

Horario e actividades

- 10:00 - 10:30 - Presentación da biblioteca escolar como laboratorio creativo de aprendizaxes, pola Asesoría Bibliotecas Escolares.
- 10:30 - 12:00 - Deseño e Impresión 3D.
- 12:00 - 12:30 - Pausa café.
- 12:30 - 14:00 - Obradoiro de deseño e impresión 3D.
- 14:00 - 16:00 - Xantar.
- 16:00 - 18:00 - Experiencia didáctica escornabots: EEI de Barrionovo (Arteixo)
- 18:00 - 18:15 - Pausa
- 18:15 - 19:45 - Mesa: Posta en común experiencias Escornabot e espazos maker na Biblioteca Escolar.
- 19:45 - 20:00 - Avaliación e peche.

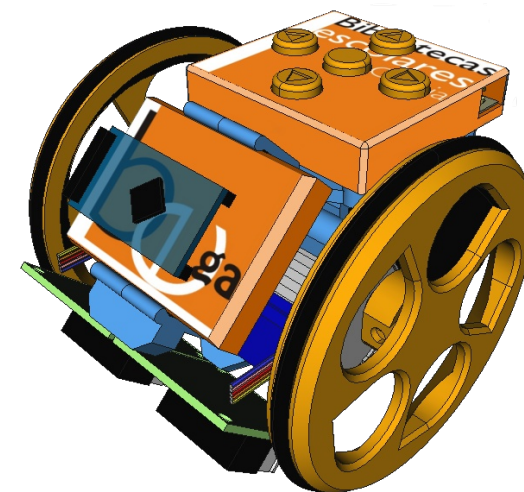
Localización: EGAP

Escola Galega de Administración Pública (Sala 5)

Polígono das Fontiñas, Rúa de Madrid, 2-4
15707 Santiago de Compostela,
A Coruña - España
Teléfono: 981 546 040

Escornabots na biblioteca escolar: Impresión 3D

Formación Presencial
06/10/2017



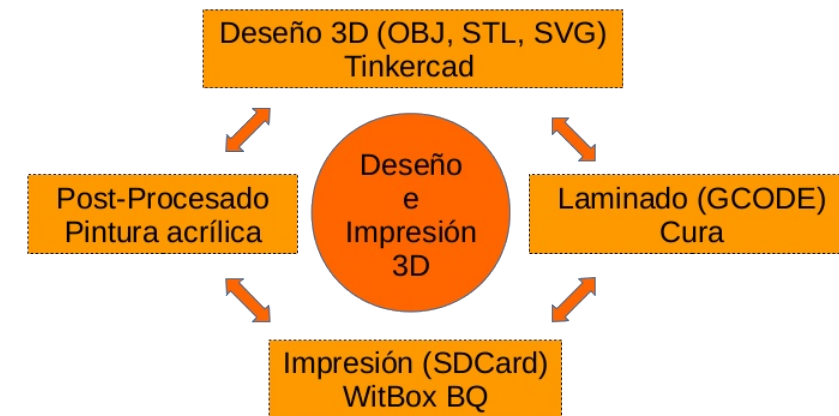
O Proxecto Escornabots na biblioteca escolar é unha iniciativa da D.X. de Centros e RRHH, integrada no Plan LIA de Bibliotecas Escolares, (Lectura, Información, Aprendizaxe).

Obxectivos actividade de formación

- Presentar a biblioteca escolar como laboratorio creativo de aprendizaxes, nas que as persoas usuarias (alumnado, profesorado e familias) poden atoparse para pensar, deseñar, facer, construír e aprender xuntas, na liña dos makerspaces ou dos laboratorios de ideas..
- Promover unha actitude positiva cara á tecnoloxía e a aprendizaxe activa.
- Familiarizarse e adquirir confianza na construción e manipulación de obxectos tecnolóxicos.
- Fomentar os valores da cultura libre, o traballo cooperativo, a tecnoloxía como medio de participación cidadá, no contexto da biblioteca escolar.
- Profundizar os fundamentos técnicos básicos do deseño e a impresión 3D e as súas posibilidades na práctica diaria en actividades educativas e colaborativas, coa biblioteca escolar como laboratorio creativo de aprendizaxes.

Actividades

Deseño e impresión 3D



Obradoiro de deseño e impresión 3D

Desenvolverase nun formato de obradoiro aberto, con mesas de traballo onde os asistentes, coa guía dos relatores, tentarán realizar actividades a través dun portátil de xeito autónomo e colaborativo.

Proxecto maker na biblioteca escolar

Aplicacións didácticas na biblioteca escolar:

- Experiencia didáctica EEI de Barrionovo (Arteixo).