



IKASTETXEAREN PROIEKTU DIGITALA

Ikastetxearen izena:
SEBER ALTUBE IKASTOLA

Ikastetxearen kodea: 014527
Data: 2023/06/12





1. SARRERA

Ikastetxearen testuingurua

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

Seber Altube Ikastola 700 ikaslek, 412 familiak eta 64 profesionalek osatzen dugun zentro pribatua da, Eusko Jaurlaritzaren hezkuntza sailak homologatu eta kontzertatua. Herri onura izaera duen Hezkuntza-Kooperatiba gara; irabazi asmorik gabekoa, herrikoa eta herriaren ekimenetik sortua. Guraso-kooperatiba izanda, auzolana eta parte hartzea dira gure funtzionamenduaren oinarriak.

0 urtetik 16 urtera bitarteko hezkuntza eskaintzen dugu. Ibilbide horren amaieran nolako pertsonak nahi genituzkeen hausnartu eta ikasleen irteera-profila adostu genuen: euskaldun eleanitzak, kritikoak, zorionsuak, sortzaileak, hezkidetzan heziak, komunikatzen dakitenak, parte hartzaileak, prestatuak, konprometituak eta ingurumena zainduko dutenak. Irteera-profil hori oinarri osatu dugu marko pedagogiko orokorra; ikaslearen adinera eta curriculumera egokitzen dena, etengabeko hobekuntzan.

Euskal Herriko Ikastolen Elkarteko kide gara. Egun, Euskal Herri osoko 111 ikastola, 4.500 irakasle, 500 langile ez-irakasle eta 57.322 ikaslerekin elkarlanean. Hezkuntza-eredu propioa daukagu, euskal curriculuma dugu oinarri eta ikasmaterial eta planteamendu pedagogiko propioak partekatzen ditugu gainerako ikastolekin.

Seber Altube Ikastola Gernika-Lumoko udalerrian dago, Zearreta kalean zehazki. Herriaren goialdean dago, Lumo auzoaren azpian, eta Allende Salazar eskola publikoaren ondoan. Inguruan tamaina handiko parke bat ere badago, Europako Herrien parkea izeneko.

Gernika-Lumo Bizkaiko probintzian dago eta Bermeorekin batera, Busturialdeko herririk jendetsuena da. Bertan dago Urdaibai izeneko Biosfera Erreserba, UNESCOk jaso zuen 1984an.

Gernika-Lumo 16.869 biztanleko herria da, eta horietatik %70 inguru euskal hiztunak dira, hau izanik komunikaziorako hizkuntza nagusia herrian. Gaur egun Gernikako ikasleen %90 D ereduan matrikulatuta daude eta %10 B ereduan, Mesedeetako Ikastetxea izanik eredu hau eskaintzen duen bakarra, herriko bosta ikastetxearen artean.

Gernika-Lumoko enplegu-iturri nagusia hirugarren sektorea da (merkataritzak, ostalaritzak, zerbitzuak...), horiek herriko enpleguen erdia baino gehiago suposatzen dutelako. Bigarren sektoreak oso garrantzitsua izaten jarraitzen du industria-birmoldaketak izan dituen arren, eta ia herritarren erdiak sektore horretan lan egiten du. Hala ere Gernika-Lumoko jarduera ekonomikoaren %14 baino ez du suposatzen industriak eta hori dela eta herritarren gehiengoak beste herri batzuetara mugitu behar du. Lehen sektorea da enpleguan ordezkaria txikiena duena, eta ozta-ozta iristen da guztizkoaren %2ra. Turismoaren sektoreak indar handia du herrian; izan ere, paisaiak, historia, arte- eta kultura-ondarea eta natura-ingurune paregabeak jendea erakartzeko potentzialtasun handiko lekua izatea eragiten dute.

Gernika-Lumoko langabezia-tasa askoz txikiagoa da estatukoarekin eta EAEkoarekin alderatuz gero eta % 15etik behera kokatzen da. Goi mailako ikasketak dituzten biztanleen datua ere oso handia da %17ra iritsiz.

Ikastetxeko ikasle gehienak Gernika-Lumokoak dira. Hala ere, ondoko herrietako ikasleen kopurua handia da. Horretarako, 5 autobus-linea ditugu, honako herri hauetako ikasleak biltzen dituztenak: Mundaka, Mendata, Busturia, Murueta, Forua, Ea, Ibarrangelu, Nabarniz, Belendiz, Ereño, Muxika, Ajangiz eta Errigoiti.

Ikastolak bultzatzen duen hezkuntza-proiektua balore kurrikular hauetan oinarritzen da:

-Giza eskubideen eta oinarrizko askatasunen sustatzailea: Seber Altube Ikastolak bere egin du Giza Eskubideen Adierazpen Unibertsalaren 26. artikulua edukia (1948).

-Guztiantzako eskola inklusiboa: kontuan hartzen du ikasle bakoitza desberdina dela eta helburu nagusia hezkuntza-ekintza bat garatzea dela, guztien eta bakoitzaren beharretara egokitua.

-Eredu pertsonala eta soziala: hezkuntza prozesuaren helburua gizabanako gisa, gizarteko kide eta naturako partaide gisa, giza gaitasunen garapen maila maximoa lortzea da.

-Euskal eskola: Seber Altube Ikastola erakunde EUSKALDUN eta EUSKALTZALEA da, trantsizioarekin, garapenarekin, euskararen eta euskal kulturarekin, normalizazioa eta proiektioarekin konprometitua, eta euskal esparrutik kultura unibertsalera zabaltzen dena.

Azpiegiturak

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

Gailuei dagokienez ikasleek Chrome OS eramangarriak dituzte, langileek Windows sistema eragildeun eramangarriak eta langile ez irakasleek Windows mahaigainekoak. Horrez gain, irakasle gela eta biltegia ere mahaigainekoekin horniturik daude. Ikasgeletan Windows eramangarriak daude, eta hauei konektaturik proiektore eta arbel digitalak, beraien bozgorailu sistemarekin batera.

Konektibitateari dagokionean Interneterako Wifi konektibitatea dago eraikin osoan Aruba routerri esker. Horrez gain, kable sarea dugu ikasgela guztietan, irakasle gelan eta biltegian, kable gabeko sareak huts egiten baldin badu Interneterako sarbidea bermatzeko.

Zerbitzari bi ditu ikastolak eta DFS bidezko datuen erreplika egiten dute. Gainera batek funtzionatzeari uzten badio besteak egingo luke haren lana. Firewall lana ere zerbitzariak egiten dute gure kasuan eta ez dugu horretara bakarrik bideratutako sistemarik.

Plataforma eta zerbitzu digital ezberdinak ditugu. Alde batetik kudeaketa aplikazio bezala Alexia erabiltzen dugu eta horrekin burutzen dugu gurasoekin komunikazioa, kalifikazioen betetzea eta txostenen bidalketa, etab.

Ikasleei dagokionez Saioka erabiltzen dute EKI irakasgai digitaletarako eta BlinkLearning lehen hezkuntzako bigarren zikloko ikasleek. Horiez gain, Google Classroom aplikazioaren erabiltzaile ere bagara. Ikasleen erabileraren kontrol eta kudeaketarako erabiltzen dugun aplikazioa Blocksia da.

Mantenua ikastolako IKT teknikari eta kanpoko enpresa baten artean burutzen da. Recurtec enpresako teknikari bat astero izaten dugu ikastolan eta bera arduratzen da zerbitzari eta gainontzekoen mantenuaz. Mantenu prebentiborako plana Recurtec enpresak sortua da eta mantenu zuzentzailea berriz ikastolak berak sortua da.

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 etorritz.

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 irakasleek irakatsi eta ikasteko prozesuak hobetu eta modernizatu ahal izan ditzaten. Horregatik, ikastolatan egiten diren hezkuntza-ekintza guztiek 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-egoeretarako 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 konpetenzialenak 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 Digitaliki 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 guztiek 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 TEKNOPEDAGOGIKO 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 hezteko baita irakasleon zeregin nagusia, datozen aldaketak datozela.

Azken finean, aldaketa horiek guztiek eragina dute materiala, edukiak, antolamendua... bezalako esparruetan, eta aitortu behar dugu horietara egokitzeko irakasleek esfortzu gehigarria egin behar dutela. Alferrrikakoak 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: etorkizuneko ikasleek beharko dituzten gaitasunak garatzeko espazioak eta denborak eraikitzea. Digitalizazioaren eraginez, ordea, oso aldakorra bihurtu da orain arte estatikoa izan den ikastearen kontzeptua.

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

Hainbaten ustez, irakaspraktikak teknologiararen 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 kritikoaren 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, teknologiararen ikuspegi positiboa landu nahi dugu ikastolaren proiektuan.

Gaur egun teknologia-erabilerarako testuinguru pedagogikoak zein diren, konpetentzia 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(r)a-kaskuntzaren eta teknologiararen arteko loturak eta berrikuntzak zein ikerketa digitalen ingurukoak bildu daitezke. Askotariko gaiak, beti ere ikuspuntu pedagogikoa ipar hartuta. Adituen ustez, irakaspraktikak teknologiararen 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 curriculumak implementatzeko 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, irakurteraza 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 Elkarteak 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 proiektuaren 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 erabilia, 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 - Analisi:

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 epetan 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, epeertainekoak 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 berrikuspenera (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 erabileraren gaineko hausnarketa.

SELFIE edo beste autoebaluazio tresna batetik jasotako emaitzen hausnarketa.

ETAPA BAKOITZEKO ELEMENTU ESANGURATSUENAK, BALIO ALTUENAK ETA BAXUENAK DITUZTENAK.

