GENERALITAT VALENCIANA

SUBVENCIONS I ASSIGNACIONS ECONÒMIQUES PER A DESENVOLUPAR PROJECTES D'INVESTIGACIÓ I INNOVACIÓ EDUCATIVA / ***SUBVENCIONES Y ASIGNACIONES ECONÓMICAS PARA DESARROLLAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA***

PROJECTES 1r ANY D'IMPLEMENTACIÓ / ***PROYECTOS DE 1er AÑO DE IMPLEMENTACIÓN***

A DADES D'IDENTIFICACIÓ / *DATOS DE IDENTIFICACIÓN*

TÍTOL DEL PROJECTE / *TÍTULO DEL PROYECTO*

ARTISTES COMPUTACIONALS: DEL T.R.I.C. AL T.R.A.C.

NOM DEL CENTRE O CENTRES DE L'AGRUPACIÓ / *NOMBRE DEL CENTRO O CENTROS DE LA AGRUPACIÓN*

CEIP LES COMES

MODALITAT / *MODALIDAD*

INDIVIDUAL

TIPOLOGIA / *TIPOLOGÍA*

PIIE

NOM I COGNOMS DEL/DE LA COORDINADOR/A DEL PROJECTE / *NOMBRE Y APELLIDOS DEL/DE LA COORDINADOR/A DEL PROYECTO*

RUBEN BENAVENT MARQUES

NOM I COGNOMS DEL/DE LA DIRECTOR/A DEL CENTRE O CENTRE REPRESENTANT / *NOMBRE Y APELLIDOS DEL/DE LA DIRECTOR/A DEL CENTRO O CENTRO REPRESENTANTE*

MIQUEL ANGEL PUIG CUADAU

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

1. OPORTUNITAT: JUSTIFICACIÓ I OBJECTIUS / ***1. OPORTUNIDAD: JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS***

1.1 DESCRIPCIÓ DE LA SITUACIÓ QUE ES VOL CANVIAR O MILLORAR I REFLEXIÓ SOBRE LA MANERA DE POSAR EN MARXA EL PROCÉS DE CANVI O MILLORA (2800 caràcters)
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN QUE SE QUIERE CAMBIAR O MEJORAR Y REFLEXIÓN SOBRE LA MANERA DE PONER EN MARCHA EL PROCESO DE CAMBIO O MEJORA (2800 car.)

L'educador i escriptor americà Marc Prensky és conegut per divulgar el terme "NADIUS DIGITALS" des de 2001. Ell es refereix com a “nadius digitals” als menuts que han nascut en l'últim període de l'era digital (a partir del 1980 i sobretot als 90) i que, per tant, han tingut un accés més fàcil i ràpid a les T.R.I.C. L'autor del llibre "Ensenyar a nadius digitals" (2011) proposa un canvi en la metodologia educativa per connectar més amb un alumnat que pertany a una nova societat tecnològica que no para de canviar. En e remarca la "COASSOCIACIÓ", on l'educador és un guia que fomenta el protagonisme de l'alumnat en les tasques proposades i on les TIC són una ferramenta bàsica en l'aprenentatge i el procés d'investigació, recopilació i exposició de continguts, amb posterior debat col·lectiu, tal com reflexa el RD 157/2022 i l’esborrany del nou currículum. L'Escola de Pensament Computacional i Intel·ligència Artificial és un projecte d'experimentació desenvolupat per l'INTEF. El seu objectiu és explorar les possibilitats de la introducció del Pensament Computacional (PC) i la Intel·ligència Artificial per a l'aprenentatge a l'aula. Per això, es creen recursos educatius i formatius, es fan pràctiques a les aules amb l'alumnat i es desenvolupa una investigació d'impacte: https://code.intef.es/epcia/ Segons l'INTEF la feina de programador-a és una de les més demandades en Europa amb més de 800.000 llocs de treball per cobrir actualment i al nostre centre pensem que podem contribuir ja des de primària a incloure la programació i el disseny en 3D. EL CEIP LES COMES és un dels participants en aquest projecte d'investigació en la convocatòria d'aquest curs 2021-22 amb l'objectiu d'introduir el PC de manera transversal amb les àrees de matemàtiques, anglès i artística al 2n i 3r cicle. Aquesta experiència valorada molt positivament pel 3r cicle ens ha llençat a la Comissió TIC a proposar aquest PIIE per donar continuïtat al PC aprofitant la formació adquirida dels membres de la comissió TIC en Scratch i Tinkercad. Aquesta proposta és possible gràcies a l'ajuntament de L'Alcúdia que regala un ordinador portàtil a tot l'alumnat de 4t del poble. Aquest primer any destinarem una sessió setmanal per ensenyar-los a usar l'ordinador correctament. A partir de 5é fomentarem la competència digital amb la programació per blocs i el disseny 3D, per acabar en 6é amb programació connectada amb Scratch, nocions bàsiques de Python i aprenent a imprimir en 3D amb Tinkercad + Cura. En aquest projecte van a participar de manera transversal mestres de diferent àrees: ANGLÈS, ARTÍSTICA (MÚSICA + PLÀSTICA), MATEMÀTIQUES i MEDI. El bon ús de les TRIC i la ciberseguretat

1.2 OBJECTIUS GENERALS (2100 caràcters)
1.2 OBJECTIVOS GENERALES (2100 caracteres)

En general, el que pretenem treballant el PC a primària de forma interdisciplinar és generar, individualment o cooperativament, un producte creatiu i innovador que responga a necessitats concretes. I de la mateixa manera els alumnes aprendran a utilitzar el PC organitzant dades, descomponent en parts, reconeixent patrons, generalitzant i interpretant, modificant i creant algorismes de forma guiada per modelitzar i automatitzar situacions de la vida quotidiana. Els objectius generals més importants del projecte són:
- Aprendre a utilitzar Scratch com a ferramenta per programar amb blocs.

1.3 OBJECTIUS ESPECÍFICS PER AL PRIMER ANY D'IMPLEMENTACIÓ (2100 caràcters)
1.3 OBJECTIVOS ESPECÍFICOS PARA EL PRIMER AÑO DE IMPLEMENTACIÓN (2100 caracteres)

- Comparar diferents procediments que resolen la mateixa tasca i determinar quin és el més apropiat.
- Descompondre (dividir) problemes en subproblemes més petits i manejables per facilitar el procés de desenvolupament d’un programa.
- Crear programes per resoldre problemes o expressar idees, que combinen seqüències, esdeveniments, bucles i condicionals.
- Crear programes que usen variables per emmagatzemar i modificar dades.

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

2. INNOVACIÓ (els piie globals hauran d'obtindre la puntuació màxima en aquest apartat)
2. INNOVACIÓN (los piie globales tendrán que obtener la puntuación máxima en este apartado)

2.1. MARC TEÒRIC EN QUÈ ES BASA EL PROJECTE (2800 caràcters)
2.1. MARCO TEORICO EN QUE SE BASA EL PROYECTO (2800 caracteres)

- Els centres docents promouran accions destinades a fomentar la qualitat educativa en els termes que especifica l'article 122.bis de la Llei Orgànica 2/2006.
- Segons la LOMLOE/2020, en completar l'educació primària l'alumnat s'haurà iniciat "en el desenvolupament de solucions digitals senzilles i sostenibles (reutilització de materials tecnològics, programació informàtica per blocs, robòtica educativa...) per resoldre problemes concrets o reptes proposats de manera creativa, sol·licitant ajuda si cal».
- DECRET 108/2014, de 4 de juliol, del Consell, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Primària a la Comunitat Valenciana: Objectiu general f) Utilitzar les tecnologies de la informació i de la comunicació com a recurs didàctic habitual.
- Competències bàsiques relacionades amb el projecte: CMCT: Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia. CD: Competència digital. CAA:

2.2 CONCRECIÓ DE LA METODOLOGIA A DESENVOLUPAR
2.2 CONCRECIÓN DE LA METODOLOGÍA A DESARROLLAR

ANTECEDENTS O ACCIONS PRÈVIES (700 caràcters)
ANTECEDENTES O ACCIONES PREVIAS (700 caracteres)

Com hem comentat a la justificació, al nostre centre hem participat en un projecte d'investigació de l'INTEF sobre Pensament Computacional i, en concret, sobre programació per blocs amb Scratch i disseny en 3D amb Tinkercad. La metodologia semipresencial amb AULES ha facilitat tot el procés.
Aquesta investigació s'ha aplicat als cursos de 5é i amb una nota final d'un 10/10 i ens ha

METODOLOGIA I APLICACIÓ (2800 caràcters)
METODOLOGÍA Y APLICACIÓN (2800 caracteres)

La metodologia serà principalment **ACTIVA** en totes les sessions. Les explicacions seran breus i clares, recolzades amb els recursos digitals i propiciant un aprenentatge per descobriment en el qual l'**ERROR** siga protagonista com a un pas necessari per a l'aprenentatge i no tinga una connotació negativa tradicional.
Com diu Marc Prensky, els mestres passem a ser un guia en el procés d'ensenyament-aprenentatge i donem quasi tot el pes i protagonisme de les sessions als alumnes, en concordança amb les noves directius curriculars condicionades per la irrupció de les noves tecnologies en l'educació.
Els alumnes han d'aprendre practicant, sobretot a casa, i a classe solucionarem dubtes i intentarem proposar diverses solucions a un mateix problema. És el que s'anomena una

DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS O ACCIONS A REALITZAR EN EL 1r ANY DEL PROJECTE
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES O ACCIONES A REALIZAR EN EL 1er AÑO DEL PROYECTO

1	INTRODUCCIÓ A LES EINES DE MICROSOFT
2	CREACIÓ D'UN PODCAST MUSICAL SENZILL (2n cicle)
3	CREACIÓ D'UN PODCAST EN ANGLÈS SENZILL (2n cicle)
4	DISSENY I IMPRESSIÓ D'UN OBJECTE 3D SENZILL AMB TINKERCAD (5é)
5	CREACIÓ D'UN PROJECTE DE PROGRAMACIÓ PER BLOCS AMB SCRATCH (5é)
6	PROGRAMACIÓ D'UNA HISTÒRIA INTERACTIVA AMB SCRATCH EN ANGLÉS (3r cicle)

GENERALITAT VALENCIANA

SUBVENCIONS I ASSIGNACIONS ECONÒMIQUES PER A DESENVOLUPAR PROJECTES D'INVESTIGACIÓ I INNOVACIÓ EDUCATIVA / ***SUBVENCIONES Y ASIGNACIONES ECONÓMICAS PARA DESARROLLAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA***

PROJECTES 1r ANY D'IMPLEMENTACIÓ / ***PROYECTOS DE 1er AÑO DE IMPLEMENTACIÓN***

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

7	FEM UN ESTUDI DE GRAVACIÓ MUSICAL (3r cicle)
8	DISSENY I IMPRESSIÓ D'UN OBJECTE 3D AVANÇAT AMB TINKERCAD (6é)
9	CONECTAR UN PROGRAMA DE SCRATCH A UN KIT DE ROBÒTICA (6é)
10	CREACIÓ D'UN BLOG A PORTAL EDU SOBRE CIBERSEGURETAT I ÚS RESPONSABLE DE LES T.R.I.C. (3r cicle)
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

TEMPORALITZACIÓ DE LES ACTIVITATS
TEMPORALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

	set	oct	nov	dec	gen	feb	mar	abr	maig	jun
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
2					SI		SI		SI	
3						SI		SI		SI
4						SI	SI	SI	SI	SI
5	SI	SI	SI	SI	SI					
6	SI	SI	SI							
7				SI	SI	SI				
8						SI	SI	SI	SI	SI
9	SI	SI	SI	SI	SI					
10				SI			SI			SI
11										
12										
13										
14										
15										

