



EBAZPENA, 2021eko martxoaren 22koa, Hezkuntzako sailburuordearena, zeinaren bidez Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako ikastetxe publikoei dei egiten baitzaie 2021-2022 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 pedagogikoaren esparruak 2020rako Europako esparruan ezarritako berrikuntza- eta garapen-ildoko estrategikoak (Horizonte 2020) elkartzeko ideari erantzuten dio, hezkuntzari eta prestakuntzari dagokienez, eta, aldi berean, gure testuinguruaren berezko hezkuntza-erronkak kontuan hartzen ditu eta gaitasunak eskuratzea sustatzen du. Horizonte Europa, 2021-2027 aldirako EBren Ikerketa eta Berrikuntzako Esparru Programa, Horizon 2020 programaren luzapena da, eta funtsezko hiru zutabe ditu: lehenengoa, zientzia bikaina; bigarrena, mundu mailako erronka nagusiei aurre egitea eremu erabakigarrietan, hala nola osasunean, zahartzean, segurtasunean, kutsaduran eta klima-aldaketan; eta hirugarrena, berrikuntza sustatzea.

Oinarri horien gainean, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumak zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duen abenduaren 22ko 236/2015 Dekretuak oinarrizko gaitasunen (zeharkakoen zein diziplinakoen) garapena jasotzen du, eta berrikuntzaren aldeko apustuan STEAM proiektuak garatzea planteatzen du, berrikuntza, sormena, diseinua eta problemen ebazpena ardatz hartuta, STEAM diziplinei (Zientziak, Teknologia, Ingeniaritza, Arteak eta Matematika) dagozkien diziplina-gaitasunak garatzen laguntzea, baita zeharkako konpetentzia guztiak garatzen ere.

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 inplikatu.
- 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 estrategia horrek diziplinarteko proiektuak garatu nahi ditu, ikasgai horien curriculum-edukiak aldi berean eta modu integratuan ikasteko aukera emango dutenak eta zeharkako gaitasunen garapena bermatuko dutenak, dagozkien diziplina-gaitasunez gain, pentsamendu zientifikoaren, teknologikoaren, artistikoaren eta matematikoaren kultura sustatzeko eta ikasleak ebidentzian oinarritutako arrazoibidea erabakiak hartzeko erabiltzera bultzatzeko, diziplina horiekin egin beharreko lana eta ikasleengan zentratutako hezkuntza-prozesu sortzaile eta berritzaileak gauzatzeko behar den aldaketa metodologikoa sustatzea, metodologia aktiboen bidez, hala nola, elkarlana, arazoen ebazpena eta proiektuetan oinarritutako ikaskuntza (PBL/ABP), eta ekintzailatza, pentsamendu kritikoa eta sormena sustatzen saiatzea.



STEAM ekimen edo proiektuek irakaskuntza- eta ikaskuntza-prozesuan diziplina arteko ikuspegia garatu nahi dute, ikasleentzat esanguratsuak diren testuinguru eta eguneroko bizitzako egoerak txertatuz, irakasgai horien curriculumak garatu ahal izateko, eta beharrezkoak diren tresna digitalak eta teknologikoak erabiliz, bai eta pentsamendu konputazionala ere, arazo konplexuak konpontzeko aukera ematen baitigu, konputazio-zientzietan eta pentsamendu kritikoan oinarrituta.

Orain arte bultzatutako 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 duen otsailaren 23ko 71/2021 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, 2021-2022 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 350.000 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 aurkezten dituzten Ikastetxe Publiko Integralak (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 gailu elektronikoak, baldin eta proiektua garatzeko guztiz ezinbestekoak badira, eta hala justifikatuko da ikastetxeak 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:

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

6. artikulua.- Proiektuaren ezaugarriak

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

Curriculum-edukiak, landuko diren gaitasunak, erabiliko den metodologiak, xede dituen etapek, zikloak edo kurtsoak eta lortu nahi diren helburuak definituko dute proiektua, eta ikasleek beren kompetentzien garapenean lortutako maila ebaluatzeko aurreikusitako neurriak zehaztuko dira.

Hauek ere jasoko ditu: proiektua egiteko material eta baliabide pedagogikoen plangintza, proiekturako planteatutako jarraipen- eta ebaluazio-sistemaren eta -irizpideen deskribapena, lorpen-adierazleak eta horien tenporalizazioa (kronograma).

Proiektuak, halaber, koordinazio-plan bat eta beharrezko neurriak jaso behar ditu, eskola-ingurunean zein gizarte-ingurunean hedatzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko (l. eranskina).

STEAM hezkuntza-estrategiaren gomendioek honako hauek ere sustatzen dituzte:

- Ikastetxeak berak edo STEAM diziplinekin lotutako beste erakunde batzuek antolatutako zientzia-dibulgazioko azoka, jardunaldi, lehiaketa eta/edo topaketak antolatzea eta/edo horietan parte hartzea.
- Lankidetzaren mekanismoak ezartzea gizarte- eta ekonomia-sarearekin eta hezkuntza-erakundeekin, proiektuak garatzeko (unibertsitateak, online hezkuntza-proiektuak, Europako programak,

berrikuntza-zentroak, teknologia-zentroak, enpresak, etab.)

- STEAM jardueretan emakumezko ikasleen parte-hartzea areagotzeko ekintza espezifikoak.

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, 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 ezaugarri hauek izango ditu:

- STEAM irakasgaiak irakasteko eta ikasteko prozesua diziplinen artean sustatzea, ikerketa zientifikoa eta/edo teknologikoa ardatz hartuta. Proiektu horien barruan, tailerrak edo lehiaketak egin ahal izango dira ikastetxean, jarduera osagarri gisa.

- Proiektuan STEAM ikasgaietako bi edo gehiago sartzeari, programazioan inplikaturako ikasgaien curriculumak modu integratuan garatuz.

- STEAM arloetako bokazio zientifikoak sustatzeko jarduerak eta ekintzak sartzeari ikasle guztien artean eta, bereziki, genero-ikuspegiari arreta berezia eskainiz.

- STEAM gaitasunen garapena sustatzea, diziplina barnekoak zein zeharkakoak.

- Zientziaren, gizartearen eta garapen teknologikoaren arteko harremana eta iraunkortasunarekiko konpromisoa sustatzea.

- Zientzia kultur entitate gisa sentsibilizatzea sustatzen duten proiektuak bultzatzea

- Estrategia metodologiko aktiboen erabilera sustatzea, hala nola problemak ebaztearekin lotutakoak, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza (PBL/ABP), Design Thinking, pentsamendu konputazionala, klase alderantzizkatua, Maker DiY (Do it Yourself) mugimenduarekin lotutako estrategiak, etab.

- Proiektua garatzeko, ikastetxea koordinatzeko eta antolatzeko aurreikusitako ekintzak jasotzea (ordutegiak, espazioak, etab.)

- Proiektua eskola-ingurunean, hezkuntza-komunitatean eta/edo gizarte-ingurunean zabaltzeko neurriak, deialdian bertan aurreikusitakoez gain (STEAM gune).

4.- Hezkuntza zientifikorako, teknologikorako, matematikorako eta artistikorako eta ekintzailatzarako 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-2021/>

7. artikulua.- Ziurtagiriak

Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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 Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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 ekintzailatzaren 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 2021eko apirilaren 27an 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-2021/>

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 honetan zehazten diren baldintzak.

10. artikulua.- Organo kudeatzailea

Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzak kudeatuko ditu deialdi honetan aurreikusitako zuzkidura ekonomikoak.

11. artikulua.- Balorazio-batzordea

Aurkeztutako eskaerak aztertu eta ebaluatzeko, balorazio-batzorde bat sortuko da. Bertan, bi sexuen ordezkartza orekatua egongo da, gutxienez %40koa. Honako hauek osatuko dute balorazio-batzordea:

Presidentea: Etengabeko Irakaskuntza eta Irakasleen Hobekuntzarako Zerbitzuko arduraduna.



Batzordekideak: Etengabeko Irakaskuntza eta Irakasleen Hobekuntzarako Zerbitzuko 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. Baztertu egingo dira proiektuaren edukiari eta planifikazioari buruzko II. eranskineko baremazioaren lehen puntuan gutxienez 12 puntu lortzen ez dituzten proiektuak, eta baremazio osoaren baturan guztira 16 puntu lortzen ez dituztenak.

2.- Balorazio-batzordeak dagokion proposamena igorriko dio Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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.- Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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 Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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. artikuluaaren ondorioetarako.

