

EXTRAESCOLARS 2019-2020

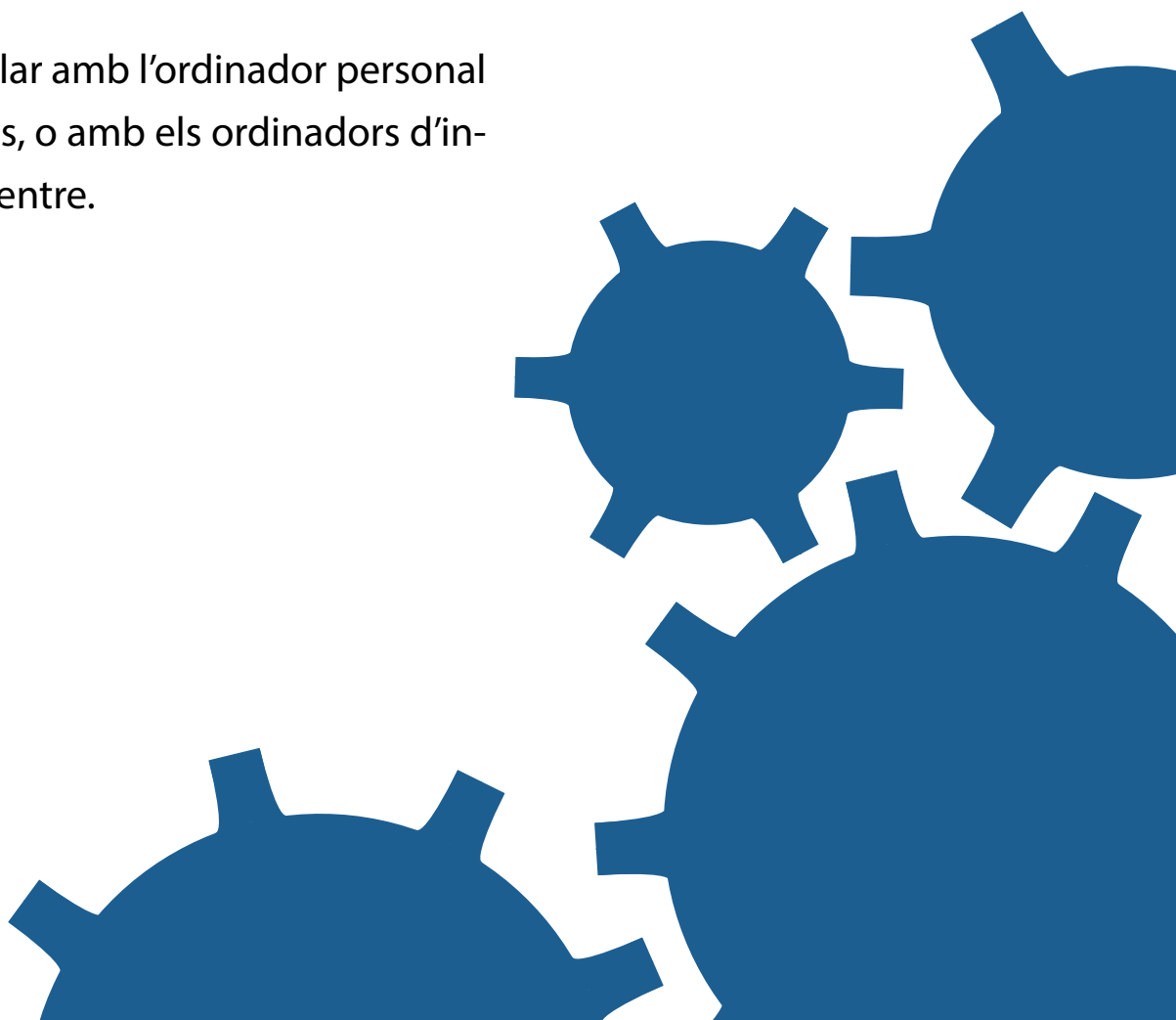
DYNAMIND[®] 
Ments Dinàmiques

Presentació

Després de l'experiència obtinguda en els nostres anys de treball educatiu amb aquesta franja d'edat d'11 a 16 anys, en l'etapa educativa de l'ESO, i donades les seves característiques psicològiques particulars volem oferir una nova dinàmica que potenciï la motivació a través de tallers d'una durada trimestral i amb temes diferents, per tal d'evitar la monotonia, per donar una perspectiva més tancada (es comença i s'acaba una activitat en un temps definit més curt) i donar una visió molt més àmplia del món científic i tecnològic cada vegada ens envolta més que amb diferents opcions.

Els tallers s'articularen trimestralment amb un nombre mínim de 8 alumnes, fins a un màxim de 12/15 alumnes. Les sessions seran d'1 hora de durada.

Es podrà treballar amb l'ordinador personal o amb la tablets, o amb els ordinadors d'informàtica del centre.



Cicle SUPERIOR i ESO

Robobloq

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Resolució oberta
de problemes



Treball
en equip



Estructuració
del pensament

Creativitat



Com es treballa a l'aula?

MBot, és ideal perquè els nens s'iniciïn en la robòtica, la programació i l'electrònica. Empra un llenguatge de programació visual per blocs, basat en Scratch, anomenat mBlock. Els/les alumnes aprendran a programar, a construir i dissenyar el robot, així com a buscar solucions a problemes plantejats.

