

T06 - Nola ezarri “Neuronak Martxan Steam” ekimena

Ikasleek bizitzako arazo errealak antzematen dituzte eta teknologiarekin konponbide bat eman. Prototipo bat diseinatu eta eraikiko dute. Erroka kooperati- bo bat da eta enpresekin lotuta, salmenta sistema bat diseinatu eta martxan jartzen dute, enpresetara hurbilduz eta marketing kanpaina batekin.

Ikasturtea
3. DBH

Data
Zehazteke

Konpetentziak
Fisika
Teknologia
Bestelakoak: Gizarte Zientziak

Hizkuntza
Euskara

Tokia
Anselma de Salces, 1-bis.
48007 Bilbao

Ikastetxea
Artxandape Ikastola

Curriculumaren edukiak

FISIKA: Elektrizitatea-elektronika. Kontzeptuak. Osagaiak. Magnitude-unitateak. Formulak.

TEKNO: 3D diseinua eta inpresioa. Programazio kodeak, simulazioak, muntaia.

GEOHIS: Antolaketa ekonomikoa. Ingurumena. Indus- tria-jarduera. Industria motak. Zerbitzu-sektorea. Garraioa. Merkatu-ekonomia. Arazo ekonomikoak. Multinazionalak.

Baliabideak

3D inpresora, Arduino plakak, sentsoreak eta ekintzaileak.

Garapena

SARRERA: Proiektua azaltzen zaie, bideo bat jarritz. Metakognizioa.

ROLEN BANAKETA: Liderra, teknologia, enpresa eta marketing arduradunak zehaztu.

ERRONKA BILATZEA: Gai baten inguruko arazoak eta konponbideak (brainstorming). Ebaluazioa.

GARAPENA: Merkatu ikerketa egingo dute, grafikoak irudikatuz. Prototipoa diseinatu eta eraikiko dute, 3D inpresora eta arduino programazioa erabiliz. Enpresa sortuko dute eta txosten bat idatziz ezaugarriekin. Gastu eta irabazien simulazioa. Marketing kanpaina bat egingo dute. Bezeroak bilatzera aterako dira enpresetara.

PRODUKTU FINALA: Performancea: produktua azalduko dute.

IKASJAIA: Erakusketa azoka antolatzen da familientzat, proiektu osoan egindakoa azalduz.