

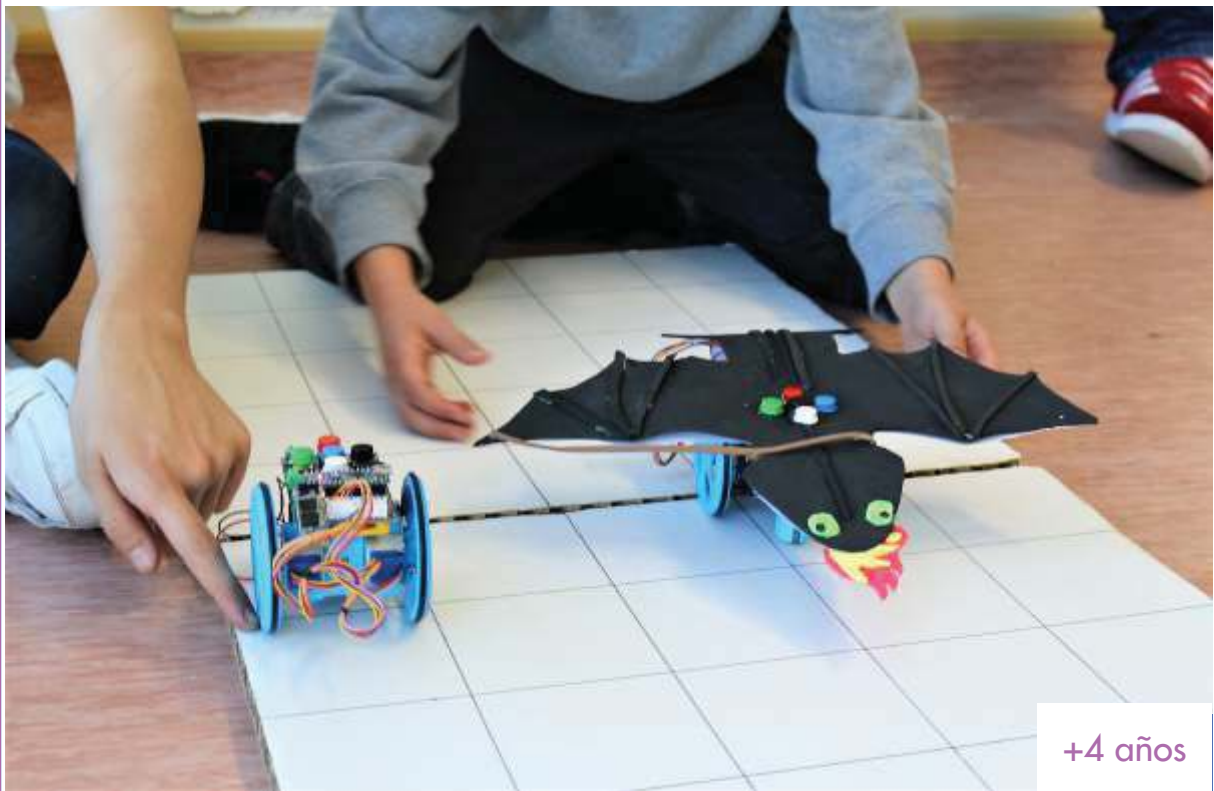


ACTIVIDADES
EXTRAESCOLARES
2018-19

CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA

Realización de proyectos

MiniMAKERS



+4 años

Actividades extraescolares para el curso 2018/2019

Pack MINI-MAKERS



Creatividad a través de la tecnología

Según lo reconocido por el experto Sir Ken Robinson : “La creatividad es el proceso mental de obtener ideas originales que tengan valor”.

En el mundo globalizado y en constante cambio en el que vivimos, la capacidad para innovar y tener ideas originales va a ser la más valorada en los próximos años, ya que será necesario resolver problemas complejos y ser flexibles para adaptarnos a nuevos escenarios.

En esta actividad extraescolar, dirigida a niñ@s a partir de 4 años, desarrollamos la creatividad, la inteligencia emocional, el pensamiento lateral, el trabajo en equipo, el pensamiento deductivo, la capacidad de análisis, la resolución de problemas, la experimentación, la conciencia ambiental y la presentación de proyectos.

Para ello nos apoyamos tanto en materiales y recursos del día a día como en las nuevas tecnologías (**robótica, electrónica o programación**), orientándolas como herramientas y no como un fin en si mismas.



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 1,5h semanal de outubro a xuño.
- Se desarrollará en horario de tarde (ver calendario na web)
- Podrán participar alumn@s a partir de 4 años
- Se trabakará en grupos reducidos de un máximo de 10 alumnos
- Precio: 40€/mes + matrícula inicial por el mismo importe
- Las actividades extraescolares siguen los festivos y las vacaciones del calendario escolar

Programa de la actividad

MiniMAKERS

1er Trimestre:

- Trabajo en equipo
- Inteligencias múltiples
- Confianza creativa
- Resolución de problemas

2º Trimestre:

- Pensamiento lateral
- Pensamiento deductivo
- Experimentación con materiales
- Conciencia sustentable

3º Trimestre:

- Design Thinking (resolución de problemas)
- Storytelling (comunicación y presentación de proyectos)
- Proyecto fin de curso
- 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.