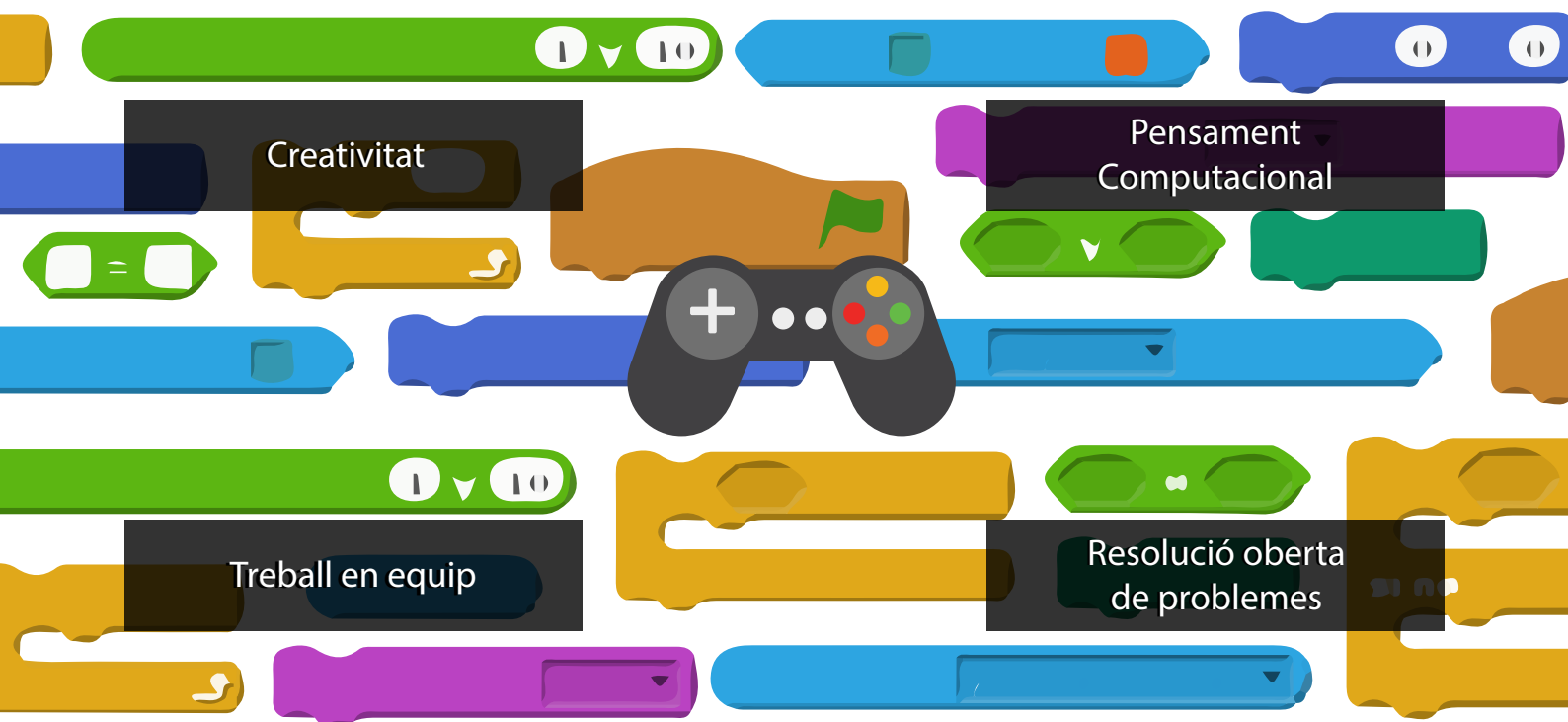
Educació Secundària

Creació de Videojocs

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
10/12 sessions
1 hora per sessió

Què treballem?



Com es treballa a l'aula?

En cada sessió es presenta als alumnes un repte a resoldre en equip. El professor, guiarà l'acció de l'alumne oferint les bastides necessàries per tal de desenvolupar les seves pròpies estratègies creatives.

Cicle SUPERIOR i ESO

Lego Mindstorms EV3

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Com es treballa a l'aula?

En cada sessió es proposa un repte on els/les alumnes treballen a partir de la resolució oberta de problemes, introduint-los en entorns de programació de llenguatge visual.

Cicle SUPERIOR i ESO

Digital SandBox - Arduino

Alumnes de:
ESO

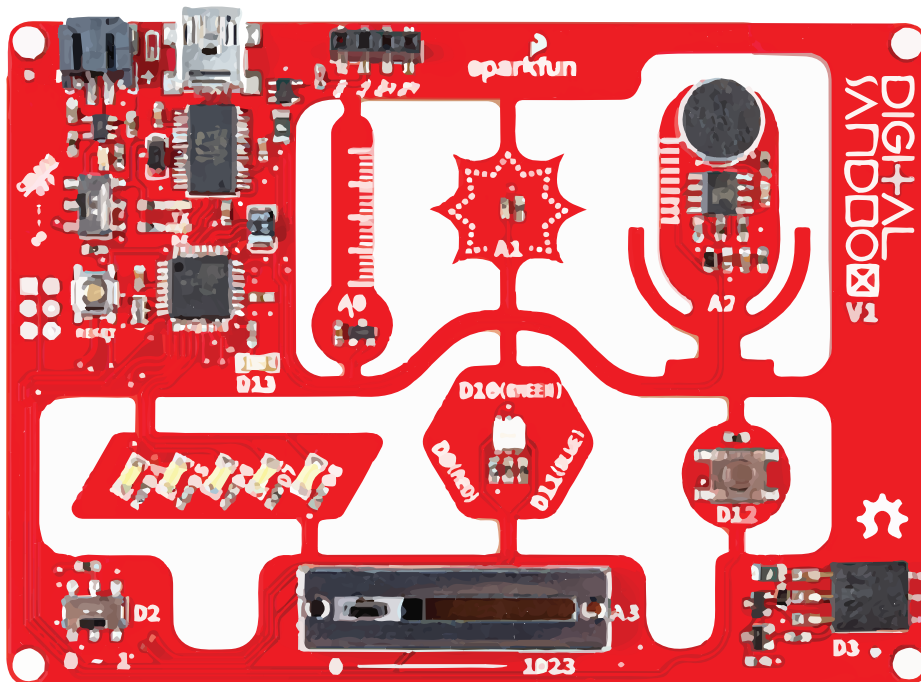
8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Programació

Introducció
conceptes
d'enginyeria



Desenvolupar
la lògica

Comunicació



Resolució
de problemes



Com es treballa a l'aula?

