

# STEAM PROIEKTUA

Gizakiok garatze bide ikaragarri bat egin dugu, eta garatze bide horretan teknologia asko hobetu da, Antzinan gurpilaren ezin bestekoa asmakuntza izan zen gizarterako, eta gaur egunean edo nor sortu dezake zeozer beraren bizi modua hobetzeko.

Urte honetan klasean STEAM proiektua eramango dugu haurrera eta txosten honen bitartez, kontatuko dizuegu nolako prosezua bizi izan dugun, proiektua hasi ginenetik gaur egunera.

Hasieran Irailean klasera aldu ginean, gure teknologiako irakaslea STEAM proiektua zertan datzan azaldu zigun eta kurtso amaierako helburua zein izango zen azaldu zigun. Horrekin batera lehenengo egunetan konfortari buruzko informazioa aurkitzen hasi ginen, eta informazio hori irakurri ostean konklusio batzuetara eldu ginen:

1. Konforta gure bizi modua erresten zituzten gausak zirela, naiz eta oso txikiak izan.
2. Hainbat parametro egoten zirela gure konforta hobetzeko adibidez: tenperatura, soinua...
3. Konforta gure eguneroko bizi moduan eragin handia duela.

Guzti hau jakin ondoren, gure proiektuan zer egin ahalko genuen hasi ginen pentsatzen. Hiru ideia ezberdin izan genituen, baina azkenean hairearen esetasuna kalkulatzeko erabaki genuen.

Azaroa heltzear zegoen eta egia zen horaindik ez ginela hasi proiektuko ezer egin, orduan erabaki bat hartu genuen, orain arte ikasitako guztia nonbaiten izladatzea, horretarako mural bat egin genuen eta han idatzi genuen ikasitako guztia.

Urte berri bat hasi zen eta urte barriarekin batera esetasuna nola neurtu ahalko genuen galdetzen hasi ginen, konturatu ginene modurik hoberena arduino baten bitartez zerbait programatzea zela, eta horrela datuak hartu ahalgo genituzkela.

Urtarrilaren gehiena eta otsailaren erida, arduino nola erabiltzen zen hasi ginen ikasten, eta promazio baziko batzuk egin egintuen, adibidez:

- Led bat pistu eta hitzali
- Mugimentu sensoreak nola erabiltzen ziren ikasi

Hau guztia jakin ondoren proiektuaren zatirik gatzena etorri zen, gaur eguneraino ikasitako guztia, nola isladatu ahalko genukeen gure proiektura jakitea.

Proiektuaren momenturik zailena heldu zen, ez genuen ideiarik ez nola jarri ahalko genuke gure sentzorea martzan eta horren ondorioz hainbat eguneta ez genuen egin haurrerapen handirik, momentu txar batean egon ginen, ez genuen idearik ez nola jarraitu proiektuarekin.

Egun batean, eluyareko mutilarekin egon ginen hika-mikan eta horren ondorioz informazio barria hartu genuen, momentu hori inflekzio puntu bat izan zen gure proiektuan, eta horren ondorioz planing bat egieta erabaki genuen.

Planinga jarraitzen hasi ginen eta lehenengo pausua gure sentzorea martzan jartzea izan zen, ez genuen ideiarik ere ez nola erabiltzen zen, ez genuen jakin nolako eskema elektrikoa egin ere ez. Orduan hainbat bideo ikusi genituen jakiteko ea nola erabiltzen zen gure sensorea eta bideo horiek ikusi ondoren lehenengo erabakiak egin genituen, programa kopiaitu genuen eta eskema elektrikoa nola egiten zen hasi ginen ikuste.

Momentu horretan eskema elektrikoa sortu genuen baina egia da ez genuela idearik, gure lana egokia izango balitz edo ez, ez genuen zigurtazunik egindako lanean baina haurrera jarraitu genuen. Sensorea martzan ipintzen saitu ginen, baina ez genuen arrakastarik izan. Hasierako puntuan geunden, ezgenuen ezer.ççç-

Era berean, bideoak ikusten hasi ginen eta beste modu batzuk topatzen gure sentzorea martzan ipintze, beste eskema elektriko bat topatu genuen eta eskema hori errealitatera hizladatu genuen.

