

## T08 - Nola ezarri “Las colillas de tabaco, ni son semillas, ni se esfuman” ekimena

### DESKRIBAPENA

Ekimen hau, DBHko 4.mailako ikasleek eraman zuten aurrera. Jakina denez, tabako-zigarrokinak gure eguneroko paisaiaren zati dira mendi, hondartza eta hirietan; hondakin horrek 8-12 urte behar ditu degradatzeko, eta gainera oso kutsagarria da. Adibidez, tabako-zigarro bakar batek 50 litro ur kutsa ditzake. Zer egin haiekin?

Proiektu honen helburua tabako-zigarrokinak birziklatzea da, funtsean zelulosa-azetatoa baitira, eta tabako-zigarrokin horiek prozesu erraz baten bidez berrerabiltzea. Prozesu horretatik intsektizida bat, antioxidatzaile bat eta polimero birziklatu berri bat atera ditzakegu.

Nabarmendu beharreko beste alderdi bat da ikasleek Muskizen kolilometroak jartzea proposatu zutela, zigarrokinak biltzeko. Horietan QR kode bat jar zitekeen, herritarrek proiektuari buruzko informazio gehiago izan dezaten.

### STEM Deskribatzaileak

STEM 1    STEM 2    STEM 4    STEM 5    STEM 6

### STEAM Printzipioak

P1    P3    P4    P5

Kurtsoa/Maila

**2.DBH, 3.DBH, 4.DBH**

**1.Batxilergoa**

Ikaskuntza-arloak/Eremuak

**Balioak, Biologia, Fisika, Hizkuntzak, Informatika, Kimika, Kultura zientifikoa, Plastika eta ikus-entzunezko hezkuntza, Teknologia**

Hizkuntza

**Gaztelania**

### PROPOSATUTAKO TAILERRA

#### Tailerraren garapena

- **Sarrera.**
  - Steam helburuak. Proiektuaren ebaluazioa (azken produktua). **STEAM-en proiektuaren adibideak. Somorrostroko Prestakuntza Zentroa.**
- **Nola aukeratu gaia STEAM proiekturako?**
  - Hezkuntza curriculumarekin duen lotura.
  - Garapen jasangarriaren helburuekin lotura.
  - Irakasleekin bilerak: noiz? lantaldeak?, jarduerak, aurkezpena, errubriken diseinua, baliabideak, ekarpenak.
- **Metodologia eta ezarpena gelan:**
  - **Behaketa, pentsamendu kritikoa, benetako erronka, plangintza, proiektuaren komunikazioa. Nola egin?**
  - Inplikaturako ikasketa-arloetan landutako curriculum-edukiak
  - Ekosistemen funtzionamenduari buruzko ezagutza zientifikoa erabiltzea, sortzen diren elkarrekin, oreka eta hori eragozten duten faktoreak azalduz, natura baloratu, kudeatu eta horretaz gozatzeko, zientziak eta teknologiak gizartearekin eta ingurumenarekin dituzten elkarrekin kritikoki aztertze eta garapen iraunkorren alde aktiboki eta arduraz parte hartzeko.
  - Gai zientifikoei buruzko informazioa lortzea, iturri desberdinak erabiliz informazioaren eta baliozkotasunaren teknologiak barne, gai zientifikoei buruzko lanak oinarritzeko eta orientatzeko eta haien gaineko jarrera pertsonal kritiko eta oinarrituak hartzeko. **Nola ezarri Steam proiektuak ikastetxeetan?**
- **Planifikazioa:** 30 minutu
  - **Informazioa bilatzea, praktikak diseinatzea (fase esperimental), hobekuntzak, komunikazioa, lankidetzak. Balorazioa.**
- **Galde-eskeak.** 15 minutu.

Hartzailea

**Proiektua ezagutu nahi duten ikastetxeak.**

Data

**2024ko abendua**

Zuzendaritza

**CENTRO FORMACIÓN SOMORROSTRO Barrio San Juan 10. Muskiz (Bizkaia)**

Hizkuntza

**Gaztelania**

Iraupena

**Ordu eta erdi – 2 ordu**