Mitjançant un microcontrolador, Digital Sandbox pot interactuar amb senyals del món físic a través de sensors i controlar altres elements com a motors i LEDs, que vénen integrats a la placa. Els/les alumnes podran dissenyar el seu propi projecte i programar-lo, utilitzant Ardublock que facilita la programació de forma molt gràfica.

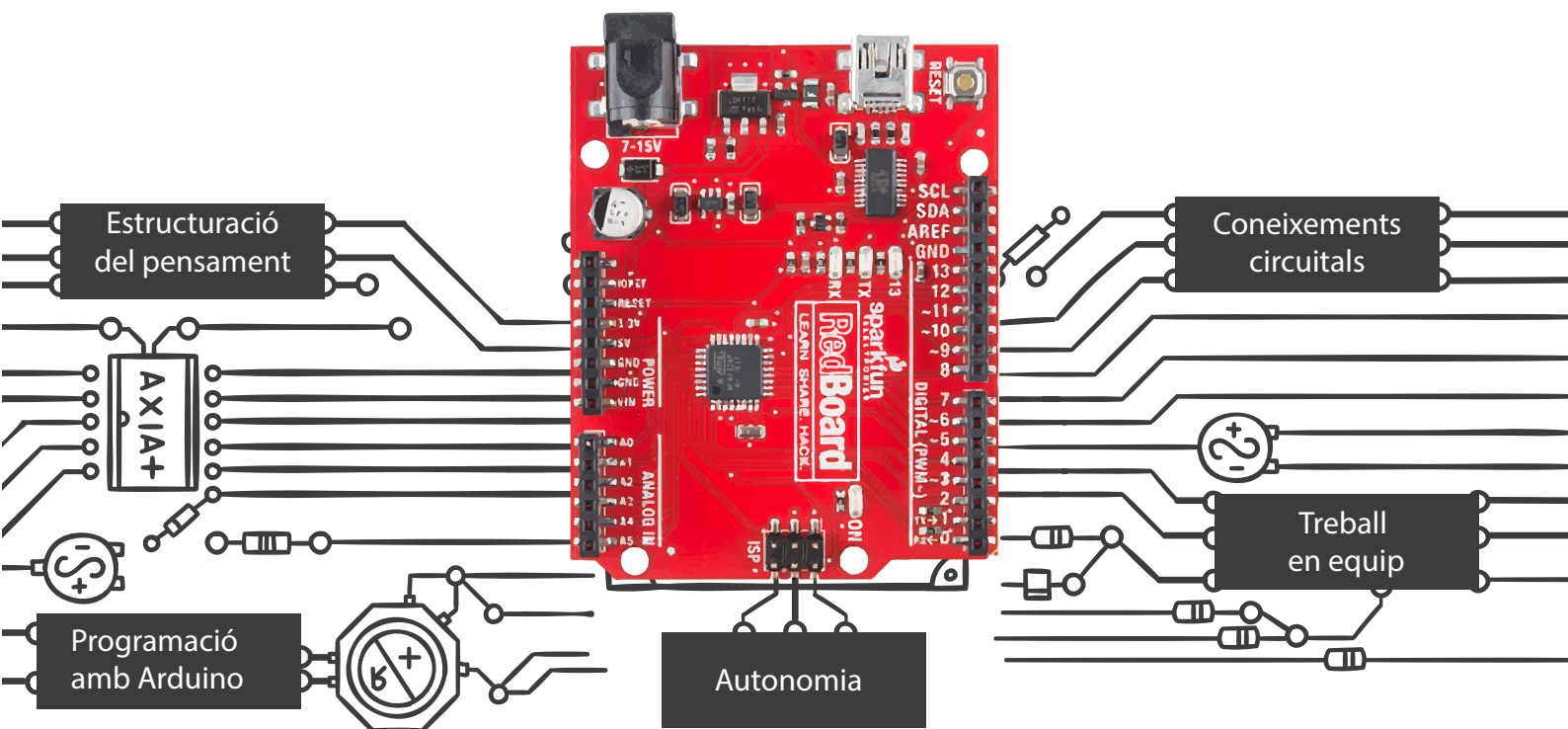
Educació Secundària

Inventor's Kit - Arduino

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
10 sessions
1 hora per sessió

Què treballem?



