# STEAM Euskadi Sariak

# **Eskabidearen memoria**

***Agiria betetzeko argibideak:***

***-Bete atalak honela: Arial 11, lerroarte arrunta***

***-Agiriaren gehienezko luzapena: 6 orrialde***

**Ekimenaren izenburua:**

**Erakunde eskatzailea:**

## Ekimenaren deskribapena

*Deskribatu aurkeztutako ekimena, hots, azaldu zertan datzan, nor den horren jasotzailea, aldizkakotasuna (urtekoa, zehatza…) eta adierazi denboran zein egoeratan dagoen, baita beste batzuekin dituen lankidetzak eta ekimenaren helburu nagusia ere.*

## Helburuak

*Adierazi ekimenak STEAM Euskadi Estrategiaren zein helbururi eta nola eragiten dion:*

**1. helburua. Zientzia, teknologia, ingeniaritza eta matematikarekiko grina eta lanbide-nahia piztea.**

*Adibidea: ekimenak azaltzen du zer diren STEM lanbideak (zientzia, teknologia, ingeniaritza eta matematikarekin loturiko lanbideak) edo STEM lanbide zehatzen bat, esaterako, zein den ingeniari baten lana, edo ekimenean parte hartzen dutenek eta STEM profesionalek elkarri eragiteko aukera duten, zer ikasi duten edo haien interesak ezagutzea, edo STEM profesional baten zeregina egiteko aukera izatea.*

**2. helburua. Ikasleen STEM trebakuntza (gaitasun zientifikoa eta matematikoa) hobetzea.**

*Adibidea: ekimenak parte-hartzaileei STEM jakintzagaiak edo gaitasunak –hala nola, ekintzailetza, berrikuntza edo sormena– indartzeko aukera ematen die, edo gaitasun horiek indartzen dituzten programa praktikoetan parte hartzea sustatzen du, edo espezializazio teknikoetara dago bideratuta.*

## STEAM hezkuntzaren izaera

*Adierazi STEAM hezkuntzaren (zientzia, teknologia, ingeniaritza, arteak eta giza zientziak eta matematika) ezaugarri hauetako zeinek ekiten duen eta haiei nola erantzuten dieten:*

**1. ezaugarria. Genero-ikuspegia aintzat hartzea.**

*Justifikatu ekimenak genero-ikuspegia nola aintzat hartzen duen.*

*Adibidea: ekimenak nesken, emakume gazteen eta emakumeen parte-hartzea barne hartzen du; edo talde mistoak behar ditu, edo jarduerak emakumeentzat berariaz taxutu eta bideratuta daude.*

**2. ezaugarria. STEAM hezkuntzaren jakintzagaien zeharkakotasuna.**

*Adierazi ekimenak zenbat STEAM hezkuntza-jakintzagairi (zientzia, teknologia, ingeniaritza, arteak eta giza zientziak eta matematika) ekiten dion.*

*Adibidea: ekimenak matematika eta ingurumen-zientzia lantzen ditu, bereiz nahiz bakoitzak tematika beraren gainean.*

**3. ezaugarria. Oinarrizko gaitasunak garatzea.**

*Justifikatu ekimenak ikasleen oinarrizko gaitasunak garatzen dituen.*

*Adibidea: ekimenak jendaurreko aurkezpen bat barne hartzen du, edo ikerketa baten garapena; edo erronkak mahaigaineratzen ditu, jakintza-alor anitzeko lantaldeetan konponbide berritzaileak proposa daitezen.*

**4. ezaugarria. Erronkara bideratzea. Metodologia aktiboak eta elkarlanekoak.**

*Justifikatu ekimenak benetako erronkak proposatzen dituen edota berariazko metodologiak erabiltzen dituen.*

*Adibidea: benetako erronkak proposatzen ditu, hala nola, gastu energetikoa kontrolatzeko sistema diseinatzea; edo ikerketa-proiektu bat; edo enpresarekin lankidetzan prototipoak egitea; edota berariazko metodologiak erabiltzen ditu, esaterako, parte-hartzaileei fenomeno naturalak gamifikazioaren bidez azal ditzaten eskatzea; edo proiektu batean edo berariaz STEAM ez den beste metodologia batean oinarritutako ikaskuntza.*

**5. ezaugarria. Teknologia digitalen erabilera.**

*Adierazi ekimena garatzeko teknologia digitalei ematen zaien erabilera.*

*Adibidea: komunikatu eta elkarlanean ari izateko IKTak erabiltzea; edo teknologia metodologia aktiboetan (serious games) erabiltzea; edo teknologia sortu eta ikertzeko (3D inprimagailuekin sortzea) erabiltzea.*

## Erabilitako metodologia

*Deskribatu eta justifikatu ekimenaren jarduerak egiteko erabili den metodologia.*

## Lortutako emaitzak

*Deskribatu lortutako emaitzak, norainokoari dagokionez (parte-hartzaile kopurua, laguntzaileak…), parte-hartzaileen iritziari dagokionez (gogoko dute/ez dute gogoko), helburuak lortzeari dagokionez, STEM trebakuntza hobetzeari (gaitasun zientifikoa eta matematikoa), nahiak ugaritzeari edo nesken, emakume gazteen eta emakumeen parte-hartze handiagoari ….*

## Izaera berritzailea

*Adierazi zein den ekimen honen alderdi bereizgarria antzeko beste STEAM hezkuntza-jarduera batzuekiko edo aurreko edizioetako ekimenaren berarekiko, eta zer emaitza ematen dituen alderdi bereizgarri horrek. Berrikuntza erabilitako metodologiari, antolaketa-ereduari, diseinuari, lankidetza-ereduari, emaitzen ebaluazioari edo aplikatutako teknologiei aplika dakieke, besteak beste.*

## Ezarri beharreko hobekuntzak

*Identifikatu ekimena hobetzeko eremuak eta adierazi hura hazteko eta denboran jarraitzeko abian jarri beharreko ekintzak.*

## Dokumentazio gehigarria

*Modu gehigarrian, dokumentazio interesagarri gehiago aurkez daiteke, hala nola, bideoak, lekukotzak...*

|  |  |
| --- | --- |
| Agiria | Esteka |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |