



ACOLLIDA ALUMNAT

INDEX:

1. WEB DE L'ESCOLA.....	2
2. USUARI CORPORATIU DE L'ESCOLA.....	2
3. ENTORNS VIRTUALS D'APRENENTATGE.....	4
4. PORTÀTILS D'ÚS DE L'ALUMNAT.....	5
5. CONNECTIVITAT.....	6
6. ALTRES DISPOSITIUS DIGITALS DE L'ESCOLA.....	6
6.1. ORDINADORS DE SOBRETAULA.....	6
6.2. PANELLS INTERACTIUS.....	7
6.3. TAULETES.....	7
6.4. ORDINADORS PORTÀTILS.....	7
6.5. MATERIAL DE ROBÒTICA.....	7
6.5.1. ROBOT BLUE-BOT.....	7
6.5.2. ROBOT TALE-BOT.....	8
6.5.3. ROBOT DASH.....	8
6.5.4. ROBOT CODEY ROCKY.....	8
6.5.5. ROBOT SMART CUTE BOT.....	9
6.5.6. PLAQUES MICRO:BIT.....	9
6.5.7. LEGO SPIKE Prime.....	9
6.5.8. SENSORS I ACTUADORS.....	10
7. NORMES D'ÚS DE TOT EL MATERIAL INFORMÀTIC.....	10



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

Escola La Sagrera

Camí del Serrat, 11 93 844 92 75

08187 Santa Eulàlia de Ronçana

a8065238@xtec.cat www.escolalasagrera.cat



1. WEB DE L'ESCOLA

The screenshot shows the website of Escola La Sagrera. The header includes the school's name and logo, contact information, and social media links. The main content area features a calendar for May 2024, a section for 'BAREM INSCRIPCIONS CURS 2024-25' with a notice about the 2024-2025 compulsory education list, and three featured articles: 'VIDEO COMPLET FESTA SANT JORDI 2024', 'SUPERANT LÍMITS: JOCS OLÍMPICS DE LA SAGRERA!', and 'PROJECTE DE RÀDIO A L'ESCOLA (PROGRAMA 2)'. The right sidebar contains educational links and a logo for AFA Escola La Sagrera.

Des del web de l'Escola pots accedir a molta informació del centre. Des de notícies d'actualitat que afecten la nostra escola, reportatges de fotos i vídeos sobre activitats i festes que hem fet, anuncis importants, fins a coses molt més concretes com el calendari escolar o el menú del mes. També hi trobaràs molts enllaços educatius i a les nostres xarxes socials, informacions que hem de fer públiques per les vegi tothom com per exemple calendaris de portes obertes i preinscripcions, acords de consell escolar, etc. Com que la llista és molt llarga el millor és que hi entreu vosaltres mateixos i aneu investigant!

2. USUARI CORPORATIU DE L'ESCOLA

Quan us matriculeu a l'escola us crearem un correu corporatiu (@escolalasagrera.cat)

Aquest correu corporatiu us servirà bàsicament per finalitats educatives:

- Disposar d'un correu electrònic (Google Gmail) i d'un espai d'emmagatzematge (Google Drive).



- Accés a les eines de *Google Workspace for Education*, sobretot al *Google Classroom* (EVA del centre) i al *Google Drive* (espai d'emmagatzematge), i també a moltes eines ofimàtiques col·laboratives (*Google Docs*, *Google Forms*, *Fulls de càlcul...*)
- Veure fotos de tota la vostra etapa escolar a una carpeta que us compartirem al *Google Drive*.
- A mesura que us aneu fent grans també us servirà per comunicar-vos amb el vostre mestre o amb els companys.



El correu corporatiu de l'alumne el creem de la següent manera:

Un alumne que és digués Pere Cullera i que hagués nascut l'any 2022 tindria la següent adreça:

Nom	Pere	Cognom	Cullera	Any naixement	2022
Adreça		22pculle@escolalasagra.cat			

Quan entreu per primera vegada al vostre compte *Google* ho heu de fer amb aquesta adreça i la contrasenya inicial sempre serà: **Escolalasagra123**

En introduir per primer cop aquesta contrasenya us en demanarà una de nova que serà la que haureu de memoritzar i introduir a partir d'aquest moment. Us aconsellem que ho feu amb l'ajuda dels vostres pares o tutors. És molt important que la recordeu i que no la digueu a ningú. Però no us preocupeu, si la perdeu demaneu ajuda als pares o al vostre tutor, que us tornarem a posar la inicial (Escolalasagra123) perquè pugueu tornar a repetir el procés.

Aquest correu corporatiu serà eliminat quan marxeu del centre.

L'escola es reserva el dret de suspendre temporalment o definitivament el vostre compte corporatiu en cas de detectar-ne un mal ús. Es considerarà aquest mal ús les següents accions:



- Usurpar la identitat d'un company/a.
- Enviar missatges ofensius a través de les eines de comunicació.
- Difondre rumors o malparlar d'un company/a a través de les eines de comunicació.
- Utilitzar el compte per donar-vos d'alta a xarxes socials o a plataformes de compra.
- Utilitzar el compte per donar-vos d'alta a programari o aplicacions online, tret que us ho hagi demanat el mestre per dur a terme alguna activitat educativa.

3. ENTORNS VIRTUALS D'APRENTATGE



Google Classroom

El *Google Classroom* és l'entorn virtual d'aprenentatge (EVA) que s'utilitza a l'escola. Per accedir al *Google Classroom* s'ha d'utilitzar el compte corporatiu que s'ha explicat a l'apartat anterior. Tots els grups de l'escola des d'infantil fins a primària teniu aquesta eina activada, però no la comenceu a utilitzar fins a primer curs de primària. Cada classe té un Classroom propi on figuren com a mestres tots els docents que intervenen en aquell grup.

A continuació us deixem alguns tutorials de Classroom on s'expliquen algunes de les accions més freqüents quan utilitzem aquesta eina:

1. "Data de venciment":
https://www.youtube.com/watch?v=35YZaUb9Cqs&feature=emb_logo
2. "Arxius que podem trobar en una tasca":
https://www.youtube.com/watch?v=yt6Ex9e5hS8&feature=emb_logo
3. "Entrega un fitxer adjunt en una tasca":
https://www.youtube.com/watch?v=e7ta6lj-W6w&feature=emb_logo
4. "Marcar tasca com a feta sense adjuntar cap arxiu":
https://www.youtube.com/watch?v=a6Spc8s7li0&feature=emb_title
5. "Anul·lar enviament":
https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=8cCt0cVN8X8&feature=emb_logo
6. "Adjuntar comentari a l'entrega":
https://www.youtube.com/watch?v=DZK9HqwxZf4&feature=emb_logo



4. PORTÀTILS D'ÚS DE L'ALUMNAT

El Pla d'Educació Digital de Catalunya ha dotat els centres educatius d'ordinadors portàtils per a l'alumnat.

Com a alumne/a de 5è o 6è, per tant, tindràs un ordinador d'ús exclusivament personal amb el teu número de llista que hauràs de respectar i fer-ne un bon ús. Aquest ordinador es guardarà i carregarà cada dia a l'escola, en uns armaris o carros que hi ha a cada aula de 5è i 6è.

A l'inici de curs, l'alumnat rebreu un document Identificador digital de l'alumnat (**IDALU**), on hi ha les dades necessàries per poder accedir el seu dispositiu. La primera vegada que accediu al sistema haureu de canviar la contrasenya, memoritzar-la i no compartir-la amb ningú.

En el moment que s'entregui l'ordinador també rebreu un document anomenat [contracte de préstec](#) que haureu de llegir i signar junt els vostres pares o tutors legals.

