

IKASTETXEAREN STEAM PLANA

ADIBIDE BAT

Oharrak

Hemen duzun dokumentua adibide bat besterik ez da, hiru ikasturteko plangintza biltzen duena. Bertan, zenbait ekimen eta jarduera bildu dira, horien denboralizazioa eta ebaluazio-adierazleak.

STEAM Planari dagokionez, ikastetxe bakoitzak bere ibilbidea diseinatu behar du, agian hemen aurkezten dena baino xumeagoa edo biribilagoa, beti ere dituen baliabideak eta beharizanak kontuan hartuta. Jardueren denboralizazioak ere ikastetxearen beharizanei erantzun behar die; hala, STEAM plana urteko plan bat izan daiteke, urtero berrikusi eta egokituko dena, edo hiru-lau urteko plan estrategikoa.

Adibide hau ez dagokio ikastetxe jakin bati, horregatik ez zaio garrantzirik eman testuinguratzeari.



TESTUINGURATZEA

Atal honetan ikastetxearen ezaugarriak labur zehaztea komeni da.

IKASTETXEAREN IBILBIDEA STEAM ARLOARI LOTUTAKO PROIEKTUETAN

Diagnostik abiatuta, jaso egindako AMIAren ondorio nagusiak.

Ikastetxean zientzia-proiektuekin edo STEAM proiektuekin egindako ibilbidea azaldu: proiektuak, nork parte hartu duen, erabilitako baliabideak, jasotako prestakuntza...



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

IKASTETXEAREN STEAM PLANA

1. Helburuak

Ikastetxeak ikasturte berrirako helburuak aukeratu eta jasoko ditu hemen, bere errealitatetik abiatuta, eta STEAMgunean proposatzen diren ekintza-ardatzekin lerrokatuta.

Idatzi hemen...

2. Hel buruak lortzeko zentroak aurreikusten dituen antolamendu-egokitzapenak

STEAM arloan lan egiteak, STEAMguneako ekintza-ardatzetan islatu bezala, zenbait egiteko modu eraldatzeko proposamena dakar berekin. Jaso atal honetan zein diren ikastetxetik ikusten diren antolaketa-aldaketa deigarrienak.

Idatzi hemen...

3. Urteko jarduera-plana (edo hirurteko jarduera-plana)

Helburuei erantzuteko jarduerak jasoko dira jarduera-planean, eta eremu hauek osatuko dira:

- Helburuak
- Ekintzak
- Egutegia
- Arduraduna
- Baliabideak
- Adierazleak

Idatzi hemen...



Zirriborroa

 **steamgunea**

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Urteko jarduera-plana (edo, hirurteko jarduera-plana) prestatzeko txantiloia

Jarduera-ardatza: STEAM ikasi

☐ Oinarrizko STEAM konpetentziak garatzea

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK
Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zeri erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
<i>Ikastetxeko ziklo guztietako programetan ikasleen alfabetatze zientifikoa hobetzeko eduki berriak, arlo berriak, metodo berriak... txertatzea.</i>	Programan, helburu berriak, arlo berriak eta irakaskuntza-metodo berriak sartzea ikasle guztien alfabetatze zientifikoa sustatzeko. Gainera, hainbat ekintza egitea ikusarazteko beharrezkoa dela oinarrizko konpetentzia zientifikoa edukitzea gaur egungo mundua ulertzeko eta etorkizunerako prestatzeko, edozein bide profesional hautatzen dela ere. Diseinatutako ekintzetan, ikasleen kultura zientifikoko alderdiak aplikatzea.	Begiratuko dugu zenbat gelatako programetan txertatu diren ikasleen alfabetatze zientifikoa hobetzeko eduki berriak, arlo berriak eta metodo berriak.

<i>STEAM konpetentzia zientifikoak, teknologikoak, artistikoak eta matematikoak lantzea ikasgela.</i>	STEAM konpetentzia zientifikoaren, teknologikoaren, artistikoaren eta matematikoaren dimentsio desberdinei lotutako jarduerak proposatzea.	STEAM jarduerak proposatu dituzten gela ehunekoak. STEAM konpetentzien ebaluazio-irizpideen betetze-maila, konpetentzia bakoitzerako adierazleak kontuan izanda.
<i>Metodo zientifikoa hausnarketa-tresna gisa erabiltzea.</i>	Metodo zientifikoa lantzea eta haren nolakotasunari buruz hausnartzea, bai maila kontzeptualean, bai prozedura mailan (adibidez, esperimenduak egitean edo proiektu zientifikoetan lan egitean). Metodo zientifikoarekin lan egitean mundu errealeko erronkei eta arazoei buruz hausnartzeak duen garrantzia azpimarratzea.	Ikasgela gogoeta egiteko tresna gisa metodo zientifikoa erabili duten ikasgela ehunekoak. Ikasturtean zehar metodo zientifikoarekin lan egiten den jardura-kopurua, ikasgela bakoitzeko.

<i>Jasangarritasun-balioak eta garapen jasagarriko helburuak transmititzea.</i>	Jasangarritasun-irizpideak aplikatzea proiektuetan eta esperientzietan. Garapen jasagarriari kalte egiten dioten faktoreak (arazoak, arrazoiak eta konponbideak) identifikatzea eta lantzea, eta hezkuntza solidarioa sustatzea, jokaera arduratsuak sustatuz, bai indibidualki eta bai taldean. Proiektuak martxan jartzea GJHeikin bat datorren gizarte bat garatzeko, bidezkoagoa eta jasagarriagoa.	Jasangarritasun-balioak eta garapen jasagarriko helburuak transmititu dituzten ikasgelen ehunekoa. Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den. Behar bezala birziklatutako zenbat material erabili den (ehunekoa). Ikasleen ebaluazioan, jasagarritasun-balioei buruzko informazioa jaso da, eta emaitza positiboak lortu dira.
--	--	--

STEAM irakaskuntza dagokion testuinguruan jartzea, eta arazo sozial ahalik eta errealeketan oinarrituta STEAM proiektuak eraikitzea.	Ikasleen artean interesa sortzea gizartearen garrantzi handiena duten fenomeno zientifikoekin konektatzeko zientzia. Ikasleen artean interesa sustatzea teknologia eguneroko bizitzako aplikazio teknologikoekin lotzeko. Teknologia erabiltzeak dakartzan ondorio sozial eta etikoak lantzea. STEM profesionalen eta lanean konpetentzia zientifikoak eta teknologikoak erabiltzen dituzten gainerako profesionalen lana ulertzeko jarduerak egitea.	STEM irakaskuntza testuinguruan jartzen duten ikasgelen ehunekoa. Gizarte-erronkei edo -arazoei buruzko STEAM proiektuetan lan egiten duten ikasgelen ehunekoa Egindako STEAM proiektuen kopurua.
Beste batzuk	Beste batzuk	...

Jarduera.ardatza: STEAM ikasi

☐ STEAM diziplinen zeharkakotasuna

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK
Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zer erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
STEAM hezkuntza txertatzea ikastetxearen curriculumean.	Helburuak eta ekintzak txertatzea urteko planean eta materialen programazioan.	Urteko planean STEAM helburuak eta ekintzak txertatu diren gelen ehunekoa. Urteko planean eta programazioan txertatutako STEAM jardueren kopurua.

