

PROXECTO: AULA STEAM



OBJECTIVO:

Crear un espazo no centro onde o alumnado poda traballar de xeito colaborativo e autónomo, con responsabilidade e decisión, levando a cabo propostas que fomenten o desenvolvemento do pensamento lóxico-matemático e científico, a creatividade, o traballo en equipo, o interese, o pensamento crítico e a resolución de problemas.

Partimos para isto dun enfoque pedagóxico orientado a traballar disciplinas tan fundamentais como a Ciencia, a Tecnoloxía, as Matemáticas e o Arte, traballando por medio de recursos dixitais e motivadores que favorezan a construción de aprendizaxes funcionais e significativas.



POSIBILIDADES DE TRABAJO:

A aula STEAM constituirá un espazo multifuncional que permitirá traballar diferentes aspectos, favorecendo a aplicación práctica e significativa das aprendizaxes realizadas na aula:

- ❖ **COMPETENCIA DIXITAL** (actividades dixitais con ordenador e Ipad)
- ❖ **PROGRAMACIÓN** (robótica)
- ❖ **REALIDADE AUMENTADA**
- ❖ **MODELADO** (impresión 3D e parede LEGO)
- ❖ **RADIO**

PRIORIDADES DE ACTUACIÓN:

Para a creación da aula STEAM, empregárase o espazo que ocupaba a antiga aula de informática, un espazo obsoleto e pouco dinámico que precisa dun importante acondicionamento para favorecer a súa operatividade:

(Actuacións xa realizadas nos últimos días)

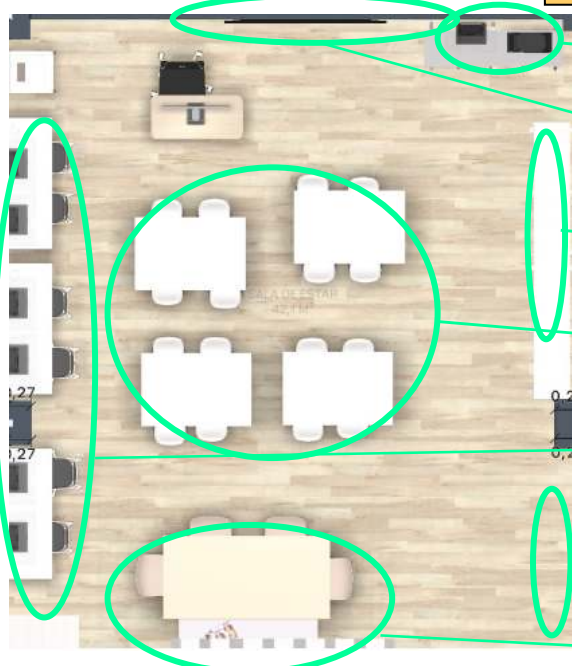
- *Recollida e limpeza da aula e dos materiais, equipos e recursos obsoletos e en malas condicións.*
- *Pintado de paredes para ofertar luminosidade e favorecer a concentración.*
- *Colocación de chan vinílico para proporcionar calidade e uniformidade ao espazo.*
- *Preparación do proxecto de equipación e montaxe da aula coa colaboración da empresa lescola.*

PROXECTO:



AGORA

PROXECTO



IMPRESORA 3D



PIZARRA DIXITAL



ROBÓTICA



ZONA IPADS

ZONA ORDENADORES

PAREDE LEGO



RADIO ESCOLAR