(3tik behera baxuak edo ahulguneak, 3-4 ertainak, 4tik gora altuak edo indarguneak)

****HH-LH****

A-LIDERGOA. Lidergoari dagokionez emaitza ertaina da zuzendaritza-taldearen eta irakaslegoaren partetik.

Altuenak: egile-eskubiddei eta erabilera-luzentziei buruzko arauak: 4.2.

Baxuenak: irakaskuntza digitala aztertzeke denbora: 2.8.

B-KOLABORAZIOA ETA SAREAK. Kolaborazio eta sareetan erdi-mailako emaitza izan dugu.

Altuenak: elkarlana: 3.9.

Baxuenak: aurrerapenaren ebaluazioa: 3.1.

C-AZPIEGITURA ETA EKIPAMNEDUAK. Sail honetako bederatzi ataletan emaitzak oso altuak izan dira.

Altuenak: ikaskuntzarako gailu digitalak: 4.9.

Baxuenak: datuen babesa: 4.3.

D-ETENGABEKO PRESTAKUNTZA DIGITALA. Erdi-mailako emaitzak izan ditu hiru azpiataletan eta bakarra izan da baxua.

Altuenak: EPP beharrak: 3.2.

Baxuenak: EPP-n parte hartzea: 2.8.

E-PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK. Atal honek emaitza oso altuak izan ditu orokorrean.

Altuenak: hezkuntzako-komunitatearekin komunikatzea: 4.5.

Baxuenak: baliabide digitalak sortzea: 3.5.

F-PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA. Erdi-mailako emaitzak.

Altuenak: ikasleen premietara egokitzea: 4.2.

Baxuenak: sormena sustatzea eta ikasleen inklusioa: 3.5.

G-EBALUAZIO-JARDUERAK. Erdi mailako emaitza izan arren emaitza baxu pare bat izan ditu atal honek.

Altuenak: gaitasunen ebaluazioa: 3.6.

Baxuenak: beste ikasle batzuei haien lanari buruzko iruzkinak egitea: 2.7.

H-IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK. Ikasleengandik emaitza oso altua jaso du eta zuzendaritza-taldearengandik ordea baxua.

Altuenak: komunikatzen ikastea: 4.2.

Baxuenak: kodetzen eta programatzen ikastea: 2.

****DBH****

A-LIDERGOA. Lidergoari dagokionez emaitza ertaina da bai zuzendaritza-taldearen eta baita irakaslegoaren partetik.

Altuenak: egile-eskubiddei eta erabilera-luzentziei buruzko arauak: 4.3.

Baxuenak: irakaskuntza digitala aztertzeke denbora: 2.5.

B-KOLABORAZIOA ETA SAREAK. Kolaborazio eta sareetan orokorrean emaitza baxua izan da.

Altuenak: elkarlana: 2.8.

Baxuenak: urruneko irakaskuntza eta ikaskuntzarako sinergiak: 2.5.

C-AZPIEGITURA ETA EKIPAMNEDUAK. Sail honetako bederatzi ataletan emaitzak oso altuak izan dira.

Altuenak: datuen babesa: 4.5.

Baxuenak: laguntza teknikoak: 3.9.

D-ETENGABEKO PRESTAKUNTZA DIGITALA. Emaitza ertain baxua.

Altuenak: EPP-n parte hartzea: 3.3.

Baxuenak: EPP beharrak: 2.7.

E-PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK. Emaizta ertain altuak izan ditu atal honek.

Altuenak: hezkuntzako-komunitatearekin komunikatzea: 4.3).

Baxuenak: baliabide digitalak sortzea: 3.5.

F-PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA. Emaizta ertaina.

Altuenak: sormena sustatzea: 3.7.

Baxuenak: disziplinar-teko proiektuak: 2.9.

G-EBALUAZIO-JARDUERAK. Emaizta baxuak, bost ataletik hiru erdi mailako emaitzak dira, beste biak baxuak.

Altuenak: gaitasunen ebaluazioa: 3.2.

Baxuenak: beste ikasle batzuei haien lanari buruzko iruzkinak egitea: 2.7.

H-IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK. Emaizta ertain-altuak izan ditu azpialde gehienetan, hala ere, emaitza baxu bi izan dira.

Altuenak: eduki digitalak sortzea: 3.9.

Baxuenak: kodetzen eta programatzen ikastea: 2.1.

ETAPA BAKOITZEAN, ESTAMENTU EZBERDINEN ARTEKO DIFERENTZIAK ETA ADOSTASUNAK.

****HH-LH****

DESBERDINTASUNAK: (>1 tarteak)

B KOLABORAZIOA ETA SAREAK

B4 Urruneko irakaskuntza eta ikaskuntzarako sinergiak (zuzendaritzak 2.5 eta irakasleek 3.7).

E PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK

E4 Baliabide digitalak sortzea (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 4).

F PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA

F1 Ikasleen premietara egokitzea (zuzendaritzak 4, irakasleek 3.6 eta ikasleek 4.9).

F5 Ikasleen arteko elkarlana (zuzendaritzak 4.5, irakasleek 3.4 eta ikasleek 3.6).

H IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK

H3 Portaera arduratsua (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 4.6).

H4 Informazioaren kalitatea egiaztatzea (zuzendaritzak 2 eta irakasleek 4.1).

ADOSTASUNAK : (<0,5 tarteak)

A LIDERGOA

A1 Estrategia digitala (zuzendaritzak 4 eta irakasleek 3.8).

A5 Egile-eskubideei eta erabilera-lizentziei buruzko arauak (zuzendaritzak 4 eta irakasleek 4.3).

B KOLABORAZIO ETA SAREAK

B1 Aurrerapenaren ebaluazioa (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.2).

C AZPIEGITURA ETA EKIPAMNEDUAK

C1 Azpiegitura (zuzendaritzak 4.5 eta irakasleek 4.6). Indargunea izan daiteke.

C3 Internetarako sarbidea (zuzendaritzak 4.5, irakasleek 4.7 eta ikasleek 4.7).

C8 Ikaskuntzarako gailu digitalak (Zuzendaritzak 5, irakasleek 4.8 eta ikasleek 4.8). Indargunea izan daiteke.

D ETENGABEKO PRESTAKUNTZA DIGITALA

D1 EPP beharrak: (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.4).

D3 Bizipenak partekatzea (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.2).

E PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK

E3 Ikaskuntzarako ingurune birtualak erabiltzea (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.8).

E4 Hezkuntza-komunitatearekin komunikatzea (zuzendaritzak 4.5 eta irakasleek 4.6).

F PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA

F3 Sormena sustatzea (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.5).

F4 Ikasleen inklusioa (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 3.7 eta ikasleek 3.4).

G EBALUAZIO-JARDUERAK

G1 Gaitasunen ebaluazioa (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.7).

G5 Nork bere ikaskuntzari buruzko iruzkinak egitea (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.1).

G7 Ebaluazio digitala (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.2).

H IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK

H11 Kodetzen edo programatzen ikastea (irakasleek 2.2 eta ikasleek 2.4). Ahulgunea izan daiteke.

****DBH****

DESBERDINTASUNAK: (>1 tarte)

B KOLABORAZIOA ETA SAREAK

B1 Aurrerapenaren ebaluazioa (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 2.1).

B2 Teknologiaren erabilerari buruzko eztabaida (zuzendaritzak 3.5 eta ikasleek 2.6).

E PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK

E2 Baliabide digitalak sortzea (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 4.1).

E3 Ikaskuntzarako ingurune birtualak erabiltzea (zuzendaritzak 3 eta ikasle eta irakasleek 4).

F PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA

F6 Disziplinarteko proiektuak (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 2.6 eta ikasleek 2.5).

H IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK

H3 Portaera arduratsua (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 2.7 eta ikasleek 3.7).

ADOSTASUNAK : (<0,5 tarte)

A LIDERGOA

A1 Estrategia digitala (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.2).

A2 Estrategia irakasleekin garatzea (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.1).

B KOLABORAZIOA ETA SAREAK

B4 Urruneko irakaskuntza eta ikaskuntzarako sinergiak (zuzendaritzak 2.5 eta irakasleek 2.4).

C AZPIEGITURA ETA EKIPAMNEDUAK

C1 Azpiegitura (zuzendaritzak 4 eta irakasleek 4.2).

C5 Laguntza teknikoa (zuzendaritzak 4, irakasleek 4.1 eta ikasleek 3.6).

C7 Datuen babesa (zuzendaritzak 4.5 eta irakasleek 4.4).

D ETENGABEKO PRESTAKUNTZA DIGITALA

D1 EPP beharrak (zuzendaritzak 2.5 eta irakasleek 2.9).

D2 EPP-n parte hartzea (zuzendaritzak 3.5 eta irakasleek 3.1).

D3 Bizipenak partekatzea (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 2.6).

E PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK

E4 Hezkuntza-komunitatearekin komunikatzea (zuzendaritzak 4.5 eta irakasleek 4.1).

F PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA

F1 Ikasleek premietara egokitzea (zuzendaritza 3.5, irakasleek 3.6 eta ikasleek 3.4).

F3 Sormena sustatzea (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 3.9 eta ikasleek 3.6).

G EBALUAZIO-JARDUERAK

G1 Gaitasunen ebaluazioa (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.4).

G3 Atzeraelikadura egokia (zuzendaritzak 3, irakasleek 2.9 eta ikasleek 3).

G5 Nork bere ikaskuntzari buruzko hausnarketa (zuzendaritzak 3, irakasleek 2.8 eta ikasleek 2.6).

G6 Beste ikasle batzuei haien lanari buruzko iruzkinak egitea (zuzendaritzak 3, irakasleek 2.6 eta ikasleek 2.6).

G7 Ebaluazio digitala: (zuzendaritzak 3 eta irakasleek 3.1).

H IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK

H7 Eduki digitalak sortzea (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 4.1 eta ikasleek 4).

H10 Arlo ezberdinetako trebetasun digitalak (zuzendaritzak 3.5, irakasleek 3.8 eta ikasleek 3.6).

H11 Kodetzen edo programatzen ikastea (zuzendaritzak 2, irakasleek 2.2 eta ikasleek 2.1).

H13 Arazo teknikoak konpontzea (zuzendaritzak 2.5, irakasleek 2.9 eta ikasleek 2.6).

ETAPA DESBERDINEN ARTEKO ONDORIOAK ETA LABURPENAK, ETAPEN ARTEKO DESBERDINTASUN ETA ADOSTASUNAK ADIERAZ

A LIDERGOA

Atal honetan erdi-mailako emaitzak lortu dira Lehen Hezkuntza zein Bigarren Hezkuntzan. Gainera ikastetxean teknologiak integratzeko prozesuan lidegoak duen rolari buruzko galdera hauetariko hirutan (A3, A4 eta A5) bat datoz bi etapak eta antzeko datuak jaso dituzte. Azpimarratzekoa da irakaskuntza digitala aztertzekeo denbora galderan bi etapek izandako emaitza baxua. A1 eta A2 azpiataletan ordea desadostasuna dago izan ere 0.8 puntuko aldea dute bi etapek beti ere Lehen Hezkuntza izanik maila altuena eman duena.

B KOLABORAZIO SAREAK

Ikastetxeak kolaborazio eta komunikazio-kulturaren alde egin beharreko atal honetan, adostasun handia dago Lehen Hezkuntza eta Bigarren Hezkuntzan. B1, B2 eta B3 azpiataletan diferentzia 0.4 puntukoa da kasurik handienean, beti ere Lehen Hezkuntza izanik balorazio handienekoa. B4 azpiatalean ordea puntuazioaren diferentzia zerbait handiagoa da eta 0.6 puntutan kokatzen da.

C AZPIEGITURA ETA EKIPAMENDUAK

Azpiegiturei dagokien atalean emaitza bikainak jaso dira, bai Lehen Hezkuntzan eta baita Bigarren Hezkuntzan ere. Adostasun handia dago C1, C2, C3 eta C7 ataletan eta diferentzia 0.4 edo txikiagoa da kasu horietan. C5 eta C8 ataletan ordea diferentziaren balioa 0.8 puntukoa da, bietan ere Lehen Hezkuntzakoa handiagoa izanik. DBHn C5ean ikasleek eta C7an zuzendaritzak emandako balio baxuek baldintzatu dute diferentzia hori.

D ETENGABEKO PRESTAKUNTZA PROFESIONALA

Maila erdi baxuko emaitzak bi etapetatik jaso dira ikastetxeek sustatu beharreko langileen garapen profesionalari dagokion atal honetan. Desadostasun azpimarragarririk ez dago, izan ere hiru ataletik bitan aldea 0.5 puntukoa da. Azken atalean ordea, D3n, adostasuna da nagusi izan ere puntuazioaren desberdintasuna 0.3 puntukoa da soilik.

E PEDAGOGIA: LAGUNTZAK ETA BALIABIDEAK

Teknologia digitalak erabiltzeko prestakuntzari dagokion atal honetan etapen arteko adostasuna erabatekoa da izan ere gehieneko diferentzia 0.5 puntukoa da azpiatal bakarrean, gainontzeko guztietan 0.2 edo txikiagoa izanik. E2, E3 eta E4 ataletan adostasun handia dago Lehen Hezkuntza eta Bigarren Hezkuntzari dagokionean eta iritzia ez da hain hurbila E1 atalean 0.5 puntutan kokatzen baita diferentzia.

F PEDAGOGIA: IKASGELAN APLIKATZEA

Ikasteko eta irakasteko teknologien inplementazioari lotutako atal honetan ere etapen arteko adostasuna da nagusi izan ere 4 azpiataletako hirutan (F3, F4 eta F5) diferentzia 0.3 puntukoa da gehienek. Hala ere, gainontzeko bi azpiataletan desadostasuna da nagusi, bai F1 eta baita F6n ere. Azken honetan diferentzia 0.9 puntukoa da eta Lehen Hezkuntzan disziplinar-teko proiektuek duten pisua Bigarren Hezkuntzan bainoa askoz handiagoa dela argi geratzen da.

G EBALUAZIO-JARDUERAK

Teknologia bidezko ebaluazio-praktikei dagokion atal honetan emaitzak maila erdi-baxukoak dira bi etapetan. Adostasun handia dago bost galderatik lautan (G1, G3, G6 eta G7), izan ere diferentzia 0.4 puntukoa edo txikiagoa da guzti horietan. Horien artean azpimarratzekoa da beste ikasle batzuei haien lanari buruzko iruzkinak egitea galderan emandako emaitza baxua bi etapetan.

H IKASLEEN KONPETENTZIA DIGITALAK

Ikasleek teknologiak modu segurua, sortzaile eta kritikoa erabiltzeko behar dituzten trebetasun, ezagutza eta jarrereri lotutako atal honetan orotariko emaitzak jaso dira. Hala ere, azpiataleki dagokienean adostasuna da nagusi, izan ere H3, H4, H6, H10, H11 eta H13 galderetan diferentzia 0.4 puntukoa edo gutxiagokoa da. Azpimarratzekoak kodetzen edo programatzen ikastea eta arazo teknikoak konpontzeko trebetasunetan bi etapek eta aldi berean estamentu desberdinek emandako emaitza baxuak. Desadostasunei dagokienez, H1 galderan diferentzia 0.7 puntukoa da, puntuazioa altua Lehen Hezkuntzakoa izanik. Horrek adierazten du Bigarren Hezkuntzan teknologien erabilerak segurua izateari uzten diola hein batean.

AMIA analisia

Indarguneak, ahultasunak, aukerak eta mehatxuak.

Faktore negatiboak

Ahuleziak (barne-faktoreak)
Teknologia berriak eta irakaskuntza digitala aztertzeko denbora falta.
Ebaluazio prozesuetan teknologiaren erabilera: ikasleei haien lanari buruzko iruzkinak egitean eta atzeraelikaduran gabeziak.
Ikasleen konpetentzia digitala: kodetzen eta programatzen eta arazo teknikoak konpontzen konpetentzia falta.

Mehatxuak (kanpo-faktoreak)

Egoera ekonomikoa gero eta larriagoak digitalizazio planari egin diezaioken kaltea.
Desdigitalizazioaren aldeko ekimenak gizartearen talde batzuetan.

Faktore positiboak

Indarguneak (barne-faktoreak)
Azpiegitura: Internet konexioa, ikaskuntza eta irakaskuntzarako gailu digital egokiak eta laguntza tekniko aproposa.
Hezkuntza komunitatearekin komunikazioa oso ongi baloratuta dago.
Egile-eskubideei eta erabirela-lizentziei buruzko arau barneratuak.

Aukerak (kanpo-faktoreak)

Europak Next Generation funtsen bitartez digitalizazioan aurreratzeko aukera.
Ikastolaren Digitalizazio Plana Europako markoaren baitakoa izatea.
Digiprest ikastaroaz baliatzea irakasleen konpetentzia digitalaren akreditazioak lortzeko.

Autoebaluazioaren ondorioak

Hausnarketa eta **AMIA** tresnatik ateratako ondorioak.

Indarguneak optimizatu aukerak areagotzeko

Azpiegitura egokia izan arren, Next Gen proiekuaren diru laguntzak erabili daitezke ekipamenduak berritzeko. Hezkuntza komunitatearekin komunikazioa oso ondo baloratuta egon arren, komunikatu mota bakoitzaren bidea zein den zehaztu daiteke. Egile-eskubideei eta erabirela-lizentziei buruzko arau oso barneratuta daude irakaslegoan eta horiek irakasleei transmititzeko aprobetxa daitezke.

Ahuleziei aurre egin aukerak aprobetxatzeko

Teknologiaren erabilera ebaluazioa prozesuetan txertatzeko irakasleen konpetentzia digitalaren ikastaroa baliatu. Ikasleen autonomia digitala eta programazio/kodeketa hobetzea kurrikulum berriaren inplantazioaren bidez.

Indarguneak optimizatu mehatxuak indargabetzeko

Hezkuntza komunitatearekin komunikazio egokia izatea, desdigitalizazioaren aldeko mugimenduak indargabetzeko baliagarria izan daiteke.

Azpiegitura eta baliabide egokiak izatea, krisi ekonomiko baten aurrean posizio egokia izateko baliagarria izan daiteke, inbertsioak egiteko zailtasunak egonda ere, ikastolaren digitalizazio prozesuarekin jarraitzeko aukera egongo delarik.

