**CURSOS DE PROGRAMACIÓN PARA ALUMNOS DESDE 1º DE PRIMARIA HASTA 2º DE LA ESO, DE OCTUBRE A DICIEMBRE DE 2023**

En este curso, aprenderán trabajando en el diseño de juegos y videojuegos, animaciones e historias, a través de un sencillo lenguaje y bases de pensamiento computacional. Son cursos de iniciación dirigidos, para que los alumnos puedan dar sus primeros pasos en la programación, fomentando así el pensamiento lógico y analítico, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, y resolviendo problemas con soluciones muy creativas.

**Contenidos:**

**1º y 2º de Primaria:**

- **SCRATCH 3.0**: Diseño de juegos y animaciones, bases de pensamiento computacional.

**3º y 4º de Primaria:**

- **MINECRAFT EDUCATION**: Diseño de videojuegos y programación desde la rama educativa del famoso juego, les ayuda a interiorizar conceptos de una manera muy divertida.

**5º y 6º de Primaria:**

- **ROBLOX STUDIO**: Creación de videojuegos con lenguaje de programación de LUA.

**1º y 2º de la ESO:**

- **CÓDIGO ESCRITO**: Fomentar el pensamiento lógico, crítico y analítico, descomposición de problemas en pasos más pequeños para encontrar soluciones creativas.

|  |  |
| --- | --- |
| Fechas de la Actividad: | **Del 5 de octubre al 21 de diciembre según grupo** |
| Destinatarios | **Grupo 1:**  **SCRATCH 3.0 para 1º y 2º de Primaria** **Grupo 2:**  **MINECRAFT EDUCATION para 3º y 4º de Primaria** **Grupo 3:**  **ROBLOX STUDIO para 5º y 6º de Primaria****Grupo 4:**  **CÓDIGO ESCRITO para 1º y 2º de ESO** |
| Fechas y horarios: | **Total de 10 sesiones de 70 minutos cada sesión****Grupo 1: Todos los lunes 9,16,23 y 30 de octubre, 6,13,20 y 27 de noviembre, y el 4 y 11 de diciembre** **De 17:45 a 18:55 horas****Grupo 2: Todos los jueves 5, 19 y 26 de octubre, 2, 9, 16, 23 y 30 de noviembre, y el 14 y 21 de diciembre****De 17:30 a 18:40 horas****Grupo 3: Grupo 3: Todos los martes 3, 10, 17, 24 y 31 de octubre, 7, 14, 21 y 28 de noviembre, y el 5 de diciembre****De 17:45 a 18:55 horas****Grupo 4: Todos los jueves 5, 19 y 26 de octubre, 2, 9, 16, 23 y 30 de noviembre, y el 14 y 21 de diciembre****De 18:45 a 19:55 horas** |
| Lugar: | **Casa de la Juventud e Infancia**  |
| Precio:  | **50 € para empadronados, 100 € para no empadronados**  |
| Plazas | **Mínimo 10 máximo 14 plazas**  |

**FORMA DE PAGO:**

A ingresar en el siguiente número de cuenta a nombre de **Robots in Action**

**LA CAIXA: ES 12 21005448510200145601**

**CONCEPTO: nombre del participante y nombre del curso al que se inscribe**

**PLAZOS Y NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN**

* + **PLAZOS DE INSCRIPCIÓN**
	+ **Plazo para empadronados,** del **4 al 19 de septiembre presencial o por administración electrónica** (el horario de atención al público es de 9:30 a 14:00 h de lunes a viernes y los días 7, 14, 21 y 28 de septiembre, también en horario de tarde de 17:00 a 20:00h).
	+ En caso de superar las solicitudes a las plazas se realizará un **sorteo** entre las preinscripciones el día **21 de septiembre**. Una vez realizado el sorteo se podrá conocer el resultado en la Casa de la Juventud e Infancia. En caso de no resultar admitidos se realizará la devolución del importe total del curso una vez finalizado todo el proceso de admisión, aportando número de cuenta.
	+ **Plazo para no empadronados y empadronados que no se hubieran inscrito anteriormente:** del **22 al 28 de septiembre**, solo se podrá realizar la inscripción de forma presencial (consultar horario de atención al público). Las plazas se cubrirán por orden de llegada.

**INFORMACIÓN ADICIONAL**

* **Documentación necesaria para formalizar la matrícula: Este trámite se podrá realizar de forma telemática o en el Centro de Información Juvenil de la Casa de la Juventud e Infancia, en los plazos habilitados al efecto.**
* Ficha de inscripción
* Ficha médica
* Justificante del pago completo del curso
* El curso tiene un único pago por la totalidad de los meses, no siendo fraccionable ni habiendo posibilidad de causar baja a lo largo del curso. **No se tendrá derecho a la devolución del importe del curso, salvo causa de fuerza mayor y siempre bajo la valoración de la concejalía de Juventud.**
* **Se ruega puntualidad en las entradas y las salidas de los cursos.**
* **Para la recogida de los niños, el profesor establecerá un punto de recogida.**