



Generalitat de Catalunya
**Departament d'Educació
i Formació Professional**

Estratègia Digital de Centre (EDC) Part estratègica

PERÍODE 2025-2030

Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya



**Generalitat
de Catalunya**

DESCRIPCIÓ

- Què és l'Estratègia Digital de Centre?

L'Estratègia Digital de Centre (EDC) defineix i concreta les línies d'actuació d'un centre que fan possible que **docents, alumnat i centre** assoleixin la competència digital.

Per aconseguir aquesta competència digital, l'EDC comprèn tots els àmbits del centre: **organitzatius, metodològics, curriculars i comunicatius**, els quals s'han de veure necessàriament implicats i, si escau, transformats, des d'una perspectiva d'innovació i de millora contínua.

L'EDC comprèn dues parts, la **part estratègica** i la part de **Cultura Digital** del centre. En aquest full de càlcul recollim la planificació estratègica en un període concret (es recomana que coincideixi amb el període de vigència del Projecte de Direcció).

El contingut del document de l'EDC ha d'estar alineat amb el **Projecte Educatiu de Centre (PEC)** i les **Normes d'Organització i Funcionament del Centre (NOFC)**. Les seves actuacions s'han d'incloure en la **Programació General Anual (PGA)**. El consell escolar ha d'aprovar el document de l'estratègia digital de centre (EDC) i les seves actualitzacions, entès com un document viu, i la comissió d'estratègia digital n'ha de fer difusió entre la comunitat educativa.

L'EDC forma part de la gestió documental dels centres educatius i ha d'estar actualitzada i publicada, de manera accessible, tant a la pàgina web del centre com a la resta de sistemes d'informació interns. Font: DOIGC Cultura digital de centre.

En el moment de concretar la nova EDC caldrà partir d'una **diagnosi o reflexió conjunta**. Aquesta serà a partir d'una valoració i una revisió de l'EDC actual per tal de donar continuïtat al nou document.

- Què trobaràs en aquest full de càlcul?

Aquest full de càlcul conté diverses pestanyes: portada, descripció, diagnosi, EDC, avaluació i cronologia. En aquesta pestanya de descripció us expliquem les diverses parts.

 Pestanya **Diagnosi**: trobareu un espai per poder recollir la diagnosi, que és el punt de partida de l'EDC. La diagnosi ha de ser un **espai de reflexió conjunta** on es parteixi de l'avaluació de l'EDC anterior i on s'estableixin els objectius que es volen assumir pel proper cicle. Aquesta diagnosi es pot recollir en aquesta plantilla o en un altre document (a decisió del centre educatiu).

 Pestanya **EDC**: trobareu una taula única que agrupa els **principals elements del pla estratègic**.

- **Objectiu**: resultat o fita que el centre vol assolir. Els objectius es redacten en infinitiu.

- **Activitat**: actuació concreta prevista per assolir l'objectiu. Les activitats es redacten en substantiu.

- **Descripció de l'activitat**: breu resum de l'activitat a dur a terme i que pot contenir informació diversa (lloc on es realitza l'activitat, persones implicades, persones destinatàries...).

- **Recursos o documentació associada**: aquest espai es pot utilitzar per adjuntar documentació necessària per desenvolupar aquell objectiu o activitat. Aquesta columna és opcional.

- **Responsable**: persona o equip encarregat de dur a terme l'activitat (cal concretar càrrecs concrets).

- **Indicador d'avaluació**: és una mesura observable o quantificable que permet valorar el grau d'assoliment d'un objectiu o d'una activitat concreta.

- **Criteri d'èxit**: el valor de referència o el nivell d'assoliment esperat. Ha d'estar relacionat amb l'indicador d'avaluació i ser realista, però ambiciós a la vegada. Pot expressar-se com a percentatge, nombre absolut o descripció qualitativa.

- **Estat**: seguiment de l'execució (Planificat, En curs, Finalitzat). Aquesta columna és opcional.

- **Data d'inici/final**: període d'execució de l'actuació.

- **Temporització**: distribució per trimestres o cursos.

 Pestanya **Avaluació**: trobareu una taula per poder fer el **seguiment avaluatiu de l'EDC al final de cada curs escolar**. Aquesta pestanya té unes cel·les bloquejades que s'omplen de forma automàtica (objectius, activitats i els indicadors d'avaluació). L'avaluació de l'EDC es pot fer en aquest full de càlcul o també es pot fer en la Memòria Anual (MA). Per tant, el centre decideix de quina manera vol avaluar el seguiment de l'EDC.

 Pestanya **Cronologia**: apareixeran, de forma automàtica i visual, unes barres de colors mostrant la temporització de les actuacions per cursos educatius. Aquestes barres es mostraran sempre que s'omplin les columnes de **data d'inici/final** de les diverses actuacions de la pestanya EDC. Els colors que apareixen corresponen a la columna A de la pestanya EDC (que està oculta).

DESCRIPCIÓ

- Document viu, flexible i adaptable al centre educatiu

Aquest document, que recull la part estratègica de l'EDC, és un **model orientatiu de plantilla editable** que pretén ser un punt de partida per l'elaboració o actualització de l'EDC, no hi ha la obligatorietat d'utilitzar aquest document, el centre pot decidir si prefereix utilitzar altres formats. El centre educatiu pot afegir i/o treure objectius i/o actuacions de la plantilla, sempre que ho consideri necessari.

- Finalitat de l'EDC

Aquest full de càlcul vol facilitar la gestió i el seguiment de la consolidació digital del centre, afavorint la coherència entre els objectius estratègics, les actuacions concretes i l'avaluació dels resultats.

L'objectiu final és potenciar l'ús pedagògic, ètic i crític de la tecnologia per millorar els processos d'ensenyament, aprenentatge i gestió del centre. Per tal d'elaborar-lo és imprescindible partir d'una reflexió conjunta de l'EDC anterior tot valorant el grau d'assoliment dels objectius i les activitats ja finalitzades.

Pàgina web de suport: <https://projectes.xtec.cat/edc-suport/>

Document marc de referència.

DIAGNOSI

Pàgina web de suport: <https://projectes.xtec.cat/edc-suport/diagnosi/>

Conclusions de l'avaluació de l'EDC anterior:

Aquest apartat recull la diagnosi, punt de partida per a l'elaboració del nou Pla d'Educació Digital de Centre (EDC). Aquesta reflexió parteix de l'avaluació de l'EDC anterior per establir els objectius de la pròxima EDC.

L'avaluació de l'EDC anterior demostra un balanç satisfactori, ja que es va aconseguir l'acompliment de la majoria dels objectius establerts. No obstant això, es detecten dos aspectes pendents. El primer és la Realització de formacions digitals específiques per al professorat, amb una implementació limitada a causa de l'escàs interès o disponibilitat individual dels docents. Aquesta baixa implicació va dificultar la consecució d'aquest objectiu. El segon és l'Apadrinament digital docent, una activitat d'acompanyament crucial que encara no hem pogut portar a terme per qüestions organitzatives, i que es prioritzarà en la planificació del nou EDC.

Cal assenyalar també que els objectius de l'EIX 3: OBJECTIUS RESPECTE A LA COMPETÈNCIA DIGITAL DE L'ALUMNAT són intrínsecament transversals i requereixen una revisió i treball constants i ininterromputs per adaptar-se a l'evolució de les competències digitals, de manera que el seu treball s'ha de mantenir com a element essencial i permanent a la nova EDC.