<i>STEAM planeko etapa guztiak modu koordinatuan kontuan hartzea.</i>	Proiektuak modu koordinatuan mailakatzea, etapa bakoitzeko mailen arabera. Ikasturte/etapa bakoitzeko curriculumean sartutako esperientzia, proiektu eta jarduerak berrikustea; proiekturik egiten ez den ikasturte/etapetan, jarduerak/proiektuak txertatzea. Irakasleak koordinatzea, jarduera batzuk etapa batean baino gehiagotan diseinatzeko (adibidez, ikasleek aurkezpenak egin ditzakete beste gela batzuetan). Etapas desberdinetako irakasleen arteko sinergiak bilatzea, beste ikasgeletan zer egiten den jakiteko.	STEAM jardueraren bat duten zikloen edo ikastaroen ehunekoa. Ikastetxean STEAM plana ezarri den ziklo/ikasturte kopurua. Etapas desberdinetako eta proiektu koordinatuetako irakasleen arteko koordinazio-bileren kopurua.
--	---	---

<i>Diziplina arteko irakaskuntza sustatzea.</i>	Talde eragile bat sortuko dugu arlo/irakasgai desberdinetako irakasleekin, irakasleen arteko lankidetzak sustatzeko, eta, hala, STEAM proiektuak era koordinatu batean lantzeko/ikertzeko, irakasgai desberdinetatik abiatuta. Ordu osagarriak esleitzea arlo/irakasgai desberdinetako talde eragileak elkartzeko eta diziplina arteko proiektuak antolatze/koordinatzeko. Proiektuen araberako lana erraztuko duen ordutegia sortzea; adibidez, irakasgai batzuk elkarren segidan jartzea, proiektu bat partekatu ahal izateko. STEAM diziplina desberdinetako proiektuak egitea.	Irakasleen arteko lankidetzari esleitutako ordu-kopurua. Egin diren STEAM diziplinetako proiektuen kopurua.
<i>STEAM konpetentziak bat-egitea STEAM ez diren jakintza-arlo eta proiektuekin.</i>	STEAM ez diren arloetan/gaietan STEAM konpetentziak lantzea; adibidez, gai zientifikoak sartuz irakurketa-planean, bertsolaritzarekin lotutako jardueretan, ingeleseko <i>writing</i>etan eta abarretan.	Arlo/irakasgai bakoitzean sartutako jardueren kopurua. STEAM ez diren beste diziplina batzuetan STEAM gaiak sartu dituzten ikasgelen ehunekoa.

<i>Lehen Hezkuntzako irakasleen STEAM arloko trebakuntza sendotzea.</i>	Irakasleak STEAM kompetentzietan trebatzea. STEAM eremua lantzeko ekintzak eta metodologiak partekatzea. Haur Hezkuntzako, Lehen Hezkuntzako eta Bigarren Hezkuntzako irakasleen artean prestakuntza-trukea bideratzea.	STEAM eremurako prestakuntza jaso duten Haur eta Lehen Hezkuntzako irakasleen ehunekoa. STEAM gaietako trebakuntza-orduen kopurua.
<i>Agenda 21ekin eta ikastetxeko beste proiektu batzuekin sinergiak bilatzea STEAM eremutik.</i>	Programak koordinatzea, ikerketak bideratzeko eta erronkak proposatzeko Iraunkortasunarekin lotutako STEAM proiektuak programatzea: eskola-baratzeak sortzea, eta eskolak inguruan dituen natura baliabideak erabiltzea (parkea, basoak, zuhaitzak, ibairen bat...) ikerketak egiteko. Artikulu zientifikoak erabiltzea normalizazio- eta eleaniztasun-proiektuetan.	Erronkak proposatzeko eta ikerketak bideratzeko koordinatutako programen kopurua. Iraunkortasunaren inguruan egindako STEAM proiektuen kopurua. STEAM programak, Agenda21ekoak edo zentroko beste proiektu batzuk koordinatu dituzten ikasgelen ehunekoa.
<i>STEAM zentro gisa akreditatzeko urratsak ematea.</i>	Arduraduna identifikatu eta rolak esleitzea, STEAM zentro gisa akreditatzeko.	Akreditazioa
<i>Beste batzuk</i>	Beste batzuk	...

