TAILERRAK

T08 - Nola ezarri “Tabako-zigarrokinak, ez dira haziak, ezta erretzen badute ere” ekimena

Ikasturtea
4. DBH
1. Batxilergoa

Data
Zehazteke

Konpetentziak
Biologia eta kimika
Biologia eta geologia
Kultura zientifikoa
Balioak
Informatika
Hizkuntzak
Plastika

Hizkuntza
Gaztelera

Tokia
Barrio San Juan 10. 48550 Muskiz (Bizkaia)

Ikastetxea
Somorrostro Irakas - Gunea

Deskribapena

Ekimen hau DBHko 4. mailako ikasleek gauzatu zuten. Jakina denez, tabako-zigarrokinak mendi, hondartza eta hirietako gure eguneroko paisaiaren parte dira; degradatzeko 8-12 urte behar dituen hondakina da, eta, gainera, oso kutsagarria da. Adibide gisa, tabako-zigarrokin bakar batek 50 litro ur kutsa ditzake. Zer egin ahal da?

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

Nabarmendu beharreko beste alderdi bat da ikasleek Muskizen kolillometro batzuk instalatzea proposatu zutela zigarrokinak biltzeko; kolillometro horietan QR kode bat jar liteke, herritarrek proiektuari buruzko informazio gehiago eskuratu ahal izan dezaten.

Curriculumaren edukiak

1. Problemak identifikatzea, planteatzea eta ebaztea, eta ikerketa soil batzuk egitea, banaka nahiz lankidetzan zientziaren prozedurekiko koherenteak diren estrategiak aplikatuz, hala nola azalpen-hipotesiak formulatzea, eta datuak lortzea eta haietatik judizioak egitea ahalbidetzen duten emaitzak eta ondorioak ateratzea, iritzi hutsa eta froga zehatzetan oinarritutako ebidentzia bereiziz, norberaren nahiz gizartearen interesekko benetako egoerei testuingurua aintzat hartuta heltzeko eta erabaki arduratsuak hartu ahal izateko.

2. Zientziei buruzko informazioa duten mezuak modu aktiboan eta kritikoan interpretatzea, eta mezu zientifikoak sortzea, ahozko nahiz idatzizko hizkuntza zuzen erabiliz, bai eta beste notazio- eta adierazpen-sistema batzuk ere, zehaztasunez komunikatu ahal izateko eta zientziaren esparruan azalpenak eta argudioak eman ahal izateko.

Garapena

1. SARRERA. 15 MINUTU. AURKEZPENA. 15 MINUTU.
Steam helburuak. Proiektuaren ebaluazioa (amaierako produktua) . Brainstorming. Steam-proiektuaren adibideak.

2. GAIA. NOLA AUKERATU? 15 MINUTU.
Hezkuntza – curriculumarekin duen lotura.
Garapen iraunkor helburuekin duen lotura.
Bilerak irakasleekin: noiz egin ? Lan taldeak? , jarduerak, aurkezpena egin, errubriken diseinua, baliabideak, ekapernak.

3. METODOLOGIA ETA IKASGELAN EZARPENA: 30 MINUTU. Behaketa, pentsamendu kritikoa, benetakoa erronka, plangintza , proiektuaren komunikazioa. Nola egin?

4. PLANGINTZA 15 MINUTU.
Informazioa bilaketa, praktika-diseinua (fase esperimentala), hobekuntzak, komunikazioa, elkarlanak-lankidetza. Balorazioa.

5. GALDERAK ETA ERANTZUNAK. 30 MINUTU .

6. AMAIERA.