



EBAZPENA, 2018ko martxoaren 19koa, Hezkuntzako sailburuordearena, zeinaren bidez Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako, eta Bigarren Hezkuntzako ikastetxe publikoei dei egiten baitzaie 2018-2019 ikasturtean STEAM (Zientzia, Teknologia, Ingeniaritza, Artea eta Matematikak) arloetan berrikuntza-proiektuak gara ditzaten. (IE4. Ikasmaterialak eta Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak)

UNESCOK Science Education izeneko programan ezarri du zientziaren eta teknologiaren arloko gaikuntza funtsezko elementua dela ekonomia eta gizartea garatzeko. Hori horrela, gaikuntza hori eraikitzeko, ezinbestekoa da, haren ustez, zientziaren eta teknologiaren arloko hezkuntza sustatzea, hezkuntza-maila guztietan, bai eta gizarte osoaren heziketa zientifikoa hobetzea ere. Nabarmentzen du, halaber, gazteak –bereziki neskak– bultzatu beharra dagoela zientziaren eta teknologiaren arloko karrera profesionalak egin ditzaten.

Eusko Jaurlaritzaren Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultura Sailak onartu duen Heziberri 2020 planak haxe du helburu: Europako esparruan, hezkuntzaren eta prestakuntzaren arloan, 2020rako ezarritako berrikuntza- eta garapen-ildo estrategikoak bateratzea hezkuntzak gure testuinguruan eta ingurunean dituen errokin. Plan horretan sartuta dago «Hezkuntza-eredu pedagogikoaren markoa», hezkuntza-eredu pedagogikoaren ildo nagusiak jasotzen dituen proiektua, kompetentziak eskuratzea oinarri duena.

Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumaz zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duen abenduaren 22ko 236/2015 Dekretuak oinarrizko zehar-kompetentziatzat hartzen du ekimenerako eta espiritu ekintzailerako kompetentzia. Kompetentzia zientifikoa, teknologikoa, artistikoa eta matematikoa, berriz, oinarrizko diziplina-kompetentziatzat hartzen ditu. Horren harira, ikasleek irteera-profilean ezarritako gaitasunak eskura ditzaten behar den profil kompetentziala erdiesten laguntzea da irakasleen prestakuntzaren helburua. Horretarako, hezkuntzaren arloan eskumena duen sailak bultzatutako prestakuntza-ekintzek bereizgarri izango dute, besteak beste, bikaintasuna sustatzea; beti ere, ikasle bakoitzak garatu dezakeen kompetentzia maila gorena bezala ulertuta, hezkuntza-berrikuntzarako proiektuak bultzatuz.

STEAM irakaskuntzan oinarritutako diziplina anitzeko berrikuntza-proiektuak egitea metodo eraginkorra da ikasleek aipatutako gaitasunak garatzeko –diziplinakoak zein zeharkakoak–. Gainera, aukera ematen du irakaskuntza kooperatiboa eta arazoaren ebazpena (PBL/APB) ikasgelan gehitzeko. Hortaz, STEAM hezkuntzak, ikasgelara diziplina anitzeko edukiak eramateaz gain, hainbat gaitasun ere sustatzen ditu: hitzen bidezko komunikaziorako, hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako gaitasunak; taldeko lanaren bitartez elkarrekin bizitzeko gaitasuna, asertibotasuna, etab.; ekiteko eta espiritu ekintzailerako gaitasunak, ideia edo proiektu bat sortu edo onartuz, hura planifikatuz zein haren bideragarritasuna eta gauzapena aztertuz, bai eta proiektuaren ebaluazioa eta hartatik eratorritako hobekuntza-proposamenak eginez ere.

STEAM siglek diziplina hauek hartzen dituzte barne: Science, Technology, Engineering, Art eta Mathematics, hau da, zientzia, teknologia, ingeniaritza, artea eta matematikak. Matematikaren, zientzien (natura-zientziak, biologia, geologia, fisika eta kimika) eta teknologiaren arteko lotura berezkoa da diziplina horietan. Beraz, nahita sorrarazi behar dira irakasgai horietako kontzeptuak, aldi berean eta era integratuan, ikasi ahal izateko egoerak, arazoak diseinatzeko eta ebazteko testuinguru praktikoa batean, hain zuzen ere, enpresetako ingeniaritza-sailtan egiten duten moduan.

Ikerketan oinarritutako irakaskuntza da gaur egun beharrezkoak diren gaitasunak garatzeko modua, eta irakaskuntza mota horrek oinarri sendoa du. Bizi garen gizartea oso teknifikatuta dago,



eta, ondorioz, XXI. mendean ulertu eta garatu beharreko oinarrizko diziplinak dira zientzia, teknologia, ingeniariak eta matematikak. Horren eraginez, irakaskuntza zientifikoko hainbat proiektu eta proposamenen ardatz nagusia da ikerketa.

Ikerketa da egoerak eta arazoak diagnostikatzeko proposatzen den prozedura, bai eta hipotesiak egiteko, esperimenduak diseinatzeko eta erabakiak hartzeko ere. Hori guztia gauzatzen da esperimenduen plangintza eginez, hipotesiak ikertuz, informazioa bilatuz, ereduak eraikiz, lantaldean arituz, kideekin eztabaidatuz eta azalpen koherenteak proposatuz.

Testuinguru horretan, Hezkuntza Sailak, 236/2015 Dekretu horren bosgarren xedapen gehigarria betetzeko, hezkuntza-sistema hobetzeko plana onartu du. Plan horretan jasotzen den ildo estrategikoetako bat da «Hezkuntza-komunitatearen prestakuntza» bultzatzea. Nazioarteko ikerketek bat egiten dute esatean aldaketaren eragile nagusi baten, hau da, irakasleen mende dagoela hezkuntza hobetu asmo duen ekimen oro, irakaskuntzaren kalitatearen hobekuntzaren mende baitago hezkuntzaren kalitatearen hobekuntza.

Horregatik, plan horretan hartutako neurriak zein PISA ebaluazioan kompetentzia zientifikoko eta matematikoko emaitzak hobetzeko hartutakoak eta Hezkuntza Sailak egindako diagnostikorako ebaluazioetan hartutakoak kontuan harturik, ikasleek kompetentzia zientifikoa, teknologikoa, artistikoa eta matematikoa eskuratzea bultzatzeko eta hobetzeko xedez zein ekimen pertsonalerako, Hezkuntza Sailak ikastetxe publikoei dei egiten die STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Maths) proiektuak aurkeztera, 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 kooperatiboaren bidez.

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 xedea.

Deialdiaren xedea da Euskal Autonomia Erkidegoko Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako edo Batxilergoko ikastetxe publikoei dei egitea, 2018-2019 ikasturtean STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Maths) ereduak 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 200.000 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.- Onuradunak.

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

4. artikulua.- Eskakizunak.

Ikastetxeek honako baldintza hauek bete beharko dituzte:

- a) STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Maths) hezkuntzarako eta ekintzailtzarako 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) Proiektuarekin lotutako prestakuntzan parte hartzeko konpromisoa bere gain hartzea proiektua gauzatzeko behar diren irakasleek.

5. artikulua.- Proiektuaren edukia eta ekintzetara xedaturiko zenbatekoa.

1.- Ikastetxe bakoitzak STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Maths) hezkuntzan oinarritutako berrikuntza-proiektu bakar bat aurkeztuko du. Proiektuak, gutxienez, oinarritzko bi kompetentzia landuko ditu, eta haren bidez, proiektuaren edukia, landuko diren kompetentziak eta haren etapa, zikloa edo ikasturtea definituko dira, bai eta lortu nahi diren xedeak edo helburuak, erabiliko diren material eta baliabide pedagogikoen plangintza, betetze- eta lorpen-mailaren adierazleak, tenporalizazioa (kronograma), jarraipenerako irizpideak, proiektuaren koordinazioa eta proiektua zabaltzeko neurriak ere, I. eranskinaren eskemari jarraikiz.

2.- STEAM hezkuntzako 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 kontuan hartu beharko dituzte: Irakasgaien irakaskuntza integratua, STEAM ereduarekin lotutako kompetentziak garatzea, ikerketan oinarritutako ikaskuntza, genero-ikuspegia eta berdintasuna, eta STEAM erako bokazio eta nahi profesionalak sustatzea.

Hortaz, STEAM hezkuntzako 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, etab.

3.-Honako hauek dira ikastetxeak gehienez jaso ahal izango dituen zenbatekoak, STEAM proiektua ardazteko moduaren arabera:

- Ikasgelan garatzeko proiektuak, ikerketa zientifikoa eta teknologikoa egitea ardatz dutenak. (*Zientzia Hezkuntza, ikasgelako kristalizazio-proiektuak, Nanohezkuntza, e-Bug Proiektua, Zientzia Azoka, robotika, 3D inprimaketa (...)*). Gehienez, 3.000 euro.
- Matematikak eta trebetasun artistikoak eta sormenekoak hezkuntza zientifikoarekin eta teknologikoarekin bateratzea ardatz duten proiektuak, berrikuntza edo sormenaren balioa, besteak beste, nabarmentzen dutenak. Gehienez, 600 euro.
- Online garatzeko proiektuak, ikerketa teknologikoa, matematikoa eta artistikoa ardatz dutenak. (*Esperimentatu Interneten ...*) Gehienez, 600 euro.



- Ingurumenean eta jasangarritasunean oinarrituriko ikerketa zientifikoa ardatz duten proiektuak (baratzeak, landa-ikerketak ibaietan, basoetan...). Gehienez, 1.000 euro.

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-2018/>

6. 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, eta proiektuak hezkuntza-fase batean esku hartu behar du gutxienez, kasuan kasuko irakasleen eskutik. Hala ere, irakasle bakoitzak gehienez ere 90 orduren ziurtagiria jaso ahal izango du Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzako deialdien barruan egindako prestakuntza-proiektuengatik.

7. artikulua.- Proiekturako laguntzak.

Tokiko Berritzeguneak beharrezko aholkularitza eskainiko die proiektuaren koordinatzaileari eta bertan parte hartuko duten irakasleei. Era berean, Berritzeguneko aholkulariek hezkuntza zientifikoari, teknologikoari, matematikoari eta artistikoari eta ekintzailetzari buruz eskainitako prestakuntzan horiei emango zaie lehentasuna. Halaber, Ingurugelaren laguntza-zerbitzuek aholkularitza emango dute.

8. artikulua.- Eskabideak aurkeztea eta epea.

1.- Eskabideak aurkezteko epea Ebazpen hau Sailaren webgunean (<http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-trebatuz/eu/>) argitaratzen den egunaren biharamunean hasiko da, eta 2018ko apirilaren 19an 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-2018/>

3.- Eskabideetan daturen bat betetzea falta bada, edo agiriren bat faltako balitz, eskabidea egin duen ikastetxeari eskatuko zaio hamar eguneko 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.

9. artikulua.- Organo kudeatzailea.

Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzak kudeatuko ditu deialdi honetan aurreikusitako zuzkidura ekonomikoak.

10. artikulua.- Balorazio-batzordea.

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



Presidentea: Irakasleak Hobetzeko Zerbitzuko arduraduna.

Batzordekidea k: Hezkuntza Berriztatzeko Zuzendaritzako bi teknikari. Bi horietako baten ardura izango da idazkari-lanak egitea.

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

Ingurugelako aholkulari bat.

11. artikulua.- Eskatzaileak aukeratzea.

1.- Proiektuen aukeraketa II. eranskinean ezarritako baremoari jarraituz egingo da. Gutxienez 10 puntu lortzen ez dituzten proiektuak kanpoan utziko dira.

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

12. artikulua.- Ebazpena eta jakinarazpena.

1.- Hezkuntza Berriztatzeko 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 kontaktzen hasita, haren aurkako erreklamazioak aurkezteko. Erreklamazioak Hezkuntza Berriztatzeko zuzendariak ebatziko ditu.

3.- Prozedura ebazteko epea amaitu eta ebazpena jakinarazten ez bada, eskaria ezetsi zaiela jo dezakete interesdunek, Administrazio Publikoen Administrazio Prozedura Erkidearen Legearen (urriaren 1eko 39/2015) 25. artikulua onorioetarako.

13. artikulua.- Diru-laguntzen bateragarritasuna.

Diru-laguntza hauek bateragarriak izango dira material zientifikoa eta/edo 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.

14. artikulua. Proiektuak gauzatzeko eta azaltzeko epea.

Aurkeztutako proiektuak 2018-2019 ikasturtean egin beharko dira, eta 2019ko ekainaren 1a baino lehen amaitu beharko dira.

15. artikulua.- Diru-laguntzak ordaintzea.

Diru-laguntzak ordainketa bakar baten bidez ordainduko dira, aldeztatik eta hilabete bateko epean, diru-laguntza onartu izanaren ebazpena argitaratzen den momentutik bertatik kontaktzen hasita.



16. 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 kontatzen 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 ekintzaitzarako berrikuntza-proiektua eta bertan gomendatzen diren prestakuntza-ekintzak garatzeko helburuarekin erabiltzea.
- d) Berritzegune Nagusiarekin, Tokiko Berritzegunearekin, Hezkuntza Ikuskaritzarekin, Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzarekin eta Ingurugelarekin lankidetzan jardutea, proiektuarekin zerikusia duten aholkularitza-, ebaluazio-, jarraipen- eta kudeaketa-lanetan.
- e) 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 daitezzen laguntze aldera.
- f) Ekonomia Kontrolerako Bulegoari eta Herri Kontuen Euskal Epaitegiari organo horiek ikastetxeei eskatzen dieten informazioa ematea, deialdi honen kargura jasotako diru-laguntzei buruzkoa, hain zuzen.
- g) Proiektua gauzatu izana justifikatzeko agiriak hurrengo artikuluan ezarritako epean eta moduan aurkeztea.

17. artikulua.- Ekintza justifikatzea.

- 1.- <https://ikagunea.hezkuntza.net> aplikazio informatikoaren bitartez, ikastetxe onuradunak memoria bat aurkeztuko du 2019ko ekainaren 15a baino lehen. Memoria hori hezkuntza zientifiko eta teknologikorako edo ekintzaitzarako egin duen berrikuntza-proiektuaren garapenari eta ebaluazioari buruzkoa izango da. Memoria horretan, egindako jardueren zerrenda adierazi beharko da, baita proposatutako helburuak zenbateraino bete diren ere, betiere onartutako ekintzak eragindako kostua bada.
- 2.- Ikastetxeak gastuen fakturak, ordainagiriak eta bestelako egiaztagirak gordeko ditu, Administrazioak dokumentazio hori eskatzen duen kasuetarako.
- 3.- Proiektuari egoztekoak diren justifikatutako gastuek emandako diru-laguntzaren zenbatekoa gainditzen ez badute, zuzkidura ekonomiko hori murrizteko ebazpena emango da, eta sobera emandako zenbatekoa itzultzeko eskatuko zaio ikastetxe onuradunari.

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

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



- a) Diru-laguntza eskatu zuen eta eman zitzaion helburu zehatzerako erabili ez duela.
- b) Diru-laguntzaren jatorrizko jarduketa egin ez duela edo diseinuan aurreikusitako gutxieneko betetze-maila lortu ez duela.
- c) Oro har, deialdian edo diru-laguntza emateko ebazpenean xedatutako betebeharrak betetzen ez dituela.

19. artikulua.- Datuak babestea.

Datu Pertsonalak Babesteari buruzko Lege Organikoarekin (abenduarien 13ko 15/1999) eta otsailaren 25eko 2/2004 Legearekin (Datu Pertsonaletarako Jabetza Publikoko Fitxategiei eta Datuak Babesteko Euskal Bulegoa Sortzeari buruzkoa) bat etorritz, deialdi hau izapidetzean jasotako datu pertsonalak –deialdi honetan parte hartu dutenek baimena ematen baitute datu horiek tratatu eta argitaratzeko– fitxategi honetan sartuko dira: 19.ean, Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzako Prestakuntza eta Berrikuntza Proiektuak izenekoa bera, xedetzat baitu deialdi hau kudeatzea eta deialdian parte hartu dutenei deialdiaren garapenaren berri ematea. Fitxategi horren arduraduna Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritza da. Datuetara sartzeko, datuak zuzentzeko, ezerezteko eta horien aurka egiteko eskubideez baliatzeko, Hezkuntza Berritzatzeko Zuzendaritzara jo behar da, honako helbide honetara: Donostia kalea 1 - 01010 Vitoria-Gasteiz.

Era berean, deialdi honetan parte hartzen duten lagunek baimena ematen diote Hezkuntza Berritzatzeko 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, 2018ko martxoaren 19an

Hezkuntzako sailburuordea

MIREN MAITE ALONSO ARANA



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 EDUKIA, PLANGINTZA ETA ERAGINA

- a) Proiektuaren edukia eta landu beharreko kompetentziak definitzea.
- b) Proiektua garatzeko etapak, zikloak edo ikasturteak definitzea.
- c) Lortu nahi diren xedeak eta helburuak planteatzea, genero-ikuspegia ahaztu gabe.
- d) Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoen plangintza egitea.
- e) Betetze- eta lorpen-mailaren adierazleak definitzea, bai eta haren tenporalizazioa ere (kronograma).
- f) Proiektuaren jarraipenerako eta koordinaziorako irizpideen definitzea.
- g) Proiektua zabaltzeko 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: 15 puntu
1.1. Proiektua eta haren bidez landu beharreko kompetentziak definitzea.	Gehienez: 5 puntu
1.2. Lortu nahi diren xedeak eta helburuak planteatzea, genero-ikuspegia ahaztu gabe.	Gehienez: 3 puntu
1.3. Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoen plangintza egitea.	Gehienez: 2 puntu
1.4. Betetze- eta lorpen-mailaren adierazleak definitzea, bai eta haren tenporalizazioa ere (kronograma).	Gehienez: 3 puntu
1.5. Proiektuaren jarraipenerako eta koordinaziorako irizpideak definitzea.	Gehienez: 2 puntu.
2.- Aurrekontua justifikatzea	Gehienez: 2 puntu
2.1 Eskatutako aurrekontuaren eta proposatutako jardueren arteko koherentzia	Gehienez: 2 puntu
3. Proiektuaren eragina	Gehienez: 3 puntu
3.1. Proiektuan eragindako irakasleen eta taldeen kopurua	Gehienez: 2 puntu
3.2. Proiektua zabaltzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien partaidetza aktiboa sustatzeko neurriak	Gehienez: 1 puntu
Puntuak, guztira:	20 puntu