	Objectius de l'EDC	Cronograma											
		Curs 2022-23			Curs 2023-24			Curs 2024-25			Curs 2025-26		
		1T	2T	3T	1T	2T	3T	1T	2T	3T	1T	2T	3T
1	**Consolidar la comissió digital al centre, visibilitzar-la i fer-la**												
1.1	Presentar la feina feta per part de la comissió digital a tot el claustre en els diferents claustres pedagògics.												
1.2	Crear un espai compartit amb tot el professorat, per als documents del Fontserè Digital. Crear un correu on es pugui fer Feedback												
1.3	Fomentar l'accès a aquest espai comparit per part de tot el claustre, i que puguin fer Feedback												
1.4	Elaborar el Pla d'acollida Digital per famílies, professorat i alumnat												
2	**Integrar els aspectes de cultura digital i la EDC amb els documents i funcionament del centre**												
2.1	Actualitzar els documents de gestio del centre. PEC, PDC, PGA, NOFC, PAT... segons els requeriments de l'estratègia digital												
2.2	Disenyar e implementar protocols de gestio acadèmica i administrativa sense paper.												
3	**Mantenir l'actual infraestructura digital i adequar-la al desplegament de la EDC.**												
3.1	Vetllar pel manteniment de la infraestructura.												
3.2	Completar el desplegament de dispositius personals per al professorati l'alumnat, panells i armaris per a les aules.												
3.3	Adequar la infraestructura actual de xarxa a les noves necesitats												
3.4	Utilitzar dels Tiquets digitals de pàgina web del centre per comunicar incidències de caire digital/informàtic.												
4	**Potenciar l'actual EVA i complementar-lo amb eines digitals que millori la comunicació amb les famílies.**												
4.1	Involucrar les families en la participació activa en les plataformes del centre												
4.2	Involucrar la comunitat eduacativa en l'us dels EVAs i altres plataformes del centre												
5	**Fomentar la millora continua de la competència digital docent.**												
5.1	Curs EDC												
5.2	Preparació píndoles digitals												
6	**Normalitzar l'ús de recursos digitals en els processos d'ensenyament-aprenentatge.**												
6.1	Fer una base de dades d'eines i recursos digitals compartida amb tot el claustre												
6.2	Inclure els continguts clau digitals en les programacions de matèria.												
6.3	Avaluar la competència digital des de les diferents àrees educatives												
7	**Integrar la fabricació digital i el pensament computacional en el currículum de manera interdisciplinària amb projectes STEAM.**												
7.1	Establir projectes interdisciplinaris anuals desenvolupats amb materials maker.												
7.2	Creació d'un espai virtual de pensament computacional, robòtica i cultura maker per l'autoaprenentatge												
8	**Aprofitar les eines de fabricació digital per ampliar el potencial d'acció dels projectes de robòtica.**												
8.1	Implementar l'assignatura optativa específica de programació i robótica.												
8.2	Creació d'un espai físic de pensament computacional, robòtica i cultura maker												