

# T02 - Nola ezarri “TXIKI STEAM URDANETA” ekimena

Txiki Steam proiektuaren argibidea: Proiektuaren azalpen orokorra eta proiektua aurrera eramateko erabiltzen den metodologiaren azalpena. Ikasgeletatik bisita gidatua proiektuko jarduera guztiak ikusteko asmoz. Steam eguna (programazio hizkuntza, teknologia digitala, teknologia, matematika manipulatioa), esperientzia arloa (negutegia, sorkuntza, zientzia esperimetuak). Galderak egiteko aukera.

Ikasturtea

**Haur hezkuntza**

Data

**2024ko maiatzak 17**

Konpetentziak

**Konpetentzia matematikoa**  
**Konpetentzia artistikoa**  
**Konpetentzia zientifikoa eta digitala**

Hizkuntza

**Euskara**  
**Gaztelera**

Tokia

**Lauroeta,6**  
**48180 Loiu (Bizkaia)**

Ikastetxea

**Colegio P. Andrés de Urdaneta**  
**Ikastetxea.**

## Curriculumaren edukiak

- Matematika edukiak.
- Artistika Heziketa eta sormena edukiak: adierazmen artistikoa, sormenaren sustapena.
- Natur zientzia edukiak: Ingurunearen zaintza, ingurunearen behaketa eta interakzioa. Metodo zientifikoa.
- Programazio Hizkuntza.
- Digital teknologia: IPAD en erabilera.
- Teknologia: eraikuntzak.

## Baliabideak

Aurretiaz link bat bidaliko da.

## Garapena

Irakasleen eta partaideen aurkezpena.  
 Txiki steam proiektuaren azalpen orokorra.  
 Haur Hezkuntzako geleetatik bisita gidatua proiektua ikusteko.  
 Galderak.  
 Ebaluaketa.