

P04 - Zientziaren aldeko erronka

Kurtsoa/Maila

- 1.DBH
- 2.DBH
- 3.DBH
- 4.DBH

Datak

2024 azaroa - 2025 martxo

Ikaskuntza-arloak

- Ekonomia**
- Fisika**
- Geologia**
- Kimika**
- Kultura Zientifikoa**
- Lanbide Orientazioa**
- Matematika**
- Teknologia**

Hizkuntza

Gaztelania , Ingelesa

Irismen geografikoa

Bizkaia

Erakunde sustatzailea

Sener eta Fundación Sener

Baliabide materialak eta ekonomikoak

Ikusi fitxaren amaiera

Zientziaren aldeko erronka Sener Fundazioaren proiektua da, Senerrekin lankidetzan, DBHko ikasleei ingeniari eta teknologia hurbiltzen diena. Ekimen honen bidez, ikasleei ingeniarietako berrikuntza-erronka errealak azalduko zaizkie, irtenbideak aurkeztu eta ingeniarien lana erakutsi diezaieten. Espainiako Zientzia eta Berrikuntza Ministerioaren Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) fundazioaren laguntza du programa honek.

STEM Deskribatzaileak

- STEM 1
- STEM 2
- STEM 3
- STEM 4
- STEM 6

Garapena

Hasierako fasea. 2024 maiatza-ekaina.

Programa ikastetxeekin harremanetan jartzearekin eta informazio bidaltzearekin hasten da, proiektuan parte hartu nahi duten ikastetxeek egokien iruditzen zaien moduan integratu ahal izan dezaten.

Garapen fasea. 2024 azaroa – 2025 urtarrila.

- Erronkak abiaraztea:**

Proiektuaren arabera, enpresak erronka propioak jarriko dizkie ikasleei, interesgarriena dena aukera dezaten eta bertan lan egin dezaten, ikastetxeak erabakitzen duen denboran (gehienez ere 8 aste).

- Erronkari buruzko lana eta bideoa sortzea:**

Zientziaren astean, azaroan, ikastetxeetako erronkak aurkeztuko dira eta ikasle talde bakoitzak bere erronka lantzeko epea emango zaie.

Lehenengo lan horien forma bideo bat da, teknikoki zein ekonomikoki bideragarria izan behar duen irtenbidea azaltzen duena. Bideoen formatua librea da.

STEAM Printzipioak

- P1
- P3
- P4
- P5

- Mentoring Sener:**

Talde finalistek berri eman ondoren, Senerren bulegoetan aholkularitzako saio bat eskainiko zaie aukeratutako erronkaren gaian aditua den pertsona baten eskutik.

Gainera, enpresak egindako proiektuen bulegoak, maketak eta pieza errealak erakutsiko dira.

Azken fasea

- Epaimahaiaren aurreko finala eta sari banaketa:**

Beren proiektuetako parte-hartzaileek mentoring eta hobekuntza saioa egin ondoren, final handia egin dute, eta parte hartu duten ikastetxe guztiek beren proiektua defendatu dute epaimahai baten aurrean.

Formatu hori "elevator pitch" motakoa da, bere proiektua defendatzeko bost minutu eta 2 minutuko galdera sorta bat dituen.

P04 - Zientziaren aldeko erronka

Curriculumarekin lotura

Ikastetxeak aukeratuko du programa bere curriculum lerroan nola txertatu. Gainera, beste erabaki batzuk hartu beharko ditu:

- DBHko zein mailatan ezarriko den.
- Irakasgai batean integratzen bada, edo diziplinartekoa bada.
- Dedikazio-denbora (1-8 aste gutxi gorabehera).
- Derrigorrezkoa edo aukerakoa bada.

Erakundeak proposatzen duen proiektu-ideala lana hainbat irakasgaitan eta ikuspuntu desberdinetatik integratu ahal izatea da:

- Biologia, Geologia, Fisika, Kimika zati teknikorako.
- Negozio-planaren zatirako ekonomia.
- Ingelesa, hizkuntza horretan egitea aukeratzen badute ere.
- Gaztelania edukiak prestatzeko hizkuntza eta aurkezteko modua.

Helburuak

- Ingeniaritza-enpresa bat ikasleengana hurbiltzea, hura ezagutaraztea eta bertan egiten diren proiektuak eta jarduerak erakustea.
- Ikasleei lantzen dituzten profilak erakustea, ingeniariak zein ez-teknikoak (juridikoak, finantzarioak, marketina...).
- Ikasleengan bokazio zientifiko-teknologikoak sustatzea.
- Ikasleari ikasten ari denaren berri ematea.
- Lehen hurbilketa ekintzailtzara.

- Zeharkako gaitasunak garatzea da brainstorming bat egitea, proiektu bat garatuz erronka bat konpontzea eta jendaurrean defendatzea epaimahaiaren aurrean.
- Talde-lana sustatzea, eta, aldi berean, ikasle bakoitzaren gaitasunak azpimarratzea, taldean ekarpen gehien egiten dituzten trebetasunetan.

Baliabideak

Baliabide didaktikoak:

- Aukeratutako erronkak eskatzen dituen beharrekin lotuko ditu edukiak ikaskuntza-arlo bakoitzak.

Baliabide materialak:

- Ikasleei erronkak aurkezteko, ordenagailuak, proiektagailua eta Interneteko konexioa dituen gela jarriko du ikastetxeak.

Baliabide ekonomikoak:

- Mentoring saioetarako, enpresarako joan-etorriak, finala jokatuko den esparrurako garraioa.

Informazio gehiago:

<https://fundacion.sener/formacion-e-investigacion/un-re-to-por-la-ciencia-2/>