

INSTRUCCIONES DE INSCRIPCIÓN CURSO 2018 - 2019

Información para la inscripción en la actividad extraescolar de Robótica Educativa

GRUPOS Y HORARIOS

CURSO	DÍA	HORARIO
1º2º3º PRIMARIA – NIVEL 1	LUNES	13:30 – 14:30
1º2º3º PRIMARIA - NIVEL2	LUNES	16:00 – 17:00
4º5º6º PRIMARIA – NIVEL 1	MIÉRCOLES	13:30 – 14:30
4º5º6º PRIMARIA – NIVEL 2	MIÉRCOLES	16:00 – 17:00
2º3º INFANTIL	MIÉRCOLES	16:00 – 17:00

PRECIOS

PRECIO ACTIVIDAD **26 EUROS**

PRECIO ASOCIADOS AMPA* **22 EUROS**

* Este precio conlleva el pago de la cuota anual de socio de la AMPA de 19 €/familia y la entrega de la hoja de alta/renovación de socio a la AMPA.

INSTRUCCIONES INSCRIPCIÓN

1.- Acceder al enlace:

<https://rockbotic.com/inscripcionesamador>

2.- Completar el formulario de inscripción:

- 1º Seleccionar “CEIP Amador de los Ríos” en el campo “Centro Escolar”. Es la única opción disponible.
- 2.- Seleccionar el grupo-horario deseado en campo “Evento”.
- 3.- Rellenar datos del niño/niña.
- 4.- Rellenar datos de persona responsable.
- 5.- Pulsar botón “Enviar”.

3.- Si todos los datos son correctos. Recibirá un correo confirmando la RESERVA DE PLAZA.

4.- Una vez configuremos los grupos definitivos en septiembre, se comunicará con correo electrónico específico la inscripción definitiva.

EN CASO DE PROBLEMAS O NO DISPONER DE CONEXIÓN A INTERNET PODRÁN REALIZAR LA INSCRIPCIÓN TELEFÓNICAMENTE LLAMANDO A LA OFICINA DE ROCKBOTIC EN EL SIGUIENTE NÚMERO:

912 981 383



EL MÉTODO ROCKBOTIC

Incluimos en nuestros programas el **Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Servicio, Diseño Centrado en el Usuario**. Nuestros expertos en pedagogía y neuroeducación prestan especial atención en hacer muy divertidos y emocionantes los contenidos y las dinámicas de clase.

La tecnología para ayudar a las personas y mejorar el mundo. Esta es nuestra filosofía, la base de todos nuestros programas y contenidos, y la semilla de valores que sembramos en nuestras clases.

Hemos adaptado el modelo de innovación **Design Thinking** para que nuestros alumnos y alumnas lo integren desde la infancia. Potenciando habilidades y capacidades fundamentales para la sociedad actual:

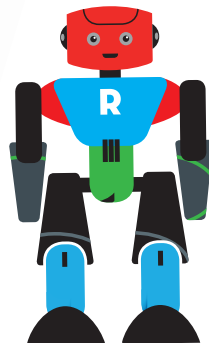
- **PROYECTAR**
- **CONSTRUIR**
- **PROGRAMAR**
- **INNOVAR**
- **PRESENTAR**



STEAM Y TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES PARA CENTROS EDUCATIVOS:

Diseñamos **programas formativos curriculares** para la implantación de las **Tecnologías Exponenciales en el Aula**, de manera transversal al resto de asignaturas. Propón la resolución de retos reales al alumnado usando metodologías innovadoras.

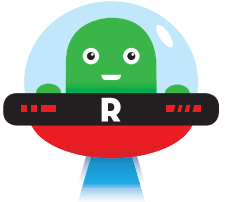
Creamos contenidos para utilizar en **Matemáticas, Inglés, Ciencias Sociales y Naturales, Lengua...**



NUESTRAS CLASES:

INFANTIL

de 4 y 5 años comienzan a desarrollar el **pensamiento computacional** divirtiéndose, jugando con el robot Beebot, **programando en tablets con Scratch Jr.** o experimentando la **Realidad Aumentada**, y expresando su creatividad construyendo con **Miniland**.



PRIMARIA

Trabajan en equipos con dinámicas divertidas e innovadoras para aprender **Robótica Educativa** con **Legó** y avanzar hasta llegar a **Arduino**. Crear **aplicaciones y videojuegos con Scratch** para llegar a la **Realidad Aumentada**. Aprender a **diseñar en 3D** y llegar a **imprimir** sus creaciones. **Presentar sus ideas y prototipos**.

Adaptamos el **contenido a la edad** y nivel de comprensión de nuestros alumnos y alumnas.

SECUNDARIA

Trabajando también en equipo profundizamos en todas las tecnologías y herramientas. **Potenciamos la integración de las técnicas de innovación** y fomentamos el conocimiento de la exponencialidad y sus aplicaciones, sin descuidar la comunicación. **Unity 3D, Blender, Arduino, Appinventor, Realidad Virtual, Drones, IoT, y mucho más.**

