



EBAZPENA, 2020ko martxoaren 2koa, Hezkuntzako sailburuordearena, zeinaren bidez Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako ikastetxe publikoei dei egiten baitzaie 2020-2021 ikasturtean STEAM (Zientzia, Teknologia, Ingeniaritza, Artea eta Matematikak) arloetan berrikuntza-proiektuak gara ditzaten. (L4. STEAM Estrategia eta Ikasmaterialak eta Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak)

UNESCOk, Science Education izeneko programan, adierazi du zientziaren eta teknologiaren arloko gaikuntza funtsezko elementua dela ekonomia eta gizartea garatzeko. Ildo horretan, gaikuntza hori osatzeko, ezinbestekotzat jotzen du zientziaren eta teknologiaren arloko hezkuntza sustatzea, hezkuntza-maila guztietan, bai eta gizarte osoaren alfabetatze zientifikoa hobetzea ere. Nabarmentzen du, halaber, gazteak –bereziki neskak– bultzatu beharra dagoela zientziaren eta teknologiaren arloko karrera profesionalak egin ditzaten.

Hezkuntza-eredu pedagogikoak 2020rako Europako esparruak ezarritako berrikuntza eta garapenerako ildo estrategikoak elkartzeko asmoari erantzuten dio, hezkuntza eta prestakuntzari dagokienez. Era berean, gure testuinguruko hezkuntza-erronka propioak hartzen ditu kontuan, eta konpetentziak eskuratzea ahalbidetzen du.

Oinarrizko Hezkuntzaren curriculum zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duen abenduaren 22ko 236/2015 Dekretuak oinarrizko zehar-konpetentziazat hartzen du ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia. Konpetentzia zientifikoa, teknologikoa, artistikoa eta matematikoa, berriz, oinarrizko diziplina-konpetentziazat hartzen ditu. Horren harira, irakasleen prestakuntzaren helburua honako hau da: ikasleei behar den profil konpetentziala erdiesten laguntzea, irteera-profilean ezarritako konpetentziak eskuratu ditzaten. Hori dela eta, hezkuntzaren arloan eskumena duen sailak bultzatutako prestakuntza-ekintzek bereizgarri izango dute, besteak beste, bikaintasuna sustatzea (ikasleen konpetentzien garapenik handiena, alegia), hezkuntza-berrikuntzarako proiektuak bultzatuz.

Azkenik, 2018ko ekainean, STEAM Euskadi hezkuntza-estrategia aurkeztu zen, zeinaren bitartez helburu hauek sustatzen baitira:

- Heziketa eta prestakuntza zientifiko-teknikoa sustatzea hezkuntza-etapa guztietan, horretarako eragile sozioekonomikoak ere inplikatur.
- Bokazio eta helburu profesionalak inspiratzea STEAM esparruan, arreta berezia jarritz neska ikasleengan, etorkizuneko erronken aurrean prestakuntza egokia jaso dezaten.
- Euskal herritarren artean dibulgazio eta kultura zientifiko-teknologikoa sustatzea.

STEAM estrategiaren helburua ez da soilik diziplina askoko edukiak eramatea ikasgelara; aitzitik, zeharkako konpetentzien garapena bermatzen du, eta gauza bera gertatzen da diziplina arlokoekin ere. Zehazki, diziplina horietako bakoitzeko edukiak ez dira modu isolatuan lantzen, baizik eta diziplinarteko esparruan, testuinguru jakin batean kokatutako ikasketa esanguratsua bermatu ahal izateko.

STEAM siglek bost diziplina identifikatzen dituzte: Zientzia (Science), Teknologia, Ingeniaritza (Engineering), Artea eta Matematikak. Beraien arteko harremana berez atxikita duten ezaugarria da. Beraz, nahita



sorrarazi behar dira egoera jakin batzuk, irakasgai horietako kontzeptuak aldi berean eta era integratuan ikasi ahal izateko, diseinu-testuinguru praktikoan eta metodologia aktiboak gehituz; esate baterako, arazoak ebazteko metodologia (PBL/ABP).