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

	set	oct	nov	dec	gen	feb	mar	abr	maig	jun
16										
17										
18										
19										
20										

ORGANITZACIÓ HORÀRIA (1050 caràcters)
ORGANIZACIÓN HORARIA (1050 caracteres)

MÚSICA: Una sessió setmanal de 1h i 15 minuts en 2n i 3r cicle (Marga Cucarella)
ANGLÉS: Una sessió setmanal de 1h i 15 minuts en 2n i 3r cicle (Raquel Crespo i Alba Ortega)
PLÀSTICA+MEDI+MATEMÀTIQUES (PC): 1h setmanal al 2n i 3r cicle (Rubén Benavent)+ tutors-es.

Música i Anglès compartiran les 2'30h destinades a Projectes Interdisciplinars
La part de Pensament Computacional i Disseny 3D ocuparà 1h setmanal de mate, plàstica o medi, depenent de l'àrea que es treballe i en coordinació amb les tutories.

ORGANITZACIÓ DELS ESPAIS (1050 caràcters)
ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS (1050 caracteres)

MÚSICA: A l'aula multimèdia (Marga Cucarella)
ANGLÈS: Aula Anglés (Alba Ortega i Raquel Crespo)
MEDI, MATEMÀTIQUES I PLÀSTICA: Aules tutoria 2n i 3r Cicle (Rubén Benavent+tutores de 3r CICLE)

RECURSOS (1050 caràcters)
RECURSOS (1050 caracteres)

Recursos Personals:

Especialitat Música: Marga Cucarella
Especialitat Anglés: Alba Ortega i Raquel Crespo
Coordinador T.I.C. i tutoria: Rubén Benavent
Tutories de 2n i 3r cicle incloses en OVICE.

Recursos materials:

- Ordinadors portàtils alumnes Acer Travelmate 12" amb Windows (Un per alumn@ des de 4t a 6é)
- Ordinadors carro aula d'informàtica mòbil amb Lliurex 21 (20 Toshiba de Conselleria)
- 2 Monitors interactius Clevertouch 65"
- 3 PDI Hitachi Starboard 77" + Projectors
- 20 tauletes digitals (Huawei de movistar i les noves de Vodafone)

3. SOSTENIBILITAT I PERDURABILITAT EN EL TEMPS
3. SOSTENIBILIDAD Y PERDURABILIDAD EN EL TIEMPO

3.1 Justificació de necessitats d'acord amb el pressupost de despeses per al curs 2022-2023 detallat en la sol·licitud i viabilitat econòmica del projecte (com que es tracta de projectes de 2 anys, es podrà destinar fins al 50 % de la subvenció o assignació econòmica concedida a l'adquisició de bens inventariables) (1050 caràcters)
3.1 Justificación de necesidades de acuerdo con el presupuesto de gastos para el curso 2022-2023 detallado en la solicitud y viabilidad económica del proyecto (como se trata de proyectos de 2 años, se podrá destinar hasta el 50 % de la subvención o asignación económica concedida a la adquisición de bienes inventariables) (1050 car.)

Amb la subvenció i el pressupost econòmic que demanem en aquest projecte, esperem cobrir almenys 4 anys de continuació del mateix incloent els dos anys primers d'aplicació. Al tractar-se d'un projecte interdisciplinar, els recursos estan ben aprofitats ja que estan a l'abast de gran part del professorat i alumnat de 2n i 3r cicle.
Al 2n cicle necessitem jocs de taula de programació desconectada que aprofitarem per introduir-los en el món del pensament computacional i la programació. També kits de podcast i gravació, per a música-anglès, encara que estan a l'abast de qualsevol que els necesssite.
Al 3r cicle anem a treballar amb impressores 3D+ bobines PLA i necessitarem, almenys, una per nivell ja que son molt lentes per imprimir. La qualitat ha de almenys de màquines que ronden els 500€ i així evitar problemes de fiabilitat i no perdre el temps.
Aquest cicle també treballarà en 6é la programació connectada a kits de robòtica i s'han pressupostat 2 kits d'iniciació complets per aula, un amb Micro:Bit i l'altre amb Makey Makey.

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

3.2 SOSTENIBILITAT EN EL TEMPS (700 caracters)
3.2 SOSTENIBILIDAD EN EL TIEMPO (700 caracteres)

Els materials inventariables i fungibles que s'han presupostat són d'una qualitat mitjana-alta que pensem que amb un bon ús i reposant el material fungible gastat, podem allargar-los i combinar-los amb els que necessitarem al pròxim PIIE global que demanadem en acabar aquest i que tractarà d'abarcar el pensament computacional i les competències digitals en tota l'etapa d'infantil i primària, tant d'alumnat com del professorat. La formació del professorat en la millora d'aquesta competència digital serà esencial en aquestos projectes, vista la resolució del 4 de maig sobre la competència digital en el marc comú europeu i que actualitza la de 2022. El projecte s'inclou al PEC, PAM i PGA.

4. TRANSFERIBILITAT AMB CONCRECIÓ DEL PLA DE DIFUSIÓ EN ELS PIIE GLOBALS (els piie globals hauran d'obtindre la puntuació màxima en aquest apartat)
4. TRANSFERIBILIDAD CON CONCRECIÓN DEL PLAN DE DIFUSIÓN EN LOS PIIE GLOBALES (los piie globales tendrán que obtener la puntuación máxima en este apartado)

4.1 DISSENY DE MATERIALS I CLAUS EDUCATIVES QUE PROPICIEN LA TRANSFERIBILITAT DE LES PRÀCTIQUES DINS DEL CENTRE I A ALTRES CENTRES (700 caràcters)
4.1 DISEÑO DE MATERIALES Y CLAVES EDUCATIVAS QUE PROPICIEN LA TRANSFERIBILIDAD DE LAS PRÁCTICAS DENTRO DEL CENTRO Y EN OTROS CENTROS (700 caracteres)

Queda ben clar que la transversalitat d'aquest projecte implica la participació d'un gran grup de mestres i alumnes. La proposta d'aquest projecte es centra en el Pensament Computacional i la millora de la competència digital dins del nou marc comú europeu. El nou borrador del currículum ja inclou específicament aquestos continguts i pensem que, com a centre innovador i centre digital col·laboratiu, hem d'estar a l'última en aquest gran canvi que s'inicia ara entorn a les T.R.I.C. com a ferramenta per transmetre millor els continguts a l'alumnat i actualitzar el procés d¡ensenyament-aprenentatge d'acord amb les necessitats de l'actual societat.

4.2 PARTICIPACIÓ EN ALTRES CONVOCATÒRIES, JORNADES O CONGRESSOS, O INTERCANVIS PROFESSIONALS, SI ÉS EL CAS (700 caràcters)
4.2 PARTICIPACIÓN EN OTRAS CONVOCATORIAS, JORNADAS O CONGRESOS, O INTERCAMBIOS PROFESIONALES, EN SU CASO (700 caracteres)

- Participació del 3r cicle en el projecte d'investigació de l'INTEF "ESCOLA DE PENSAMENT COMPUTACIONAL" 2021-22
- Formació de la comissió TIC en Scratch, Aules, Eines Microsoft (tot el claustre), Tinkercad, Ciberseguretat i Ús responsable de les TIC.

4.3 PLA DE DIFUSIÓ DEL PROJECTE, CANALS I PROCESSOS (1400 caràcters)
4.3 PLAN DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO, CANALES Y PROCESOS (1400 caracteres)

Canals de difusió:
- Portal Edu
- Blogs Mestreacasa
- Eines Microsoft
- Facebook AMPA
- Telegram AMPA
- Diari de l'ajuntament
- Facebook de l'ajuntament

5. PARTICIPACIÓ (els piie globals hauran d'obtindre la puntuació màxima en aquest apartat)
5. PARTICIPACIÓN (los piie globales tendrán que obtener la puntuación máxima en este apartado)

5.1 PERCENTATGE DE PARTICIPACIÓ DEL CLAUSTRE SI EL CENTRE ÉS D'ENSENYAMENTS D'EDUCACIÓ INFANTIL I/O PRIMÀRIA. RELACIÓ I PERCENTATGE DE DEPARTAMENTS IMPLICATS ACTIVAMENT PER A LA RESTA DE CENTRES (700 caràcters) / *5.1 PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN DEL CLAUSTRO SI EL CENTRO ES DE ENSEÑANZAS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y/O PRIMARIA. RELACIÓN Y PORCENTAJE DE DEPARTAMENTOS IMPLICADOS ACTIVAMENTE PARA EL RESTO DE CENTROS (700 caracteres)*

En aquest projecte participen un total de 13 mestres: 2 comissió TIC, 2 especialistes, 6 tutors-es i 3 d'equip directiu.
Si tenim en compte que som una plantilla de 25, la participació el 50%, que està molt bé si tenim en compte que és un PIE individual.

5.2 INTERVENCIÓ I ACTUACIÓ DELS AGENTS DE LA COMUNITAT EDUCATIVA (1050 caràcters)
5.2 INTERVENCIÓN Y ACTUACIÓN DE LOS AGENTES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA (1050 caracteres)

- L'AMPA promociona i ajudaa organitzar activitats i manteniment dels recursos materials.
- Famílies aporten propostes, com enguany l'activitat d'escacs o programació amb codecombat.com
- La mancomunitat envia al col·legi experts en ciberseguretat per fer xerrades a les famílies i alumnat.

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

5.3 AGENTS EXTERNS I LES ACCIONS A REALITZAR (1050 caràcters)
5.3 AGENTES EXTERNOS Y LAS ACCIONES A REALIZAR (1050 caracteres)

- Ajuntament aporta portàtils als alumnes de 4t ajudant a eliminar l'esquerda digital i promociona el projecte als seus canals.
- Articles d'informació al diàri i les XXSS.

6. INCLUSIÓ (1400 caràcters)
6. INCLUSIÓN (1400 caracteres)

El projecte és totalment inclusiu ja que és accessible a qualsevol tipologia d'alumnat, siga nouvingut, NESE o altes capacitats degut als seus continguts fàcilment comprensibles i adaptables a qualsevol nivell.

7. PLURILINGÜISME (1400 caràcters)
7. PLIRILIGÜISMO (1400 caracteres)

D'acord amb l'enfocament orientat a l'acció que planteja el Marc Europeu Comú de Referència per a les Llengües, el caràcter competencial d'aquest currículum convida el professorat a crear tasques interdisciplinàries, contextualitzades, significatives i rellevants, similars a aquelles en les quals l'alumnat es trobarà en el seu entorn. Per això, cal desenvolupar situacions d'aprenentatge en què l'alumne es reconega com a agent social i participe en les situacions comunicatives amb el suport dels seus repertoris lingüístics. Les situacions d'aprenentatge en llengua estrangera han de promoure la inclusió de diverses llengües del seu repertori lingüístic per a determinades tasques, per exemple, dins de la competència de mediació lingüística, perquè l'alumne aprofite els sabers bàsics de les diferents àrees lingüístiques, de manera que es promoga el contrast i la reflexió entre llengües. Així mateix, s'han d'afavorir les situacions d'aprenentatge en què

8. DISSENY DE L'AVALUACIÓ DEL PROJECTE (els piie globals hauran d'obtindre la puntuació màxima en aquest apartat)
8. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO (los piie globales tendrán que obtener la puntuación máxima en este apartado)

8.1 PLA D'AVALUACIÓ (1400 caràcters)
8.1 PLAN DE EVALUACIÓN (1400 caracteres)

Aquest projecte tindrà una avaluació contínua, on es reflexarà tant el seu procés com els resultats obtinguts. La idea d'avaluar el procés esdevindrà en la búsqueda contínua de la millora d'allò que estem portant a terme. Tenim instruments que emprem habitualment al nostre claustre, com és la PGA, la seua revisió i memòria, on també podrem incloure aquest projecte. Convertirem la PGA en el lloc/document on plasmem els objectius aconseguits, valoració qualitativa, punts febles i propostes de millora. Buscarem la participació de tots els membres participants del projecte en la missió avaluadora.

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

8.2 INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ
8.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A. DE DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE (700 caràcters)
A. DE DESARROLLO DEL PROYECTO (700 caracteres)

Les actuacions marcades al projecte passaran a ser avaluades a través de rúbriques i dianes d'avaluació. Cercarem tant l'avaluació del procés com del resultat final, posant incís en el procés per poder reflexionar i millorar allò que es considere oportú i així poder arribar a un resultat final positiu. La PGA serà el document on plasmarem les nostres reflexions qualitatives, el funcionament de les nostres actuacions, punts forts i febles per buscar la millora.
Els productes de les diferents actuacions amb el nostre alumnat seran també instruments que ens ajuden a valorar si estem aconseguint els nostres objectius.

B. DEL GRAU DE PARTICIPACIÓ DELS AGENTS IMPLICATS (700 caràcters)
B. DEL GRADO DE PARCICIPACIÓN DE LOS AGENTES IMPLICADOS (700 caracteres)

-Actes de reunions de l'equip de treball. els membres participants d'aquest projecte ens reunirem periòdicament i alçarem acta de la participació i el treball que s'està portant a terme.
-Pla d'activitats , tant per part del professorat com les planificades per a l'alumnat. Calendari d'actuacions al llarg dels dos cursos.
-Memòria d'aquest PIIE.
- Co·laboració municipal

C. DE L'IMPACTE EN L'ALUMNAT, EN LA VIDA DEL CENTRE I EN LA COMUNITAT (700 caràcters)
C. DEL IMPACTO EN El ALUMNADO, EN LA VIDA DEL CENTRO Y EN LA COMUNIDAD (700 caracteres)

Aquest projecte va a encetar una nova manera d'entendre i funcionar l'escola. Els alumnes i el professorat necessiten una nova perspectiva de treball més adequada als nous temps.
L'impacte en tota la comunitat escolar serà gradual i anirem augmentant el canvi any rere any, donant el ritme necessari perquè tothom s'adapte progressivament i sense problemes. Hi ha moltes famílies i part del professorat que necessita un impuls en l'utilització de les TRIC, i amb aquest projecte innovador pensem que ho conseguirem en uns pocs anys.
L'objectiu és millorar i adaptar la qualitat de l'ensenyament de l'escola pública, en context amb una societat que no para de canviar.

8.3 INDICADORS PER A L'AVALUACIÓ
8.3 INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN

A. DE DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE
A. DE DESARROLLO DEL PROYECTO

IA1. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IA1. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

Ús segur i responsable de les TRIC

IA1. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IA1. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: L'alumnat apren a reflexionar sobre les necessitats de l'ús responsable de les TRIC
Nivell de consecució 2: L'alumnat comença a dominar les TRIC i a discriminar els usos responsables.
Nivell de consecució 3: L'alumnat domina les TRIC i fa un ús responsable
Nivell de consecució 4. L'alumnat assoleix una competència digital adient en ciberseguretat

IA2. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IA2. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

Pensament computacional: Programació i disseny 3D

IA2. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IA2. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: L'alumnat apren a reconèixer les condicions de programació bàsica desconnectada sense suport digital
Nivell de consecució 2: L'alumnat apren a reconèixer les condicions de programació bàsica amb suport digital
Nivell de consecució 3: L'alumnat programa bàsicament amb blocs usant el progrsma SCRATCH
Nivell de consecució 4: L'alumnat realitza programació connectada amb Kits de robòtica.
Nivell de consecució 5: L'alumnat s'inicia en el disseny 3D d'un objecte senzill amb Tinkercad.
Nivell de consecució 6: L'alumnat dissenya i imprimix un disseny 3D d'un objecte avançat amb Tinkercad.

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

IA3. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IA3. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

Interdisciplinarietat: Arts i Llengües

IA3. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IA3. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: L'alumnat apren a reconèixer la capacitat transversal de les eines digitals
Nivell de consecució 2: L'alumnat apren a desenvolupar materials digitals que propicien un tractament interdisciplinar dels continguts
Nivell de consecució 3: L'alumnat desenvolupa materials digitals per a emprar en eines digitals com el PODCAST amb Anchor o Ivoox.
Nivell de consecució 4. L'alumnat partcipa en la creació d'un estudi de gravació interrelacionant les diferents expressions artístiques, plàstiques i combinant l'ús de diferents llengües amb Audacity.

B. DEL GRAU DE PARTICIPACIÓ DELS AGENTS IMPLICATS
B. DEL GRADO DE PARTICIPACIÓN DE LOS AGENTES IMPLICADOS

IB1. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IB1. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

Trebal col·lectiu col·legiat

IB1. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IB1. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: El professorat treballa cooperativament
Nivell de consecució 2: El professorat treball cooperativament i implicant a la resta del centre
Nivell de consecució 3: El professorat assoleix un tractament interdisciplinar dels continguts
Nivell de consecució 4: El professorat fa partícip a la comunitat educativa amb la col·laboració municipal

IB2. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IB2. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

IB2. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IB2. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

IB3. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IB3. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

IB3. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IB3. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

C. DE L'IMPACTE EN L'ALUMNAT, EN LA VIDA DEL CENTRE I EN LA COMUNITAT
C. DEL IMPACTO EN EI ALUMNADO, EN LA VIDA DEL CENTRO Y EN LA COMUNIDAD

IC1. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IC1. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

L'alumnat del centre millora la seua competència digital

IC1. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IC1. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: L'alumnat traspassa la informació a les seues famílies amb dificultats
Nivell de consecució 2: L'alumnat aconsegueix que les famílies canvien la percepció que tenen de l'ús de les eines digitals
Nivell de consecució 3: L'alumnat i les famílies participen activament del projecte
Nivell de consecució 4. L'alumnat i les famílies milloren la seua competència digital

B DADES DEL PROJECTE / *DATOS DEL PROYECTO*

IC2. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IC2. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

Consciència del problemes que poden derivar del mal ús de les T.R.I.C.

IC2. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IC2. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

Nivell de consecució 1: L'alumnat reconeix conceptes com la privacitat i ciberseguretat en les xarxes
Nivell de consecució 2: L'alumnat reconeix quins comportaments ens ajuden a detectar una addicció
Nivell de consecució 3: L'alumnat i les famílies reben xerrades sobre ciberseguretat
Nivell de consecució 4: Les famílies coneixen i apliquen ferramentes de control parental i consells de bona conducta (Netiqueta).

IC3. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IC3. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

IC3. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IC3. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

IC4. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IC4. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

IC4. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IC4. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

IC5. DESCRIPCIÓ (200 caràcters)
IC5. DESCRIPCIÓN (200 caracteres)

IC5. DESCRIPCIÓ DELS NIVELLS DE CONSECUCIÓ (QUALITATIU) / DE LA METODOLOGIA DE MESURA (QUANTITATIU) (1000 caràcters)
IC5. DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE CONSECUCIÓN (CUALITATIVO) / DE LA METODOLOGÍA DE MEDIDA (CUANTITATIVO) (1000 caracteres)

IA - 180498 - 09 - E DIN - A4 CHAP - IAC