Com es treballa a l'aula?

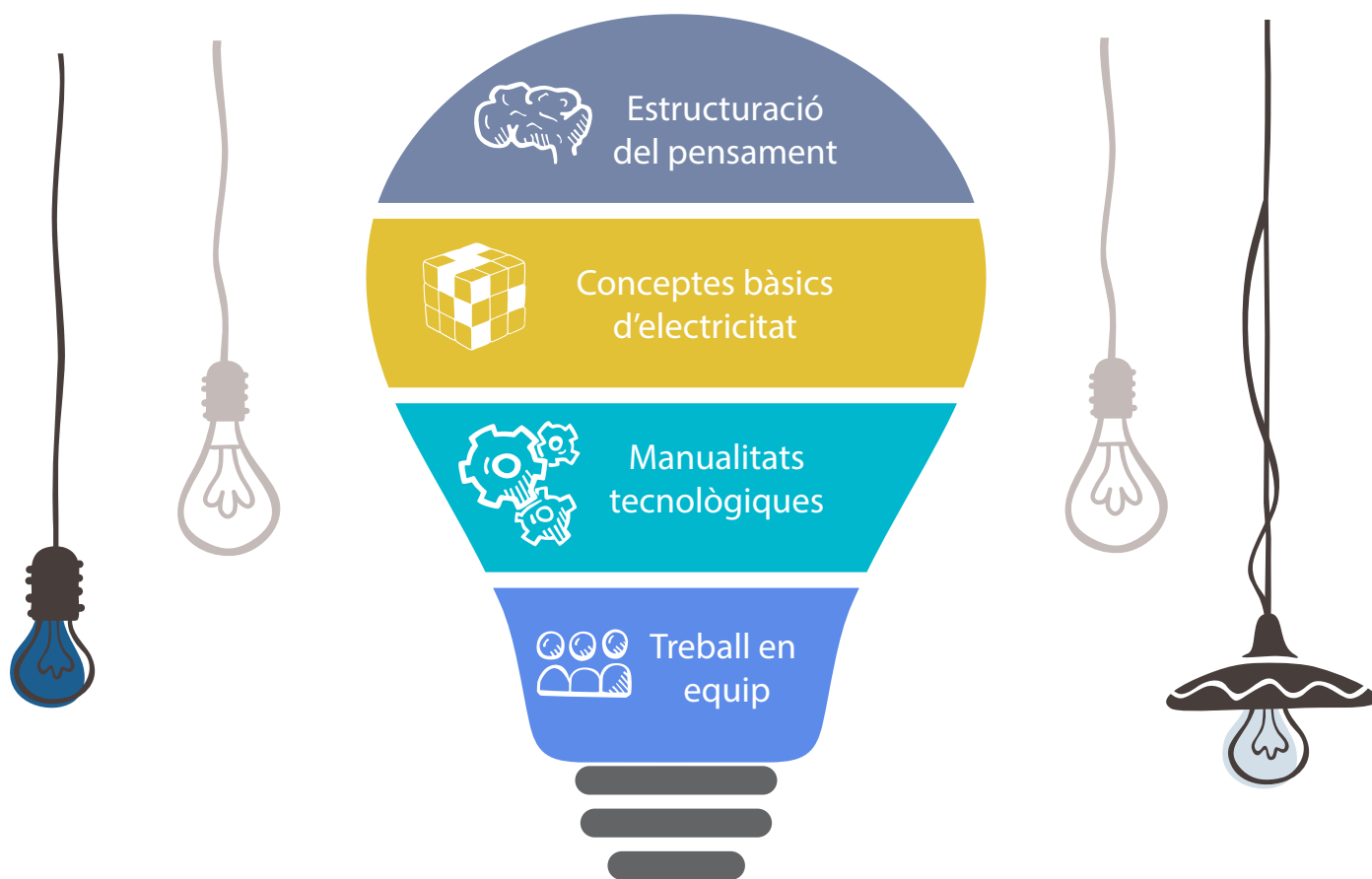
L'apropament a aquesta tecnologia permet el desenvolupament de construccions que faciliten la introducció a l'electrònica, la programació i el disseny.

Educació Secundària e-Tèxtil

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
10/12 sessions
1 hora per sessió

Què treballem?



Com es treballa a l'aula?

Els/les alumnes començaran a treballar amb projectes bàsics elèctrics, i a poc a poc s'augmentarà la complexitat fins a decorar electrònicament una samarreta o un element tèxtil escollit per l'alumne.

Educació Secundària

Taller d'experimentació

Alumnes de:
ESO

8-10 alumnes
10/12 sessions
1 hora per sessió

Què treballem?



Estructuració
del pensament



Creativitat



Física i Química



Treball
en equip



Resolució oberta
de problemes

Com es treballa a l'aula?

Es proposa una situació inicial i s'introdueixen els principis bàsics de física o química per poder resoldre el problema. Es treballa seguint el mètode científic, fent hipòtesi i a través dels resultats de l'experimentació.

Educació Secundària

Taller de luminogrames

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballem?



Com obtenim
imatges



Creativitat



Conceptes bàsics
fotografia



Estructuració de
projectes



Treball en
equip

Com es treballa a l'aula?

Dibuixarem amb la llum, aprenent a fer servir l'obturador de les càmeres. Es combinarà la part teòrica amb la pràctica mitjançant exercicis de dibuix lliure.

Educació Secundària

Disseny Gràfic i Aplicacions 3D

Alumnes de:
ESO

8-12 alumnes
10/12 sessions
1 hora per sessió

Què treballarem?



Estructuració
del pensament



Creativitat



Visió espacial



Desenvolupament
de la lògica



Treball en
equip

Com es treballa a l'aula?

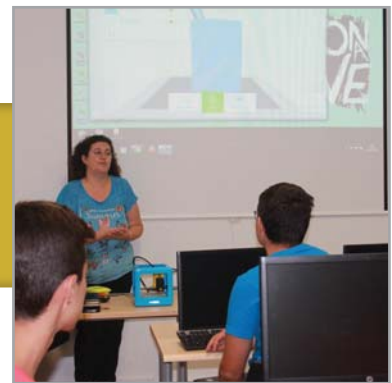
Utilitzant un programa de disseny 3D, crearem projectes bàsics per adquirir conceptes, per finalment resoldre un projecte integrador final. Finalment aquest projecte, s'imprimirà en 3D o es visualitzarà amb realitat virtual.

Formació Professorat

Si ets docent i vols descobrir la **robòtica educativa** pots formar-te per poder ensenyar a programar.



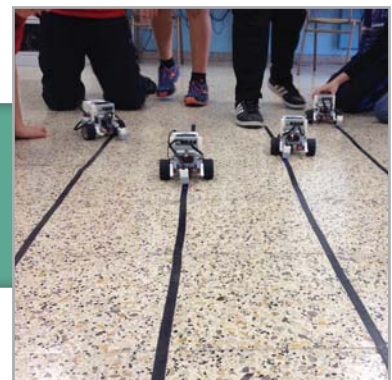
Cursos dirigits a professors



Adaptació a les vostres necessitats



Metodologia pràctica



Diferents àmbits





info@dynamind.es

Arduino
Disseny 3D
Experimentació
Luminogrames

Mbot
Mindstorms EV3
Creació Videojocs
Scratch



626 93 76 45

GRÀCIES

per confiar en nosaltres