Ikerketa da egoerak eta arazoak diagnostikatzeko proposatzen den prozedura, bai eta hipotesiak egiteko, esperimenduak diseinatzeko eta erabakiak hartzeko proposatzen dena ere. Horretarako, informazioa bilatu, hipotesiak ikertu, esperimenduak planifikatu, ereduak eraiki, lortutako emaitzekin bat datozen azalpenak proposatu, taldean la egin eta kideekin eztabaidatu behar da.

Testuinguru horretan, Hezkuntza Sailak, 236/2015 Dekretuaren bosgarren xedapen gehigarria betetzeko, duela gutxi eguneratu den Hezkuntza-sistema hobetzeko Plana onartu du, STEAM esparrua sartuz laugarren ildo estrategikoan. Beharrezkoa da STEAM kultura berritzailea sustatzea eta gizarte osoa sentsibilizatzea. STEAM ekimen edo proiektuek irakaskuntza- eta ikaskuntza-prozesuan diziplina arteko ikuspegia garatu nahi dute, eguneroko bizitzako testuinguruak eta egoerak txertatuz, eta beharrezko tresna teknologikoak erabiliz.

Hobekuntza Plan horretan hartutako neurriak eta konpetentzia zientifiko eta matematikoko emaitzak hobetzeko neurriak kontuan hartuta (PISA ebaluazioa eta diagnostikorako ebaluazioak), Hezkuntza Sailak STEAM proiektuak aurkezteko deia egiten die ikastetxe publikoei, helburu hauekin: pentsamendu zientifiko, teknologiko, artistiko eta matematikoaren kultura suspertzea, eta ikasleak, erabakiak hartzeko orduan, ebidentzietan oinarritutako arrazoimena erabil dezaten bultzatzea, arazoak ebatziz (PBL) eta lan kooperatiboa erabiliz.

Hori horrela izanik, Hezkuntza Sailaren egitura organikoa eta funtzionala ezartzen dituen apirilaren 11ko 79/2017 Dekretuan eta gainerako xedapen aplikagarrietan ezarritakoaren arabera, honako hau

EBAZTEN DUT

1. artikulua.- Deialdiaren helburua

Ebazpen honen xedea da Euskal Autonomia Erkidegoko Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako edo Batxilergoko ikastetxe publikoei dei egitea, 2020-2021 ikasturtean STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) ereduko hezkuntzarako berrikuntza-proiektuak egin ditzaten.

2. artikulua.- Zuzkidura ekonomikoa eta laguntzak emateko prozedura

1.- Xede hori lortzeko, eta Euskal Autonomia Erkidegoaren Aurrekontu Orokorretan helburu horretarako ezarritako aurrekontu-sailen kontura, guztira 275.000 euroko zenbatekoa bideratuko da.

2.- Deialdi hau lehiaketa-prozeduraren bidez ebatziko da, eta ikastetxe bakoitzak, gehienez, 3.000 euro jasoko ditu berrikuntza-proiektua gauzatzeko.



3. artikulua.- Erakunde onuradunak

Honako hauek izango dira deialdi honetako zuzkiduren erakunde onuradunak: Hezkuntza Sailaren menpeko ikastetxe publikoak, Haur Hezkuntzan, Lehen Hezkuntzan, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan edo Batxilergoan eskolak ematen dituztenak.

Ikastetxe osoari eragiten dioten proiektuak aurkeztzen dituzten Ikastetxe Publiko Integratuak (IPI) bereizitzat hartuko dira deialdi honi lotutako baliabide-zuzkidurari dagokionez.

4. artikulua.- Gastu justifikagarriak eta zuzkiduren zenbatekoa

Ematen diren zuzkidurak soil-soilik erabiliko dira finantzatzen diren proiektuen garapenarekin eta gauzatzearekin zuzenean lotutako gastuak estaltzeko.

