

OBJECTIUS DEL PROJECTE

Què és el que es pretén?

1.1. La informàtica com a mitjà

Presentar la informàtica i la creació de jocs (aplicacions) com a **eines interdisciplinàries** que aporten un **coneixement transversal** més enllà de les pròpies matèries concretes, és a dir, que es pot utilitzar com a mitjà enriquidor que ens aporta **valor afegit** alhora d'impartir la resta de disciplines

1.2. El repte de les noves tecnologies

Adoptar una **posició de referència** sobre l'ús de les noves tecnologies en el nostre marc educatiu, augmentant els **reptes** i proporcionant **noves possibilitats** a les generacions

1.3. Els valors i els nous recursos

Dotar als nostres joves de **recursos intel·lectuals** i **discursius** centrats en valors ètics: **la cultura del esforç** i **l'aconseguiment de les fites proposades** tot programant aplicacions concretes per necessitats particulars que conformin un *corpus docent* –i a mida– no existent en el mercat

1.4. Aproximar-nos a la comunitat educativa

Apropar a la comunitat educativa de l'escola els sistemes informàtics cercant **ampliar les seves possibilitats** a cost zero

1.5. La millora continua en l'aprenentatge

La **millora continua en l'aprenentatge** acumulatiu de la informàtica partint del marc tecnològic dels últims anys

1.6. Establir vincles directes entre l'escola i la família

Establir estrets vincles entre el *binomi* **escola** i **família** tot estenent **espais nous d'interacció** i **continuitat** confeccionant una **xarxa social, pública i gratuïta**: posada en marxa de l'espai **Bit a bit**

1.7. Ampliar coneixements

Conèixer el **manteniment adequat** de les **eines lògiques** (programes) seguint l'operativitat màxima de la **física** (ordinador)

1.8. El videojoc com a eina formadora

Implantació i aprenentatge de la lògica computacional amb el programari **Game Maker**

1.9. El rendiment continuat del espai informàtic

Amortitzar i augmentar el rendiment de l'aula d'informàtica del Centre Educatiu amb la possibilitat d'entrades d'assentaments indirectes sense cost