

Extraescolar Maker Colegio Antamira

Horarios Grupos

Días	Edades	Horario
lunes y miércoles	alumnos de 2º, 3º y 4º de primaria	de 17:15 a 18:15
jueves y viernes	de 5º de primaria a 4º de la ESO	de 17:15 a 18:15

Preinscripción

La preinscripción se realizará a partir del 21 de septiembre y se indicarán las preferencias que tiene la familia por el horario de cada uno de los grupos.

Desde la dirección de la actividad se priorizará que los alumnos **más pequeños** se apunten al grupo de **lunes y miércoles** y los alumnos **mayores** al grupo de los **martes y jueves**, aunque se harían grupos nuevos si hubiera niños suficientes para hacer un grupo de pequeños los martes y jueves o un grupo de mayores los lunes y los miércoles.

Si no hay alumnos suficientes para hacer un grupo se avisará a las familias a finales del mes de septiembre.

Contenidos y metodología

Alumnos de 2º, 3º y 4º de primaria.

Contenidos.

- Programación con Minecraft.
- Programación y creación de videojuegos en 2D (Scratch, GameMaker, etc.)
- Edición 3D (Tinkercad, Freecad).
- Robótica con LEGO WIDO.



Metodología. El desarrollo se basará en clases guiadas de los distintos soportes de los contenidos (scratch, tinkercad, etc) e incluiremos talleres de tecnologías innovadoras y emergentes como la realidad virtual, la edición multimedia, etc.

Alumnos a partir de 5º de primaria.

Contenidos.

- Programación con Minecraft.
- Programación y creación de videojuegos en 3D (Unity, GameMaker, etc.)
- Edición 3D (Freecad, Cura, Zetup, etc.)
- Robótica con Arduino (Interfaz de Arduino, bitbloq, etc.)



Metodología. Estará basada en **proyectos**, teniendo en cuenta las motivaciones de los alumnos. Este espacio pretende ser un laboratorio MAKER, donde ellos lleven a la realidad sus inquietudes tecnológicas.

También incluiremos talleres de tecnologías innovadoras y emergentes como la realidad virtual, edición multimedia, etc.