



STEAM HEZKUNTZARAKO BEHIN BETIKO PLATAFORMA



STEAM by IBAIZABAL

ZABALDU ZURE ASMAMENA, ZURE TALENTUA, ZURE GAITASUNAK... ETA KATALOGO HAU!



URTE	1. MAILA	2. MAILA	3. MAILA	4. MAILA	5. MAILA	6. MAILA	1. MAILA	2. MAILA	3. MAILA	4. MAILA									
3 URTE	Kubo kasetean	Kubo etxean	Kubo etxaldean	Kubo azokan	Kubo gaztelu sorginduan	Kubo hortan	Kubo karrodegian	Kubo antzerkian	Kubo basoan	Kubo jolas parkean	Kubo ospitalean	Kubo abentura parkean	Kubo museoan	Kubo sabanean	Kubo eguzki sistema arakatzan				
	Kubo kanpamentuan	Kubo ingurumen zainkian	Kubo urtebetetze ospaluzan	Kubo hirian	Kubo erreserba naturalean	Kubo sukaldian	Kubo urtebetetze festan	Kubo sukaldian	Kubo hondartzan	Kubo eraketak egiten	Kubo jabetze baitan	Kubo Egipton	Kubo astronomikoan	Kubo lantegian	Kubo jabetzean	Kubo Egipton	Kubo inbentzioan	Kubo liburu hauek arakatzan	
	Barrasko diskratsua	Kanpaldia Zuhaitzko eDeian	Espazioaren esplorazioa	Animalek uetzeko atama	Zabu perfektua	Itas garbigailua	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak	Asmakizunak eta aurkinkuntzak
	Nobedadea	Ingeles ez ere bai	Euskaraz paperean	Programazio bikoitza, WeDo 2.0 eta Scratch 3.0	Pythonen programatzea														
4 URTE	Konektatu diziplina guztiak proposatzen dizkizugun LAN ARDATZEKIN																		
5 URTE																			
6 URTE																			

300 PROIEKTU baino gehiago eskuragarri. Baita INGELESEZ ere!

250.000 IKASLE baino gehiago, HAUR HEZKUNTZATIK BIGARREN HEZKUNTZARA arte.

KONBINATU proiektu guztiak, MAILA GUZTIETARAKO DAUDE!



Eraikitzeko eta programatzeko ASKOZ GEHIAGO, MOTIBAZIOA ziurtatuta!

Eraibili IRAKASLE UGARIKO AUKERA eta egin apustu taldeko LAN HEZITZALEAREN alde!

HEZKUNTZA LEGEDIAREKIN eta 2030 AGENDAREKIN sintonian

EGIN BAT gure STEAM KOMUNITATEAREKIN zeure proiektuak sortuz!

Gure STEAM AHOLKULARIAK eskura izango dituzu BETI!

ENTZUN NAHI ZAITUGU

ALIANZA STEAM

GO STEAM by IBAIZABAL

# PLATAFORMA



## LIDERRA BERRIKUNTZA PEDAGOGIKOAN ETA HEZKUNTZARAKO TEKNOLOGIAN

### 1 | HASI GAITEZEN!

- Aukeratu proiektua eta esleitu zure ikasgelari.
- 2 | **PERTSONALIZATU ETA SORTU PROIEKTUAK**
- Landu proiektuak argitatearekin bertsiorekin, aldatu gabe.
- Edo personalizatu. Egokitu proiektu bakoitzera egoki irizten dituzun aldaketak eginda.

### 3 | DINAMIZATU ZURE IKASGELA

- Topatu proiektuaren fase bakoitzeko askotariko jarduerak.
- Irakaslearen bertsiotan, material gehigarria topaldu duzu, hala nola oharrik emaitzekin eta iradokizun metodologikoak. Proiektatu jarduerak bakoitza bakarka, sinkronizatu zure mugikorra aurkezpena kontrolatzeko, kudeatu denbora tenporizadore batekin, esleitu hitz egiteko txandak eta askoz gehiago!



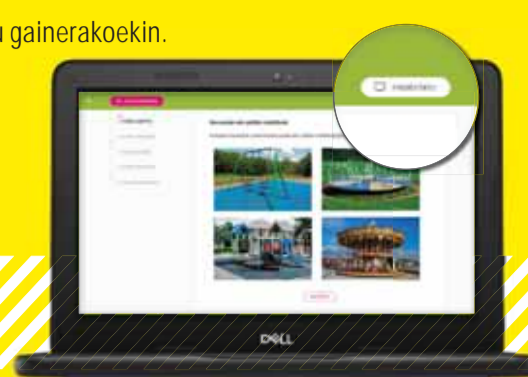
### 4 | EMAN FORMA ZURE SAIOEI

- Antolatu zure ikasgela. Programatu zure ikasleen zereginak. Horretarako, ezarri zereginak egiteko edo entregatzeko epeak, edo planifikatu fase oso baten bistaratzea.
- Komunikatu eta trukatuz berehalako mezu pribatuak ikasleekin.

### 5 | EBALUAZIOA ETA JARRAIPENA

- Proiektu bakoitzaren amaieran, ebaluaziorako diana dago.
- Egin jarraipena ikasleen bilakaerari eta alderatu gainerakoekin.

Materialak atalean proiektuarekin lotutako produktuen eskaintza oso aurkituko duzu.



### 6 | TRESNA KUTXA

- Dauden proiektuak garatzeko edo beste berri batzuk sortzeko, ballabideen banku zabaldu duzu eskuragarri.
- Bilatzaileak lagunduko dizu behar duzuna erraz aukeratzeko.

### 7 | IRAKASLEAREN ETA IKASLEAREN BERTSIOAK

- Guztiz integratuta daude elkarren artean, proiektuen garapena errazleko.
- Irakasle ugariko aukerarekin.



## PROBA EZAZU!



Erregistratu: [gosteamibaizabal.com](http://gosteamibaizabal.com)  
Lizentzia: CSIB\_IRAKASLE\_DEMO

## GO KUBO!

### HAUR HEZKUNTZA ETA LEHEN HEZKUNTZA

PROIEKTU BERRIAK

INGELESEZ ERE BAI

PENTSAMENDU KONPUTAZIONALA | PROGRAMAZIOA

Programatzen ikastea diseinatutako robot hezitzailea, pantailak erabili beharrik izan gabe, baina irakurtzen eta idazten jakin aurretik ere, haurren errealtateetarako esperientzia praktikoen bidez.

TagTile® sistemak kodifikazioa ikasteko modu berriak eskaintzen ditu, curriculumaren arloan garrantzia dutenak, ikasuntzaren emaitza ahalik eta onenak izateko.

#### HAUR HEZKUNTZAKO IKASLEENTZAKO MATERIALAK

- Laneko koadernoak inprimatutako bertsiotan. Ingelesez ere eskuragarri.
- Haur Hezkuntzako Irakasleentzako Materialak. Proposamen didaktikoa inprimatutako bertsiotan.
- Haur Hezkuntzako Irakasleentzako Materialak. Proposamen didaktikoa inprimatutako bertsiotan.
- Haur Hezkuntzako Irakasleentzako Materialak. Proposamen didaktikoa inprimatutako bertsiotan.
- Kubo Coding kaxa: Robot, 46 TagTile® eta mahai tapiza.
- Go Kubo! kaxa: Curriculum edukiekin eta programazio laminekin lotutako agertoki mahai tapizak.

#### LEHEN HEZKUNTZAKO IKASLEENTZAKO MATERIALAK

- Laneko koadernoak inprimatutako bertsiotan. Ingelesez ere eskuragarri.

#### LEHEN HEZKUNTZAKO IRAKASLEENTZAKO MATERIALAK

- Proposamen didaktikoa inprimatutako bertsiotan.

#### LEHEN HEZKUNTZAKO IKASGELARAKO MATERIALAK

- Kubo Coding kaxa: Robot, 46 TagTile® eta mahai tapiza, distantzia eta norabidea kontrolatzeko.
- Kubo Coding+ kaxa: 36 TagTile® gehigarri, denbora, abiadura, distantzia eta norabidea kontrolatzeko.
- Kubo Coding++ kaxa: 46 TagTile® gehigarri, aldagaien, baldintzatzaileen eta ektaldien kontrolatzeko.
- Go Kubo! kaxa: Curriculum edukiekin eta programazio laminekin lotutako agertoki mahai tapizak.



EZ DU GAILURIK BEHAR

KUBO PLAY PRAKTIKATU ETXEAN SIMULAGAILU HONEKIN

## KUBO MATH

### LEHEN HEZKUNTZA

PENTSAMENDU KONPUTAZIONALA | PROGRAMAZIOA | MATEMATIKA

Landu matematika eta programazioa Kuborekin eta TagTiles® multzo eskusibo honekin, modu praktikoa eta entseguaren: izan ere, ikasleek ikasten duten bitartean dibertitzeko aukera izango dute diziplina anitzetako eronken bidez.

#### IKASGELAKO MATERIALAK

- Kubo Coding Math kaxa: 50 TagTile®, zenbakiekin, eragileekin eta jolasarako fitxekin.
- Kubo Coding kaxa: Robot, 46 TagTile® eta mahai tapiza.
- Kubo Coding+ kaxa: 36 TagTile® gehigarri, denbora, abiadura, distantzia eta norabidea kontrolatzeko.
- Kubo Coding++ kaxa: 46 TagTile® gehigarri, aldagaien, baldintzatzaileen eta ektaldien kontrolatzeko.



NOBEDADEA

## LEGO WeDo 2.0

### LEHEN HEZKUNTZA

PROGRAMAZIOA

Animatu ikasleak Lego Education eta Scratch erabiliz robotak eraikitzea eta programatzea. Hala, XXI. mendeko herriaren trebetasunak garatuko dituzte.

#### IKASLEAREN MATERIALAK

- Lanerako koadernoak paperean eta euskaraz.
- Irakaslearen Materialak.
- Proposamen didaktikoa paperean eta euskaraz.

LEGO robotak erabiliz ikastea baino ez erdibertigarriagorik ba ote dago? Seguru ezuzte!

LEGO WeDo 2.0 kaxa ez dago eskuragarri.



## LEGO SPIKE Essential

### LEHEN HEZKUNTZA

ROBOTIKA | PROGRAMAZIOA

Murgildu zure ikasleak robotika hezitzailean eta programazioan diziplina anitzetako proiektuen bidez. Robotak eraiki eta programatu dituzte scratch-en oinarritutako programazio lengoia erabiliz. Hala, modu dibertigarrian, XXI. mendeko gaitasunak praktikatu dituzte, hala nola taldeko lana, sormena, adimen emozionala, erresilientzia, frustrazioarekiko tolerantzia eta abar.

#### IKASGELARAKO MATERIALAK

- LEGO SPIKE Essential kutxa.



Sustatu PIXKANAKAKO ikasuntzua ESANAHIDUNA

## SCRATCH

### LEHEN HEZKUNTZA

PROGRAMAZIOA

Asmatu, sortu, programatu eta partekatu ikasleekin istorioak, jolasak eta animazioak Scratch 3.0 programazio softwarearekin.

Zure ikasleak programak eginez dibertituko dira curriculum edukia ikasten dituzten bitartean!



## EstrellaSTEAM

### LEHEN HEZKUNTZA ETA DBH

ZIENTZIAK | MATEMATIKA | TEKNOLOGIA

Nork aurkitu zuen Lurra Eguzkiaren inguruan biratzen dela? Eta grabitateak? Nork proposatu zuen eboluzioaren teoria edo nork antolatatu zituen elementu kimikoak? Eta nork diseinatu zituen lehen aldiz makina hegariari edo suziri espazialak?

Ezagutu helburua lortzeko bidean zaillatsun askori aurre egin behar izan zituen pertsonak.

STEAM izarren bizitza eta lana, modu dibertigarri eta interaktiboan aurkeztuta!



Honek sortu du:



OSAGAIEN AUKERA HANDIA, EHUNKA KONBINAZIO



Informazio gehiago

## ELECTROLAB

### DBH

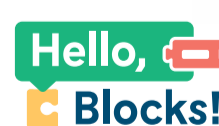
ROBOTIKA | PROGRAMAZIOA

Hurbildu ikasleak asmakuntzaren mundura robotikaren eta elektronikaren eskutik. Hello, Blocks!ekin programatu, ezin konta ahalako aplikazio ezagutuko dituzte elkarrekin, eta inguruen dugun mundua hobetuz eta irudimena garatzen lagunduko dituzte.

