

# STEAM Euskadi Sariak 2021

2. edizioa

Sarien oinarriak

---

2021eko abenduak

## 1 Sarrera eta testuingurua

Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak 2018an abian jarritako [STEAM Euskadi I. Hezkuntza Estrategiak](#) helburu du hezkuntza eta prestakuntza zientifiko-teknikoa sustatzea hezkuntza-etapa guztietan, eta, horretarako, agente sozioekonomikoak inplikatzeko dituen. Halaber, STEAM arloko bokazio eta nahi profesionalak inspiratzea du xede, arreta berezia jarrita ikasle nesketan, eta dibulgazioa eta kultura zientifiko-teknologikoa sustatzea euskal herritarren artean.

Estrategiaren esparruan, hainbat kontzeptu zehaztu ziren, besteak beste: zer den STEAM hezkuntza, zeintzuk diren zientzia, teknologia, ingeniari eta matematikaren (STEAM) arloko lanbideekin lotutako ikasketak, edo zer ezaugarri izan behar dituen ekimen batek STEAM izateko. Horrenbestez, estrategiaren irakurketak gaiarekin lotuta izan ditzakegun zalantza batzuk argitu diezaguke, eta, era berean, hezkuntzaren eta/edo lanbide zientifiko-teknologikoen arloan egiten diren ahaleginak lerrokatu.

STEAM Euskadi Sariak Eusko Jaurlaritzaren estrategia horren barruan daude, eta ezarritako helburuak betetzen laguntzen ari diren ekimenak ezagutzea eta aitortzea du helburu. Gainera, zehaztutako kontzeptuak hartzen dituzte erreferentziatzat, ekimenak aukeratzeko eta aitortzeko prozesua egituratzeko.

### Zer da STEAM hezkuntza?

STEAM hezkuntza zientzia, teknologia, ingeniari eta matematikak artearekin eta Giza Zientziekin lotuta hartzen dituen hezkuntza da. Oinarrizko konpetentziak garatzen ditu, bai zeharkakoak bai diziplinazkoak, eta ikasleak ahalduntzen ditu gure gizarteko erronkei era arduratsuan aurre egiteko.

Hezkuntzaren STEAM ikuspegiak arlo horietako kontzeptuak aldi berean eta era integratuan ikastea ahalbidetzen duten egoerak eragin nahi ditu nahita, arazoak diseinatzeko eta ebazteko testuinguru praktiko batean, enpresetan ingeniarietan egiten den moduan. Ikerketan oinarritzen da, eta ikerketa hori honela gauzatzen da: esperimenduak planifikatu, hipotesiak ikertu, informazioa bilatu, ereduak eraiki, taldean lan egin, eztabaidatu eta azalpen koherenteak proposatu.

## 2 STEAM Euskadi Sarien helburua

STEAM Euskadi Sarien helburua hau da:

- Euskadin garatzen ari diren eta estrategian ezarritako helburuak betetzen laguntzen ari diren STEAM hezkuntza-ekimenak identifikatu. Eta
- Ekimen berritzaileenak eta bereziki emakumezko haur, gazte eta helduentzat direnak aitortu.

## 3 Norentzat dira?

STEAM Euskadi Sariak Euskadin STEAM hezkuntzako ekimenak garatzen ari diren erakundeentzat dira: ikastetxeak, unibertsitateak, hezkuntza ez formaleko erakundeak, ikerketa-zentroak, enpresak...

Ekimenak sustatzen dituzten edo horien buru diren erakundeek aurkeztu behar dituzte hautagaitzak.

## 4 STEAM Euskadi Sarien kategoriak

STEAM Euskadi Sariak bi kategorია barne hartzen dituzte:

- **1. KATEGORIA**

**“Hezkuntza-zentroek sustatutako STEAM hezkuntzako ekimenik berritzaileena”** (Haur Hezkuntza, Lehen Hezkuntza, DBH eta Batxilergoko zentroak) Unibertsitateak ez diren hezkuntza-zentroek sustatutako eta emaitza bikainak lortzen ari diren STEAM hezkuntza-ekimen berritzaileak aitortzen ditu.

- 1. saria
- 2. saria
- Genero-ikuspegiaren arloko aipamen berezia

- **2 KATEGORIA**

**“Beste erakunde batzuek sustatutako STEAM hezkuntzako ekimenik berritzaileena”** (Lanbide Heziketako zentroak, unibertsitateak, enpresak eta beste mota batzuetako erakundeak). Unibertsitateak ez diren eta hezkuntza-zentroak ez diren erakundeek sustatutako eta emaitza bikainak lortzen ari diren STEAM hezkuntza-ekimen berritzaileak aitortzen ditu.

- 1. saria
- 2. saria
- Genero-ikuspegiaren arloko aipamen berezia

Ekimen berritzailetzat hartuko da antzeko beste STEAM hezkuntzako jarduera batzuen aldean edo aurreko edizio batzuetako ekimen beraren aldean alderdi bereizgarria duen ekimena. Berrikuntza honako hauei aplikatu dakieke, besteak beste: erabilitako metodologia, antolakuntza-eredua, diseinua, lankidetzaren eredua, emaitzen ebaluazioa edo aplikatutako teknologiak.

Kategoria bakoitzean 1. eta 2. saria emango dira, eta aipamen berezia emango zaie genero-ikuspegiaren modu berritzailean eta emaitza bikainekin txertatzen duten ekimenei. Aipamen berezia 1. edo 2. saria lortu duten ekimenei ere jaso ahal izango dute.

Ekimenei dagozkien kategorian aurkeztu beharko dute hautagaitza, eskaera egiten duen erakundearen izaberaren arabera.

STEAM Euskadi Sariak lehiaketaren lehenengo edizioan saria jaso zuten ekimenak ezin izango dira bigarren edizio honetara aurkeztu.

Eskatutako baldintza guztiak betetzen dituzten ekimenei eta ebaluazio-prozesuaren lehenengo fasea gainditzen dutenek STEAM Euskadi hezkuntza-aitortzarako zigilu bana jasoko dute.

## 5 Aurrekontu-zuzkidura

Honako hau izango da sari bakoitzak eta aipamenak izango duten zuzkidura ekonomikoa:

- 1. saria: 3.000 €
- 2. saria: 2.000 €
- Genero-ikuspegiaren arloko aipamen berezia 1.000 €

Saritutako ekimenean edota horren irismenean 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

STEAM Euskadi Sariak jaso ahal izango dituzte STEAM hezkuntza-izaerarekin, helburuen eta jardueren plangintzarekin eta dokumentazioarekin, horien egoerarekin eta denboran duten iraupenarekin zerikusia duten baldintza batzuk betetzen dituzten ekimen guztiek.

Eskatzen diren betekizunak:

- A. **STEAM hezkuntza izaera.** Hautagai diren ekimenez zientzia, teknologia, ingeniari eta matematikari lotutako bokazio eta nahi profesionala piztu behar dituzte edota ikasleen STEM gaitasuna (konpetentzia zientifikoa eta matematikoa) hobetu.

Halaber, ekimenez diseinuak eta gauzatzeak alderdi hauek hartuko dituzte kontuan:

- Genero-ikuspegia.
- STEAM hezkuntzaren diziplinen zeharkakotasuna.
- Oinarrizko konpetentziak garatzea.
- Erroka-ikuspegia izatea, metodologia aktiboak eta eraginkorrak erabiliz.

- B. **Plangintza eta dokumentazioa.** Antzeman daitezkeen helburu, jardura eta emaitzak edukiko dituzte ekimenez. Horiek guztiek dokumentatuta egon beharko dute.

- C. **Egoera eta iraupena denboran.** Hautagai diren ekimenez martxan egon beharko dute, horien garapeneren arrakastaren erakusgarri diren emaitzak izan beharko dituzte Euskadin, eta jarraitzeko aurreikuspena.

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

### 4.1. Betekizun orokorrak

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

- Itzulketan edo zehapen-prozeduraren batean ez egotea edo horien xede ez izatea, eta, hala badagokio, dirulaguntzak itzultzeko betebeharrak ordainduta izatea.
- Laguntza edo dirulaguntza publikoak eskuratzea eragozten dion zehapen administratibo edo penalik ez izatea, edo horretarako ezgaitzen duen legezko debekurik ez izatea.
- Dirulaguntzei buruzko azaroaren 17ko 38/2003 Lege Orokorraren 13. artikuluan ezarritako beste debekuren baten eraginpean ez egotea.
- Ezingo dira onuradun izan Dirulaguntzei 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/es/premios/> **2022eko urtarrilaren 31a** izango da horiek aurkezteko azken eguna.
- Hautagaitza bat aurkezteko urratsak:
  - Inprimaki labur bat betetzea, dagokion kategoria, harremanetarako datuak, hautagaitzaren datuak eta ekimenaren agente sustatzaileak adierazita.
  - Ekimena deskribatzen duen memoria betetzea. Hautazkoa izango da interesgarriak izan daitezkeen bideo edota lekukotzen estekak eranstea.

## 8 Sariak erabakitzea

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