Grau de competència digital d'alumnat, professorat i centre:

El nostre centre manté una trajectòria consolidada per la digitalització, la qual cosa ha permès que el Grau de Competència Digital de l'Alumnat (CDA) sigui bo i progressiu, des de la primera etapa. Ja a primer cicle, els alumnes fan servir tauletes per introduir-se a la robòtica i per treballar en àrees clau com la lectoescriptura i el càlcul amb aplicacions com Innovamat. A partir del segon cicle, l'aprenentatge digital esdevé més autònom: l'alumnat gestiona el seu correu corporatiu, accedeix als Chromebooks compartits, utilitza l'EVA (Classroom) per al treball autònom, i desenvolupa el pensament computacional mitjançant tallers de robòtica i caixes d'aprenentatge. A més, es fomenta la cerca guiada d'informació a internet, garantint un ús responsable. Finalment, al és al tercer cicle on s'incorporen projectes d'expressió digital més sofisticats, com les gravacions de vídeo i la ràdio, consolidant la seva capacitat de creació de continguts digitals i comunicació. El tercer cicle també treballa el pensament computacional fent servir el programa PC mat 4.0.

Pel que fa al Grau de Competència Digital Docent (CDD), el claustre està força preparat per dur a terme el Projecte Educatiu de Centre (PEC) i implementar les pràctiques digitals descrites a aquest, assolint el nivell d'integració requerit en la majoria d'àrees del Marc de Referència de la CDD. No obstant això, es detecta una àrea de millora crucial: és imprescindible fomentar i intensificar la formació adreçada específicament a la part docent que menys utilitza la tecnologia, assegurant que la digitalització sigui una realitat homogènia i efectiva a totes les aules i nivells. L'objectiu estratègic és garantir que tot el professorat pugui utilitzar plenament les eines digitals per a la millora contínua de l'ensenyament, l'aprenentatge i l'avaluació.

Objectius / visió de centre:

El nostre centre educa en un context on la competència digital s'ha establert com una necessitat i un dret essencial per a la ciutadania del segle XXI. En aquest sentit, el Projecte Educatiu de Centre (PEC) estableix la digitalització no com un mer agregat tecnològic, sinó com una eina fonamental i transversal per a la transformació educativa i metodològica. Aquesta aposta es tradueix en una integració curricular de les tecnologies digitals des de les primeres etapes, amb l'objectiu de desenvolupar progressivament la competència digital de l'alumnat i mantenir actualitzada la del professorat.

En l'àmbit de l'alumnat, prioritzem l'alfabetització informàtica bàsica, la navegació segura i el treball col·laboratiu a la xarxa, fent servir les eines de Google for education. Així mateix, impulsem el pensament computacional de forma seqüenciada: des de les activitats "desendollades" i l'ús de robots amb polsadors a l'Educació Infantil i primer cicle, passant per la creació de robots simples i programació per blocs amb entorns com Scratch, LEGO o mBlock a segon cicle, fins a arribar a l'ús de plaques Micro:bit a a tercer cicle.

Per tal d'enriquir aquest procés, el centre incorpora una dimensió creativa i comunicativa mitjançant la maleta audiovisual (taula de gravació d'àudio, croma, càmeres i programari de muntatge), que permet a l'alumnat expressar-se en nous llenguatges. L'ús combinat d'aquests recursos amb la impressora 3D i la talladora làser permet tancar el cicle de la Competència Digital de l'Alumnat (CDA): des de la cerca d'informació i el disseny de la solució (programari), fins a la creació del producte final (maquinari).

Aquesta visió es materialitza amb la creació d'un Racó Maker dins de l'aula d'audiovisuals i robòtica. Aquesta iniciativa no és una acció aïllada, sinó una reconfiguració estratègica dels espais d'aprenentatge que promou el treball per reptes i la transferència de coneixements entre el món virtual (disseny 3D i producció audiovisual) i el món físic (fabricació digital). La implementació d'aquest espai s'alinea plenament amb el Marc de Referència de la Competència Digital Docent (MRCDD), especialment pel que fa a l'Àrea 2 (Continguts digitals) i l'Àrea 5 (Empoderament de l'alumnat), fomentant un aprenentatge actiu on l'alumne és el protagonista de la seva pròpia producció digital i física.

