

A15 - Irtenbideak modelatzen: Marrazketa teknikitik diseinu industrialera

Mondragon Goi Eskola Politeknikoak (Mondragon Unibertsitatea) benetako erronka bat jarri die Batxilergoko 1.mailako ikasleei, marrazketa tekniko curriculumeko edukiekin lotuta, eta irtenbidea eman beharko diote. Jarduera honen helburua da irudikapen-sistemak industria-enpresetan duen garrantzia ezagutzeko. Horretarako, aditu baten aholkularitza izango du, eta hark erakutsiko du marrazketa teknikoak zer eragin duen produktua garatzeko orduan eta zein fasetan aplikatzen den.

Kurtsoa/Maila

1. Batxilergoa

Datak

Adosteke

Ikaskuntza-arloak

Marrazketa Teknikoa

Jarduera formatua

Enpresen erronka Aditua ikasgelan

Hizkuntza

Euskara

Irismen geografikoa

Araba/Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Entitatea/Enpresa

Mondragon Unibertsitatea (Mondragón Goi Eskola Politeknikoa)

Baliabide materialak eta ekonomikoak

Ikusi fitxaren amaiera

STEM Deskribatzaileak

STEM 3

STEM 4

STEM 6

Prestakuntza

Irakasle-Profesionala

Mondragon Goi Eskola Politeknikoaren erronka marrazketa tekniko irakasleei aurkeztea, eta erronka osoan lagunduko diete ikasleei.

Jarduera gauzatzea

1.FASEA: Diseinu Industrialaren sarrera eta erronkaren aurkezpena.

Adituak bideokonferentzia baten bidez parte hartzen du eta erronka aurkezten die ikasleei. Erronka horretan, marrazketa teknikoak industrian duen garrantzia erakusten da, ikasgelan landutako kontzeptuak aplikatuz.

2.FASEA: Gelako lana.

Ikasleek ikasgelan landutako edukiak aplikatu behar dituzte planteatutako erronkari konponbidea emateko.

Horretarako, ikasleek esku hutsez marrazten dute; plastilina diseinatzen dute, eta erabilgarritasuna, problema bat eta irtenbide bat bilatzen dituzte, diseinutik abiatuta.

STEAM Printzipioak

P1

P2

P5

3.FASEA: Adituaren txostena eta ikasleen proiektuen feedbacka.

Pertsona aditua zuzenean joango da ikastetxera eta proiektua azalduko du, ikasleei beren proiektuei buruzko feedbacka emanez.

Horretarako, problemaren ebazpenetik industrializaziora azalduko du, adibide errealak emanez.

Azkenik, lan-profil honetarako behar diren STEAM gaitasun batzuetara hurbilduko dituzten bizipen pertsonalak azaltzen ditu, eta bere karrera profesionalean betetzen dituen funtzioei buruzko xehetasunak ematen ditu.

Integrazioa ikasgelan

Ikasleek jarduera baloratuko dute.

A15 - Irtenbideak modelatzen: Marrazketa teknikit diseinu industrialera

Curriculumarekin lotura

Jardueran lantzen diren curriculum ikasketak:

Marrazketa teknikoa

- Oinarri geometrikoak. Marrazketa teknikoaren garapen historikoa, generoaren eta kultura-aniztasunaren ikuspegia kontuan hartuta. Ekintza eremuak eta aplikazioak: eraikuntza arkitektoniko, mekaniko, elektriko eta elektronikoetako marrazketa, geologikoa, hirigintzakoa, etab.
- Proiektuen normalizazioa eta dokumentazio grafikoa: zenbakizko eskalak eta eskala grafikoak, eraikuntza eta erabilera.
- Irudikapen-sistemak: pieza baten ikuspegi diedrikoak (altuera, oinplanoa eta profila) eta haren akotazioa eta piezen perspektibak lortzen jakitea.
- CAD sistemak: 2-3D bektore aplikazioak eta 3Dko piezen diseinuaren oinarriak.

Baliabideak

Baliabide materialak:

- Gelan aldez aurretik lan egiteko: erronkaren xede den gelan ordenagailua, proiektagailua eta Interneteko konexioa eduki behar dira.
- Jardueraren garapena: erronka garatzeko beharrezko baliabideak (eskolako materiala, plastilina).

Baliabide ekonomikoak:

- Eskola-materiala erosteko gastuak.

Informazio gehiago:

<https://www.mondragon.edu/es/escuela-politecnica-superior>