

GENER 2026

DILLUNS

DIMARTS

MIERCOLES

DIJOUS

DIVENDRES



Un nou any és el
començament d'una nova
història:



Fes que siga
inoblidable!



7

QUE
EFECTES
TAN
ESPECIALS!



DEL CINEMA
MUT
A LA IA

14

JORNADA
GASTRONÒMICA

15

DIA DE LA
CROQUETA



DIA DE LA NEU

19

20



22

L'EVOLUCIÓ DE LA
PANTALLA GRAN

23

EDUCACIÓ
MEDIAMBIENTAL

26



27



28



29

DIA DE
LA PAZ

29

CS CamScanner

Ausolan.

Un curs amb art

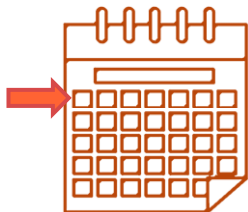




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

3 – 5 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina.
- Estimular la creativitat.
- Promoure la responsabilitat de les seues tasques.

MATERIAL:

- Fotocopies

BENVINGUT 2026



FONAMENTACIÓ:

Comença un nou any i que millor manera d'estrenar-lo que realitzar la següent creació que ens ajudarà a saber el dia en què estem i senyalitzar aquelles dates més importants per a nosaltres.

Veureu que fàcil i divertit és, a més de ser un bonic adorn per al nostre escriptori.

DESENVOLUPAMENT:

A continuació, tenim una plantilla en què els nostres xicotets i xicotetes podran dibuixar, dins de la pissarra de Massana, la cosa que més els agradaria per a aquest nou any i poder portar-li-ho a casa per a saber cada matí en quin dia estem.

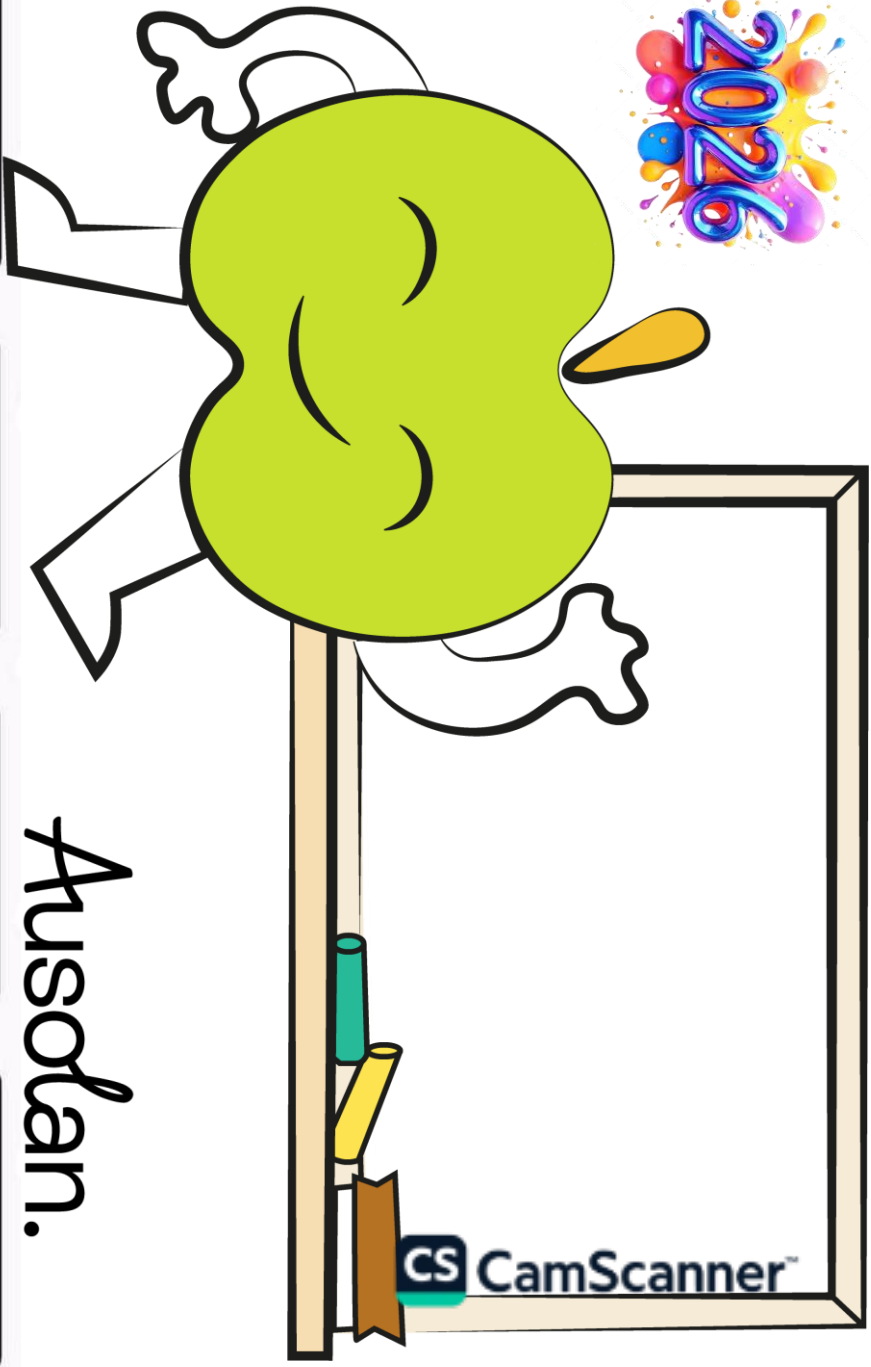
Amb els més majors podem acolorir els dies festius, aniversaris, etc.

JA TENIM EL NOSTRE SUPER CALENDARI!

També vos oferim la possibilitat de fer una plantilla d'aniversari, perquè puguem conèixer el dia especial de cada company/a o de la nostra família. VOS ANIMEU A FER-HO AMB L'EQUIP DE TREBALL?



2026



Ausolan.

GENER

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

FEBRER

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

MARÇ

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

ABRIL

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

MAI

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

JUNY

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

JULI

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

AGOST

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

SEPTEMBRE

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

OCTUBRE

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	

NOVEMBRE

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

DESEMBRE

DI Dt Dc Dj Dv Ds Dg

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	



CALENDARI DE ANIVERSARI



Gener

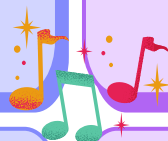
Febrer

Març

Abril

Maig

Juny



Juliol

Agost

Setembre

Octubre

Novembre

Desembre



CS CamScanner

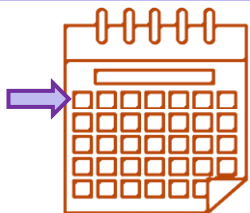
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3 – 5 anys

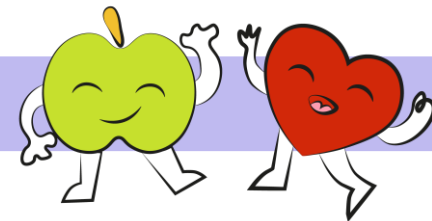
OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat
- Enfortir la pertinença al grup

MATERIAL:

- Cap

CONTINUEM RODANT



FONAMENTACIÓ:

Continuem treballant el meravellós art del CINEMA.

Hi ha tantes i tan variades pel·lícules que necessitaríem mesos i mesos per a conèixer totes les curiositats del cinema.

Les pel·lícules són meravelloses, al fet que sí? Et fan viatjar a mons fantàstics, conèixer llocs inimaginables, fer amistats per a tota la vida i riure i plorar quasi en el mateix moment.

No hi ha un número exacte, però s'estima que existeixen **centenars de milers a milions de pel·lícules**, fins a 4 milions d'obres, incloent-hi arxius no teatrals i perdent-se moltes pel·lícules antigues.

Encara que les xifres varien molt, és una quantitat enorme i en constant creixement, amb centenars de milers o milions de pel·lícules al llarg de la història del cinema.

DESENVOLUPAMENT:

Ens convertirem en autèntics cinèfils!

Un cinèfil és com un súper fan del cinema: algú que estima tant les pel·lícules que no sols les mira, sinó que també pensa en com es fan, qui les dirigeix i quines històries ens volen contar, gaudint de cada detall com un detectiu d'històries i emocions.

No és només veure per veure, sinó entendre la màgia darrere de la pantalla, des dels actors fins a la música, i sentir que aquestes històries són importants per a la seua vida.

Ara ens toca a nosaltres crear una pel·lícula que ens arribe al cor, que ens faça distraure als nostres companys i companyes i deixar volar la seua imaginació. Però serà molt més difícil, la crearem amb cinema mut! Recordeu que les preavgueres pel·lícules no tenien veu ni color?

Primer de tot, hem de crear el guió i saber sobre què tractarà per a després interpretar-la però tot amb mímica. Després, hauran de donar la seua opinió i esbrinar de què es tractava: era de por?, de riure?, que passava realment?

Si no se'ns ocorre un guió original, podem representar alguna pel·lícula que coneguem i que els nostres companys/as endevinen quin és (no es tracta de fer-los el títol amb mímica, sinó de representar alguna escena coneguda)



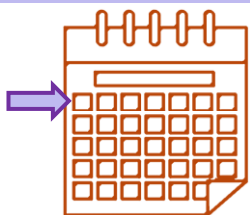
CS CamScanner
Ausolan



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3 – 5 anys

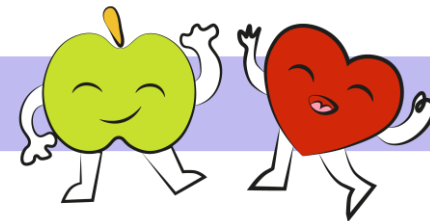
OBJECTIUS:

- Celebrar la diversitat
- Animar a les persones a ser elles mateixes.
- Promoure l'acceptació i el respecte.

MATERIAL:

- Plantilles
- Dau o folis reutilitzables

DIA DE LA GENT PECULIAR



FONAMENTACIÓ:

El 10 de gener se celebra el Dia Mundial de la Gent Peculiar, un qualificatiu que se li posa a la persona quan els seus pensaments i els seus actes són bastant diferents al comú.

És cert que tots som diferents, però hi ha persones que marquen la diferència i ressalten en la seua manera de pensar, sentir i actuar. Potser són un poc extravagants, o potser, la peculiaritat la porten per dins, però la veritat és que aquestes persones solen ser la diana de tota mena de crítiques sense motiu. Cada persona té les seues raons i la seua història vital, que marquen la seua personalitat, i no cal prejudicar a ningú per ser un poc diferent.

Si et sents així, felicitats, hui és el teu dia. I si creus que el rar és el veí o un conegut, no el jutges sense abans conèixer-lo de veritat. Qui sap, pot ser que hages encara molt a aprendre.

DESENVOLUPAMENT:

Aprofitant que ve la celebració del dia de la gent peculiar tractarem de crear al més peculiar dels actors i actrius. Si! Aquesta persona que, depenent del guió que li toque, pot ser la més tímida de les persones o el/la més graciosa de la peli.

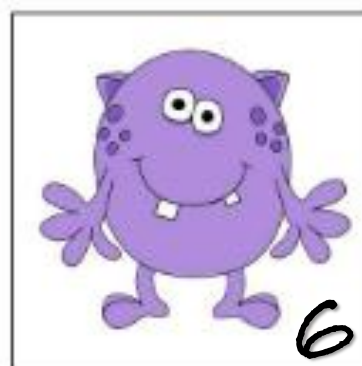
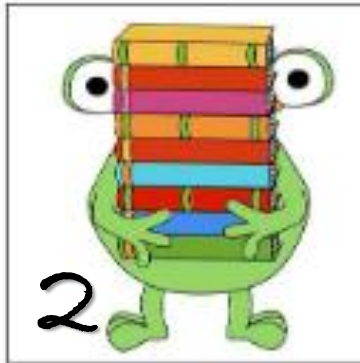
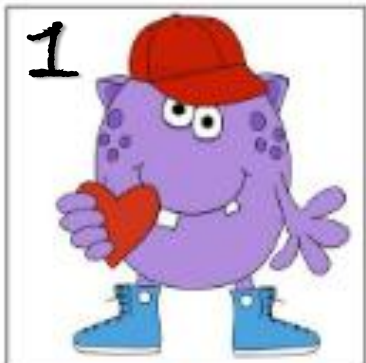
Els actors i les actrius han d'adaptar-se al paper que els toque interpretar i ser totalment creïbles; són com a camaleons que s'adapten a l'entorn que els envolta.

Ara veurem si eres capaç de detectar la personalitat dels següents personatges.

Els diem als xiquets un nombre i han de dir 3 coses boniques i divertides que pensen que té aquest personatge.

També podem complicar-ho un poc més: triem el nombre que descriurem i, definint les seues peculiaritats, els companys/as han d'endevinar de qui estem parlant.



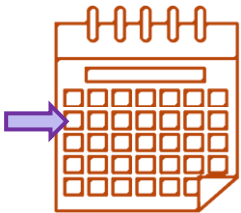




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3 – 5 anys

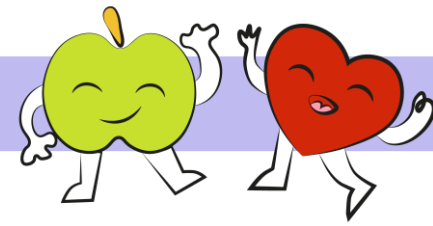
OBJECTIUS:

- Entendre els principis bàsics del cinema i l'animació
- Fomentar la ideació d'imatges que funcionen juntes i el disseny de dibuixos.
- Mantenir l'atenció necessària per a veure la il·lusió òptica correctament.

MATERIAL:

- Plantilles
- Cartó
- Corda
- Llapis

EFECTES ESPECIALS: CREANT L'IMPOSSIBLE



FONAMENTACIÓ:

Els **efectes especials** són els **trucs de màgia** que s'usen en les pel·lícules perquè vegem coses que no existeixen en la vida real: dracs, explosions gegants, o a un superheroï volent.

Hui dia, s'usa molt la tecnologia per a realitzar les pel·lícules de cinema més taquilleres.

Segur que has vist darrere dels actors una paret de color verd brillant. Això es diu Croma. En l'ordinador, s'esborra aquest color i es posa qualsevol cosa en el seu lloc: un volcà en erupció, una ciutat futurista o l'espai exterior...

Un altre efecte especial molt conegut és per al moviment: Un actor es posa un vestit especial amb moltes boletes. Una càmera especial grava com es mou l'actor, i després un ordinador converteix aquests moviments en un personatge digital, com un àlien o un monstre! (Un exemple famós és Gollum en El Senyor dels Anells).

Personatges 3D: Tot el que veus en les pel·lícules de Pixar, Disney o DreamWorks (com Toy Story o Frozen) està fet completament per ordinador. Són models 3D que els artistes animen, fent-los semblar vius!

El cinema és un art que no para d'inventar nous trucs. De les fotos ràpides de fa més de 100 anys hem arribat a mons complets creats en una computadora.

DESENVOLUPAMENT:

Crearem els nostres propis efectes especials. Serà molt divertit perquè serem capaços de veure la màgia que es pot crear visualment amb poc... per a això crearem el nostre propi **Taumàtrop**.