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

Adierazlea

Mota

Helmuga

Ekintzak

Baliabideak

Arduradunak

Epea

Egoera

II Irakaskuntza eta ikaskuntza

Helburua

--

Deskriptorea

Epea

--	--

Adierazlea

Mota

Helmuga

--	--	--

Ekintzak

Baliabideak

Arduradunak

Epea

Egoera

--	--	--	--	--

GP Garapen profesionala

Helburua		
Irakasleen prestakuntza indartzea maila guztietan, etapa bakoitzeko irakasleen % 50K teknopedagogiarekin lotutako prestakuntza-ikastaroren bat (online edo aurrez aurre) egin arte, eta kanpoko deialdietarako alternatibak abian jartzea.		
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	50

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Kanpoko prestakuntza-ikastaroei buruzko informazioa bilatzea	<ul style="list-style-type: none"> • Informazio-iturriak 	Ikt arduraduna	2025/06/30	Egina
Informazio-buletin bat sortzea eta hilero bidaltzea	<ul style="list-style-type: none"> • Edizio-aplikazioak • Sare sozialak • Irakasleen posta elektronikoa 	Ikt arduraduna	2025/06/30	Egina
Kanpoko prestakuntzari buruzko inkesta irakasleei pasatzea, ikasturte hasieran eta amaieran.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikazioak • Ziurtagiriak • Mugikortasun-programak • Irakasleak 	Zuzendaritza Prestakuntza batzordea	2025/06/30	Egina
Formakuntza eskaerak izapidetzea	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikazioak • Ziurtagiriak • Mugikortasun-programak • Irakasleak 	Zuzendaritza Etaparen koordinatzaileak	2025/06/30	Prozesuan (%80-99)

EJ Ebaluazio jardunbideak

Helburua		
Ebaluazio-formatuak hobetzea, gutxienez Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako etapako bi arlotan, ingurune digitalek eskaintzen dituzten aukerak erabiliz, ikasleei itzulerako informazioa (Feedback) modu puntualean, pertsonalizatuan eta esanguratsuan emateko.		
Deskriptorea	Epea	
EJ 1.2 Ebaluazio batutzailea dibertsifikatzen da	2025/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EJ 1.2 A1 Ikasgaien % ... tan ikasleek lineako probako teknologiak erabiltzen dituzte, berehalako itzuler...	Zenbakizkoa	2

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikaskuntza-plataformaren feedback aukera erabiliz, arlo horietan zereginak ematen dituen ikasleari informazio pertsonalizatua eta esanguratsua ematea.	<ul style="list-style-type: none"> Ikaskuntza-plataforma Feedback-aren garrantziari buruzko dokumentazioa Tresna erabiltzeko bideotutorialak 	<ul style="list-style-type: none"> Etapako bakoitzaren koordinatzailea IKT dinamizatzailea 	2024/10/30	Hasita (%1-19)
Plataformaren barruan unitate didaktiko bakoitzeko autoerregulazio eta autoebaluazio jarduerak bat sortzea eta ikasleekin gauzatzea.	<ul style="list-style-type: none"> Ikaskuntza-plataforma Autoerregulazioko jarduerak-eredua Autoebaluazioko galdetegiak sortzeko bideotutorialak 	<ul style="list-style-type: none"> Arlo bakoitzeko irakaslea 	2024/06/15	Prozesuan (%80-99)
Material didaktikoan proposatutako errubrikak erabiltzea, edo berezko errubrikak sortzea arlo bakoitzean landutako ikaskuntza-egoerak ebaluatzeko.	<ul style="list-style-type: none"> Ikaskuntza-plataforma Proposatutako errubrikak Ebaluazio-errubrikak sortzeko moduaren bideotutorialak 	<ul style="list-style-type: none"> Arlo bakoitzeko irakaslea 	2024/06/15	Prozesuan (%80-99)

EC Edukiak eta curriculuma

Helburua		
Ikasgelan baliabide digitalen erabilera handitzea, bai Ikaslekar argitaletxeak formatu digitalean proposatutakoak, bai irakasleek bereaiek dituzten irakaskuntza-ikaskuntza plataformen gainean sortzen dituztenak, eta % 80ra iristea Bigarren Hezkuntzan eta irakasleen kasuan, eta % 50era Lehen Hezkuntzan.		
Deskriptorea	Epea	
EC 1.1 Irakasleek eta ikasleek sortzen dute edukia	2024/12/31	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EC 1.1 A1 Curriculum-arloen/ikasgaien % ... ean, gutxienez, ikasleek eduki eta baliabide digitalak sortze	Ehunekotan	60

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Etapaka egungo material digitalaren egoera eta beharrianak aztertzea eta hobetzeko proposamenak egitea	<ul style="list-style-type: none"> Material digitalaren egungo egoeraren laburpen-txostena eta beharren bilketa. Hobekuntza-proposamenen txostena hezkuntza-etapa bakoitzeko 	<ul style="list-style-type: none"> Etapako koordinatzaileak IKT dinamizatzailea 	2023/09/30	Hasita (%1-19)
Material eta baliabide digitalak sortzeko prestakuntza, hezkuntza-etaparen arabera	<ul style="list-style-type: none"> Online bideoak baliabideen azalpenekin Erabiltzailearen eskuliburuak Aurrez aurreko prestakuntza-ikastaroa hezkuntza-etapen arabera 	<ul style="list-style-type: none"> Lehen Hezkuntzako koordinatzailea Bigarren Hezkuntzako koordinatzailea 	2023/10/30	Prozesuan (%40-59)
Ikasgelako eguneroko jardueretan sortutako baliabide digitalak integratzea eta horien egokitasuna baloratzea.	<ul style="list-style-type: none"> Programazio didaktikoa Ikaskuntza-plataforma Balorazio-orria 	<ul style="list-style-type: none"> Lehen Hezkuntzako koordinatzailea Bigarren Hezkuntzako koordinatzailea Arlo bakoitzeko irakaslea 	2023/10/30	Hasita (%1-19)
Material eta baliabide digitalen lizentziak erosteko plana, hurrengo urterako	<ul style="list-style-type: none"> Argitaletxeen plataforma 	<ul style="list-style-type: none"> Zuzendaritza-taldea IKT dinamizatzailea 	2023/10/30	Prozesuan (%40-59)

EN Elkarlana eta networking-a

Helburua

--

Deskriptorea

Epea

--	--

Adierazlea

Mota

Helmuga

--	--	--

Ekintzak

Baliabideak

Arduradunak

Epea

Egoera

--	--	--	--	--

AZ Azpiegiturak

Helburua

--

Deskriptorea

Epea

--	--

Adierazlea

Mota

Helmuga

--	--	--

Ekintzak

Baliabideak

Arduradunak

Epea

Egoera

--	--	--	--	--

IB Ikastetxeko berariazkoak

Helburua

--

Deskriptorea

Epea

--	--

Adierazlea

Mota

Helmuga

--	--	--

Ekintzak

Baliabideak

Arduradunak

Epea

Egoera

--	--	--	--	--



4. PROIEKTUAREN EBALUAZIOA

	Helburua	Noiz ebaluatu	Nola ebaluatu	Nork ebaluatu	Betetze maila	Hobetzeko proposamenak
LG						
II						
GP	Irakasleen prestakuntza indartzea maila guztietan, etapa bakoitzeko irakasleen % 50K teknopedagogiarekin lotutako prestakuntza-ikastaroren bat (online edo aurrez aurre) egin arte, eta kanpoko deialdietarako alternatibak abian jartzea.	2024ko ekaina 2025ko ekaina	<ul style="list-style-type: none"> Irakasleei jakinarazitako prestakuntza-txostenen eta -proposamenen kopurua zenbatuta. Irakasleek egindako prestakuntza egiaztatuen kopurua zenbatuz 	Zuzendaritza taldeak		
EJ	Ebaluazio-formatuak hobetzea, gutxienez Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako etapako bi arlotan, ingurune digitalen eskaintzen dituzten aukerak erabiliz, ikasleei itzulerako informazioa (Feedback) modu puntualean, pertsonalizatuan eta esanguratsuan emateko.	2024ko ekaina 2024ko ekaina 2024ko ekaina	<ul style="list-style-type: none"> Irakasleei galdetegi bat eginez, ebaluazio-prozesuan aldaketak egin dituzten arloen kopurua zenbatzeko. Plataformaren material digitalak aztertuz eta ikasleekin egin diren autoebaluazioko eta koebaluazioko jardueren kopurua kontatuz. Ikasleen zereginen ebaluazioan egindako feedbacken kopurua plataforman (txostena) kontabilizatuz. Plataformatik (txostena) zenbatuta ikaskuntzako ingurune pertsonalean ikasleei kalifikatutako eta jakinarazitako jardueren kopurua. 	Zuzendaritza taldeak Etapa koordinatzaileak / ikasketa burutzak		

EC	Ikasgelan baliabide digitalen erabilera handitzea, bai Ikaslar argitaletxeak formatu digitalean proposatutakoak, bai irakasleek beraiek dituzten irakaskuntza-ikaskuntza plataformen gainean sortzen dituztenak, eta % 80ra iristea Bigarren Hezkuntzan eta irakasleen kasuan, eta % 50era Lehen Hezkuntzan.	<p>2023ko urria</p> <p>2023ko urria</p> <p>2023ko urria</p> <p>2024ko urtarrila</p> <p>2025ko ekaina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikasgelan baliabide digitalak erabiltzen dituzten etapa bakoitzeko irakasleen kopurua zenbatuz. • Plataformatik txostenak lortuz jarduerak sortzen dituzten irakasleen kopuruari buruz. • PLEan (Personal Learning Environment) proposatzen diren material digitalen kopurua zenbatuta. • Teknologia digitalak erabiliz Ikaskuntzaren Diseinu Unibertsalaren (DUA) ikuspegitik hobetutako jardueren proportzioa. • Ikasleei galdetegi bat eginez baliabide digitalen erabileraren gogobetetze-mailari buruz. 	<p>Zuzendaritza taldeak</p> <p>Etapako bakoitzeko koordinatzaileak</p> <p>IKT arduradunak</p>		
EN						
AZ						
IB						