

INFORMATION TECHNOLOGY CLUB



CLUB DE TECNOLOGÍA

Por primera vez en nuestro centro y una vez adquirida la valiosa experiencia de los primeros años, hemos destinado un espacio en nuestra oferta de actividades extraescolares a través del cual nuestros alumnos más interesados y comprometidos podrán preparar y desarrollar de manera específica proyectos para participar en competiciones específicas dentro del ámbito de la tecnología. Competiciones nacionales e internacionales tales como la First Lego League (FLL), Proyecto CANSAT (ESA, *European Space Agency*), WRO (World Robot Olympiad), f1inschools, etc. Serán proyectos adicionales que complementarán el resto de proyectos y contenidos académicos que se desarrollan en el colegio durante la jornada lectiva y potenciarán especialmente las destrezas y habilidades del área STEAM, a través de los valores como el esfuerzo, trabajo en equipo, compromiso y por supuesto diversión.

Los alumnos deberán tener 10 años cumplidos y no superar los 16 años en febrero de 2020.

Esta actividad extraescolar tendrá una duración de 5 meses hasta la celebración del evento en el mes de febrero. No se podrá contratar por un periodo inferior. Tendrá un coste adicional de inscripción a la First Lego League que dependerá del número de alumnos del equipo. Entre 15 y 29 euros.

Se impartirá todos los martes en horario de 17:00 a 18:30. Rogamos puntualidad en la recogida de los alumnos.

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Proponemos una extraescolar que complementa perfectamente nuestra formación curricular y se encuentra totalmente coordinada para que suponga un plus para aquellos alumnos que la cursen. Durante el curso, trabajarán por Boxes en los que se les propondrá una temática específica y unos retos que deben lograr satisfactoriamente. Supondrá seguir ganando experiencia en trabajo por proyectos y en colaborativo donde cada alumno adquiere un rol esencial para lograr el objetivo.

A través de estos Boxes o bloques de contenidos, que irán cambiando a lo largo de todo el curso, los alumnos desarrollarán habilidades propias del área STEAM a través de diferentes recursos y plataformas, tales como escenarios VR (Realidad Virtual), domótica y mini-inventos, programación, conductividad eléctrica a través de grafeno, robótica, objetos articulados 3D, drones..., seleccionados acorde a la edad. Además, se prepararán para participar en un evento de intercambio y aprendizaje para potenciar la Robótica Educativa con otros chicos/as que comparten el interés en las habilidades STEAM.

- ✓ Todas las actividades están **sujetas a que haya un mínimo y máximo de niños**. Os informaremos antes de comenzar las mismas la viabilidad o no de las mismas.
- ✓ El precio de todas las actividades es trimestral. Los dos primeros trimestres se cobrarán completos y en el tercer trimestre, al ser un periodo de dos meses en vez de tres, se cobrará la parte proporcional a esos dos meses. Habrá una única **matrícula de 10 euros por alumno y actividad al año**. La actividad de remo es anual, es decir, el compromiso se adquiere de octubre mayo. En la actividad del Club de Tecnología el compromiso se adquiere por 5 meses.
- ✓ Todos los alumnos a partir de P5 podrán salir solos si tienen firmada la autorización de salidas.
- ✓ Las actividades están estrictamente organizadas según edad, clase, nivel de los niños.
- ✓ Si un alumno se da de baja de una actividad antes del final del trimestre, no habrá devolución de las clases restantes. El impago de un recibo supone la baja y pérdida de plaza en la actividad. No podrá renovar la inscripción para sucesivos trimestres quien tenga algún importe pendiente de pago.
- ✓ En caso de lluvia, habrá actividades que no puedan realizarse. Avisaremos por correo electrónico con antelación por si pudierais recogerlos a las 17:00 horas. En todo caso y si no pudierais recogerlos, tendremos a disposición de nuestros alumnos el aula vespertina hasta las 18:15 horas. No podremos practicar devolución ni garantizar la recuperación de las clases perdidas.
- ✓ Las normas de comportamiento en las actividades son exactamente las mismas que las del Colegio, al ser éstas una parte del mismo; el alumno debe mostrar una actitud o comportamiento correctos en dichas actividades y no podrá continuar en las clases en el caso contrario.
- ✓ **La baja en cualquier actividad deberá notificarse mediante correo electrónico a marialuisa.valentin@yagoschool.com y a secretaria@yagoschool.com antes del día 20 del mes anterior al comienzo del siguiente trimestre.**