

# Extraescolars



*Som una empresa dedicada a donar formació a tots aquells col·legis que, pel seu distanciament d'un centre especialitzat o per la falta de mitjans tècnics necessaris, els seus alumnes no poden rebre aquests coneixements tant importants avui dia, per això, li presentem el nostre projecte de classes extraescolars pel pròxim curs.*

- Durada: Curs escolar.
- Hores al dia: 1h o 1,5h.
- Dies: 1 o 2 dies a la Setmana.
- Horari: Migdia o tarde
- Certificat: De la nostra acadèmia.
- Grups: Màxim de 10 persones.
- Lloc: Aules de l'escola.
- Portàtils: Última generació

- **Robòtica**
- **Drons**
- **Mecanografia**
- **Informàtica**
- **Anglès**

## • **funny english**

La necessitat d'adquirir i dominar la llengua anglesa en un futur proper per als nostres fills ens ha portat a dissenyar una forma divertida i innovadora perquè els nens no vegin l'activitat com una activitat curricular mes sinó que la trobin motivadora i divertida per a això usem recursos d'internet des de jocs, videos, test gramaticals, speaking, etc, etc utilitzant ordinadors com a suport aconseguim que sigui més divertit per als nens aconseguint un major grau de motivació augmentant per tant el grau de coneixements adquirits, en cas de no poder fer servir els ordinadors de l'escola nosaltres podem aportar ordinadors portàtils o bé fem l'activitat seguint el mètode tradicional, pots visitar nostra web i veuràs els centenars de recursos disponibles per a totes les edats amb els quals treballem. A partir de P3

## • **Mecanografia**



# • Robòtica



La robòtica educativa ha arribat a les nostres escoles per quedar-s'hi. La robòtica permet als estudiants treballar com a joves científics, enginyers, matemàtics i escriptors, posant al seu abast les eines, condicions i tasques necessàries per dur a terme projectes de diferents camps. La robòtica ajuda als alumnes a pensar amb creativitat, desenvolupar habilitats de vocabulari i comunicació, establir vincles entre causa i efecte, reflectir com buscar respostes i imaginar noves possibilitats, generar idees i treballar per fer-les realitat,



realitzar comparacions canviant factors i observant o mesurant els efectes, realitzar observacions i mesures sistemàtiques, pensar amb lògica i crear un programa per produir un comportament específic, escriure i presentar històries creatives utilitzant models per aconseguir efectes visuals i dramàtics. La construcció d'un robot educatiu requereix mobilitzar, a partir d'experiències científiques tecnologies concretes, coneixements de mecànica, coneixements d'electricitat, coneixements d'electrònica, i coneixements d'informàtica.

Robots adaptats a cada edat (bee-bot, WeDo 2.0, Mindstorms EV3) i sempre tenint en compte que ha de ser divertida.

tot el que els nens fan a robòtica, pots veure-ho en:

[www.facebook.com/roboaula](http://www.facebook.com/roboaula)

Instagram

[@roboaula](https://www.instagram.com/roboaula)



# • Informàtica

Ms-Word  
Internet  
Windows

En l'era de la informació on el coneixement i les habilitats en el maneig tant d'equips com dels recursos disponibles a la xarxa, resulten ser imprescindibles en el present, desenvolupem aquesta activitat, pensada i dissenyada perquè els nens

correu electrònic  
Ms-Powerpoint  
Jocs educatius

adquireixin i millorin aquestes habilitats i coneixements de forma pràctica i divertida, sempre amb continguts adaptats a la seva edat. L'activitat es pot fer amb la infraestructura d'ordinadors de l'escola o aportant la nostra empresa ordinadors portàtils. A partir de P3.