#### IKASGELAKO MATERIALAK

- Prototipoen maleta.

Honek sortu du:



## LEGO MINDSTORMS EV3

### DBH

ROBOTIKA | PROGRAMAZIOA

Zure ikasleak curriculum edukia aplikatuko dituzte LEGO MINDSTORMS EV3 softwarearekin bizi garen mundua hobetzeko robotak eraikitzen eta programatzen dituzten bitartean.

#### IKASLEAREN MATERIALAK

- Lanerako koadernoak paperean eta euskaraz.
- Irakaslearen Materialak.
- Proposamen didaktikoa euskaraz, Edelvives Digital webgunean lizentzia digitalaren bitartez.

Mindstorms EV3 kaxa ez dago eskuragarri.



DBH 1ERAKO TAPIZEKIN

Prestatu ikasleak STEAM ESPERIENTZIA bizitzeko

## CIENCIABLOG

### LEHEN HEZKUNTZA ETA DBH

ZIENTZIAK

Sustatu ikasleek ikerketarako duten gaitasuna metodo zientifikoa erabiliz. Eguneroko materialekin egindako esperimentu sinpleen bidez, gaitasun ugari landu ahal izango dituzte, hala nola pentsamendu kritikoa eta elkarlana.

Zientziak ez du zaila eta aspergarria izan beharrik! Sinplea eta dibertigarria ere izan daiteke!

EDUKI BLOKE HANDIETAN ANTOLATUTAKO PROIEKTUAK



## ERALDATU ZURE IKASTETXEA GURE PROPOSAMEN INTEGRALAREKIN

### COACHINGA

Informazio gehiago

Presta zaitez eta markatu aldeak!

- Zure ikastetxearen behar bereziak egokituakoa hasierako aholkularitza
- Laguntza STEAM proiektu ezartzeko prozesu osoan.
- Arreta personalizatu gure adituen taldearekin.



### PRESTAKUNTZA

Informazio gehiago

Atera etekin handiena zure materialei!

- Ikasturteko une bakoitzera, zure beharretara, zure epeetara egokituakoa prestakuntza ibilbidea prestatu dizugu.
- UZTAILTEK AURRERA: Prestatu nahi duzun bezala, nahi duzun eta nahi duzun lekuan gure onlineko Campus Edelvives prestakuntza plataformarekin. Ikasturte osoan gure materialak erabiliz lagunduko dituzten ballabide eta eduki eguneratuak sarbidea izango duzu.
- IRAILA/URRIA: Ikasgelan STEAM kompetentzia aplikatzeko interesatzen zaizkizula badakigun proposamen eta edukia izango dituzu gure web mintegietan.
- AZAROTIK AURRERA: Aurrez aurreko saioak, elkarrekin jardunaldia egiteko, beste irakaste batzuekin batera, taller praktikoko, hitzaldiak eta aholkua partekatuz.



### ZIURTAGIRIAK

Informazio gehiago

Bihurtu zaitezte STEAM REFERENCE SCHOOL

- Erakutsi munduari punta-puntako ikastetxea zarete.
- 60.000 haurrek baino gehiago ziurtatuko ikastetxeetan ikasten dute.
- Teknologiararen eta hezkuntzaren arloko enpresa handiek bermatutako ziurtagiria zure eskura.

SAMSUNG

DELL Technologies

intel

Microsoft

GRUPO EDELVIVES

FUNDACIÓN EDELVIVES

goc

Escuela de Ingeniería y Arquitectura Universidad Zaragoza

KUBO

### STEAM IKASGELAK

Informazio gehiago

Egin apustu ikasteko ingurune berrien alde!

- Txertatu teknologia eta tresna digitalak zure ikasuntza eta irakaskuntza prozesuetan.
- Motibatuz zure hezkuntza komunitatea espazioaren bidez, modu naturalean pentsalazera, sortzera eta partekatzera bultzatuz.
- Ahalbidetu zeharkako lana, diziplina anitzetako eta kompetentziak eskuratzeko, taldeko lanaz gain.

