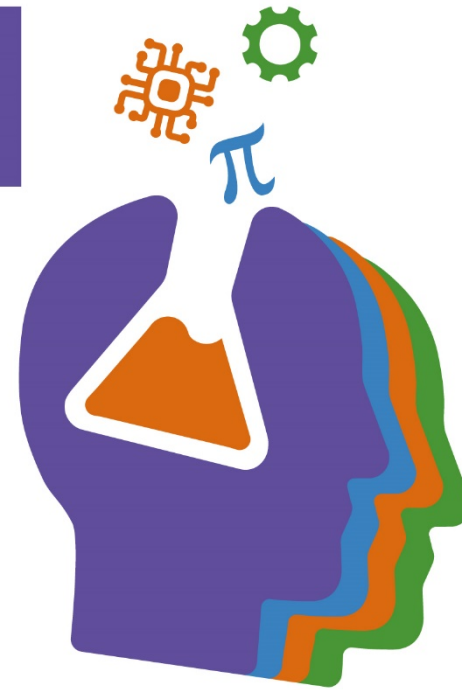


ThIN
KER
LAB



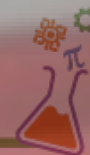


Co-funded by
the European Union



Manual del estudiante

Directrices para apoyar el uso
de los contenidos y
herramientas para practicar los
proyectos de aprendizaje en la
plataforma THINKER LAB.





Co-funded by
the European Union



Bienvenidos a divertirse aprendiendo materias STEM



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union

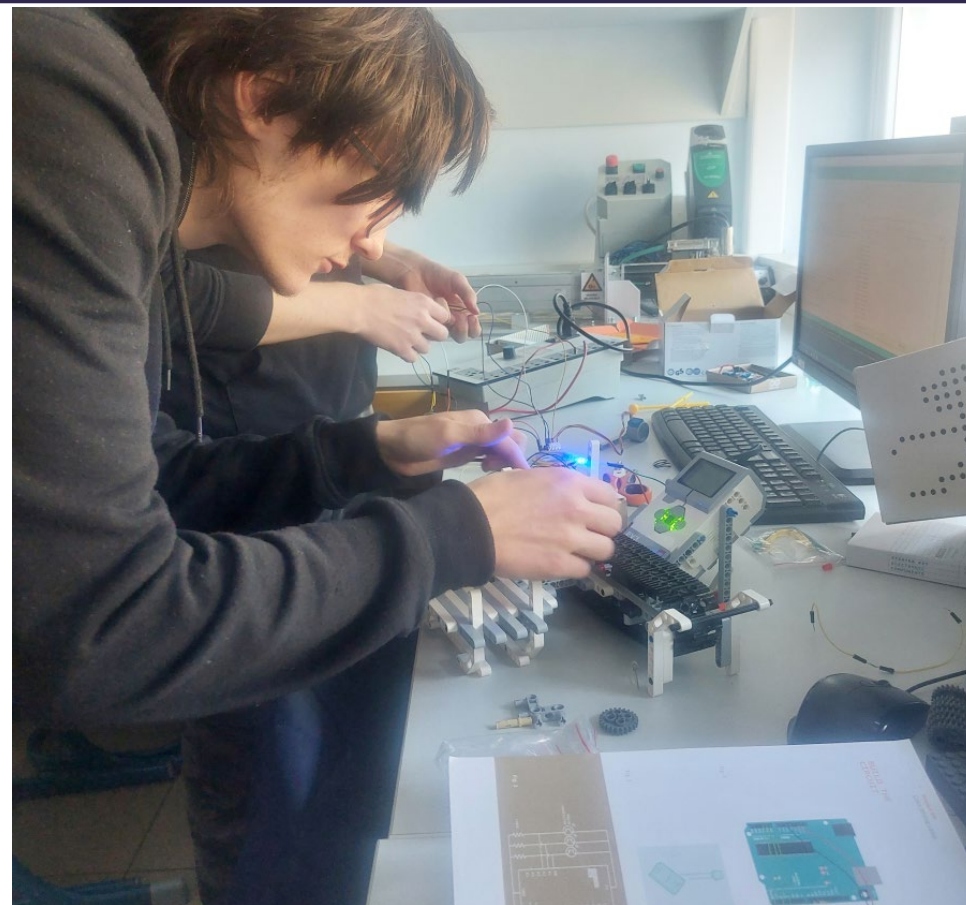


Introducción

THINKER LAB pretende ampliar la oferta educativa disponible para los estudiantes tejiendo itinerarios de aprendizaje más conectados con **procesos de aprendizaje de co-construcción basados en un enfoque de laboratorio.**

La plataforma Thinker Lab se ha creado gracias a un proyecto financiado con fondos europeos cuyo objetivo es mejorar las competencias STEM de los estudiantes y el **aprendizaje inclusivo.**

Esta **guía** está **dirigida a los estudiantes** interesados en **utilizar nuestros proyectos y dispuestos a colaborar con sus compañeros.**



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



2. Lea esto primero: cómo utilizar la plataforma

Esta plataforma de proyectos te ofrece la posibilidad de aprender **competencias en materias STEM**.

