

PLANNING DEL TALLER

1- Presentació.

2- Disseny e impressió 3D:

▪ Conceptes.

- Què és una impressora 3D?
- Aplicacions actuals. Aplicacions de futur.
- Parts d'una impressora 3D. Cóm funciona?
- Dissenyem en 3D: software a utilitzar.

▪ Pràctica:

Dissenyem un objecte en 3D amb el software Freecad i l'imprimim.



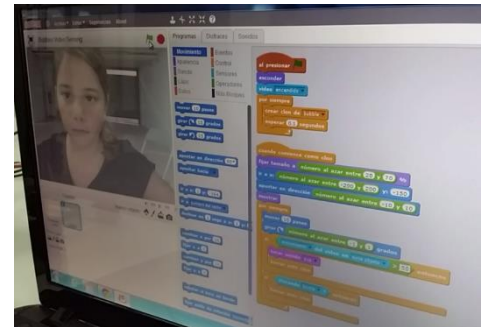
3- Programació.

▪ Conceptes.

- Què significa "programar"?
- Llenguatges de programació. Scratch.
- Scratch: una xarxa on compartir projectes a nivell mundial.

▪ Pràctica:

- Fem el nostre primer programa amb Scratch.
- Revisarem programes fets per altres nens de la resta del món i veurem les possibilitats reals de la programació.



4- Electrónica.

▪ Conceptes.

- Què és la electrònica?
- Aplicacions.
- Arduino: una plataforma electrònica per aprendre

▪ Pràctica

Programem un robot amb S4A veient que podem controlar la electrònica mitjançant la programació.

