# STEAM Euskadi Sariak

**3. edizioa**

# **Eskaera-memoria**

***Agiria betetzeko argibideak:***

***- Atalak Arial 11 letra tipoa erabiliz bete, lerroarte soilarekin.***

***- Agiriaren gehieneko luzera: 6 orri.***

**Ekimenaren izenburua:**

**Erakunde eskatzailea:**

**Aurreko edizioetan aurkeztu al da ekimena? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.** Erantzuna baiezkoa bada, 9. atala bakarrik bete. *Proiektuan sartutako berrikuntzak eta emaitza eguneratuak*

## Ekimenaren deskribapena

*Aurkeztutako ekimenaren deskribapena. Jarduera zertan datzan, norentzat den, zenbatero egiten den (urtero, puntuala...) eta une horretan ekimena zer egoeratan dagoen adierazi behar da, baita beste erakunde batzuekin lankidetzan egin den eta zer helburu nagusi duen ere.*

## Helburuak

*Adierazi ekimenak* [*STEAM Euskadi Estrategiaren*](https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/11906/STEAM_Euskadi_aurkezpena_gazt.pdf?1529248652) *zer helburutan eragiten duen, eta nola egiten duen:*

**1. Helburua: zientzia, teknologia, ingeniaritza eta matematikari lotutako bokazio eta nahi profesionalak piztea**

*Adibidea: ekimenak azaltzen du zer diren STEM lanbideak (zientzia, teknologia, ingeniaritza edo matematikarekin lotutako lanbideak) edo STEM lanbide jakin bat, hala nola zein den ingeniari baten lana; edo ekimeneko parte-hartzaileek STEM arloko profesionalekin elkarreragiteko aukera dute, zer ikasi duten edo zer interes dituzten ezagutu; edo STEM arloko profesional baten rola praktikatzeko aukera dute.*

**2. helburua. Ikasleen STEM gaikuntza (konpetentzia zientifikoa eta teknologikoa) hobetzea**

*Adibidea: ekimenak parte-hartzaileei aukera ematen die STEM diziplinak edo konpetentziak indartzeko, hala nola ekintzailetza, berrikuntza edo sormena; edo konpetentzia horiek indartzen dituzten programa praktikoetan parte hartzea sustatzen dute; edo espezializazio teknikoetarantz bideratuta dago.*

## STEM hezkuntzaren izaera

*Adierazi STEAM hezkuntzaren ezaugarri hauetako zein (zientzia, teknologia, ingeniaritza, arteak eta giza zientziak, eta matematikak) lantzen duen ekimenak eta nola erantzuten dien.*

**1. ezaugarria. Genero-ikuspegia txertatzea.**

*Arrazoitu nola hartzen duen kontuan ekimenak genero-ikuspegia.*

*Adibidea: ekimenak argi eta modu justifikatuan barneratzen du genero-ikuspegia, haren diseinutik eta inplementazio aldetik, genero-ikuspegia nola integratzen den deskribatzen du, eta nesken eta mutilen arteko arrakalari heltzen dio.*

**2. ezaugarria. STEAM hezkuntzaren diziplinen zeharkakotasuna.**

*Adierazi STEAM hezkuntzaren zenbat diziplina (zientzia, teknologia, ingeniaritza, arteak eta giza zientziak, eta matematikak) lantzen dituen ekimenak.*

*Adibidea: ekimenak matematikak eta ingurumen-zientziak lantzen ditu, dela independenteki dela horietako bakoitza gai beraren inguruan.*

**3. ezaugarria. Erronka-ikuspegia. Metodologia aktiboak eta kolaboratzaileak (hezkuntza-metodologia)**

*Arrazoitu ekimenak nola planteatzen dituen egungo erronkak eta/edo erabiltzen dituen metodologia espezifikoak.*

*Adibidea: planteatu erronka errealak, hala nola energia-gastua kontrolatzeko sistema bat diseinatzea; edo ikerketa-proiektu bat; edo enpresarekin lankidetza bat prototipatzea; eta/edo metodologia espezifikoak erabiltzen ditu, esate baterako parte-hartzaileei eskatzea fenomeno naturalak Gamifikazioarekin azaltzeko; edo proiektuetan oinarritutako ikaskuntza edo zehazki STEAM ez den beste metodologia bat.*

**4. ezaugarria. Teknologia digitalak erabiltzea.**

*Adierazi zer erabilera ematen zaien teknologia digitalei ekimena garatzeko.*

*Adibidea: IKTak erabiltzea komunikatzeko eta lankidetzan aritzeko, edo teknologia erabiltzea metodologia aktiboetan (serious games); edo teknologia erabiltzea sortzeko eta ikertzeko (3D inprimagailuekin sortzea).*

## Lan-prozesua

*Deskribatu jarduerak egiteko erabilitako lan-prozesua.*

## Lortutako emaitzak

*Deskribatu lortutako emaitzak irismenari (parte-hartzaileen, kolaboratzaileen, eta abarren kopurua), parte-hartzaileen pertzepzioari (gustukoa da/ez da gustukoa), helburuen lorpenari (STEM gaikuntza hobetzea –konpetentzia zientifikoa eta matematikoa–), nahiak areagotzeari, emakumezko haur, gazte eta helduen parte-hartze handiagoari, eta abarri dagokionez.*

## Izaera berritzailea

*Adierazi ekimenak zer berezitasun duen antzeko beste STEAM hezkuntzako jarduera batzuen aldean edo aurreko edizio batzuetako ekimenaren beraren aldean, eta zer emaitza ematen dituen bereizgarritasun horrek. Berrikuntza honako hauei aplika dakieke, besteak beste: erabilitako metodologia, antolakuntza-eredua, diseinua, lankidetza-eredua, emaitzen ebaluazioa edo aplikatutako teknologiak.*

## Ezarri beharreko hobekuntzak

*Ekimenaren hobekuntza-arloak identifikatzea eta ekimenak hazteko eta denboran irauteko abian jarri beharreko ekintzak adieraztea.*

## Dokumentazio osagarria

*Gainera, bestelako dokumentazio interesgarria (bideoak, lekukotzak..) erantsi daiteke, halakorik izanez gero.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Dokumentua** | **Esteka** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Proiektuan sartutako berrikuntzak eta emaitza eguneratuak

*Aurreko edizioetan aurkeztutako ekimenek bakarrik bete beharreko atala*