

Llanterna Antiga

Objectius generals:

- Explorar el principi número 2 de l'economia circular: mantenir els materials en ús
- Explorar el concepte d'absorció
- Explorar el concepte de combustió
- Fer prediccions
- Millorar la confiança en la motricitat fina
- Fomentar l'emprenedoria
- Identificar oportunitats per reutilitzar materials
- Desenvolupar habilitats de seguretat contra incendis

2 Vocabulari - paraules clau

Combustió, absorció, ancestral

3 Habilitats de sostenibilitat desenvolupades

- Pensament sistèmic
- Competència anticipatòria
- Competència normativa
- Competència estratègica
- Col·laboració
- Pensament crític
- Autoconsciència

4 Pilars de sostenibilitat inclosos

- Econòmic
- Ecològic
- Social

5 Dominis STEAM

Ciència, Tecnologia, Arts, Enginyeria, Matemàtiques

6 Esquema de metodologies docents/ activitats

El professorat designa una/un documentalista.



La/El mestra/e activa els coneixements previs preguntant a les nenes i els nens sobre com il·luminen els espais durant les hores de foscor. El professorat guia una discussió al voltant de proporcionar llum abans que els humans inventessin sistemes elèctrics controlats. Què fèiem servir? De què estan fetes les llanternes? Què van cremar? A través de contes/recursos digitals, el professorat explica a les nenes i els nens que fa 2000 anys, els humans cremaven oli d'oliva per il·luminar espais durant hores de foscor.

L'educador/a utilitza el millor model d'enginyeria de la NASA com a marc per al projecte

PREGUNTAR: els infants identifiquen el problema, els requisits que s'han de complir i les restriccions que s'han de tenir en compte.

IMAGINAR: la mainada fa una pluja d'idees sobre solucions i idees de recerca. També identifiquen el que han fet els altres.

PLANEJAR - l'alumnat tria dues o tres de les millors idees de la seva llista de pluja d'idees i esbossa possibles dissenys, escollint finalment un sol disseny per prototipar.

CREAR: les nenes i els nens construeixen un model de treball, o prototip, que s'alinea amb els requisits de disseny i que es troba dins de les restriccions de disseny.

PROVA: els infants avaluen la solució mitjançant proves; recullen i analitzen dades; resumeixen els punts forts i febles del seu disseny que es van revelar durant les proves.

MILLORAR- A partir dels resultats de les seves proves, la mainada fa millores en el seu disseny. També identifica els canvis que farà i justifica les seves revisions.

En l'etapa de preguntar, les restriccions inclouen el disseny de residus i contaminació i mantenir els materials en ús, per tant, tots els materials han de provenir de l'entorn, de les llars d'infants, del lliure reciclatge, llocs i/o botigues solidàries.

7

Resultats d'aprenentatge esperats

L'alumnat serà capaç de:

- dissenyar i construir la llanterna
- explicar la seva finalitat
- explicar el disseny i la construcció
- discutir el procés dels problemes
- aprendre dels errors
- avaluar l'eficàcia de la llanterna
- Explicar l'absorció
- Explicar la combustió



Co-funded by
the European Union

Aquest projecte Ha Estat Finançat amb recolzar de el Europeu Comissió. Aquest publicació Reflecteix el Vistes només de el Autors, i el Comissió No estar Celebrar responsable per a qualsevol utilitzar que Maig estar Fet de el informació Continguda Aquí.



8	Avaluació Trobeu "situacions d'aprenentatge" per suggerir i aprofundir en els coneixements sobre la vida dels infants en l'antiguitat. Com cuinaven? Què cuinaven? D'on treien el menjar? D'on treien la roba? Amb què jugaven?
9	Equips i materials a utilitzar en la unitat didàctica (eines, ingredients, etc.) pots, corda, oli d'oliva, argila, canyes de l'hort, pal de bambú, un sílex, llumins
10	Tipus d'entorn : laboratori, cuina, exterior, etc. A l'interior o a l'aire lliure
11	Referències - font: https://joybileefarm.com/olive-oil-lamp/