Resolviendo los retos de los proyectos presentados en esta plataforma estarás aprendiendo las **materias STEM: Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas**.

Resolviendo los retos de los proyectos, aprendes **la teoría de las materias STEM de forma** divertida haciendo, construyendo y probando las soluciones.





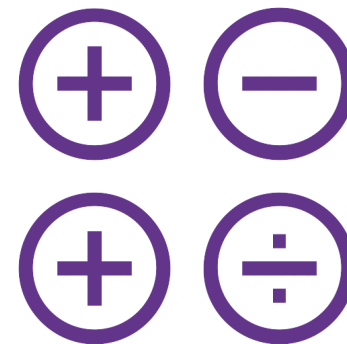
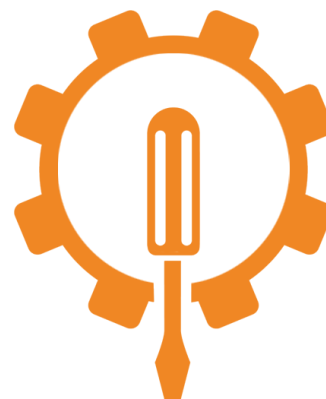
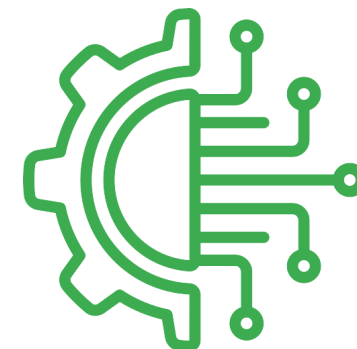
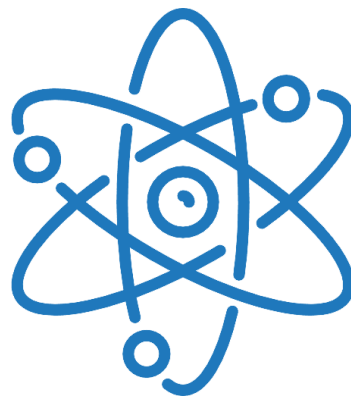
Co-funded by
the European Union



2. Lea esto primero: cómo utilizar la plataforma

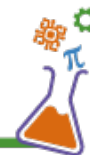
En la portada de cada proyecto encontrará uno o varios símbolos que le indicarán **qué materias STEM** desarrolla este proyecto.

Las competencias STEM también se informan al abrir la descripción del proyecto. **Puede filtrar los proyectos** por categorías STEM ("filtrar por categoría" en la página de inicio)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

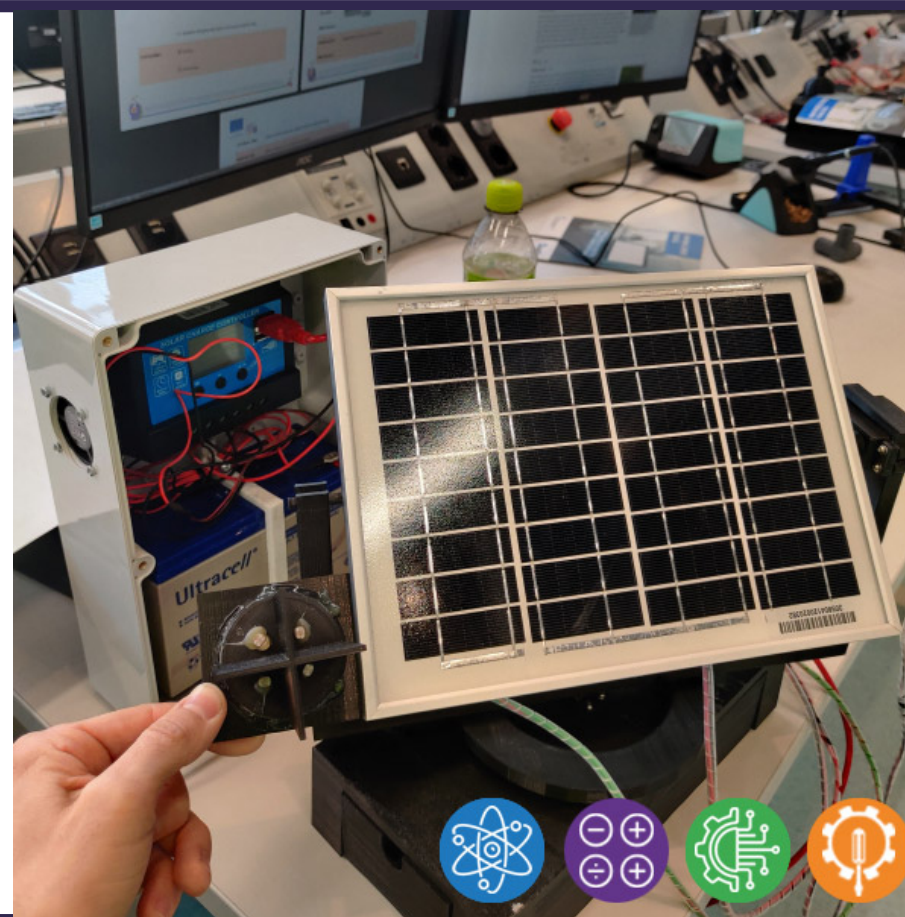


Uso de materiales de bajo coste

Un elemento importante de estos proyectos es el uso de **materiales de bajo coste**.

Queremos que **aprendas haciendo** y que no te veas limitado por el acceso a equipos de alta tecnología y al dinero.

Puedes construir **tu propio laboratorio** en casa o al aire libre o utilizar las instalaciones de la escuela, si es posible.





Co-funded by
the European Union



Idioma

Puede elegir el **idioma que prefiera** en la página de descripción de cada proyecto.

En la esquina superior derecha hay un **menú desplegable** para las traducciones de Google.

Translation with google -

[HOME](#)

[PARTNERSHIP](#)

[PROJECTS](#)

[HACKATHON](#)

[BEST PRACTICES](#)

[GUIDE](#)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



3. Cómo utilizar los proyectos

Los primeros **25 proyectos** han sido creados por 5 centros de formación profesional de Italia, España, Suecia, Eslovenia y Finlandia.

Uno de ellos ha sido creado por el **grupo de estudiantes** que ganó el hackathon internacional asociado.

Nota: Se requiere una cuenta de google para subir los materiales de estudio



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union

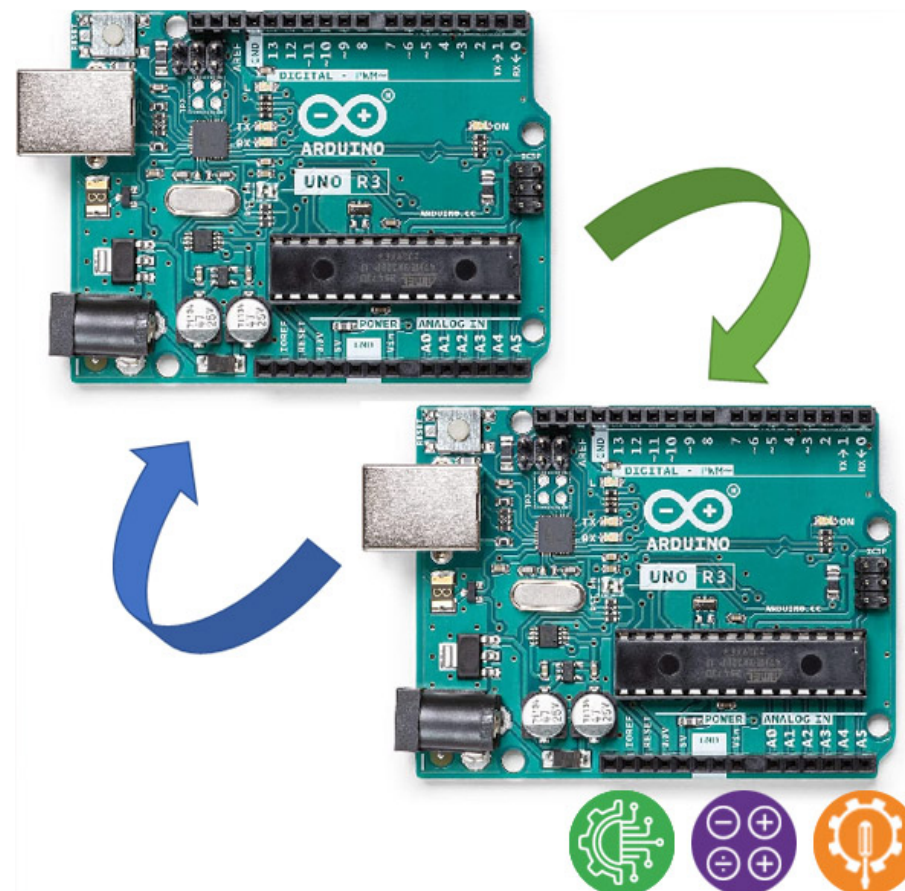


3. Cómo utilizar los proyectos

Puedes elegir **cualquiera de los proyectos** de la plataforma en función de tu interés.

Haga clic en la portada y encontrará **instrucciones y pasos** detallados sobre cómo proceder.

Los proyectos se definen con **niveles de dificultad**: muy fácil, fácil, medio, difícil



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





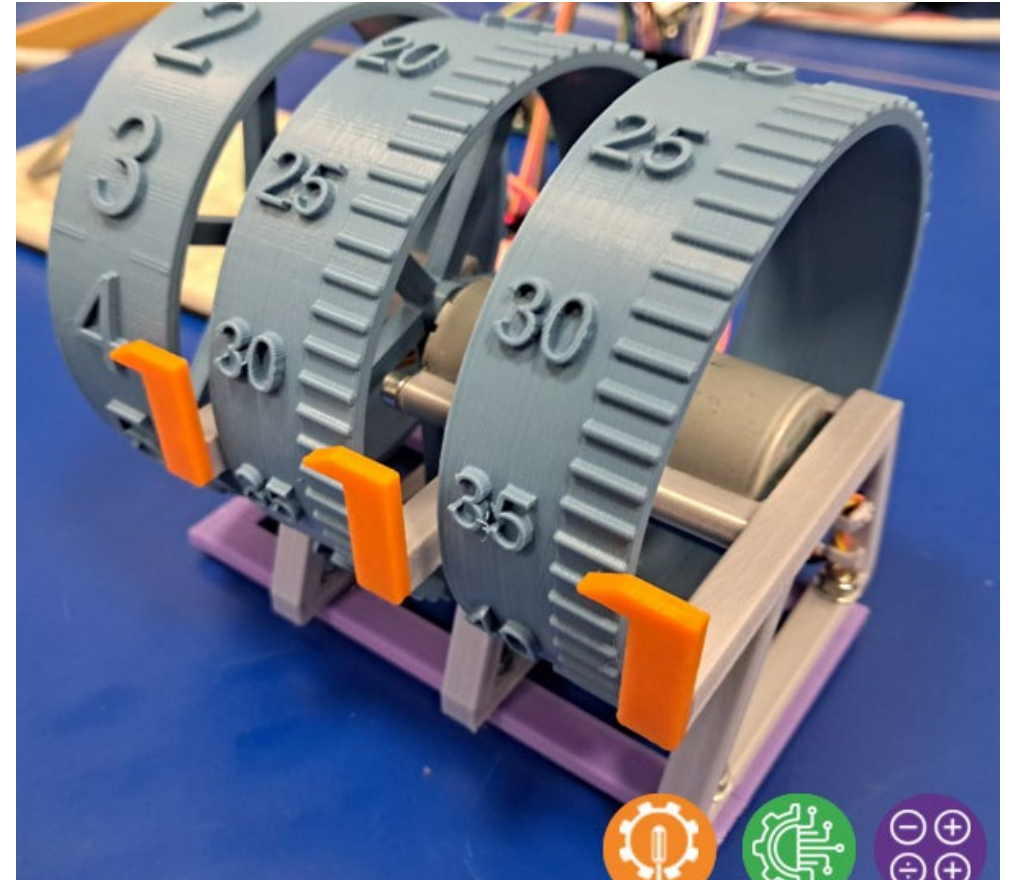
Co-funded by
the European Union



3. Cómo utilizar los proyectos

Las descripciones de los proyectos siguen la misma estructura:

- Qué aprenderás (**qué STEM**)
- **Tiempo previsto** para realizar el proyecto
- **Materiales** y materiales reciclados necesarios
- **Material de orientación:** texto/fotos/vídeos
- **Más pasos:** si quieres divertirte más
- **Enlaces** externos con información útil
- Nivel de **dificultad**
- **Evaluación** del proyecto y del tablón de anuncios