En aquest document, entre d'altres coses, us comprometeu a complir les **normes d'ús del portàtil**, que són les següents:

1. El mestre/a és qui dirigeix i organitza l'ús de l'ordinador a l'aula.
2. L'ordinador ha d'estar sempre tancat (en suspensió) excepte quan el mestre/a digui que s'ha d'utilitzar.
3. Sempre que l'alumne acabi de fer ús del portàtil el deixarà guardat al carro de càrrega al seu lloc i endollat.
4. No es pot utilitzar el portàtil per navegar per internet, entrar a xats o fer descàrregues (vídeos, fotos, música...), sempre que no siguin activitats que hagi autoritzat el/la vostre mestre.
5. Els documents que es generin seran, preferentment, documents de l'entorn Google Drive per tal de garantir que no hi hagi pèrdua de dades.
6. El mestre podrà prohibir l'ús de l'ordinador i requisar-lo durant l'hora de classe si existeix un incompliment de les normes anteriors per part de l'alumnat.
7. L'alumnat s'ha de responsabilitzar de conèixer els seus codis d'accés i contrasenyes i no els ha de facilitar als companys.



8. En l'ús de l'ordinador, cal respectar els companys i els professors, i per això no es podran utilitzar imatges, fons de pantalla, vídeos..., de contingut ofensiu per a les persones. Tampoc es poden fer gravacions o fotografies durant les classes sense autorització dels afectats, ja que cal respectar el dret a la intimitat de cadascú i a la pròpia imatge.
9. Només es poden executar jocs en els ordinadors quan aquests formin part de les activitats educatives proposades pel mestre.
10. L'ordinador no es poden marcar, ni ratllar, ni personalitzar de cap manera, i caldrà mantenir l'etiqueta identificativa de l'escola.

L'incompliment d'aquestes normes podrà comportar la retirada del portàtil de forma temporal o definitiva per part de l'escola.

5. CONNECTIVITAT

Els ordinadors portàtils tenen accés a internet a través de la següent xarxa WiFi:

	XARXA	CREDENCIALS
	gencat_ENS_EDU_PORTAL	El vostre usuari (IDALU) + Contrasenya

6. ALTRES DISPOSITIUS DIGITALS DE L'ESCOLA

A part dels ordinadors portàtils cedits pel Departament d'educació als alumnes de 5è i 6è l'escola disposa de molts altres equipaments d'informàtica o de robòtica:

6.1. ORDINADORS DE SOBRETAULA



Disposem d'ordinadors de sobretaula a l'aula d'informàtica per l'ús dels alumnes. També n'hi ha un a cada aula, però aquest, en principi és per l'ús del mestre.



6.2. PANELLS INTERACTIUS

Disposem d'un panell digital interactiu a cada aula i set més repartits per diversos punts de l'escola.



6.3. TAULETES



6.4. ORDINADORS PORTÀTILS



Disposem de 3 carros de portàtils, dos de petits i un de gran, per ús de tots els alumnes de primària.

6.5. MATERIAL DE ROBÒTICA

6.5.1. ROBOT BLUE-BOT



Blue-Bot és un robot amb un aspecte senzill i atractiu dissenyat per a nens i nenes a partir de quatre anys. Disposa de connectivitat Bluetooth i això enriqueix les possibilitats d'ús respecte a la seva versió anterior Bee-Bot.

Es pot programar a través dels botons superiors, en una fase manipulativa. També és possible controlar-lo remotament a



través de l'aplicació Blue-Bot i enviar-li instruccions mitjançant l'entorn de programació visual per blocs d'icones Blue's Blocs. Així mateix, permet passar de l'estadi de programació manipulatiu a un de simbòlic i més abstracte, fent un recorregut natural i intuïtiu.

6.5.2. ROBOT TALE-BOT



El **Tale-Bot** és un robot creat per apropar la robòtica educativa a edats preescolars. Utilitza botons amb símbols direccionals per guiar el robot, perfecte per a nens que encara no han après a llegir. El Tale-Bot introdueix als més petits conceptes bàsics de la codificació com ara les ordres, les seqüències i els bucles.