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 2021-2022 ikasturtean egin beharko dira, eta 2022eko ekainaren 1a baino lehen amaitu beharko dira.

16. artikulua.- Zuzkidurak ordaintzea

Dirulaguntzak ordainketa bakar baten bidez ordainduko dira, aldez aurretik, eta 2021 urtea amaitu baino lehen.

17. artikulua.- Ikastetxe onuradunen betebeharrak

Deialdi honetako ikastetxe onuradunek betebeharrak 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, Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzarekin eta Ingurugelarekin lankidetzan jardutea, proiektuarekin zerikusia duten prestakuntza-, aholkularitza-, ebaluazio-, jarraipen- eta kudeaketa-lanetan.
- f) Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzarekin eta Unibertsitateekin lankidetzan jardungo dute, Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako graduetako 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 aurkezteak.
- i) Ikastetxeak konpromisoa hartzen du deialdi honen babesean egindako STEAM 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 2022ko ekainaren 15a baino lehen. Memoria hori hezkuntza zientifiko eta teknologikorako edo ekintzailetzarako 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 Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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:

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

20. artikulua.- Datu pertsonalak

Ebazpena honetan aipatzen diren prozeduretan aurkeztutako eskabideetan eta dokumentazioan agertzen diren datu pertsonalak Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzak tratatuko ditu, datuak tratatzeko "arduradun" gisa. Datu pertsonalen tratamendu horren helburua deialdi hau kudeatzea eta ebaztea izango da. Interes publikoan eta parte-hartzeko eskaeran oinarritutako xedea.

Interesdunek datuak eskuratzeko, zuzentzeko, ezabatzeko eta transferitzeko eskubideak baliatu ahal izango dituzte, bai eta datuok tratatzeko mugak edo aurka egiteko eskubideak ere. Horretarako, idatzizko jakinarazpena bidali beharko dute Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzara (Donostia kalea 1, 01010 VITORIA-GASTEIZ).

Era berean, deialdi honetan parte hartzen duten pertsonen baimena ematen diote Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren 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, 2021eko martxoak 22

Hezkuntzako sailburuordea



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

MARIA BEGOÑA PEDROSA LOBATO



I. ERANSKINA

HEZKUNTZA ZIENTIFIKO ETA TEKNOLOGIKOKO ETA EKINTZAILETZAKO PROIEKTUAREN
DESKRIPZIO-FITXA

Ikastetxearen kodea: _____ Ikastetxearen izena: _____ Lurraldea: _____

Proiektuaren izenburua: _____

Koordinatzailearen izen-abizenak: _____

Koordinatzailearekin harremanetan jartzeko helbide elektronikoa: _____

1. PROIEKTUAREN EZAUGARRIAK

Proiektuak honako puntu hauek jasoko ditu:

- Proiektuaren edukia, inplikaturako ikasgaien curriculum-edukiak eta landu beharreko gaitasunak definitzea.
- Erabiliko den estrategia metodologikoa.
- Proiektua garatuko den etapan, zikloen edo ikasturteen definizioa.
- Lortu nahi diren helburuen planteamendua egitea.
- Ikasleen oinarritzko gaitasunen garapen-mailaren eta proiektuaren helburuen betetze-mailaren ebaluazio-eredua definitzea.
- Erabiliko diren material eta baliabide pedagogikoak planifikatzea eta justifikatzea.
- Proiektuaren beraren jarraipen- eta ebaluazio-sistemaren eta -irizpideen deskribapena, lorpen-adierazleekin eta denboralizazioarekin batera (kronograma).
- STEAM arloen bokazio zientifikoak ikasle guztiengan eta, bereziki, neskengan sustatzeko hartutako jardueren eta ekintzen deskribapena.
- Proiektua garatzeko ikastetxeak aurreikusten dituen koordinazio- eta antolaketa-ekintzak zehaztea. Proiektuaren koordinatzailea izendatzeko arrazoiak justifikatzea (prestakuntza, esperientzia, ikastetxearen ezagutza eta STEAM gaitasunekin lotutako merezimenduak).
- Ikastetxean eta gizartean proiektuaren zabalkundea egiteko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien partaidetza aktiboa sustatzeko neurriak.

