

# CURS EXTRAESCOLAR STEAM

EXTRAESCOLARS DE  
PROGRAMACIÓ I TECNOLOGIA.  
2024



EDUCACIÓ SECUNDÀRIA (ESO)  
I BATXILLERAT

## OBJECTIUS

Assolir el pensament computacional de forma lúdica i creativa experimentant amb diverses tecnologies diferents, com ara el disseny 3D, la robòtica i la programació.

## L'EQUIP

L'equip de formadors especialitzats en carreres tècniques i divulgació de tecnologies donem el millor de nosaltres per dinamitzar i engrescar activitats on la programació i la lògica tenen un paper molt important.

## CONTACTE

Si vols apuntar el teu fill o filla al curs, posa't en contacte amb Diver's Associació d'Esplai ([www.diversesplai.cat](http://www.diversesplai.cat)).

## 1R TRIMESTRE

### PROGRAMACIÓ DE VIDEOJOC EN SCRATCH

Activitat de programació d'animacions i videojocs

Els alumnes programen els seus propis videojocs amb Scratch, Software creat al MIT per introduir-se al món de la programació per blocs. Scratch no coneix límits i pots desenvolupar des de videojocs senzills a projectes avançats.



### ACCÉS A SCRATCH SCHOOL

Acadèmia online de Scratch

Durant el curs els alumnes tenen accés als cursos online privats de Scratch School. Plataforma premiada al 2017 com a millor startup tecnològica opensource. Actualment disposa de més de 45 cursos.



COMPUTACIÓ ÀGIL

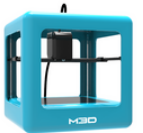
New!

## 2N TRIMESTRE

### DISSENY 3D I IMPRESSIÓ 3D

Creació dels nostres dissenys en 3D

Ens familiaritzarem amb la visió espacial, tot creant els nostres personatges en 3 dimensions amb programes especialitzats.



### EDICIÓ DE VIDEO I ANIMACIÓ

Funcionament audiovisual

Desenvolupament de presentacions i animacions, amb personatges i transicions creades a classe.



EDICIÓ DE VIDEO I  
AUDIOVISUALS

New!

## 3R TRIMESTRE

### PROTOTIPATGE

Resolució de problemes

Els alumnes desenvoluparan un projecte fent ús de la programació, i realitzaran o bé una aplicació mòbil o un programa que interactui amb l'entorn.

### ROBÒTICA EDUCATIVA

Programació projectes de robòtica

Crearem els nostres propis projectes de robòtica amb mecanismes, per a solucionar problemes reals. Una estació meteorològica, un ventilador, una màquina de vending etc. Interactuant amb sensors programables.



FIGURETA 3D ENTREGABLE