Jarduera-ardatza: STEAM egin

- ☐ Benetako gizarte-erronkak lantzen dituzten metodologia aktiboak aplikatzea.

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK
Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zeri erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
<i>Ikasleen ezaugarrien arabera hautatutako metodologia aktiboak aplikatzea.</i>	Ikasleen ezaugarrietara eta hezkuntza-beharretara egokitutako metodologiak identifikatzea.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.
<i>Proiektu, erronka, ikerketa, arazo, kasu-azterketa, landa-azterketa eta abarretan oinarritutako metodologiaren erabilera sustatzea.</i>	Pixkanaka, metodologia aktiboak txertatuz joatea ikasgelako jardunean, hezkuntza-beharren arabera.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.
<i>Edukiak mundu errealean kokatzea.</i>	Ahalik eta gizarte-erronka errealean inguruan jardutea, eta jasangarritasunaren ikuspegia kontuan hartzea.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.
<i>Lankidetzan ikastea eta talde-lana sustatzen duten metodologiak erabiltzea.</i>	Lankidetzan aritzea, talde-lanean oinarrituta, hezkuntza-beharren arabera.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.

<i>Ikaskuntza-prozesuaren faseak identifikatzeko metodologiak erabiltzea: orientazioa, kontzeptualizazioa, ikerketa-fasea, eztabaida, ondorioak eta komunikazioa.</i>	Ikaskuntza-prozesuaren fase bakoitzerako egokienak diren tresna espezifikoak erabiltzea.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.
<i>Proiektuen komunikazioari garrantzia ematea, eta komunitatearekin partekatzea; familiekin, esaterako.</i>	Ekitaldiak, aurkezpenak, azokak eta abar antolatzea egindako proiektuak gertuko komunitatearekin partekatzeko (hala nola familiarekin).	Ekitaldiak antolatzeko eta gauzatzeko erabilitako ordu-kopurua. Egindako ekitaldi-kopurua. Parte hartu duten ikasleen eta bisitarien kopurua.
<i>STEAM plana gauzatzeko zentroaren egokitzapena planifikatzea.</i>	Irakasgaien programazioak eta espazio- eta denbora-beharrak planifikatzea, irakasleen arteko koordinazioa ahalbidetzeko. Ikasturtean hainbat ordu gordetzea STEAM proiektuetan lan egiteko.	STEAM plana gauzatzeko gordetako ordu-kopurua.
<i>Ikastetxearen trebakuntza-plana irakasleen STEAM trebakuntza-beharretara egokitzea.</i>	Ikastetxeko trebakuntza-plana egokitzea, irakasleen STEAM trebakuntzaren beharrei erantzuteko.	STEAM plana gauzatzeko gordetako ordu-kopurua.

<i>Guneak eta denborak planifikatzea ikastetxean ikerketak egiteko.</i>	STEAM gune bat sortzea eskola-orduetan ikerketa-proiektuak egiteko. STEAM gune bat sortzea eskolaz kanpoko jardueretan ikerketa-proiektuak egiteko (hala nola <i>Hauspoa</i> proiektuaren barruan). Espazioak eta denbora planifikatzea hezkuntza-komunitatearekin bilerak egiteko, komunikatzeko eta esperientziak trukatzeko.	STEAM plana gauzatzeko gordetako ordu-kopurua.
<i>Ikastetxea antolatzea STEAM arloa zuzendaritza-proiektuan indartu dadin (langileak, ordutegiak, koordinazio-aurreikuspenak).</i>	Ikastetxea antolatzea STEAM planeko trebakuntza-planean eta ekintza-planean arreta jarriz.	Jarduera-mota hori zenbat proiektutan sartu den.
<i>Beste batzuk</i>	Beste batzuk	...

Jarduera-ardatza STEAM egin

☐ Teknologia digitalak erabiltzea.

