



IKASTETXEAREN PROIEKTU DIGITALA

Ikastetxearen izena:

Itxaropena Ikastola

Ikastetxearen kodea:

014549

Data:

2023/05/30





1. SARRERA

Ikastetxearen testuingurua

Kokapena, mailak, ikasleria, klastroa, familien maila sozioekonomikoa eta baliabide teknologikoak, ikastetxearen ikuspegia eta baloreak...

KOKAPENA: Trapagaran (Bizkaia)

MAILAK: HH0-tik DBH4-ra (2 lerro)

IKASLEGOA: 569

KLAUSTROA: 51

FAMILIEN MAILA SOZIOEKONOMIKOA eta BALIABIDE TEKNOLOGIKOAK: Erdimailakoa edota bekaduna da, familia gehiengoaren egoera sozioekonomikoa.

Ikastolak errezten die familia zein ikasle guztiei, irakaskuntza prozesurako, ezinbestekoa eta behar duten guztia, haien egoerak halan eskatzen badu.

IKASTETXEAREN IKUSPEGIA ETA BALOREAK

Bizi garen herrialdeak ezartzen du, gure herrialdean hezkuntza-legedia bat dago, guk ematen dugun irakaskuntzaren zenbait oinarritzko atal.

Legeak esaten digu ze adinetan eskolatuko diren haurrak, zer nolako curriculum landu beharko duten eskolan, ze konpetentzia-maila eskuratu beharko duten lehen hezkuntzaren amaieran eta zer konpetentzia-maila derrigorrezko bigarren hezkuntzaren amaieran. Legeak gure joko-esparrua ezartzen du, baina ez du ixten.

ITXAROPENA Ikastolaren helburua, arlo akademikoan gure ikasleen bikaintasuna lortzen saiatzeaz gain, pertsonak bi arlotan garatzea izango da: balioetan eta trebetasunetan.

Pertsonak balioetan prestatzeaz ari garenean, zer esan nahi du?

Beste pertsonetikiko errespetua oinarri gisa hartuz, inolako bazterketarik egin gabe, ez arrazagatik, ez erlijioagatik eta ez sexuagatik, besteekin batera ezberdintasunean berdinen gizartea osatzea. Giza trebetasunetan, sozializazioa, komunikazioa, enpatia eta errespetua lantzea.

Edozein egoeratan, aniztasuna eta desberdintasunak positibotzat

hartzea, eta ez arazo gisa, eta hori guztia **ITXAROPENA**

Ikastolaren DNaren zati bihurtzea.

Hezkuntza-legeek ezartzen dizkiguten legezko eta curriculumeko

betebeharrez eta gure ikasleen gaitasun-irteeraren profilaz gain, Ikastolak bere nortasuna zehaztuko duten proiektuak garatu beharko ditu. Gaur egun

hurrengo proiektuak ditugu esku artean: KIVA, ERASMUS,

IRAKURKETA PLAN BEREZIA, 2030, MUSIKA, ARTE proiektua,

MINDFULNESS, gela "egonkorra", behar berezien ARRETA

GOIZTIARRA, proiektu MULTIDISZIPLINARRA DBHn eta BANAN-BANAKAKO proiektua.

Ikastolaren helburu nagusia komunitatea osatzen duten familien seme-alabak

heztea da. Helburu orokor hori eskumenen, curriculumaren, proiektuen eta

abarren helburu espezifikoetan hedatu behar da. Eta horrek guztiak zure esku

dagoen **ITXAROPENA** Ikastolako Hezkuntza Proiektua osatzen du.

Azpiegiturak

Ikastetxearen hornikuntza teknologikoa, konektibitatea, plataformak, zerbitzu digitalak eta mantenua...

IKASTETXEAREN HORNIKUNTZA TEKNOLOGIKOA

Irakasle eta LH4-tik gorako ikasle guztiek haien ekipo pertsonala daukate. Chromebookak dira gehiengoak. LH123 mailetan Eskola 2.0 ekipoak eta IPADak erabiltzen dituzte.

Ikasgela guztietan proiektorea eta bozgorailuak dituzte.

Teknologia tailerra ondo hornitua, Chroma, 3D inprimagailua dugu. Eta lehenengo saiakerak egiten ari dira mikroprozesadoreekin.

KONEKTIBITEA

WiFi. Nahikoa eta ona ikastolako zonalde guztietan.

PLATAFORMAK eta ZERBITZU DIGITALAK

Google Education, Alexia eta Alexia Classroom, Ikasmaterial digitalerako ezinbestekoak izango diren plataformak (EKI, Blink Learning, Barlington). Horrez gain, Web orrialdea eta Sare Sozialak.

MANTENUA

Zenbait langile arduratzen gara mantenuaren arlo desberdinetaz. Hauek izanda: Arlo pedagogikoa, adminitratiboa, ekonomikoa, ekipoen hardware eta softwarea, web orrialdea eta sare
Horrez gain, kanpoko enpresa batekin laguntzarako kontratua dugu.

Proiektuaren justifikazioa

Proiektuak nola lagunduko dio ikastetxeari eta zergatik parte hartzen da.

DIGITALIZAZIO PLAN BERRIA: SARRERA

Dagokigun marko legal europarrean jasotzen den bezala, informazio- eta komunikazio-teknologiaren erabilera orokortuak, eguneroko bizitzako hainbat alderditan, aldaketa sakonak azkartu ditu errealitatearen ulermenean eta bertan konprometitzeko eta parte hartzeko moduan, norberaren nortasuna eraikitzeko eta bizitzan zehar ikasteko gaitasunetan, kulturaren eta bizikidetzaren demokratikoan, besteak beste.

Ikuspegi-aldaketa horrek teknologiaren eragin pertsonala eta soziala, eragin hori emakumeengan eta gizonengan desberdina dela eta teknologiaren, pertsonen, ekonomiaren eta ingurumenaren arteko harremanari buruzko hausnarketa etikoa ere behar du, ikasleen konpetentzia digitalean zein irakaskuntzako konpetentzia digitalean garatuko dena.

Ondorioz, beharrezkoa da hezkuntza-sistemak errealitate sozial horri erantzutea eta gaitasun digitalaren ikuspegi modernoagoa eta zabalagoa txertatzea, etengabeko ikaskuntzarako funtsezko gaitasunei buruzko Europako gomendioekin bat etorritik. Proposamenak, halaber, gure gizarteetan gertatzen ari den aldaketa digitala kontuan hartzeko beharra azpimarratzen du, aldaketa horrek nahitaez eragiten baitio hezkuntza-jarduerari. Beraz, Gaitasun Digitala garatzea funtsezkoa da irakasleak eta ikasleak agertoki berrietan moldatzeko, ikasleek XXI. mendeko trebetasunak eta gaitasunak garatu ahal izan ditzaten, eta irakasleak irakatsi eta ikasteko prozesuak hobetu eta modernizatu ahal izan ditzaten. Horregatik, ikastolatan egiten diren hezkuntza-ekintza guztiak trinomio zatiezina osatzen duten oinarriko hiru zutabe bermatu behar dituzte: pedagogia, teknologia eta gune inspiratzaileak, non elementu bakoitzak gainerakoekin duen loturagatik bakarrik duen zentzua.

Bestalde, eten digitalak (gailuetara iristeko zailtasuna eta konektibitatea) agerian utzi ditu ikasleen eta familien desberdintasunak eta gizarte- eta hezkuntza-ahultasuna. Ondorioz, guztiontzako gailuak eta konektibitatea lortzea izan da gaur egungo hezkuntza-politiken lehentasunezko helburuetako bat, kalitatezko hezkuntza inklusiboa eta ekitatiboa bermatzeko eta pertsona guztientzako etengabeko ikaskuntzarako aukerak sustatzeko. Ikastolaren plan digitalak, bere jardueren artean, desberdintasunak konpentsatzeko eta arrakala digitala murrizteko estrategiak jaso behar ditu, eta, horretarako, hezkuntza digitala erraztu behar du hainbat agertokitan (aurrez aurreko irakaskuntza eta urrutiko irakaskuntza), eta konektagarritasuna duten gailuak jarri behar ditu ikasleen eskura.

Azkenik, ikasleek teknologia digitalak erabiltzeko, prestakuntza egokia behar da herritartasun digitalean, teknologia horiek behar bezala erabili eta gozatzeko, eta, alde batetik, erabat, seguru, osasuntsu eta arduratsu ibiliko direla bermatuko da, eta, bestetik, datu pertsonalak eta norberaren eta besteen eskubide digitalak babestuko direla. Ikasleen garapen integralerako funtsezko alderdi horiek ikastolako plan digitalaren helburuak ere izan behar dute.

IKASTOLAREN PLAN DIGITALA: OINARRIZKO KOKAPENA

Ikastolaren plan digitala Hezkuntza Proiektuan integratuta egon behar duen plangintza-tresna bat da, LOMLOEren artikulua bakarrean jasotakoaren arabera. "Ikastolaren hezkuntza-proiektuak, halaber, ikastolaren estrategia digitala jasoko du", hezkuntza-komunitatearen gaitasun digitala garatzeko, berrikuntza sustatzeko eta informazio- eta komunikazio-teknologiei eta hezkuntza-baliabide digitalei ahalik eta etekin handiena ateratzeko.

Plan hori hezkuntza-komunitateko sektore guztien parte-hartzearekin eraiki behar da, proiektu partekatua izan dadin. Era berean, aipatutako legearen hamargarren xedapen gehigarriaren arabera, larrialdi-egoerentarako Kontingentzia Planak ikasleen eta irakasleen gaitasun digitala bermatuko duten neurriak jasoko ditu, eta, ahal den neurrian, murriztu egingo ditu sartzeko eta erabiltzeko eten digitalak, bai eta curriculumeko elementuak eta curriculumaren alderdi konpetentzialenak ardatz dituzten programazio didaktikoak berrikusteko aurreikuspenak ere.

Ikastolaren plan digitalak aukera eman behar dio hezkuntza-komunitateari ikastola nora iristea nahi duen ikusteko, gaur egun non dagoen ulertzeko eta egoera batetik bestera eramango duen bidea marrazteko.

Orientazio horiek Europako Batzordearen Ikerketa Zentro Bateratuak (JRC, Joint Research Centre) garatutako Digitalki

Eskumena duten Hezkuntza Erakundeentzako Europako Esparrua (DigCompOrg) kontuan hartuta egin dira.

Ikastolaren Plan Digitala bitarteko digitalen erabilera erraztu eta bultzatu behar duen tresna da, bai irakatsi eta ikasteko prozesuetan, bai ikastolako gainerako kudeaketa-prozesuetan, betiere ikasleen garapen integralean laguntzeko azken helburuarekin. Horregatik, hezkuntza-proiektuan, zuzendaritza-proiektuan eta urteko programazio orokorrean integratuko den tresna izan behar du. Gainera, ezinbestekoa da eskura dauden baliabide pedagogiko digitalen erabilerari buruzko ikastolaren ikuspegia ematea Plan Digitalari, haren aukerak ahalik eta gehien aprobetxatzeko, hezkuntza-komunitateko kide guztiak partekatutako proiektua izan dadin, koherentzia eman dezan eta teknologien erabilera gidatu dezan. Hezkuntza Proiektuaren, Zuzendaritza Proiektuaren eta Urteko Programazio Orokorraren (PGA) parte den tresna izango da.

IKASTOLAREN PLAN DIGITALAREN JUSTIFIKAZIOA: GOGOETA ETA PRAKTIKA TEKNOLOGIKO BATEN BILA

Ikastolaren Plan Digital berri honen diagnostikoaren lehen helburu bat, egungo irakaskuntzan berrikuntza digitalekiko dagoen jarrera aztertzea eta ulertzea izan beharko du. Jakin badakigu, gizartean aldaketak eta berrikuntzak etengabe gertatzen ari direla, baina horiek hezkuntzara egokitu behar direla, etorkizuneko herritarrak izango diren ikasleak heztea baita irakasleon zeregin nagusia, datozen aldaketak datozela.

Azken finean, aldaketa horiek guztiak eragina dute materiala, edukiak, antolamendua... bezalako esparruetan, eta aitortu behar dugu horietara egokitzeko irakasleek esfortzu gehigarria egin behar dutela. Alferrikakoak dira berrikuntza horiek irakasle-taldea aldaketa horietara egokitzen ez bada, horrela nekez landuko baitituzte ikasleekin landu beharrekoak. Eta aipatutako berrikuntza digitalekiko ikuspuntua oso aldakorra da irakasleen artean: batzuk beharrezkoak ez direla eta kaltegarriak direla pentsatzen duten bitartean, beste batzuek lagungarriak eta aberatsak direla uste baitute. Kontraesankorra gerta daiteke haurren eguneroko bizimodua baldintzatzen duten berrikuntzekiko jarrera ezkorra eta pasiboa izatea, eta esan bezala, horren zergatiaren inguruko gogoeta kritikoa egitea da gure lanaren helburu nagusi bat.

Gizartean izan den iraultza (teknologiko) eraldakorrenetariko baten testigu gara; une oro aldatzen eta berreraikitzen den gizarte baten iraultzaren testigu, eta sarri ez espresuki ongi planifikatua. Espazioa globalizatuz eta aldi berean deslokalizatuz doa; halatan, mikroistorio, mikroultura eta mikrosegundoen aroa sortu da, mikrolanetarako eta big data ekonomiarako sarbidea emango diguna.

Bien bitartean, transformazio multidimentsional bat gertatu da, globala, trans-historikoa eta multimodala. Eta azpimarratzekoa da horrek guztiak etorkizuneko gizartean gain eta hezkuntzan izan duen eta izango duen eragina. Izan ere, oin digitalen gaineko berregituraketa batera zuzentzen bada gizartea, etorkizuneko herritar izango direnei laguntzeko aukerak sortu beharko ditu hezkuntzak.

Badirudi hezkuntzaren eta gizartearen arteko binomio historikoa inoiz baino garrantzitsuagoa dela. Aspaldi adierazi zen gizarte eredu berri batera aldatzeko giltza hezkuntza prozesuetan dagoela eta bien arteko elkarrekintza ezinbestekoa dela. Hezkuntzaren helburuetako bat zera da: etorkizunean ikasleek beharko dituzten gaitasunak garatzeko espazioak eta denborak eraikitzea. Digitalizazioaren eraginez, ordea, oso aldakorra bihurtu da orain arte estatikoa izan den ikastearen kontzeptzioa.

Testuinguru horretan, garrantzi berezia hartu dute adimen artifizialak eta big datak, bai eta horiek susta dezaketen hezkuntza pertsonalizatuak ere. Azken egitasmo gisa, proiektu honetan, ibilbide horri heltzen ahaleginduko gara: gizartetik hasi, eta etorkizunean hezkuntzan eragina izan dezaketen baliabideen azterketa sailkatuz.

Hainbaten ustez, irakaspraktikak teknologiaren beharra du eta orain da teknologiak eta hezkuntzak, ikuspuntu kritiko batetik, bat egiteko unea. Ikuspuntu kritiko hori, besteak beste, ezagutzak dakar, Amaia Arroyoren iritziz; «ulertu behar dugu teknologia ez dela neutroa eta gu behar gaituela (gure balioak, gure ideiak, gure jakintza) gizartearen garapena osasuntsua eta etikoa izan dadin. Hortik dator ikuspegi kritikoren beharra».

Teknologiak aukerak eskaintzen dizkigu, bai, baina arriskuak ere hor daude. Esaterako, arriskuen aurrean araudiak, jokabideak eta esku-hartzeak nolakoak izan daitezkeen ezagutu behar dugu; gertatu aurretik saihesteko edota gertatzean esku hartzeko. Arriskuei buruzko informazioa izatea behar-beharrezkoa da; baina aukeren inguruko informazioa ere oso garrantzitsua dela deritzogu. Izan ere, teknologiaren ikuspegi positiboa landu nahi dugu ikastolaren proiektuan.

Gaur egun teknologia-erabilerarako testuinguru pedagogikoak zein diren, kompetentzia digitalak zer diren, e-learning testuinguruetarako oinarriak zeintzuk diren, hezkuntza digitalerako baliagarri diren hainbat tresna eta aplikazioen berri, teknologiak jendartean eta hezkuntzan duen eragina, hizkuntzen i(ra)kaskuntzaren eta teknologiaren arteko loturak eta berrikuntzak zein ikerketa digitalen ingurukoak bildu daitezke. Askotariko gaiak, beti ere ikuspuntu pedagogikoa ipar hartuta. Adituen ustez, irakaspraktikak teknologiaren beharra du eta orain da teknologiak eta hezkuntzak, ikuspuntu kritiko batetik, bat egiteko unea. Teknologiak berrikuntza ekarri behar dio hezkuntzari, batetik, ikaskuntzan egin beharreko atazak lagunduz edo hobetuz, hots, aurrez aurreko ikaskuntzako kalitatea hobetuz eta, bestetik, ikaskuntzari balio erantsia emanez; hau da, testuinguru digitalean zentzu handiagoa duten atazak eta metodoak bultzatuz.

Baina nola garatuko dugu ikuspuntu kritiko hori, euskal jendartean dauden arazoak aztertu eta horietako zenbait gabezia bete

gabe, nazioartean egiten ari direna kontuan izan gabe? Galdera horiei erantzuteko, ezaugarri hauek izango lituzkeen hezkuntza irudikatu behar dugu etorkizun handiko egitasmo honen hasiera honetan, online irakaskuntza eta baliabide digitalak ere kontuan hartuz: inklusioa, ubikuotasuna, ikasmaterialen aniztasuna eta moldagarritasuna, arreta pertsonalizatua eta euskal curriculum inplementatzeko aukera, besteak beste. Eta jakina, teknologiak dituen aukerak aipatzeaz gain, berekin dakartzan arriskuak ere kontuan izan beharko ditugu.

Eta amaitzeko, ez dezagun ahaztu "IKTak eta konpetentzia digitalak hezkuntzan" proiektua mardula izan arren, hezkuntza komunitatean partekatua eta, horregatik, irakurterraza izan behar duela. Hauxe bere beste erronka deigarria da, bere horretan.

Elaborazio prozesua eta lan-taldea

Lehentasunak zehaztu.

Planifikazio maila zehaztu.

Nor izango da eragilea?

Planaren garapena Ikastolen Elkarateak izendatutako mentore talde batek gidatuta garatuko da. Gure mentorea, gure digitalizazio barzordearekin elkarlanean jardungo du eta bere gidaritzapean ibiliko gara.

Gure digitalizazio batzordeari dagokionean, buru bezala eta mentorearekiko kontaktu zuzen moduan, zuzendaritza taldeko kide bat zehaztu da. Pertsona honek mentoreak eskeinitako informazioa zuzendaritza talde osoari zabaltzeko funtzioa edukiko du eta proiekturen buru eta bultzatzailea izango da, nahiz eta egitekoak garatzeko orduan, funtzioa zuzendaritza talde osoarena izango den.

Proiektuaren planifikazioari dagokionean, mentoreak bideratutako denboralizazioari jarraituz eta eskainitako laguntza ete ereduak kontuan hartuta, ondorengo prozesua garatuko da:

1 - Egoeraren argazkia:

Urriaren zehar eta "Selfie for School" tresna erabilita, Ikastolako irudia zein den jasoko da, ikasle, irakasle eta zuzendaritza esparruan bideratu beharreko galdetegi batzuen laguntzaz. Galdetegi horien bitartez, esparru ezberdinetako errealitatearen islada jasoko da, Ikastolako etapa bakoitzeko txosten bat lortuta.

2 - Análisisa:

Azaro eta abenduan zehar, aurreko atalean jasotako txostenen analisiari ekingo zaio. Horrela zuzendaritza taldeak, etapa bakoitzeko txostena aztertu eta elementu esanguratuak identifikatu eta estamentu ezberdinen arteko adostasun mailak ikertuko dira. Guzti honen bitartez, azken pausoa, etapa desberdinen arteko ondorio eta laburpenak lortzea izango da eta horiek baliatuko dira AMIAren taula osatu eta honen ondorioak zehazteko.

3 - Helburuak

Urtarrila eta otsaila bitartean, AMIA taula eta honen ondorioak oinarritzat hartuta, zuzendaritza taldeak plan digitalean ezarriko diren helburuak zehaztuko ditu. Helburu horiek gehienez 2 urteko epean eskuratzeko helburu errealek izan beharko dute.

4 - Ekintzak

Otsaila eta martxoa bitartean, zuzendaritza taldeak, zehaztutako helburuak eskuratu ahal izateko aurrera eraman beharreko ekintzak zeintzuk diren finkatuko ditu. Ekintza horiek SMART metodologiaren logikaren barnean garatuko dira eta zein epean garatuko diren eta jarraipena nola egingo den ere finkatuko da.

5 - Dokumentuaren garapena

Apirila eta maiatza bitartean, dokumentuaren idazketari ekingo zaio, eskeinitako txostenaren baitan. Horrela ekainean aplikatibora igo ahal izateko.

6 - Publikatzea

Ekainaren 16a baino lehenago, digitalizazio batzordearen buruak, IPDa aplikatibora igoko du.

Proiektu Digitalak Hezkuntza Proiektuari eta Urteko Planari egiten dion ekarpena

Proiektu digitala ikastolaren hezkuntza proiektuarekin bat etorriko da eta ikastolaren kudeaketa planean integratuta egongo da. Ikastolaren kudeaketa, plan estrategikoan oinarritzen da eta hori urteko planetara hedatzen da.