Irakasleentzako prestakuntza-jarduera presentziala ematearen kargurako gastu gisa egotzi ahal izango da, gehienez, aurkeztutako proiektua garatzeko zuzkidura ekonomikoaren % 50, eta gehienez ere 100 € emango dira ordu bakoitzeko. Atal honetan, honako kontzeptu hauek sartzen dira: prestakuntza-jardueraren kostua, prestakuntza ematen duen erakundeak aurkeztutako aurrekontuaren arabera, eta prestakuntza eman duenaren joan-etorriek, ostatuak edo mantenuak eragindako dietak, baldin eta prestakuntza-erakundetik kanpokoa bada eta prestakuntza-saio horiek proiektu berritzailea garatzeko ezinbestekotzat jotzen badira aurkeztutako proiektuan. Inola ere ez dira prestakuntza-jarduerari egotz dakizkiokeen kostutzat hartuko jardueran parte hartzen duten irakasleek joan-etorriengatik edo mantenuagatik egiten dituzten gastuak.

Era berean, diruz lagun daitezkeen gastu gisa egotzi ahal izango dira arbel digitalak, tabletak edo ordenagailuak bezalako gailu elektronikoak, baldin eta proiektua garatzeko guztiz ezinbestekoak badira, eta hala justifikatuko da zentroak aurkeztutako proiektuan. Gailu elektronikoei egotz dakiekeen gastua ez da inola ere proiektuaren zuzkidura osoaren % 50 baino handiagoa izango, hala badagokio.

Nolanahi ere, gastu justifikagarri guztiek proiektuari zuzenean lotuta egon behar dute.

5. artikulua.- Betekizunak

Ikastetxeek honako baldintza hauek bete beharko dituzte:

- a) STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) hezkuntzarako eta ekintzailetzarako proiektua aurkeztea.
- b) Proiektua gauzatu ahal izateko Ordezkaritza Organo Gorenaren (OOG) onespena izatea, eta akordio hori Ikastetxeko Urteko Planean jasotzea.
- c) Proiektuaren jarraipena egiteko koordinatzaile bat izendatzea.
- d) Proiektua gauzatzeko behar diren irakasleek bere gain hartzea proiektuarekin lotutako prestakuntzan parte hartzeko konpromisoa.

6. artikulua.- Proiektuaren ezaugarriak

1.- Ikastetxe bakoitzak STEAM ereduko berrikuntza-proiektu bakarra aurkeztuko du, eta bost diziplinetako edozeinen hainbat ikuspegi hartu ahal izango ditu modu bateratuan, STEAM ereduko bokazioak eta helburuak genero-ikuspegiarekin sustatuz.

Proiektua edukiek eta landuko diren konpetentziek definituko dute, bai eta proiektu hori jasoko duten etapa, ziklo edo ikasturteek eta lortu nahi diren helburuek ere. Era berean, jasota geratu beharko dira proiektua egiteko behar diren materialak eta baliabide pedagogikoak, lorpenerako adierazleak eta denboraren plangintza (kronograma), bai eta jarraipenerako irizpideak ere. Proiektuak koordinazio-plana jaso behar du, bai eta ikastetxean zein gizartean zabalkundea egiteko plana, eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboaren sustapena ere (I. eranskina).

STEAM hezkuntza-estrategiaren gomendioek tailer eta lehiaketa gehiago egiteko aukera ematen dute; sare sozioekonomikoarekin lankidetzan aritzeko mekanismoak ezartzen dituzte, proiektuak garatu ahal izateko; eta ekintza zehatzak sorrarazten dituzte, neska ikasleen parte-hartzea handiagoa izan dadin STEAM jardueretan.

Ondorioz, hiru gomendio horiek hartuko dira kontuan, aurkeztutako proiektuak barematzeko orduan.

2.- STEAM hezkuntza-proiektuek oinarri hartuko dituzte bizitzaren eremuei (pertsonala, soziala, globala eta lanekoa) lotuta erronka edo arazo bat sortzen duten egoerak; eta, ahal den neurrian, honako printzipio hauek hartu beharko dituzte kontuan: irakasgaien irakaskuntza integratua, STEAM ereduarekin lotutako konpetentziak garatzea, ikerketan oinarritutako ikaskuntza, genero-ikuspegia eta berdintasuna, eta STEAM erako bokazio eta helburu profesionalak sustatzea.

Hortaz, STEAM hezkuntza-proiektuek generoen arteko berdintasuna sustatu beharko dute emakumeen berdintasunaren eta ongizatearen bidez, eta ikasgeletan hainbat modutara txertatu beharko dute genero-ikuspegia, hala nola rolak era berdinean banatuz, zientziaren zein ingeniartzaren arloko lanbideen inguruko estereotipoak desaginez, genero-berdintasuna bultzatuz, haurrei era berdinean garatzeko aukera ematen dieten espazioa sortuz, eta abar.

