

TXIKI STEAM URDANETA

Urdaneta ikastetxea



STEAM
euskadi



innobasque
Berrikuntzaren Euskal Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

Helburua



STEAM arloak gure ikasle txikiei adin txikietatik era jostagarri eta experimental batean hurbiltzea da. Interesa, motibazioa eta kuriositatea sortarazi nahi du.

Eduki teorikoen ulermena eta ingurua hobeto ezagutzea eta ulertzea.

Deskribapena



Haur Hezkuntzako (3,4,5 urte) STEAM irakaskuntza antolatzen da .
Ordutegiaren barruan. Astero bi une desberdinak honetan jarduteko daude:
STEAM eguna eta Esperientzia arloa.



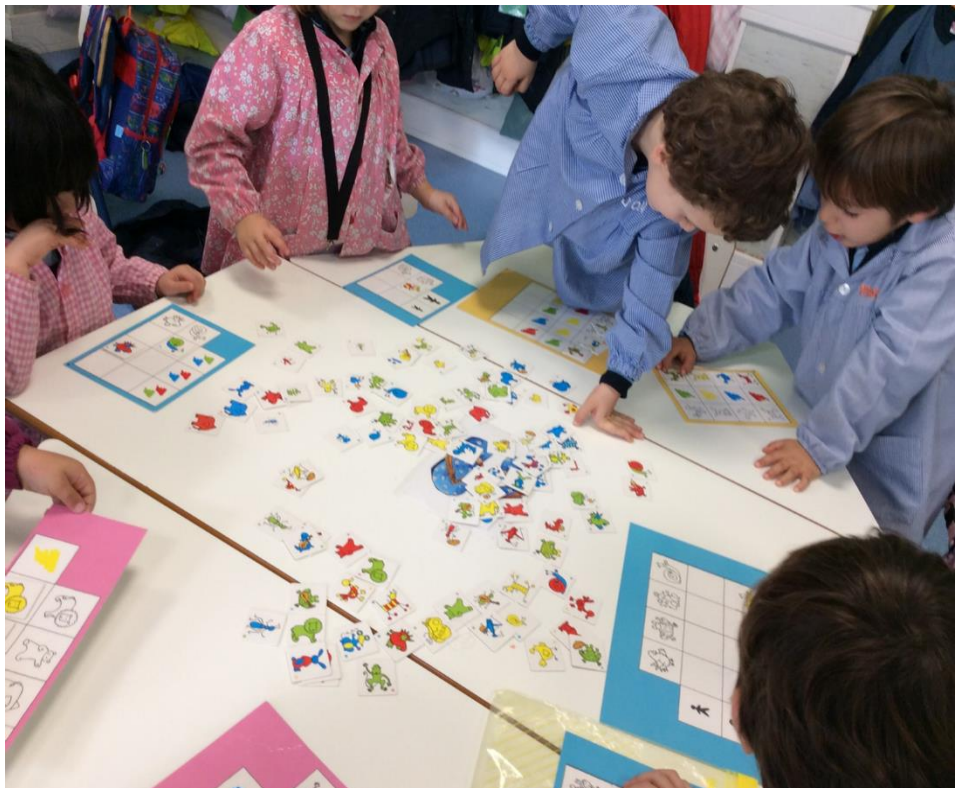
STEAM EGUNA: Ikasleak lau
steam lan txokoetatik
txandakatzen doaz: robotika,
teknologia, matematika eta
gailu digitala.



Robotikan, errobotekin lan egiten dute programazio hizkuntza desberdinak erabiltzen hasteko asmoz. Matematika : segidak, zenbaketa, memoria, denbora eta espazio nozioak...



Digital Txokoan, erabiltzen duten gailu digitala Ipad-a da. Gailua bere erabilera ezagutzeko, appak eta sormena indartzeko erabiltzen da.



Matematika txokoan, jolasen bitartez eduki matematikoak lantzen dira.



Teknologia txokoan, eraikuntza mota desberdinak erabiltzen dituzte, adinez eta sailtasunez sekuentziazuta.

3 urteko umeei eraikuntza errazak, 4 urtekoekin zailagoak eta 5 urtekoekin fisika eta teknologia erronkak burutzen dituzte.

Asteko bigarren unea **ESPERIENTZIA SAIOA** da. Hiru mota desberdinetako ekintzak burutzen dituzte hiruhilabetearen arabera: negutegi lanak, sormen tailerra eta esperimentuak.



MANIPULAZIOA, ESPERIMENTAZIOA ETA
IKERKETA.

Método zientifikoa

Esperimentu sentzorialak

Esperimentu Zientifikoak



Landareen bizi ziklora hurbildu, eta beraien hazkuntzan zerikusia duten ezaugarriekin esperimentatu. Inguru giroaren errespetua landu.



Adierazteko modu eta
hizkuntz desberdinak
erabiltzeko aukera.

Lan-Prozesua



Metodología aktiboak; umeak beraien ikaskuntzaren prozesuko parte hartzaile aktiboak dira.

Lan kooperatiboan lanean hasten dira, rol banaketa eta ardurak onartzen.

Erronkei aurre egitea, erabakiak hartzea, arazoak konpontzea.

Metodo zientifikoa erabiltzen dute: hipotesia, esperimentazioa, behatu gertatutakoa, ondorioak atara.

Lortutako emaitzak



Izaera Integratzailea; 300 ume parte hartzen dute astero.

Matematika, digital eta zientifiko konpetentzietan hobekuntza.

STEAM arlo guztietako jardueretan parte hartzeko interesa eta ilusioa sustatzea.

Nesken jarrera aldaketa irakasgai honekiko.

Gure Txiki Steam proiektua beste erakunde batzuekin partekatzea.

Izaera berritzailea



Ordutegi barruan H.H.2.ziklo osoan.
Arlo guztiak programatuta eta sekuentziatuta.
Espaziak eta materialak, baliabideak erosi eta
sortu dira.
Ikastetxeko hildo estrategikoekin guztiz
lerrokatuta.
Ikasleen parte aktiboa, ikaskuntza askoz
esanguratsuagoa eta ulermen maila altuagoa.

Eskerrik asko!