Co-funded by
the European Union



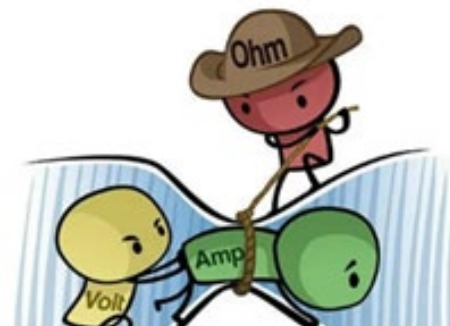
4. Sus opiniones y comentarios

Le rogamos que valore los proyectos en función de su experiencia

Friday, 28 April 2023 07:50

PLAY WITH OHM

Rate this item ☆☆☆☆☆ (0 votes)



Calculate a resistor value and its current flow

Learn how to apply a Voltage Divider and an Arduino

Download attachments:

| [23_-_Play_with_Ohm.ino](#) (16 Downloads)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



4. Sus opiniones y comentarios

También puede dar **su opinión y hacer comentarios** al final de la descripción del proyecto.

Sus comentarios y opiniones proporcionan a los productores del proyecto y a otros usuarios **información valiosa para seguir desarrollando** los proyectos más fáciles de resolver.

Add comment

WARNING! If you add a comment you accept the privacy policy!

Name (required)

Role (Teacher, Student, Other)

1000 symbols left



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



5. Su propuesta para un nuevo proyecto

[VOLVER](#)

¿Quiere enviarnos un nuevo reto de proyecto para que otros lo resuelvan?

Rellene el formulario disponible en la página principal. "**Cargue su proyecto**".

Su propuesta pasa por un proceso de evaluación y puede que nos pongamos en contacto con usted para hacerle algunas preguntas y aclaraciones.

Have you got a STEM project to share? Collaborate with ThinkerLab and make it available on the website!

UPLOAD YOUR PROJECT *



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



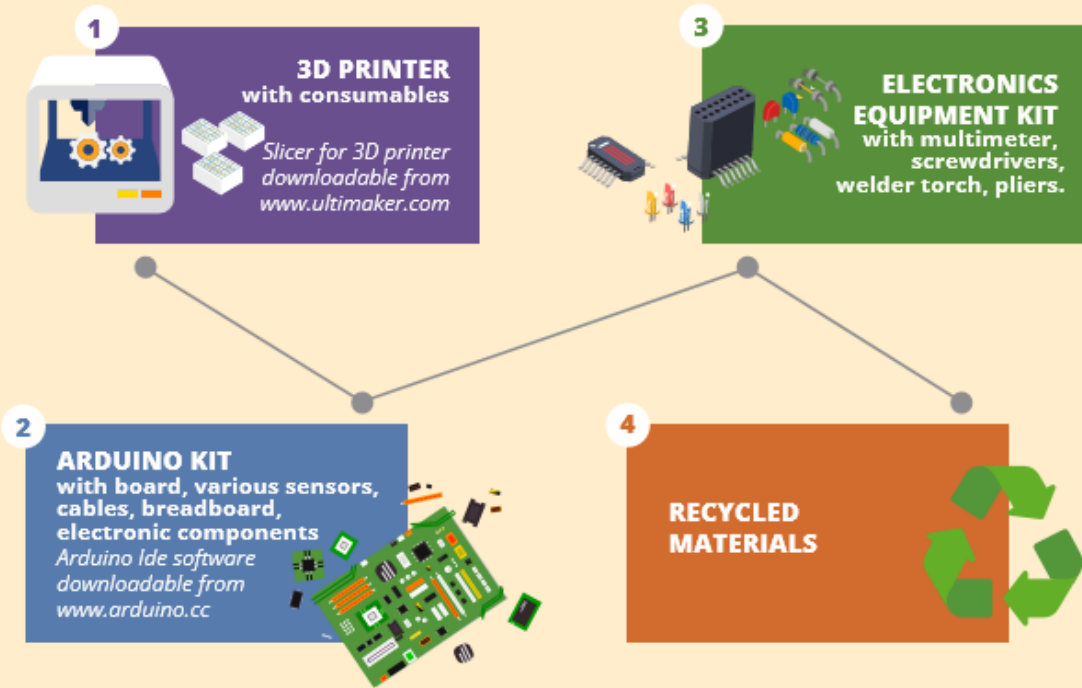
Equipamiento

Se necesitan algunos **equipos** y herramientas **digitales** para cargar o desarrollar los proyectos.

