

365 DIES

PERSONA A PERSONA



Fundació "la Caixa"

Millorant la societat a través del coneixement

La cultura és un instrument poderós de creixement personal i d'integració social. En col·laboració amb les millors institucions del món, la Fundació "la Caixa" ha desplegat a tot el territori un model únic de divulgació del coneixement a l'abast de tots els públics.



EDUCACIÓ

El valor diferencial dels 7 programes educatius

EduCaixa promou el desenvolupament competencial de l'alumnat mitjançant programes educatius.

El desenvolupament de les competències és possible gràcies al foment del coneixement, de les habilitats i de les actituds. Per això, els 7 programes educatius d'EduCaixa promouen les competències, acompanyen el docent, inclouen programacions didàctiques amb propostes d'avaluació, usen metodologies actives i participatives, promouen la col·laboració entre iguals i estan avaluats.

BECRITICAL. Competència en comunicació audiovisual i pensament crític. Fomenta una habilitat bàsica en l'adquisició de noves competències, com és el pensament crític, per contribuir a la capacitat de l'alumnat en la seva vida quotidiana. Dirigít a l'alumnat d'educació secundària, batxillerat i CFGM.

4 dels programes organitzen un campus i 1 viatge formatiu a Silicon Valley

STEAMX CHANGE. Competència en ciència, recerca i societat. El seu objectiu és desenvolupar la cultura científica com un bé social integrant coneixement científic, valors, actituds i opinions, i fomentant la recerca científica. Dirigít a l'alumnat de secundària, batxillerat i CFGM.

EMOCIONA. Competència socioemocional. Potencia el creixement emocional i social mitjançant el foment de l'autoconsciència, la gestió emocional, les habilitats socials i el benestar personal i social. Dirigít a l'alumnat d'educació infantil i educació primària.



CURIOSITY. Competència científica. Facilita propostes didàctiques que iniciïn l'alumnat en l'activitat científica per adoptar mètodes d'ensenyament de les ciències basats en la indagació. Dirigít a l'alumnat d'educació primària.

COMUNICA. Competència comunicativa. Contribueix al desenvolupament de les habilitats comunicatives. Dirigít a l'alumnat de primària, secundària, batxillerat i CFGM.

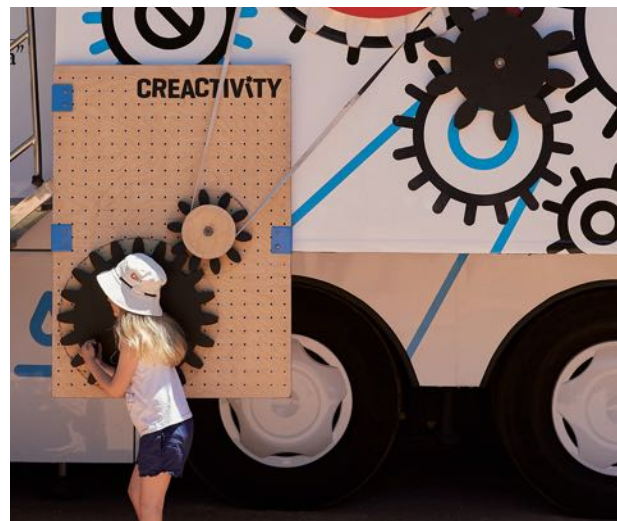
BIG DATA. Competència digital. Contribueix al desenvolupament de la competència digital dels jo-

ves en un espai completament digital que inclou orientacions didàctiques per aplicar a l'aula. A partir de 3r. i 4t. de secundària, batxillerat i CFGM.

JOVES EMPRENEDORS. Competència emprenedora. Basat en una metodologia participativa i cooperativa. Dirigít a l'alumnat de primària, secundària, batxillerat i CFGM.

Quatre dels programes tenen repte: Joves emprenedors, Big Data, STEAM x Change i BeCritical. Cada repte té el seu Campus (25 equips) i el Viatge formatiu a Silicon Valley (5 equips). —

L'espai Creativity incentiva la creativitat i la innovació.



Joves participants en el programa de foment del coneixement científic STEAM x Change.

EduCaixa a Portugal

L'espai interactiu **Creactivity** ha pogut veure's aquest 2019 en 74 punts d'itinerança en 54 poblacions diferents i ha reunit 23.668 visitants. Com a novetat, aquesta unitat mòbil ha viatjat per primera vegada a les illes Açores i Madeira, i ha estat present en dos grans esdeveniments: Serralves em Festa i la 17a. Mostra da Universidade do Porto.

Creactivity incentiva la creativitat i la innovació, elements clau per a les disciplines científicotecnològiques i artístiques, a través de la manipulació i el muntatge d'objectes i materials.

El programa educatiu **Joves Emprenedors** s'ha desenvolupat en 68 centres escolars, dels quals 20 han accedit al Repte Emprèn. Aquesta vintena de centres ha format un total de 43 equips, dels quals 3 han estat seleccionats i han participat en el Campus Desafiament Emprèn: l'Escola Bàsica e Secundária Ferreira de Castro, a Oliveira de Azeméis; l'Escola Secundária de Estarreja, a Estarreja, i el Colégio de Nossa Senhora da Graça, a Vila Nova de Milfontes.