



# IKASTETXEAREN PROIEKTU DIGITALA

**Ikastetxearen izena:**  
Eskolabarri Ikastetxea

---

**Ikastetxearen kodea:**      **Data:**  
014733

---





# 1. SARRERA

## Ikastetxearen testuingurua

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

### 1.3.- XEDEA

Eskolabarri koop elkarteak sustaturiko ikastetxea gara, Ermuan murgildurikoa, kalitatezko hezkuntza proiektu autonomo eta berriztatua lantzen duguna. Familieekin lankidetzan, Haur eta Lehen hezkuntzako ikasleen beharrezanetan oinarrituz, heziketa intergrala, aktibo, eleanitza eta zabala eskaintzeko, bizikidetzaz esparru batean, etorkizuneko eskola erronkei sendo erantzuten ikasteko, baita euskal gazte buruzabalak, kriteriodunak eta arduratsuak izateko.

### 1.4.-IKUSPEGIA

ESKOLABARRI HEZKUNTZA KOOPERATIBA bereziki ezaguna eta erakargarria izango da Ermuko inguruan ondoko gaietan nabarmenki gailentzen garelako:

Irakaslego egonkorra, konprometitua eta etengabe prestatua ikas irakasteko baliabide eta metodologia aktiboetan eguneratua. Ikasle bakoitzari eta familiei ematen diegun arreta eta banakako erantzuna, eta lortzen dugun eskola Bizikidetzaz giro gertua, inklusiboa, partehartzailea eta baikorra. Ermuko Herrian sustraitu eta gizarte eragile partehartzaile gailendua izatea.

Hiru hizkuntzetan komunikatzeko gure ikasleek bereganatzen dituzten konpetentziak, [jatorrizko textuinguruak kontuan izanda], bai eta funtsezko ikasarloetan, IKT barne, Hezkuntzako lege berriei egokitu. [eta zehazturiko zeharkako arlo kritikoetan: jasangarritasun praktikak].

Eskola zerbitzu osagarrien ( jantokia, ludoteka, kirol eta kultur programak, ateraldiak) eskaintza aproposa, malgua eta ematen den kalitatearen neurriko prezioa.

### 1.5.- BALOREAK-HELBURUA

Eskolabarri eskola proiektuen praktikaz jarrera eta baloretan hezitzen dugun ikastetxea gara, tratu xume eta banakakoaz, jakinmina eta kriteriodun ikasleak garatzen laguntzeko, gure Hezkuntza Proiektuan zehazten diren balore eta jarrereekin.

Eskolabarri elkarte kooperatiba izanik, gureak egiten ditugu kooperatiben balorea orokorrak: lankidetzaz, bardintasuna, erantzunkizuna, solidaritatea, gardentasuna eta inguruarekiko konprometua.

Etengabeko prestakuntza hobekuntza eta berrikuntzarako konprometuz irmoa, eskola komunitateko eragile guztien parte hartzea bultzatuz eta interes taldeen interesak kontuan hartuz eta orekatuz.

Gure familien ISEla maila ertain-bajukoa da eta eskolako baliabide teknologiko anitzak ditugu eskolan, gela guztietan PDI dugularik eta 4. mailatik aurrera ikasle bakoitzak bere ordenagailua izanda.

## Azpiegiturak

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

Eskolabarri aspaldi hasi ginen iraultza teknologikoarekin.

Lehenik eta behin PDI-ak jarri genituen maila guztietan, eta apurka apurka, irakasle guztiak norberako ordenagailuaz hornitu genituen.

Konektibitatean ere inbertsio handia egin genuen, hasiera baten genuen azpiegiturak ez baitzuen gailu guztien konektibitatea bermatzen. Udalak eskeinitako 1000 megako konexioa hartu eta wifia banatzeko UNI-fi diskak jarri genituen, eskolako puntu guztietan internet sarbidea bermatzeko.

Wifi sare ezberdinak ditugu, bata irakaslegoarentzat, eta bestea ikaslegoarentzat, azken hau irakaslegoarena baino mugatuagoa izanda, adin txikioentzat aproposak ez diren orrialdeak blokeatuz.

Mantenuaz IKT batzordeko kideak okupatzen dira eta, arazoa larriago baldin bada, Saretik informatikan dugu mantenua.

Irakaslegoak, batez ere, argialetxeek eskeintzen dituzten plataformak erabiltzen dituzte, baina, gero eta gehiago, GEnially, Liveworksheet, Classroom, Canva, Kahoot....bezalako imgurune birtualak erabiltzen dira.

## Proiektuaren justifikazioa

Proiektuak nola lagunduko dio ikastetxeari eta zergatik parte hartzen da.

Nahiz eta azpiegituretan eskola ondo hornituta egon, irakaslegoaren formakuntzan eta erabileran atzean geratzeko arriskuan gaude. Honetarako oso garrantzitsua ikusten dugu Proiektu Digitalak ematen digun aukera aprobetxatzea.

Gero eta argiago dugu teknologia berriak orainaldia direla, eta ezin dugula beste alde batera begiratu. Hau del aeta, plan zehatz

bat finkatu behar dugu azken urteetan hezkuntza prozesuak hobetzeko eta ikastetxean ezarri diren hainbat tresna eta baliabideen erabilera sendotzeko.

BEharrezkoa ere ikusten dugu ikastetxearen eraldaketa unitate bat bezala ikustea eta zuzendaritza taldetik hobekuntza planak disinatzea. Honetarako DigComOrg markoak laguntzen digu ikuspegi global batetik gure eskolako errealitatea aztertzen eta etorkizunerako ekintza planak diseinatzen.

Gaur egun gizartea gero eta digitalizatutago dago, eta eskolatik erantzuna eman behar diogu etorkizuneko gizarteriari. Gure ikasleak etorkizuneko ingurune oso digitalizatueta ondo moldatzeko prestatu behar ditugu, ikastetxeko praktiketan bai antolamendu alderdietan baita irakas-ikas prozesuetan.

Proiektu honen bitartez, honako hau lortu nahi dugu:

- Ikastetxearen egoera ebaluatzea IKT erabilerari dagokionez.
- Plan Digital batek hezkuntza-erakundearen estrategia digitala planifikatzeko duen potentziala aitortzea.
- Eskola etengabe ikasten ari den erakunde bat bilakatzea.
- Hezkuntza-Komunitateko agente guztiak inplikatzeko eskolako kultura digitala garatzeko.

### **Elaborazio prozesua eta lan-taldea**

Lehentasunak zehaztu.

Planifikazio maila zehaztu.

Nor izango da eragilea?

Proiektua garatu ahal izateko, lehenik eta behin eskolako egoeraren analisia egin beharko dugu, honetarako Selfie For school galdetegia pasatuko dugu, zuzendaritza taldeari, irakaslegoari eta 5 eta 6. mailako ikasleei, horrela autoebaluazioa eta honen hausnarketa bideratzeko.

Honek gure ibilbidea markatuko digu, helburuak zehazten lagunduz eta, honekin batera, helburu hauek lortzeko ekintzak zehaztu ahalko ditugu.

Prozesu honetan, IKT BATzordea, Juan eta Richard, izango da eragilea, eta hau izango da planifikazioa zehaztuko duena.

### **Proiektu Digitalak Hezkuntza Proiektuari eta Urteko Planari egiten dion ekarpena**

Proiektu digital honek gure Urteko Planean txertatuta dugu, ezinezkoa baita bakoitza alde batetik bideratzea, bi hauek, Hezkuntza Proiektuarekin bateragarriak izan behar dira.

Braz, Proiektu Digitalak eskatzen dituen egokitzapenak, Urteko Planean definitu beharko ditugu Hezkuntza Proiektuan eragina izan ditzan.



## 2. IKASTETXEAREN EGOERAREN ANALISIA

### Errealitatearen azterketa, prozesuetan IKTen erabileraren gaineko hausnarketa.

SELFIE edo beste autoebaluazio tresna batetik jasotako emaitzen hausnarketa.

Hausnarketa sakonarekin hasi baino lehen, laburpena gainbegiratzuz, konturatzeko gara arlo guztietan ateratako emaitzak berdin agertzen direla, hau da, ikasleek nota altuena ematen du, gero irakasleek, eta azkenik, nota baxuenak zuzendaritza taldeak ematen dituen dira. Posible litzateke zuzendaritza taldetik errealitatea den baino ezkorragoa ikustea, beraz, guretzat, positiboa da hasieratik.

Orain eremura aztertzen hasiko gara:

#### -Lidergoa:

Irakasleek zuzendaritza taldeko babesa eta laguntza sentitzen dute, inplikaturik daude aldaketa planifikatzerakoan, baina ikusten dugu estrategia digitala ez dagoela guztiz garatuta.

#### -Kolaborazioa eta sareak:

Argi geratzen da teknologia berriak erabiltzen ditugula beste erakundeekin kolaboratzeko, honen erabilerari buruz eztaibaidatzeko tartek ditugula, baina gero ez dugula ematen ditugun aurrerapasuak ebaluatzen, beraz, ez dakigu

#### -Azpiegitura eta ekipamenduak:

Eremu oso hau indargunea bezala azpimarratzen dugu, emaitza guztiak oso altuak izan baitira.

#### -Etengabeko prestakuntza profesionala:

Nahiz eta nota ona atera, guretzat hau ahulezi bat da, ez baitugu norberako garapen profesionalerako tartek eskeitzen, edo gutxienez, ez ditugu programatuta.

#### -Pedagogia: Laguntzak eta baliabideak:

Hemen esanguratsua da gure ikasleen etapa, Lehen Hezkuntzan ingurune birtualak erabiltzen ditugu, batez ere, 4. mailatik aurrera, baina, Lehen Hezkuntzan, ez dugu horrelakorin builtzatzen. Bestetik, irakasleek baliabide digitalak sortu edo bilatzeko gaitasuna dutela adierazten da.

#### -Pedagogia: Ikasgelan aplikatzea:

Hemen emaitzak oso ezberdinak dira, alde batetik, ikasleek oso baikor baloratzen dute teknologia digitalen erabilpena geletan, eta bestetik, irakasleek ez dago gustora egiten duen erabilerarekin.

#### -Ebaluazio jarduketak:

Atal honetan emaitza bajaran izan dugun atala da, beraz lan egin beharko dugu eremu hau indartzeko.

#### -Ikasleen konpetentzia digitalak:

Ondo garatuta dugu eskolan, baina, nahiz eta indargunea izan, garrantzia handi eman behar zaion eremua da.

## AMIA analisia

Indarguneak, ahultasunak, aukerak eta mehatxuak.

### Faktore negatiboak

#### Ahuleziak (barne-faktoreak)

Eskolan proiektu digitalak ezartzen esperientzia falta izatea.

Hezkuntza-komunitate osoa proiektu digitalean sartzeko zailtasunak.

Irakasle batzuen beldurra IKT aurrean.

Proiektua aurrera eramateko arduradunarentzat denbora falta.

Interneten dauden aplikazioen kostea.

#### Mehatxuak (kanpo-faktoreak)

Digitalizazioak eta honek ekartzen duen kostuari aurre egitea

Eguneratuta egoteko beharra, azkarregi aldatzen dira aplikazioak, eta honek digitalizazioan etengabeko prestakuntzan egotea eskatzen gaitu

Sarean informazio, joku, material asko dago edozeinen esku.

### Faktore positiboak

#### Indarguneak (barne-faktoreak)

Ikastetxean teknologia digialetan konprometitutako eta gaitutako irakasle-taldea izatea.

Tresna digitalen erabilera errazten duen azpiegitura teknologikoa izatea.

Lehen Hezkuntzako 4. mailatik 1x1 proiektua ezarrita izatea.

IKTen heldutasun maila ertaina izatea.

IKTak komunikazio-kanaletan erabiltzea.

Inika plataforma erabiltzea kudeaketa akademiko eta administratiborako.

#### Aukerak (kanpo-faktoreak)

Hezkuntza ikasgelatik haratago zabaltzeko aukera, horretarako tresna digitalak erabiliz.

Ikasleak modu aktibo eta ludikoan inplikatu dituzten hezkuntza-programa pertsonalizatuak ezartzea.

Beste hezkuntza-erakunde batzuekin lankidetzan aritzea, baliabideak eta ezagutzak partekatzeko.

Behar bereziak dituzten ikasleentzako hezkuntza-eskaintza zabaltzea, plataforma digitalen bidez.

## Autoebaluazioaren ondorioak

Hausnarketa eta **AMIA** tresnatik ateratako ondorioak.

### Indarguneak optimizatu aukerak areagotzeko

Ikastetxeak teknologia digitaletan gaitasuna duen irakasle-taldea du; trebetasun horiek ikasleak modu aktiboan eta ludikoan inplikaturako dituzten hezkuntza-programa berritzaileak ezartzeko erabil daitezke.

Ikastetxeak eskola-komunitate konprometitua du; beste eskola batzuekin lankidetzak egin daitezke, baliabideak eta ezagutzak trukatzeko eta ikasleentzat aukera berriak sortzeko.

4. mailatik aurrerako 1x1 proiektuak Hezkuntza ikasgelatik haratago zabaltzeko aukera ematen digu.

### Ahuleziei aurre egin aukerak aprobetxatzeko

Eskolan hainbat proiektu garatu dituzten irakasleen laguntza izan Proiektu digitala garatzeko.

Irakasleen beldurrak beste hezkuntza-erakunde batzuekin lankidetzara aritzerakoan, gaitzetzeko aukera izan.

Aplikazioak aztertu eta doako bertsioekin egin ahal diren ekintzaetako tutorialak garatu, eta beharren arabera, premium izateko diru-sarrerak bilatu.

### Indarguneak optimizatu mehatxuak indargabetzeko

Azpiegitura teknologikoa garatuta dugunez, teknologian inbertsioa gutxiagoa da.

Ikastetxeko langileria egonkorra da, konprometituta gure Hezkuntza Proiektuarekin, eta IKT arloan formatuta azken urteetan, teknologia berrietan eguneratzeko gaitasunarekin.

Komunikazio kanalak erabili sarean dagoen interesgarriak diren jokuak, materialak eta abar identifikatzeko.

### Ahuleziei eta mehatxuei aurre egin

Irakasle taldea teknologia digitaletan gaitzea, bere trebetasunak eta ezagutzak hobetzeko.

Bilerak eta tailerrak antolatzea hezkuntza-komunitateko kideak proiektu digitalaren onurei buruz informatu eta motibatuzko.

Doako edo kostu txikiko tresna digitalak erabiltzea, proiektuaren kostuak murrizteko.



### 3. HELBURUAK ETA EKINTZAK

#### LG Lidergoa eta gobernantza

Helburua		
Batzorde Digitala sortzea, ikastetxean proiektu digitalaren ezarpena gainbegiratu eta zuzentzeko.		
Deskriptorea	Epea	
LG 3.7 Agerikoa da politika eta norabidea gainbegiratzen direla	2023/07/28	
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 3.7 A1 Ikastetxeak bere oinarrizko dokumentazioan (Urteko Plana, IHP) sartzen ditu irakasle-taldeak	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Batzorde Digitaleko kideak identifikatzea: ikastetxeko hainbat arlotako ordezkariak sartu behar ditu, ikuspegi zabala eta askotarikoa bermatzeko.		Zuzendaria	2023/09/01	Prozesuan (%60-79)
Batzordearen eginkizunak eta erantzukizunak ezartzea		Zuzendaria	2023/09/01	Hasita (%1-19)

Helburua		
Proiektu digitala ezartzeko plan estrategikoa garatzea		
Deskriptorea	Epea	
LG 1.1 Ikaskuntza digitalerako teknologien ahalmena argi markatzen da	2023/12/22	
Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 1.1 A2 Proiektu digitala idatzi da.	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Batzordeak plan zehatz bat prestatu behar du proiektua gauzatzeko xedeak, helburuak, jarduerak eta epeak ezartzeko.		Zuzendaria	2023/09/01	Detektatua

#### Helburua

**Batzordeak hezkuntza-komunitatearekin komunikatzeko bide eraginkor eta gardenak ezarri behar ditu, informatuta egon daitezen eta proiektuari buruzko atzeraelikadura jaso dezaten.**

Deskriptorea	Epea
LG 1.2 Ikaskuntza digitalerako teknologien alde onak komunikatzen dira	2023/09/29

Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 1.2 A1 Proiektu digitala hezkuntza komunitate osoak onartu du ( irakasle-taldeak, eskola-kontseilua	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Batzordeak Proiektu digitala aurkezten du	Emaila	Zuzendaria	2023/09/29	Detektatua
Batzordeak atzeraelikadura jasotzen du	Galdetegia	Zuzendaria	2023/12/29	Detektatua

## Helburua

### Proiektuaren aurrerapena aldizka ebaluatzea

Deskriptorea	Epea
LG 3.4 Inplementazio-planaren emaitzak, kalitatea eta inpaktua berrikusten dira	2024/06/28

Adierazlea	Mota	Helmuga
LG 3.4 A1 Ikastetxeak ebaluazio-tresnak ditu, kanpokoak eta barnekoak, teknologia digitalen erabilerar	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Atzeraelikaduran jasotako emaitzekin hobekuntza plana proposamenak egitea	Amia	Zuzendaria	2024/06/28	Detektatua



## II Irakaskuntza eta ikaskuntza

Helburua		
Ikastetxearen IIB definitzea, eta haren erabilera definitzea, ikasleekin lan egiteko bide egonkorra izan dadin.		
Deskriptorea	Epea	
II 1.1 Pertsonala eta ikasleak gai dira arlo digitalean	2025/06/20	
Adierazlea	Mota	Helmuga
II 1.1 A1 Egutegi bat finkatu da lan saioak ezarri, IIBen erabilera landu eta irakasleen artean jardunbide	Bai/Ez	bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Zehaztu zer aplikazio edo aplikazio erabiliko diren ikastetxeko IIB gisa, eta erabilera-jarraibide batzuk ezarri EVA ikasleekin lan-kanal egonkor gisa finkatzeko.		Batzorde Digitala	2022/09/01	Prozesuan (%20-39)
Zehaztu zeintzuk aplikazio ezagutu behar dute irakasleek eta ikasleek derrigorrez		Batzorde Digitala	2023/09/01	Prozesuan (%40-59)

Helburua		
Ikastetxeko ikasleei zuzendutako prestakuntza-plana diseinatzea, datuen babesari, nortasun digitalari, zibersegurtasunari, sare sozialen erabilerari eta Interneten erabilera kritikoari dagokiona.		
Deskriptorea	Epea	
II 1.2 Lehenengo mailan jartzen dira online inguruneetako segurtasuna, arriskuak eta portaera arduratsua	2024/06/28	
Adierazlea	Mota	Helmuga
II 1.2 A3 Unitate didaktikoak diseinatu/egokitu ditu, datuak babesteari, identitate digitalari, zibersegur	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Datuen babesari, nortasun digitalari, zibersegurtasunari, sare sozialen erabilerari eta Interneten erabilera kritikoari buruzko unitate didaktikoak diseinatzea, tutoretza saioetan erabiltzeko.	AJA	Batzorde Digitala	2025/06/30	Detektatua

Helburua		
Ikasleek dituzten ikaskuntza-egoerak diseinatzea, teknologia digitalak erabiltzea informazioa bilatzeko, antolatzeko, edukiak sortzeko, argitaratzeko eta ekoizpen digitalak partekatzeko.		
Deskriptorea	Epea	

II 1.3 Pertsonalaren eta ikasleen gaitasun digitalaren (GD) konparatiboa egiten da.	2024/06/21
---	------------

Adierazlea	Mota	Helmuga
II 1.3 A2 Unitate didaktiko eta programaziotan ikasleen gaitasun digitalaren irizpideak txertatu dira.	Bai/Ez	bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikasleek dituzten ikaskuntza-egoerak diseinatzea teknologia digitalak erabiltzea informazioa bilatzeko, antolatzeke, edukiak sortzeko, argitaratzeko eta ekoizpen digitalak partekatzeke.	Curriculum Berriko Txantiloiak	Batzorde Digitala Irakasleak	2025/05/30	Hasita (%1-19)
Diziplina arteko proiektuen garapena bultzatzea, ikaskuntza egoeretatik abiatuta antolakuntzaren gune gisa, teknologia digitalak erabiliz informazioa bilatu, tratatu eta zabaltzeko.	Curriculum Berriko Txantiloiak	Batzorde Digitala Irakasleak	2025/06/30	Hasita (%1-19)

## GP Garapen profesionala

Helburua		
Irakaskuntzako gaitasun digitala garatzera bideratutako ekintzak sustatzea, tresna digitalen ezagutza eta erabilera, teknologiaren erabilera ikaskuntza prozesuen erabileran eta garapen profeseionalean hobetuz.		
Deskriptorea	Epea	
GP 1.3 EGPa lerrokatu dago banakako eta antolatutako premiekin	2026/06/30	
Adierazlea	Mota	Helmuga
GP 1.3 A3 Ikastetxeak prestakuntza- edo lan-saioak antolatzea, baliabide digitalak sortzeko eta irakaski	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Irakasleen gaitasun digitala hobetzeko prestakuntza-plana diseinatu eta ezartzea.	DigCompEdu dokumentua Selfie for Teachers	Batzorde Digitala	2023/06/15	Prozesuan (%80-99)
Ikastetxean sartu berri diren irakasleentzako tresna eta aplikazio normalizatuen urteko oinarriko prestakuntza-plan bat diseinatzea eta ezartzea		Batzorde Digitala	2024/06/28	Detektatua
Irakasle-taldearentzako prestakuntza- edo lan-saioak antolatzea, era askotako interes pedagogiko duten tresna digitalen eta webguneen erabilerari buruz.	Educación 3.0	Batzorde Digitala	2025/06/30	Detektatua
Irakasleentzako prestakuntza-plan bat eta ikastetxeko tutoretza-planean sartutako ekintzak diseinatzea ikasleentzat, datuen babesari, zibersegurtasunari, sare sozialen erabilerari eta interneten erabilera kritikoari dagokienez.	Basque Cyber Security Center	Batzorde Digital	2024/06/28	Detektatua

## EJ Ebaluazio jardunbideak

Helburua		
Teknologia digitalen erabilera bultzatzea ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuak garatzeko, arreta jarri ikasleek beren ikaskuntzei buruz bideratutako teknologiei hausnar dezaten.		
Deskriptorea	Epea	
EJ 1.3 Autoebaluazioa eta berdinen arteko ebaluazioa sustatzen da.	2024/06/28	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EJ 1.3 A1 Ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuak garatzeko erabiliko diren teknologia digi	Ehunekotan	80
EJ 1.3 A2 Programazioetan, ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuetan erabiliko diren tek	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Teknologia digitalak aztertzea, ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuak garatzeko.	Educación 3.0	Batzorde Digitala	2024/06/28	Detektatua
Mailaka definitzea eta ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuetan erabiliko diren teknologia digitalak programazioetan finkatzea.	Google Forms, Kahoot eta Educaplay	Batzorde Digitala	2024/06/28	Prozesuan (%20-39)
Ikasleen gaitasun digitala hezkuntza-maila bakoitzean ebaluatzeko irizpideak definitzea, arlo/ikasgaiak kontuan hartuta		Ikasketa Burua	2024/06/28	Detektatua

## EC Edukiak eta curriculuma

Helburua		
Ikastetxearen curriculum-proiektuan irteera-profila, ikasleen konpetentzia digitala garatzeko ibilbidea eta konpetentzia digitala ebaluatzeko irizpideak ezartzea		
Deskriptorea	Epea	
EC 2.6 Ikasleen gaitasun digitala curriculum osoan garatzen da	2024/06/28	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EC 2.6 A1 Ikastetxearen curriculum-proiektuak irteera-profila, ikasleen gaitasun digitalaren garapenare	Zenbakizkoa	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikastetxearen curriculum-proiektuan irteera-profila, ikasleen konpetentzia digitalaren garapenaren ibilbidea eta hezkuntza-maila bakoitzerako konpetentzia digitala ebaluatzeko irizpideak definitzea	Curriculum Berria	Ikasketa Burua	2024/06/28	Detektatua
Unitate didaktikoetan konpetentzia digitala garatzea dakarten jarduerak azaltzea.	Curriculum Berria	Ikasketa Burua	2024/06/28	Prozesuan (%20-39)
Ziklo bakoitzean zehaztea lineako ikaskuntza-ingurunea eskainiko duten edukien, jardueren, adibideen eta hezkuntza-baliabide digitalen hasierako multzoa.	Curriculum Berria	Ikasketa Burua	2024/06/28	Detektatua

Helburua		
Online ikaskuntzako ingurune bat garatzea eta eguneratuta edukitzea, edukiak, jarduerak, adibideak eta hezkuntza-baliabide digitalak eskaintzeko.		
Deskriptorea	Epea	
EC 1.5 Hezkuntza baliabide irekiak sustatzen eta erabiltzen dira	2023/06/21	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EC 1.5 A1 Gutxienez, zikloen % 75 k baliabide digital irekiak dituzten webguneetarako sarbideak jasotze	Ehunekotan	100

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ziklo bakoitzean zehaztea lineako ikaskuntza-ingurunea eskainiko duten edukien, jardueren, adibideen eta hezkuntza-baliabide digitalen hasierako multzoa.	Google Suite For Education	Batzorde Digitala	2023/06/30	Prozesuan (%80-99)

**Helburua****Ikasleen ikaskuntza-prozesuak aberastuko dituzten baliabide digitalen erabilera sustatzea, ikasleen aniztasuna kontuan hartuta.**

Deskriptorea	Epea
EC 1.5 Hezkuntza baliabide irekiak sustatzen eta erabiltzen dira	2024/06/21

Adierazlea	Mota	Helmuga
EC 1.5 A1 Gutxienez, departamentuen/maileen/zikloen % 75ak baliabide digital irekiak dituzten webgun	Ehunekotan	80

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Programazioa eta Problemen Ebazpena IKT ikasgaiko programazioetan indartu behar dira	Hezigunea eta Curriculum Berria	Ikasketa Burua	2024/06/28	Detektatua

## EN Elkarlana eta networking-a

### Helburua

Lankidetzarako, hausnarketarako eta ezagutzak eta esperientziak trukatzeko dinamikak sustatzea.

Deskriptorea	Epea	
EN 1.4 Ezagutza trukatzeko jarduera eta ekitaldietan parte hartzea sustatzen da	2024/06/21	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EN 1.4 A1 Ikastetxeak eremu digitalean esperientziak trukatzeko jardunaldi batzuk planifikatu ditu, ingl	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikastetxearen barruan teknologia digitalen erabilerari buruzko informazioa eta hausnarketa trukatzeko tresnak eta uneak planifikatzea.		Batzorde Digitala	2024/06/28	Hasita (%1-19)
Eremu digitalean esperientziak trukatzeko aldizkako jardunaldiak planifikatzea, eta eskualdeko beste ikastetxe batzuk parte hartzera gonbidatzea.	Udaletxea	Batzorde Digitala	2024/06/28	Detektatua

### Helburua

Inika plataformaren erabileran familien ezagutza sustatzea eta hobetzea

Deskriptorea	Epea	
EN 2.1 Komunikazio-estrategia esplizitua dago ezarrita	2023/09/29	
Adierazlea	Mota	Helmuga
EN 2.1 A2 Hezkuntza-eduki digitalak dituen ikastetxearen web-orria eguneratzeko protokoloa definitu	Bai/Ez	BAi

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikastetxeko webgunean familiei zuzendutako informazioa argitaratzea, INIKA plataformaren enplegua errazteko	Inika	Zuzendaritza	2023/12/21	Prozesuan (%20-39)
Familientzako aurrez aurreko edo online prestakuntza antolatzea, IKASGUNEA plataformako enpleguari begira	Inika	Batzorde Digitala	2023/10/31	Prozesuan (%20-39)

## AZ Azpiegiturak

Helburua		
Ikastetxearen azpiegiturak kudeatzeko eta mantentzeko plana garatzea/eguneratzea, baliabide teknologikoak, identifikatuak, operatiboak eta eguneratuak izateko.		
Deskriptorea	Epea	
AZ 2.7 Laguntza teknologiak erabiltzen dira behar bereziei erantzuteko	2023/12/21	
Adierazlea	Mota	Helmuga
AZ 2.7 A1 Ikastetxeko plataforma eta zerbitzu digitalak eguneratuta eta operatibo daude. (laguntza tek	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Ikastetxeak erabiltzen dituen plataforma eta zerbitzu digitalak kudeatzeko eta mantentzeko jarduketa-protokoloak garatzea/eguneratzea.	Google Suite, Ibaizabal eta Milton	Batzorde Digitala	2024/06/28	Hasita (%1-19)
Zaharkitutako baliabide teknologikoak kentzeko, birziklatzeko edo berrerabiltzeko protokoloak ezartzea eta beharrezko neurriak zehaztea, kudeaketa jasagarria eta ingurumen-erantzukizuna kontuan hartuta.	Ingurumen Batzordea	Zuzendaritza	2023/09/29	Prozesuan (%40-59)

Helburua		
Irakasle eta ikasleentzako baliabideen eskuragarritasuna bermatzea, arriskuan dauden ikasleei arreta berezia jarritz		
Deskriptorea	Epea	
AZ 2.3 Edonoiz/edonon ikastearen oinarrian ikaskuntza digitalerako teknologia-sorta zabala dago	2023/09/29	
Adierazlea	Mota	Helmuga
AZ 2.3 A1 Eskolan dauden eta erabiltzen ari ez diren ekipo eramangarriak etxera eramateko mailegu-ze	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Baliabide teknologikoetarako sarbidean ikasle zaugarriak identifikatzeko behar diren protokoloak ezartzea, eta egoera sozioekonomiko ahulean dauden ikasleek jasaten dituzten desberdintasunak arintzeko beharrezko neurriak hartzea	Eskolako ordenagailuak	Batzorde Digitala	2023/09/29	Prozesuan (%60-79)

Helburua		
Ikastetxean erabiltzeko baliabide teknologikoak definitzea eta horien erabilera egokia, segurtasuna eta datuen babesa bermatzea.		



Deskriptorea		Epea
AZ 2.1 Erabilera arduratsurako arauak daude ezarrita		2023/09/07
Adierazlea	Mota	Helmuga
AZ 2.1 A2 Ikastetxeak prestakuntza-saioak (tutoretza-saioak) eta ikasleentzako materialak zehaztu ditu	Bai/Ez	Bai

Ekintzak	Baliabideak	Arduradunak	Epea	Egoera
Teknologia digitalak gaizki erabiltzearen arriskuak eta lineako inguruneak erabiltzeko portaera-arau onargarriak hobeto ezagutzea helburu duten ekintzak bultzatzea	Netiketak (Pantallas Amigas)	Ikasketa Burua	2023/09/29	Prozesuan (%60-79)

## 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	Batzorde Digitala sortzea, ikastetxean proiektu digitalaren ezarpena gainbegiratu eta zuzentzeko.					
LG	Proiektu digitala ezartzeko plan estrategikoa garatzea					
LG	Batzordeak hezkuntza-komunitatearekin komunikatzeko bide eraginkor eta gardenak ezarri behar ditu, informatuta egon daitezten eta proiektuari buruzko atzeraelikadura jaso dezaten.					
LG	Proiektuaren aurrerapena aldizka ebaluatzea					
II	Ikastetxearen IIB definitzea, eta haren erabilera definitzea, ikasleekin lan egiteko bide egonkorra izan dadin.					
II	Ikastetxeko ikasleei zuzendutako prestakuntza-plana diseinatzea, datuen babesari, nortasun digitalari, zibersegurtasunari, sare sozialen erabilerrari eta Interneten erabilera kritikoari dagokiona.					
II	Ikasleek dituzten ikaskuntza-egoerak diseinatzea, teknologia digitalak erabiltzea informazioa bilatzeko, antolatzeko, edukiak sortzeko, argitaratzeko eta ekoizpen digitalak partekatzeko.					

GP	Irakaskuntzako gaitasun digitala garatzera bideratutako ekintzak sustatzea, tresna digitalen ezagutza eta erabilera, teknologiaren erabilera ikaskuntza prozesuen erabileran eta garapen profesionalen hobetuz.							
EJ	Teknologia digitalen erabilera bultzatzea ebaluazio-, autoebaluazio- eta koebaluazio-prozesuak garatzeko, arreta jarri ikasleek beren ikaskuntzei buruz bideratutako teknologiei hausnar dezaten.							
EC	Ikastetxearen curriculum-proiektuan irteera-profila, ikasleen kompetentzia digitala garatzeko ibilbidea eta kompetentzia digitala ebaluatzeko irizpideak ezartzea							
EC	Online ikaskuntzako ingurune bat garatzea eta eguneratuta edukitzea, edukiak, jarduerak, adibideak eta hezkuntza-baliabide digitalak eskaintzeko.							
EC	Ikasleen ikaskuntza-prozesuak aberastu dituzten baliabide digitalen erabilera sustatzea, ikasleen aniztasuna kontuan hartuta.							
EN	Lankidetzarako, hausnarketarako eta ezagutzak eta esperientziak trukatzeko dinamikak sustatzea.							
EN	Inika plataformaren erabileran familien ezagutza sustatzea eta hobetzea							
AZ	Ikastetxearen azpiegiturak kudeatzeko eta mantentzeko plana garatzea/ eguneratzea, baliabide teknologikoak, identifikatuak, operatiboak eta eguneratuak izateko.							
AZ	Irakasle eta ikasleentzako baliabideen eskuragarritasuna bermatzea, arriskuan dauden ikasleei arreta berezia jarri							

