

# T09 - Nola ezarri “Gorputzaren indarra erabiliz gailuak kargatzeko sistema” ekimena

Gizartea eta bere ohiturak asko ari dira aldatzen. Teknologia berrien eraginez, pantailen aurrean ematen dugun denbora eta energia ikaragarri handitu da, eta ondorioz, gure mugikortasun maila gutxitu, bizitza sedentarioagoa eginez.

Batxilerreko ikasleei gorputzaren indarra bakarrik erabiliz edozein gailu kargatzeko sistema bat sortzeko erronka botatzen zaie.

Ikasturtea

**4. DBH**

**1. Batxilergoa**

**2. Batxilergoa**

Data

**2024ko maiatzaren bigarren hamabostaldia**

Konpetentziak

**Biologia**

**Fisika**

**Matematika**

**Teknologia**

**Heziketa fisikoa**

**Ikt**

**Anatomia**

Hizkuntza

**Euskara**

Tokia

**Barrio Barrutia 7, Arratzu (Bizkaia)**

Ikastetxea

**Barrutia BHI**

## Curriculumaren edukiak

Estatistika.

Ariketa fisikoa.

Energia berriztagarriak.

Klima aldaketa.

Nutrizioa eta dietak.

Programazioa.

Elektromagnetismoa.

Zirkuituak eta muntaia.

Egiturak.

## Baliabideak

Osziloskopia, sentsoreak, arduinoak, kableak, kondentsadoreak, erresistentziak, pantaila, kargagailua, 3D-ko impresora, bizikleta, ordenagailuak eta software ezberdinak.

## Garapena

Erronka 4 mailatan eta ikasgai ezberdinetatik uztartzen da.

- Hasieran, ideien zaparrada egin eta onena aukeratzen da.
- Bigarren fasean ikerketak egiten dira: ikerketa estatistikoa gizentasuna eta gailuen erlazioa; ariketa fisikoen onurak, nutrizioa, mantenu gaiak, dietak; eta CO<sub>2</sub>-aren isurketen murrizketa.
- Hirugarren fasean, edukiak aztertu eta praktikan jartzen dira. Indukzio elektromagnetikoa, sorgailua, dinamo, programazioa eta sentsoreak.
- Laugarren fasean, produktua sortzen da: zirkuitu eta programak, egiturak eta 3D-ko gordailua.
- Azken fasean, egindako lana, jarraitutako prozedura eta sortutako produktua erakusketa batean azaltzen zaio eskola komunitateari, kartel, bideo eta produktua-ren bidez.