

## Projectes d'innovació per a l'Impuls digital a l'educació (fons Next Generation, EU)

---

### Nom del projecte

---

La creació digital com a eina de transformació educativa.

### Descripció

---

El projecte vol potenciar la transformació educativa implantant la filosofia maker a 16 centres educatius de Viladecans amb propostes que ajudin a crear noves maneres de fer en els processos d'aprenentatge. Es crearan espais lligats a la fabricació digital i a la creació audiovisual impulsant projectes que ajudin a desenvolupar entre l'alumnat experiències creatives en competències que els connecten amb habilitats necessàries per al seu desenvolupament acadèmic i professional. S'idearan els espais de manera co-creada amb un grup impulsor de docents per tal de garantir que s'adaptin al projecte educatiu del centre responnent a les necessitats i interessos detectats entre l'alumnat. Els espais comptaran amb l'equipament necessari que quedarà com a dotació per als centres integrat en l'estratègia digital del centre. Es farà formació al grup impulsor per part d'un/a expert/a per tal que els i les docents tinguin eines per a dur a terme els projectes. Es millorarà la competència digital docent centrant-nos en l'adopció de les tecnologies maker en el seu sentit més ampli en la pràctica docent com a un recurs habitual capacitant als i les docents a liderar projectes de concepció maker.

### Nivell de Competència Digital Docent (CDD)

---

B1       B2

### Modalitat

---

Presencial       Semipresencial       Híbrida       En línia

### Etapa educativa

---

Educació infantil       Educació primària       Educació secundària  
 Batxillerat       Cicles formatius       EOI  
 Règim especial (Arts, dansa i Esports)       Formació adults       Totes les etapes educatives

### Durada

---

De setembre 2023 a abril 2024

---

Finançat per



Unió Europea  
Fons Europeu  
Next Generation



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Next Generation  
Catalunya



Generalitat  
de Catalunya

### 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

### Obert a tots els centres

---

- Sí       No

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

---

Fundació Ciutat de Viladecans

### Més informació

---

*Properament al web de la XTEC*

---

Finançat per