2. PROIEKTUAREN AURREKONTUA

KONTZEPTUA	Guztira (€)
GUZTIRA	

3. PARTE-HARTZEA

Inplikaturako irakasleak		Inplikaturako ikasleak				
Emakumeak	Gizonak	Etapak	Maila	Talde-kopurua	Emakumeak	Gizonak



II. ERANSKINA

ESKAERAK EBALUATZEKO BAREMOA

1.- Proiektuaren edukia eta planifikazioa (Beharrezkoak diren gutxieneko puntuak: 12)	Gehienez: 17 puntu
1.1 Proiektuan inplikaturako STEAM arloen/gaien kopurua	Gehienez: 3 puntu
1.2 Proiektuan inplikaturako STEAM arloen/gaien diziplinarreko tratamendua	Gehienez: 2 puntu
1.3. Proiektuko arloen/ikasgaien curriculum-edukiaren garapen-maila	Gehienez: 2 puntu
1.4. STEAM gaitasun guztiak sustatuz lortu nahi diren helburuak planteatzea	Gehienez: 3 puntu
1.5. Ikerketa zientifikoan eta/edo edozein estrategia metodologiko aktiboan oinarritutako planteamendu metodologikoa	Gehienez: 3 puntu
1.6. Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoak planifikatzea	Gehienez: 2 puntu
1.7. Bokazio zientifikoak eta teknologikoak sustatzeko ekimenak, genero-ikuspegia txertatzeari arreta berezia eskainiz	Gehienez: 2 puntu
2.- Antolaketa-neurriak	Gehienez: 3 puntu
2.1. Ikastetxea koordinatzeko eta antolatze aurreikusitako ekintzak	Gehienez: 1 puntu
2.2. Ikastetxeak berak edo STEAM diziplinekin lotutako beste erakunde batzuek antolatutako ekitaldiak antolatzea eta/edo haietan parte hartzea.	Gehienez: 1 puntu
2.3. Beste erakunde batzuekiko lankidetzak (unibertsitateak, online hezkuntza-proiektuak, Europako programak, berrikuntza-zentroak, teknologia-zentroak, enpresak, etab.)	Gehienez: 1 puntu
3.- Proiektuaren inplikazioa eta zabaltzea	Gehienez: 3 puntu
3.1. Proiektuan inplikaturako irakasleak eta taldeak. Koordinatzailearen profila.	Gehienez: 2 puntu
3.2. Proiektua zabaltzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko neurriak	Gehienez: 1 puntu
4.- Jarraipena eta ebaluazioa	Gehienez: 4 puntu
4.1. Proiektuaren jarraipena eta ebaluazioa egiteko aurreikusitako neurriak, lorpen-maila eta lorpen-adierazleak eta horien tenporalizazioa zehaztuz (kronograma)	Gehienez: 2 puntu
4.2. Gaitasunen garapenean ikasleek lortutako maila ebaluatze aurreikusitako neurriak	Gehienez: 2 puntu
5.- Aurrekontuaren justifikazioa	Gehienez: 1 puntu
5.1. Eskatutako aurrekontuaren koherentzia proposatutako jarduerekin eta gehieneko zuzkidura ekonomikoarekiko egokitzapena	Gehienez: 1 puntu
6.- Emakumearen parte-hartzea	Gehienez: 1 puntu
6.1. Parte hartu duten neska ikasleen portzentajea	Gehienez: 1 puntu
Gehieneko puntuazioa, guztira (Lortu beharreko gutxieneko puntuazioa: 16 puntu)	29 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				Ikasle kopurua	Gela kopurua
Emakumeak	Gizonak	Besteak	Guztira		

EZAUGARRI OROKORAK

Titulua:										
Proiektua ezartzen den hezkuntza etapa/k		☐ HH	☐ LH	☐ BH	☐ BATX.	☐ Helduen Hezk.				
Parte hartzen duten ikasleak						Proiektuan parte-hartzen duten irakasleak				
HH	LH	BH	BATX	EPA	Guztira	Emak.	Giz.	Besteak	Guztira	
Koordinazio-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 oinarritzko kompetentziak. (Oinarritzko zehar-kompetentziak gain, lehentasunez garatzen duen diziplina barruko oinarritzko 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			
Balorazioa			
Iraupena (o)		Tokia	
Aurrekontua			
Irakasle parte-hartzaileak			
Emakumeak	Gizonak	Besteak	Guztira
			0



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?