Hezkuntza Sailak STEAMGUNEA webgunea jarri du ikastetxeen eskura; STEAM proiektuak diseinatzeko informazio interesgarria eskaintzen du: <https://steamgune.euskadi.eus/eu/inicio>

3.- Ikastetxeek proiektu bakarra aurkeztuko dute, eta proiektu hori eredu hauetakoren batean edo gehiagotan egongo da txertatuta:

- Garatu beharreko proiektuak, ikerketa zientifiko edota teknologikoan ardaztutakoak. Proiektu horien barruan, tailerrak edo lehiaketak egin ahal izango dira ikastetxean.
- Garatu beharreko proiektuak, matematikan, trebetasun artistiko eta sormenekoan, eta hezkuntza zientifiko edota teknologikoan ardaztutakoak. Proiektu horiek, besteak beste, emakumeari emango diote balioa, berrikuntzaren eta diseinuaren esparruetan.
- Online garatu beharreko proiektuak, ikerketa teknologiko, matematiko edota artistikoan ardaztutakoak. Gainera, lankidetzak-mekanismoak sustatuko ditu ikastetxearen inguruko sare sozioekonomikoarekin.

Beraz, proiektuek aurreko paragrafoan jasotako modalitateetako bat baino gehiago integratu ahal izango dute.



4.- Hezkuntza zientifikorako, teknologikorako, matematikorako eta artistikorako eta ekintzailtzarako berrikuntza-proiektuaren datu teknikoak eta aurrekontu-datuak behar bezala bete beharko dira, ikastetxeek esteka honetan eskura duten aplikazio informatikoan:
<https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2020/>

7. artikulua.- Ziurtagiriak

Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzak 30 prestakuntza-ordu ziurtatuko ditu, ofizioz, hautatutako berrikuntza-proiektuak garatuko dituzten ikastetxeetako irakasleentzat. Horretarako, irakasle bakoitzak proiektura xedaturiko ordu kopuruak ikastetxe bakoitzean egindako lan-orduen % 80koa izan behar du. Hala ere, irakasle bakoitzak gehienez ere 90 orduren ziurtagiria jaso ahal izango du Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzako deialdien barruan egindako prestakuntza-proiektuengatik.

8. artikulua.- Proiekturako laguntzak

Tokiko Berritzeguneak aholkularitza eskainiko die proiektuaren koordinatzaileari eta bertan parte hartuko duten irakasleei. Era berean, Berritzeguneko aholkulariek horiei emango die lehentasuna, hezkuntza zientifiko, teknologiko, matematiko eta artistikoaren eta ekintzailtzaren inguruan eskainitako prestakuntzan. Halaber, Ingurugelaren laguntza-zerbitzuek aholkularitza emango dute.

9. artikulua.- Eskabideak aurkeztea eta epea

1.- Ebazpen hau Sailaren webgunean (<http://www.euskadi.eus/web01-a3htreba/eu/>) argitaratu eta hurrengo egunean hasiko da eskabideak aurkezteko epea, eta 2020ko martxoaren 30an amaituko da.

2.- Eskabidea modu elektronikoan aurkeztuko da, eskabide normalizatu bidez, datu guztiak behar den moduan beteta. Eskabide-eredua egoitza elektroniko honetan egongo da erabilgarri:
<https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2020/>

3.- Eskabideetan daturen bat betetzea falta bada, eskaera egin duen ikastetxeari eskatuko zaio hamar egun naturaleko epean bete gabe utzitakoa betetzeko edo falta diren agiriak aurkezteko, eta, hala egin ezean, eskaerari uko egin diola ulertuko dela ohartaraziko zaio.

4.- Eskabideak aurkezteak esan nahi du berariaz eta formalki onartzen direla deialdi hau zehazten duten baldintzak.

10. artikulua.- Organo kudeatzailea

Hezkuntza Berriztatze Zuzendaritzak kudeatuko ditu deialdi honetan aurreikusitako zuzkidura ekonomikoak.

