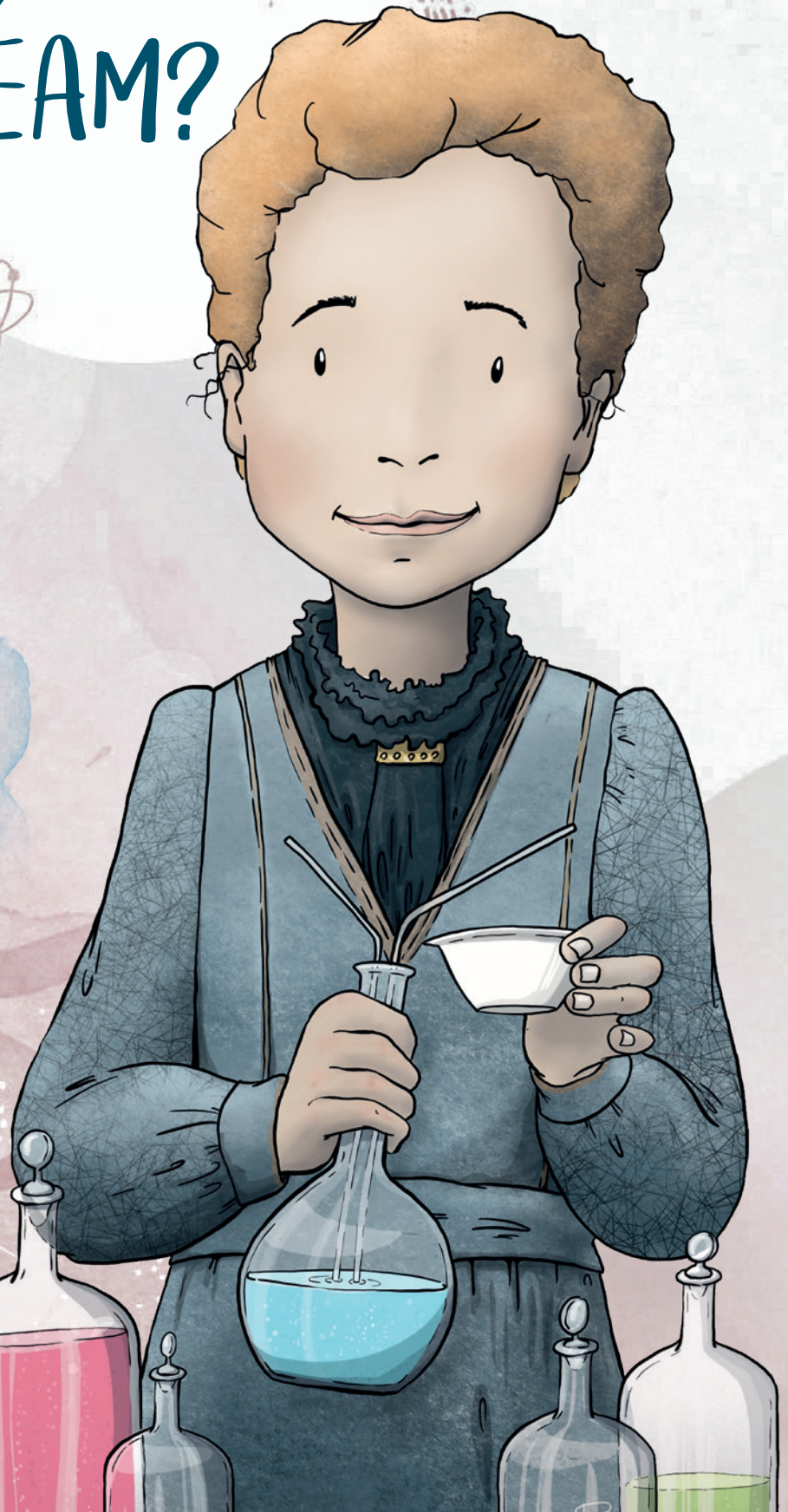


¿Zer dira STEM/ STEAM?

JARDUERA 5

Ikasleei emakumeek STEMetan duten papera
ezagutzera ematera bideratutako jarduera.





JARDUERA 5

4 saio

Taldeko jardura bat egiteko proposamena da; ikasleak antolatu egin behar dira eta adostasuna lortu behar dute, Internet bidez informazioa bilatu, ilustratzaileei buruzko informazio garrantzitsua atera eta, artista horiengan oinarritutako mahai-jolas bat prestatu.

Landuko diren gaiak

ALOR DIGITALA

- Gailu digitalak aukeratzea, konfiguratzeko eta programatzeko, egin beharreko lanen arabera
- Ezagutza pertsonal berria eraikitzea, informazioa tratatzeko estrategien bitartez, aplikazio digitalen euskarriarekin

ALOR PERTSONALA ETA SOZIALA

- Ikaskuntzan esku hartzen duten estrategiak eta ohiturak ezagutzea eta praktikan jartzea
- Bizitzan zehar ikaskuntzaren erronkei aurre egiteko aukera ematen duten abildadeak eta jarrerak garatzea

KULTURAREN ETA BALIOEN ALORRA

- Gainerako pertsonenganako errespetu aktiboko jarrerak erakustea
- Elkarriketa aplikatzea eta horrek berarekin dakartzan abildade guztiak lantzea

ARTEAREN ALORRA

- Diziplinako edo diziplinaz gaidiko arte-proiektu pertsonalak zein kolektiboak garatzea
- Arte-hizkuntzen elementuekin konposatzea, alor bakoitzeko tresnak eta teknikak erabilia
- Arte-ekoizpenak errespetuz eta zentzu kritikoz baloratzea, horien testuinguru eta funtzioetan
- Arte-esperientziez eta -sorkuntzez gozatzea, pertsonalki eta sozialki aberasteko iturri gisa

Jardueraren garapena

1. Antola ezazu ikasgela 12 taldetan
2. Eskatu talde bakoitzari kontsulta dezala <https://www.cientificascasio.com/webgunea>; zientzialari bakoitzari buruzko informazioaren amaieran, ilustrazioa egin duen artistari buruzko informazioa aurkituko dute, eta haiei buruzkoa da jardura hau
3. Proiektu honetan lan egin duten 12 artistei buruzko galdera eta erantzunetan oinarritutako mahai-jolas bat prestatu behar du talde bakoitzak.
4. Taula, fitxak eta gainerako ikaskideei ilustratzaileak eta haien lana ezagutarazteko galderak diseinatu beharko dituzte
5. Behin mahai-jolas guztiak eraiki ondoren, jolastu horiekin, eta erabaki dezatela horietako zeinekin ikasi duten gehien, zein den orijinalena, zein dibertigarriena, alderdi estetikoak gehien baloratu dituen...

JARDUERA HORI ERABIL DAITEKE GAINERAKO HEZKUNTZA-KOMUNITATEAN AZKEN PRODUKTUAREN ZABALKUNDEA EGITEKO, ETAPA ARTEKO AURKEZPENAK ANTOLA DAITEZKE, IKASTETXEAREN WEBGUNEAN ALBISTEAK JARRI, ETAB.