



Oferta zajęć dla szkół, instytucji i firm

## Druk 3D w praktyce

wielkość grupy: do 25 osób; czas zajęć 45 minut

grupa docelowa: dowolna (klasy 1-3 i 4-8, szkoły średnie, uczelnie wyższe, dorośli)  
Stopień trudności zajęć dostosowujemy do wieku uczestników.

Druk 3D to innowacyjna technologia, dzięki której komputerowe projekty mogą stać się rzeczywistymi przedmiotami. Stosuje się go z powodzeniem w wielu branżach, m.in. robotyce, medycynie, budownictwie. Przyjeżdżając z 25 drukarkami 3D przybliżamy tę nowoczesną i mało dostępną technologię, pozwalamy uczestnikom włączyć się w proces twórczy oraz dajemy możliwość samodzielnej pracy z drukarkami - każdy uczestnik wychodzi z zajęć z samodzielnie wydrukowanym swoim imieniem.



po lewej: dzieci podczas pracy przy drukarkach 3D; po prawej na górze: wydrukowane modele i zabawki prezentowane na zajęciach; po prawej na dole: imiona wydrukowane przez dzieci

### Przebieg zajęć

- krótkie wprowadzenie, ciekawostki oraz prezentacja wydruków (10 minut),
- projektowanie na żywo - prowadzący zaprojektuje przedmiot wymyślony przez uczestników (10 minut),
- część warsztatowa (25 minut):
  - 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

- 30 zł/os dla grup 25-50 osób
- 25 zł/os dla grup powyżej 50 osób

Dla grup powyżej 50 os. dojazd gratis, w przypadku grup mniejszych doliczamy koszt dojazdu w wys. 1 zł/km.

W przypadku małych szkół (mniej niż 50 uczniów) istnieje możliwość indywidualnej wyceny.



KLUB  
MŁODEGO  
TECHNIKA

### Klub Młodego Technika

ul. Jasińskiego 11  
47-200 Kędzierzyn-Koźle

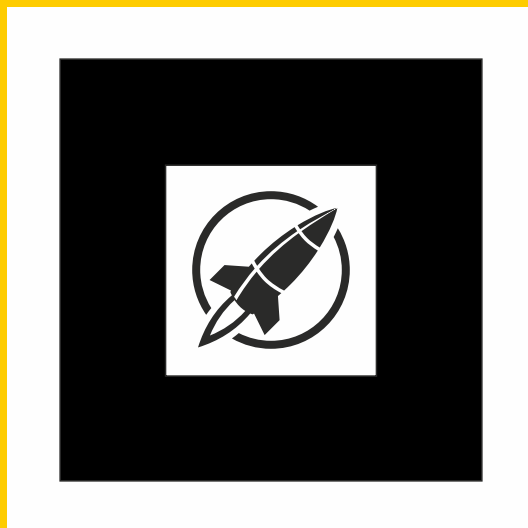
tel.: 721 033 811  
zajecia@klubtechnika.pl  
www.klubtechnika.pl

### 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).

### Kontakt w sprawie organizacji zajęć:

tel. 721 033 811 lub zajecia@klubtechnika.pl



To jest platforma startowa.

Wejdź na  
**[www.klubtechnika.pl/ar](http://www.klubtechnika.pl/ar)**  
włącz kamerę  
i zobacz jak startuje  
nasza technikowa rakietka!