

A·15 Irtenbideak modelatzen: Marrazketa teknikitik diseinu industrialera

01

Kurtsoa/Maila

1. Batxilergoa

Datak

Adosteke

Ikaskuntza-arloak

Marrazketa Teknikoa
Teknologia

Jarduera formatua

Enpresen erronka

Hizkuntza

Euskara

Irismen geografikoa

Araba, Bizkaia, Gipuzkoa

Jarduera ematen duen erakundea

Mondragon Unibertsitatea
(Mondragón Goi Eskola
Politeknikoa)

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

STEM Deskribatzaileak

STEM 3

STEM 4

STEM 6

Baliabideak

Baliabide materialak

- Gelan aldeztu 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

mondragon.edu/eu/goi-eskola-politeknikoaztimhub.mondragon.edu/eu/ikastetxeakmondragon.edu/eu/unibertsitate-graduak

A·15 Irtenbideak modelatzen: Marrazketa teknikit diseinu industrialera

02

GARAPENA

Prestaketa fasea

Irakasle-Profesionala: Mondragon Goi Eskola Politeknikoaren erronka marrazketa teknikoak irakasleei aurkeztea, eta erronka osoan lagunduko diete ikasleei.

Jarduera gauzatze fasea

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.

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.

Ikasgelan integrazio fasea

Ikasleek jarduera baloratuko dute.

A·15 Irtenbideak modelatzen: Marrazketa teknikitik diseinu industrialera

03

CURRICULUMAREKIN LOTURA

Jardueran lantzen diren curriculum-ikaskuntzak:



Marrazketa teknikoak

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