



EBAZPENA, Hezkuntzako sailburuordearena, zeinaren bidez unibertsitatez kanpoko irakaskuntzak ematen dituzten Hezkuntza Sailaren mendeko ikastetxe publikoei dei egiten diena, Lanbide Heziketa bakarrik ematen duten ikastetxeei izan ezik, 2025-2026 ikasturtean STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) arloetan berrikuntza-proiektuak gara ditzaten.

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 neskek – bultzatu beharra dagoela zientziaren eta teknologiaren arloko karrera profesionalak egin ditzaten.

Horizonte Europa, 2021-2027 aldirako EBren Ikerketa eta Berrikuntzako Esparru Programak, funtsezko hiru zutabe proposatzen ditu: lehenengoa, zientzia bikaina sustatzea; bigarrena, erronka global handiei aurre egitea (osasuna, klima-aldaketa, energia berriztagarriak, mugikortasuna, segurtasuna, digitala, materialak, etab.); eta hirugarrena, Europa berrikuntzan aitzindari izatea.

2018ko ekainean Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak STEAM Euskadi hezkuntza-estrategia aurkeztu zuen, 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, aniztasun pertsonala eta kulturala kontuan hartuta, eta arreta berezia jarritz neska ikasleengan, etorkizuneko erronken aurrean prestakuntza egokia jaso dezaten.
- Euskal herritarren artean dibulgazio eta kultura zientifiko-teknologikoa sustatzea.

Estrategia horrek diziplinarteko proiektuak garatu nahi ditu, curriculumaren alderdi guztiak aldi berean eta modu integratuan ikasteko eta STEAM funtsezko gaitasunen garapena bermatzeko, pentsamendu zientifiko, teknologiko, artistiko eta matematikoaren kultura sustatzeko, eta ikasleak inspiratzea ebidentzian oinarritutako arrazoibidea erabiltzera erabakiak hartzeko, diziplina horiekiko lana sustatzera eta ikasleengan oinarritutako hezkuntza-prozesu sortzaile eta berritzaileak gauzatzeko beharrezkoa den aldaketa metodologikoa egitera, metodologia aktiboen bitartez, hala nola lankidetzeta-lana, arazoen ebazpena (PBL), proiektuetan oinarritutako ikaskuntza (POI), eta ekintzailatza, pentsamendu kritikoa, sormena eta iraunkortasunaren kultura sustatzen saiatzera.

Euskal Autonomia Erkidegoko Hezkuntzari buruzko abenduaren 21eko 17/2023 Legeak jasotzen duenez, Euskal Hezkuntza Sistemaren helburuen artean kultura zientifikoa eta humanitateak behar bezala uztartzen dituen hezkuntza-eredu bat ezartzea dago, arteekin eta teknologiarekin batera, jakintzaren bidez sormena, talentua, ekimen pertsonala eta espiritu ekintzailea garatuz, etengabeko hobekuntzaren, berrikuntzaren eta ebaluazioaren alde eginez.

Ildo horretan, maiatzaren 30eko 75/2023, 77/2023 eta 76/2023 Dekretuek, Haur Hezkuntzaren, Oinarrizko Hezkuntzaren eta Batxilergoren curriculumak zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzekoak, hurrenez hurren, matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeniariarako

**HEZKUNTZA SAILA**

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

konpetentzia funtsezko konpetentziak dira, eta mundua ulertzea dakar berekin, metodo zientifikoak, pentsamendu eta irudikapen matematikoak, teknologia eta ingeniari-tza-metodoak erabiliz ingurunea modu konprometituan, arduratsuan eta jasangarrian eraldatzeko.

Horrela, kultura zientifiko zabala, ahalduntze teknologikoa eta haien inplikazio etiko, politiko, sozial eta ingurumenekoez hausnartzeko gaitasun kolektiboa zabaltzen lagunduko duten STEAM proiektuak garatzea proposatzen da. Irakaskuntza- eta ikaskuntza-prozesuan diziplinarteko ikuspegia duten ekimenak, ikasleentzat esanguratsuak diren testuinguru eta eguneroko bizitzako egoerak txertatuz, irakasgai horien curriculum-a 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 egindakoak kontuan hartuta, 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, jasangarritasun-irizpideak kontuan hartuta eta genero-ikuspegia txertatuta.

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 unibertsitatez kanpoko irakaskuntzak ematen dituzten Hezkuntza Sailaren mendeko ikastetxe publikoei dei egiten diena, Lanbide Heziketa bakarrik ematen duten ikastetxeei izan ezik, 2025-2026 ikasturtean STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) arloetan berrikuntza-proiektuak gara ditzaten.

2. artikulua.- Erakunde onuradunak

Honako hauek izango dira deialdi honetako zuzkiduren erakunde onuradunak: Euskal Autonomia Erkidegoko unibertsitateaz kanpoko irakaskuntzak ematen dituzten Hezkuntza Sailaren mendeko ikastetxe publikoak, Lanbide Heziketa soilik ematen duten ikastetxeak izan ezik.

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.



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

3. 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.

4. artikulua.- Diruz lagundu daitezkeen gastuak eta laguntzen zenbatekoa

1. Zuzkidurak zer proiektu finantzatzeko eman diren kontuan hartuta, proiektu horiek garatzeari eta gauzatzeari zuzenean lotutako gastuak ordaintzeko soil-soilik baliatuko dira, eta Dirulaguntzen araubidea arautzen duen abenduaren 21eko 20/2023 Legearen 30. 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 daitezkeen 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 horrengatiko 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 horrengatiko egozpena ezin izango da izan aurkeztutako proiektuaren guztizko aurrekontuaren % 50etik gorakoa, betiere aurrekontuak ez badu gainditzen gehieneko 3.000 euroko zenbatekoa; kasu horretan, kontzeptu horrengatiko egozpena ezingo da izan 1.500 eurotik gorakoa.

5. Zentroak berak antolatutako jardunbide egokien dibulgazio-tailerrak, STEAM Euskadi Estrategiarekin lotuak, ere gastutzat jo ahal izango dira. Kontzeptu horrengatik, aurkeztutako proiektuaren aurrekontu osoaren % 50 baino gehiago ezin izango da egotzi, betiere aurrekontua 3.000 eurotik gorakoa ez bada. Kasu horretan, kontzeptu horrengatiko egozpena ezingo da 1.500 eurotik gorakoa izan.

6. Gastutzat hartu ahal izango da irakasleentzako prestakuntza-jarduerak ematea, baldin eta prestakuntza-jarduera horiek ezinbestekoak badira proiektua garatzeko. Derrigorrezkoa izango da prestakuntza-jarduera horien aurrekontuaren kopia aurkeztea erantsita proiektuarekin batera (emalearen izena, ordu kopurua eta prezioa). Nolanahi ere, kontzeptu horri egotz dakioken gehieneko zenbatekoa aurkeztutako proiektua garatzeko aurrekontuaren % 30 izango da, betiere aurrekontuak ez badu gainditzen gehieneko 3.000 euroko zenbatekoa; kasu horretan, kontzeptu horrengatiko egozpena ezingo da izan 900 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-emalearen 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.- 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 konpetentzien garapenean lortutako maila ebaluatzeko aurreikusitako neurriak zehaztuko dira.

Hauek ere jasoko ditu: proiektua egiteko material eta baliabide pedagogikoen plangintza, proiekturako planteatutako jarraipen- eta ebaluazio-sistemen eta -irizpideen deskribapena, lorpen-adierazleak eta horien denbora-zehaztapenak (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.
- Lankidetzeta-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 genero-berdintasuna sustatu beharko dute, eta ikasgeletan hainbat modutara txertatu beharko dute genero-ikuspegia, hala nola rolak era berdinean banatuz, zientziaren zein ingeniariartzaren arloko lanbideen inguruko estereotipoak desaginez, 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>

**HEZKUNTZA SAILA**

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

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 sartzea, programazioan inplikaturako arloen edo ikasgaien 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.
- Zientziaren, gizartearen eta garapen teknologikoaren arteko harremana eta iraunkortasunarekiko konpromisoa sustatzea.
- Zientziari buruzko kontzientzia sustatzen duten proiektuak bultzatzea, bizitza hobetzeko kultura-entitate eta bitarteko gisa.
- Estrategia metodologiko aktiboen erabilera sustatzea, hala nola problemak ebaztearekin (PBL) lotutakoak, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza (ABP), Design Thinking, pentsamendu konputazionala, klase alderantzikak, Maker DiY (Do it Yourself) mugimenduarekin lotutako estrategiak, etab., eta betiere kultura digitalaren printzipio sortzaile, kritiko, etiko eta arduratsua kontuan hartuta.
- 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).
- Ikastetxeen artean jardunbide egokiak partekatzeko ekimenak.

