

Actividades extraescolares para o curso 2017/2018

Pack MAKER



Que é un MAKER?

Un Maker é un mañoso, un creador ou, na súa tradución máis literal, un facedor. Os Makers son curiosos por natureza, queren aprender, divertirse, mellorar, compartir, resolver un problema ou cumprir o seu soño... pero o importante é que tentan facelo realidade, non quedan só na idea... traballan por proxectos.

Ademais de realizar os seus proxectos, compártenos *online* con Makers de todo o mundo, o que permite unha innovación moito máis áxil. Isto está a dar lugar ó que coñecemos hoxe en día como o Movemento Maker. Este movemento baséase na cultura do Do It Yourself ou o 'Faino ti mesmo' e na aplicación dos principios do software libre á fabricación.

Este movemento está a cambiar o ámbito da innovación a nivel mundial. Arduino, Raspberry Pi ou impresoras 3D son algunhas das ferramentas que utilizan; os expertos xa falan de que este movemento vai supor a 3ª Revolución Industrial.

Desde VermisLAB tamén o cremos así e queremos que os nosos alumnos poidan estar preparados para iso, por mor disto desenvolvemos este pack MAKER. Traballaremos con proxectos reais de electrónica, programación, robótica ou impresión 3D desde un punto de vista divertido e práctico.



Competencias desenvoltas:

Traballaranse as oito competencias básicas definidas pola Unión Europea: competencia matemática, competencia no coñecemento e a interacción co mundo físico, tratamento da información e competencia dixital, competencia social e cidadá, competencia cultural e artística, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa persoal e competencia en comunicación lingüística.

Horarios e prezos

- A actividade consistirá en 2h semanais de outubro a xuño. (1 h. presencial + 1 h. contidos online).
- Desenvolverase en horario de tarde (creación de grupos según dispoñibilidade horaria)
- Poderán participar alumn@s a partir de 9 anos para todo o curso e de 6 para só no primeiro trimestre.
- Traballarase en grupos reducidos por idades dun máximo de 10 alumnos

Programa da actividade

1er Trimestre:

- Electrónica básica
- Circuitos avanzados
- Música electrónica con materiais cotiáns

2º Trimestre:

- Iniciación a Scratch
- Programación de videoxogos
- Scratch para Arduino
- Programación dun robot con Scratch

3º Trimestre:

- Iniciación ó deseño 3D
- Iniciación á impresión 3D
- Design Thinking (Pensamento de deseño)
- Storytelling (Comunicación e presentación de proxectos)
- Proxecto fin de curso. Creación dun robot propio
- Evento final de presentación

Ó final do curso @s alumn@s realizarán un proxecto con todo o aprendido e presentaranos nun evento no mes de xuño. Os proxectos cun maior grao de innovación poderán ser presentados a concursos a nivel internacional.

Para máis información sobre prezos e horarios pode escribirnos ó vermislab máis próximo á súa localidade:
lab@vermislab.com (Santiago de Compostela) **madrid@vermislab.com** (Pozuelo)