

Oferta warsztatów dla szkół, instytucji i firm

Pracownia druku 3D

wielkość pojedynczej grupy: do 30 osób; czas zajęć 60 minut

grupa docelowa: zerówka, uczniowie szkół podstawowych (klasy 1-8), młodzież i dorośli

Druk 3D to innowacyjna technologia, dzięki której komputerowe projekty stają się rzeczywistymi przedmiotami, stosuje się go z powodzeniem w wielu branżach. Dzięki naszej pracowni, wyposażonej w 30 drukarek 3D, wszyscy uczestnicy samodzielnie uruchamiają swoje drukarki i nadzorują proces druku. W efekcie każdy wychodzi z zajęć z samodzielnie wydrukowanym gadżetem.



po lewej: dzieci samodzielnie obsługują i kontrolują proces druku 3D; centralnie na górze: przykłady autorskich łamigłówek, którymi mogą bawić się uczestnicy; pozostałe zdjęcia: dzieci podczas zabawy drukowanymi zabawkami

Przebieg zajęć

- krótkie wprowadzenie, ciekawostki oraz prezentacja wydruków
- projektowanie na żywo - prowadzący zaprojektuje przedmiot wymyślony przez uczestników
- część warsztatowa:
 - przeszkolenie BHP,
 - praca przy drukarkach 3D (każdy uczestnik ma zapewnione indywidualne stanowisko),
 - rozmowy o druku 3D i tworzeniu modeli,
 - zabawa i testowanie modeli zabawek stworzonych w technologii druku 3D.

Koszt

- **zajęcia standardowe/fabryka zabawek** (oferta dla najmłodszych)
 - 40 zł/os dla grup 100 i więcej osób
 - 45 zł/os dla grup do 100 osób

Koszt dojazdu: 1,50 zł/km. Dla grup większych niż 100 osób dojazd gratis.

W przypadku szkół położonych wewnątrz Strefy Czystego Transportu koszt dojazdu ustalamy indywidualnie.

Bezpieczeństwo

Cały proces druku odbywa się pod okiem instruktorów. Materiały wykorzystywane na zajęciach są w pełni ekologiczne i nie stanowią zagrożenia dla zdrowia uczestników.

Kontakt w sprawie organizacji zajęć:

tel. 721 033 811 lub zajecia@klubtechnika.pl

Wymogi techniczne dotyczące sali

sala lekcyjna z krzesłami i stolikami, położona możliwie nisko i blisko wejścia/parkingu (waga sprzętu ok. 100 kg); dobra wentylacja sali lub możliwość łatwego przewietrzenia; sala umożliwiająca użycie krótkoogniskowego projektora multimedialnego (bez bezpośredniego słońca lub z możliwością użycia rolet/zasłon); miejsce na rozstawienie ekranu i ustawienie projektora; swobodny dostęp do nie mniej niż 2 gniazdek elektrycznych (przedłużacze i rozdzielacze zapewniamy we własnym zakresie); maksymalny pobór mocy przez wszystkie urządzenia łącznie: nie więcej niż 2000 W (moc porównywalna do mocy czajnika elektrycznego).



KLUB
MŁODEGO
TECHNIKA

ul. Jasińskiego 11
47-200 Kędzierzyn-Koźle

tel.: 721 033 811
zajecia@klubtechnika.pl
www.klubtechnika.pl