

## **STEAM HELBURUAK UNAMUNO BHIn**

Steam siglek Science, Technology, Engineering, Art eta Mathematics diziplinak identifikatzen dituzte. Haien arteko harremana diziplina horiei dagokie. Beraz, asmoa da ikasgai horien kontzeptuak aldi berean eta modu integratuan ikasteko aukera ematen duten egoerak nahita eragitea, diseinu-testuinguru praktiko batean, metodologia aktiboak txertatuz, hala nola problemak ebatzea.

Ikerketa da proposatzen den prozedura, arazo-egoerak diagnostikatzeko, hipotesiak proposatzeko, esperimenduak diseinatzeko eta erabakiak hartzeko. Hori guztia informazioa bilatuz egiten da, hipotesiak ikertuz, esperimenduak planifikatuz, ereduak eraikiz, lortutako emaitzekiko koherenteak diren azalpenak proposatuz, baita taldean lan eginez ere, lankideekin eztabaidatuz.

Beraz, hori da Steam proiektuan egingo duguna: diziplina desberdinak proiektu komunean lotzea.

### **1. helburua**

Hezkuntza eta prestakuntza zientifiko-teknikoa bultzatzea hezkuntzaren etapa guztietan, eta bertan sartzea eragile sozio-ekonomikoen lana.

### **2. helburua**

STEAM arloan bokazio eta asmo profesionalak piztea etorkizuneko erronkei begira behar bezala prestatzeko.

### **3. helburua**

Dibulgazio eta kultura zientifiko-teknologikoa sustatzea ikasleen artean.

## **OBJETIVOS PROYECTO STEAM EN IES UNAMUNO**

Las siglas STEAM identifican las disciplinas Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics. La relación existente entre ellas es inherente a estas disciplinas. Se trata, pues, de provocar intencionadamente situaciones que permitan aprender de manera simultánea e integrada conceptos de estas materias, en un contexto práctico de diseño incorporando metodologías activas, como la resolución de problemas.

La indagación es el procedimiento que se propone para diagnosticar situaciones-problema, proponer hipótesis, diseñar experimentos y tomar decisiones. Todo ello se lleva a cabo buscando información, investigando hipótesis, planificando experimentos, construyendo modelos, proponiendo explicaciones coherentes a los resultados obtenidos, así como trabajando en equipo, discutiendo con los compañeros-as.

Así que, esto es lo que vamos a hacer en el proyecto STEAM: relacionar distintas disciplinas en proyectos comunes.

### Objetivo 1

Impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socio-económicos.

### Objetivo 2

Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEAM para prepararles adecuadamente ante los retos de futuro.

### Objetivo 3

Promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre el alumnado.