



## Formacions per a l'Impuls digital a l'educació (fons Next Generation, EU)

### Nom de l'activitat

Pensament computacional i competències STEAM a l'aula de forma gamificada, creativa i realista.

### Descripció

Aquest projecte té com a objectiu principal formar docents d'Educació Primària sobre les sis àrees del MRCDD, fonamentant aquests coneixements de forma específica en com treballar els fonaments del pensament computacional, les competències de l'àmbit STEAM i com els alumnes poden treballar la seva creativitat amb aquest tipus de sessions. Coneixeran eines G-Suite per augmentar les seves capacitats de compromís professional i col·laboració amb altres docents, i també dominaran la creació i modificació de continguts digitals aplicats al foment del pensament computacional i STEAM. D'altra banda, podran conèixer noves metodologies d'ensenyament per dur a terme projectes STEAM a l'aula, així com les tècniques d'avaluació corresponents i retroacció corresponents en aquest nou paradigma. També es farà èmfasi especial en com atendre les diferències d'aprenentatge de cada tipus d'alumne.

### Nivell de Competència Digital Docent (CDD)

A1       A2       B1       B2       C1       C2

### Modalitat

Presencial       Semipresencial       Híbrida       En línia

### Durada

50 hores

### Eixos temàtics

- Pensament computacional       Pensament crític       Inclusió digital  
 Art i creativitat       Comunicació, llenguatges i educació mediàtica  
 Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)       Competències de l'àmbit STEAM

### Entitat formadora, en coorganització amb el Departament d'Educació

Technology and Business for Kids, SL

### Més informació

Properament al web de la XTEC

Finançat per



Unió Europea  
Fons Europeu  
Next Generation



GOBIERNO  
DE ESPAÑA



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Next Generation  
Catalunya



Generalitat  
de Catalunya