

**EBAZPENA, Hezkuntzako sailburuordearena, zeinaren bidez Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako ikastetxe publikoei dei egiten baitzaie 2022-2023 ikasturtean STEAM (Zientzia, Teknologia, Ingeniaritza, Artea eta Matematikak) arloetan berrikuntza-proiektuak gara ditzaten.**

UNESCOK, Science Education izeneko programan, adierazi du zientziaren eta teknologiaren arloko gaikuntza funtsezko elementua dela ekonomia eta gizartearen 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-ildo 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 lkerketa 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 curriculum zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duen abenduaren 22ko 236/2015 Dekretuak oinarrizko gaitasunen (zeharkakoen zein diziplinako) 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, arazoaren 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 matematikoen 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, 2022-2023 ikasturtean STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) eredu 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 Publiko Integralak (IPI) bereizita aztertu ahal izango dira deialdi honi lotutako baliabideen zuzkidurari dagokionez, eta gehienez ere 4.500 euroko zuzkidura jaso ahal izango dute, baldin eta ikastetxe osoari eragiten dion proiektu bakarra aurkezten badute, eta proiektu horretan argi eta garbi deskribatzen badira hezkuntza-etapa bakoitzerako bereizitako jarduerak.

### **4. artikulua.- Gastu justifikagarriak eta zuzkiduren zenbatekoa**

1. Zuzkidurak zer proiektu finantzatzeko eman diren kontuan hartuta, proiektu horiek garatzeari eta gauzatzeari zuzenean lotutako gastuak ordaintzeko soil-soilik baliatuko dira, eta Dirulaguntzei buruzko azaroaren 17ko 38/2003 Lege Orokorraren 31. artikulua beteko dute.

2. Gastu gisa egotzi ahal izango dira proiektua egiteko ezinbestekoak diren materialak erosteko gastuak.

3. Informazio- eta komunikazio-gailuak (IKT) erostea egotz daitekeen gastutzat onartuko da, baldin eta gailu horiek erabiltzea ezinbestekoa bada proiektua garatzeko, eta ikastetxeak aurkeztutako proiektuan hala azaltzen bada berariaz. Nolanahi ere, egozpena ezingo da izan aurkeztutako proiektuaren guztizko aurrekontuaren % 50etik gorakoa, betiere aurrekontuak ez badu gainditzen gehieneko 3.000 euroko zenbatekoa; kasu horretan, kontzeptu horrengatik egozpena ezingo da izan 1.500 eurotik gorakoa.

4. Halaber, gastutzat egotzi ahal izango dira proiektuan parte hartzen duten ikasleek ikastetxeak aurkeztutako STEAM proiektuarekin lotura zuzena duen beste erakunde batzuek edo ikastetxeak berak antolatutako zientzia-dibulgazioko azoka, jardunaldi, lehiaketa edo topaketetan parte hartzeagatik sortutako kosteak. Kontzeptu horrengatik egozpena ezin izango da izan aurkeztutako proiektuaren guztizko aurrekontuaren % 50etik gorakoa, betiere aurrekontuak ez badu gainditzen gehieneko 3.000 euroko zenbatekoa; kasu horretan, kontzeptu horrengatik egozpena ezingo da izan 1.500 eurotik gorakoa.

5. Gastutzat hartu ahal izango da irakasleentzako prestakuntza-jarduerak ematea, baldin eta prestakuntza-jardura horiek ezinbestekoak badira proiektua garatzeko, eta, betiere, proiektuan inplikaturako irakasleek prestakuntza hori Hezkuntza Sailak aurreikusitako beste bide batzuetatik jaso ezin badute (Prest Gara, Zonako Berritzegunea edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroek antolatutako ikastaroak...). Nolanahi ere, kontzeptu horri egotz dakioken gehieneko zenbatekoa aurkeztutako proiektua garatzeko aurrekontuaren % 50 izango da, betiere aurrekontuak ez badu gainditzen gehieneko 3.000 euroko zenbatekoa; kasu horretan, kontzeptu horrengatik egozpena ezingo da izan 1.500 eurotik gorakoa. 100 euroko muga ere ezarriko da eskola-ordu bakoitzeko. Atal honetan sartu ahal izango dira bai prestakuntza-jardueraren kostua (prestakuntza emango duen erakundeak aurkeztutako aurrekontuaren arabera), bai eskola-emailearen joan-etorriak, ostatuak edo mantenuak eragindako dietak, pertsona hori prestakuntza-erakundetik kanpokoa bada, betiere prestakuntza-saio horiek aurrez aurrekoak badira eta berrikuntza-proiektua garatzeko ezinbestekoak direla justifikatuta badago. Hizlariaren joan-etorriak, ostatuak edo mantenuak eragindako gastuei dagokienez, hemen ezarritako irizpide ekonomikoak hartuko dira kontuan: 121/2006 Dekretua, zerbitzuen ondoriozko kalte-ordainei buruzko Dekretua hirugarren aldiz aldatzeko dena. Inolaz ere ez dira prestakuntza-jardueraren kostutzat joko jardueran parte hartzen duten irakasleen joan-etorrietarako edo jan-edanetarako gastuak.

