

STEAM LAB

MONITOREA: María Nicolay.

6-10 urte, heldu batek lagunduta
Ostegunak, 19:00-20:30
Urritik abendura
Kultur Etxea
Kuota: 45 euro

STEAM Lab familian esperimentatzeko, sortzeko eta deskubritzeko gune bat da. Jarduera honetan, 6 eta 10 urte bitarteko haurrek, senideekin batera, STEAM (Zientzia, Teknologia, Ingeniaritza, Arte eta Matematika) arloetan oinarritutako jarduera praktikoetan parte hartzen dute. Helburua inguratzen gaituen munduarekiko jakin-mina piztea da, pentsamendu kritikoa, sormena eta talde-lana sustatzen duten erronka, joko eta lankidetzaproiektuen bidez.

Proposamena gai-multzoka antolatzen da eta, beraz, astero STEAM munduko diziplina desberdin bat aztertuko dugu. Saio bakoitza esperientzia berri eta askotarikoa izango da, eta, ondoren, etxean zabaltzeko aukera izango dute. Hainbat jarduera egingo ditugu, hala nola dorre garaiera eta erresistenteena eraikitzea, LEGOren oinarritzko robotak diseinatzea eta programatzea, bitsarekin, koloreekin eta erreazioekin esperimentatzea zientziara hurbiltzeko, bideojoko bat sortzea eta programatzea, espazioa esploratzea edo suziri-jaurtitzaille bat egitea...

STEAM LAB

MONITOR: María Nicolay.

De 6 a 10 años, con un persona adulta
Jueves, de 19:00 a 20:30
De octubre a diciembre
Casa de Cultura
Cuota: 45 euros

STEAM Lab es un espacio para experimentar, crear y descubrir en familia. En esta actividad, niños y niñas de entre 6 y 10 años participan junto a sus familiares en actividades prácticas basadas en las áreas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas). El objetivo es despertar la curiosidad por el mundo que nos rodea a través de retos, juegos y proyectos colaborativos que fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo.

La propuesta se organiza por bloques temáticos, de modo que cada semana exploraremos una disciplina diferente del mundo STEAM, así cada sesión será una experiencia nueva y variada, que posteriormente podrán ampliar en sus casas. Realizaremos actividades como construir la torre más alta y resistente, diseñar y programar robots básicos de LEGO, experimentar con espuma, colores y reacciones para acercarnos a la ciencia, crear y programar un videojuego, explorar el espacio o hacer un lanzador de cohetes... entre otras propuestas.