Es tracta de joguet òptic precursor del cinema, un disc de cartó amb una imatge distinta en cada cara (com un ocell i una gàbia) que, en girar ràpidament amb dues cordes o un palito, produeix la il·lusió que les dues imatges es fusionen en una sola (l'ocell dins de la gàbia) a causa de la persistència de la visió.

Podem utilitzar les plantilles que us oferim a continuació o crear el nostre propi dibuix. Hi ha milers de combinacions possibles, es tracta de dibuixar 2 elements per separat i que combinen junts en fer-los girar.

Hem de pegar els dibuixos perquè cadascun estiga en una cara. Després, tenim 2 possibles maneres de fer-ho:

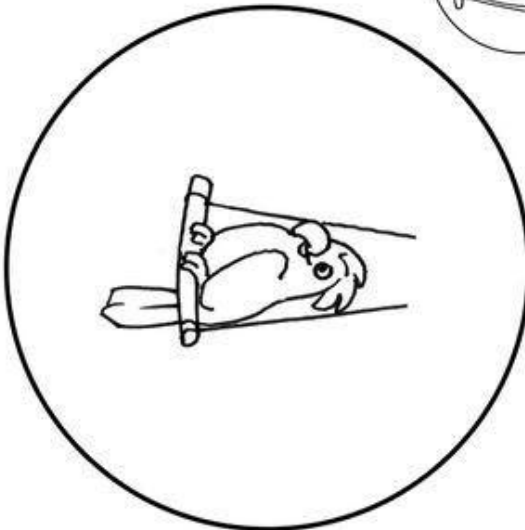
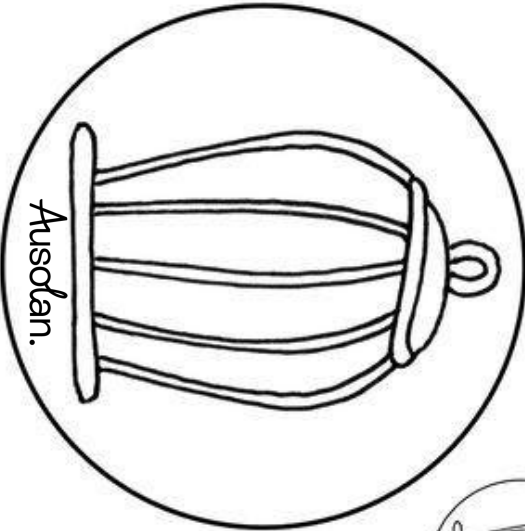
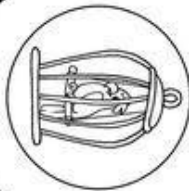
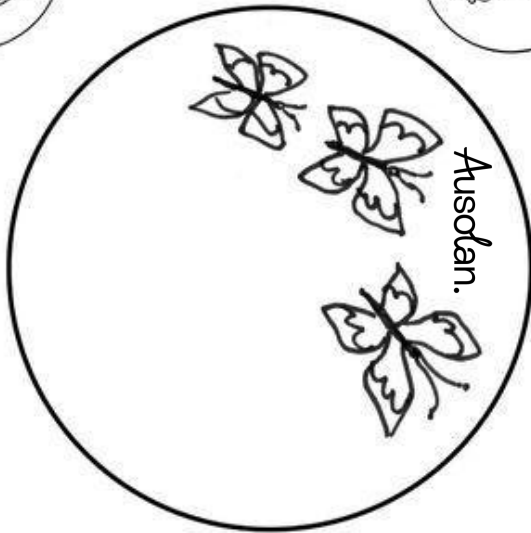
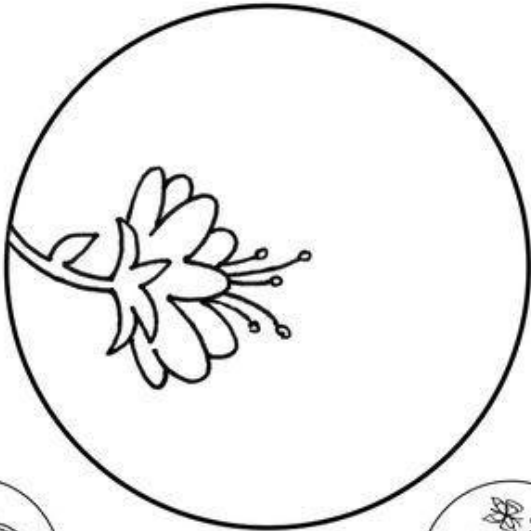
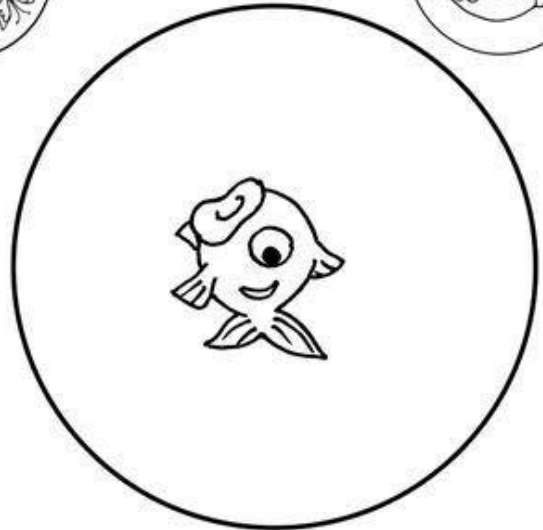
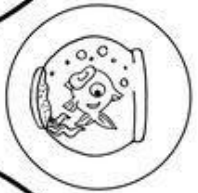
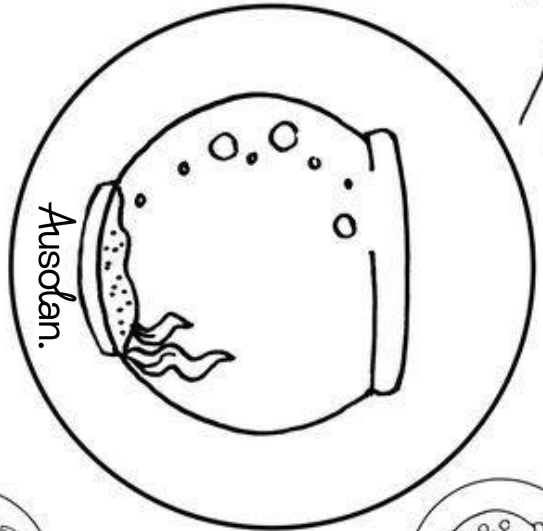
- Fem un forat en cada costat del cercle. Passem un tros de corda pels forats de cada cercle i els lliguem per a formar una ansa en cada costat.
- Una altra manera és pegar cada cara per damunt d'un pal redó (una broqueta o un llapis que ja no usem - o per a usar-lo decorat! -)

Usem la tècnica que usem, només hem de girar! I la il·lusió farà q l'ocell aquest en la gàbia, el peix en la peixera o la papallona sobre la flor.



CS CamScanner
Ausolan.

THAUMATROPE

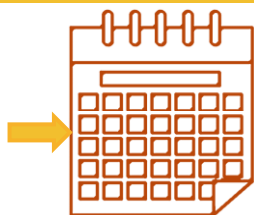




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

3 – 5 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina
- Fomentar la creativitat

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Zel o precinte
- Tisores i colors

13 DE GENER: DIA DEL STICKER



FONAMENTACIÓ:

El 13 de gener se celebra una data molt curiosa i peculiar, dedicada a tota mena de figures autoadhesives. Se celebra el **Dia del Sticker**. Així que gaudeix col·locant stickers a tot arreu Pega a la teua llibreta! Pega en el teu armari! Pega en la teua bicicleta! Pega en el teu món!

Un **sticker**, també conegut com a **adhesiu** o **calcomania**, consisteix en textos o imatges impreses o serigrafiades sobre una làmina de vinil o paper, la part posterior del qual està coberta amb una fina capa d'adhesiu.

Aquest terme prové de la paraula **stick**, que significa **pegar**. S'utilitzen per a la decoració d'interiors i exteriors, superfícies i objectes.

DESENVOLUPAMENT:

1 Dibuixa i coloreix el disseny

Dibuixa o elegis el disseny que desitges en un full de paper.

Acoloreix el dibuix amb marcadors, crayones o pintures.

Si ho desitges, repassa el contorn amb un marcador negre o estilògraf per a ressaltar-lo i guiar el tall.

2. Prepara la base i el plàstic

Retalla un tros de cinta adhesiva transparent de la grandària del teu dibuix i pega'l en un full de paper perquè no es moga.

Col·loca el teu disseny retallat sobre aquesta cinta.

3. Cobreix i segella l'sticker.

Col·loca un altre tros de cinta adhesiva per damunt, cobrint completament el dibuix.

Assegura't que les vores de les cintes s'unisquen per a segellar el disseny.

Pressiona bé per a evitar bombolles d'aire.

4. Retalla i usa el teu sticker

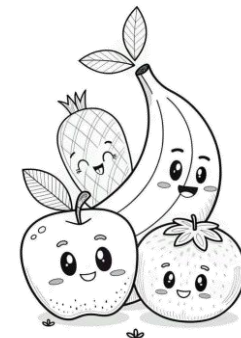
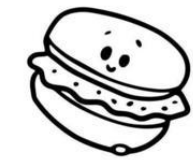
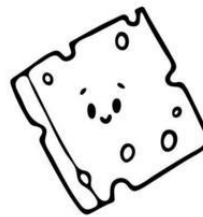
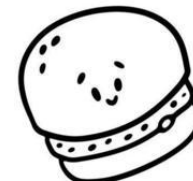
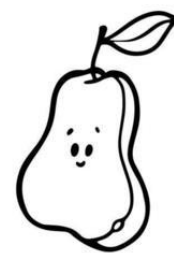
Retalla el disseny, deixant un marge de cinta adhesiva al voltant del teu dibuix. Aquest marge és important perquè l'sticker siga durador i no es pegue el dibuix sol.

Enlaira la part posterior del paper i pega el teu nou sticker on vulgues.

Us deixem un parell de dibuixos graciosos perquè pugueu acolorir i convertir-los en stickers. També podeu deixar volar la vostra imaginació.



CS CamScanner
Ausolan.





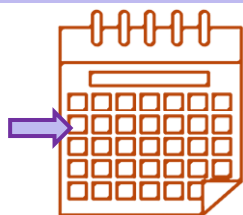
CS CamScanner



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3 – 5 anys

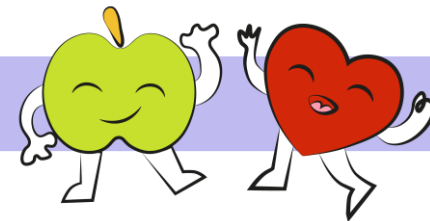
OBJECTIUS:

- Conèixer l'evolució de les tecnologies
- Fomentar la companyonia
- Passar una estona divertida

MATERIAL:

- cap

IA



FONAMENTACIÓ:

Imagina que tens un robot o un joguet molt, molt intel·ligent. No és un joguet qualsevol, és un joguet que pot **aprendre** i **pensar** un poc com nosaltres!

La **Intel·ligència Artificial** (o "IA") és com un cervell súper especial que li posem a les computadores, als robots i a alguns aparells.

Quan els majors cerquen coses en internet, la IA els ajuda a trobar el que necessiten molt ràpid. Fins i tot en alguns cotxes moderns, la IA ajuda al fet que el cotxe veja si hi ha altres cotxes a prop o si s'està eixint del carril, així que condueix més segur!

Així que, la Intel·ligència Artificial és com un cervell súper especial que ajuda les computadores a ser més llestes, i ens fa la vida més fàcil i les pel·lícules molt més emocionants! És com tenir un súper assistent màgic que està aprenent i pensant tot el temps per a nosaltres.

DESENVOLUPAMENT:

Però no ens equivoquem, la IA és molt ràpida aprenent, però necessita que siguem nosaltres els que li diguem com fer-ho.

Així que **el nostre cervell** i la nostra capacitat de decisió i d'actuar, continua sent **la més important**.

Per això, hui jugarem a un divertit joc que segur que coneixem de sobres ("Simon diu..."), però modificat:

Ens convertirem en IA, només un company o companya serà el nostre humà/na. Aleshores, aquesta persona dirà:

- "IA, FES..." i la resta de companys/nyes farem el que ens indiquen (IA fes palmes! – IA ves a peu coix – IA saluda – etc)



Per als més majors, podem complicar-ho un poc més:

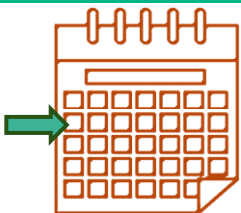
La IA només fa cas al que li dius, no pot veure... Així que mentre donem una indicació, realitzarem una altra distinta i perdran aquells que no han fet el que s'ha dit, però si el vist (perquè sabeu que? allò de "una imatge val més que mil paraules" és cert, tendim a fer el que veiem, no el que escoltem)



Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

3 – 5 anys

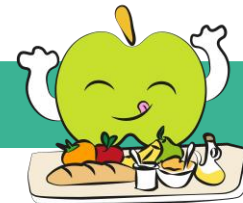
OBJECTIUS:

- Descobrir els gustos dels companys/as
- Conèixer els diferents formats del cinema

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Colors

JORNADA GASTRONOMICA: CINEMA- GORIES



FONAMENTACIÓ:

Benvinguts a la nostra Jornada Gastronòmica de Cinema!

Hui el menjador escolar es transforma en una gran pantalla on els sabors i les pel·lícules es troben.

Gaudirem d'un menú molt especial inspirat en plats que apareixen en algunes de nostres pelis favorites.

Cada menjar estarà relacionat amb una pel·lícula infantil coneguda, i durant la jornada parlarem una miqueta de cadascuna: quin personatge la menjava, en quin moment apareix... i per què és tan especial!



DESENVOLUPAMENT:

Segur que pocs de vosaltres han conegut les cassettes de VHS. Aquest era el format en el qual els majors vèiem les pel·lícules a casa. Quan una peli s'estrenava al cinema, havíem d'esperar mooolt temps fins que eixia en format "casolà" i podíem comprar-la o llogar-la en un videoclub per a poder veure-la en la televisió.

Després, va aparèixer el format DVD, en el qual podíem fins i tot veure diverses pel·lícules en un sol disc.

Actualment existeixen centenars de plataformes digitals en les quals es poden veure les pel·lícules quasi immediatament.

Per a aquesta jornada tan especial, crearem les nostres pròpies caratules de les pel·lícules que més ens agraden i dels nostres dibuixos favorits.

Per a això, decorarem el menjador amb la nostra filmoteca favorita: els títols de les pel·lícules més fanfarrones que coneixem o sabem que ens agradaran.

També podem crear les portades dels cartells que anuncien les pel·lícules i després els posarem en comú per a saber els gustos dels nostres companys i companyes.

Potser descobrim pelis que no coneixíem i es convertisquen en les nostres favorites!



LA FILMOTECA DE



LA FILMOTECA DE

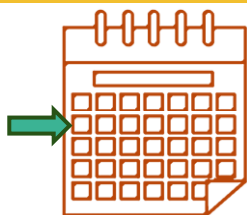




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

3 – 5 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar actituds de col·laboració, amabilitat i resolució pacífica de conflictes.
- Mostrar la importància de tractar bé a altres persones, acceptar la diversitat i escoltar amb empatia.