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-2025>

6. artikulua.- Betekizunak

Ikastetxeek honako baldintza hauek bete beharko dituzte:

- a) STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) hezkuntzarako proiektua aurkezteak.
- b) Proiektua gauzatu ahal izateko Ikastetxeko Eskola Kontseiluaren onepena izatea, eta akordio hori Ikastetxeko Urteko Planean jasotzea.

**HEZKUNTZA SAILA**

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

- c) Proiektuaren jarraipena egiteko koordinatzaile bat izendatzea.
- d) Proiektua gauzatzeko behar diren irakasleek bere gain hartzea ikastetxeak proiektu barruan planifikatutako prestakuntzan parte hartzeko konpromisoa.

7. artikulua.- Ziurtapena

Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritzak 30 prestakuntza-ordu ziurtatuko ditu, ofizioz, hautatutako berrikuntza-proiektuak garatzeko 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 ikasturte akademiko bakoitzeko, Ikaskuntza eta Berrikuntzaren Zuzendaritzako deialdien barruan egindako prestakuntza-proiektuengatik.

8. artikulua.- Proiekturako laguntzak

Arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zerbitzuak aholkularitza eskainiko die proiektuaren koordinatzaileari eta bertan parte hartuko duten irakasleei. Era berean, arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zerbitzuko aholkulariek horiei emango die STEAM arloen inguruan eskainitako prestakuntzan.

9. artikulua.- Eskabideak aurkeztea eta epea

1.- Ebazpen hau Hezkuntza Sailaren webgunean (<https://www.euskadi.eus/informazioa/deialdiak-esperientziak-proiektuak-programak-hezkuntza-zientifikoa/web01-a3htreba/eu/>) argitaratu eta hurrengo egunean hasiko da eskabideak aurkezteko epea.

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-2025>

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.

5.- Erantsita bidaliko den proiektuak gehienez 40 orrialde izango ditu, Calibri 11 erabiliko da (tauletan 8ko tamaina erabili ahal izango da) eta lerroartekoa 1,5ekoa izango da.

10. artikulua.- Organo kudeatzailea

Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritzak kudeatuko ditu deialdi honetan aurreikusitako zuzkidura ekonomikoak.



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

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 ekintzailetzaren alorreko hezkuntzarako laguntza-zerbitzuko bi aholkulari.

Jasangarritasun-hezkuntzarako laguntza-zerbitzuko aholkulari aditu bat.

12. artikulua.- Eskabideak aukeratzea

1.- Proiektuak II. eranskinean ezarritako baremoari jarraituz aukeratuko dira.

2.- Baztertu egingo dira baremazio osoaren baturan guttira 18 puntu lortzen ez dituztenak.

3.- Balorazio-batzordeak ikastetxeek aurkeztutako proiektuei buruzko txostenak eskatu ahal izango dizkio dagokion hezkuntzarako laguntza-zerbitzuari.

4.- Balorazio-batzordeak dagokion proposamena igorriko dio Ikaskuntza eta Berrikuntza 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.

13. artikulua.- Ebazpena eta jakinarazpena

1.- Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendariak, balorazio-batzordearen proposamena aztertu ondoren, prozedura ebatziko du, gehienez ere, sei hilabeteko epean. Ebazpena elektronikoki jakinaraziko zaie ikastetxe interesdunei, eta onartutako eskabideak jasoko ditu, emandako zuzkidura adierazita. Era berean, baztertutako eskabideen zerrenda jasoko da, arrazoiak adierazita.

2.- Ikastetxe interesdunek hamar egun naturaleko epea izango dute, ebazpena jakinarazi eta hurrengo egunetik hasita, haren aurkako erreklamazioak aurkezteko. Erreklamazioak Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendariak ebatziko ditu.

3.- Prozedura ebatzeko 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 2025-2026 ikasturtean egin beharko dira.

16. artikulua.- Zuzkidurak ordaintzea

Zuzkidura bi zatitan ordainduko da. Honako aurreikuspen hauen arabera izango dira ordainketa horiek:

- a) Lehenengoa, emandako zenbateko osoaren % 80koa, 2026ko lehen hilabetearen ordainduko da, baldin eta ebazpena jakinarazi eta hilabete bat igaro bada.
- b) Bigarrenak gainerako zenbatekoa hartuko du, eta ikasturtearen amaieran egingo da, aurkeztuko den justifikazio dokumentazioa aztertu eta proiektuaren memoriak balorazio positiboa jaso ondoren.