Proiektu digitalak azken bi atal hauetan bere zatia izango du, non plan estrategikotik urteko planera hedatzen diren helburuak zehaztuta izango dituen. Proiektu digitalean definitzen diren helburu eta ekintzak plan hauetan integratuko dira, epe ertainekoak plan estrategikoan eta epe motzekoak (urtebetekoak) urtez-urteko planetan agertuko dira.

Proiektu digitalaren jarraipena urteko planean egingo da eta horrek erakutsiko digu bertan zehazten diren helburuak betetzen

diren. Proiektu digitaleko helburuak betetzeak, bai urteko plana nola plan estrategikoaren betetze mailan eragingo du.

Urteko planak ikastola osoari eragiten dio eta zuzendaritzaren jarraipena eta ebaluazioa dauka, hala nola ikastola komunitate osoaren berrikuspina (artezkaritza, familiak, langileak eta ikasleak). Hortaz, proiektu digitalean definitutakoak jarraipen zehatza izango du komunitate osoaren bidez.

Hori horrela, ikastolako proiektu digitala erabat integratuta egongo da ikastolako kudeaketa testuinguru orokorrean.



2. IKASTETXEAREN EGOERAREN ANALISIA

Errealitatearen azterketa, prozesuetan IKTen erabilerearen gaineko hausnarketa.

SELFIE edo beste autoebaluazio tresna batetik jasotako emaitzen hausnarketa.

Ikastetxearen hausnarketa egiterako orduan, zenbait puntu izan ditugu kontuan. Gehiengoan 3-4 bitarteko puntuazioa lortu dugu 5etik.

1. Emaitzak arloka:

- 1.1. Lidergoa: Etorkizunari begira, teknologia berriekiko plan baten beharra ikusten da. Irakaskuntza prozesu desberdinekin nahiko pozik.
- 1.2. Lankidetzeta eta sareak: Puntuazio positiboa baliabideen inguruko hausnarketan.
- 1.3. Azpiegitura eta ekipoak: Oso onak. Ikasle zein irakasleek oso pozik arlo honekin.
- 1.4. Garapen profesional etengabea: Formakuntza gehiagoren beharra hain azkar datozen teknogiei egokitzeko.
- 1.5. Pedagogia: laguntzak eta baliabideak. Oso ondo/bikain
- 1.6. Pedagogia: ikasgelan inplementatzea. Inklusibitatea, proiektuekin lan egitea etab. LOMLOEk ekarriko dizkigun aldaketekin nabari hobetuko dira.
- 1.7. Ebaluazio-praktikak: Denbora gutxi ikasle, talde eta irakasleen lanaren koordinazio eta jarraipenerako.
- 1.8. Ikasleen gaitasun digitalak: Gailu elektrikoak erabiltzen badakite. Baina honen erabilera zuzenean, informazioaren kudeaketa, komunikazioan eta adierazpenean gabezia.

2. Beste batzuk:

- 2.1. Teknologien erabilera mugatzen duten faktoreak: ekonomikoa, denbora falta eta irakaslearen formakuntza.
- 2.2. Faktore negatiboak ikaskuntza mistorako: familien kompetentzia digitala eskasa eta denbora falta.
- 2.3. Faktore positiboak ikaskuntza mistorako: Estrategia digitalaren botatzen da faltan honen garapenaren hobekuntzarako.
- 2.4. Garapen profesionalerako jardueren erabilgarritasuna: Nahiko positiboa orokorrean.
- 2.6. Segurtasuna digitalki manejatzeko: Ehuneko handi batean digitalki lan egitearen ondorioz. Emaitza positiboak lortu ditu atal honek.
- 2.5. Denboraren ehunekoak: %50etik hurbil.
- 2.6. Teknologia ezartzea: Teknologien erabilera egokia ikasleen partetik bada zailtasun handiena dkarrena.
- 2.7. Teknologiarene erabilera: Ikasleen partetik haien bizi esparru guztietan presente daukate gailu elektronikoren bat.
- 2.8. Ikasleak ikastetxetik kanpoko gailuetara sartzea: Ikasle guztiek daukate sarbidea ikastolako jarduerak burutzeko ikastolatik kanpo.
- 2.9. Hezkuntza: Oso erraminta potentea ikasle zein irakasleentzat.
- 2.10. Ikasleen ezagutza teknikoa: Irakasleek uste dutena baino ezagutza gutxiago daukate gailu digitalen inguruan. Teknikoki, zein erabilera zuzena egiteko. Horrez gain, ez daukate ohiturarik laguntza eskatzeko.

AMIA analisia

Indarguneak, ahultasunak, aukerak eta mehatxuak.

Faktore negatiboak

Ahuleziak (barne-faktoreak)

Ikasleen konpetentzia digitalaren garapenean, arazo teknikoak konpontzeko gaitasuna ez da adostasunez baloratzen estamentu desberdinetan.

Irakasleentzako prestakuntza denbora.

Gailu elektronikoen erabilera desegokia ikasleen partetik.

Estrategia eta plan digitala.

Irakasleek ikasleen arteko elkarlana hobetu daitekeela ikusten dute.

+ Lerro bat gehitu

Mehatxuak (kanpo-faktoreak)

Familien ezagutza teknologikoa eta Desdigitalizazioaren aldeko ekimenak gizarte talde batzuetan.

Gailu elektronikoen erabilera desegokia ikasleen partetik.

Egoera ekonomikoa gero eta larriagoa eta horrek digitalizazio planari egin diezaioken kaltea.

+ Lerro bat gehitu

Faktore positiboak

Indarguneak (barne-faktoreak)

Hezkuntzarako erraminta egokiak.

Ikasketa prozesurako erraminta teknologikoak beti eskuragarri.

Irakasleen ezagutza teknologikoak.

Azpiegitura egokia: gailuak, Internet konexioak, besteak beste.

Hezkuntza komunitatearekin komunikazioa oso ongi baloratuta dago.

Teknologiaren erabilera nahiko hedatuta dago ebaluazio prozesuetan.

+ Lerro bat gehitu

Aukerak (kanpo-faktoreak)

Formakuntzak egiteko aukerak

Europak Next Generation funtsen bitartez digitalizazioan aurreratzeko eskaini duena.

Digitalizazio plana Europako markoaren baitakoa izatea.

Digiprest ikastaroaz baliatzea irakasleen konpetentzia digitalaren zertifikazioak lortzeko.

Dirulaguntzak STEAM arloko hezkuntzarako berrikuntza-proiektuak garatzeko

+ Lerro bat gehitu

Autoebaluzioaren ondorioak

Hausnarketa eta **AMIA** tresnatik ateratako ondorioak.

Indarguneak optimizatu **aukerak** areagotzeko

Nahiz eta azpiegitura egokia izan, Next Gen funtsak erabili daitezke ekipamenduak berritzeko eta falta diren etapetan txertatzeko. Horrez gain, STEAM arloko hezkuntzarako berrikuntza-proiektuak garatzeko dirulaguntzak honetan lagundu dezake.

Aipatutako azkenarekin batera, estrategia digitala egokia izan arren, digitalizazio planaren garapenak horretan ere lagunduko du.

Teknologiaren erabilera hedatuta badago ere, irakasleen prestakuntzaz baliatuta akreditazio ofiziala lortu daiteke.

Ahuleziei aurre egin **aukerak** aprobetxatzeko

Irakasleen prestakuntza aprobetxatu ikasleen konpetentzia digitalaren garapenean dauden hutsuneak betetzeko eta hauen arteko elkarlana hobetzeko.

"Pantallas Amigas" bezalako planak eta prestakuntzak oso lagungarriak izan daitezke ikasleen partetik garatutako gailu elektronikoen erabilera desegokia hobetzeko eta heziketa digital egokia izateko.

Horrez gain, plataforma bakoitzak eskeintzen duen ekipoen kudeaketarako erramintak, gure kasuan Google Education, aprobetxatu ikasleen partetik egiten den gailu elektronikoen erabilera hobetzeko eta kontrolatzeko.

Indarguneak optimizatu **mehatxuak** indargabetzeko

Estrategia digital egokia eta hezkuntza komunitatearekin komunikazio egokia izateak, desdigitalizazioaren aldeko mugimenduak indargabetzeko baliagarria izan daiteke, sortuko balira.

Guzti hau, prestakuntza egoki batzuekin osatu daiteke.

Azpiegitura eta baliabide egokiak izateak, krisi ekonomiko baten aurrean posizio egokia izateko baliagarria da, inbertsioak egiteko zailtasunak egon arren, ikastolaren digitalizazio prozesuarekin aurrera jarraitzeko aukera egongo delarik.

Aprobetxatu ere aurkezten diren dirulaguntzak.

Ahuleziei eta **mehatxuei** aurre egin

Egoera ekonomiko larriak, behar den denbora edo liberazioak eskaintzeko, zailtasunak eman ditzake digitalizazio prozesuetan laguntzeko.



3. HELBURUAK ETA EKINTZAK

LG Lidergoa eta gobernantza

Helburua		
Deskriptorea		Epea
LG 2.2 Barruko alderdi interesdunek nolabaiteko autonomia dute		
Adierazlea	Mota	Helmuga
	Bai/Ez	

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera

+ Ekintza gehitu

Helburua		
STEAM arloko hezkuntzarako berrikuntza-proiektuak garatzeko, Eusko Jaurlaritzako dirulaguntzak eskuratzea.		
Deskriptorea		Epea
LG 2.5 Helburu bikoitzak daude: lehendik dagoen hezkuntza- hornidura modernizatzea eta aukera berriak eskaintzea		2023/10/15
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 2.5 A1 Ikastetxeak ebaluazio-tresnak ditu, kanpokoak eta barnekoak, teknologia digitalen erabilerar	Bai/Ez	

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
euskadi.eus -en adierazten diren jarraibideak aurrera eraman.	Oinarrizko ekipo informatikoak eta testu edizio programa.	Julen eta Zuriñe	2023/09/30	Hasita (%1-19)

+ Ekintza gehitu

Helburua		
Gurasoentzako, urtero, prestakuntza saioak eskaini gailu elektronikoen erabilera arduratsua sustatzeko.		
Deskriptorea		Epea
LG 1.2 Ikaskuntza digitalerako teknologien alde onak komunikatzen dira		2024/06
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 1.2 A2 Zentroak, web orriaren bidez (...), zentroaren politikak zabaltzen ditu: teknologiak eta Interne	Bai/Ez	2024/06

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Prestakuntza.	Ikastolaz kanpoko adituak. "Pantallas amigas"	Zuzendaritza eta IKT	2024/06	Hasita (%1-19)

+ Ekintza gehitu

Helburua

Ikastetxean erabiltzen diren dispositiboen gaineko kontrola bideratu, eskubide digitalak bermatzeko.

Deskriptorea	Epea	
LG 1.4 Hezkuntza irekia gizartearekiko inplikazioaren alderdi bat da	2023/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 1.4 A1 Ikastetxeak datuak babesteko eta eskubide digitalak bermatzeko protokolo bat du. Protokolo	Bai/Ez	2024/06

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Google Education kontsolaren inguruko prestakuntzak eta erabakien inplementazioa.	Google Education administrazio kontsola	IKT arduraduna	2023/06/30	Prozesuan (%60-79)

+ Ekintza gehitu

Helburua

Hezkuntza komunitate osoa elkartuko duen tresna digital bakarra eta zentralizatua erabili.

Deskriptorea	Epea	
LG 2.5 Helburu bikoitzak daude: lehendik dagoen hezkuntza- hornidura modernizatzea eta aukera berriak eskaintzea	2023/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 2.5 A1 Ikastetxeak ebaluazio-tresnak ditu, kanpokoak eta barnekoak, teknologia digitalen erabilerar	Ehunekotan	2024/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Administraziorako eta komunikaziorako ikastolan erabiltzen den tresnari etekin askoz handiagoa izatea, dena tresna bakarrean zentralizatzeko asmoarekin.	Alexia	Zuzendaria, administrazioa eta IKT arduraduna	2023/06/30	Prozesuan (%80-99)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

II Irakaskuntza eta ikaskuntza

Helburua

Ikasleei , gailu elektronikoen erabilera arduratsua sustatzeko, prestakuntza saioak eskaini eta bideratu.

Deskriptorea	Epea	
II 1.2 Lehenengo mailan jartzen dira online inguruneetako segurtasuna, arriskuak eta portaera arduratsua	2024/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
II 1.2 A3 Unitate didaktikoak diseinatu/egokitu ditu, datuak babesteari, identitate digitalari, zibersegurt	Bai/Ez	2024/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Prestakuntza	Ikastolaz kanpoko adituak. "Pantallas amigas"	Zuzendaritza	2024/05/31	Hasita (%1-19)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

GP Garapen profesionala

Helburua		
Beharrezko diren baliabideak, irakasleen eskura jarri prestakuntza digitala hobetzen jarraitzeko.		
Deskriptorea	Epea	
GP 1.5 EGP egiaztatu/ziurtatuak lortzeko aukerak sustatzen dira	2025/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
GP 1.5 A1 Irakasleei Prestgara, INTEF eta beste erakundetako ikastaroak egitera animatzen zaie.	Ehunekotan	2025/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Prestakuntza ikastaroei buruzko informazioa zabaldu.	Heltzen zaizkugun eskaintzak. Etapak.	Ikt arduraduna eta etapa koodinatzaileak	2025/06/30	Prozesuan (%40-59)
Irakasleoa prestakuntza saioetan parte hartzen animatu eta ahalbideratu.	Etapetan hausnarketak. Klaustroan hausnarketa.	Zuzendaritza eta etapetako koordinatzaileak.	2025/06/30	Prozesuan (%20-39)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

EJ Ebaluazio jardunbideak

Helburua		
Derrigorrezko Bigarren eta Lehenengo Hezkuntzan, ebaluazio-formatuak hobetzea.		
Deskriptorea	Epea	
EJ 1.2 Ebaluazio batutzailea dibertsifikatzen da	2024/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EJ 1.2 A1 Ikasgaien % ... tan ikasleek lineako probako teknologiak erabiltzen dituzte, berehalako itzulera	Ehunekotan	2024/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
EKI, ikasmaterialak, proposatzen dituen errubrikak erabiltzea.	EKI plataforma digitaleko errekurtsuak.	Etapako koordinatzaileak eta irakaslegoa.	2024/06/30	Hasita (%1-19)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

EC Edukiak eta curriculuma

Helburua

Ikasgelan baliabide digitalen erabilera handitzea.

Deskriptorea	Epea	
EC 1.1 Irakasleek eta ikasleek sortzen dute edukia	2024/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EC 1.1 A1 Curriculum-arloen/ikasgaien % ... ean, gutxienez, ikasleek eduki eta baliabide digitalak sortze	Ehunekotan	2024/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Programazio informatikoaren formakuntza, materialaren sorketa eta inplementazioa.	Online erramintak	Oinarrizko Teknologiaren irakasleak	2023/06/30	Prozesuan (%40-59)
Adimen artifizialaren egoeraz jabetzea eta existitzen diren erraminten berri izatea eta oinarrizko ezagutzak eta erabilera.	Online erramintak	Irakasle taldea	2024/06/26	Detektatua
Ikus-entzuneko erraminta berriak erabiltzen ikastea aintzineko beste erramintak ordezkatzeko eta ekimen handiagoa ateratzea.	Canva	Irakasle taldea	2023/06/30	Prozesuan (%80-99)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

EN Elkarlana eta networking-a

Helburua

Deskriptorea		Epea
Adierazlea	Mota	Helmuga

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

AZ Azpiegiturak

Helburua

Azpiegitura digitalen kudeaketa hobetzea.

