

Ikasturtea
Haur hezkuntza

1. LH, 2. LH, 3. LH, 4. LH, 5. LH, 6. LH

1. DBH, 2. DBH, 3. DBH, 4. DBH

1. Batxilergoa

Data
2024ko urtarrila – Otsaila

Konpetentziak
Biologia
Biologia eta geologia
Fisika
Fisika eta kimika
Matematika
Teknologia
Teknologia industrialia

Hizkuntza
Euskara
Gaztelera

Tokia
C/ Menendez y Pelayo Marcelino, 25, CP 48006 Bilbao, Bizkaia

Ikastetxea
Berrio Otxoa Ikastetxea

T03 - Nola ezarri “BERRIO – STEAM. AUTOEZTIMA” ekimena

Ikastetxearen ikuspegitik, funtsezkoa ikusten dugu ikasten dugun bitartean pentsatzen eta pentsatzen ikasten irakastea. Horretarako, beharrezkoa da lortutako emaitza bat aztertzea eta esperimazioaren bidez akatsetatik ikastea, metodologia zientifikoan oinarrituta. Robotika eta programazioa integratzea baino modu hoberik ez dugu ikusten, STEAM hezkuntza balioetsi eta eraiki ahal izateko. STEAM proiektu honen oinarriak metodologia aktiboa, diziplinartekotasuna eta ikasleen IKTen gaitasun-garapena dira. Ikastetxearen plan estrategikoaren barruan integratutako proiektua da, eta, beraz, ikasturtean zehar aktiboa. Berrio-Steamb proiektuaren ezarpenak, AUTOEZTIMA proiektuaren jarraipenak, etorkizuneko proiektuei ekitea du helburu, eta, horrela, bizitzarako gaitasuna duten ikasleak eraikitzea.

Curriculumaren edukiak

Jarduera bakoitzean etapako curriculum-eduki desberdinak lantzen dira, betiere curriculum-lotura batekin. DBH 1. MAILAKO KALKULU MENTALEKO JARDUERA.

- Zenbaki arruntak.
- Zenbaki negatiboak.
- Eragiketak zenbaki osoekin. Zeinu-irizpideak. Eragiketen hierarkia eta parentesiak erabiltzeko arauak kalkulu errazetan.
- Kalkulu mentaleko estrategiak aztertutako zenbakiekin. Kalkulu zehatza eta gutxi gorabeherakoa.
- Zenbakizko balioak formula errazetan kalkulatzeko.

Garapena

Adibide gisa, lehen hezkuntzako 6. mailako AZTERKETA MEDIKOA jarri dut.

SARRERA: Ikaskuntza aktiboaren egoerari buruzko sarrera bat egiten da, bizitza osasungarriari buruzko lehen bideo baten bidez. Azterketan egin beharreko neurketak aztertzen dira. Neurketa-unitateak sartzen dira eta grabitatea pisuarekin zuzenean lotuta sartzen da.

SORTZE-FASEA: Neurri-bihurketak egingo dituen programa bat sortzeko beharra planteatzen da. Horretarako Scratch erabiltzen da.

BALIOZKOTZEA: Benetako neurketak egiten dira programa baliozkotzeko.

FINKATZEA: Aurreko esaldiaren edukiak berriro azaltzen dira eta hainbat jarduera egiten dira. Matematika-fitxak, azalpen-posterrak, etab.

EBALUAZIOA: Ikasleek beren ikasketa-maila ezartzen dute eta hobetu beharreko alderdiak baloratzen dira.

Baliabideak

Aurretiazko materiala prestatzea eta gauzatu beharreko ikaskuntza aktiboko egoerak. PC edo tableta bat ikasle edo ikasle talde bakoitzeko. Jarduerearen batean beharrezkoa da Lego Spike kit-a, 3D inprimagailua, etab. Material hori ez da beharrezkoa jarduera guztietarako.

Prestaketa

Google kontu bat baliabideak partekatzeko, eta PC edo Tablet bat.