

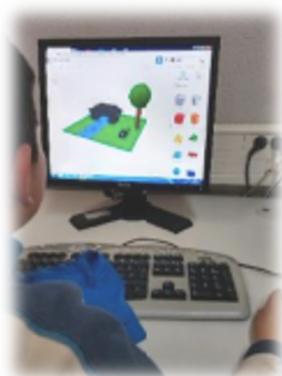
ESCUELA DE ROBÓTICA

2023-2024

Las actividades extraescolares y los servicios complementarios que el centro ofrece a sus alumnos tienen carácter voluntario, no discriminatorio y carente de ánimo de lucro.

ESCUELA DE ROBÓTICA

Este año, desde el Club queremos fomentar una actividad diferente donde los alumnos/as puedan desarrollar el pensamiento computacional a través de múltiples actividades, todas esas diseñadas para los diferentes grupos de edad.



INICIO Y FIN DE LA ACTIVIDAD

- Comienzo de actividades: **2 de octubre de 2023.**
- Fin de actividades: **31 de mayo de 2024.**

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se depositarán en la Secretaría del Centro o por correo electrónico (escuelarobotica@colegiokolbe.com).

- **BAJAS:** Las bajas deben comunicarse por escrito o correo electrónico en la Secretaría del Centro, antes del día 25 de cada mes; en caso contrario, se abonará la cuota mensual correspondiente.
- **IMPORTE:** Las actividades de la Escuela de Robótica se cargarán en el recibo mensual del Colegio, donde aparecen desglosadas. Para alumnos externos al Centro, el pago de recibos se realizará mediante domiciliación bancaria.
- **CUOTA DE MATRICULACIÓN:** La matrícula tiene un coste de 20,00€/año, que se pasará a finales del mes de julio o cuando se apunte a la actividad, además existe una cuota de material que se cobrará con el recibo de noviembre.

Horarios ESCUELAS MAKER – ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN DIVERTIDA

GRUPO	NACIDOS EN...	CURSO ESCOLAR	ENTRENAMIENTOS, HORARIO Y LUGAR
MAKERS I	2013 – 2012	5º y 6º Primaria	Martes y Jueves 16:30 a 17:45 Aula Informática Colegio
MAKERS II	2010 hasta 2007	1º a 4º ESO	Lunes y Miércoles 16:30 a 17:45 Aula Informática Colegio

Información de interés

Precio	Matrícula: 20,00€. MAKER I: 38,00 €/mes. + 20,00 € (cuota única de material en noviembre) MAKER II: 40,00 €/mes. + 20,00 € (cuota única de material en noviembre)
Lugar	Aula de Informática del Colegio.

MAKERS I: 5º y 6º Primaria. Programación de placas microcontroladoras con Arduino Educación, trabajo con sensores y actuadores. Elaboración de pequeños proyectos electro-mecánicos. Creación de videojuegos en Python.

MAKERS II: 1º-2º-3º y 4º ESO. Construcción de dispositivos inteligentes como en el mundo real gracias a las nuevas placas IoT de Arduino. Robótica mediante problemas del mundo real en el que hay que buscar soluciones, diseñar, construir y programar robots mBot 2. Diseño y modelado de 3D con Autodesk Fusión 360. Conoceremos cómo desarrollar juegos en 2D y 3D tanto para móvil como para ordenador con Unity.