Todos los programas son orientativos. Las clases se adaptarán al nivel de los participantes y los proyectos se desarrollarán de acuerdo a sus preferencias.

CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA

Realización de proyectos maker

MAKERS



+8 años

Actividades extraescolares para el curso 2018/2019

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 1,5h semanal de outubro a xuño.
- Se desarrollará en horario de tarde (ver calendario na web)
- Podrán participar alumn@s a partir de 8 años
- Se trabakará en grupos reducidos de un máximo de 10 alumnos
- Precio: 40€/mes + matrícula inicial por el mismo importe
- Las actividades extraescolares siguen los festivos y las vacaciones del calendario escolar

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 para [Maker Faire Galicia](#)
- Evento final de presentación

Todos los programas son orientativos. Las clases se adaptarán al nivel de los participantes y los proyectos se desarrollarán de acuerdo a sus preferencias.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Realización de proyectos

BioMAKERS



+6 años

Actividades extraescolares para el curso 2018/2019

Pack CIENCIA



Descubre el porqué de las cosas

Desde los albores de nuestra historia la curiosidad ha sido el motor que ha permitido el avance de la humanidad. El máximo exponente de esta capacidad humana es la ciencia, en las últimas décadas hemos producido más conocimiento científico que en los últimos cientos de años. Entender este conocimiento es decisivo para nuestro futuro.

Es por eso que, hoy en día, el conocimiento científico nos hace libres, pero para llegar a su comprensión es necesario profundizar en los conceptos a los que normalmente no se le dedica el tiempo suficiente.

La única forma de entender una explicación en su totalidad es experimentar de forma material lo aprendido y buscar una aplicación práctica a nuestro nuevo conocimiento. Siendo esto un aspecto más de la investigación y no su fin.

Por eso, desde VermisLAB presentamos una actividad que permitirá a nuestros alumn@s acercarse a la ciencia de forma divertida, aprendiendo la metodología investigadora y aplicándola a los diferentes campos de la ciencia.



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 1,5h semanal de outubro a xuño.
- Se desarrollará en horario de tarde (ver calendario na web)
- Podrán participar alumn@s a partir de 6 años
- Se trabakará en grupos reducidos de un máximo de 10 alumnos
- Precio: 40€/mes + matrícula inicial por el mismo importe
- Las actividades extraescolares siguen los festivos y las vacaciones del calendario escolar

Programa de la actividad

1er Trimestre: La Biotecnología

- Pensamiento científico
- La Biología
- El Mundo macroscópico
- El Mundo microscópico
- Arte con Bacterias
- Construcción de un microscopio electrónico

2º Trimestre: La meteorología

- Cómo funciona a nuestro entorno
- Los fenómenos atmosféricos
- La predicción del tiempo
- Construcción de una estación meteorológica

3er Trimestre: La astronomía

- La física del universo
- Los cuerpos celestes
- Viaje en simulador espacial
- Construcción de un sistema planetario con impresión 3D

Todos los programas son orientativos. Las clases se adaptarán al nivel de los participantes y los proxectos se desarrollarán de acuerdo a sus preferencias.

MÚSICA Y TECNOLOGÍA

Realización de proyectos

MusicMAKERS



+8 años

Actividades extraescolares para el curso 2018/2019

Music-Makers



Música divertida!

La manera en que nos comunicamos ha cambiado radicalmente y polo tanto también la música! Existen a día de hoy muchas posibilidades de creación que muchas veces non son exploradas.

En este programa l@s alumno@s podrán experimentar de maneras diferentes la creación musical, eso sí, sin olvidar los conceptos básicos que toda música debe ter.

Durante el curso los chic@s experiementarán con diferentes materiales para crear seus propios instrumentos, utilizarán diversos programas informáticos para editar o crear sonidos y desarrollarán trabajos en equipo para hacer música interactiva.

Objetivo:

Que el alumnado aprenda a hacer música con diferentes objetos, creen seus propios instrumentos, entiendan la formación de la música, la editen y jueguen con ella. Todo esto con la premisa de que aprendan dende las nociones básicas de la música, ritmo, melodía, tiempo, etc hasta ser capaces de crear por ellos mismos.



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 e precios

- La actividad consistirá en 1,5h semanal de outubro a xuño.
- Se desarrollará en horario de tarde (ver calendario na web)
- Podrán participar alumn@s a partir de 8 años
- Se trabakará en grupos reducidos de un máximo de 10 alumnos
- Precio: 55€/mes + matrícula inicial por el mismo importe
- Las actividades extraescolares siguen los festivos y las vacaciones del calendario escolar

Programa de la actividad

1er Trimestre: Creación de instrumentos

- Teoría musical
- Materiales. Creación de instrumentos
- Electrónica
- Software de creación de ritmos
- Creación de Arpa láser

2º Trimestre: creación interactiva e edición

- Sensores
- Música interactiva
- Música electrónica
- Creación con Arduino

3º Trimestre: Proyecto final

- Creación de proyectos grupales para presentar en la Maker Faire Galicia

Todos los programas son orientativos. Las clases se adaptaran al nivel de los participantes y los proyectos se desenvolverán de acuerdo a sus preferencias.