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK

Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zeri erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
<i>Teknologia digitalak erabiltzea ikasleen konpetentzia digitalak garatzeko, bai interesa pizteko gaitasuna dutelako, bai ikasleei kontzeptuak eta prozedurak ulertzen laguntzen dutelako.</i>	Ikasleen konpetentziak garatzeko interesgarriak diren teknologia digitalak identifikatzea. Irakasleen artean teknologia digitalei buruzko ezagutza partekatzeko uneak definitzea.	Hautatutako teknologia digitalen zerrenda. Irakasleen artean jakintza partekatzeko bilerak egitea.
<i>Sorkuntzako eta ikerketako IKT teknologiak eta metodologia aktiboak sustatzen dituztenak erabiltzea: robotika, programazioa, plataforma digitalak...</i>	Teknologia digital interesgarriak identifikatzea, eta, hala, ikasleei laguntzea sortzeko eta ikertzeko metodologia aktiboak gauzatzen. Irakasleen artean teknologia digitalei buruzko ezagutza partekatzeko uneak definitzea.	Hautatutako teknologia digitalen zerrenda. Irakasleen artean jakintza partekatzeko bilerak egitea.
<i>IKTak erabiltzea talde-ikaskuntza sortzeko, partekatzeko, komunikatzeko eta errazteko, bai ikasleek, bai irakasleek.</i>	Ikasleen zeharkako konpetentziak garatzeko interesgarriak diren teknologia digitalak identifikatzea. Irakasleen artean teknologia digitalei buruzko ezagutza partekatzeko uneak definitzea.	Hautatutako teknologia digitalen zerrenda. Irakasleen artean jakintza partekatzeko bilerak egitea.

<i>Ikastetxeko trebakuntza-plana egokitzea, irakasleen IKTen trebakuntza-beharrei erantzuteko.</i>	Ikastetxeko trebakuntza-plana nork eta noiz egokituko duen zehaztea, irakasleen IKTko trebakuntza-beharrei erantzuteko.	IKT arloko prestakuntza jaso duten irakasleen ehunekoa.
<i>Beste batzuk</i>	Beste batzuk	...

Jarduera-ardatza STEM izan

- ☐ **STEAM** arloko helburu profesionalak sustatzea.

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK
Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zeri erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
<i>STEM lanbideei buruzko informazioa ematea ikasleei, kontuan izanik estereotipoek zer eragin duten ikasleen STEAM eta genero-ikuspegian, eta lanbide horien inguruko ikuspegi errealista eta hurbila emanez.</i>	STEM ikasketak eremu eta mota askotako lanetarako ateak irekitzen dituzten ikasketa gisa aurkeztea. Ingurune hurbileko profesionalak identifikatzea (ikasleen familian, ikastetxearen ingurunean, etab.). Ikasgelan esplizituki lantzea STEAM gaiei eta generoari buruzko estereotipoak.	Egindako ekintzen kopurua. Ekintzak egin dituzten ikasgelen ehunekoa.

<i>Topaguneak sortzea ikasleen eta STEM profesionalen arteko elkarrekintza izan dadin, ikasleek hobeto "kalibra" ditzaten beren ezaugarrien (ez bakarrik profesionalak, baita pertsonalak ere) eta STEM lanbideen ezaugarrien arteko kidesunak.</i>	Ikasleak ingurune profesionaletara eramatea, eta bisita horien helburua izatea ikasleek ikustea zenbateko kidesuna duten ezaugarriak dituzten STEM lanbideekin. STEM profesionalak ikastetxera gonbidatzea, ikasleak bideratzen laguntzeko. IKTen bidez profesionalekin harremanak egitea; adibidez, bideokonferentzien bidez.	Elkartze-kopurua. STEM profesionalekin harremanetan jarri diren ikasleen kopurua.
<i>Ikasleek STEM profesionalen rolean jarduteko aukera izan dezaten laguntzea, bai profesionalen lantokietan, bai testuinguru simulatuetan.</i>	Ikasleak ingurune profesionaletara eramatea bisitan. Ingurune profesionalen simulazioak prestatzea. IKTen bidez profesionalekin harremanak egitea; adibidez, bideokonferentzien bidez.	Elkartze-kopurua. STEM profesionalekin harremanetan jarri diren ikasleen kopurua.
<i>Beste batzuk</i>	Beste batzuk	...

Jarduera-ardatza STEM izan

- ☐ STEAM gaitako genero-ikuspegia.

Planifikaziorako txantiloia Ikastetxeko STEAM plana antolatzeko tresna.		
HELBURUA	EKINTZAK	ADIERAZLEAK
Zer lortu nahi dugu?	Zer egingo dugu hori lortzeko?	Zeri erreparatuko diogu helburuen betetze-maila ebaluatzeko?
	Generoaren eta STEAMen inguruko sentsibilizazio-jarduerak egitea, gizartean gehien hedatutako estereotipoak landuz, adibidez.	Egindako ekintzen kopurua. Ekintzak egin dituzten ikasgelen ehunekoa.
STEM arloko irakasleak trebatzea genero-ikuspegia txertatzeko eguneroko STEAM irakaskuntzan.	Trebakuntza-planean txertatzea.	Genero-ikuspegiaren gaineko prestakuntza jaso duten irakasleen ehunekoa STEAM arloko prestakuntza-orduen kopurua.
Sinergiak bilatzea STEAM planaren eta hezkidetza-planaren edo	Sinergiak bideratzeko planak eta programak koordinatzea.	Koordinatu diren planak eta programak.

ikastetxeko beste proiektu batzuen artean.		
STEM irakasgaietan (irakasleak) hizkera eta komunikazio ez-sexistak erabiltzea	STEM irakasgaietan erabilitako materialen berrikuspen kritikoa egitea.	Materialen % 100 berrikusi da. (betetako txantiloia).
	Irakasleek hizkera ez-sexista erabiltzea.	Hala badagokio, edukiak, irudiak eta abar ezabatu eta/edo aldatu dira (% 100). · Trebakuntzaren gogobetetze-maila (inkestaren % 100 beteta eta gutxienez % 80-100 iritzi ona edo oso ona dutenak). · Kasu praktikoen bidezko autoebaluazioa (parte-hartzaileen % 100) · Ikastetxeko prestakuntza-planean jasotako jardura.
STEM irakasgaietan (ikasleek) hizkera eta komunikazio ez-sexistak erabiltzea	Dekalogo bat egitea, ikasleek beren ekoizpenetan hizkera ez-sexista erabil dezaten.	Dekalogo egin da.

	Zuzentzeko idazpurueta hizkera ez-sexistaren erabilerari buruzko irizpideak sartzea.	Zuzenketa-idazpuruak aldatu dira.
	Ikasleak trebatzea, beren ekoizpenetan hizkera ez-sexista erabil dezaten.	Ikasleek egindako produktuen zuzenketa-atalaren emaitzak (% 80k irizpideak betetzen ditu).
<i>STEM irakasgaiak genero-ikuspegiari jarraiki kudeatzea.</i>	Ikasle emakumezkoen parte-hartze aktiboa ziurtatzea irakaskuntza-jardueretan. Atazak bateratzea eta kontrolak ezartzea, ikasleek txandaka eta etengabe egin ditzaten.	· Ikasleek, ikasturte hasieran eta amaieran, ikasgelan aktiboki parte hartzeari buruzko inkestak egitea (% 100eko erantzuna, eta ikasle emakumezkoen parte-hartzearen maila hobetzea). · Ikasleen zeregin-banaketako kontrol-orrien % 100ek frogatzen dute banaketa txandakakoa eta konstantea izan dela.

<i>Generoaren gaiarekin sentsibilizatzeko alderdiak lantzea ikasleekin STEAM irakasgai guztietan.</i>	Gai horrekin lotutako edukiak sartzea STEM irakasgaien programazioetan. Generoaren eta STEMen inguruko sentsibilizazio-jarduerak egitea, gizartean gehien hedatutako estereotipoak landuz, adibidez.	STEM arloko irakasgaien programazio guztiek ziurtatu behar dute diskriminazio historikoa eta gaur egungo diskriminazioa ikusarazten direla edukien bidez (unitate didaktikoa eta/edo unitate didaktiko bakoitzeko erreferentziak).
	Zientzia edo teknologia arloko emakume profesionalen, emakumeak izateagatik beren ibilbidean zailtasunak eduki dituztenen, hitzaldiak.	Ikasleen balorazioa ona edo oso ona izan da. (Inkesta)
<i>Emakumezko zientzialariek historian zehar eta gaur egun egindako ekarpenak gehitzea.</i>	Emakumezko zientzialarien erreferentzia zehatzak sartzea unitate didaktikoetan.	STEM eremuko irakasgaietako unitate didaktiko guztiek eremu bakoitzeko emakumeen erreferentzia zehatzak ematen dituzte.
	STEM arloan emakumeen rola aldarrikatzen duten ekitaldietan parte hartzea.	Lehiaketetan aurkeztutako lanen kopurua.

4. Saretzea eta komunikazioa

Bereziki interesgarria da ikastetxeek partekatzea bere inguruko komunitatearekin STEAM arloan egiten dutena, eta zentroen artean esperientzia-trukeak eta praktika onak konpartitzea, elkarrekin ikasteko eta hobetzen joateko asmoz.

STEAM arloak, gainera, aukera ezin hobeak eskaintzen die ikastetxeei inguruko komunitatearekin saretze-lana egiteko eta gazteen komunikazio-gaitasunak lantzeko.

Ikastetxeak STEAM planaren lanketa osatzeko ekintzen komunikazio-plana landu dezake. Jarraian datorren gidoia baliagarria izan daiteke.

1.- ZER komunikatuko dugu

STEAM Planean jasotako ekintzetatik, zer konpartituko dugun edo zeren zabalpena egingo dugun zerrendatuko dugu.

Hemen idatzi...

2.- NORI zuzenduta

Zabalpena nori zuzenduko den definituko da. Adibidez:

- Ikastetxe barruko beste etapei partekatzea: ikasleek STEAM ekintzak aurkeztea haiek baino nagusiagoei edo gazteagoei.
- Ikastetxeko familiei: ikasleek egindako STEAM ekintzen berri emateko edota gurasoen eta familien parte-hartze edo inplikazioa bilatzeko (zientzia-kapitala).
- Auzoa / herria: ikastetxeak gizartean STEAM arloaren inguruko ekintzak egitea bere inguru hurbilean, ikasgelan landutakoa kalera aterata. Beste ikastetxe batzuekin batera egin daiteke (adibidez, herriko/eskualdeko zientzia-azoketan parte hartuta).
- Beste ikastetxe batzuei: praktika onak konpartituta...

Idatzi hemen



3.- NOLA

Azaldu zer eratako baliabideak erabiliko diren: aurkezpenak, eskola barruko ekitaldiak, beste eragile batzuk antolatutako ekintzetan parte hartu, biltzarretara joan, ...

Idatzi hemen...

4.- NOIZ eta NON. Agenda

Landu taula bat ondorengo datuak jasota. Adibidez:

Jarduera	Data	Tokia	Komunikazio-ekintza	Publikoak	Aliatuak/Lankideak

5.- NOREKIN

Aliatuak identifikatu: gurasoak, guraso jakinak (STEM profesionalak, ...), enpresak, gizarte-eragileak, GKE edo gizarte-mugimenduak, STEAM arloan dabiltzan eragileak (museoak...), administrazio publikoa (udalak, garapen-agentziak...).

Idatzi hemen...



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN