir el públic objectiu, els espais i les persones que caldran perquè funcioni i, finalment, els recursos econòmics que us faran falta.

Finalment, tindreu les bases per començar a donar forma a la vostra activitat o repte. Poseu-vos compromisos: Quines són les primeres accions que s'han de dur a terme? Qui farà que? Quin marge de dies posem per a fer cada acció? Ànims!