6.5.3. ROBOT DASH



Dash és un robot educatiu dissenyat per introduir conceptes de programació i resolució de problemes als nens i nenes d'educació infantil i primària. És un robot divertit que pot fer sorolls simpàtics i llums de colors. És capaç de detectar la veu i es desplaça ballant i cantant. Es pot controlar remotament i programar el moviment a través de la seva aplicació. L'app conté diversos jocs per a tauletes digitals, i ofereix una experiència d'aprenentatge divertida, fomentant la creativitat i el pensament lògic.

Dash també es pot personalitzar amb accessoris, fet que proporciona una manera pràctica d'expandir les seves possibilitats.

6.5.4. ROBOT CODEY ROCKY



Codey Rocky és un robot que ofereix la possibilitat de dissenyar jocs o aplicacions de forma senzilla i variada.

El robot porta sensors i actuadors integrats a través dels quals és possible reproduir música, seguir una llum, evitar obstacles, imitar expressions facials o comunicar-se amb un altre Codey Rocky.

L'entorn de programació de Codey Rocky permet interaccionar des del món virtual al real i viceversa.



6.5.5. ROBOT SMART CUTEBOT



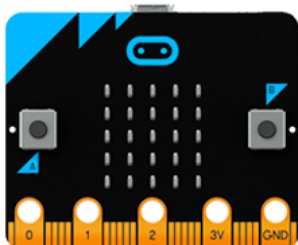
Smart Cutebot és un robot que té un disseny de vehicle i que és controlat per la placa micro:bit.

Incorpora una placa d'extensió (shield) que permet connectar de forma senzilla la placa micro:bit i una sèrie de components, alguns d'ells ja soldats a la pròpia base: LED RGB, sensors d'infrarojos, bronzidor, sensor de distància per ultrasò.

La base del robot també incorpora ports de 3 pins que possibiliten incloure altres sensors i actuadors.

Com que funciona amb la placa micro:bit, el sistema de programació que s'utilitza és Microsoft MakeCode. Només s'hi ha d'afegir l'extensió de blocs de programació corresponent.

6.5.6. PLAQUES MICRO:BIT



Micro:bit és una placa programable, ideal per introduir l'alumnat de primària i secundària en el món de la programació i la robòtica educativa. Tot i ser una placa petita (4 x 5 cm), té diversos sensors i actuadors integrats. Així que només amb la targeta es poden realitzar centenars de projectes.

6.5.7. LEGO SPIKE Prime



LEGO SPIKE Prime és una solució que combina construcció amb programació digital. Està dissenyat per impulsar l'aprenentatge STEAM despertant l'interès entre els joves, que poden experimentar de forma pràctica construccions i simulacions basades en situacions reals.

El kit incorpora peces de construcció, diversos sensors, actuadors i un hub. Disposa d'un entorn de programació que permet codificar el projecte utilitzant blocs d'icona, blocs de paraula en format vertical (semblant a Scratch) i també amb Python.



6.5.8. SENSORS I ACTUADORS



El Conjunt de sensors i actuadors secundària – bàsic, està format per una àmplia gamma de sensors i actuadors, orientats a la creació de projectes de robòtica amb plaques controladores. Destaca per la seva compatibilitat amb diverses plaques programables, com la micro:bit i la placa d'extensió micro:shield, i les plaques programables Keyestudio UNO i ESP32STEAMakers.

7. NORMES D'ÚS DE TOT EL MATERIAL INFORMÀTIC

Aquestes són les normes generals d'ús aplicables a tot el material informàtic i de robòtica:

- 1) Tot el material s'utilitzarà sempre sota la supervisió del mestre.
- 2) El seu ús serà estrictament acadèmic.
- 3) Si l'hem de transportar, ho farem amb cura, sense córrer, subjectant-lo bé i d'un en un. No fem torres ni muntanyes de material per portar-lo.
- 4) El guardarem sempre apagat, al seu lloc i endollat al punt de càrrega corresponent.
- 5) Si tenim algun problema de funcionament, li direm al mestre que està amb nosaltres, i si aquest no el sap resoldre, passarà la incidència al coordinador digital.