

ESCUELA MAKER

La Escuela Maker es un proyecto con continuidad para todos los cursos desde infantil a secundaria.

Una actividad multidisciplinar que incluye programación, mecánica, electrónica y diseño, trabajando con robots, videojuegos e impresión 3D.

OBJETIVOS

- Aprenderán conceptos básicos de programación y se familiarizarán con diferentes robots.
- Aprenderán a programar sencillos robots, aspectos básicos de programación modular y una herramienta de Diseño 3D.
- Trabajarán el lenguaje de programación y su aplicación en videojuegos y robots.
- Serán creadores de proyectos tecnológicos más complejos. Crearán sus propias aplicaciones móviles.
- Diseñarán piezas 3D para imprimirlas en diferentes materiales.
- Diseñarán aplicaciones móviles para controlar dispositivos.

METODOLOGÍA

La metodología que se lleva a cabo en escuela maker está basada en proyectos de pequeños equipos de 2-3 personas. Diseñan y ejecutan sus propios proyectos en base a sus motivaciones y realizan juegos con diferentes herramientas para aprender su manejo.

Irene Bermejo Calvo | Coordinadora de Actividades Extraescolares

extraescolares@cber.es