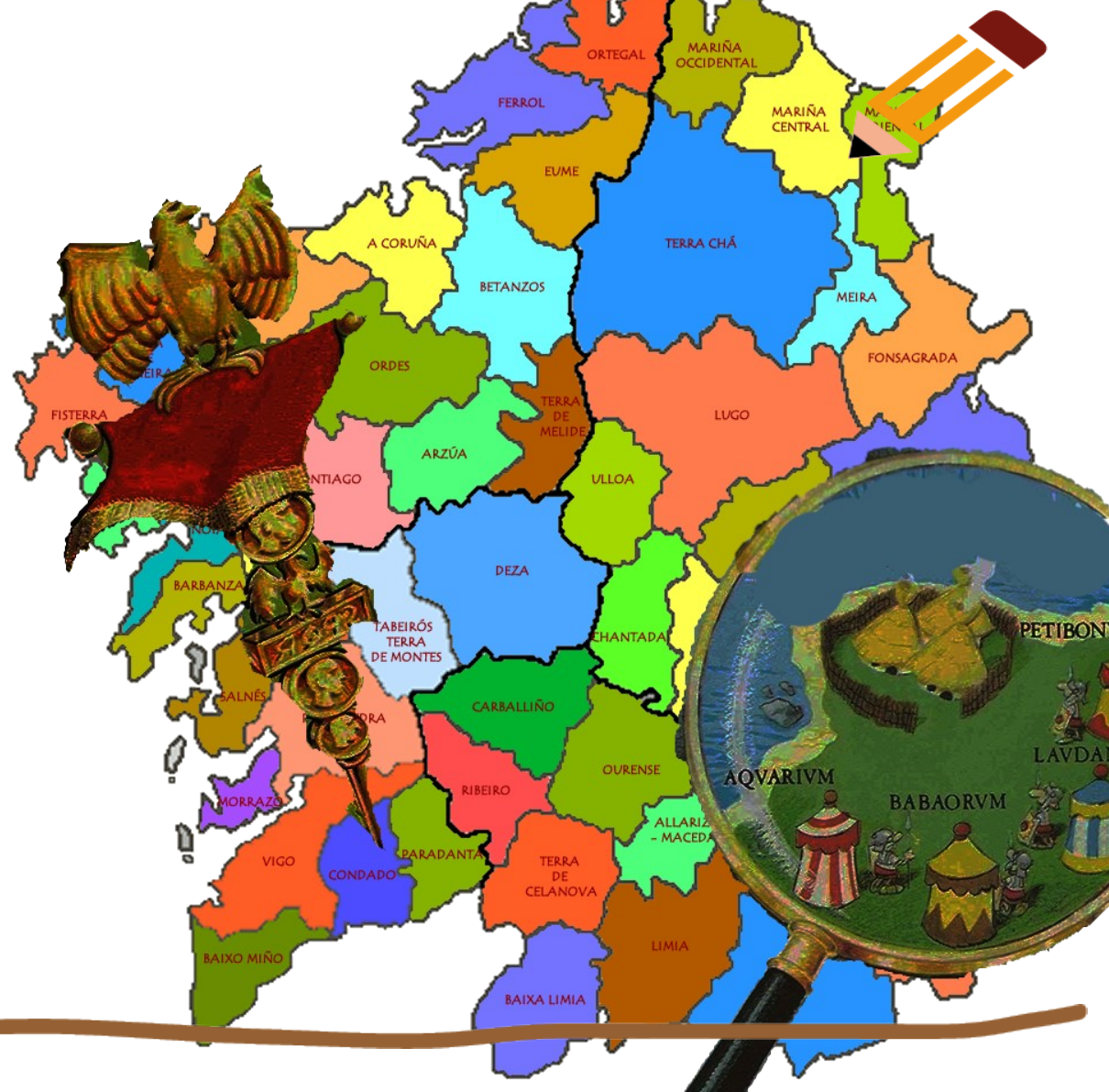


Unha Biblioteca Creativa

Ceip P. Condessa de Fenosa



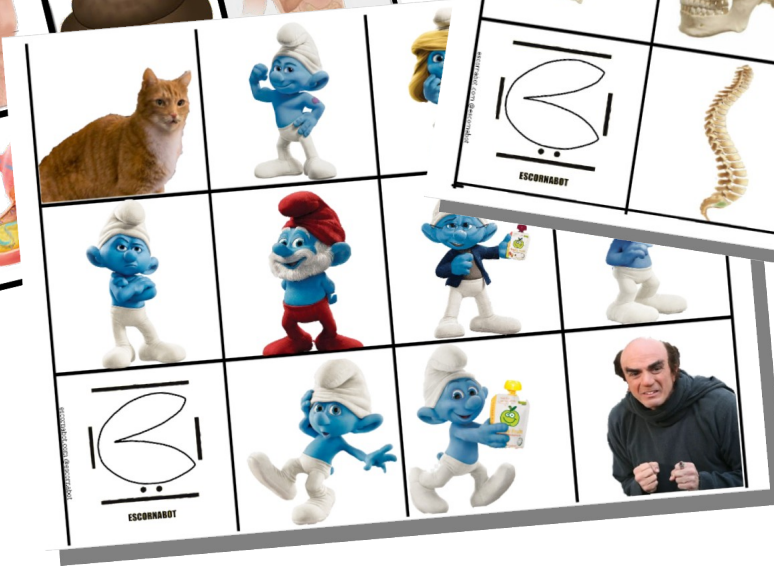
Para situarnos...



Todo comezou cos Escornabots



Así que nos puxemos a facer planillas para os Escornabots



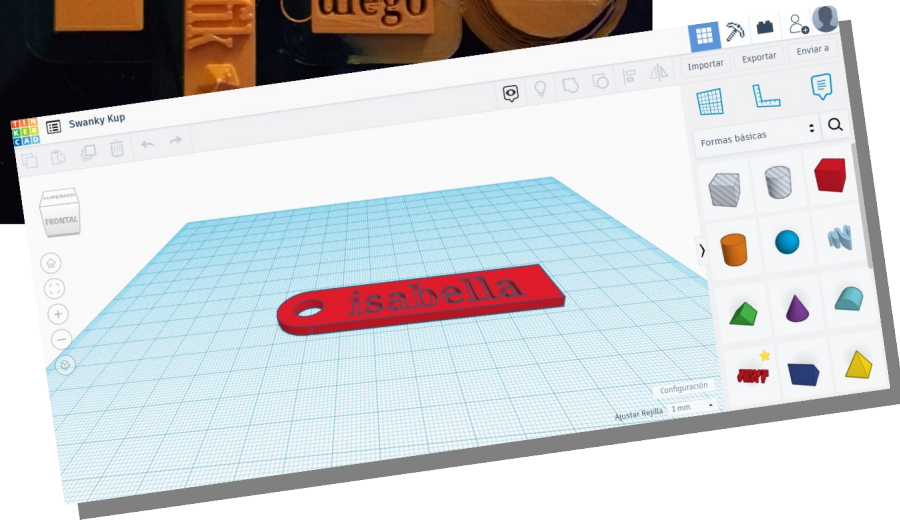
MERCURIO	T		
URANO	METEORITO	VENUS	MARTE
ESCORNABOT	JUPITER	ESTRELLAS	SOL

Relacionamos Escornabot e Expresión Oral



- Por exemplo co padrón da Carrapuchiña, tendo que seguir a historia, e verbalizando cada viñeta na que caemos.

Os Escornabots nos achegaron á impresión 3D



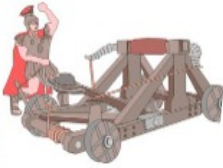
- Pero logo decatámonos de que se podían facer outras cousas tamén moi interesantes.
- Empregamos Tinkercad para realizar os nosos propios deseños.
- Ás veces tamén recollemos e modificamos modelos de Thingiverse

E montando os Escornabots entramos no Universo Maker



O Reto Fuchiqueiro

Unha catapulta é un instrumento militar utilizado na antigüidade para o lanzamento a distancia de grandes obxectos a modo de proxectís. Foi inventada probablemente polos gregos e posteriormente mellorada por cartaxineses e romanos, e foi moi empregada na Idade Media.



A catapulta foi creada principalmente para derrubar mura inimigas e tomar por asalto os castelos.

As primeiras catapultas empregábanse a distancias longa que facía moi difícil a súa construción e posterior uso. obrigou aos creadores e enxeñeiros a traballar na súa fc peso, tamaño, deseño e mobilidade, pois eran armas neces nos grandes combates. Desta forma logrouse obter catapultas máis liviá, máis fácil de manexar e trasladar, facerl partícipes das batallas.

No noso reto fuchiqueiro, co que comezamos os retos ano, consistirá en construír unha catapulta, que en vez de pedras para destruír murallas, sexa quen de mandar mei de amizade a longas distancias.

Os materiais que imos necesitar para facer esta ar amizade son: depresores linguais (iso que usan os pi para baixarche a lingua e poderche ver a gorxa), unhas unha cazoleta (farémola coa base dun actimel) chincheta.

Xunta cinco depresores linguais, e x nos seus extremos apretándoas ben. Colle outros dous depresores e unha dos seus extremos. Rodea a base dos cinco depresores, co unir, e préndea con outra goma en form Engade un cestiño de plástico (pódelo cunha simple chincheta) para cargar a tú Segundo vaias probando o efecto dos podes ir modificando a posición dos dis van producir cambios no alcance do lanz Ensinanos a túa catapulta. Ponlle o non ela deica a biblioteca.

Fontes: <https://www.instructables.com/> e <https://gl.wikipedia>



Tamén imos poñer materiais na biblioteca á vosa disposición para que poidades construír a vosa catapulta, por se preferides facelas na escola mellor que na casa.

O Reto Fuchiqueiro

Achégase o Samaín, e o noso reto Fuchiqueiro vai axudar a decorar a túa habitación cun morcego terrorífico.

Vas necesitar:

- Unha pouca cartolina negra e papel branco
- Un rolo de papel do WC
- Pintura negra
- Unhas tesoiras
- Un pouco de cola
- Un fio para penduralo da lámpara

Para facer o corpo do morcego pinta o rolo de papel hixiénico de negro e déixao secar.

Logo recorta as alas e pégaas na parte traseira do corpo.

Recorta uns triángulos brancos (para os cairos do morcego) e negros (para as orellas).

Para facer os ollos recorta uns círcos brancos (un pouco grandes) e negros (un chisco máis pequenos), e pega os negros dentro dos brancos.

Por último pega cada triángulo e círculo onde lle corresponde, seguindo a ilustración.

Co fio ata o morcego dun lugar alto da túa habitación, do Samaín ben chula. Tíralle unha foto e mándaa a bi nos encantará ver o teu traballo.

Idea recollida do Bi

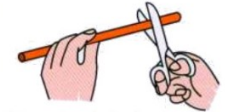


Reto Fuchiqueiro

Na páxina de www.arvindguptatoys.com atopamos este interesante reto para facermos un planeador circular cun material moi sinxelo e que de seguro vos vai resultar doado de facer e asombrosamente divertido para facer competicións entre vós, a ver quen dá voado máis.

Planeador Circular

É asombroso o que pode planear este avioniño feito só con dúas tiras de papel e unha palla de refresco. Animate e faino.



1.-Corta dúas tiras de papel, unha de 2X16 cm. e a outra de 2X10 cm.

2.-Corta unha palla de refresco cun longo de 15 cm.



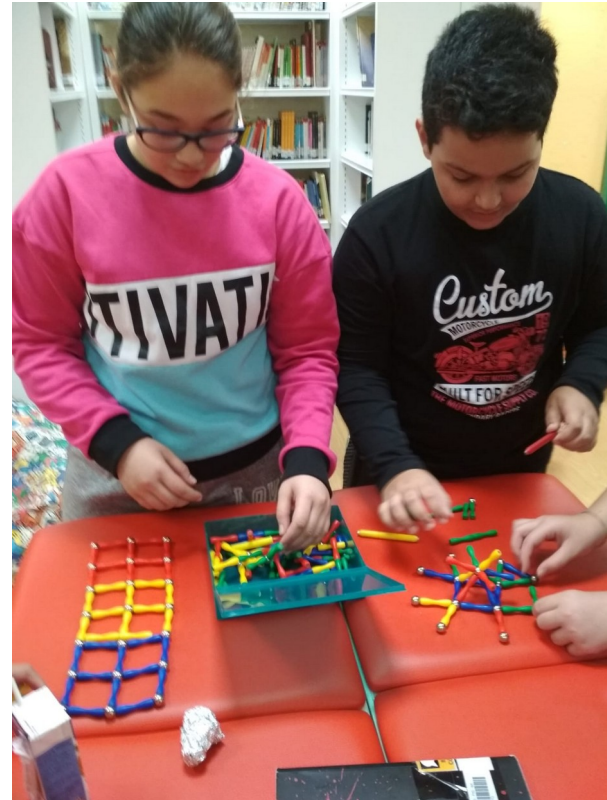
A Gran Carreira de Hovercrafts

Tamén construímos deseños cos lego





Traballamos coa electricidade e cos mecanos magnéticos



E montamos robots cos Lego We Do



E de aí pasamos a programar...



- Participamos nas Code Week
- Empezamos a dar os primeiros pasos con Scratch Junior, con Blockly Games con Truebot Scratch e Scratux.

E nos embarcamos no reto de Dinobot



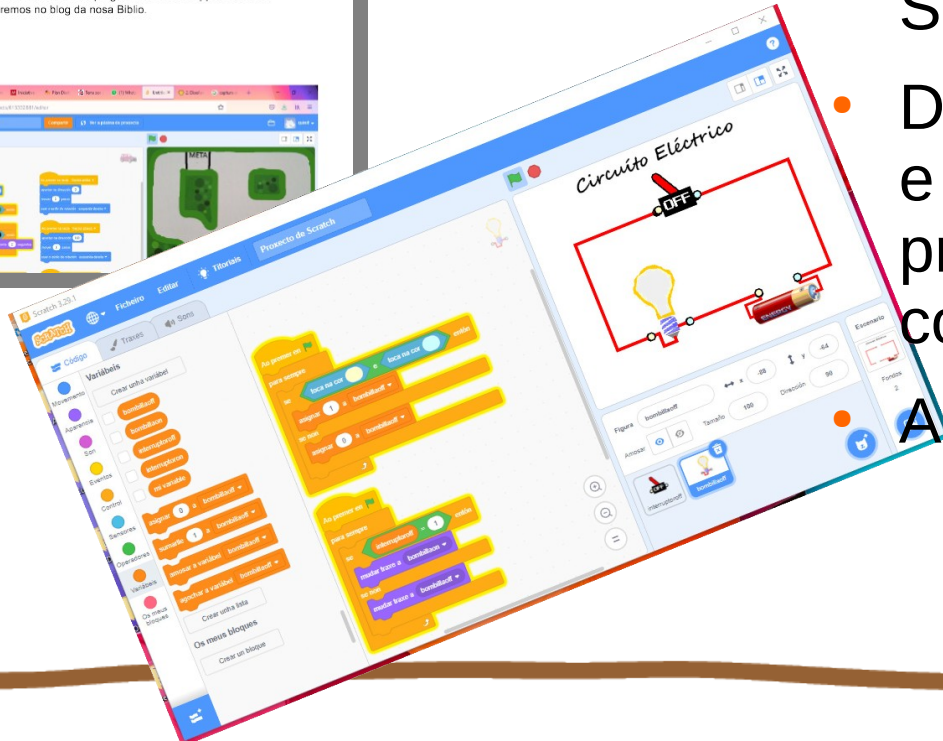
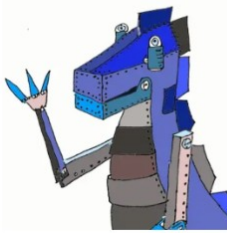
Reto de Programación

O Noso amigo DinoBot nos invita a que façamos en Scratch este pequeno xogo. Consiste en realizar un circuito onde, se batemos contra os bordos do circuito o noso coche retrocede, e cando chegamos á meta nos di que gañamos a partida.

Para isto temos que mandarlle que se mova seguindo as frechas de dirección, e que ao bater coa cor verde retroceda, e ao bater coa cor negra (a da meta) que nos diga que gañamos a partida.

Te atreves?
Aquí abaixo te deixamos unha imaxe da programación, e as imaxes do coche e do circuito están colgadas no blog da biblioteca no apartado dos escornabots.

Mándanos unha gravación de como funciona o teu programa ao WhatsApp do colexio.
As mellores gravacións as coigaremos no blog da nosa Biblio.
Animáte e Participa!!!!



- Prantexamos un problema e pedimos que se resolva con Scratch
 - Damos unhas poucas pistas e os que resolven o problema ensinan aos seus compañeir@s como o fixeron
- Ao final tod@s aprendemos

Tamén traballamos nun seminario de bibliotecas de Valdeorras e Trives a creatividade plástica...



Quirón de Navia

Quirón de Navia era un podente labrador e gran cabaleiro que enchía a entrada dunha feira posto enriba da súa besta, nunha man as rendas e na outra, apoiada con gracia na cadeira, fina vara de carballo con moita zocha pendurada do pulso por correa ben trenzada. Sendo xa de cincuenta anos de idade, un desgraciado accidente non deixou outra saída que acortarlle as pernas arrente para salvarlle a vida. Mando chamar por Campio de Muñís o mellor menciñeiro e cirurxián práctico da comarca. Falado o asunto e postos de acordo, o señor Campio puxo mans á obra, e despois dunha longa operación levada a cabo sen máis anestesia ca tres botellas de país (dúas delas mesturadas con aveja), Quirón de Navia quedou cosido ó lombo dun cabalo capado de oito anos que se chamaba Marelo. A convalecencia foi curta. Tan afeito a cabalgar estaba Quirón, e o Marelo a ser por el cabalgado, que as afinidades adquiridas no longo trato alonxaron todo risco de rechazo. Mes e medio despois do accidente, Quirón de Navia fixo a súa entrada triunfal na mitoloxía e na feira de Becerreá.



E celebramos por todo o alto o ano de Florencio



E falaría da nosa DinoRadio...



... pero ímolo deixar
para outra ocasión!

Moitas grazas!