

Curso de Robótica y Programación en entorno educativo. Actividades extraescolares

Fechas: 22may-23 junio

Modalidad:Presencial **Duración:**125 horas

Lugar:Se indicarán los centros educativos mediante e-mail, a los alumnos participantes.

Requisitos:

- Tener entre 16 y 29 años y estar inscrito en Garantía Juvenil
- Se valorará: Formación en magisterio, educación especial, ingeniería, trabajo social, tener formación en actividades de tiempo libre, nivel medio de inglés.

Objetivos:

- Mejorar la empleabilidad y conocer técnicas de búsqueda de empleo, desarrollo de entrevista de trabajo y proceso de selección.
- Aprender conceptos fundamentales de robótica y programación
- Estimular y desarrollar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en los centros de enseñanza.
- Integrar las TIC's dentro del aula como una herramienta más.
- Conocer, manejar y aplicar adecuadamente las herramientas que incorpora SCRATCH.
- Conocer, manejar y aplicar adecuadamente las herramientas que incorpora ARDUINO.

Índice de contenidos

MÓDULO 1-FORMACIÓN PARA EL EMPLEO (65h.) Formación teórica y práctica:

1.1 Habilidades personales 10h.

Auto-conciencia emocional. Auto-regulación. Auto-motivación. Empatía

1.2 Habilidades sociales 20h.

Habilidades sociales. Conductas sociales. Relaciones sociales. Cultura de empresa: competencias clave en la empresa de hoy.

1.3 Habilidades para la empleabilidad 35h.

CV y carta de presentación. Entrevista personal. Proceso de selección. Empleo 2.0.Marca personal. Programas informáticos aplicados a la empleabilidad.

MÓDULO 2. Robótica y programación en entorno educativo(60h.)

2.1 Introducción (10horas)

Historia de la robótica y la programación. Conceptos básicos. Presentación de programas y tecnologías que se utilizan en el aula. Metodología

2.2 Scratch (30 horas)

Introducción a Scratch. Conceptos básicos. Los personajes. ¿Cómo y dónde programamos?. Programación de un juego. Cómo empezar. Elementos y valores. Modificaciones. Finalizar el juego. Modificaciones. En el escenario. En el fondo. Los efectos de transición.

Cofinanciado por:



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
Iniciativa de Empleo Juvenil
El FSE invierte en tu futuro



GOBIERNO DE ESPAÑA
GARANTÍA JUVENIL



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL

Cámara
Zaragoza

2.3: Diseño gráfico (10 horas)

Tux Paint. Autodesk PIXLR. GIMP.

2.4 Arduino (10horas)

Conceptos básicos. Tipos de placas Sensores y actuadores. Cómo programar una placa Arduino. La aplicación de escritorio de Arduino. Mis primeros proyectos

Metodología y Evaluación

La formación será fundamentalmente práctica, en aulas con ordenadores individuales.

El sistema de evaluación será a través del control continuo del alumno y a través de una prueba al finalizar el curso.

La entrega del certificado de participación será condicionado a la asistencia del alumno que deberá asistir a mínimo el 75% de la formación.

CALENDARIO

MÓDULO 1: Empleabilidad (65h.)

Horario: 22may-7jun de 09.30h. a 14.30 h.

Lugar: Se comunicará la dirección del centro formativo a través de mail.

Fechas:

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
22 mayo	23 mayo	24 mayo	25 mayo	26 mayo
29 mayo	30 mayo	31 mayo	1 junio	2 junio
5 junio	6 junio	7junio		

MÓDULO 4:Robótica y programación en entorno educativo(60h.)

Horario: 8 -23 junio, de 09.30h. a 14.30 h.

Lugar: Cámara de Comercio, Industria y Servicios de Zaragoza – Paseo Isabel la Católica, 2 – 50009 ZARAGOZA

Fechas:

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
			8 junio	9 junio
12 junio	13 junio	14 junio	15junio	16 junio
19 junio	20 junio	21 junio	22 junio	23 junio

Cofinanciado por:

