

Sessió de creativitat: SCAMPER aplicat a un objecte quotidià

Una sessió cronometrada de 60 minuts en què cada parella o grup xicotet aplica les set preguntes de SCAMPER a un objecte quotidià de l'aula (motxilla, cadira, bolígraf, botella) fins a produir almenys quinze variacions noves i triar la més prometedora.

DURADA

60 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

parelles o grups xicotets (3-4)

UNITAT 11

Emprendre: persona emprendedora, habilitats i idees

MATERIALS

- Un objecte quotidià per grup (motxilla, cadira escolar, bolígraf, botella reutilitzable, estoig, paraigua, auriculars...)
- Una plantilla SCAMPER per grup (els set verbs en columnes)
- Folis A3 o cartolina per apuntar les idees
- Retoladors de diversos colors
- Cronòmetre o rellotge visible per a tota la classe
- Pissarra per a la posada en comú final

ENCAIX CURRICULAR · **Sabers** Qué es emprender y sus formas, Perfil y habilidades de la persona emprendedora, Creatividad y generación de ideas, Análisis del entorno y detección de oportunidades, Ética, sostenibilidad y emprendimiento social · **Comp. específiques** CE5 · **Comp. clau** CPSAA, CE, CCEC

Plantejament

La Unitat 2 explica que la creativitat **no és esperar a la inspiració**, sinó una habilitat entrenable basada a combinar el conegut d'una manera nova. Esta sessió posa a prova eixa idea: en 60 minuts, cada equip agafarà un objecte que té davant tots els dies i, aplicant les set preguntes de **SCAMPER** (Eberle, anys 70), generarà almenys **15 variacions noves** de l'objecte. Després, tot el grup triarà la proposta més prometedora i la defensarà en 60 segons davant de la classe.

L'objectiu no és inventar un producte milionari; és **demostrar-se a un mateix** que la creativitat s'entrena. Qui comença la sessió convençut que «*no soc creatiu*» acaba amb cinc idees seues escrites a la cartolina. Això ja canvia la conversa.

Objectius didàctics

- Aplicar les set preguntes de SCAMPER de manera genuïna (no forçada) a un objecte concret.
- Practicar la **separació estricta entre fase divergent i fase convergent**: primer es generen idees sense jutjar, després es trien.
- Experimentar en primera persona la **regla de quantitat sobre qualitat** del brainstorming: produir molt perquè apareguen algunes idees bones.
- Defendre una proposta en format curt (60 segons) davant de la classe, practicant comunicació efectiva.

Passos (cronometrats)

- 1. Enquadrament i repartiment (5 min).** El professor recorda les tres regles de la fase divergent — quantitat sobre qualitat, sense crítiques, construir sobre el que diuen els altres— i repartix un

objecte distint a cada grup. La regla d'or durant els pròxims 30 minuts: **prohibit dir «això no funciona»**.

2. **Escalfament divergent (5 min)**. Sense tocar encara SCAMPER, cada grup escriu a la seua cartolina **5 coses que NO li agraden o que milloraria** de l'objecte rebut. Servix per a mirar l'objecte amb ulls nous abans d'aplicar-li les set preguntes.
3. **Ronda SCAMPER cronometrada (21 min · 3 min per verb)**. El professor porta el temps en veu alta i canvia de verb cada 3 minuts. El grup ha d'escriure **almenys 2 idees per verb** a la seua cartolina:
 - **S — Substituir** (3 min): quin component de l'objecte puc canviar per un altre?
 - **C — Combinar** (3 min): què puc unir amb això que ara va per separat?
 - **A — Adaptar** (3 min): què d'un altre context puc portar ací?
 - **M — Modificar** (3 min): què puc fer més gran, més xicotet, d'un altre color, amb una altra forma?
 - **P — Posar altres usos** (3 min): per a què més podria servir això?
 - **E — Eliminar** (3 min): què puc llevar i que continue funcionant?
 - **R — Reorganitzar** (3 min): quin ordre o disposició puc canviar?Mínim final: **14 idees noves per grup** (2 per verb). El raonable és arribar a 15-20.
4. **Selecció interna (5 min)**. Ara sí, fase convergent. Cada grup llig les seues idees i, amb un retolador de color, marca **les 3 més prometedores**. Criteris suggerits: és realment nou? El voldria comprar algú? És factible amb tecnologia actual?
5. **Elecció final i preparació del pitch (10 min)**. De les 3 marcades, el grup tria **UNA**. Prepara un pitch de **60 segons** que responga a tres preguntes:
 - Què hem canviat de l'objecte original?
 - Qui el compraria i per què?
 - Quin risc important veiem?
6. **Pitches a l'aula (10 min — 60 s per grup)**. Cada grup presenta la seua proposta davant de la classe. Cronòmetre visible. En acabar els 60 segons, el següent grup entra. El professor anota a la pissarra el títol de cada proposta.
7. **Tancament individual (4 min)**. Cada alumne escriu al seu quadern: la proposta de l'aula que més li ha agradat (que no siga la seua) i per què.

Regles de la fase divergent (visibles durant tota la sessió)

1. **Ajorna el juí**. No es valora si una idea és bona, només si és nova.
2. **Quantitat abans que qualitat**. Les bones idees emergixen del volum.
3. **Les idees rares són benvingudes**. A vegades són brillants, a vegades són esglaons per a arribar a les brillants.
4. **Construïx sobre les idees dels altres**. *Sí, i...* en lloc de *no, però...*

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Quantitat d'idees generades	El grup arriba al mínim de 14 idees (2 per verb SCAMPER)	25 %
Aplicació correcta de SCAMPER	Els set verbs s'han treballat de manera genuïna, no forçada ni repetitiva	25 %

Disciplina de fases	Durant els 21 minuts de SCAMPER no hi ha hagut crítiques a les idees pròpies o alienes	15 %
Qualitat de la proposta final	La idea seleccionada és concreta, original respecte a l'objecte inicial i plausible	20 %
Pitch de 60 segons	El missatge cap en el temps, respon a les tres preguntes i s'entén a la primera	15 %

Variants i extensions

- **Variant intensa (90 min):** després dels pitches, tota la classe vota amb vot puntuat (3 pegatines per persona, repartibles com es vulga) i els tres grups més votats prototipen en cartó o paper la seua idea durant 20 minuts extra.
- **Variant amb objecte sorpresa:** el professor porta una bossa opaca amb objectes curiosos (un colador, una imperdible, un comandament de TV antic) i cada grup en trau un a l'atzar. Puja el grau de dificultat i de diversió.
- **Variant curricular creuada:** en lloc d'un objecte físic, aplicar SCAMPER a un servei del centre (la biblioteca, el sistema de tutories, la cafeteria). Permet enllaçar amb la idea de *client* i *necessitat* que apareixerà a la Unitat 4.

Pistes per al professor

- Si un grup s'encalla en un verb (típicament **Adaptar i Reorganitzar**), donar-los una pista: «*què té un objecte d'un altre sector que ací no hi ha?*», «*i si l'obriria per un altre costat?*». No donar la idea feta; obrir la pregunta.
- Si algú diu «*això és una tonteria*» durant els 21 minuts de SCAMPER, parar i recordar la regla. És el moment més educatiu de la sessió: veure en directe com una crítica frena tot el grup.
- La sensació de «*això no funcionarà*» és habitual durant els primers 5 minuts. A partir del tercer verb, el grup agafa ritme. És important no tallar la sessió abans que passe eixe llindar.