



CIENCIA · TECNOLOGÍA · INGENIERÍA · ARTE · MATEMÁTICAS

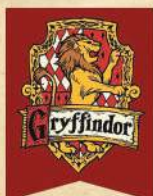
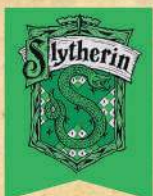
⚡
CAMPUS
DE VERANO



Harry Potter

*Escuela de Magia y Hechicería a
través del método STEAM*

*Julio, Agosto y Septiembre
(de 3 a 16 años)*





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

CAMPUS DE VERANO

En el mundo Muggle... STEAM CENTER se transforma en la prestigiosa y conocida ESCUELA DE MAGIA Y HECHICERÍA. A través de la metodología STEAM nuestros jóvenes magos y brujas hechizos, elaboración de pócimas y la defensa contra las artes oscuras desde esta temática, la CIENCIA, la TECNOLOGÍA, la INGENIERÍA, las ARTES y las MATEMÁTICAS.



Verás el mundo con ojos de auténtico mago...



FECHAS

Julio: Campus 1 (del 1 al 15). Campus 2 (del 16 al 31)

Agosto: Campus 3 (del 1 al 15). Campus 4 (del 16 al 31)

Septiembre: Campus 5 (del 2 al 9).





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

PROCEDIMIENTO DEL CAMPUS

1. CLASIFICACIÓN DE GRUPOS

A través de el listado obtenido a través de la página web, se establecerán los grupos por edad.

De 3 a 6 años (aproximadamente y según madurez)

De 7 a 9 años (aproximadamente y según madurez)

De 10 a 14 años (aproximadamente y según madurez)

La ratio profesor alumno será de 8/1, siendo necesario en los pequeños (de 3 a 6 años) el refuerzo de una persona auxiliar.



2. RECEPCIÓN DE PARTICIPANTES

Se inicia el campus con la Recepción de los participantes en la Sala de usos Múltiples. Dicha sala está acondicionada y decorada acorde a la temática.

En este caso, está ambientada con la proyección de imágenes y música de Harry Potter y los materiales necesarios para realizar la Ceremonia de Selección.

Por el sillón van pasando los alumnos, y el Gorro va determinando a que casa van, formando así los equipos de trabajo.



www.steamcenter.es





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

3. INICIO DE LAS ACTIVIDADES

Cada grupo contará con un profesor tutor representando a la Casa elegida. Será el responsable de los niños de su grupo durante todo el Campus. Para ello, los siguientes días los recibirán por la mañana hasta el momento de iniciar las actividades de cada día. La primera actividad de cada día, comenzará a las 9:10, estableciendo el horario de la siguiente forma:

	9.10 / 10.15	10.15 / 11.20	11.20 / 11.40	11.40 / 12.45	12.45 / 13.50	
SEMANA 1	DÍA 1	CEREMONIA SELECCIÓN	FOTOS BIENVENIDA	DESAYUNO	CREACIÓN DE VARITA	CONJURO DE AIRE
	DÍA 2	CREACIÓN VARITA	WEDO 1.0 MARIPOSAS	DESAYUNO	VIDEO STORY BOARD	FUEGO MÁGICO
	DÍA 3	CREACIÓN SNITCH	MAPA DEL MERODEADOR	DESAYUNO	GRABACIÓN PELÍCULA	MOCO DE TROLL
	DÍA 4	CREACIÓN SNITCH	DISEÑO DE PORTERÍAS	DESAYUNO	EDICIÓN PELÍCULA	RAYO DE LUNA
	DÍA 5	MÚSICA MÁGICA	PARTIDO QUIDDITCH	DESAYUNO	CREACIÓN CRIATURAS	WINGARDIUM LEVIOSA
	DÍA 6	CREACIÓN MANDRÁGORA	BÚSQUEDA TESORO	DESAYUNO	WEDO 2.0	BABA DE BASILISCO
SEMANA 2	DÍA 7	CREACIÓN MANDRÁGORA	CREACIÓN ESCENA SCRATCH	DESAYUNO	STOP MOTION (STORY BOARD)	ESCAPE ROOM
	DÍA 8	MOLDEAR MASCOTA	VIDEOJUEGO ESCOBA VOLADORA	DESAYUNO	STOP MOTION GRABACIÓN	CONJURO ALIENTO DRAGÓN
	DÍA 9	PINTAR MASCOTA	VIDEOJUEGO ESCOBA VOLADORA	DESAYUNO	STOP MOTION EDICIÓN	VENTA DE PRODUCTOS
	DÍA 10	CONSTRUIR EN MINECRAFT	CONSTRUIR EN MINECRAFT	DESAYUNO	VENTA DE PRODUCTOS	CERVEZA DE MANTEQUILLA

 TECNOLOGÍA
  ARTE
  INGENIERÍA
  CIENCIA
  MATEMÁTICAS





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

4. ASPECTOS ORGANIZATIVOS DEL CAMPUS

Temporalización:

- El horario en el que se desarrolla el Campus es de 9 h a 14 h.
- La primera clase comenzará a las 9:10 en punto.
- Se concederán 10 minutos de cortesía para que vayan llegando los alumnos.
- En los 10 minutos iniciales de espera, el tutor estará recibiendo a sus alumnos y organizándolos para la sesión que les corresponda.
- Cada sesión dura 65 minutos, de los cuáles los 5 últimos se utilizan para que los alumnos junto con sus profesores, recojan el material y dejen el espacio en perfectas condiciones para continuar con la siguiente sesión.
- La última sesión terminará a las 13:50h. A partir de ese momento los alumnos irán recogiendo y se irán marchando en función de que vayan siendo avisados.



Descansos

- El tiempo de descanso será de 20 minutos, para que los niños tomen la merienda. La traerán ellos de casa, teniendo especial cuidado con niños celíacos o alergias alimentarias. Se realizará en el espacio en el que se encuentren a segunda hora. En el caso, de que exista un espacio adecuado para hacer un descanso común, se les proyectan escenas de la película, coreografías grupales, ensayos de hechizos de la película...
- Durante ese periodo, los alumnos estarán siempre con un profesor. Bajo ningún concepto se debe quedar el grupo sólo.
- En caso de necesidad, en el que el profesor tenga que ausentarse, se avisará al personal auxiliar para que se quede con los alumnos. Al igual que si algún alumno necesita salir durante el periodo de las actividades, se avisará para que se le acompañe.





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

Identificación

- El primer día se les hace una foto tipo carnet a cada niño para crearles la acreditación identificativa.

Se le hace otra foto con el Gorro Seleccionador para la Orla de fin de Campus y se les entrega una camiseta con el logotipo del Campus y de STEAM, que llevarán durante las actividades.



Profesores

- Los profesores irán con los elementos diferenciadores de la casa a la que pertenecen (corbata y túnica). El objetivo principal es que los alumnos disfruten con las actividades y vean como retos de aprendizaje cada una de las sesiones.
- Tendrán una actitud dinámica y flexible siendo conscientes de que cada alumno puede presentar necesidades diferentes y un nivel distinto de madurez.

- Entre las características necesarias para el perfil del profesor:

- Persona dinámica, resolutiva con gran capacidad de creación.
- Flexible y capaz de adaptarse a los diferentes perfiles de alumnos.
- Gran motivación por nuevos métodos de enseñanza y el trabajo con niños/as.
- Humanista y competente digital.
- Formación en Habilidades técnico-científicas y/o formación psicopedagógica.

Recursos

- Ordenadores
- Ipad
- Laboratorio: material
- Programas de Edición de videos/fotos
- Minecraft Edu
- Material Robótica.
- Croma, Doblaje.
- Lego Stop Motion





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

Registro

El registro para participar en el Campus debe hacerse en la página web. En ella deberán introducir los datos personales de los padres o tutores, así como del alumno participante. Existe un apartado en el que deben especificar aspectos a tener en cuenta con el niño/a: enfermedades, alergias, medicación, aspectos de su carácter a tener en cuenta...en definitiva, todo lo que pueda hacer que conozcamos mejor al alumno y sus necesidades.

Una vez realizado el registro, se les envía un e-mail de confirmación que debe ser completado con el pago del Campus para finalizar la reserva.

Opciones: Se ofrece la posibilidad de Aula matinal de 8 a 9 horas y de 14 a 15 horas. Esto supone una tarifa a parte del Campus. En ese tiempo estarán siempre con un profesor o más (dependiendo del número de alumnos que lo soliciten). En la sesión de 14 a 15 horas, se permite que los alumnos que traigan su propia comida, puedan hacerlo en un lugar adecuado para ello.

JULIO Y AGOSTO

- CAMPUS COMPLETO 250 €.
- SEMANA 150€
- DÍA SUELTO 30€

SEPTIEMBRE

- CAMPUS COMPLETO (del 2 al 9) 150 €.
- DÍA SUELTO 30€.

En todos los campus ofrecemos aula matinal y de medio día previo aviso.

- AULA MATINAL CAMPUS COMPLETO 3€/ HORA
- AULA MATINAL Ó MEDIO DÍA HORAS SUELTAS 5 €/ HORA

• Los HERMANOS y AMIGOS (estos últimos tienen que mandarnos una foto en la que estén juntos) tienen un descuento del 30% en el precio original del campus. Los descuentos no son acumulables. Se puede hacer la matrícula a través de la web www.steamcenter.es

DESCUENTO 30% COLECTIVO ASOCIACIÓN DE LA PRENSA.

(para reservas mínimas de una semana)





Ciencia · Tecnología · Ingeniería · Arte · Matemáticas