Altres consideracions:

OBJECTIUS DE L'ESTRATÈGIA DIGITAL DE CENTRE		Indicador d'avaluació	Criteri d'èxit Valor inicial	Criteri d'èxit Valor de referència	Valor final 26-27	Valor final 27-28	Valor final 28-29	Valor final 29-30	Observacions
Objectius i activitats									
1	Impulsar la Formació i l'aplicació pràctica de la Competència Digital Docent (CDD).	Almenys el 80% del claustre ha completat una formació interna sobre CDD i ha implementat a l'aula, com a mínim, una activitat d'aprenentatge que integri l'ús actiu de tecnologies digitals, documentant-ne l'evidència a l'EVA del centre abans de final del curs escolar.	5%	80%					
1.1	Promoció de l'ús d'eines d'avaluació digital.	El professorat integra 2 eines d'avaluació digital en la seva programació.	20%	50%					
1.2	Promoure l'autoavaluació inicial de la Competència Digital Docent (CDD) a tot el claustre i vincular-la a les formacions individuals previstes.	Es realitzen tres sessions formatives dins del claustre per parlar ajudar a la resta a millorar en eines digitals.	0%	60% assistents					
1.3	Millora de l'alfabetització digital del professorat en eines col·laboratives	Els mestres i mestres del claustre fan servir Google Workspace per fer les tasques del centre.	20%	90%					
2	Millorar l'eficiència en la gestió del material digital i reduir les incidències.	El 100% de les incidències digitals es canalitzen a través del nou formulari de registre, assolint un temps de resolució o diagnòstic inferior a 5 dies lectius, i reduint en un 15% les avaries per mal ús (p. ex. cables trencats o manca de càrrega)	50%	100%					
2.1	Implement d'un únic formulari en línia (o sistema de ticketing senzill) per a totes les incidències tècniques.	Registrar una reducció del 15% d'incidències resoltes per la coordinació (ja que les han escalat correctament).	40%	90%					
2.2	Manteniment de l'estat òptim dels dispositius digitals del centre.	Garantir que els equips de les aules tenen un temps d'inici i càrrega d'aplicacions inferior a 1 minut durant el 90% del curs.	60%	90%					
2.3	Optimització de la gestió d'inventari del material digital del centre.	Tenir l'inventari actualitzat	80%	100%					
3	Assegurar que les competències digitals s'ensenyen i s'apliquen de manera progressiva i coherent a tot el centre.	El 70% dels equips de cicle (Primària i Infantil) han integrat en les seves programacions anuals la graella de seqüenciació de la Competència Digital (CD) de l'alumnat, garantint que cada estudiant realitzi i documenti, almenys, dues activitats	40%	70%					
3.1	Revisar i seqüenciar la Competència Digital de l'Alumnat (CDA).	L'equip docent ha inclòs almenys 1 activitat CDA a les seves programacions com a mínim al tercer trimestre.	30%	100%					
3.2	Promoure l'ús de recursos digitals corporatius.	El claustre utilitza els recursos corporatius per a la gestió de l'aprenentatge.	50%	70%					
3.3	Integració de la robòtica i la maleta audiovisual al les programacions dels diferents cicles.	L'equip docent ha inclòs almenys 1 activitat de robòtica (a part dels tallers caixes i espais) a les seves programacions de les àrees, com a mínim al tercer trimestre.	20%	80%					
4	Aprofitar la dotació rebuda per crear un espai d'aprenentatge digital i audiovisual actiu i innovador.	Aconseguir que el 100% dels grups-classe dels nivells prioritzats (CS de Primària) hagin realitzat, almenys, una situació d'aprenentatge trimestral a l'aula de robòtica, utilitzant els kits de la dotació per resoldre un repte pràctic o de programació	0	70%					
4.1	Creació i dotació de l'aula de robòtica, audiovisual i maker.	L'Aula de Robòtica està habilitada i funcional (equips instal·lats i material organitzat) abans de juny de 2027	0	80%					
4.2	Integració de la robòtica, la maleta audiovisual i maquinari Maker al currículum.	Almenys 2 etapes educatives (p. ex., segon i tercer cicle) han planificat i dut a terme una activitat de robòtica amb alumnat abans de juny de 2027	20%	70%					
4.3	Creació i difusió de material de robòtica i maquinari maker.	S'ha de elaborar material de almenys dos de les tipologies de robots que tenim al centre.	10%	60%					
5	Promoure un ús segur i responsable de les tecnologies tant per a docents com per a l'alumnat.	El 100% de la comunitat educativa (docents i famílies) ha signat la Carta de Compromís Digital del centre, i el 100% dels grups d'alumnes ha realitzat, com a mínim, una sessió específica sobre benestar digital, identitat digital o ciberseguretat	40%	80%					
5.1	Conscienciació sobre Ciberseguretat i privacitat.	El 80% dels docents ha rebut la informació de seguretat i es registra una assistència mínima del 15% de les famílies a la sessió.	50%	80%					
5.2	Creació d'un Protocol d'utilització del material digital del centre.	S'ha creat i publicat un protocol d'ús dels materials digitals del centre.	30%	60%					
5.3	Exhibició i difusió el Protocol d'Ús Segur del Material de digital de centre.	S'ha exhibit a l'aula de robòtica el protocol	20%	100%					
6	Estandarditzar i optimitzar l'ús de Classroom com a eina central de comunicació, gestió de tasques i retroacció amb els alumnes.	El 100% de les matèries/mòduls utilitzen Classroom amb una estructura de 'Temes' unificada pel centre i, almenys, el 80% de les tasques avaluables lliurades a través de la plataforma inclouen retroacció digital (comentaris privats, rúbriques o correcció sobre fitxer) abans de la finalització de cada trimestre. El 80% de les aules de Classroom creades té l'estructura mínima definida i es fa servir el llibre de qualificacions (Àrea 3 MRCDD).	50%	70%					
6.1	Estandardització de l'estructura de Classroom.	El 60% del professorat utilitza els comentaris privats per a oferir retroacció a l'alumnat almenys en una tasca per trimestre.	40%	80%					
6.2	Optimització de la comunicació i la retroacció.	El 60% del professorat té el mínim de tasques i recursos bàsics de cada àrea o matèria publicats de manera homogènia a l'EVA del centre.	30%	60%					
6.3	Establiment d'uns mínim de treball en l'entorn EVA per matèries i nivells.		20%	60%					

OBJECTIUS DE L'ESTRATÈGIA DIGITAL DE CENTRE		Indicador d'avaluació	Criteri d'èxit	Criteri d'èxit	Valor final 26-27	Valor final 27-28	Valor final 28-29	Valor final 29-30	Observacions
Objectius i activitats			Valor inicial	Valor de referència					
6.4	Foment de l'ús de les funcionalitats de la GSuite.	El 70% del professorat assigna tasques que requereixen la creació de la còpia de l'arxiu (en lloc de només enllaços) en les seves activitats d'aprenentatge (Àrea 2 MRCCDD).	30%	70%					
7	Impuls de la Fabricació Digital i la Cultura Maker	El 50% dels grups de primària que servin l'espai maker per a projectes de Medi o Artística.	0%	50%					
7.1	Integrar la fabricació digital (impressió 3D i tall làser) en els projectes d'aprenentatge del centre.	Percentatge de projectes d'intervall que inclouen almenys una fase de prototipatge físic (fabricació).	0%	50%					
7.2	Fomentar el pensament computacional, el disseny vectorial i la resolució de problemes reals, garantint que l'alumnat de Cicle Superior finalitzi l'etapa havent creat un prototip físic propi.	Increment de les hores d'ús de l'Aula Maker/Robòtica per a activitats no relacionades exclusivament amb la informàtica.	0%	60%					
7.3	Compartir amb l'entorn les nostres creacions i prototips. "Fira Maker de Centre"	Percentatge d'alumnat de Cicle Superior que ha participat en un projecte de fabricació digital (3D o Làser).	0%	60%					

