

# RESUM DE L'ESTRATÈGIA DIGITAL DE CENTRE

CODI I NOM DEL CENTRE

08030534 ESCOLA ROCAPREVERA

Data d'actualització

13 de juny de 2023

Finançat per





## Taula de contingut

<b>INTRODUCCIÓ</b>	<b>3</b>
Enllaç a l'estratègia digital de centre (EDC)	3
Context: Dades bàsiques del centre	3
Infraestructura	3
Pràctiques del centre d'ús i aplicació de la tecnologia	3
<b>DIAGNOSI</b>	<b>3</b>
Eines utilitzades en la diagnosi	3
Aspectes destacats de la diagnosi	3
<b>ANÀLISI DE LA SITUACIÓ DEL CENTRE</b>	<b>3</b>
Punts forts i punts febles detectats en la diagnosi	4
<b>OBJECTIUS</b>	<b>4</b>



## INTRODUCCIÓ

### Enllaç a l'estratègia digital de centre (EDC)

<https://sites.google.com/xtec.cat/edc-rocaprevera>

### Context: Dades bàsiques del centre

El municipi de Torelló està situat al cor de la Vall del Ges, un territori del qual formen part també Sant Pere de Torelló i Sant Vicenç de Torelló. Al poble, hi viuen prop de 14.000 persones.

L'Escola es mostra participativa i compromesa amb les activitats realitzades a nivell de municipi i procura cuidar la interacció recíproca. Al mateix temps, s'ofereixen diferents espais de participació per a les famílies del centre per tal que puguin formar part de la vida educativa dels seus fills i filles. Alguns d'aquests espais que promouen aquesta cooperació són l'AMPA, en tant que titular del centre i associació de les famílies, el Consell Escolar, el grup dels Amics de l'Escola, entre altres.

El centre té 300 alumnes, prop d'un 30% amb NEE, l'àmplia majoria de tipus socioeconòmic o d'origen. Hi ha 28 docents i 3 PAS.

### Infraestructura

L'Escola Rocaprevera, des del curs 2020-21, no compta amb una aula d'informàtica, ja que el treball en l'àmbit específicament informàtic es porta a terme en cada aula, amb dispositius portàtils. Els dispositius majoritaris són model Chromebook.

Totes les aules compten amb un projector i un ordinador, a més de connexió Wi-Fi en tot el recinte. Hi ha una aula a Primària i una a ESO que compta amb un panell digital.

A ESO i a 6è PRI cada alumne té un ordinador propi com a eina de treball a l'aula.

Es compta amb dues impressores 3D, una per ESO i una altra per Infantil i Primària.

Cada alumne des de Primària tenen un compte de correu de l'escola, que es gestiona des de la consola de Google For Education.

El suport tècnic està diferenciat entre la xarxa Wi-Fi i la resta, el primer es fa a través d'Innovalocal i la resta a través de Tic Ges, empresa informàtica de Torelló.



Hi ha una normativa existent que no permet tenir els telèfons mòbils a l'escola durant l'horari lectiu i de menjador i no es pot jugar amb els ordinadors portàtils personals. Està a les NOFC que està en procés de revisió i millora.

## Pràctiques del centre d'ús i aplicació de la tecnologia

### Organitzativament

Els docents organitzen la documentació interna i de treball en unitats compartides amb domini de centre.

### Pràctiques pedagògiques separades per cicles

Breu descripció de les pràctiques destacades del centre relacionades amb la tecnologia digital. Organització en l'àmbit de centre, metodologies didàctiques i pràctiques educatives. Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat i dels docents.

A Infantil es treballa amb tauletes digitals jocs matemàtics, lingüístics i de classificació; també es tenen bee-bots.

El Bee-Bot, un robot que permet la descoberta del llenguatge de la programació, desplaçaments per la quadrícula i vincular-los a qualsevol temàtica que s'estigui treballant a l'aula (dinosaus, lletres i números...)

També utilitzem el Woki Robot, es tracta d'una altra joguina per desenvolupar els fonaments de la programació en aquestes edats més primerenques. Aquest robot ens permetrà treballar la lateralitat, la seqüenciació, la lògica i la percepció espacial. En Woki es programa amb codis de color per poder resoldre laberints.

A Primària, hi ha unes tauletes digitals específiques per un programari anomenat SNAPPET, per treballar el càlcul i escriptura en català, castellà i anglès. També es treballa amb diferents plataformes digitals sobretot per reforçar el treball en les competències lingüístiques, matemàtiques i científiques, des de Primària fins a ESO.

També s'introdueix el Classroom com a entorn de treball virtual.

Pel que fa a la robòtica, a cicle inicial es treballa:

- BeeBot. Desplaçaments i reptes en plànols (Projecte Netegem l'Espai)
- Inventem laberints amb reglets per solucionar-los amb els Bee-Bots.
- El repte d'en Josep. Lego + Bee-bot. Plantegem una situació amb un plànol.



A Cicle Mitjà:

- Maquetes interactives amb Makey-Makey el cos humà. Les aus rapinyaires. Segons
- Fem jocs d'ordinador amb l'Scratch. Jocs de laberint, persecussió, del pong... Presentació dels jocs a la Mostra de Robòtica de Tr@ms.
- Firt Lego League Creem una maqueta amb lego Wedo 2.0

A Cicle Superior:

- Fem instruments amb les Makey-Makey. Projecte Steam, on l'alumnat haurà d'elaborar instruments amb material reciclat, cablejar-los i programar-los amb l'Scratch.
- Mbot i Make-block, descoberta del robot a partir de reptes cooperatius o per equips.
- Cursa Fòrmula - d'Mbot2 al voltant d'un circuit. Els equips participaran en dues curses de 4 Mbots cada una i els 2 primers a creuar la meta es classificaran per la final. Entre cursa i cursa tindran 10 minuts per replantejar l'estratègia. Elaboració de logos, estratègia d'equip i programació del robot.
- La petanca Mbot. Es tracta d'una competició on es treballa el desplaçament del robot i els blocs de moviment a partir d'aproximar-se el màxim a una balisa.

A Secundària:

- 1 ESO: L'alumnat de primer d'ESO té el repte de dissenyar i construir alguna tipologia de mobiliari o aparell domèstic on la programació d'una placa Microbit pugui afegir-hi alguna funcionalitat intel·ligent.
- 2 ESO: Participem a la First Lego League. Una competició internacional organitzada per a estudiants de secundària. Cada any a l'agost, FIRST LEGO League presenta un repte d'àmbit científic i d'aplicació real perquè els equips se centrin en la investigació. Es alumnes en presenten les solucions a la Universitat de Vic. També es participa en el repte robòtic amb els robots Lego Mindstorms, que han de superar missions.
- 3 ESO: La Fundació Tr@ms organitza un aplec d'escoles de tot Catalunya per exposar les maquetes que han estat preparant. Totes elles disposades formen una Smart City. Utilitzem plaques de cartró pluma i hi incorporem plaques Arduino per a les funcionalitats domòtiques.



A Cicle Mitjà i a 2n d'ESO es participa a la First Lego League. S'utilitza el programari Scratch, Arduin, Lego Mainstorm i Microbit.

Es fa TIC-TAC a Primària i Informàtica a ESO, on es treballa ofimàtica i programació mitjançant la plataforma Coda.

## DIAGNOSI

### Eines utilitzades en la diagnosi

S'ha utilitzat l'eina SELFIE, d'àmbit de la UE per realitzar la diagnosi del centre i l'aplicació d'aquestes.

### Aspectes destacats de la diagnosi

En el nostre centre es va passar les enquestes de Selfie a l'equip directiu a tot el claustre i als alumnes de cicle mitjà, cicle superior i educació secundària. En total 83 alumnes del centre.

La participació va ser del 100% en el cas dels membres de direcció, el 75% dels docents i el 94,50% de l'alumnat.

S'han detectat 41 Punts Febles i 125 Punts Forts en la diagnosi.

## ANÀLISI DE LA SITUACIÓ DEL CENTRE

Anàlisi a partir dels resultats de la reflexió que s'ha dut a terme emprant les eines.

### Punts punts febles detectats en la diagnosi

SELECCIÓ D'OBJECTIUS D'EDC A PARTIR DELS PUNTS FEBLES DETECTATS			
PUNTS FEBLES	OBJECTIU		
	Verb	Objecte	Finalitat
A1. Estratègia digital	Crear	el desplegament	Per establir una línia de centre en l'àmbit digital.
A3. Al nostre centre es debat sobre els avantatges i inconvenients de l'ensenyament/aprenentatge amb les tecnologies digitals	Organitzar	trobades periòdiques	Per establir línies d'actuació en l'àmbit digital
D1. Necessitats de formació permanent	Promoure	el recull de necessitats de formació permanent	Per millorar la CD dels docents.
D3. Intercanvi d'experiències	Fomentar	l'intercanvi d'experiències digitals	Per establir línies d'actuació en l'àmbit digital
G3. Retroalimentació adequada			
G5. Autoreflexió sobre aprenentatge	Fomentar	l'ús d'eines digitals	Amb la finalitat d'empoderar-los i esdevenir ciutadans digitals conscients.
H1. Comportament segur	Dissenyar	el desplegament d'activitats	Per tal que quedi ben definida la protecció de dades i drets d'imatge
H3. Comportament responsable	Dissenyar	el desplegament d'activitats	Per conscienciar dels riscos a la xarxa.
H4. Verificar la qualitat de la informació	Promoure	estratègies	perquè el nostre alumnat aprengui a verificar la informació i les contrastar les fonts
H6. Atorgar reconeixement al treball dels altres	Afavorir	la reflexió	per reconèixer el treball dels altres



## OBJECTIUS

### A. Assoliment de la competència digital

- Crear el desplegament per establir una línia de centre en l'àmbit digital.
- Organitzar trobades periòdiques per establir línies d'actuació en l'àmbit digital.

### B. Planificació estratègica i organització

- Promoure el recull de les necessitats de formació permanent per millorar la CD del centre.

### C. Metodologies didàctiques i innovació

- Fomentar l'intercanvi d'experiències digitals per establir línies d'actuació en l'àmbit digital.
- Fomentar l'ús d'eines digitals amb la finalitat d'empoderar-los i esdevenir ciutadans digitals conscients.

### D. Inclusió digital i de gènere

### E. Seguretat i Protecció de Dades

- Dissenyar el desplegament d'activitats per tal que quedi ben definida la protecció de dades i els drets d'imatge.
- Dissenyar el desplegament d'activitats per conscienciar dels riscos de la Xarxa.
- Promoure estratègies perquè el nostre alumnat aprengui a verificar la informació i contrastar les fonts.
- Afavorir la reflexió per reconèixer el treball dels altres.