11. artikulua.- Balorazio-batzordea

Aurkeztutako eskaerak aztertu eta ebaluatzeko, balorazio-batzorde bat sortuko da. Bertan, bi sexuetako ordezkariak egongo dira, eta gutxienez %40ko oreka mantendu beharko da. Honako hauek osatuko dute balorazio-batzordea:

Presidentea: Irakasleak Hobetzeko Zerbitzuko arduraduna.

Batzordekideak: Hezkuntza Berriztatze Zuzendaritzako bi teknikari. Bietako batek idazkari-lanak egingo ditu.

Hezkuntza zientifikoaren, hezkuntza teknologikoaren eta ekintzailatzaren alorreko Berritzegune Nagusiko bi aholkulari.

Ingurugelako aholkulari bat.

12. artikulua.- Eskabideak aukeratzea

1.- Proiektuak II. eranskinean ezarritako baremoari jarraituz aukeratuko dira. Gutxienez 10 puntu lortzen ez dituzten proiektuak kanpoan utziko dira.

2.- Balorazio-batzordeak dagokion proposamena igorriko dio Hezkuntza Berriztatze zuzendariari. Proposamen horretan honako hauek jasoko dira: onartuak izateko proposatzen diren hezkuntza zientifiko eta teknologikorako edo ekintzailatzarako berrikuntza-proiektuen zerrenda, eta horietako bakoitzarentzat proposatutako diru-kopurua. Baztertutako eskaeren zerrenda eta horiek baztertzeko arrazoiak ere jasoko dira.

3.- Proiektuak behar bezala baloratzeko, ebaluazio-batzordeak ikastetxeek aurkeztutako proiektuari buruzko txostenak eskatu ahal izango dizkio dagokion eskualdeko Berritzeguneari.

13. artikulua.- Ebazpena eta jakinarazpena

1.- Hezkuntza Berriztatze zuzendariak, balorazio-batzordearen proposamena aztertu ondoren, prozedura ebatziko du, gehienez ere, sei hilabeteko epean. Ebazpen hori bitarteko elektronikoen bidez jakinaraziko zaie interesdunei.

2.- Ikastetxe interesdunek hamar eguneko epea izango dute, ebazpena jakinarazi eta hurrengo egunetik hasita, haren aurkako erreklamazioak aurkezteko. Erreklamazioak Hezkuntza Berriztatze zuzendariak ebatziko ditu.



3.- Prozedura ebazteko epea amaitu eta ebazpena jakinarazten ez bada, interesdunek ulertu ahal izango dute eskaria atzera bota dela, Administrazio Publikoen Administrazio Prozedura Erkidearen Legearen (urriaren 1eko 39/2015) 25. artikulua ondo onartarako.

14. artikulua.- Diru-laguntzen bateragarritasuna

Diru-laguntza hauek bateragarriak izango dira material zientifikoa edota teknologikoa eskuratzeko xedea duten beste diru-laguntza batzuekin. Nolanahi ere, ekintza bera finantzatzeko aldi berean ematen diren diru-laguntzen zenbatekoa ez da, inola ere, gauzatutako jarduerak eragindako guztizko kostua baino handiagoa izango.

15. artikulua. Proiektuak gauzatzeko eta azaltzeko epea

Aurkeztutako proiektuak 2020-2021 ikasturtean egin beharko dira, eta 2021eko ekainaren 1a baino lehen amaitu beharko dira.

16. artikulua.- Zuzkidurak ordaintzea

Dirulaguntzak ordainketa bakar baten bidez ordainduko dira, aldez aurretik, eta 2020 urtea amaitu baino lehen.

