

1.LIÑA DIVERSIDADE:

1.1.(Seminario) "Dificultades específicas de aprendizaxe na aula" (30 horas)

Obxectivos:

- Coñecer as **dificultades específicas** de aprendizaxe e as orientacións didácticas necesarias.
- Coñecer as dificultades que pode presentar o alumnado con **ASPERGER** e concienciar á comunidade.
- Desenvolver **competencias TIC** para elaborar e compartir o material específico.

Contidos:

- Dificultades de aprendizaxe en xeral e orientacións didácticas adecuadas.
- Trastorno ASPERGER na aula e orientacións didácticas.
- Orientación para familias
- Recursos e ferramentas TIC para dar resposta á diversidade.
- Elaboración de material.

2.LIÑA BIBLIOTECA:

2.1.(Seminario) "Recursos TIC dende a biblioteca" (30 horas)

Obxectivos:

- Entender a biblioteca como **centro integrador** de tódalas actividades e facilitador de recursos.
- Desenvolver **recursos TIC** que faciliten a divulgación dos traballos desenvolvidos dende a biblioteca.

Contidos:

- A biblioteca como centro de recursos e actividades.
- Recursos TIC dende a biblioteca.

2.2.(Seminario) "Competencia en competencias" (30 horas)

Obxectivos:

- Entender a biblioteca como centro dinamizador da planificación curricular.
- Coñecer os conceptos e a relación entre eles para dominar a **programación** por competencias e elaborar a do centro.
- Desenvolver **competencias TIC** para traballar colaborativamente na elaboración da programación.

Contidos:

- A biblioteca como centro dinamizador da planificación curricular
- Programación e avaliación por competencias.
- Recursos TIC para a elaboración da programación de centro.

3.LIÑA EDIXGAL:**3.1.(Seminario) "Introdución ao EVA Edixgal" (20 horas)****Obxectivos:**

- Coñecer e dominar as ferramentas propias do proxecto Edixgal.
- Planificar, deseñar, desenvolver e avaliar acción formativas de aula no marco do proxecto Edixgal.

Contidos:

- Xestión do EVA de Edixgal.
- Ferramenta de autor H-autor.
- Recursos dixitais en liña para a utilización do EVA.
- Recursos de xestión de aula da maqueta ABALAR.
- Boas prácticas (creación de materiais, xestión de proxectos, etc.)

3.2.(Curso) "Creación de obxectos dixitais educativos" (aprox. 10 horas)**Obxectivos:**

- Coñecer e dominar a xestión de cursos en liña no EVA o unas aulas virtuais dos centros.

Contidos:

- Moodle das aulas virtuais dos centros.
- EVA
- Boas prácticas no manexo de aulas virtuais.

3.3. (Escola de nais e pais) "Edixgal no centro e na casa"**Obxectivos:**

- Facilitar ás familias o coñecemento do Programa Edixgal, os recursos ao seu alcance para a xestión de incidencias e apoio nas tarefas extraescolares.

Contidos:

- Fundamentos xerais do EVA.
- Funcionamento do sistema off-line
- Acceso ás familias do EVA.
- Xestión de incidencias dos novos equipamentos.

4.LIÑA EDURROBÓTICA:**4.1.(Seminario) "Introdución á robótica educativa e a programación" (20 horas)****Obxectivos:**

- Planificar, deseñar desenvolver e avaliar accións formativas de aula no marco da integración curricular da robótica, a programación e a perspectiva maker.
- Planificar, deseñar desenvolver e avaliar accións formativas de aula no marco de materias de libre configuración de centro en 4º ou 6º de EP.
- Integrar accións educativas extraescolares e complementarias STEM no proxecto educativo do centro e facilitar ás familias o coñecemento dos recursos robóticos e de programación a disposición dos seus fillos e fillas.

Contidos:

1. -Solución de problemas e pensamento baseado no deseño.
2. -Creatividade e perspectiva maker na Educación Primaria.
3. -Recursos dixitais en liña para a utilización da robótica e a programación en EP.
4. -A robótica e a programación como recurso na: atención á diversidade e escola inclusiva.
5. -Boas prácticas (creación de materiais, xestión de proxectos, etc)
6. -Recursos educativos e comunitarios para a mellora das competencias STEM de alumnado e familia.

4.2.(Curso) " Integración curricular da robótica educativa e a programación" (12 horas)**Obxectivos:**

- Coñecer e dominar diferentes recursos para a utilización do equipamento de robótica de primaria.

Contidos:

1. -O robot Mbot
2. -Mblock e programación con Scratch
3. -Integración curricular da robótica
4. -A solución de problemas como enfoque educativo.