

# T05 - Nola ezarri “Zu bai Makina!” ekimena

Lehen hezkuntzako 6. mailako ikasleek «Zu bai makina!» izeneko diziplinarteko proiektuan hartuko dute parte, STEAM metodologian oinarrituta. Jolas-parke bat sortzea da jardueraren helburua.

Ikasturtea

**6. LH**

Data

**2024ko apirila eta ekaina**

Konpetentziak

**Kultura zientifikoa**

**Marrazketa teknikoa**

**Fisika**

**Matematika**

**Teknologia**

**Lanbide orientazioa**

**Bestelakoak: Natura eta Gizarte**

**Zientziak. Hizkuntzak, Artea**

Hizkuntza

**Gaztelera**

Tokia

**Iturribide 78, 48006, Bilbao**

Ikastetxea

**Maristak Bilbao**

## Curriculumaren edukiak

**MAKINAK:** simpleak eta konposatuak.

**ENERGIA (berrikustea):** Energia berriztagarriak eta ez-berriztagarriak. Magnetismoa.

**ELEKTRIZITATEA:** Zer den? Erabilpena. Zirkuito elektrikoa: atalak, motak eta aholkuak.

## Baliabideak

Ordenagailuak, LEGO WEDO 2.0, LEGO SPIKE, robotika-gela, programazio-programak (Code.org, scratch).

## Garapena

Bilboko Udalak idatzitako gutun bat jasoko dute ikasleek, Artxandako jolas-parke zaharra berriz irekitzeko proposamen bat aurkezteko aukera dutela jakinarazteko. STEAM metodologia osatzen duten bost diziplinetatik eta planteatutako erronkatik abiatuta, eskalako maketa motorizatuak muntatzeko aukera izango dute lehen hezkuntzako 6. mailako ikasleek. Gainera, informazio-liburuxkak egin behar dituzte ikastetxean lantzen diren hiru hizkuntzetan (euskaraz, gaztelaniaz eta ingelesez), aurkezpenera joaten diren pertsonen beharrezko informazio guztia izan dezaten. Horrela, beren jolas-parkea sortzea lortuko dute.

Ekimena urtero egiten da, eta 3 hilabete inguru irauten du. Ikastetxean egindako lanaz gain, etxean familien laguntza dute ikasleek, bai eta landutako arloetako (zientzia, teknologia, ingeniari-tza, artea eta matematika) profesionalena ere.