

PO5 - EKIMAKER

Kurtsoa/Maila

3.DBH

4.DBH

Datak

2025 maiatza

Ikaskuntza-arloak

Lanbide Orientazioa
Teknologia

Hizkuntza

Euskara

Irismen geografikoa

Araba/Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Erakunde sustatzailea

Ikastolen Elkartea

Baliabide materialak eta ekonomikoak

Ikusi fitxaren amaiera

EKIMAKER proiektuak 7 urteko ibilbidea du Euskal Herriko ikastetxeen artean. Teknologiako unitate didaktiko digital baten garapenaren esparruan, DBH 3. eta 4.mailako ikasleak etorkizuneko makinaren eraikuntzan murgiltzen dira, planteatutako erronkei erantzuteko. Lehen Hezkuntzako 3.mailako ikasleek egindako proposamenetatik abiatzen da diseinu-prozesua. Hortik aurrera, sormen handiko pertsona talde batekin elkarlanean, makina berritzaileen fabrikazioan trebatuko dira eta maketak modu kooperatiboan eraikiko dituzte. Programa garatzeko, inplikaturako irakasleek hasierako laguntza eta prestakuntza izango dituzte, eta bertan azalduko zaie zein metodologia erabili behar duten ikasleekin unitate didaktikoa arrakastaz pertsonalizatzeko.

STEM Deskribatzaileak

STEM 1

STEM 2

STEM 3

STEM 4

STEM 5

STEM 6

STEAM Printzipioak

P1

P2

P3

P4

P5

Garapena

Hasierako fasea. 2 ordu formakuntza.

Irakasleentzako hasierako prestakuntzako webinarra eta proiektua murgiltzeko aholkularitza.

Garapen fasea

Aholkularitza proiektua pertsonalizatzeko, beharren arabera.

- Zentro bakoitzean unitate didaktiko digitalak abiaraztea:
- Lehen Hezkuntzako 3.mailako ikasleek DBH e. eta/edo 4.mailako ikasleei etorkizuneko makinaren edo haien ametsen diseinua proposatuko diete.
- DBHko ikasleek proposamena aztertzen dute, behar diren datuak eta informazioa biltzen dituzte eta erronkari aurre egiteko hainbat irtenbide baloratzen dituzte.
- DBHko ikasleek etorkizuneko makinari buruzko lehenengo proposamena egiten dute, eta, horretarako, aurkezpen digitala egiten diete Lehen Hezkuntzako ikasleei.

Azken fasea

DBHko ikasleek maketaren azken bertsioa diseinatuko dute.

PO5 - EKIMAKER

Curriculumarekin lotura

Programarekin zerikusia duten curriculum ikasketak:

Teknologia

- Estrategiak eta teknikak: lankidetzaproiektuak kudeatzeko estrategiak eta arazoak konpontzeko teknikak.
- Eskuz eta mekanikoki fabrikatzeko teknikak. Aplikazio praktikoak.
- Produktuak eta materialak: materialak beren propietate edo betekizunen arabera aukeratzeko estrategiak.
- Proiektuaren aurkezpena eta hedapena: teknikak eta tresnak; komunikazio eraginkorra (hiztegia, intonazioa, denboraren kudeaketa, etab.), hizkuntza inklusiboa erabiltzea, etab.
- Teknologia jasangarria: materialak hautatzeko eta prozesu, produktu eta sistema teknologikoak diseinatzeko jasangarritasuna. Berrerabiltzea eta birziklatzea.
- Arazo teknologiko eta digitalak konpontzeko sormenaren, inizatibaren, pertseberantziaren eta erresilientziaren laginak.
- Elkartasuna eta jarrera enpatikoen erabilera-asetiboak eta gatazkak kudeatzeko estrategiak.

Helburuak

Programa honen bidez helburu hauek lortu nahi dira:

- Gazteen artean jarrera ekintzailea sustatzea, hezkuntza-mailen arteko lankidetzaren oinarri hartuta.
- Maker sorkuntzarekiko eta kulturarekiko interesa piztea.
- STEAM diziplinak garatzea, ikasleen artean bokazio zientifiko-teknologikoak sustatuz, bereziki emakumezkoen artean.

Baliabideak

Baliabide didaktikoak:

- 2024-2025 ikasturtetik aurrera, unitate didaktiko hau ikasgelan garatzeko, ikastetxeek aldeztu aurretik erosi beharko dute Ikaselkar.eus

Baliabide materialak:

- Irakasleak trebatzeko webinarra online da; beraz, Internetarako konexioa eta gailua beharko dira. Gainerako materialak zehaztu egingo dira.

Informazio gehiago:

<https://www.ikaselkar.eus/eu/formazioa/>