

A06 - Inspira Bizitzak

Inspira Bizitzak, que ya cuenta con XII ediciones, constituye un punto de encuentro entre estudiantes y profesionales que desarrollan su trabajo en distintos ámbitos STEAM. Se crean espacios para la escucha activa, la interacción directa, y el intercambio de información. De esta manera, el alumnado podrá inspirarse y resolver dudas sobre las diferentes opciones que se le presentan, incluso conocer mejor el amplio abanico de posibilidades que ofrece el mundo académico y laboral.

Curso escolar

4º ESO

1º Bachillerato

Fechas

**21 de octubre, 28 de octubre,
4 de noviembre**

Áreas de aprendizaje

Orientación profesional

Idioma

Euskera, Castellano, Inglés

Alcance geográfico

Gipuzkoa

Entidad que imparte la actividad

Kutxa Fundazioa- Eureka Museoa

Descriptoros STEM

STEM 4

STEM 6

Preparación

Docente-Profesional

Un mes antes del encuentro, las personas responsables de Inspira Bizitzak envían a los centros educativos el programa de profesionales que está previsto que participen en la actividad.

Trabajo previo en aula

El alumnado investigará sobre el perfil y características diferenciadoras de las profesiones y personas profesionales que está previsto que participen en la actividad, de manera que puedan identificar de antemano las posibles preguntas y cuestiones a plantear a los profesionales.

Ejecución de la actividad

La actividad está dividida en 2 dos bloques:

Bloque 1 - Descubre profesiones STEAM:

El alumnado se divide en dos salas diferentes (la elección se habrá realizado y notificado previamente). Cada sala está orientada a profesiones de distintos ámbitos STEAM:

- Sala 1: profesiones vinculadas al ámbito científico-tecnológico.
- Sala 2: profesiones vinculadas al ámbito humanístico-artístico.

En cada una de las salas, 8 ó 9 profesionales del ámbito correspondiente mostrarán en breves comunicaciones (5 minutos) su trayectoria profesional; motivos por los que han optado por su profesión y las habilidades y destrezas que desarrollan día a día en el ámbito laboral.

Principios STEAM

P1

P2

P3

P5

Bloque 2- Interactúa con las personas profesionales STEAM

El alumnado tendrá ocasión de interactuar de manera directa y plantear las preguntas y cuestiones previamente planteadas y las surgidas en el transcurso del encuentro, a los y las profesionales que han participado en ambas salas.

Integración en el aula

El alumnado, profesorado y profesionales participantes valorarán la actividad.

Vinculación curricular

No se aplican aprendizajes curriculares.

Recursos

Recursos materiales:

- Para trabajo previo en el aula no se requieren.

Recursos económicos:

- Gastos de desplazamiento hasta Eureka! Zientzia Museoa.

Más info:

<https://kutxa.eus/es/inspira-bizitzak-es.html>