



100 Experiments STEAM amb SCRATCH, SNAP4ARDUINO i BLOCKLY (15/03/2018 - 12/05/2018)

INFORMACIÓ GENERAL

Títol activitat:	100 Experiments STEAM amb SCRATCH, SNAP4ARDUINO i BLOCKLY - 9000100014		
Tipus activitat:	Curs	Hores:	40
Impartit per:	Antoni Moreno Rey (Professor de secundària) Ana Albalat Martínez (-Altres-)		
Sessions:	Dia	Hora	Aula
	15/03/2018	16:00 h - 20:00 h	Aula de Tecnologia, Campus Nord UPC, Aulari A3, aula 204
	22/03/2018	00:00 h - 00:00 h	No presencial
	05/04/2018	16:00 h - 20:00 h	Aula de Tecnologia, Campus Nord UPC, Aulari A3, aula 204
	12/04/2018	00:00 h - 00:00 h	No presencial
	19/04/2018	16:00 h - 20:00 h	Aula de Tecnologia, Campus Nord UPC, Aulari A3, aula 204
	26/04/2018	00:00 h - 00:00 h	No presencial
	03/05/2018	16:00 h - 20:00 h	Aula de Tecnologia, Campus Nord UPC, Aulari A3, aula 204
	12/05/2018	10:00 h - 19:00 h	SteamOlot -Robolot 2018 – Olot; Sala Torin

INFORMACIÓ DETALLADA

PRESENTACIÓ

Els assistents proposaran, dissenyaran, construiran i documentaran un projecte que utilitzi les STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Art i Matemàtiques) , disseny i impressió en 3D i/o IoT (internet de les coses).

L'associació Robolot Team assumirà les despeses de material fins a un màxim d'uns 60 €/participant destinat a la elaboració d'un projecte. El material quedarà en propietat dels assistents després del ROBOLOT 2018

Observacions:

Els usuaris que hi assisteixin i vulguin utilitzar tècniques 3D, hauran de tenir uns conceptes mínims de disseny i impressió 3D per tal de poder treballar aquesta tècnica de forma pràctica.

DESTINATARIS

Professorat de Tecnologia d'ESO i Batxillerat.

OBJECTIUS

Treballar les STEAM de forma competencial, aprofitant per a introduir conceptes i tècniques que ajudin a treballar al professorat de forma transversal, pràctica i engrescadora.

TEMARI

- El sistema ARDUINO . Altres sistemes (Lego, Picaxe, Vernier, Microlog, ...)
- El Shield IMAGINA TdR Steam (Basada en l'experiència de Robolot Team) .
- Programació Gràfica i Text. Snap for Arduino, SCRATCH i BLOCKLY
- Comunicacions bluetooth : Hardware i Software.
- Connexions reals i virtuals. Internet de les coses.
- Sensors i Actuadors.
- Control per APP i Ordinador.

METODOLOGIA

El projecte realitzat, haurà d'estar contextualitzat en alguna etapa formativa inclosa entre la secundària obligatòria , post obligatòria i ensenyaments professionals, i treballarà les competències escaients.

Curs pensat per treballar amb projectes utilitzables a l'aula on els formadors actuen principalment com a orientadors, compaginant les explicacions teòriques amb l'assessorament pràctics.

Els projectes es mostraran al públic dins de la Jornada d'intercanvi d'experiències "SteamOlot" de la 17a Edició de Robolot, el dia 12 de Maig de 2018. Els autors que presentin a la jornada, es podran quedar en propietat el projecte elaborat un cop finalitzada l'edició de ROBOLOT 2018

Darrera sessió: Dissabte 12 de Maig (SteamOlot -Robolot 2018 – Olot)

Horari: 10:00 a 19:00. Dinar inclòs a càrrec de l'Organització.

Lloc : Sala Torin - Olot

certificació

La certificació a les persones participants estarà supeditada a la prèvia inscripció i acceptació pel mitjà establert (electrònicament a través del web), a l'assistència a sessions presencials i a l'avaluació positiva dels treballs proposats pels formadors.

Els certificats s'obtindran a través del sistema informàtic de la Generalitat de Catalunya (<http://xtec.gencat.cat/ca/formacio/la-meva-formacio/els-meus-certificats/>).