17. artikulua.- Ikastetxe onuradunen betebeharrak

Deialdi honetako ikastetxe onuradunek betebeharrak hauek izango dituzte:

- a) Emandako diru-kopurua onartzea. Alde horretatik, hiru eguneko epean –deialdiaren ebazpena jakinarazi eta hurrengo egunetik hasita–, ikastetxe onuradunek berariaz eta idatziz diru-laguntzari uko egiten ez badiote, hura onartutzat joko da.
- b) Proiektua ikastetxeko urteko planean sartzea.
- c) Diru-laguntza hezkuntza zientifiko eta teknologikorako edo ekintzailetzarako berrikuntza-proiektua eta bertan gomendatzen diren prestakuntza-ekintzak garatzeko helburuarekin erabiltzea.
- d) Irakasleen koordinazioa ahalbidetzea, inplikaturako irakasgaien ordutegien aldiberekotasunaren bitartez.
- e) Berritzegune Nagusiarekin, Tokiko Berritzegunearekin, Hezkuntza Ikuskaritzarekin, Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzarekin eta Ingurugelarekin lankidetzan jardutea, proiektuarekin zerikusia duten aholkularitza-, ebaluazio-, jarraipen- eta kudeaketa-lanetan.
- f) Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzarekin eta Euskal Herriko Unibertsitatearekin lankidetzan jardungo dute, Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako graduatiko praktiketako ikasleak onartuz, baita Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza, Batxilergoa, Lanbide Heziketa eta Hizkuntzen Irakaskuntzako Irakasleen Prestakuntzako Unibertsitate Masterra ikasten ari diren praktiketako ikasleak ere, etorkizuneko irakasleak ikastetxe berritzaileetako benetako hezkuntza-praktiketan integra daitezen.



- g) Ekonomia Kontrolerako Bulegoari eta Herri Kontuen Euskal Epaitegiari organo horiek ikastetxeei eskatzen dieten informazioa ematea, deialdi honen kargura jasotako diru-laguntzei buruzkoa, hain zuzen.
- h) Proiektua gauzatu izana justifikatzeko agiriak hurrengo artikuluan ezarritako epean eta moduan aurkeztea.
- i) Ikastetxeak konpromisoa hartzen du deialdi honen babesean egindako SSTEAM esperientzia Berritzegunearen esku jartzeko, STEAMGUNEN partekatzeko.

18. artikulua.- Ekintza justifikatzea

1.- <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak> aplikazio informatikoaren bitartez, ikastetxe onuradunak memoria aurkeztuko du 2021eko ekainaren 15a baino lehen. Memoria hori hezkuntza zientifiko eta teknologikorako edo ekintzaitzarako egin duen berrikuntza-proiektuaren garapenari eta ebaluazioari buruzkoa izango da. Bertan, egindako jardueren zerrenda, garapena eta kostua adierazi beharko dira, baldin eta kostu hori onartutako ekintzari dagokiona bada (III.Eranskina).

2.- Ikastetxeak gastuen fakturak, ordainagiriak eta bestelako egiaztagiriak gordeko ditu, Administrazioak dokumentazio hori eskatzen duen kasuetarako.

3.- Proiektuari egoztekoak diren gastu justifikatuak ez badute esleitutako diru-laguntzaren zenbatekoa gainditzen, zuzkidura ekonomiko hori murrizteko ebazpena egingo da, eta sobera emandako zenbatekoa itzultzeko eskatuko zaio ikastetxe onuradunari.

19. artikulua.- Ikastetxeak hautatzeko baldintzak aldatzea eta ez-betetzeen araubidea

Ikastetxeak berehala jakinarazi beharko dizkio Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzari diru-laguntza esleitzeko orduan kontuan izan diren baldintzetan egindako aldaketa guztiak, horrek diru-laguntza eman izanaren ebazpena aldatzea ekar bailezake. Horrez gain, emandako eta jasotako zenbatekoa itzuli beharko du derrigorrez, baldin eta honako egoera hauetako bat egiaztatzen bada:

- a) Diru-laguntza ez duela erabili eskatutako eta emandako helburu zehatzerako.
- b) Diru-laguntzaren jatorrizko jarduketa ez duela egin, edo diseinuan aurreikusitako gutxieneko betetze-maila ez duela lortu.
- c) Ez dituela betetzen, oro har, deialdian edo diru-laguntza emateko ebazpenean xedatutako betebeharrak.