## **5. artikulua.- Betekizunak**

Ikastetxeek honako baldintza hauek bete beharko dituzte:

- a) STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) hezkuntzarako proiektua aurkeztea.
- b) Proiektua gauzatu ahal izateko Ordezkaritza Organo Gorenaren (OOG) onespina izatea, eta akordio hori Ikastetxeko Urteko Planean jasotzea.
- c) Proiektuaren jarraipena egiteko koordinatzaile bat izendatzea.
- d) Proiektua gauzatzeko behar diren irakasleek bere gain hartzea ikastetxeak proiektu barruan planifikaturako 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.

Curriculum-edukiak, landuko diren gaitasunek, erabiliko den metodologiak, xede dituen etapek, zikloek edo kurtsoek eta lortu nahi diren helburuek 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 (I. 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 erroka edo arazo bat sortzen duten egoerak; eta, ahal den neurrian, honako printzipio hauek hartu beharko dituzte kontuan: irakasgaien irakaskuntza integratua, STEAM ereduarekin lotutako kompetentziak garatzea, ikerketan oinarritutako irakaskuntza, 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 irakasgaietako bi edo gehiago sartzea, programazioan inplikaturako irakasgaien curriculumak modu integratuan garatuz.

- STEAM arloetako bokazio zientifikoak sustatzeko jarduerak eta ekintzak sartzea 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 sensibilizatzea sustatzen duten proiektuak bultzatzea
- Estrategia metodologiko aktiboen erabilera sustatzea, hala nola problemak ebaztearekin lotutakoak, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza (PBL/ABP), Design Thinking, pentsamendu konputazionala, klase alderantzikatua, 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 ekintzailetzarako 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-2022/>

## 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 edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroak aholkularitza eskainiko die proiektuaren koordinatzaileari eta bertan parte hartuko duten irakasleei. Era berean, Berritzeguneko edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroko aholkulariek horiei emango die lehentasuna, hezkuntza zientifiko, teknologiko, matematiko eta artistikoaren eta ekintzailetzaren 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 2022ko martxoaren 31n 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-2022/>

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 ordezkaritza 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 ekintzailtzaren alorreko Berritzegune Nagusiko edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroko 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 ekintzailtzarako 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 edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroari.

#### **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. 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 2022-2023 ikasturtean egin beharko dira, eta 2023ko ekainaren 1a baino lehen amaitu beharko dira.

#### **16. artikulua.- Zuzkidurak ordaintzea**

Dirulaguntzak ordainketa bakar baten bidez ordainduko dira, aldez aurretik, eta 2022 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 zientifikoa edota teknologikorako edo ekintzailetzarako berrikuntza-proiektua eta bertan gomendatzen diren prestakuntza-ekintzak garatzeko helburuarekin erabiltzea.
- d) Irakasleen koordinazioa ahalbidetzea, inplikaturako irakasgaien ordutegien aldibereketasunaren bitartez.
- e) Berritzegune Nagusiarekin edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroarekin, Tokiko Berritzegunearekin edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroarekin, 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 graduatutako 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 integratu daitezkeen.



- 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 STEAM esperientzia Berritzegunearen edo arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zentroaren esku jartzeko, STEAMGUNEn partekatzeko.

#### **18. artikulua.- Ekintza justifikatzea**

1.- <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak> aplikazio informatikoaren bitartez, ikastetxe onuradunak memoria aurkeztuko du 2023ko 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).

Aurrekoaz gain, STEAM garapenarekin zuzenean lotutako eta proiektuan zehar garatutako unitate didaktikoak, hainbat material ... partekatuko dituzte Hezkuntza Sailarekin. Emandako material guztia gainbegiratu ondoren, plataforman sartuko da, gainerako ikastetxe publikoek ere eskuratu ahal izan dezaten, egindako proiektuei etekin handiagoa ateratzeko eta STEAM garapena hobetzeko sinergiak lortzeko.

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

3.- Proiektuari egoztekoak diren gastu justifikatuek 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:

- 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.- 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-Gasteiz, sinatzen den egunean

MARIA BEGOÑA PEDROSA LOBATO

Hezkuntzako sailburuordea



## 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 oinarriko 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

|                                                                                                                                                                           |                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| <b>1.- Proiektuaren edukia eta planifikazioa (Beharrezkoak diren gutxieneko puntuak: 12)</b>                                                                              | <b>Gehienez: 17 puntu</b> |
| 1.1 Proiektuan inplikaturako STEAM arloen/gaien kopurua                                                                                                                   | Gehienez: 3 puntu         |
| 1.2 Proiektuan inplikaturako STEAM arloen/gaien diziplinarteko 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         |
| <b>2.- Antolaketa-neurriak</b>                                                                                                                                            | <b>Gehienez: 3 puntu</b>  |
| 2.1. Ikastetxea koordinatzeko eta antolatzeko 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         |
| <b>3.- Proiektuaren inplikazioa eta zabaltzea</b>                                                                                                                         | <b>Gehienez: 3 puntu</b>  |
| 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         |
| <b>4.- Jarraipena eta ebaluazioa</b>                                                                                                                                      | <b>Gehienez: 4 puntu</b>  |
| 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 ebaluatzeko aurreikusitako neurriak                                                                                   | Gehienez: 2 puntu         |
| <b>5.- Aurrekontuaren justifikazioa</b>                                                                                                                                   | <b>Gehienez: 1 puntu</b>  |
| 5.1. Eskatutako aurrekontuaren koherentzia proposatutako jarduerekin eta gehieneko zuzkidura ekonomikoarekiko egokitzapena                                                | Gehienez: 1 puntu         |
| <b>6.- Emakumearen parte-hartzea</b>                                                                                                                                      | <b>Gehienez: 1 puntu</b>  |
| 6.1. Parte hartu duten neska ikasleen portzentajea                                                                                                                        | Gehienez: 1 puntu         |
| <b>Gehieneko puntuazioa, guztira (Lortu beharreko gutxieneko puntuazioa: 16 puntu)</b>                                                                                    | <b>29 puntu</b>           |



## III. ERANSKINA

## PROIEKTUEN JARRAIPENA - STEAM

## MEMORIA - IKASTETXEAREN BALORAZIOA

## DATOS DEL CENTRO

|                                   |                             |                             |                             |                                |                                   |         |         |         |
|-----------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|---------|---------|---------|
| Ikastetxearen izena               |                             |                             |                             |                                |                                   |         |         |         |
| Ikastetxearen kodea               |                             | Udalerria:                  |                             |                                |                                   |         |         |         |
| Eredua/k                          | <input type="checkbox"/> A  | <input type="checkbox"/> B  | <input type="checkbox"/> D  | <input type="checkbox"/> H     |                                   |         |         |         |
| Maila/k                           | <input type="checkbox"/> HH | <input type="checkbox"/> LH | <input type="checkbox"/> BH | <input type="checkbox"/> BATX. |                                   |         |         |         |
| Irakasle kopurua (ikastetxe osoa) |                             |                             |                             | Gela kopurua                   | Irakasle kopurua (ikastetxe osoa) |         |         |         |
| Emakumeak                         | Gizonak                     | Besteak                     | Guztira                     |                                | Emakumeak                         | Gizonak | Besteak | Guztira |
|                                   |                             |                             | 0                           |                                |                                   |         |         | 0       |

## EZAUGARRI OROKORAK

|                                                                    |    |                             |                             |                             |                                           |            |         |         |
|--------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------|------------|---------|---------|
| Titulua:                                                           |    |                             |                             |                             |                                           |            |         |         |
| Proiektua ezartzen den hezkuntza etapa/k                           |    | <input type="checkbox"/> HH | <input type="checkbox"/> LH | <input type="checkbox"/> BH | <input type="checkbox"/> BATX.            |            |         |         |
| Parte hartzen duten ikastaldeak                                    |    |                             |                             |                             | Proiektuan parte-hartzen duten irakasleak |            |         |         |
| HH                                                                 | LH | BH                          | BATX                        | Guztira                     | Emak.                                     | Giz.       | Besteak | Guztira |
|                                                                    |    |                             |                             | 0                           |                                           |            |         | 0       |
| Koordinazio-bilerak antolatu dira ikastetxean proiektua garatzeko? |    |                             |                             |                             | <input type="checkbox"/>                  | Maiztasuna |         |         |
|                                                                    |    |                             |                             |                             |                                           |            |         |         |

## PROIEKTUAREN GARAPENA

| Emandako esleipen ekonomikoaren erabilera (kopurua €) |            |         |         |         |
|-------------------------------------------------------|------------|---------|---------|---------|
| Prestakuntza                                          | Materialak | Bidaiak | Besteak | Guztira |
|                                                       |            |         |         | 0,00 €  |
|                                                       |            |         |         |         |

Proiektuaren garapena eta exekuzioa (ordu kopurua)

## EGINDAKO PRESTAKUNTZA

Garatutako prestakuntza-jarduerak (kopurua)

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