

A·31 Adimen Artifizialaren hastapenei buruzko tailer teknologikoa

01

Kurtsoa/Maila

1. Batxilergoa
2. Batxilergoa

Datak

2025 Urria - 2026 Maiatza

Ikaskuntza-arloak

Digitalizazioa
Lanbide-orientazioa
Teknologia

Jarduera formatua

Enpresa tailerra

Hizkuntza

Gaztelania

Irismen geografikoa

Araba/Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Jarduera ematen duen erakundea

42 Urduliz Bizkaia

Tailer teknologiko honek AA-ri buruzko ezagutza teknikoak eskuratzeko aukera ematen du, zeharkako gaitasunak garatuz, hala nola talde-lana, ikasten ikastea, arazoak konpontzea edo frustrazioa kudeatzea. Azken finean, pertsonak ahalduntzea da kontua, AA-k gizarteari planteatzen dizkion erronkei modu arduratsuan aurre egiteko.

STEM Deskribatzaileak

STEM 1

STEM 2

STEM 6

Baliabideak

Baliabide materialak

Enpresak bere instalazioak eta ekipamendu teknologikoa jarriko ditu tailerra egiteko.

Baliabide ekonomikoak

Enpresara joan-etorriak (Foru Aldundiak Bizkaiko zentroetarako diruz lagundutako kostua).

Informazio gehiago

42urduliz.com

A·31 Adimen Artifizialaren hastapenei buruzko tailer teknologikoa

02

GARAPENA

Garatze fasea

Jarduera aurrez aurreko esperientzia da 42 Urduliz Bizkaia campusean, 3 orduko iraupena du eta honako hauek osatzen dute:

- Testuinguruaren lehen zatia, gai hauei buruzkoa: AA zer den, nola funtzionatzen duen eta alborapenak eta genero-ikuspegia kontuan hartzearen garrantzia.
- Bigarren zatia tailer praktikoa da. Parte-hartzaileek AA bat entrenatzen dute ordenagailuan, eta beren ereduak sortzen dituzte 42 metodologiaren (irakaslerik gabe, libururik gabe, lankidetzan eta modu gamifikatuan).
- Azken zatian, ikaskuntzak eta ondorioak bateratuko dira.
- Gainera, arlo teknologikoan lan egiten duten 42 Urduliz Bizkaia campuseko ikasleek beren lanbideei buruzko hitzaldia emango dute sektore digitalean bokazioak pizteko.

Esperientzia hau 42 Urduliz Bizkaia ekimena da, Telefónica Fundazioak eta Bizkaiko Foru Aldundiak sustatutako programazio-campusa. Erabiltzen den ikaskuntza-metodologia “42 metodologia” da, bikoteen arteko ikaskuntzan oinarrituta, gamifikatua eta proiektuen bidezkoa.

Ikasgelan integrazio fasea

Ikasleek arazo edo proiektu egoeran ikasitakoa aplikatuko dute eta jarduera baloratuko dute.

A·31 Adimen Artifizialaren hastapenei buruzko tailer teknologikoa

03

CURRICULUMAREKIN LOTURA

Jardueran lantzen diren curriculum-ikaskuntzak:



Digitalizazioa

- AA profesionalen aurkezpena, genero-ikuspegia barne.
- AAren esparruko lan-aukerak.
- AAren eragina, beharrezko trebetasunak eta prestakuntza.



Teknologia

- Adimen artifiziala: definizioa, funtzionamendua eta programazio-tresnak.
- Automatizazioa: kontrol-sistemei aplikatutako adimen artifiziala.
- AA ereduak: adibide errazak eta aplikagarritasun praktikoa.