20. artikulua.- Datuen babesa

Datu Pertsonalak Babesteari eta Eskubide Digitalak Bermatzeari buruzko abenduaren 13ko 3/2018 Lege Organikoarekin eta Datu Pertsonaletarako Jabetza Publikoko Fitxategiei eta Datuak Babesteko Euskal Bulegoa Sortzeari buruzko otsailaren 25eko 2/2004 Legearekin bat etorritik, deialdi honetako parte-hartzaileek baimena ematen dute deialdi hau izapidetzean jasotako datu pertsonalak tratatu eta argitaratzeko. Datuok, bestalde, "Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzako prestakuntza- eta berrikuntza-



proiektuak" izeneko fitxategi batean sartuko dira, 19. zenbakiaz, diru-laguntzen deialdi hau kudeatzeko eta deialdira biltzen direnei deialdiaren garapenaren berri emateko. Fitxategi horren arduraduna Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritza da. Datuetara sartzeko, datuak zuzentzeko, ezerezteko eta horien aurka egiteko eskubideez baliatzeko, Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzara jo behar da, honako helbide honetara: Donostia kalea 1 - 01010 Vitoria-Gasteiz.

Era berean, deialdi honetan parte hartzen duten pertsonak baimena ematen diote Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzari beste erakunde publiko batzuetan egiazta dezan aurkeztutako dokumentuak egiazkoak direla.

AZKEN XEDAPENA

Ebazpen honek prozeduraren inguruan aurreikusi ez duen guztirako, 39/2015 Legea aplikatuko da, sektore publikoaren administrazio-prozedura erkidearen arloari dagokionez.

Vitoria-Gasteizen, 2020ko martxoaren 2an.

Hezkuntzako sailburuordea

MIREN MAITE ALONSO ARANA



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



I. ERANSKINA

HEZKUNTZA ZIENTIFIKOARI ETA TEKNOLOGIKOARI ZEIN EKINTZAILETZARI BURUZKO PROIEKTUA
DESKRIBATZEKO TXOSTENA

Ikastetxearen kodea: _____ Ikastetxearen izena: _____ Lurraldea: _____

Proiektuaren izenburua: _____

Koordinatzailearen izen-abizenak: _____

Koordinatzailearekin harremanetan jartzeko helbide elektronikoa: _____

1. PROIEKTUAREN EZAUGARRIAK

Proiektuak honako puntu hauek jasoko ditu (ahal den neurrian, aipatutako puntuek genero-ikuspegia hartu beharko dute kontuan):

- Proiektuaren edukia eta landu beharreko konpetentziak definitzea.
- Proiektua garatzeko etapak, zikloak edo ikasturteak definitzea.
- Lortu nahi diren helburuen planteamendua egitea.
- Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoen plangintza egitea.
- Lorpen-mailaren adierazleak definitzea eta denboraren plangintza egitea (kronograma).
- Proiektuaren jarraipenerako eta koordinaziorako irizpideak definitzea.
- Ikastetxean eta gizartean proiektuaren zabalkundea egiteko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien partaidetza aktiboa sustatzeko neurriak.

2. PROIEKTUAREN AURREKONTUA

KONTZEPTUA	Guztira (€)
GUZTIRA	

3. PARTE-HARTZEA

Eragindako irakasleak		Eragindako ikasleak				
Emakumeak	Gizonak	Etapak	Maila	Talde-kopurua	Ikasle-kopurua	
					Emakumeak	Gizonak



II. ERANSKINA

ESKAERAK EBALUATZEKO BAREMOA

1.- Proiektuaren edukia eta planifikazioa	Gehienez: 12 puntu
1.1. STEAM konpetentziak sustatuz lortu nahi diren helburuen plangintza egitea	Gehienez: 3 puntu
1.2. Ikerketa zientifikoan oinarritutako planteamendu metodologikoa	Gehienez: 4 puntu
1.3. Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoen plangintza egitea	Gehienez: 2 puntu
1.4. Betetze- eta lorpen-mailaren adierazleak definitzea, eta denboraren plangintza egitea (kronograma)	Gehienez: 2 puntu
1.5. Genero-ikuspegia txertatzeko ekimenak	Gehienez: 1 puntu
2.- Tailerrak eta lehiaketak	Gehienez: 2 puntu
2.1. Tailerrak antolatzea	Gehienez: 1 puntu
2.2. Lehiaketetan parte hartzea	Gehienez: 1 puntu
3.- Proiektuaren eragina	Gehienez: 3 puntu
3.1. Proiektuan inplikaturako irakasleak eta taldeak	Gehienez: 2 puntu
3.2. Proiektuaren zabalkundea egiteko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko neurriak	Gehienez: 1 puntu
4.- Aurrekontua justifikatzea	Gehienez: 2 puntu
4.1. Eskatutako aurrekontuaren eta proposatutako jardueren arteko koherentzia	Gehienez: 1 puntu
4.2. Aurrekontua gehieneko zuzkidura ekonomikoarekin egokitzea	Gehienez: 1 puntu
5.- Emakumearen parte-hartzea	Gehienez: 1 puntu
5.1. Parte hartu duten neska ikasleen portzentajea	Gehienez: 1 puntu
Gehienezko puntuak, guztira:	20 puntu



