

Xoves 3 /11/22

Reúnense do departamento de Tecnoloxía os profesores: Oscar Loeda Rivas e Marina González Araújo, para levar a cabo pequenas experiencias co alumnado que se achega ao club de ciencias.

En total achéganse 14 alumnos de distintos cursos:

- 6 alumnos de 1º ESO
- 4 alumnos de 2º ESO
- 1alumno de 3º ESO
- 2 alumnos de 1º BACH
- 1 alumno de 2º BACH

Con respecto o listado de alumnado entregado por Vicedirección rexistraronse as seguintes ausencias:

1º ESO B:

Colmenares Dieguez, Valeria Alejandra

Lorenzo Prieto, Gabriela

1º ESO C:

Martínez Rivero, Manuel

Pacheco Cuiñas, Teo

2º ESO C:

Melguizo Franco, Ana Sofía

3º ESO B:

Montalvo Cendón, Alicia

4º ESO A:

Quintas Comesaña, Carla

1º BACH B:

Álvarez Mieses, Cristal Edmea

Nesta ocasión o alumnado ten a oportunidade de participar en diversos traballos de taller e tamén na aula de informática iniciándose en programación e automatismos con Arduino os máis novos, mentras que o alumnado de BACH traballou con programas máis avanzados.

Fixéronse dous grupos:

- Un grupo para a aula de informática con Oscar: o alumnado de 1º ESO, unha alumna de 1º BACH e un alumno de 2º BACH.
- Outro grupo para traballar no taller con Marina: O alumnado de 2º ESO, o alumno de 3º ESO e 1 alumno de 1º BACH.

A idea era que estivesen una hora en cada grupo, pero houbo algún dos alumnos que non quixeron cambiar de grupo e continuaron no mesmo as dúas horas.

Nesta primeira xuntanza a idea foi preparar material para participar na semana da ciencia, preparando no taller distintos xogos feitos con material reciclado e baseados en distintos campos como a electricidade e a hidráulica. Tamén se realizaron traballos co obxectivo de familiarizarse co manexo de distintas ferramentas.

No que respecta as actividades de programación e automatismos. O alumnado da ESO traballou nunha actividade con Mblock e Arduino consistente no encendido intermitente de 3 diodos leds programados mediante bloques de Mblock. Para os que non o coñezan, Mblock é unha extensión de Scratch que nos permite interactuar con dispositivos de robótica e electrónica mediante un microcontrolador. Nos traballamos cunha placa de Arduino Uno.

Por outra banda o alumnado de bacheralato traballou nunha actividade de programación en linguaxe Python que lle serve como extensión as suas clases regulares de programación en Python. Nesta actividade unha alumna está a traballar coa librería Turtle para facer representacións gráficas de polígonos e de estrelas. Outro dos rapaces está a programar un rastreador de imaxes de posters de películas mediante coñecidas librerías standard de Python.

Estes traballos expóranse na semana da ciencia e o alumnado participante poderá axudar a montaxe e explicación dos xogos ao resto do alumnado.