Deskriptorea	Epea	
AZ 2.1 Erabilera arduraturako arauak daude ezarrita	2024/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
AZ 2.1 A1 Ikastetxeak protokolo bat du, datuen babesari buruzko legearen arabera pribatutasuna eta d	Bai/Ez	2024/06/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Protokolo eraginkor bat zehaztu eta bideratu.	Eskuragarri ditugun zenbait protokolo.	IKT koordinatzailea eta zuzendaritza	2024/06/30	Hasita (%1-19)

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu

IB Ikastetxeko berariazkoak

Helburua		
STEAM School Label zertifikazioa lortzea.		
Deskriptorea	Epea	
STEM Eskola Zigilua eskuratzeko prozesuaren helburua kide berrien eta ohien gaitasunen garapena bermatzea da, prozesuar	2023/06/25	
Adierazlea	Mota	Helmuga
Ikastolako STEAM programaren barruan egiten diren ekintzen ebidentziak entregatu eta bukaeran hau	Bai/Ez	2023/05/30

+ Adierazle gehitu

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ebidentziak eta galdetegiak	Ordenagailua	Zuriñe Sanchez eta Guruzne Ezkurra	2023/06/25	Egina

+ Ekintza gehitu

+ Helburu gehitu



4. PROIEKTUAREN EBALUAZIOA

	Helburua	Noiz ebaluatu	Nola ebaluatu	Nork ebaluatu	Betetze maila	Hobetzeko proposamenak
LG						
LG	STEAM arloko hezkuntzarako berrikuntza-proiektuak garatzeko, Eusko Jaurlaritzako dirulaguntzak eskuratzea.	2023ko Urrian	<p>Hurrengo dokumentuaren jarraibideak aurrera eramaten baditugu:</p> <p>EBAZPENA, 2023ko otsailaren 14koa, Ikaskuntzaren eta Hezkuntza Berrikuntzaren zuzendariarena, zeinaren bidez argitara ematen baitira 2022ko uztailaren 27ko Aginduaren babesean emandako dirulaguntzak, jendeak horren berri izan dezan.</p> <p>Dirulaguntza lortuko genuke eta helburua beteta egongo litzateke.</p>	Eusko jaurlaritzak. Hezkuntza saila.	Hasita (%1-19)	
LG	Gurasoentzako, urtero, prestakuntza saioak eskaini gailu elektronikoen erabilera arduratsua sustatzeko.	2023ko Ekainan	<p>* Gurasoei hurbildu egin zaie egungo egoerara.</p> <p>*Gurasoek ulertu dute nola erabiltzen dituzten haien seme-alabek eta gazteek orokorrean gailu elektronikokoak.</p> <p>*Gurasoek ikasi dute nola kontrolatu eta sustatu gailu elektronikoen erabilera arduratsua.</p>	Zuzendaritza eta IKT arduraduna	Prozesuan (%20-39)	
LG	Ikastetxean erabiltzen diren dispositiboen gaineko kontrola bideratu, eskubide digitalak bermatzeko.	2024ko ekainan	*Ikaste prozesurako erabiltzen den gailuen erabilera hobetu da.	IKT arduraduna, Irakasleagoa eta zuzendaritza.	Hasita (%1-19)	

LG	Hezkuntza komunitate osoa elkartuko duen tresna digital bakarra eta zentralizatua erabili.	2024ko Ekainan	<p>*Ikastolan daukagun erraminta gero eta gehiago erabiltzen da.</p> <p>*Familien eta ikastolaren arteko komunikazioa Alexia bitartez gauzatzen da.</p> <p>*Telefono aplikazioa erabiltzen da egunerokotasunean.</p>	IKT arduraduna eta zuzendaritza	Hasita (%1-19)	
II	Ikasleei , gailu elektronikoen erabilera arduratsua sustatzeko, prestakuntza saioak eskaini eta bideratu.	2023ko Ekainan	<p>*Ikasleei ikusarazi zaie zeintzuk diren gailu elektronikoen erabilera desegokiak izan ditzaketen arriskuak eta ondorioak.</p> <p>*Ikasleek ikasi dute nola kontrolatu eta sustatu gailu elektronikoen erabilera arduratsua.</p>	IKT arduraduna eta zuzendaritza.	Prozesuan (%20-39)	
GP	Beharrezko diren baliabideak, irakasleen eskura jarri prestakuntza digitala hobetzen jarraitzeko.	2023ko ekainan		Zuzendaritza eta IKT arduraduna	Hasita (%1-19)	
EJ	Derrigorrezko Bigarren eta Lehenengo Hezkuntzan, ebaluazio-formatuak hobetzea.	2024ko ekainan		Zuzendaritza eta IKT arduraduna.	Detektatua	

EC	Ikasgelan baliabide digitalen erabilera handitzea.	2023ko Ekainan	<p>*Ikasleek ulertzen dute nola funtzionatzen duten gailu digitalak.</p> <p>*Ikasleek ikasten dute programazio informatikoaren erabilera.</p> <p>*Ikasleek ikasten dute oinarriko programa informatikoak egiten.</p> <p>*Aurkezpenetarako baliabide audiobisual zein idatzizkoetarako erraminta berrien erabilera egunerokotasunean.</p> <p>*Adimen artifizialaren egoeraz jabetzea eta existitzen diren erraminten berri izatea eta oinarriko ezagutzak eta erabilera.</p>	Irakaslegoa.	Hasita (%1-19)	
EN						
AZ	Azpiegitura digitalen kudeaketa hobetzea.	2024ko ekainan		IKT arduraduna eta zuzendaritza.	Detektatua	
IB	STEAM School Label zertifikazioa lortzea.	2023ko Ekainan	*Azkenengo galdetegi baten bidez ebaluatuko da.	Europar Batasuna	Prozesuan (%80-99)	