Azkenean lortu genuen eskema elektriko hori martzan ipintzean eta argia piztea, baina beste arazo bat zegoen LCD pantaila ez zen pisten eta hainbat saiakuntza egin ostean konturatu ginen kokapen arazoa zela, gauzak aldatu genituen eta jarraian pistu egin zen.

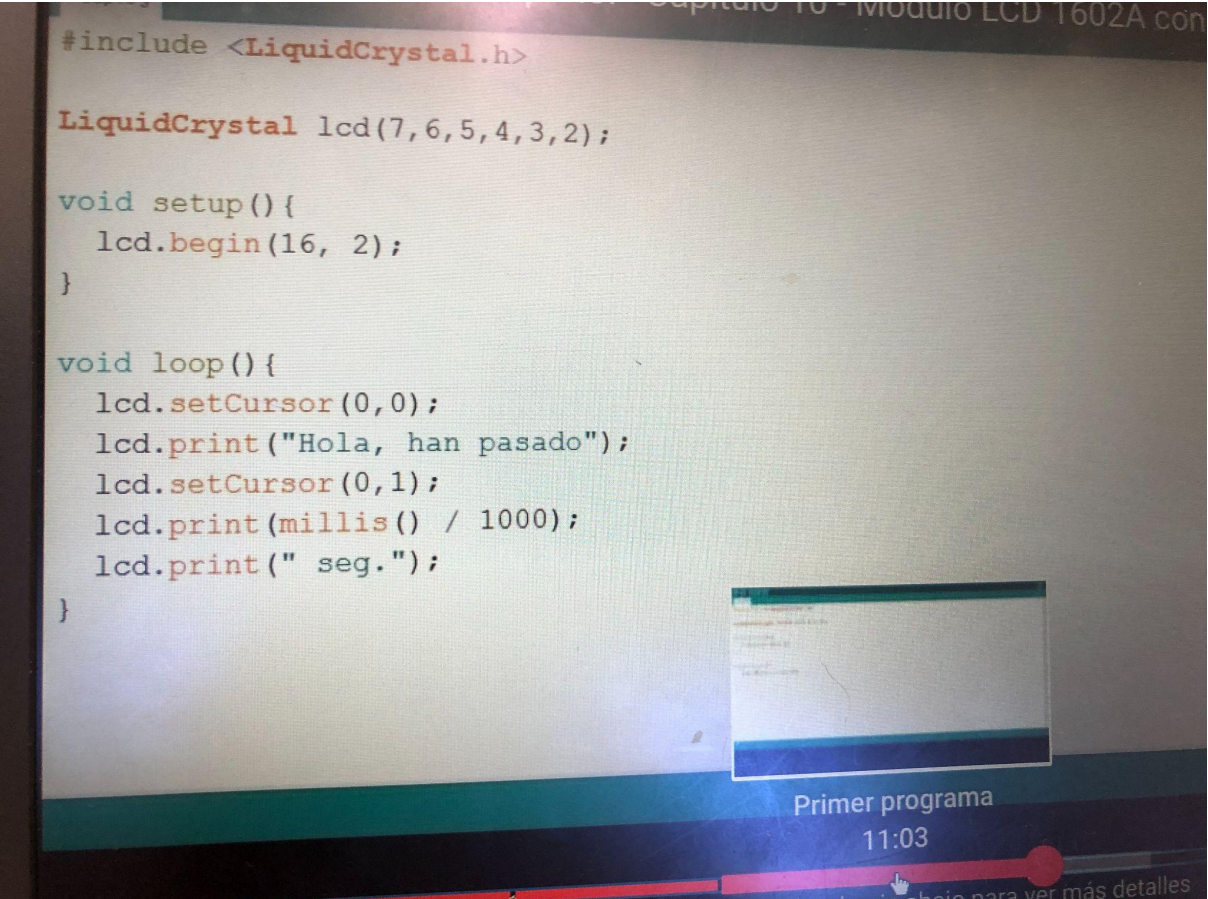
```
#include <LiquidCrystal.h>

LiquidCrystal lcd(7,6,5,4,3,2);

void setup(){
  lcd.begin(16, 2);
}

void loop(){
  lcd.setCursor(0,0);
  lcd.print("Hola, han pasado");
  lcd.setCursor(0,1);
  lcd.print(millis() / 1000);
  lcd.print(" seg.");
}


```



Primer programa  
11:03

Click here to see more details