



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

STEAM  
euskadi

innobasque  
berrikuntzaren euskal agentzia  
agencia vasca de la Innovación

# STEAM Euskadi Sariak

## Sarien oinarriak

---

2020ko otsaila

## 1 Sarrera eta testuingurua

**STEAM Euskadi I. Hezkuntza Estrategia** Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza sailburu Cristina Uriartek aurkeztu zuen, sailburuordeen taldea ondoan zuela, 2018ko ekainean. Estrategia horren helburuak hauek dira: hezkuntza eta prestakuntza zientifiko-teknikoa bultzatzea hezkuntzaren etapa guztietan, eta bertan sartzeara eragile sozio-ekonomikoen lana; STEM arloan bokazio eta asmo profesionalak piztea, ikasle neskei arreta berezia emanez; eta euskal herritarren artean dibulgazio eta kultura zientifiko-teknologikoa sustatzea.

Estrategiaren esparruan hainbat kontzeptu definitu ziren, hala nola, zer den STEAM hezkuntza, zein diren zientzia, teknologia, ingeniari eta matematikaren gaineko lanbideekin (STEM) loturiko ikasketak edo zein ezaugarri izan behar duen ekimen batek STEAM izateko. Hortaz, estrategia irakurtzeak gai horri buruz ditugun zalantza batzuk argituko dizkigu, baita hezkuntza-arloan edota lanbide zientifiko-teknologikoak sustatzeko egiten diren ahaleginak elkartu ere.

STEAM Euskadi Sariak Eusko Jaurlaritzaren estrategia horretan kokatzen dira, eta horien nahia da jarritako helburuak betetzen laguntzen duten ekimenak ezagutu eta aintzat hartzea. Gainera, ekimenak hautatu eta aintzat hartzeko prozesua antolatzeko definitutako kontzeptuak hartzen dituzte erreferentziatzat.

### Zer da STEAM hezkuntza?

Zientzia, teknologia, ingeniari eta matematika, Artearekin eta Giza Zientziekin lotuta, bateratzen dituen hezkuntza da STEAM Hezkuntza.

Zeharkako nahiz diziplinako oinarrizko gaitasunak garatzen ditu, eta ikasleak ahaldunduz ditu erantzukizunez gure gizarteko erronkei aurre egin ahal izan diezazkieten.

Hezkuntzaren gaineko STEAM ikuspegiak aldi berean eta modu integratuan arlo horietako kontzeptuak ikastea ahalbidetuko duten egoerak nahita eragitea du helburu, diseinuko testuinguru praktiko batean eta arazoak konpontzeko, enpresen ingeniarietan egiten den bezala

Ikerketan dago oinarrituta, zeina esperimenduak planifikatuz, hipotesiak ikertuz, informazioa bilatuz, ereduak sortuz, taldean lan eginez, eztabaidatuz, eta zentzuzko azalpenak proposatuz egiten den.

## 2 STEAM Euskadi Sarien helburua

Hau da STEAM Euskadi SARIEN helburua:

- Euskadin garatzen ari diren eta estrategian finkatutako helburuak betetzen laguntzen duten STEAM hezkuntzako ekimenak identifikatzea; eta
- ekimenik berritzaileenak edo bereziki neskek, emakume gazteak edo emakumeak jasotzaile dituztenak aintzat hartzea.

## 3 Nor da Sarien jasotzaile?

STEAM Euskadi Sarien jasotzaileak Euskadin STEAM hezkuntza-ekimenak garatzen ari diren erakundeak, hala nola, ikastetxeak, unibertsitateak, hezkuntza ez formaleko erakundeak, ikerketa-zentroak edo enpresak, besteak beste.

Ekimenen erakunde sustatzaileek edo liderrek aurkeztuko dituzte hautagaitzak.

## 4 STEAM Euskadi Sarien kategoriak eta azpikategoriak

STEAM Euskadi Sariak bi kategoria eta lau azpikategoria barne hartzen dituzte. Horra hor:

- **Kategoria: STEAM hezkuntzako ekimenik berritzaileena.** STEAM hezkuntzako ekimen berritzaileak, emaitza bikainak dituztenak, aintzat hartzen ditu.
  - Azpikategoria: **unibertsitateaz kanpoko ikastetxeek** sustatutako ekimenak dira jasotzaileak. Haur, Lehen eta Bigarren Hezkuntzako eta Batxilergoko ikastetxeak barne hartzen dira.
  - Azpikategoriak: **gainerako erakundeek** sustatutako ekimenak dira jasotzaileak. Lanbide-heziketako ikastegiak, unibertsitateak, enpresak eta beste erakunde-mota batzuk barne hartzen dira.
- **Kategoria: genero-ikuspegidun STEAM hezkuntzako ekimena.** Genero-ikuspegia modu berrian eta emaitza bikainekin barne hartu duten STEAM hezkuntzako ekimenak aintzat hartzen ditu.
  - Azpikategoria: **unibertsitateaz kanpoko ikastetxeek** sustatutako ekimenak dira jasotzaileak. Haur, Lehen eta Bigarren Hezkuntzako eta Batxilergoko ikastetxeak barne hartzen dira.
  - Azpikategoriak: **gainerako erakundeek** sustatutako ekimenak dira jasotzaileak. Lanbide-heziketako ikastegiak, unibertsitateak, enpresak eta beste erakunde-mota batzuk barne hartzen dira.

