

## LH Euskadirako **STEAM ERRONKEN** egiaztapen-zerrenda

**1- Gizarte-hobekuntzako arazo edo behar bat islatzen du, benetakoa eta ikasleen errealitatetik hurbil dagoena** Bai  Ez

Ikasgelan plazaratzen diren egoerak ikastetxearen eta gure ikasleen inguruko gizarte-errealitatearen adierazgarri dira.

**2- Proposamen irekia da eta irtenbide bat baino gehiago ahalbidetzen ditu** Bai  Ez

Gaitasunekin (teknikoak eta zeharkakoak) lotuta, planteamenduak aukera desberdinak ematen ditu prozesuan eta/edo produktuan, eta hainbat irtenbide ahalbidetzen ditu. Haren ebazpen-prozesuak pentsamendu sortzailea abian jartzen du pentsamendu-prozesu dibergenteen eta konbergenteen bidez.

**3-Diziplinarteko ikuspegia du** Bai  Ez

Diziplina bat baino gehiago eskatzen du, eta ziklo bereko modulu desberdinak elkarrekintzan aritzea, askotariko kompetentzien garapena bultzatuz: teknikoak, pertsonalak, digitalak, komunikaziokoak, sormenekoak, talde-lana, ekintzailetzako ekimena eta abar.

Modu naturalean integratzen ditu hainbat modulutako gaitasunak eta lan- eta gizarte-testuinguruan ematen diren zeharkako gaitasunak.

**4-Emakumea zientziara eta teknologiara hurbiltzen du** Bai  Ez

Hainbat ikuspegitatik, gizonak eta emakumeak berdintasunez hurbiltzen ditu ikerketara eta berrikuntzara, eta erronkaren konponbideari buruzko ikuspegi bat eragiten du, genero-berdintasuna kontuan hartuta. STEAM diziplinak dituzten lanbideetan emakumeen talentua erakartzen, atxikitzen eta sustatzen du. Emakumeen ahalduntzea bultzatzen du STEAM diziplinetan.

**5-Elkarlanean ebazten da** Bai  Ez

Talde txikitan egiten zaio aurre, eta kide bakoitzak bere ikaskuntza bera eta ikaskide bakoitzarena hobetzen laguntzen du.

**6-Soluzio-prozesuan pentsamendu zientifikoaren eta ingeniariartzakoaren erabilera etengabea da** Bai  Ez

Metodo zientifikoa eta ingeniariartzakoa beharrezkoak dira, informazioa hainbat ikuspuntutatik bilatu, bildu eta aztertu behar baita, pentsamendu kritikoa erabiliz egindako planteamenduak zalantzan jarri.

**7- Teknologia 4.0 erabiltzen da** Bai  Ez

Elkarren osagarri diren eta Industria 4.0ren esparruan bateratzen diren teknologiak erabiltzen dira, hala nola: Internet industriala, Gauzen Internet, Fabrikazio gehigarria, Cloud Computing, Big Data, Konektagarritasuna, Errealitate areagotua, Errealitate birtuala, Adimen artifiziala, Elkarlaneko robotika, Zibersegurtasuna...

**8- Prototipo batera bideratzen diren dibergentzia- eta konbergentzia-prozesuak eragiten ditu** Bai  Ez

Erronka ebazteko ideiak sortu ondoren, haiek aztertu, iragazi, ebaluatu eta ebazteko balioa dutenak hautatu behar dira. Horretarako, pentsamendu sortzaileari lotutako kompetentziak lantzen dira. Aurrerago, soluzio-prototipo bat garatzen da.

**9- Emaitzak eta ondorioak testatzen eta zabaltzen dira** Bai  Ez

Prototipoa testatu ondoren, ingeniariartza-metodoaren zein metodo zientifikoaren azken urratsa lortutako emaitzak zabaltzea da, lankidetzakomunitatea sortuz.

Gure erronka **STEAM erronkatzat** hartzen da, baldin eta landutako ezaugarrien egiaztatzaileari emandako erantzun guztiak **BAI** badira.