He aquí una breve lista para que empiece a pensar en ello.

EQUIP YOUR SPACE TO CREATE YOUR LABORATORY

Overall budget from 600 euro*



* Some elements are collective laboratory equipment; others are equipment of individual workstations.
The budget varies according to the number of workstations. Find out more at www.thinker-lab.eu.
PLEASE NOTE: the laboratory must be equipped with at least one computer.





Co-funded by
the European Union



¿Por qué debería unirse a la plataforma Thinker Lab?



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union

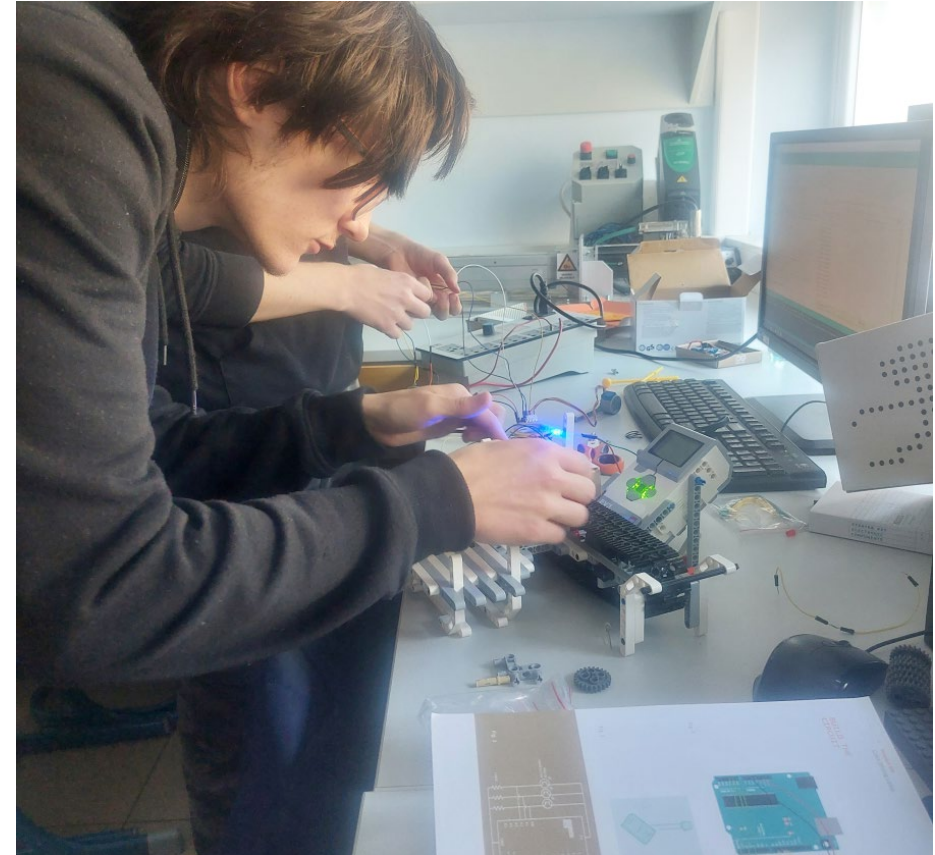


Habilidades sociales

¡SÉ CONSCIENTE DE TUS HABILIDADES!

Con estas actividades puedes adquirir las siguientes habilidades blandas:

- capacidad para **aprender en un entorno intercultural e interactuar con estudiantes internacionales**
- **confianza en sí mismo**
- capacidad para **trabajar en equipo**
- **pensamiento crítico**, por ejemplo, capacidad inicial para reflexionar sobre distintos métodos didácticos y comprender las diferencias
- capacidad inicial para **autoevaluar las competencias adquiridas**



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



Conocimientos de inglés

Practica tu inglés con otros estudiantes.

Es importante aprender y utilizar una lengua extranjera en su profesión.



Tämä kuva, tekijä Tuntematon tekijä, käyttöoikeus: [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



Competencias digitales

Consigue la capacidad de utilizar la tecnología digital con fines de aprendizaje y diversión, como vídeos, aplicaciones gratuitas, presentaciones, encuestas en línea.



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Internacionalización @ Home

Participe en una **experiencia internacional de forma gratuita** y sin necesidad de desplazarse.

Esta oportunidad de **Internationalization @ Home** también puede desarrollarse antes de la movilidad física.





Co-funded by
the European Union



Listo

Ya está listo para empezar.

**Espero que se divierta mientras
aprende nuevas habilidades.**



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