17. artikulua.- Ikastetxe onuradunen betebeharrak

Deialdi honetako ikastetxe onuradunek betebeharrak hauek izango dituzte:

- a) Emandako diru-kopurua onartzea. Alde horretatik, bost 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) Zuzkidura emateko kontuan hartutako edozein inguruabar aldatuz gero, horren berri ematea Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzari.
- c) Proiektua ikastetxeko urteko planean sartzea.
- d) Diru-laguntza hezkuntza zientifikoa edo teknologikorako edo ekintzailetzarako berrikuntza-proiektua eta bertan gomendatzen diren prestakuntza-ekintzak garatzeko helburuarekin erabiltzea.
- e) Irakasleen koordinazioa ahalbidetzea, inplikaturako irakasgaien ordutegien aldiberekotasunaren bitartez.
- f) Arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zerbitzuarekin, Hezkuntza Ikuskaritzarekin, Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren Zuzendaritzarekin lankidetzan jardutea, proiektuarekin zerikusia duten prestakuntza-, aholkularitza-, ebaluazio-, jarraipen- eta kudeaketa-lanetan.
- g) Ikaskuntza eta Berrikuntza 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



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

Prestakuntzako Unibertsitate Masterra ikasten ari diren praktiketako ikasleak ere, etorkizuneko irakasleak ikastetxe berritzaileetako benetako hezkuntza-praktiketan integra daitezen.

- h) Ekonomia Kontrolerako Bulegoari eta Herri Kontuen Euskal Epaitegiari organo horiek ikastetxeei eskatzen dieten informazioa ematea, deialdi honen kargura jasotako diru-laguntzei buruzkoa, hain zuzen.
- i) Proiektua gauzatu izana justifikatzeko agiriak hurrengo artikuluan ezarritako epean eta moduan aurkeztea.
- j) Ikastetxeak konpromisoa hartzen du deialdi honen babesean egindako STEAM esperientzia arlo horretan eskumena duen hezkuntzarako laguntza-zerbitzuaren esku jartzeko, STEAMGUNen partekatzeko.

18. artikulua.- Laguntzen justifikazioa

1.- <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak> aplikazio informatikoaren bitartez, ikastetxe onuradunak memoria aurkeztuko du 2026ko 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 eta materialak 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 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.- Ez-betetzeak

1. Edozein ez-betetze egiaztatuz gero zuzkidura ekonomikoa ematea eragin zuten baldintzetan, jasotako zenbatekoak Euskal Autonomia Erkidegoko Diruzaintza Nagusiari itzuli beharra sortuko da.

2. Dirua itzuli beharko da hauetakoren bat gertatuz gero:

- a) Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritzak jakitea zuzkiduraren xedeko proiektuak ez direla gauzatu edo ez direla iritsi diseinatzerakoan aurreikusitako gutxieneko gauzatze-mailara.
- b) Onuradunek ez betetzea deialdi honen 17. artikuluko betebeharrak edo EAEko aurrekontuen konturako laguntzen onuradunei dagozkien betebeharretatik beste edozein.
- c) Ikastetxeak ez justifikatzea laguntza erabili duela laguntza eman zitzaion helburu zehatzetarako.

**HEZKUNTZA SAILA**

Hezkuntza Politiketako Sailburuordea
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

3. Itzulketarako, abenduaren 17ko 698/91 Dekretuan horretarako ezarritako prozedura beteko da, hargatik eragotzi gabe bidezkoak diren gainerako ekintzak; dekretu horren bidez arautzen da Euskal Autonomia Erkidegoaren Aurrekontu Orokorren kontura ematen diren dirulaguntzen bermeei eta horiek itzultzeari buruzko erregimen orokorra, eta kudeaketa horretan parte hartzen duten erakunde laguntzaileek bete beharreko baldintzak, erregimena eta eginbeharrak ere ezartzen dira. Bestalde, aipatutako zenbateko horiek diru-sarrera publikotzat joko dira, legeko ondorio guztietarako.

20. artikulua.– Datu pertsonalak

Ebazpena honetan aipatzen diren prozeduretan aurkeztutako eskabideetan eta dokumentazioan agertzen diren datu pertsonalak Ikaskuntza eta Berrikuntza 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 pertsonak baimena ematen diote Ikaskuntza eta 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

Hezkuntza Politiketako Sailburuordea

LUCIA TORREALDAY BERRUECO



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 egokitasuna (zein arazori erantzun nahi zaion justifikatzea, inpaktu mota, berrikuntza, originaltasuna).
- Proiektuaren deskribapena eta helburuak. Garapen jasangarrirako helburuetarako ekarpena.
- Erabili beharreko estrategia eta STEAM proiektuaren diziplinarteko tratamendua.
- Proiektua zein etapa, ziklo edo kurtsotan garatuko den zehaztea.
- STEAM proiektuaren curriculum-justifikazioa.
- Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoak planifikatzea eta justifikatzea. (Jasangarritasun-irizpideak kontuan hartzea material horien kudeaketan eta jarduera pedagogikoen garapenean).
- Sistemaren deskribapena eta proiektuaren beraren jarraipen- eta ebaluazio-irizpideak, lorpen-adierazleekin batera, eta haren denbora kudeaketa (kronograma).
- STEAM arloetako bokazio zientifikoak sustatzeko jarduerak eta ekintzak deskribatzea ikasle guztiengan eta, bereziki, neskengan.
- Ikastetxeak proiektua garatzeko aurreikusten dituen koordinazio- eta antolaketa-ekintzak definitzea. Proiektuaren koordinatzailea izendatzeko arrazoen justifikazioa (prestakuntza, esperientzia, ikastetxearen ezagutza eta STEAM gaitasunekin lotutako merezimenduak).
- Proiektua ikastetxean eta gizartean zabaltzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko neurriak.

2. PROIEKTUAREN AURREKONTUA

Kontzeptua	Gastua justifikatzea, proiektuan aurreikusitako jarduerak kontuan hartuta	Orotara (€)
OROTARA		

3. PARTE-HARTZEA

Inplikaturako irakasleak		Eragindako ikasleak				
Irakasleak (gizonak)	Irakasleak (emakumeak)	Etap	Maila	Talde kop.	ikasle kop. (neskak)	ikasle kop. (mutilak)



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

--	--	--	--	--	--	--

4.- Hezkuntza Sailak bultzatutako STEAM EUSKADI ESTRATEGIAN PARTE-HARTZEA

Informazio gisa, bi galdera hauek gehitzen ditugu, STEAM Euskadi Estrategia sozializatzeko eta STEAM Sariak eta STEAM Sarea Programetan parte hartzeko interesa ezagutzeko. Informazio horrekin komunikazioa eta laguntza planifikatuko dira.

Hezkuntza Sailaren STEAM Euskadi Estrategiaren helburua da hezkuntza eta prestakuntza zientifiko-teknikoa sustatzea hezkuntza-etapa guztietan, eta, horretarako, eragile sozioekonomikoak inplikatzeko, STEM eremuan bokazio eta asmo profesionalak inspiratzeko, eta arreta berezia jartzea emakumezko ikasleengan.		
	Bai	Ez
Ikastetxeak STEAM Sare sareari buruzko informazio gehiago lortu nahi duela adierazten du.		
Ikastetxeak STEAM EUSKADI Sarietan parte hartu nahi duela adierazten du edota informazio gehiago jaso nahi duela adierazten du (eskaera egiteko epeei buruzko informazioa bidaliko zaio).		



II. ERANSKINA

ESKABIDEAK BALORATZEKO BAREMOA (lortu beharreko gutxieneko puntuazioa: 18 puntu)

1. Proiektuaren egokitasuna (zein arazori erantzun nahi zaion justifikatzea, inpaktu mota).	2 p	2 puntu gehienez atal honetan			
		Aipatzen du zein arazori erantzun nahi dion argumentazio oso egoki eta argiarekin (2 puntu).	Aipatzen du zein arazori erantzun nahi dion baina argumentazioa ez da hain egoki eta argia (puntu 1).	Aipatzen du zein arazori erantzun nahi dion baina oso zehaztasun gutxirekin (0,5 puntu).	Ez du aipatzen zein arazori erantzun nahi dion (0 puntu).
2. Proiektuaren deskribapena eta helburuak. Garapen jasangarrirako helburuetarako ekarpena.	2 p	2 puntu gehienez atal honetan			
		Proiektuak zertan datzan argi ikusten da eta helburu zehatzak eta argiak (2 puntu).	Proiektuak zertan datzan ikusten da, baina helburuak ez dira hain zehatzak eta argiak (puntu 1).	Proiektuak zertan datzan ez da argi antzematen eta helburuak ez dira zehatzak eta argiak (0,5 puntu).	Ez da proiektuaren deskribapen eta helburuei buruz ezer aipatzen (0 puntu).
3. Erabili beharreko estrategia eta STEAM proiektuaren diziplinarteko tratamendua.		5 puntu gehienez atal honetan			
3.1 Proiektuan inplikaturako STEAM arloen/jakintzagaien diziplinarteko tratamendua.	2 p	Eremu komuna du, diziplinen ikuspegitik haratago (2 puntu).	Diziplinartekoa, hainbat diziplinartako ezagutzak eta metodoak integratuz (puntu 1).	Diziplina desberdinak elkarrekin lanean, bakoitza bere diziplinatik (0,5 puntu).	Diziplina bakoitzak gauza bat egiten du, ez dago ezer komunean (0 puntu).
3.2 Metodo zientifikoa, prozesu teknologikoa eta/edo edozein estrategia metodologiko aktiboan oinarritutako planteamendu metodologikoa.	3 p	Metodologia oso zehatz eta argia du (3 puntu).	Metodologia ez da oso zehatza eta argia (2 puntu).	Metodologia aipatu baino ez du egiten eta ez du garatzen (puntu 1).	Ez du ikerketa zientifikorik edo beste estrategia metodologikorik aipatzen (0 puntu).
4. Proiektua zein etapa, ziklo edo kurtsotan garatuko den zehaztea.	2 p	2 puntu gehienez atal honetan			
		Proiektuak erantzuten dio etapa osoan mailaz maila egokitutako STEAM estrategia koherente bati (2 puntu).	Proiektuak erantzuten dio ziklo bakarrari mailaz maila egokitutako STEAM estrategia koherente bati (puntu 1).	Proiektuak ez dio modu argian erantzuten ikastetxeko STEAM estrategia koherente bati (0,5 puntu).	Proiektua ikastetxeko STEAM estrategiarik gabe planteatu da (0 puntu).
5. STEAM proiektuaren curriculum-justifikazioa.		8 puntu gehienez atal honetan			



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

5.1 Proiektuan garatuko diren konpetentzia espezifikoen eta STEM deskriptoreen arteko lotura.	3 p	Zehazten ditu oso ondo zein konpetentzia espezifikoko landuko dituzten eta zein STEM deskriptoreekin lotura duten (3 puntu) .	Zehazten ditu oso ondo zein konpetentzia espezifikoko landuko dituzten, baina ez dituzte STEM deskriptoreekin lotura egiten (2 puntu) .	Dekretuak jasotzen dituen konpetentziak kopiatzeaz haratago, ez du inolako zehaztasunik eta azalpenik gaineratu (puntu 1) .	Konpetentziak ez ditu aipatzen (0 puntu) .
5.2 Proiektuko arloen/jakintzagaien curriculumeko oinarritzko jakintzen garapen-maila	2 p	Edukiak erabat lotuta daude curriculumarekin eta, gainera, oso ondo garatuta daude (2 puntu) .	Garatutako eduki guztiek lotura osoa dute dagokion curriculumarekin baina garapen gutxi dago (puntu 1) .	Edukiak partzialki baino ez daude lotuta curriculumarekin (0,5 puntu) .	Edukiek ez dute zerikusirik etapa edo ikasturte horri dagokion curriculumarekin (0 puntu) .
5.3 Pentsamendu konputazionalarekin erlazionatutako ebaluazio irizpideen lanketa.	1 p	Pentsamendu konputazionalarekin erlazionatutako hiru ebaluazio irizpide lantzen dira (puntu 1) .	Pentsamendu konputazionalarekin erlazionatutako bi ebaluazio irizpide lantzen dira (0,5 puntu) .	Pentsamendu konputazionalarekin erlazionatutako ebaluazio irizpide bakarra lantzen da (0,2 puntu) .	Ez da pentsamendu konputazionalarekin erlazionatutako ebaluazio irizpiderik lantzen (0 puntu) .
5.4 Konpetentzien garapenean ikasleek lortutako maila ebaluatzeko aurreikusitako tresna eta erremintak	2 p	Ebaluazio tresna eta erremintak oso zehatzak eta argiak dira (2 puntu) .	Ebaluazio tresna eta erremintak ez dira zehatzak eta argiak (puntu 1) .	Ebaluazio tresnen aipamena baino ez da egiten (0,5 puntu) .	Ebaluazio tresnak edo erremintak ez dira aipatzen (0 puntu) .
6. Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoak planifikatzea eta justifikatzea. (Jasangarritasun-irizpideak kontuan hartzea material horien kudeaketan eta jarduera pedagogikoen garapenean)		5 puntu gehienez atal honetan			
6.1 Erabili beharreko material eta baliabide pedagogikoen plangintza egitea.	2 p	Oso ondo zehazten ditu baliabideak, eta horien beharra eta erabilera proiektua aurrera eramateko argi dago (2 puntu) .	Baliabideak zehazten ditu baina horien beharra edo erabilera proiektua aurrera eramateko gainetik azaltzen da (puntu 1) .	Baliabideak gainetik aipatzen ditu eta horien beharra eta erabilera zehaztasun gutxirekin azaltzen da (0,5 puntu) .	Ez du baliabiderik aipatzen edo oso gainetik aipatzen dira baina horien beharrari eta erabilerari buruz ez da ezer azaltzen (0 puntu) .
6.2 Erabili beharreko material, horren kudeaketa eta jarduera pedagogikoen garapenean jasangarritasun irizpideak kontutan izatea.	2 p	Erabilitako materialak eta proposatzen diren jarduera pedagogikoen jasangarritasun irizpideak kontutan izaten dituzte eta horren inguruan ematen diren azalpenak zehatzak eta argiak dira (2	Erabilitako materialak eta proposatzen diren jarduera pedagogikoen jasangarritasun irizpide batzuk kontutan izaten dituzte eta horren inguruan azalpenen bat ematen da (puntu 1) .	Orokorrean, erabilitako materialak edo proposatzen diren jarduera pedagogikoen jasangarritasun irizpide gutxi batzuk kontutan izaten dituzte (0,5 puntu) .	Erabilitako materialak eta proposatzen diren jarduera pedagogikoen jasangarritasun irizpiderik ez dute kontutan izaten (0 puntu) .



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

		puntu).			
6.3. Eskatutako aurrekontuaren koherentzia proposatutako jarduerekin.	1 p	Baliabide guztiak zehaztuta eta aldezturik zertan erabiliko diren aipatuak (puntu 1).	Baliabideak zehaztuta baina ez du esaten zertan erabiliko diren (0,5 puntu).	Baliabideak orokorrean aipatuak, zehaztasunik gabe (0,2 puntu).	Aurrekontuan bakarrik € kopuru osoa aipatzen da (0 puntu).
7. Sistemaren deskribapena eta proiektuaren beraren jarraipen-eta ebaluazio-irizpideak, lorpen-adierazleekin batera, eta haren egutegia (kronograma).	2 p	2 puntu gehienez atal honetan			
		Ekintza guztiak gauzatzeko egutegia edo epea zehaztu du, eta lortutako emaitzen jarraipena eta ebaluazioa egiteko sistema aurreikusi du (2 puntu).	Ekintza guztiak gauzatzeko egutegia edo epea zehaztu du baina ez dago jarraipena eta ebaluazioa egiteko sistema aurreikusi (puntu 1).	Ekintza batzuk gauzatzeko egutegi edo epe bat zehaztu du, baina ez guztietarako (0,5 puntu).	Ez da zehaztu ekintzak gauzatzeko egutegi edo eperik (0 puntu).
8. STEAM arloetako bokazio zientifikoak sustatzeko jarduerak eta ekintzak deskribatzea ikasle guztiengan eta, bereziki, neskenengan.	2 p	2 puntu gehienez atal honetan			
		Ekimenak zehaztuta eta kanpoko eragileen parte hartzea sustatzen da. Genero-ikuspegia bereziki lantzen da (2 puntu).	Ekimenak zehaztuta eta kanpoko eragileen parte hartzea sustatzen da, baina genero-ikuspegia ez da bereziki lantzen. (puntu 1).	Genero ikuspegia azaltzen da baina ekimenik ez (0,5 puntu).	Genero ikuspeirik ez da aintzat hartu (0 puntu).
9. Ikastetxeak proiektua garatzeko aurreikusten dituen koordinazio- eta antolaketa-ekintzak definitzea. Proiektuaren koordinatzailea izendatzeko arrazoiak justifikazioa (prestakuntza, esperientzia, ikastetxearen ezagutza eta STEAM gaitasunekin lotutako merezimenduak).		2 puntu gehienez atal honetan			
9.1. Ikastetxea koordinatzeko, antolatze eta komunikazio bideak azaltzea.	1 p	Proiektuaren koordinazio eta antolaketa zehatza. Komunikazio bideak argi azaltzen dira (puntu 1).	Proiektuaren koordinazio eta antolaketa aipatzen da. Komunikazio bideak ez dira azaltzen (0,5 puntu).	Proiektuaren koordinazio eta antolaketa zerbait aipatzen du. Komunikazio bideak ez dira azaltzen (0,2 puntu).	Proiektuaren koordinazio eta antolaketa ez dago. Komunikazio bideak dira azaltzen (0 puntu).



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

9.2 Proiektuan inplikaturako irakasleak eta taldeak. Koordinatzailearen profila.	1 p	Maila eta Ikastalde bat baino gehiago eta ikasle asko. Koordinatzailearen profila ikastetxean eta proiektuetan esperientzia handia duen pertsona batena da (puntu 1) .	Maila bakarra edota ikasle gutxi. Koordinatzailearen profila ikastetxean eta proiektuetan esperientzia handia duen pertsona batena da (0,5 puntu) .	Ikasle gutxi, tailer boluntarioa. Koordinatzaileak ez du esperientzia handirik proiektuen kudeaketan (0,2 puntu) .	Ez du ezer aipatzen. Koordinatzaileak ez du esperientziarik proiektuen kudeaketan (0 puntu) .
10. Proiektua ikastetxean eta gizartearen zabaltzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko neurriak		5 puntu gehienez atal honetan			
10.1 Ikastetxeak berak edo STEAM diziplinekin lotutako beste erakunde batzuek antolatutako ekitaldiak antolatzea eta/edo haietan parte hartzea (STEAM Euskadi Estrategia)	1 p	Ekimenak zehaztuta (puntu 1) .	Ekimenak aipatuta baina zehaztu gabe (0,5 puntu) .	Zerbait aipatzen du (0,2 puntu) .	Ekimenik ez (0 puntu) .
10.2 Beste erakunde batzuekiko lankidetzak (unibertsitateak, online hezkuntza-proiektuak, Europako programak, berrikuntza-zentroak, teknologia-zentroak, enpresak, STEAM Euskadi Estrategia, etab.).	1 p	Ekimenak zehaztuta (puntu 1) .	Ekimenak aipatuta baina zehaztu gabe (0,5 puntu) .	Zerbait aipatzen du (0,2 puntu) .	Ekimenik ez (0 puntu) .
10.3 Proiektua zabaltzeko eta hezkuntza-komunitatearen eta familien parte-hartze aktiboa sustatzeko neurriak.	2 p	Proiektua hezkuntza komunitate osoari zabaltzeko kanalak zehatzak eta argiak dira. Aldi berean, proiektua ikastetxetik haratago (herrian, beste ikastetxeentzat, zientzia-azoketan, foroetan, ikastetxetik kanpoko komunikabidetan...) zabaltzeko bideak argi adierazten dira (2 puntu) .	Proiektua hezkuntza-komunitateari zabaltzeko kanalak zehatzak eta argiak dira, baina ikastetxe mailan egiten da (puntu 1) .	ProiektuaK Hezkuntza-komunitatean zabalkunde mugatua du (0,5 puntu) .	Ez da zabalkunde aipatzen (0 puntu) .
10.4 STEAM proiektuaren berrikuntza, originaltasuna eta gizartearentzako balio erantsia.	1 p	Proiektuak guztiz berriak eta originalak diren ideiak eta aplikazioak eskaintzen ditu, eraldaketarako potentzialarekin. Gizartearentzako balio erantsia du. (puntu 1) .	Proiektuak ideia berriak eskaintzen ditu, aurrerapenak erakutsiz. Gizartearentzako balio erantsia du (0,5 puntu) .	Proiektuak zenbait elementu berri edo original eskaintzen, baina aldaketak eta berezitasunak ez dira nabarmentzekoak (0,2 puntu) .	Proiektuak ez du ia berrikuntzarik edo originaltasunik eskaintzen; oso antzekoa da dagoeneko existitzen diren beste lan batzuekin (0 puntu) .

**HEZKUNTZA SAILA**

*Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza*

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

*Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación*

Puntuak denera	35 puntu
-----------------------	-----------------



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

III. ERANSKINA

PROIEKTUEN JARRAIPENA - STEAM

MEMORIA - IKASTETXEAREN BALORAZIOA

DATOS DEL CENTRO

Ikastetxearen izena								
Ikastetxearen kodea		Udalerria:						
Eredua/k	☐ A	☐ B	☐ D	☐ H				
Maila/k	☐ HH	☐ LH	☐ BH	☐ 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	☐ HH	☐ LH	☐ BH	☐ 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?					☐	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
					0
Balorazioa					



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

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?