

T06 - Nola ezarri " Neuronak mArtxan" ekimena

DESKRIBAPENA

Proiektu honen bidez, ikasleek bizitzako arazo errealak hautematen dituzte eta teknologiarekin irtenbide bat ematen dute, prototipo bat diseinatuz eta eraikiz. Erronka kooperatiboa da, enpresa-sistemarekin zerikusia duena, salmenta-sistema bat diseinatu eta abian jartzen dute, enpresetara marketin-kanpaina baten bidez hurbilduz.

Hurrengo faseak garatuko dira:

- SARRERA: proiektua bideo batekin azaltzen da. Metakognizioa.
- ROLAK: arduradunen definizioa azaltzen da (teknologia, enpresa eta marketina).
- ERRONKA BILATU: eguneroko gai bati buruzko arazoak eta konponbideak (brainstorming). Ebaluazioa.
- GARAPENA: merkatu-ikerketara egingo dute grafikoak irudikatuz. Prototipoa diseinatzea eta eraikitzea -D inprimagailua eta Arduino programazioa erabiliz. Enpresa sortu eta ezaugarriak biltzen dituen txostena idatziko dute. Gastu eta irabazien simulazioa.
- Marketing-kanpaina egingo dute. (Enpresei bezero bila ateratzen dira).
- AZKEN PRODUKTUA: performancea: produktua azalduko dute.
- IKASJAIA: familientzako erakusketa azoka bat antolatzen da, proiektu osoan egindakoa azaltzeko.

STEM Deskribatzaileak

STEM 1 STEM 2 STEM 3 STEM 4 STEM 5 STEM 6

STEAM Printzipioak

P1 P3 P4 P5

Kurtsua/Maila
3.DBH

Ikaskuntza-arloak/Eremuak
**Ekonomia, Fisika, Gizarte-zientziak ,
Teknologia**

Iraupena
60 ordu

Hizkuntza
Euskara

PROPOSATUTAKO TAILERRA

Tailerraren garapena

- Irakasleen **aurkezpena**.
- Proiektuaren **azalpen orokorra** eta ikastaroa egiteko **arrazoia**.
- Ikasleek proiektua aurkeztea: garatutako proiektua aurkeztuko dute.
- Gure STEAM proiektua zentro batean sortzeko **tailerra**: beharrezko espazioak eta ekipamendu teknologikoa erakutsiko dira.
- **Lantzen diren curriculum edukiak**: fisika (elektrizitatea-elektronika. Operadoreak. Unitateak. Formulak.); Teknologia (3D diseinua eta inprimaketa. Programazio kodeak, simulazioak, muntaketa) eta GeoHistoria (Antolaketa ekonomikoa. Ingurumena. Industria jarduera. Industria motak. Zerbitzuen sektorea. Merkatu-ekonomia. Arazo ekonomikoak. Multinazionalak.).
- **Galde-eskeak**: proiektu edo saioari buruzko galderak edo kezak.
- Tailerreko esperientziaren **azken ebaluazioa**.

Hartzailea
Hezkuntza proiektu integral eta inklusibo hau ezagutu nahi duten ikastetxeak.

Data
2024 iraila - abendua

Zuzendaritza
**ARTXANDAPE IKASTOLA
Anselma de Salces, 1-bis.
Bilbao (Bizkaia)**

Hizkuntza
Euskara

Iraupena
2 ordu

Parte hartzeko baldintzak
Baliabide materialak:

- Tailerra ematen duen zentroak proiektua egiteko behar diren materialak erakutsiko ditu (3D inprimagailua, Arduino plakak, sentsoreak eta eragingailuak).