Ekimenak hautagaitza bakarrean aurkeztuko dira, eta bi sari-kategorietarako hautagai izango dira. Ekimen bakoitza bi kategorietako batean bakarrik saritu ahal izango da, eta hurrengo edizioetan ezingo da bere hautagaitza errepikatu, sarituz gero.

Eskatutako ezaugarriak betetzen dituzten eta ebaluazio-prozesuaren lehen fasea gainditzen duten ekimen guztiek STEAM Euskadi aintzatespen-zigilu bana jasoko dute.

## 5 Aurrekontu-zuzkidura

Sarien azpikategoria bakoitzaren diru-kopurua 3.000€-koa izango da.

Saritutako ekimenean edota horren eskumenean hobekuntzak finantzatzeko erabili beharko da saria, edo STEAM ekimen berri bat abiarazteko.

Hautagaitza aurkeztu duen erakunde sustatzaileak edo liderrak jasoko du saria, eta, horretarako, bere IFKa eta banku-kontua –sariaren diru-kopurua sartzeko– eduki beharko ditu.

Innobasquek sarituei dagozkien frogak eskatuko dizkie, jasotako funtsen erabilera froga dezaten.

## 6 Betekizunak

### 6.1. Berariazko betekizunak: STEAM hezkuntzako ekimena

Podrán optar a los premios STEAM Euskadi Sariak todas las iniciativas que cumplan una serie de requisitos relacionados con su carácter de educación STEAM, la planificación y documentación de sus objetivos y actividades y su estado y continuidad en el tiempo

Eskatzen diren betekizunak:

- STEAM hezkuntza izaera.** Hautagai diren ekimenek zientzia, teknologia, ingeniariaritzaren eta matematikarekiko grina eta lanbide-nahia piztu behar dituzte edota ikasleen STEM trebakuntza (gaitasun zientifikoa eta matematikoa) hobetu.

Halaber, ekintzen diseinuak eta burutzeak alderdi hauek hartuko dituzte kontuan:

- Genero-ikuspegia.
  - STEAM hezkuntzaren jakintzagaien zeharkakotasuna.
  - Oinarrizko gaitasunak garatzea.
  - Erronkara bideratzea, metodologia aktiboak eta eraginkorrak erabiliz.
- Plangintza eta dokumentazioa.** Antzeman daitezkeen helburu, jarduera eta emaitzak edukiko dituzte ekimenek. Horiek guztiek dokumentatuta egon beharko dute.

- C. **Egoera eta jarraipena denboran zehar.** Hautagai diren ekimenek martxan egon beharko dute, horien garapenaren arrakastaren erakusgarri diren emaitzak izan beharko dituzte Euskadin, baita jarraitzeko aurreikuspena ere.

Lehen adierazi den bezala, eskatutako ezaugarriak betetzen dituzten eta ebaluazio-prozesuaren lehen fasea gainditzen duten ekimenek guztiek STEAM Euskadi aintzatespen-zigilu bana jasoko dute.

## 6.2. Betekizun orokorrak

Hautagaitza aurkezten duen erakunde sustatzaile edo liderrak baldintza hauek beteko ditu:

- Itzulketa- edo zehapen-prozeduraren batean sartuta ez egotea edo horien xede ez izatea, eta, hala badagokio, diru-laguntzak itzultzeko betebeharrak ordainduta izatea.
- Laguntza edo diru-laguntza publikoak eskuratzea eragozten dion zehapen administratibo edo penalik ez izatea, edo horretarako ezgaitzen duen legezko debekurik ez izatea.
- Diru-laguntzei buruzko azaroaren 17ko 38/2003 Lege Orokorraren 13. artikuluan ezarritako beste debekuren baten eraginpean ez egotea.
- Ezingo dira onuradun izan Diru-laguntzei buruzko azaroaren 17ko 38/2003 Lege Orokorraren 13.2 eta 13.3 artikuluetan eta Euskal Autonomia Erkidegoko Ogasun Nagusiaren Antolarauei buruzko Legearen testu bategina onartzen duen azaroaren 11ko 1/1997 Legegintzako Dekretuaren 50.5 artikuluan adierazitako egoeraren batean dauden erakundeak.

## 7 Izapideak

- Hautagaitzak telematikoki aurkeztuko dira esteka honetan: <http://steam.eus/sariak/> .2020ko martxoaren 17a izango da haiek aurkezteko azken eguna.
- Hautagaitza bat aurkezteko urratsak:
  - Ekimena deskribatuko duen memoria betetzea. Nahi izanez gero, lekukotzen bideoak edo bestelako informazio interesagarria sartu ahal izango da esteka moduan.
  - Inprimaki laburra beteko da, harremanetarako datuak, hautagaitzaren datuak eta ekimenaren sustatzaileen eragileenak adierazteko.

## 8 Sariak erabakitzea

Berrikuntzaren, prestakuntzaren edo STEAM hezkuntzaren arloetan entzute handia duten adituek, arlo zientifiko-teknologikoan, enpresakoan edo publikoan berrikuntzarekin lotutako karrera profesionala dutenek, osatutako epaimahai batek ebaluatuko ditu ekimenak.