

## Actividades extraescolares para el curso 2017/2018

### Pack MAKER



#### ¿Qué es un MAKER?

Un Maker es un mañoso, un creador o, en su traducción más literal, un hacedor.

Los Makers son curiosos por naturaleza, quieren aprender, divertirse, mejorar, compartir, resolver un problema o cumplir su sueño... pero lo importante es que lo intentan hacer realidad, no se quedan en la idea... trabajan por proyectos.

Además de realizar sus proyectos, los comparten en internet con Makers de todo el mundo, lo que permite una innovación mucho más ágil. Esto da lugar a lo que conocemos hoy en día como el Movimiento Maker. Este movimiento se basa en la cultura del Do It Yourself o 'Hazlo tu mismo' y en la aplicación de los principios del software libre y la fabricación.

Este movimiento está a cambiar el mundo de la innovación a nivel mundial. Arduino, Rasberry Pi o las impresoras3D son algunas de las herramientas que utilizan; los expertos xa hablan de que este movimiento supondrá la 3ª Revolución Industrial.

Desde VermisLAB también lo cremos así y queremos que nuestros alumnos puedan estar preparados, por eso desarrollamos este pack MAKER. Trabajaremos con proyectos reales de electrónica, programación, robótica o impresión3D desde un punto de vista divertido y práctico.



## Competencias desarrolladas:

Se trabajarán las ocho competencias básicas definidas por la Unión Europea: competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender, autonomía y iniciativa personal y competencia en comunicación lingüística.

## Horarios

- La actividad consistirá en 2h semanales de octubre a junio (1 h. presencial + 1 h. contenidos online)
- Se desarrollará en horario de tarde (creación de grupos según disponibilidad horaria)
- Podrán participar alumn@s a partir de 9 años.
- Se trabajará en grupos reducidos por edades de un máximo de 10 alumnos.

## Programa de la actividad

### 1er Trimestre:

- Electrónica básica
- Circuitos avanzados
- Música electrónica con materiales cotidianos

### 2º Trimestre:

- Iniciación a Scratch
- Programación de videojuegos
- Scratch para Arduino
- Programación de un robot con Scratch

### 3º Trimestre:

- Iniciación al diseño 3D
- Iniciación a la impresión 3D
- Design Thinking (Pensamiento de diseño)
- Storytelling (Comunicación y presentación de proyectos)
- Proyecto fin de curso. Creación de un robot propio
- Evento final de presentación

Al final del curso l@s alumn@s realizarán un proyecto con todo lo aprendido y lo presentarán en un evento en el mes de junio.

Los proyectos con un mayor grado de innovación podrán ser presentados a concursos a nivel internacional.

Para información de precios y horarios puede escribirnos a:

- [madrid@vermislab.com](mailto:madrid@vermislab.com) (Madrid, Pozuelo)
- [lab@vermislab.com](mailto:lab@vermislab.com) (Galicia, Santiago de Compostela)

## Condiciones

Incluye materiales, docentes y utilización de las instalaciones. Esta actividad está exenta de IVA