III. ERANSKINA

PROIEKTUEN JARRAIPENA - STEAM

IKASTETXEAREN BALORAZIOA

DATOS DEL CENTRO

Ikastetxearen izena					
Ikastetxearen kodea		Udalerrria:			
Eredua/k	☐ A	☐ B	☐ D	☐ H	
Maila/k	☐ HH	☐ LH	☐ BH	☐ BATX.	☐ Helduen Hezk.
Irakasle kopurua					
Emakumeak	Gizonak	Besteak	Guztira	Ikasle kopurua	Gela kopurua

EZAUGARRI OROKORAK

Titulua:					
Proiektua ezartzen den hezkuntza etapa/k	☐ HH	☐ LH	☐ BH	☐ BATX.	☐ Helduen Hezk.
Parte hartzen duten ikastaldek					
HH	LH	BH	BATX	EPA	Guztira
Proiektuan parte-hartzen duten irakasleak					
Emak.	Giz.	Besteak	Guztira		
Kordinazio-bilerak antolatu dira ikastetxean proiektua garatzeko? ☐					
Maiztasuna					

PROIEKTUAREN GARAPENA

Proiektuaren batzorderik sortu al da? ☐

Modalitateak

☐ Garatu beharreko proiektuak, ikerketa zientifiko edota teknologikoan ardaztutakoak. Proiektu horien barruan, tailerrak edo lehiaketak egin ahal izango dira ikastetxean

☐ Garatu beharreko proiektuak, matematikan, trebetasun artistiko eta sormenekoan, eta hezkuntza zientifiko edota teknologikoan ardaztutakoak. Proiektu horiek, besteak beste, emakumeari emango diote balioa, berrikuntzaren eta diseinuaren esparruetan

☐ Online garatu beharreko proiektuak, ikerketa teknologiko, matematiko edota artistikoan ardaztutakoak. Gainera, lankidetzaren mekanismoak sustatuko ditu ikastetxearen inguruko sare sozioekonomikoarekin

Seinalea jarri proiektuaren bidez bereziki lantzen diren oinarriko kompetentziak. (Oinarriko zehar-kompetentziak gain, lehentasunez garatzen duen diziplina barruko oinarriko kompetentziak adierazi)

☐ Matematikarako kompetentzia

☐ Zientziarako kompetentzia

☐ Teknologiarako kompetentzia

☐ Arterako kompetentzia

Ikasleak (proiektuan)			
Neskak	Mutilak	Bestelakoak	Guztira

Emandako esleipen ekonomikoaren erabilera (kopurua €)				
Prestakuntza	Materialak	Bidalak	Besteak	Guztira

EGINDAKO PRESTAKUNTZA

Garatutako prestakuntza-jarduerak (kopurua)

1	Titulua				
Emaleak		Iraupena (o)			
				Tokia	
		Aurrekontua			
		Irakasle parte-hartzaileak			
		Emakumeak			
		Gizonak		Besteak	
				Guztira	
				0	
Balorazioa					



PROIEKTUAREN BALORAZIOA

Proiektuaren baitako helburu edoeta ekintzen betetze maila

Proiektuaren alderdi nabarmengarriak

Esan zer inplikazio izan duen proiektuak Heziketa Komunitatean

Agiriren bat egiten baldin baduzu, gehi ezazu beraren deskribapen txikia

Partekatu al da jorratutako praktika klaustroarekin ikasturte bukaeran?

Zer jarraitutasun izango du proiektu honek hurrengo ikasturterako?