MATERIAL:

- Conte

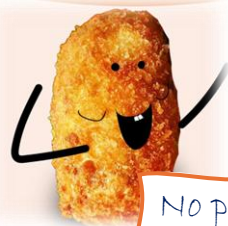
16 de gener: DIA DE LA CROQUETA



FONAMENTACIÓ:

El 16 de gener se celebra el **Dia Internacional de la Croqueta**, una data instaurada en 2015 per una agència per a un restaurant especialitzat en croquetes. Aquesta iniciativa es va tornar viral i es va convertir en una celebració global en la qual restaurants, bars i llars fan homenatge a aquest plat, experimentant amb diferents receptes i ingredients.

El 16 de gener s'ha convertit en un dia per a destacar la **diversitat i creativitat** de les croquetes, que van des de les tradicionals de pernil fins a versions innovadores amb xocolata, tòfona o marisc.



No pots agradar-li a tothom...
NO ERES UNA CROQUETA!

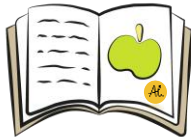
DESENVOLUPAMENT:

La principal característica de les croquetes és que poden crear-se milers de combinacions delicioses i, sobretot, utilitzant aliments que ens hagen sobrat a l'hora de fer altres receptes: la carn i verdura de l'olla, els trossets de pernil que es queden per tallar perquè són molt xicotets, etc.

Realitzarem una xicoteta lectura en la qual l'autoestima, el respecte i les segones oportunitats són la base del conte. Després, realitzarem algunes activitats de conscienciació:

- Demanem als xiquets/tes que pensen en el seu "**Ingredient Secret**", la qualitat que els fa únics, com les llavors de sèsam de Cruspina: "Quina qualitat tens que és només teua? (Per exemple: Soc molt divertit/a, soc molt bon/a amic/amiga, soc molt creatiu/a, soc ràpid/a, soc molt amable).", "Si fores una croqueta, quin sabor o color especial tindries?"
- **El Banquet del Respecte (Diferències i Opinions):** Una vegada que tots tinguen el seu "Ingredient Secret", comparteixen en veu alta amb el grup. **Regla d'Or (El Respecte):** "Ecoltarem amb respecte. Tal vegada el meu company és diferent de mi, i tal vegada jo prefereix un sabor de croqueta diferent, però **totes les qualitats són increïbles i vàlides!**" Després que un xiqueta/o compartisca la seua qualitat, els altres aplaudirem per a mostrar que **respecten i celebren** aquesta diferència.

Mireu al vostre voltant! Si tots fórem iguals, el món seria un plat molt avorrit. Però som un **Gran Plat de Croquetes Úniques i Especials!** Gràcies a les nostres diferències, aquest món és més cruixent, més acolorit i molt més deliciós. **Recordeu, no heu d'agradar-li a tothom, només heu d'agradar-vos a vosaltres mateixos.**



L'Explicació Màgica de la Croqueta: "El Superpoder de la Segona Oportunitat"

La croqueta és la superheroïna que salva els aliments.

"Hola, superherois i superheroïnes. Hui celebrem el **Dia Mundial de la Croqueta**! Sabeu per què les croquetes són tan especials?

El menjar és com un tresor, i a vegades, quan cuinem un pollastre rostit o una rica sopa, ens sobren uns trossets de carn o peix. Però aquests trossets no volen anar a les escombraries! Volen una **Segona Oportunitat** per a ser deliciosos.

I ací arriba... **La Súper Croqueta**! La croqueta és com una **màgia** que ajunta aquestes sobres (que anomenem 'restes') amb una miqueta de llet i farina, i *puf*! Es converteix en un mos cruixent i nou.

Reutilitzar significa donar-li un nou ús a alguna cosa que ja no necessitem. I les croquetes ens ensenyen a ser mags de la cuina perquè no es perda ni una molla d'aquest tresor que és el menjar."

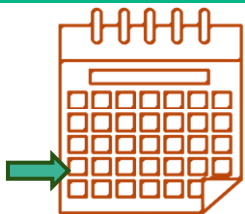
**"Si sobra un poc, ho guarde en el meu bol,
i li done una Segona Oportunitat!"**



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

3 -5 anys

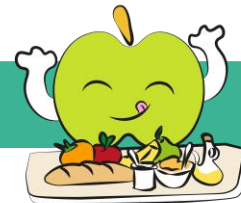
OBJECTIUS:

- Millorar l'atenció i observació.
- Treballar la simetria.

MATERIAL:

- Annex I, II i III

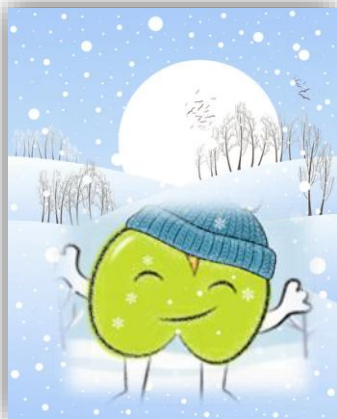
DIA DE LA NEU



FONAMENTACIÓ:

Per a celebrar el Dia de la Neu volem proposar una activitat senzilla i divertida en la qual els xiquets i xiquetes juguen a crear el seu propi floc de neu simètric. La idea és que descobrisquen, quasi sense adonar-se, que cada floc té un altre costat que s'assemblen molt, com si un fora el reflex de l'altre.

Però haurem de fixar-nos molt bé en els detalls, formes i posicions. Treballar la simetria els ajudarà a millorar l'atenció, l'observació i el reconeixement de patrons.



DESENVOLUPAMENT:

Per a despertar l'interés dels participants, el monitor/a pot començar preguntant si alguna vegada han vist un floc de neu de prop. Explicarem breument que els flocs són únics i perfectes.

Continuarem mostrant la fitxa amb el mig floc. A aquest floc li falta una part? La naturalesa és tan perfecta que el costat que falta és exactament igual al que ja tenim, com si haguérem posat un espill en la línia del mitjà. La nostra missió és trobar la meitat que li falta.

Repartirem les meitats de cada floc a cada participant. Aquests han de trobar la part que li falte com si es tractara d'un puzzle.

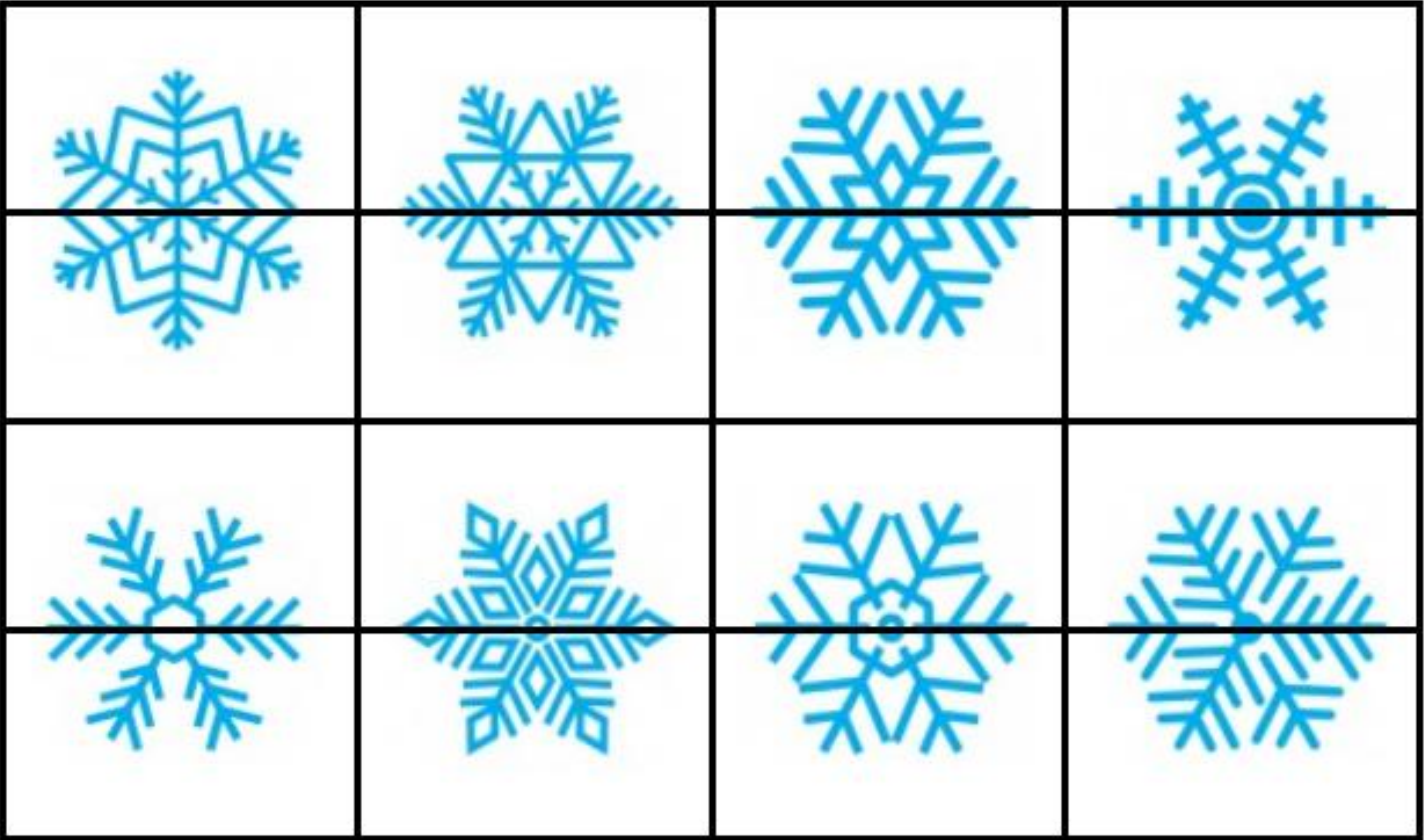
Per a tancar l'activitat els podem preguntar si les figures coincideixen o s'assemblen.

Podem fer una xicoteta exposició amb els flocs acabats. Creant una finestra de la Neu Simètrica.



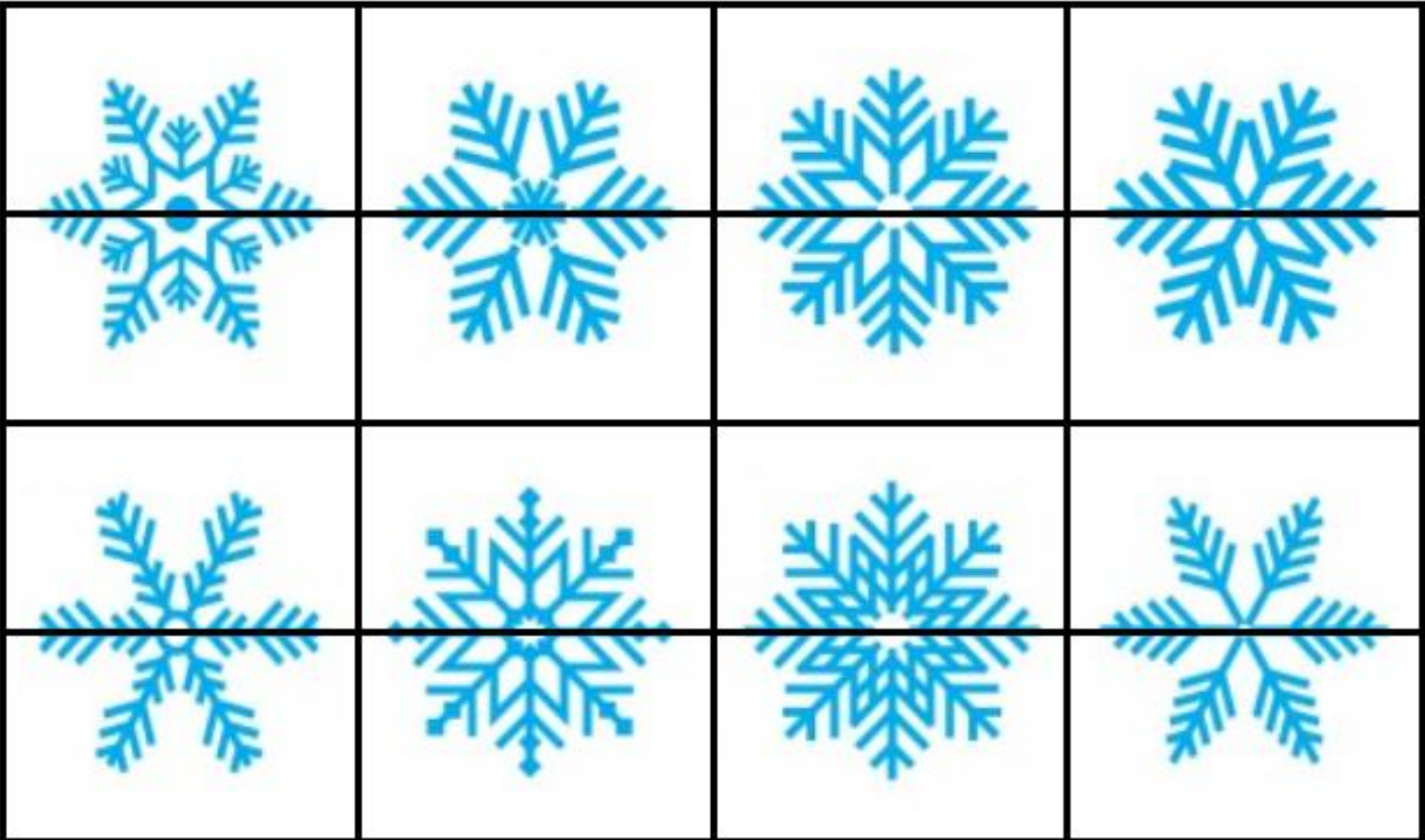


ANNEX I



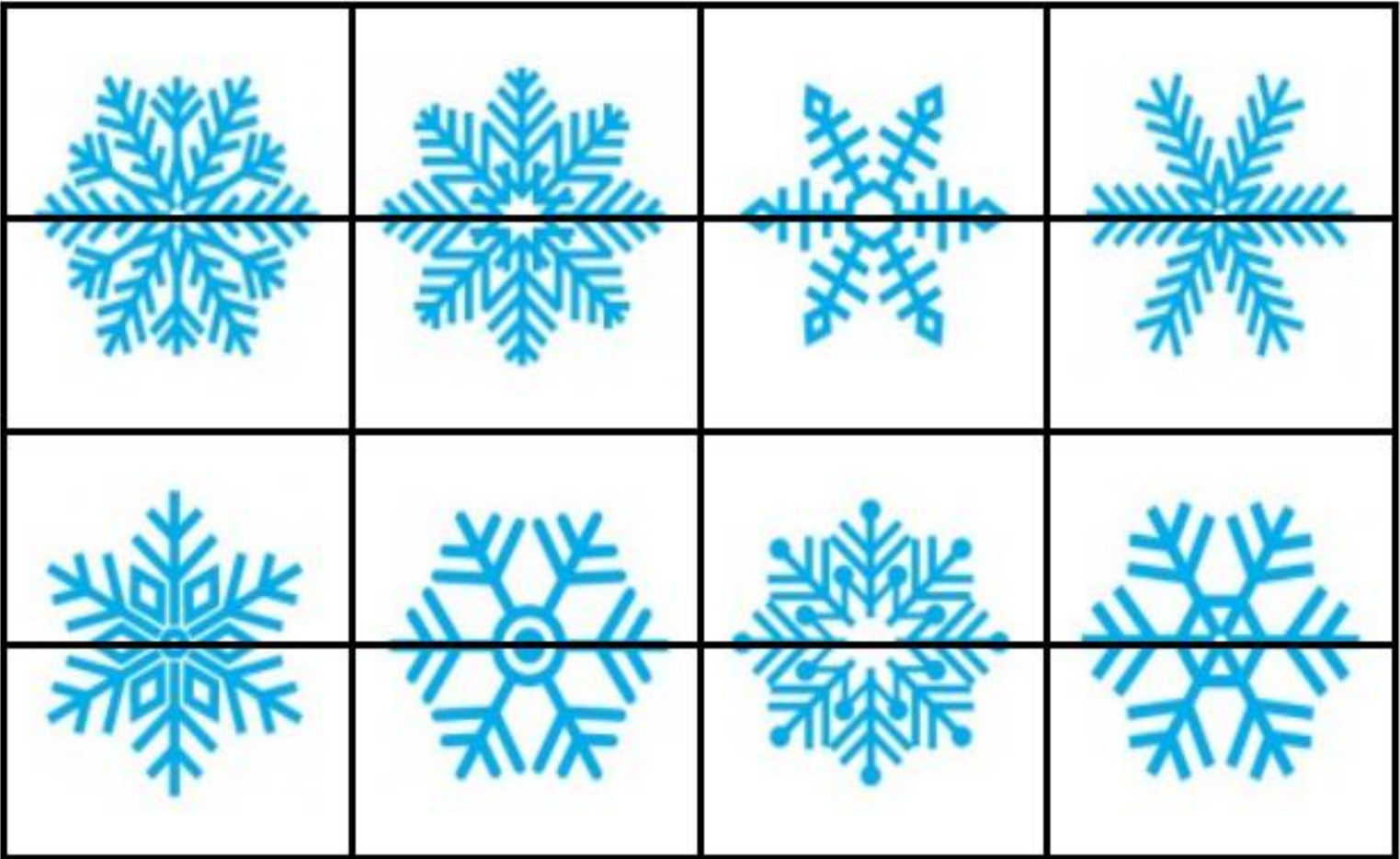


ANNEX II





ANNEX III



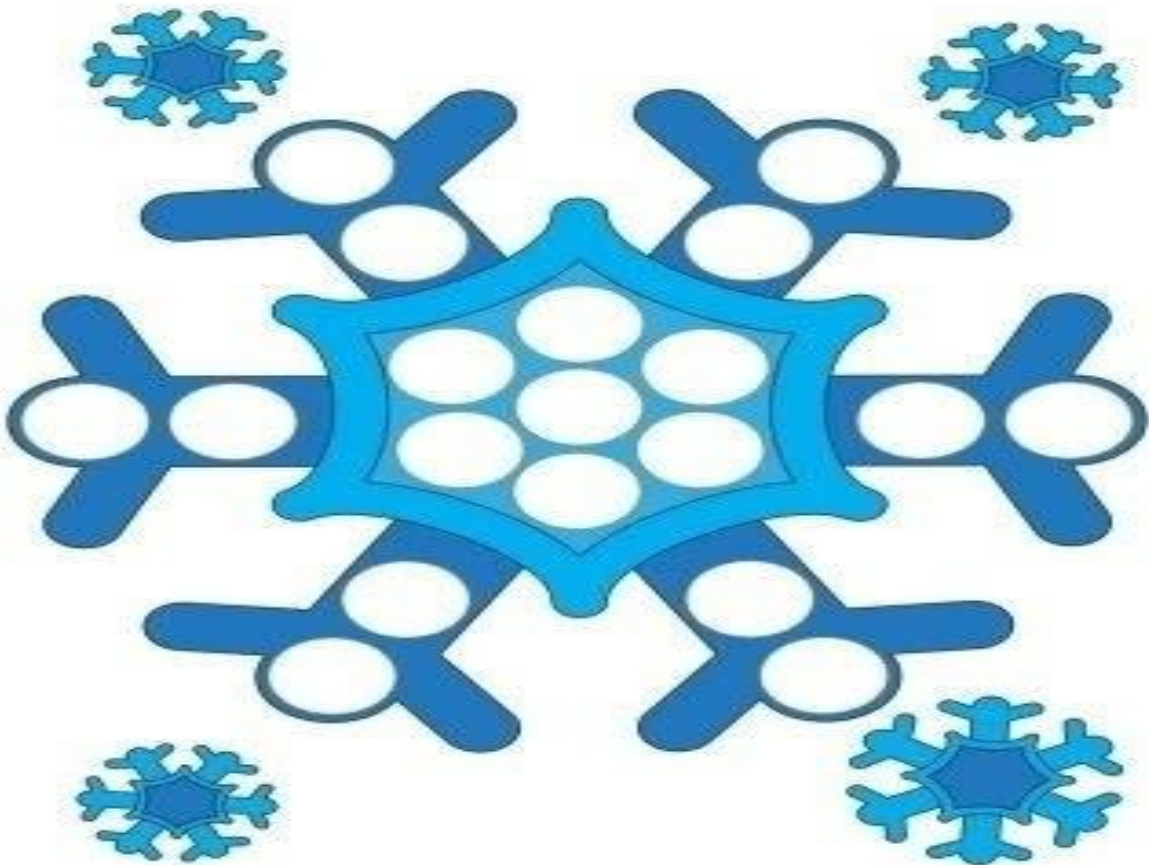


REPASSA EL TRAÇ I ACOLOREIX





ACOLOREIX EL FLOC DE NEU

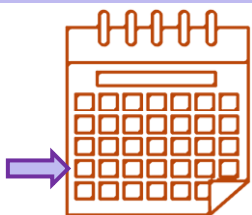




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3 -5 anys

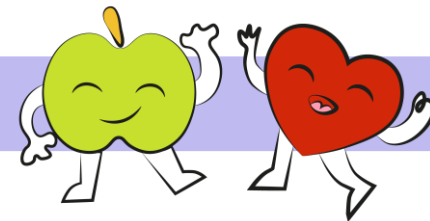
OBJECTIUS:

- Promoure l'escolta activa.
- Reforçar l'expressió.

MATERIAL:

- Conte
- Annex

EL NINOT DE NEU



FONAMENTACIÓ:

Continuem celebrant el dia de la neu amb una activitat d'animació lectora. Avui les paraules tindran un efecte eco.

Sabem que, per als xiquets i xiquetes, aprendre un vocabulari nou és com intentar atrapar flocs de neu: si els veuen una sola vegada, desapareixen. Per això, aquesta activitat es basa en el poder de la repetició lúdica i rítmica de diferents paraules.

L'objectiu no és només llegir, sinó activar el vocabulari d'hivern i poder jugar amb ell.



DESENVOLUPAMENT:

Per a això, usarem un conte que podran repetir tantes vegades com el monitor o monitora vulga. A través del gest, l'entonació i la participació coral, convertirem cada repetició en un joc. En acabar, aquestes paraules no sols seran recordades, sinó que estaran llestes per a ser utilitzades en el seu llenguatge diari en l'època hivernal.

Aquesta activitat cerca ser una experiència multisensorial, la interacció de la qual amb els participants siga la clau de la diversió. Desenvoluparem el visual, amb l'ús de fitxes grans i acolorides amb la paraula objectiu, creant una connexió visual-verbal. L'auditiu, el monitor o monitora farà servir l'èmfasi i la pausa dramàtica perquè la paraula destaque. El grup fa el "ressò" repetint junts cada paraula de la il·lustració. I finalment, el cinestèsic, cada paraula clau s'associa a un gest o moviment

Preparats i preparades per a posar en pràctica el vocabulari de l'hivern i la memòria seqüencial?

A continuació, us deixem les instruccions i les imatges amb les paraules a treballar.





1. Preparació vocabulari objectiu.

Abans de començar, el monitor/a deure identificar i les paraules clau que es mostren en el conte per a posteriorment memoritzar-les. Per a això teniu a la vostra disposició les imatges en els annexos. El suport visual és crucial per a ancorar el significat.

2. Fase Inicial. Presentació i Significat

La primera vegada que els participants senten les paraules ha de ser fora del conte.

- **Presentació Clara:** Mostrarem les fitxes visuals i pronunciarem la paraula objectiu lentament. Demanarem als participants que la repetisquen.
- **Definició amb Acció:** Explica el significat a través de l'acció o el gest. Si la paraula és capell, dramatitzarem aquesta paraula segons cregueu convenient.
- **En la fase d'anticipació:** Direm als participants: Aquesta paraula l'escollirem moltes vegades en el nostre conte. Quan l'escolteu, heu de fer el gest que vam aprendre!



3. Fase Central. La Lectura del conte.

Ací és on la repetició del conte fa la seua màgia, convertint-se en un joc de ressò.

• **Èmfasi i Pausa:** Llegirem el conte de manera expressiva. Cada vegada que arribes a una paraula objectiu, **allarga la síl·laba o feix una pausa dramàtica** just abans de pronunciar-la.

- *Exemple (si la paraula “és “botons”):* Aquests són els... [PAUSA]... botons!

• **Eco:** Anima als participants a **completar la frase** o a **repetir la paraula** immediatament després de tu, fent el gest après. La repetició col·lectiva reforça la memòria.

• **Variació de Veu.** Utilitzarem diferents tons de veu per a la frase repetitiva (més alt, més baix, amb veu de gegant, amb veu de ratolí). Això manté l'atenció i demostra que la mateixa paraula pot ser usada en diferents contextos o emocions.

• **Inversió de Rols:** Després de la primera lectura completa, en la segona lectura, assenyala als participants i dis-los: Ara, quan diga la frase....., jo em quede en silenci i **vosaltres la dieu per mi**. Això transformarà als participants en narradors actius.



4. Fase Final: Aplicació i Tancament (Després de la Lectura)

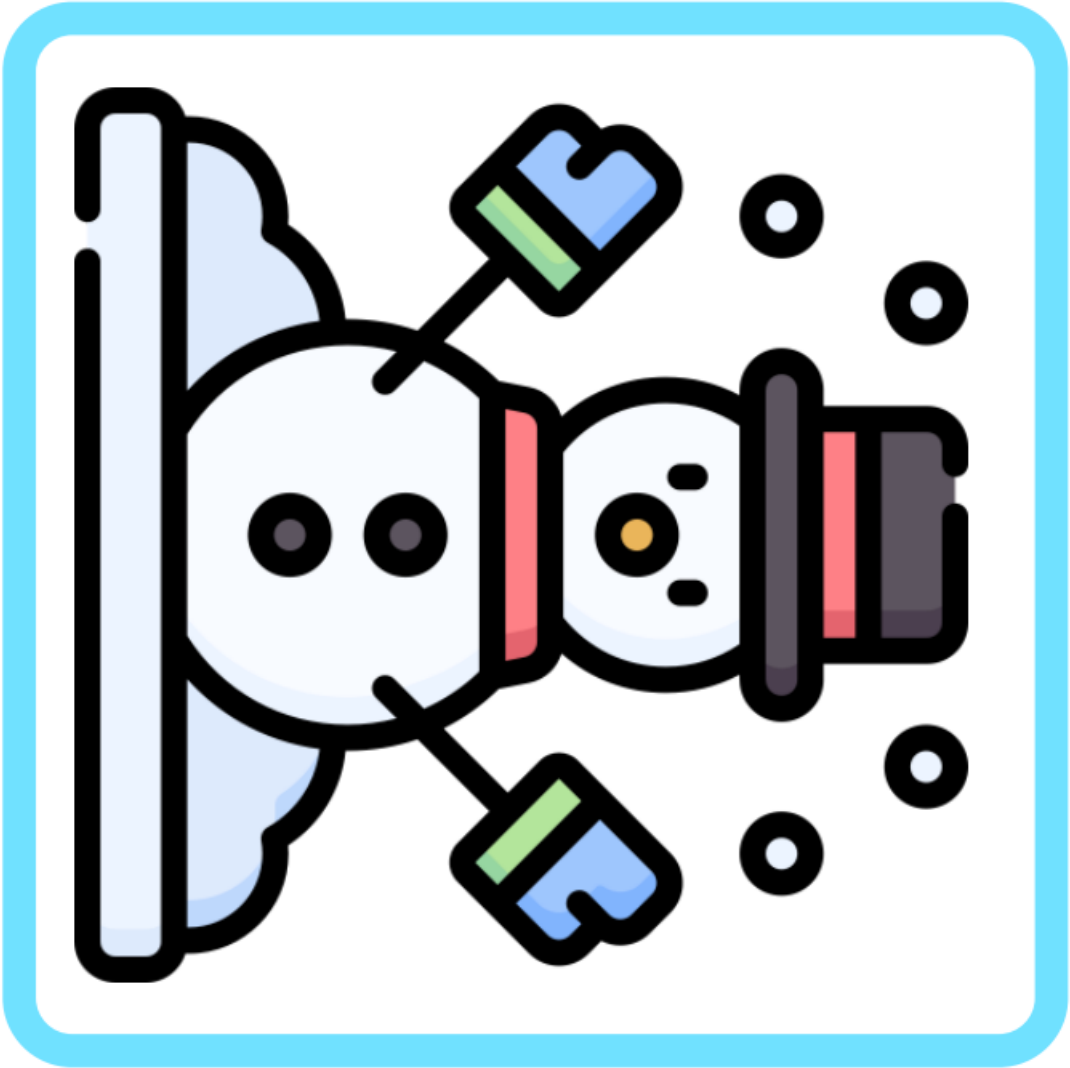
El vocabulari ha d'eixir del conte per a ser internalitzat, per a això fes preguntes senzilles que obliguen a usar les paraules noves: Quina altra cosa d'aquesta aula o menjador és **blanca** com el ninot de neu? Qui té **una bufanda** de colors divertits?

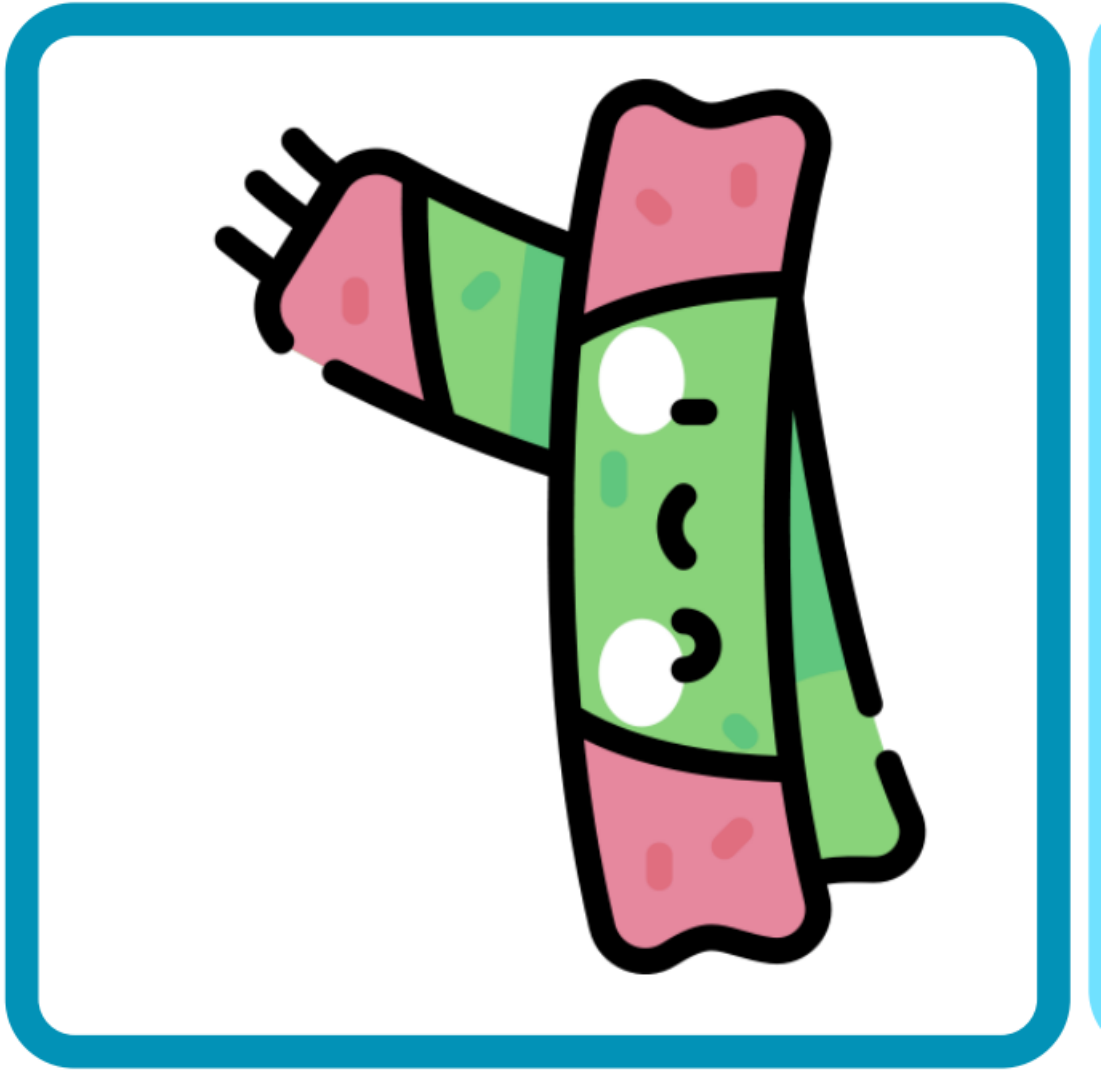
- Creació d'una Frase Pròpia:** Demanarem als participants que, en parelles o individualment, diguen una frase curta usant una de les paraules apreses.

- Recordatori Visual:** Podem deixar les fitxes visuals de les paraules exposades en un lloc visible del menjador. Això servirà com un recordatori visual durant la resta del dia.

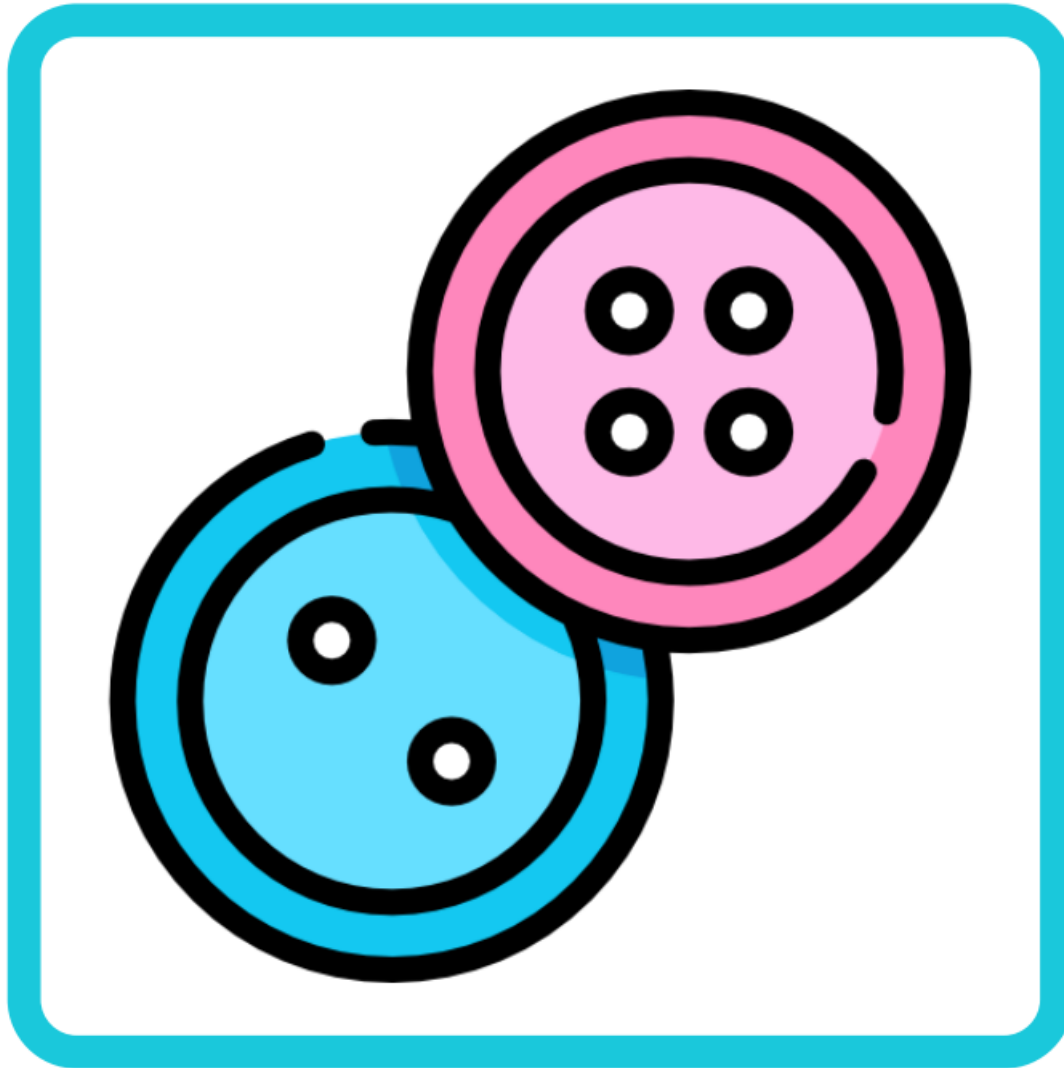
Seguint aquests passos, es garantix que la **repetició no siga avorrida, sinó un joc predictable i gratificant** que fixa el nou vocabulari.





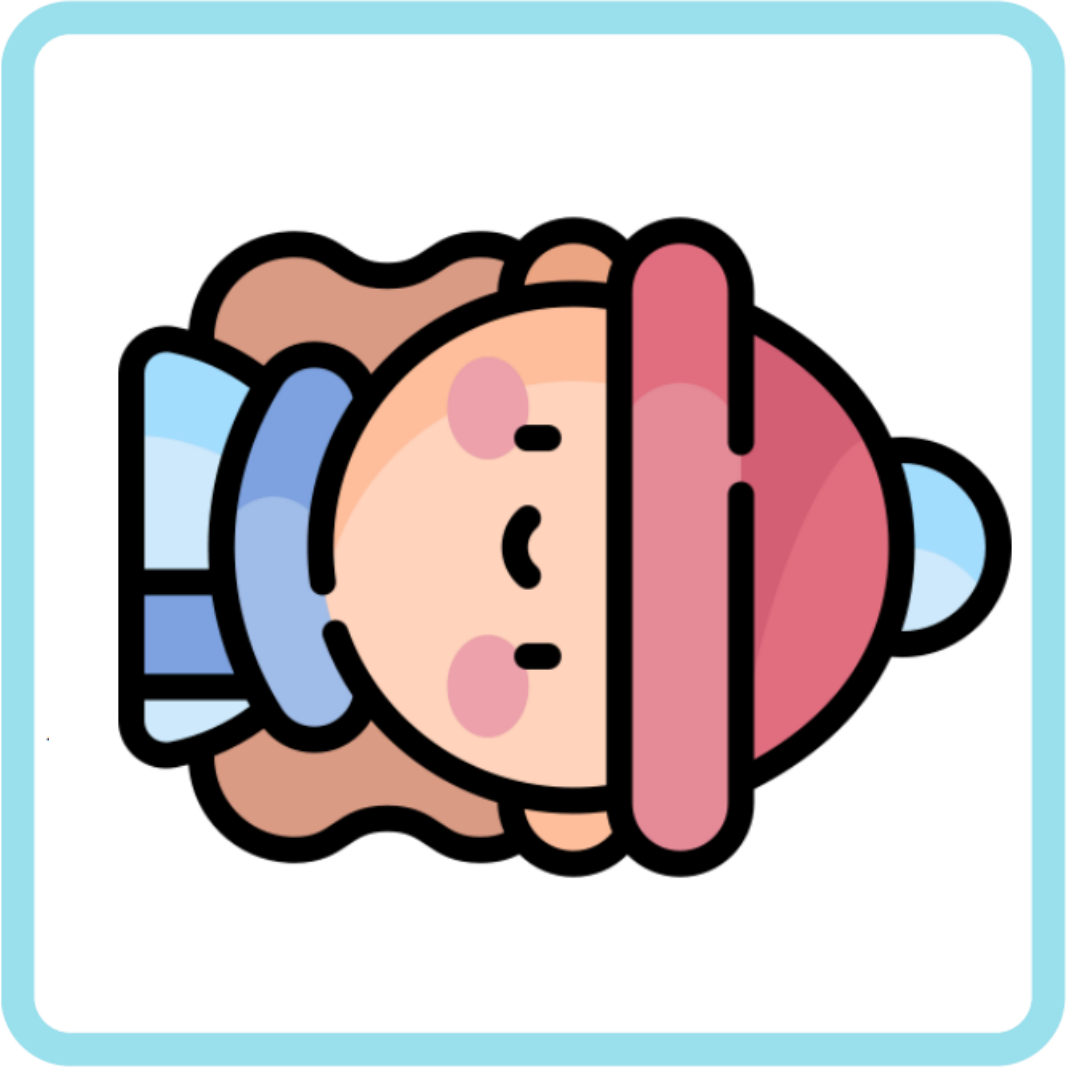














Aquest és el ninot de neu que vam fer el meu germà i jo.

Aquesta és la bufanda que vam posar al coll al ninot de neu
vam fer el meu germà i jo.

Aquesta és la pastanaga que li vam posar de nas, aquesta és la bufar
que vam posar al coll al ninot de neu que vam fer el meu geri i
jo. Aquests són els botons que vam posar als ulls, aquesta és la pastanaga
que li vam posar de nas, aquesta és la bufanda que vam posar al
coll al ninot de neu que vam fer el meu germà i jo.

Aquests són els guants que li vam posar a les mans, aquests són els
botons que vam posar als ulls, aquesta és la pastanaga que li vam
posar de nas, aquesta és la bufanda que vam posar al coll al ninot
de neu que vam fer el meu germà i jo.

Aquesta és la gorra que li vam posar al cap, aquests són els guants
que li vam posar a les mans, aquests són els botons que li vam posar als
ulls, aquesta és la pastanaga que li vam posar de nas, aquesta
és la bufanda que vam posar al coll al ninot de neu que vam fer el meu

germà i jo.

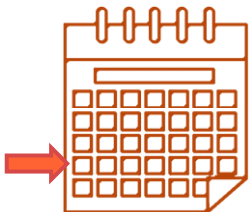
Aquesta és la veïna Silvia que ens va portar el barret, els guants, els
botons, la pastanaga i la bufanda que vam posar al ninot de neu
que vam fer el meu germà i jo.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

3-5 anys

OBJECTIUS:

- Prendre consciència del cos.
- Treballar l'escolta activa.
- Fomentar el treball en equip.

MATERIAL:

- Diferents objectes
- Música

COMUNICA-ACCIÓ



FONAMENTACIÓ:

Continuem la setmana posant-nos en acció, amb un entrenament intensiu. El cinema és la fàbrica d'històries més antiga de l'era moderna. Però en l'actualitat les xarxes socials són l'autopista de distribució d'històries més ràpid que **existeix**. El cinema i les xarxes socials **comparteixen** alguna cosa més que la pantalla, tots dos són una eina de comunicació.

Avui us presentem una carrera molt especial, en la qual l'escolta activa serà fonamental.

Aquesta carrera no és només saltar i córrer; és un entrenament intensiu de comunicació 360.

Avui, els missatges van a la velocitat d'un **scroll** i les històries han d'enganxar com una superproducció de Hollywood.

La idea és simple, usem el cos per a aprendre a usar el cap en el món de la comunicació. Transformem el pati o aula en un set de rodatge on cada obstacle és un desafiament de guió improvisat.

DESENVOLUPAMENT:

Preparació del Set de Rodatge:

1. **Muntatge de l'espai.** El set pot preparar-se tant a l'aula com al pati. És important assegurar-se que l'espai siga ampli i segur per a permetre el moviment lliure dels participants.
2. **Selecció de materials.** Una vegada muntat l'espai, seleccionarem materials senzills i assegurances que serviran com a obstacles. Alguns exemples d'ells pots ser, cadires, coixins o coixins, joguets, cordes, cinta adhesiva o guixos per a marcar el recorregut
3. **Àrea de Preproducció** serà on dissenyem el circuit. En aquesta fase definirem els elements bàsics del recorregut i col·locarem els obstacles.
4. **Punt de Partida:** Zona on començarà el desafiament.
5. **Meta:** Àrea d'estrena i Crítica, senyalitzada amb un tauler o cartell.

Una vegada tinguem preparat el nostre set de rodatge, donarem principi la carrera. A continuació, us comptem les regles de la productora.



CS CamScanner
Ausolan.



- a) **Escoltar el guió.** L'equip només podrà avançar si ha escoltat la instrucció clau del Guionista o del Director/a. Cap participant pot realitzar una acció sense aquesta indicació prèvia.
- b) **Missatges Virals.** Les instruccions han de ser curtes, clares i directes, amb un màxim de 5 paraules. Si el missatge és confús o supera aquest límit, s'aplicarà una penalització de 5 segons al guionista. Els participants podran posar un repte a aquest.
- c) **Presa Falsa.** Si algun participant toca un objecte prohibit durant el recorregut, haurà de tornar a l'inici de l'obstacle. A més, el Guionista haurà de repetir la instrucció, incorporant un terme cinematogràfic (per exemple, “Nus dramàtic!”, “Cort!”, “Canvi de pla!”) abans que el participant pugui intentar-lo de nou.

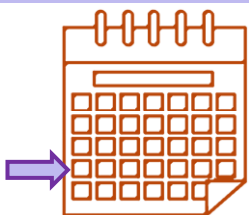




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3-5 anys

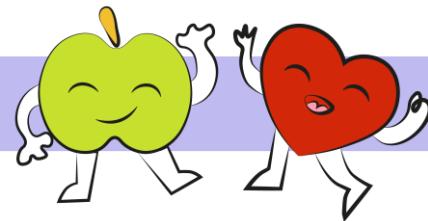
OBJECTIUS:

- Conèixer els diferents gèneres cinematogràfics.
- Gaudir d'un moment discernit.

MATERIAL:

- Annexos
- Enllaços YouTube

CAIXA SONORA CINEMATROGRÀFICA



FONAMENTACIÓ:

El cinema és una experiència audiovisual molt completa. Tant la música com els efectes de so, juga un paper fonamental, sovint més important que el diàleg o la trama complexa, per diverses raons. Creen ambient i emocions. Abans d'entendre una història complexa, els xiquets i xiquetes senten les emocions que transmet la música. Una música alegre els indica que és un moment feliç; un so fort els alerta d'emoció o acció. Guien l'atenció. Els sons i la música **dirigeixen** la mirada dels xiquets i les xiquetes cap a on ha de centrar-se l'acció en la pantalla. El lladruc d'un gos ens diu que mirem a l'animal, encara que no estiga en primer pla.

També ajuden a la classificació de gèneres, uns certs sons són universals. El rugit d'un lleó pertany a les pel·lícules d'animals; els riures pertanyen a les comèdies.

Els sons són les pistes per a començar a classificar els tipus de pel·lícules que veuen.

La següent activitat **consisteix** a presentar la caixa sonora cinematogràfica.

DESENVOLUPAMENT:

Explicarem als participants que avui es convertiran en experts en cinema i so.

Presentarem la Caixa Sonora Cinematogràfica i explicarem que dins hi ha pel·lícules secretes que només es poden descobrir-les amb la música.

Podem parlar breument sobre com la música ens fa sentir emocions diferents en les pel·lícules. Por, alegria, emoció...

Per a endevinar el gènere, el monitor o monitora haurà de traure una targeta d'il·lustració de la caixa i mostrar-la al grup. Les podeu trobar en els annexos que us adjuntem. Mentre miren la il·lustració, reproduïrem el fragment de música corresponent a aquesta pel·lícula secreta. Trobarem l'enllaç en cada fitxa en la seua corresponent icona.

Els participants hauran d'escoltar atentament la música. El ritme, els instruments, el volum, el to. Basant-se en el que senten i en la imatge, hauran d'identificar el gènere de la pel·lícula.

Comencem, que sone la música!



CS CamScanner
Ausolan.



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



<https://youtu.be/68jd0m9pb4c?si=l9o9kb4hq5tuqc>



CamScanner™

Ausolan.



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



<https://youtu.be/jeyvexmgguc?si=strh5jquweexwc2o>



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



https://youtu.be/hz3anv8_-ze?si=zwvi9xin2g-tcosu



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



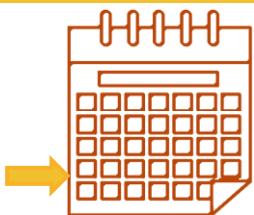
https://youtu.be/sved_qiqcb8?si=stqgt_exzfie9m5e



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

3-5 anys

OBJECTIUS:

- Impulsar a l'alumnat a l'acció.
- Afavorir el desenvolupament d'idees.
- Desenvolupar la creativitat.

MATERIAL:

- Cartó
- Cartó
- Llapis de colors o retoladors, periòdics

LA MEUA ESCOLA IDEAL



FONAMENTACIÓ:

Encara que la matriculació en l'ensenyament primari als països en desenvolupament ha aconseguit el 91%, 57 milions de xiquets i xiquetes segueixen sense escolaritzar.

L'educació és fonamental per a fomentar la tolerància entre les persones, i contribueix a crear societats més justes i pacífiques.

Com seria una escola ideal?

En la següent activitat us proposem desenvolupar el vostre potencial creatiu per a dissenyar i construir de manera sostenible una maqueta que represente un col·legi on capiem tots/as". Per a això tindrem en compte l'ODS "EDUCACIÓ DE QUALITAT", l'objectiu principal de la qual és aconseguir una educació universal. Necessitarem, a més de la nostra creativitat, molta empatia.

DESENVOLUPAMENT:

El primer serà crear grups de treball. D'aquesta manera segur que salen més idees. Perquè ens siga més fàcil crear, podeu recolzar-vos en les contestacions de les següents preguntes:

- Com és el teu col·legi ideal per fora? I per dins?
- Quines assignatures tindria?
- Quin lema tindria?
- Com serien els mestres/as?
- On es trobaria?



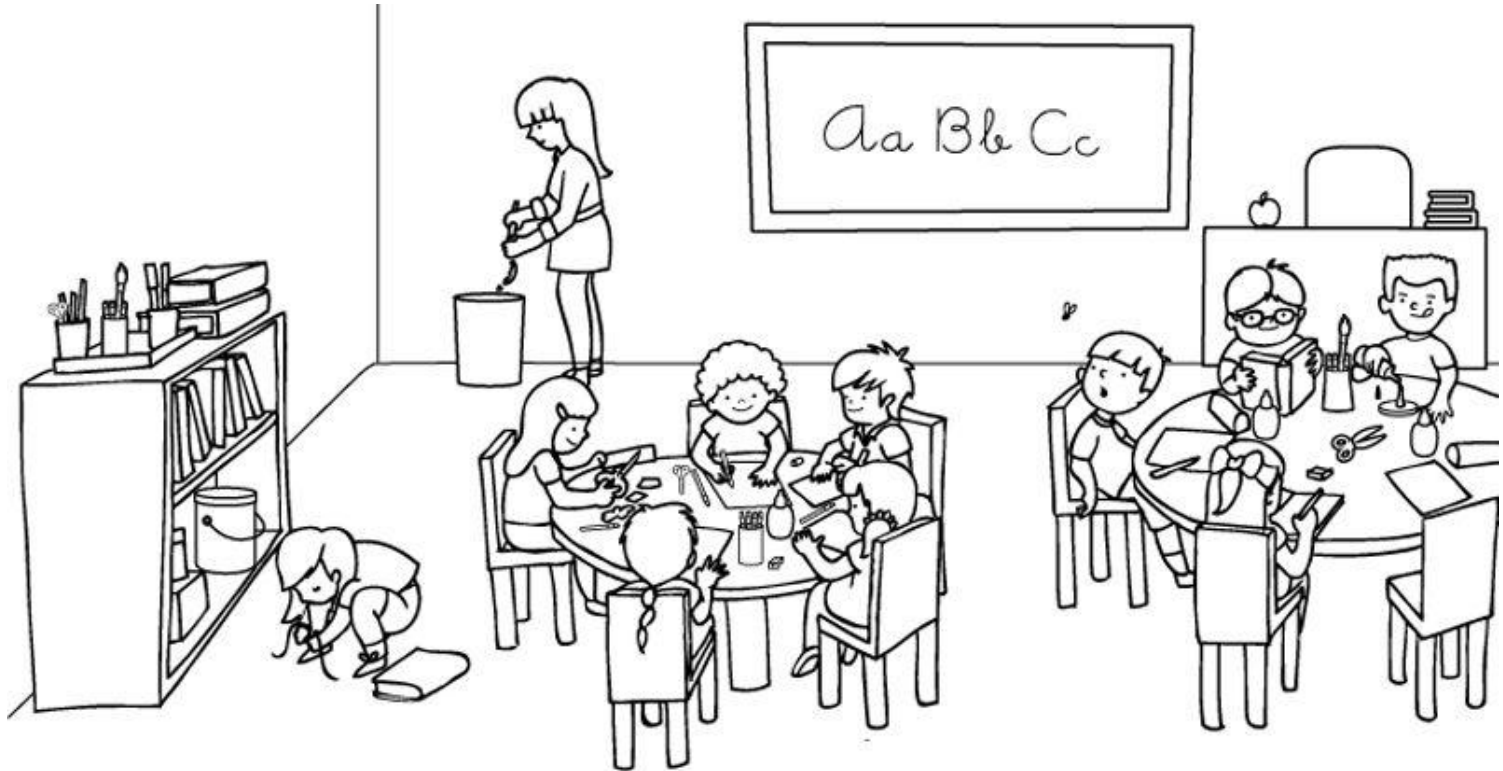
Una vegada tinguem la idea arreplegada, serà el moment d'inventar-la amb el material reciclat.

Recorda que el nostre col·legi ha de garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat. Ha d'estar consolidat sobre els valors d'igualtat i aprenentatge per a tots/as.







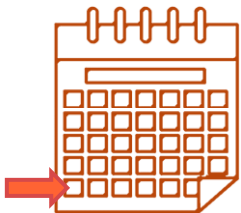




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS
LLIURE



EDAT:

3-5 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat i l'expressió escrita.
- Reconèixer la relació entre cinema i videojocs com a mitjans audiovisuals narratius.

MATERIAL:

- Annexos
- Paper
- Boli o colors

RELATS D'UN LABERINT



FONAMENTACIÓ:

Si pensem en Pac-Man, probablement ens ve al capdavant un senyor redó, groc i amb molta fam corrent per un laberint mentre quatre fantasmes de colors el persegueixen com si estiguessen en una pel·lícula d'acció. I precisament ací està la clau. Encara que Pac-Man va nèixer com un videojoc simple, funciona com una pel·lícula en miniatura. Cada partida és una escena amb persecucions, girs inesperats, herois, malvats, tensió i humor.

En el fons, Pac-Man i el cinema parlen el mateix idioma, el llenguatge de les històries. Els videojocs, igual que les pel·lícules, combinen personatges amb personalitat, escenaris recognoscibles i accions que avancen una trama.

Per això, convidar a les i els xiquets i xiquetes a crear la seua pròpia història usant a Pac-Man i els seus fantasmagòrics amics és una oportunitat fantàstica perquè descobrisquen que la narrativa està a tot arreu, fins i tot on no sembla haver-la.

DESENVOLUPAMENT:

En convertir aquests personatges clàssics en protagonistes d'una història inventada, els participants exercitaran la creativitat, aprendran a organitzar idees i es familiaritzen amb les estructures narratives que també usen les pel·lícules: inici, conflicte, desenvolupament i desenllaç.

És una manera divertida d'unir dos mons que els encanten, el cinema i els videojocs. És interessant que puguem veure que tots dos poden ser eines educatives poderoses... I molt entretingudes!

Per a la presentació dels de personatges, us hem preparat un annex amb la descripció de cada personatge de Pac-Man.

Per a la creació de la història, cada grup haurà de descriure una història curta utilitzant almenys quatre personatges de l'annex. La història ha de complir els següents punts:

1. Tenir començament, desenvolupament i final.
2. Incorporar elements narratius comuns en cinema i videojocs: missió, conflicte, tensió o gir.
3. Incloure descripcions visuals que permeten imaginar la història com una pel·lícula o com un videojoc cinematogràfic.

Us deixem per ací, alguna idea de disparadors creatius:

- Pac-Man descobreix que els fantasmes no són el que semblen.
- Una misteriosa clivella en el laberint connecta el món de Pac-Man amb un altre univers...

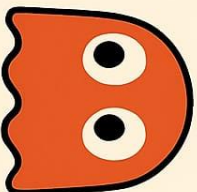


QUI ÉS QUI



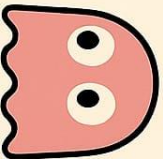
PAC-MAN

Color: Groc
Rol: Protagonista
Objectiu: Menjar tots els punts del laberint sense ser atrapat
Habilitat especial: En menjar una bola de poder, pot devorar els fantasmes temporalment.



BLINKY

Color: Roig
Personalitat: Agressiu
Malnom: «Shadow»
Comportament: Persegueix directament Pac-Man. A mesura que avança la partida, es torna més ràpid



PINKY

Color: Rosa
Personalitat: Estratègica
Malnom: «Speedy»
Comportament: Intenta emboscar Pac-Man col·locant-se per davant d'ell



BOLLES DE PODER

Descripció:
Punts grans situats a les cantonades
Efecte: Els fantasmes es tornen blaus i vulnerables durant uns segons



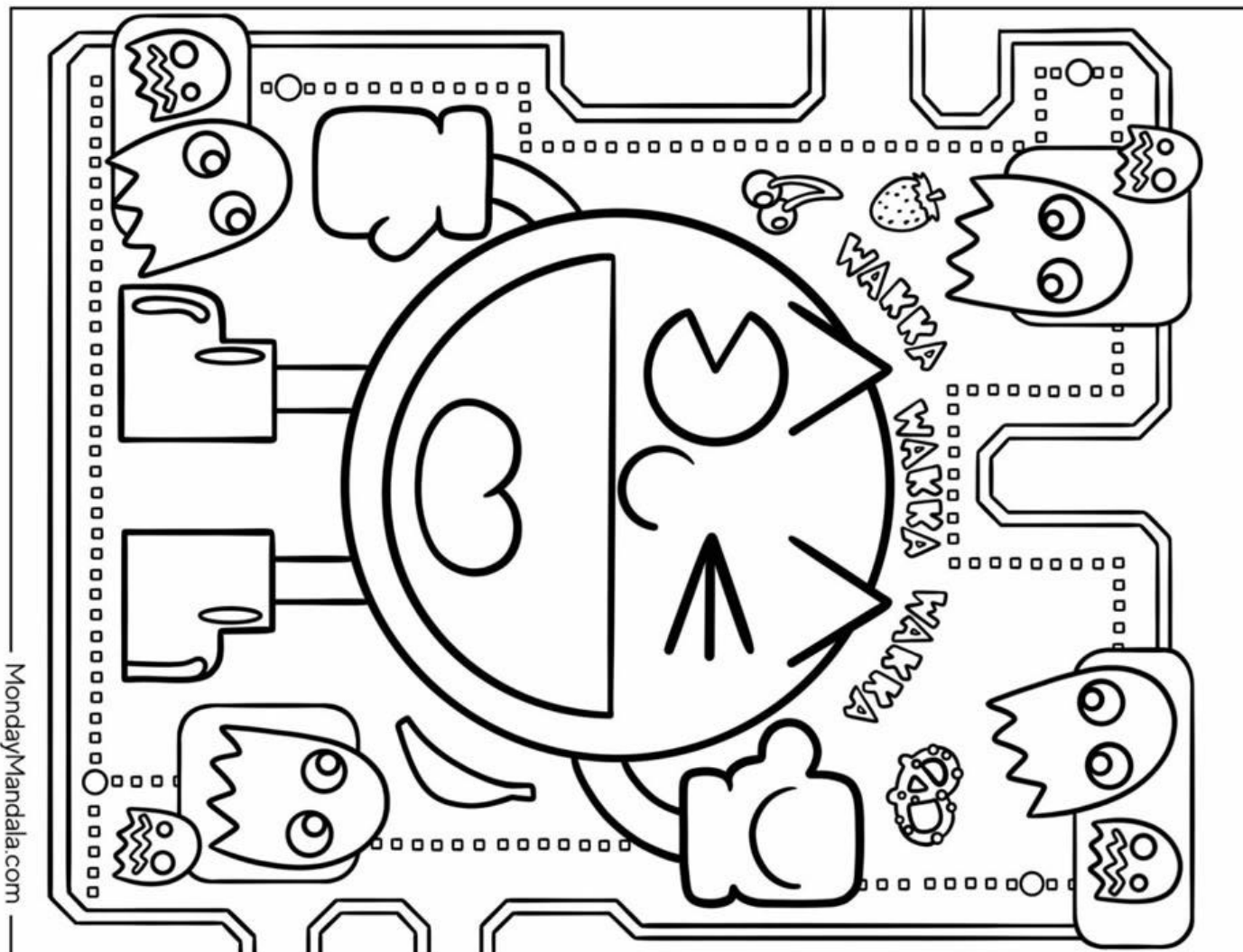
CLYDE

Color: Taronja
Personalitat: Despistat
Malnom: «Pokey»

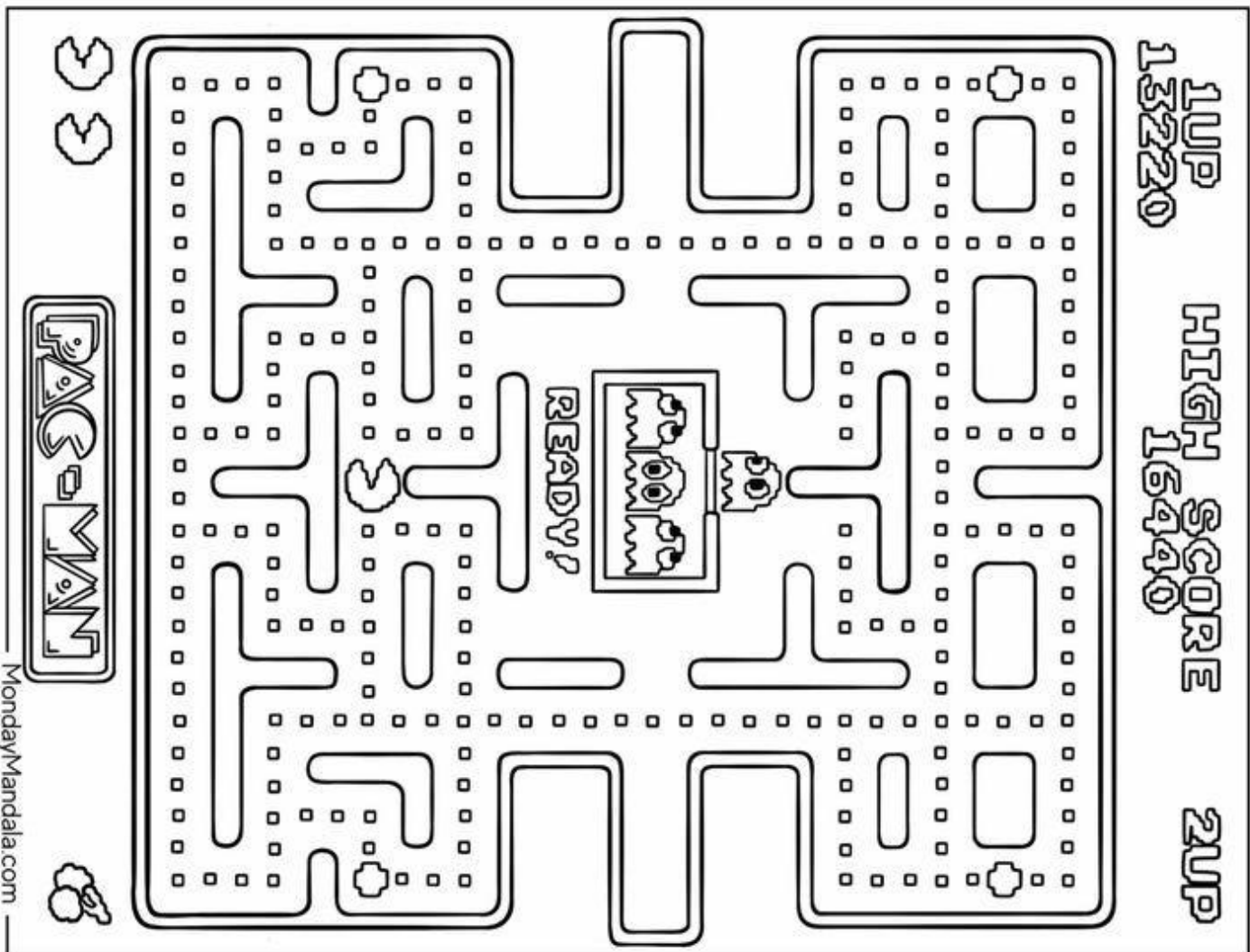


FRUITES OBJECTES BONUS

Descripció:
Aparixen temporalment al laberint i donen punts extra



MondayMandala.com



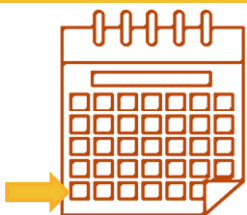
MondayMandala.com



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

3-5 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar l'atenció.
- Treballar equip.

MATERIAL:

- Annexos de les vocals

DESCOBREIX L'OBJECTE



FONAMENTACIÓ:

Avui descobrirem la història molt senzilla i alhora curiosa, així que atenció que comencem.

Pac-Man és un dels videojocs més famosos i volguts de la història. Va ser creat al Japó en 1980 per un dissenyador anomenat Toru Iwatani, que volia inventar un joc divertit per a totes les persones, no sols per als qui ja jugaven a videojocs. Per a inspirar-se, Iwatani va observar una cosa molt senzilla, una pizza amb una porció menys. En veure la forma redona amb la boca oberta, va imaginar un personatge simpàtic i fàcil de reconèixer. Així va nàixer Pac-Man, un cercle groc que sempre té gana i recorre laberints cercant pilotetes per a menjar-les. En el joc, Pac-Man es mou per un laberint mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Cada fantasma té una personalitat diferent: un és valent, un altre és tímid, un altre és ràpid... Però si Pac-Man menja una boleta especial, pot tornar-se forta per un moment i espantar ell als fantasmes. La idea del creador era que el joc fora alegre, ple de colors i de moviment, i que fera venir ganes de jugar sense necessitat de barallar o competir massa.

DESENVOLUPAMENT:

Avui jugarem a un joc inspirat en un personatge molt famós del món dels videojocs: Pac-Man.

L'aventura pot començar així... Sabeu qui és? Pac-Man és un personatge redó i groc que va per un laberint cercant boletes mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Li encanta explorar, moure's molt i cercar coses per tot l'escenari. Igual que Pac-Man recorre el seu laberint, avui vosaltres i vosaltres recorrereu el pati. Però, en lloc de boletes, cercareu... Vocals amagades!

En els annexos trobareu les targetes amb les diferents vocals i una sense vocal. El joc consisteix a ensenyar una targeta amb una vocal, i la missió dels participants, serà córrer, observar bé i trobar els objectes que comencen per aquesta mateixa vocal. Una vegada ho assenyalen, tornaran al punt de partida, igual que Pac-Man quan aconsegueix el que cerca. Podem jugar per equips per a fer-ho més cooperatiu. La targeta neutra podem utilitzar-la perquè trien l'objecte que més els agrada.

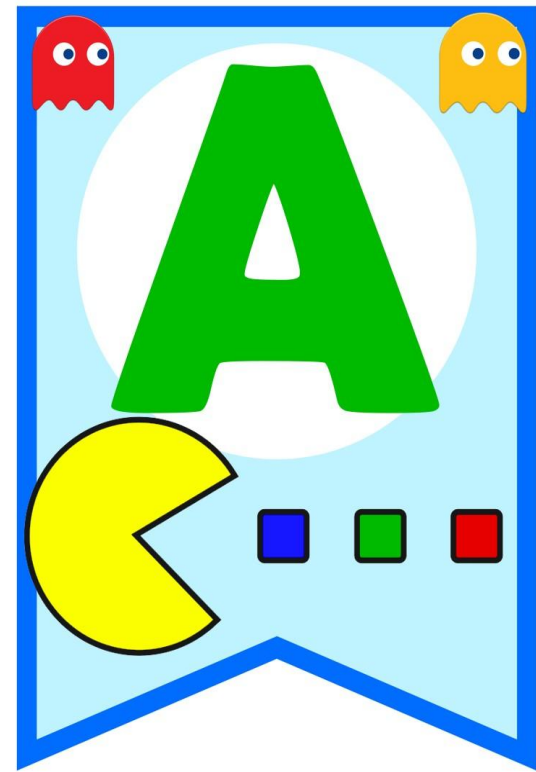
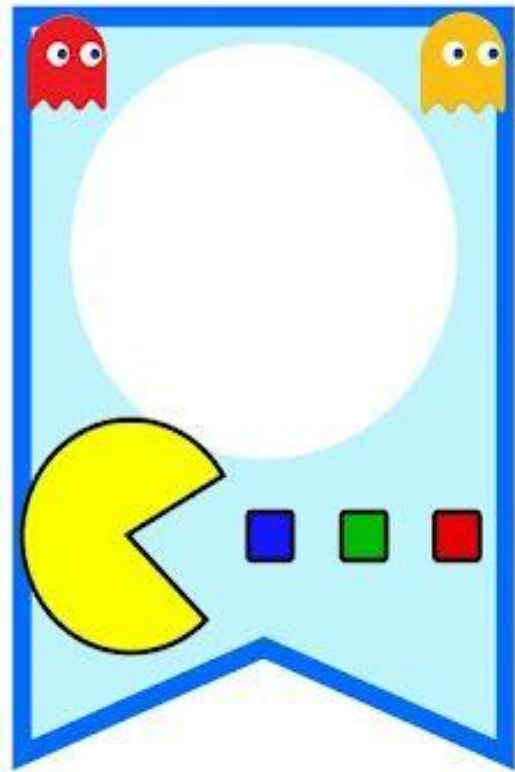
Aquest joc ens ajudarà a aprendre les vocals mentre ens movem i ens divertim, igual que si estiguérem dins d'un videojoc.

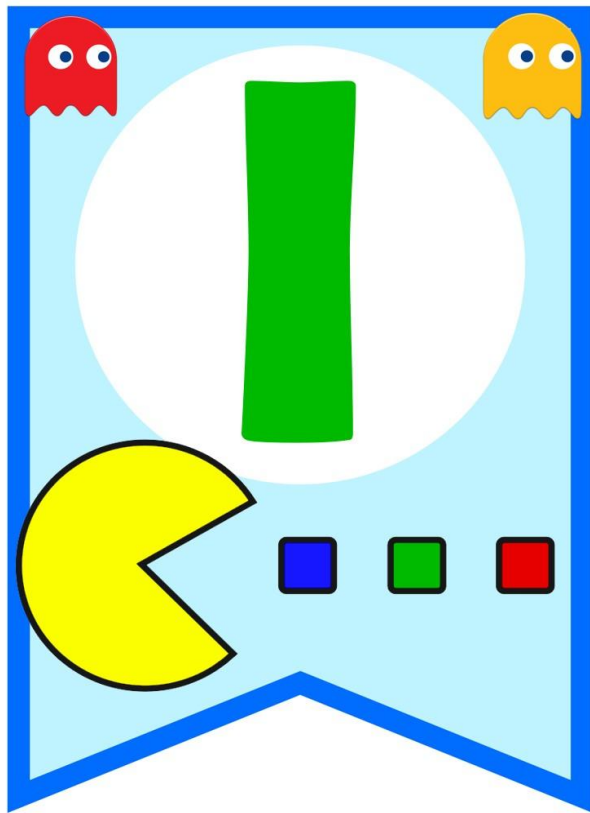
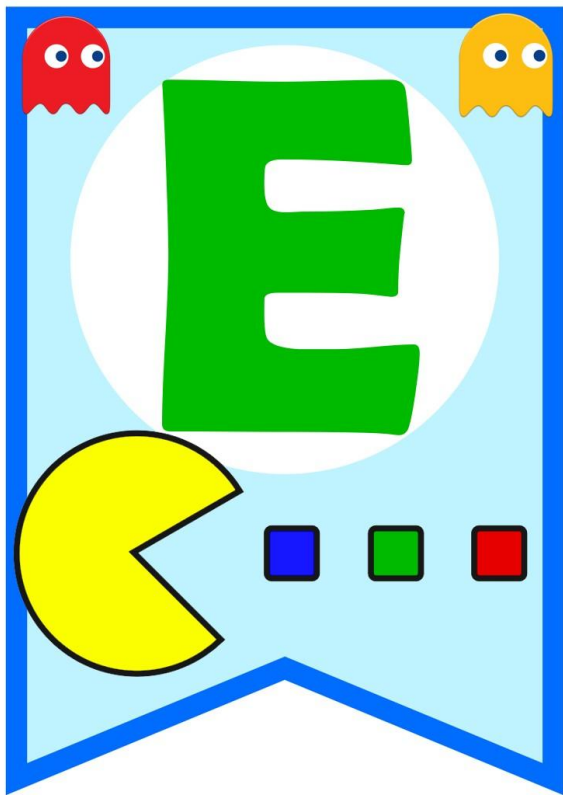
Preparats i preparades per a convertir-nos en xicotets Pac-Man exploradors?

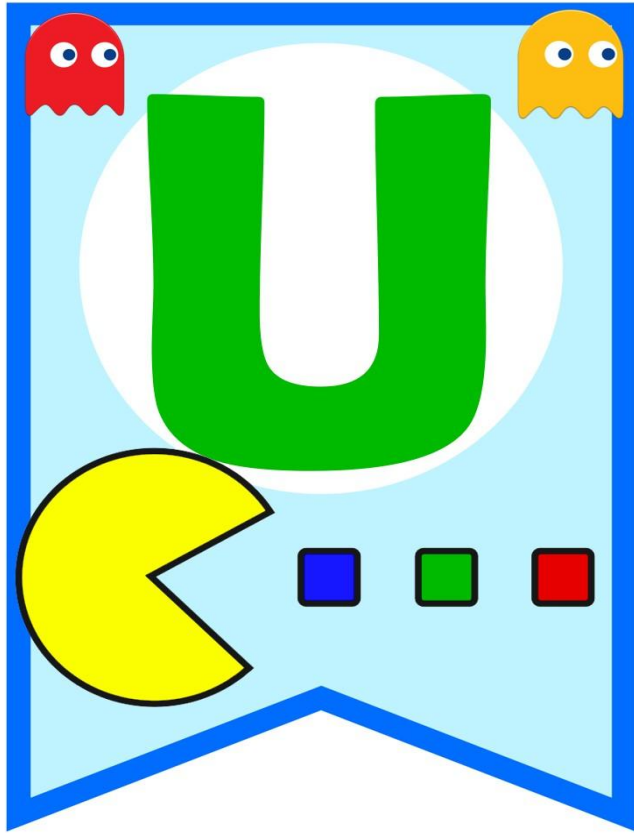
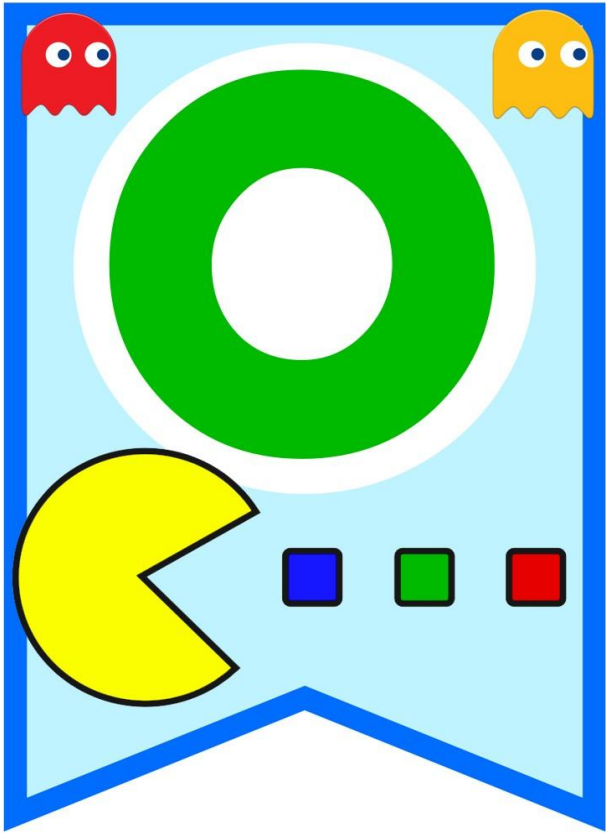
Comencem!



CS CamScanner
Ausolan.





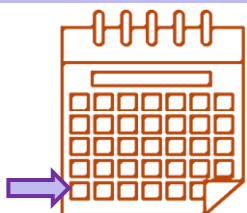




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3-5 anys

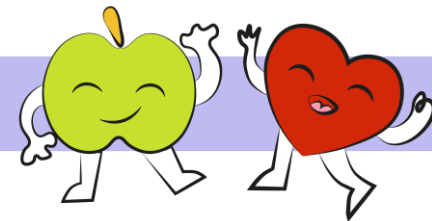
OBJECTIUS:

- Conscienciar sobre la cura del medi ambient.
- Millorar l'educació ambiental.

MATERIAL:

- Annex I

ODS 13 ACCIÓ PEL CLIMA



FONAMENTACIÓ:

El dia 26 de gener se celebra el Dia Mundial de l'Educació Ambiental. Ens acompanyeu en aquesta celebració?

L'ODS 13 – Acció pel Clima ens convida a actuar per a protegir el nostre planeta enfront del canvi climàtic, promovent hàbits responsables i la cura de l'entorn. És fonamental iniciar aquest aprenentatge des d'experiències simples i significatives que permeten als xiquets i les xiquetes comprendre que les seues accions diàries també tenen un impacte positiu.



DESENVOLUPAMENT:

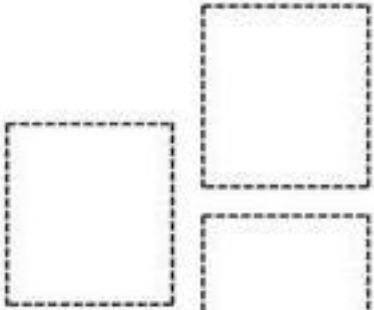
L'activitat que us presentem a continuació es basa a retallar i pegar imatges que representen accions per a millorar el planeta. I accions que no ajuden al planeta. Aquesta senzilla idea ajuda a reconèixer gestos quotidians que contribueixen a cura del medi ambient, com reciclar, estalviar aigua, reutilitzar materials o respectar la naturalesa. Aquestes imatges acosten de manera visual i concreta la idea que tots podem participar en la protecció del clima.

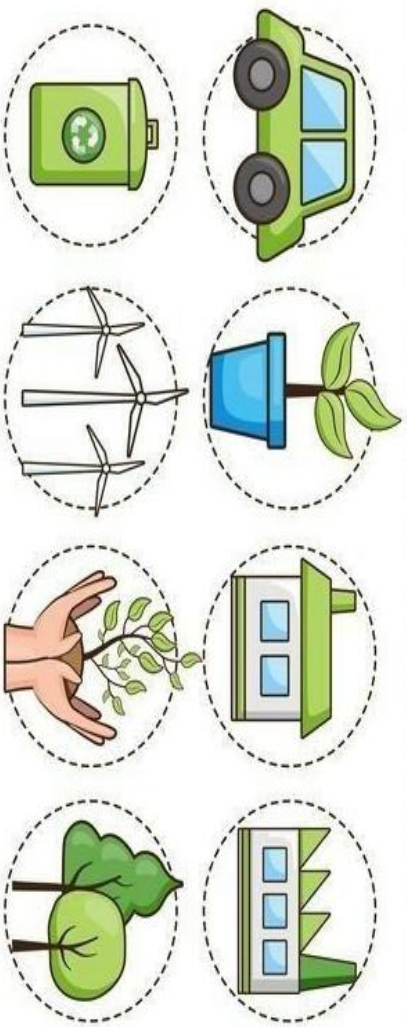
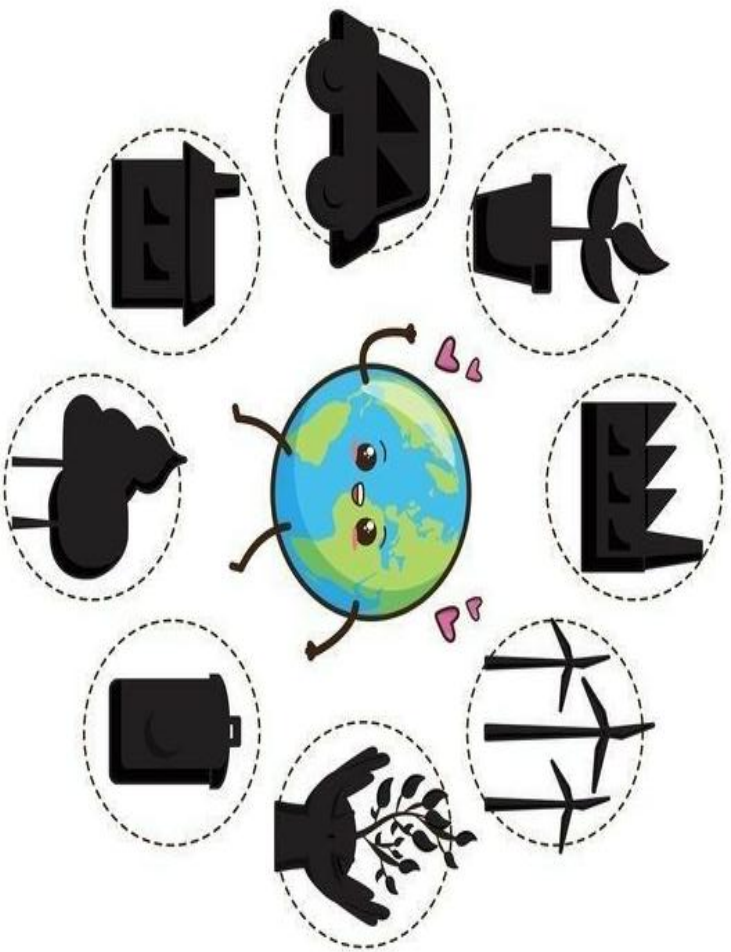
A més, treballar l'ODS 13 des del manipulatiu i l'artístic afavoreix la motricitat fina, l'observació i la reflexió. Els xiquets i les xiquetes, a través del joc i la creativitat, comencen a construir una actitud de responsabilitat i consciència ecològica que els acompanyarà en el seu desenvolupament.

Sembrem xicotetes accions que, unides, contribuïsquen a un món més sostenible i saludable per a tots i totes!



CS CamScanner
Ausolan.



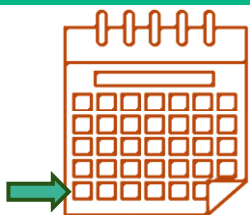




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

3-5 anys

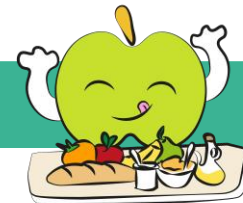
OBJECTIUS:

- Desenvolupar la intel·ligència emocional.
- Treballar l'empatia.

MATERIAL:

- Paper de periòdic

RESOLUCIÓ DE CONFLICTES



FONAMENTACIÓ:

Preparar als xiquets i xiquetes per a pensar de manera creativa és bàsic perquè després cerquen diverses solucions a un conflicte. Es tracta de potenciar una actitud creativa davant els problemes. En el tancament de l'art del cinema i acostant-se el Dia de la Pau, treballarem la creativitat i la convivència a través de referents que inspiren valors universals. La figura de Charles Chaplin, amb el seu llenguatge gestual, el seu humor i els seus missatges d'humanitat, ens permet connectar el cinema amb la reflexió sobre la pau. Les seues obres mostren que és possible afrontar les dificultats amb enginy, sensibilitat i respecte cap als altres. Per això, l'activitat proposada cerca que els xiquets i xiquetes exploren, creen i expressen idees sobre com millorar l'entorn i viure en harmonia, integrant la creativitat del cinema i els valors del Dia de la Pau en una experiència significativa per a ells.

DESENVOLUPAMENT:

A l'abordatge!

Aquesta dinàmica de grup consisteix en el fet que **els xiquets i xiquetes cooperen per a arribar a un mateix objectiu**. Per a això, se'ls dividirà en dos grups de treball i se'ls oferirà una recompensa final. Aquest joc de resolució de conflictes es desenvolupa de la manera següent:

Es compta als xiquets/as que estan en una illa deserta i han de pujar-se a un vaixell, però no poden xafar l'aigua perquè està plena de taurons.

Per a això, se'ls aporten fulles de periòdic que actuaran com un camí. És important parlar sobre els valors fonamentals que hem de tindre presents per a la resolució d'un conflicte o situació complexa.

Els mateixos hauran d'anar construint el camí, amb l'única condició que han d'anar en fila.

Com han d'organitzar-se? Hauran de col·laborar entre tots i totes per a fer el camí el més ràpid possible i posar-se fora de perill. I davant qualsevol inconvenient, recordem que la pau, comença amb un somriure.

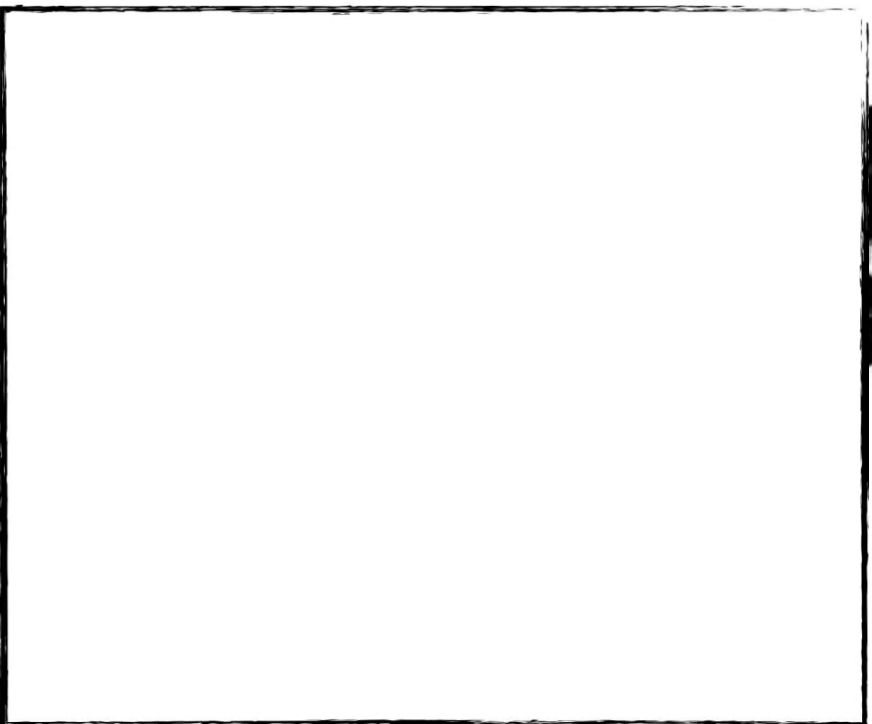
Per a acabar l'activitat, us deixem unes polseres que podran decorar al seu gust i un dibuix per a dibuixar el nostre millor somriure. Estem segurs que aquesta activitat ens traurà moltes.



CS CamScanner
Ausolan.



Un dia
sense riure,
és un dia
perdut"





DIA DE LA PAU



30 DE GENER



DIA DE LA PAU

DIA DE LA PAU



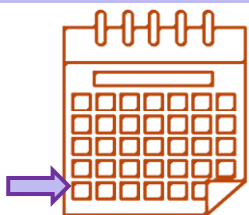
30 DE GENER



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

3-5 anys

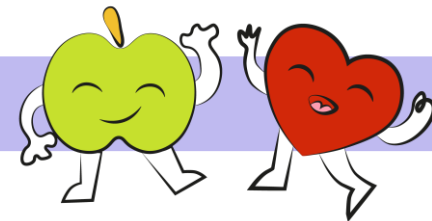
OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat.
- Treballar la no violència.

MATERIAL:

- Retoladors
- Ceres
- Cola
- Tisores
- Caixa de cartó
- Revistes

LA CASETA DE LA PAU



FONAMENTACIÓ:

El 30 DE GENER se celebra el Dia de la Pau, dedicat a commemorar en els centres educatius una cultura de NO VIOLENCIA I PAU.

L'educació en i per a la tolerància, la solidaritat, la concòrdia, el respecte als Drets Humans, la no-violència i la pau són motius per a recordar el 30 de gener. És en el **Dia de la Pau** on volem declarar-nos defensors de la pau i entesa entre persones de distinta procedència i modes de pensar en els nostres centres educatius.

En aquest dia se celebra l'aniversari de la mort del Mahatma **Gandhi** (l'Índia, 1869-1948), líder pacifista que va defensar i va promoure la no violència i la resistència pacífica enfront de la injustícia i que va ser assassinat per defensar aquestes idees.

Una educació inspirada en una cultura de no violència i pau permet al nostre alumnat adquirir coneixements, actituds i competències que reforcen el seu desenvolupament com a ciutadans globals crítics i compromesos amb els seus drets i els d'altres persones.

DESENVOLUPAMENT:

En la següent activitat treballarem el concepte de pau de manera simbòlica i col·laborativa. L'objectiu és que els participants visualitzen i construeixen junts un espai que represente valors i accions de convivència pacífica. Per a això construiran, la seua caseta de la pau.

Abans de començar amb la manualitat, realitzarem una assemblea en la qual els participants compartiran què és per a ells la pau. El monitor i monitora explicarà que construiran una la seua caseta de la pau, un lloc simbòlic on només caben l'amistat i el bon tracte. Farem una pluja d'idees sobre quins elements o accions hauria de tenir aquesta casa per a ser un espai segur i feliç.

I una vegada tinguem la pluja d'idees, passarem a la construcció de la nostra caseta. Per a això us hem adjuntat un full d'anotacions amb un model. Però també aquesta la possibilitat de construir una caseta entre tots i totes amb una caixa de cartó. Amb aquesta caixa podrem muntar l'estructura i els participants, sempre organitzats en xicotets grups, decoren l'interior i exterior. Alguns poden encarregar-se de pintar la façana amb símbols de pau i colors alegres, mentre uns altres afegien dibuixos, retallades o idees que representen calma, amistat i convivència positiva. Qualsevol opció és valguda, l'important és gaudir del procés de creació de la nostra caseta de la pau.



CS CamScanner
Ausolan





