

Project (example): “Jo STEAM el mar” IES ORRIOLS (secondary school)

Date: 25/02/2020



Example of jointly development between teachers applying monValu methodology

Integration of ocean literacy in Informatic (*computing*) program with students (2º, 3 and 4ª ESO, secondary school) using individual and group empathy maps and software (mentimeter, Genial.ly, Gimp)

Reference:

UNESCO (2017). Ocean Literacy: The Essential Principles and Fundamental Concepts of Ocean Sciences K-12 (Cultura oceánica: principios esenciales y conceptos fundamentales de las ciencias oceánicas- primaria y secundaria). <http://oceanliteracy.wp2.coexploration.org/ocean-literacy-framework/>

IES ORRIOLS

Interactive collage

Armando Romero 2ºPr



pepino de mar



pez sapo peludo



dragon azul



pez lapiz



pez ercorpion



barbosa de mar



pez duende



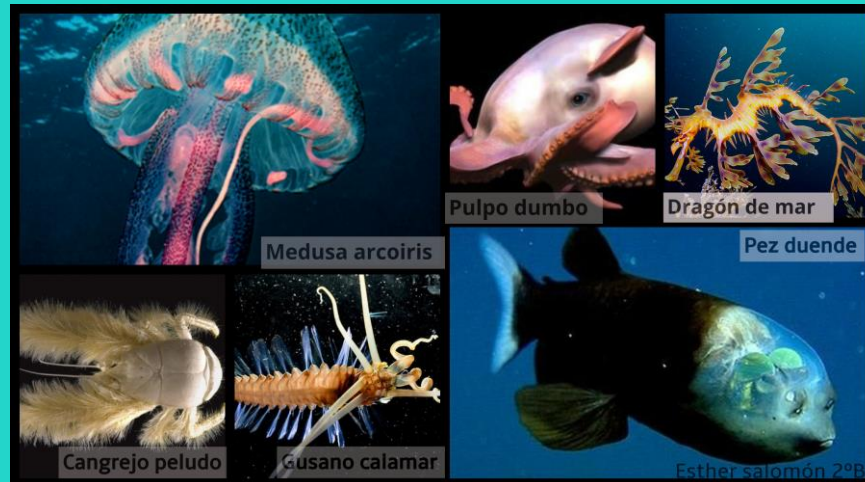
pez loro



krill

EÖN

- 1.-Vive en temperaturas muy bajas.
- 2.-Vive en las profundidades del mar.
- 3.-Utiliza su antena para poder atraer a sus presas.
- 4.-Puede nadar a una velocidad increíble debido a sus increíbles brazos de energía marina.



Medusa arcoiris

Pulpo dumbó

Dragón de mar

Pez duende

Cangrejo peludo

Gusano calamar

Esther salomon 2ºB



KRILL



BABOSA DE MAR



PEPINO DE MAR



PEZ PIPA



PEZ SAPO PELUDO



CAZALLITO DE MAR



They discover ocean diversity and build “marine” mutants using specialized software (gimp)



Su característica es que puede comer animales más grandes que él por el gran tamaño de sus dientes y aletasy puede alumbrar hasta 4 metros de profundidad del mar. Es venenoso, porque con su antena emite gases tóxicos.