

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

Breve descripción do proxecto (prestarase especial atención á vinculación ordinaria,

I.- Descrición xeral do proxecto

O CPI de Atios decide solicitar a participación neste Programa de Innovación educativa Polos Creativos porque aposta por unha aprendizaxe baseada na investigación, experimentación e no aprender facendo, como está a facer dende hai anos mediante os Contratos Programa, Edixgal, Introducción á Robótica en Primaria, Club de Ciencia, Traballo Cooperativo, Traballo por proxectos, SEMGal, Erasmus, participación en concursos de robótica e programación coma a First Lego League, Concurso galego de Robótica de Igaciencia, Mocidade coa lingua, Poesía e Imaxe, Carmela Loureiro....

Cada curso programamos un Proxecto de Centro, no que se implica toda a Comunidade Educativa (alumnado, profesorado, pais, nais, persoal non docente, familias, concello e contorna).

Pretendemos que o material esteña a disposición de toda a comunidade educativa, e ubicado en espazos de boa accesibilidade e ao carón das aulas que o vaian a empregar.

O noso centro CPI Atios, ten dende fai moitos anos unha canle de vídeo chamada AtiosTV, onde se publican os vídeos educativos elaborados polo propio alumnado e as montaxes de eventos ou celebracións (Magosto, Maíos, Letras Galegas)

O uso destes recursos, audio e vídeo, sabemos que xera unha espiral participativa e creativa que fomenta a discusión e a autoavaliación dos estudantes. Queremos empezar a usar o Chroma como ferramenta necesaria para promover metodoloxías activas.

Ata o momento sempre o fixemos por medio de gravación de móbil e os ordenadores de aula (equipamento Edixgal), coas limitacións propias de espazo, son e iluminación.

A posibilidade de poder contar co equipo de gravación, o croma, e o teleprompter nas tablets, equipo de audio e iluminación, aumentarían en gran medida a calidade destes traballos tanto durante o proceso de gravación, de edición e no resultado final.

O CPI de Atios forma parte do programa Edixgal dende 5º curso de Primaria ate 4º de ESO polo que todo o alumnado conta cun ordenador que lles permite acceder aos contidos curriculares a través de ferramentas tecnolóxicas que, á súa vez, poden facilitar a comunicación e a interacción entre o alumnado, o profesorado e mailo resto do mundo.

Estas formas de interacción, moi comúns no noso entorno, son as que imos traballar para darlle un sentido pedagóxico e favorecer o proceso de ensino e aprendizaxe nas distintas materias. Estas ferramentas permiten promover metodoloxías activas para traballar diferentes competencias co alumnado. As competencias traballadas serán moi diversas pero terán unha característica común: o alumnado terá un papel participativo e activo.

Igual que aproveitamos o recursos de croma e audiovisuais aproveitaremos a radio como un medio motivador para traballar a oralidade. Contar contos, realizar entrevistas aos nosos compañeiros e gravar podcast onde poidan documentar o aprendido nos proxectos realizados. En todas as nosas aulas hai diferentes talentos e personalidades, hai nenos que lles gusta que os graves mentres falan e outros máis tímidos. Darlles a posibilidade de traballar con diferentes tecnoloxías e formatos constitúe unha oportunidade para fomentar estas fortalezas. Tamén vemos na radio o medio ideal para implicar ás familias nun programa de entrevistas de fillos e fillas a persoas das súas familias.

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

O alumnado do CPI de Atios, ten unha longa traxectoria de éxitos na participación en concursos literarios, teatrais e musicais, polo que unha radio escolar, axudaría a manter esta traxectoria e se cabe a aumentar a participación do resto da comunidade educativa.

II.- Posibles espazos que se van utilizar

*Aulas de Experiencias de Educación Infantil: Na nosa escola a etapa de Educación Infantil traballa con aulas temáticas polas que realiza rotacións ao longo da semana. Deste modo todos os nenos e nenas comparten todos os recursos e materiais do ciclo. Sempre tentamos deseñar recantos inspiradores, onde poidan crear, manipular e xogar con materiais de calidade, sabendo que todos e todas van poder disfrutar deles. Unha das nosas aulas é a Aula de Experiencias, onde desenvolvemos as partes relacionadas coas ciencia, experimentación e tecnoloxía. Neste espazo disporíamos os xogos de construción e no caso de que o centro sexa dotado de robots educativos desenvolveremos actividades de programación adaptadas a súa idade cos máis sinxelos e actividades de deseño cos lapis de impresión 3D. Necesitaríamos sillas plásticas e mesas configurables para este espazo.

*Aula audiovisuais primaria: Monitor de alta definición, kit microbit con sensores ou similar, Kits de electrónica básicos, robots de chan avanzados, os kits de circuitos de papel, xogos de construción con pezas encaixables, xogos básicos de construción, xogos de construción magnéticos, lapis 3D. Necesitaríamos sillas plásticas e mesas configurables para este espazo.

*Aula audiovisuais 1ª planta: máquina de coser, os kits de e-textiles, os kits de electrónica II, robots, o carro de carga para as tabletas e robots, as gafas de realidade virtual, kits de robótica IA para primaria 7-9 e 10-12

*Aula de informática; actualmente ten un ordenador obsoleto para o profesor, aquí ubicaríamos o monitor de alta definición de 27", na mesa do profesor. Neste espazo impártese de edición de audio, edición de vídeo, tratamento de imaxes, tanto para o alumnado coma para os cursos de actualización de formación do profesorado.

*Aula taller Tecnoloxía: Impresora 3D, escáner 3D, Banco de traballo con panel, carro portátil con ferramenta, taladro de batería, sistema de aspiración, ferramenta manual, pistola de pegamento termofusible, EPIs, equipo de ferramentas complementarias (Dremel, Pistola de aire quente, tesoiras electricista, set de taladros, lixadora delta, serrucho, caladora), cortadora láser, equipo de robótica e programación secundaria, monitor de alta definición para o profesor, xa que o actual está moi anticuado, a pantalla /taboleiro interactivo de 75", xa que actualmente so dispon dun encerado branco, e moitas das ferramentas que actualmente se están empregando están bastante deterioradas. Necesitaríamos mesas grandes abatibles e cadeiras apilables, xa que as que temos actualmente están moi deterioradas, armario de andeis con cubetas para gardar e clasificar materiais e ferramentas, banco de traballo con panel.

*Despacho secretaría; Videocámara, Cámara Fotográfica, sistema de gravación de audio, auriculares, cámara dixital de foto e vídeo con , conxunto de tabletas e accesorios,

*Na antiga casa do conserxe, habilitouse un espazo diáfano para a gravación de AtiosTV (programas de TV feitos polo alumnado) onde ubicaríamos o seguinte material; equipo de iluminación, soporte para fondos/croma portátil, conxunto de soportes, trípode e 2 Gimbal para móbil.

*Vestíbulo entrada principal: Creemos que este é o espazo ideal para ubicar o equipo de radio, dentro dunha cabina transparente de metacrilato que nos habilitará o Concello de Valdoviño.

*Sala do profesorado: Impresora / escáner multifunción tamaño A3.

*Conserxería: espazo para ubicar a plastificadora/laminadora e o ploter de corte.

*Placa de inducción: Laboratorio de Física e Química

III.- Proposta de organización e actividades

EQUIPO DE GRAVACIÓN, AUDIO E CROMA .
INFANTIL. Todo o curso.

Gravar contidos relacionados cos proxectos desenvolvidos. Traballamos un proxecto central que ten unha parte de comunicación coas familias, publicitación e documentación final. En gran grupo concretamos o tipo de mensaxe e a información que queremos transmitir. En equipos cooperativos chegamos a acordos sobre quenes van falar, que fondo se vai a empregar, a introdución e a música de fondo.

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

Traballamos as CCL, CS, CAA e CD, CCC e CEE

5º-6º PRIMARIA. Todo o curso.

- Actividades entorno ao teatro que consisten na creación do texto (Lingua), do escenario e do vestiario (investigación, CCSS e Ed. Plástica), representación en público e gravación e publicación na web do cole.
- En CCSS e CCNN adoitamnos traballar por equipos na investigación, deseño, gravación e edición de vídeos sobre contidos curriculares como produto final avaliable.
- Gravación de Vídeos sobre a PreHistoria e Historia, guións elaborados polo alumnado sobre contidos traballados na aula con imaxes de fondo debuxadas por eles mesmos.
- Gravación de vídeos sobre biodiversidade e conservación da nosa contorna, do medio mariño e dos nosos bosques autóctonos, empregando imaxes tomadas polo alumnado de animais vertebrados e invertebrados dos nosos ecosistemas, de árbores e prantas autóctonas, realizando explicación das mesmas.

SECUNDARIA. Linguas estranxeiras. Cada 15 días.

Gravación de vídeos en linguas estranxeiras, con imaxes de fondo de apoio, subtítulos e subilos á canle de AtiosTV, compartilos en Edixgal para repasar o contido traballado.

- Presentacións do alumnado, entrevistas por parellas, descripción de actividades de lecer e gustos persoais.
 - A clase, normas, obriga e prohibición, representación das mesmas en forma de sketches. Lugares do mundo cada equipo explicará unha curiosidade dun país
 - Representación simulando un telexornal e a previsión do tempo.
- 1º-2º ESO

O Dpto. de XeH e C. Clásica propón actividades para TODA A ESO. Todo o curso

- Gravación de vídeos con croma sobre mapas do tempo, monumentos, recreacións históricas.
- Visualización de monumentos con GAFAS DE REALIDADE VIRTUAL
- Maquetas de monumentos, elementos arquitectónicos (columnas, capiteis, ¿)

No dpto de BiXe de 1º-3º-4º ESO e C. Cient. 4ºESO, contemplan a realización e exposición de traballos grupais en varios formatos, vídeo, presencial ou en ambos.

- Actividade de investigación: ¿Estudo da fauna e flora da Lagoa da Frouxeira, Valdoviño¿, gravando in situ exemplos de flora e fauna e elaborando un documental para explicar as características ecolóxicas do ecosistema e o impacto do ser humano no mesmo.
- 1º trimestre
-1ºESO

EQUIPO DE RADIO

4º-5º-6º INFANTIL. Unha vez cada grupo.

A radio será un medio motivador para traballar a oralidade. Contar contos, realizar entrevistas aos nosos compañeiros e gravar podcast onde poidan documentar o aprendido nos proxectos realizados. É o medio ideal para implicar ás familias nun programa de entrevistas de fillos/as a persoas das súas familias.

Competencias: CCL, CS, CAA, CD, CCC e CEE

As áreas curriculares máis traballadas serán as de Identidade e Autonomía Persoal e a de Comunicación e Representación.

1º-2º-3º-4º SECUNDARIA. Todo o curso.

Dptos de LG, BiXe, Tecno, FeQ, XeH

Programas radiofónicos sobre:

- *Comentarios de textos traballados na aula, de distintas épocas históricas e de diferentes xéneros.
- Vida e obra do/a autor/a homenaxeado nas Letras Galegas.
- Entrevistas a autores/as que visiten o centro en relación coas lecturas trimestrais.
- Divulgación da creación literaria propia, para dar a coñecer os relatos e poemas elaborados polo

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

alumnado para os concursos literarios nos que participa.
-Elaboración de textos periodísticos, históricos
-Podcast sobre avances científico-tecnolóxicos.
-Monólogos científicos.
-Podcast sobre ecoloxismo e animalismo da man do grupo de alumnado ¿Powerful animals¿

IV.- Alumnado ao cal vai destinado

CORTADORA LÁSER: 1º-2º-3º-4º SECUNDARIA. Todo o curso.
Dptos de BiXe, Tecnoloxía, FeQ, Mates, XeH e C.Clásica.
*Deseño e construción dun invernadoiro, reutilizando as pranchas de metacrilato actualmente separadores covid que cortaremos coa cortadora láser. Montaxe e sensorización rego automático, apertura automática do teito para ventilación.. O obxectivo do invernadoiro é analizar os factores físico-químicos que inflúen no crecemento vexetativo de árbores autóctonas e hortalizas e producir exemplares para a reforestación local e consumo alimentario no centro escolar.
*Construción do composteiro para transformar os refugos orgánicos producidos no centro educativo en nutrientes para o invernadoiro escolar.

TABLETAS DIXITAIS
4º PRIMARIA. 1º-2º trimestre.

Área de Iniciación ao Tratamento da Información / Mates. Programación e robots de complexidade básica e intermedia para dar solución a un problema real.
Traballar contidos nas áreas de CCSS e CCNN con aplicacións como as seguintes:
*Quiver vision: Visualizar un volcán en realidade aumentada, a súa erupción, partes do volcán¿
*Rock Identifier: Diferenciar entre rochas e minerais, coñecer diferentes tipos de rochas¿
*SkyView, Star Walk: Aplicacións para identificar no ceo planetas do sistema solar, coñecer algunhas das súas características. Ver as constelacións en realidade aumentada.
*Body planet: Observar en realidade aumentada algúns dos sistemas e órganos vitais do corpo humano, en funcionamento.
*Arbol app: Identificar e recoñecer plantas da contorna, usar guías para a clasificación de plantas...

BiXe de 1º-3º-4º ESO e Cultura Científica de 4ºESO. 3º trimestre
O uso das tabletas enriquece o proceso de ensino e aprendizaxe ao utilizalas con programas como: Solar Walk Lite, Star Walk, NASA, Moon Phase Calendar, PlantNet, BirdNet, Anatomía 3D, Vulcano Fire Fury, etc. para explicar contidos de astronomía, botánica, ornitoxía, anatomía e fisioloxía e xeoloxía, respectivamente.
*Actividade: ¿Estudo do ceo estrelado de Valdoviño¿ empregando as tabletas e as aplicacións Star Walk e Moon Phase Calendar para interpretar as constelacións observables dende o punto de observación estelar e o movemento do satélite ao longo dun ciclo lunar.

PLACA INDUCCIÓN. FeQ. 2º trimestre
En 2º ESO abórdase a materia de FeQ por primeira vez. Preténdese que o alumnado coñeza os nomes e a explicación de fenómenos , conectando a súa realidade cotiá co pensamento científico e darlle explicación.
A cociña é un marabilloso laboratorio que pode axudar na comprensión de moitas partes da materia de FeQ.
Actividades que propoñemos: realización de receitas de cociña sinxelas para explicar cambios físicos e químicos, como por exemplo, a obtención de caramelo a partir de azucre, tostar carne ou fritir un ovo para observar a desnaturalización das proteínas.
Competencias dos bloques ¿Os cambios¿ e o bloque ¿ A materia¿

IMPRESORA 3D/ CORTADORA LASER /KIT SENSORES /ACTUADORES DOMÓTICA
No Dpto de Tecnoloxía e TIC, procuramos deseñar proxectos e actividades que apliquen os contidos do currículo pero basándonos na máxima de ¿aprender coas mans-aprender facendo¿.

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

*Deseño e construción dun modelo de dobre hélice de ADN. O obxectivo é que o alumnado deseñe o modelo da dobre hélice de Watson e Crick e o materialice ao imprimilo coa impresora 3D. Actividade en paralelo coa práctica de laboratorio de ¿Extracción de ADN de células do epitelio da mucosa bucal¿. O alumnado aprenderá a deseñar un modelo a partir da observación e análise da molécula real de ADN extraída das súas propias células.

1º trimestre

4ºESO

Dptos Bi Xe, Tecnoloxía, Fe Q, Mates, Plástica.

V.- Temporalización das actividades

Deseño en 3D e construción dun aparcamento sensorizado, con detección de coches entrantes e saíntes, número de prazas libres, apertura e peche automático da barreira , e panel sinalizador do número de prazas libres, iluminación LED automatizada con sensores LDR e alimentada con paneis fotovoltaicos e todo programado en Arduino.

Deseño, construción e programación dunha maqueta de vivenda domotizada, onde se aplican as competencias de electrónica, electricidade, control e robótica.

Deseño en 3D e impresión de modelos matemáticos (volumes xeométricos, corpos de revolución, superficies curvas, por parábolas, hipérbolas¿)

Todo o curso

1º-2º-3º-4ºESO

Dptos de Ed.Plástica, Informática, Mates, Tecno e TIC

KITS DE CIRCUITO PAPEL. 4º-5º-6º PRIMARIA. 2º trimestre.

Elaborar un circuito eléctrico empregando os circuitos de papel para aprender sobre as formas de enerxía e o seu uso, as transformacións da enerxía e efectos útiles (luz, calor, movemento).

Área de CCNN (Bloque Materia e enerxía).

XOGOS DE CONSTRUCCIÓN MAGNÉTICOS 3º, 4º, 5º e 6º de PRIMARIA

Realización de experiencias sinxelas e pequenas investigacións para coñecer os efectos das forzas que fan que os obxectos se movan en situacións reais. Construcións de figuras xeométricas e corpos xeométricos co fin de poder identificalos e manipularlos, construción de corpos compostos a partir dos básicos. Deseño de estruturas moleculares

2º e 3º trimestre. CCNN e Mates.

XOGOS DE CONSTRUCCIÓN. 4º, 5º e 6º de INFANTIL. Todo o curso

Na Aula de Experiencias de ED. INFANTIL desenvolvemos as partes relacionadas coa ciencia, experimentación e tecnoloxía.

Proporemos modelos de montaxe e construción que poden ser inventados, baixados de internet ou os que trae o propio material.

Durante os proxectos anuais xorden temas a partir dos cales propoñemos retos coma construír medios de transporte, edificios emblemáticos (Catedral de Santiago, Ponte de Rande), reproducir a anatomía dun insecto, o hábitat dos golfiños, etc.

Con esta actividade realizan un xogo simbólico rico e significativo, onde empregan as súas creacións dentro dun minimundo dotado dun relato, crean historias, chegan a acordos, xogan e aprenden sos, en parellas e en pequenos grupos. Desenvolven as CM, CCL, CS e CAA.

Os contidos máis traballado serán de Coñecemento da contorna nos bloques relacionados a ¿Medio Físico: Elementos, relacións e medida¿ e ¿Cultura e vida en sociedade¿.

LAPIS 3D.

6º de Ed. INFANTIL e 1º e 2º PRIMARIA. 2º e 3º trimestre

Este recurso, ademais de para o seu emprego e primaria, desde o ciclo de Educación Infantil pensamos que sería apropiado para introducir ao nosos nenos e nenas de 6º de infantil no mundo da impresión 3D recreando en equipos as formas xeométricas básicas en 3D, cada neno fará unha cara para despois

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

ensablala para crear a figura e para traballar en parellas con planos de figuras sinxelas. Empregar o lapis de impresión 3D para reproducir modelos propostos e crear os propios, traballando sos, con axuda ou en parellas desenvolvemos a nosa CM, CCL, CD e CAA
Traballamos contidos de autonomía persoal, coñecemento da contorna nos bloques relacionados a
¿Medio Físico: Elementos, relacións e medida e a de Comunicación e Representación.

MÁQUINA DE COSER / KIT E-TÉXTILES: 2º da ESO. Todo o curso.

O vindeiro curso, cursará 2º da ESO- TECNOLOXÍA unha nena con discapacidade motriz e da fala (parálise cerebral), que leva dende infantil cos mesmos compañeiros. Paréceme unha fermosa oportunidade que estes compañeiros deseñen e fabríquen un (Coxín das emocións) coxín táctil, de xeito que se ilumine un LED , ao lado da mensaxe que a nena quere transmitir, que recoñecerá a través dos emoticonos de ARAASAC. (Cansancio, fame, tristeza, alegría, sono, dor) que intentaremos presentar á convocatoria de TALENTOS INCLUSIVOS.

VI.- Número de profesorado implicado

30

Análise DAFO que o proxecto supón para o fomento das competencias clave e

I .-Breve análise das debilidades

Pese a que todos os anos a dirección e profesorado do CPI de Atios esforzase por dotar tecnoloxicamente e cos mellores recursos ao centro aínda botamos en falta elementos como os que se ofrecen neste programa de ¿Polos Creativos¿.
Aulas que se quedan pequenas de espazo cando as ratios superan os 18/25 alumnos.
Dada a baixa natalidade destes últimos anos e a convivencia con outras escolas no Concello na etapa de infantil estamos perdendo matrícula e profesorado.
Descoñecemento, nalgún caso da lexislación sobre protección de datos. Ás veces a conexión a internet non é a adecuada. Algúns dos equipos informáticos están algo anticuados.
As maiores dificultades para o alumnado as atopamos en aprender a codificar e programar así como en resolver problemas técnicos.
Algunha familia ten problemas de conexión e a súa competencia dixital é baixa ou moi baixa.(Debilidades extraídas do SELFIE e TCDD)
Os equipos informáticos de Educación Infantil así como os 1º, 2º, 3º d e 4º de Primariason moi antigos, o mesmo que os da aula de informática e os da sala de profesores, aula de plástica, aula de tecnoloxía¿..

II .-Breve análise das fortalezas

Traballo en equipo do profesorado. O ciclo de infantil comparte todos os recursos materiais e económicos de forma real e efectiva. Temos experiencia en desenvolver proxectos con repercusión social e na comunidade e unha traxectoria de anos en traballo cooperativo e participación programas como Piteas e Sengal.
Profesorado dinámico, disposto a traballar con metodoloxías innovadoras e que se implica todos os anos en formacións permanentes do profesorado.
Contexto escolar receptivo e participativo, tanto a nivel de docentes e traballadores e traballadoras do centro como de familias e Concello.
Traballo en equipo, profesorado con gran compromiso coa innovación na educación do alumnado, en especial co alumnado con NEE, implicación das familias nos proxectos propostos dende o centro educativo, colaboración do Concello de Valdoviño na proposta de actividades para o alumnado a si coma divulgando as actividades que se fan no centro.
Familias con pais e nais nados xa na era dixital e acostumados ás nova tecnoloxías. Incorporación ao concello nos últimos anos de familias cun nivel socioeconómico medio-alto. Alta capacidade de adecuarse ao ensino dixital. (Fortalezas extraídas do SELFIE e TCDD)

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s:

Revista escolar

III .-Breve análise das oportunidades

Pese que coa situación da pandemia no CPI de Atios tivemos que frear moitas iniciativas de traballo en equipo co alumnado, obradoiros en xeral e de ciencias en particular, experimentación, participación en feiras de educación, etc. Tendo en conta que o profesorado é practicamente o mesmo, esta dotación de recursos será aproveitada para retomalas e avanzar nun ensino baseado en aprender facendo, superando retos, creando e compartindo as aprendizaxes.

Estes recursos e as recursos incidirían sen dúbida na calidade dos proxectos e tarefas, na motivación do alumnado e polo tanto nunha mellor calidade educativa.

Perante o problema da perda de alumnado percibimos a necesidade de dar a coñecer máis a nosa escola a través de medios como podcast na radio escolar, vídeos en Atios TV e publicacións en redes sociais.

Ante o problema de espazo físico e pese a que xa empregamos cada vez máis os espazos comúns e exteriores, temos que escoller moi minuciosamente os recursos e materiais que temos nas aulas. Por este motivo queremos que sexan da maior calidade posible.

IV .-Breve análise das ameazas

Medo a non saber facer e a que se ¿perda¿ moito tempo.

A miúdo a carga curricular resulta excesiva e é un lastre para as metodoloxías activas. Cambiar os métodos de ensino tradicionais para dar paso a outros máis participativos semella un paso arriscado, realizar actividades nas que se pode ¿perder tempo¿, con tanto temario por dar e a avaliacións con demasiado contido memorístico. Tamén as veces non nos sentimos capacitados para desenvolver proxectos activos que impliquen novas tecnoloxías.

Perante estas ameazas temos a oportunidade de continuar impulsando o cambio e como expuxemos anteriormente contamos cun contexto favorable para consolidalo.

Valoración de necesidades tendo en conta a dispoñibilidade de equipamento recollido

Valoración de necesidades tendo en conta a dispoñibilidade de equipamento recollido neste programa

Obxectivos/necesidades para o profesorado:

A formación continua e específica do profesorado, sempre mellor se é de forma presencial e moito mellor aínda se conleva unha titorización e acompañamento no proceso.

Mellorar a competencia dixital dos docentes de acordo co nivel de competencias dixitais europeos.

Utilizar as TIC como medio de perfeccionar a actividade docente a través da súa utilización, da información que delas poida sacar, e da formulación pedagóxica que para elas teña.

Obxectivos/necesidades para o alumnado

Utilizar programas e contornas que faciliten a súa aprendizaxe e favorezan a adquisición de habilidades, destrezas e coñecementos.

Utilizar internet e as redes sociais con responsabilidade, informando dos riscos e minimizándoos con información específica.

Evitar a fenda dixital que pode causar a situación actual entre os estudantes con recursos e os que non os teñen.

Obxectivos/necesidades para o centro

Manter e mellorar as vías de comunicación virtual do centro.

Manter e mellorar a páxina web e as redes sociais do centro como medio difusor de información que sexa relevante para o centro. Crear unha imaxe positiva do uso de ferramentas dixitais para a aprendizaxe.

Proxecto

CÓDIGO DO CENTRO: 15018148
CENTRO: CPI de Atios - Valdoviño - A Coruña
PROGRAMA: Polos Creativos
ESTADO: Validada
VERSION: 3

A) COMPROMISOS DO CENTRO EDUCATIVO

O centro comprométese a desenvolver a/as seguinte/s actuación/s: