

BESTELAKO XEDAPENAK

HEZKUNTZA SAILA

4447

AGINDUA, 2024ko irailaren 17koa, Hezkuntzako sailburuarena, zeinaren bidez dirulaguntzen deialdia egiten baitzaie itunpeko sareko ikastetxeei eta unibertsitatez kanpoko itunpeko ikastetxe pribatuekin estatutu- zein erregelamendu-harremanak dituzten elkarteei eta federazioei, «Eskola Adimentsua» izeneko programa garatzeko 2024-2025 ikasturtean.

Automatizazioa, robotika eta adimen artifiziala aldaketa sakonak eragiten ari dira gizartean, eta ikasteko, lan egiteko eta harremanak izateko gure modua birdefinitzen ari dira. Testuinguru horretan, alfabetatze digitala derrigorrezko premia bihurtu da, eta gaitasun aurreratuak menderatzea eskatzen du. Ezinbestekoa da hezkuntza-sistemak agertoki berri horretara egokitu daitezela, horren inplikazio etiko, politiko, sozial eta ingurumenekoei buruz hausnar dezatela, eta berrikuntza eta teknologia digitalaren erabilera egokia susta dezatela.

«Eskola Adimentsua» programa kezka hori oinarri hartuta sortu zen, eta egun arte Euskal Hezkuntza Sistemaren Eraldaketa Digitalerako Planean gauzatutako beste ekimen batzuei batu zaie. Ekimenak irakaskuntza- eta ikasketa-prozesuetan informazioaren eta komunikazioaren teknologiak txertatzeari eta kultura zientifikoa, teknologikoa eta matematikoa sustatzeari daude lotuta.

Egungo erronkei modu integratuan heltzeko xedez, ezinbestekotzat jotzen da, halaber, inguru-arenarekiko jasangarritasun- eta erantzukizun-printzipioak ere aintzat hartzea. Euskadik erronkari aurre egingo dio Euskadi Basque Country 2030 Agendaren bidez, garapen jasangarrirako helburu orokorreko konpromisoa erakusteko. Tokiko 2030 Agenda eta 2030erako Euskadiko Jasangarritasunerako Hezkuntza Estrategia haren osagarri izango dira. Helburua da lurralde-estrategia jasangarria, inklusiboa eta ekitatiboa sustatzea, ikastetxeak eta hezkuntza-komunitateak aktiboki inplikatzen dituen kultura jasangarrirako eraldaketan.

Pentsamendu konputazionala, programazio-lengoaiak eta robotika hezigarria hezkuntza-curriculumetako elementu berri gisa txertatzeko, ezinbestekoa da baliabide didaktikoak eta hezkuntza-baliabideak eskuragarri izatea, bai eta, bereziki, irakasleek laguntza egokia eskaini ahal izatea ere, irakaskuntza- eta ikasketa-jarduerak behar bezala eta modu eraginkorren ezar daitezela, ikasleei bizitzan beharko dituzten konpetentzia digitalak garatzen lagundu ahal izateko.

Hauek dira «Eskola Adimentsua» programaren helburuak:

- Irakaskuntza- eta ikasketa-prozesuetan pentsamendu konputazionalarekin, programazioarekin eta robotikarekin lotura duten konpetentzien garapena sustatzea.
- Ikasgelan metodologiak, teknologiak, materialak eta baliabide digitalak erabiltzea sustatzea, ikasleek curriculumean jasotako pentsamendu konputazionalako, programazioko eta robotikako trebetasunak gara ditzaten.
- Ikasgelan pentsamendu konputazionalako, programazioko eta robotikako trebetasunak garatzeko diseinatutako material digitalak nahiz analogikoak presta daitezela bultzatzea, eta material horiek euskal hezkuntza-sistemaren esku jartzea.
- Irakasleen prestakuntza eta ikasleei laguntzeko gaitasuna bideratzea, ikastetxeetan pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika sustatzeko xedez.

– Ikastetxeak beharrezkoa den ekipamenduaz hornitzea pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika sustatzeko.

– Genero-berdintasuna eta edozein estereotiporen ondoriozko desberdinkeria gaindituko dela bermatzea, eta, aldi berean, hezkuntza inklusiboa eta ekitatiboa sustatzea, ikasleak interkonektatutako mundu jasangarri batean herritar arduratsuak izan daitezen prestatzeko.

– Jasangarritasunaren kultura sustatzea Garapen Jasangarrirako Helburuen (GJH) esparruan, bereziki 4. GJHa, ikasle guztiak garapen jasangarria sustatzeko beharrezkoak diren kompetentziak eskuratzen dituztela bermatzeko.

2022-2023 eta 2023-2024 azken bi ikasturteetan, unibertsitatez kanpoko euskal hezkuntza-sistemaren mentoretza digitaleko CompDigEdu Gelan programa garatu da. Programa horren helburu nagusia da ikasleei beren ikasketetan kompetentzia digitala hobeto garatzen eta teknologia digitalak hobeto erabiltzen laguntzea eta, horretarako, irakasleen kompetentzia digitala garatzea -banakakoa zein erakunde mailakoa- eta ikastetxeak digitalki gai diren hezkuntza-erakunde bihurtzea.

Honako hauek ziren hezkuntzaren arloko kompetentzia digitala hobetzeko lurralde kooperazioko programaren azken helburuak, lorpena dagoeneko bermatuta dutenak eta 2024ko ekainerako aurreikusita zeudenak:

– Ikastetxe guztiak Ikastetxeko Proiektu Digital bat izan dezatela lortzea, beren Hezkuntza Proiektuan integratuta. Proiektu horrek antolakuntza-estrategia eta estrategia akademiko kolektiboak egituratuko ditu, ikastetxea digitalki lehiakorra den hezkuntza-erakunde bihurtzeko.

– Irakasleek beren kompetentzia digitalaren garapenean maila jakin bat egiazta dezatela ahalbidetzea. Maila horiek Hezkuntzako Konferentzia Sektorialak onetsitako Irakasleen Kompetentzia Digitalaren Erreferentziazko Esparruan definitzen dira.

– Irakasleen kompetentzia digitalaren maila ziurtatzea.

Helburuak lortu ondoren, Ikastetxeko Proiektu Digitalak nahiz irakasleen kompetentzia digitalaren esparrua ezartzeak erronka berri asko ekarriko ditu, hala nola euskal hezkuntza-sistema osoan ezarritako esparru tekno-pedagogiko berria finkatu eta garatzea eta hezkuntza-curriculumean bertan hedatzen diren kompetentzia berriei buruzko prestakuntzak ezartzea.

Halaber, abenduaren 21eko 17/2023 Legeak, Euskal Autonomia Erkidegoko Hezkuntzarenak, III. kapituluaren (Euskal hezkuntza-sistemaren balioak) 7. artikuluan, honela dio tresna digitalen erabilerari eta pentsamendu konputazionalaren garapenari buruz, hitzez hitz:

– Ezagutzaren eta teknologia aurreratuen gizarte batean, hezkuntza-sistemak argi eta garbi azaldu behar die ikasleei zer alde dagoen datuen, informazioaren, ezagutzaren eta jakintzaren artean, eta jakintza sustatu behar du ikasleen garapenerako funtsezko eremu bereizi gisa. Halaber, bultzatu eta hedatu egin behar ditu kultura zientifikoa eta ahalduntze teknologikoa, eta haren inplikazio etiko, sozial eta ingurumenekoez hausnartzeko gaitasun kolektiboa.

– Tresna eta baliabide digitalen erabilerak izaera osagarria izango du, tresna horiekiko mendekotasunik sortu gabe eta garapen kognitiboa zainduz eta bermatuz, betiere adin-tarte eta nortasunaren garapen-maila bakoitzaren eskakizunak jasotzen dituen esparru pedagogiko batean kokatuta, eta baliatuz, harrimenaren pizgarriarekin batera, hezkuntza-sistemako etapa bakoitzean ikasleek beren buruei egiten dizkieten galderei erantzuteko pedagogia-dinamikez.

– Teknologia aurreratuetan eta disruptiboetan ahalduntzea, bai eta pentsamendu konputazionala garatuz ere, Europar Batasunak digitalizazioari eta adimen artifizialari buruz dituen estrategia eta politiken ildotik, teknologien aplikazio etikoa eta arduratsua bermatuz.

Halaber, ezartzen du hezkuntza-proiektuak, gutxienez, adin-tarteen eta zikloen arabera ikasleentzako ahalduntze digitala bermatzeko estrategia bat jaso beharko duela, digitalizatzea erabakitzen den ikaskuntza-irakaskuntza prozesu horietan bitarteko teknologikoak pedagogikoki nola txertatuko diren zehaztuz. Pentsamendu konputazionala ezinbestekoa da ikasleentzako gaitasun digitalak garatzeko; izan ere, problema konplexuak urrats txikiagoetan bereiztea, ereduak identifikatzea, datuak aztertzea eta soluzio efizienteak sortzea ahalbidetzen du.

Lege horrek hezkuntza-berrikuntza sustatzen du eta, ildo horretan, pentsamendu konputazionala ere ezinbesteko oinarria izan daiteke berrikuntza hori lortzeko. Izan ere, problemak ebazpena, sormena eta kolaborazioa bultzatzen dituzten ikasketak-jarduerak interaktiboak, gamifikatuak eta pertsonalizatuak sortzea ahalbidetzen du. Hau da, pentsamendu konputazionalak gaitasunak eskaintzen dizkie ikasleei gero eta digitalizatuagoa den lan-munduan moldatzeko, teknologia digitalak modu efiziente eta kritikoa ulertzen eta erabiltzen erakusten baitie.

Era berean, hurrenez hurren Haur Hezkuntzaren, Oinarrizko Hezkuntzaren eta Batxilergoaren curriculumak zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzeko maiatzaren 30eko 75/2023, 77/2023 eta 76/2023 Dekretuak argitaratu ondoren, kompetentzia digitala sustatu da ikasleek etapa guztietan lortu beharreko kompetentzia gakoaren artean.

Curriculumak zehazteko dekretuek pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika txertatzen dituzte unibertsitatez kanpoko hezkuntza-maila guztietan, esparru zabalagoko irakasgai anitzen parte gisa. Horiek horrela, 2023-2024 ikasturteak, derrigorrezko hezkuntzetako ikasturte guztietara zabaldu da. Kompetentzia horiek ez dituzte soilik gaitasun teknikoak garatzen, 2030 Agendako 4. GJHa lortzea ere sustatzen baitute, zeinaren bidez hezkuntza inklusiboa, ekitatiboa eta kalitatezkoa bermatu nahi den. Gainera, jasangarritasunaren eta ingurumenarekiko kontzientziaren printzipioak barne hartzen dituzte, ikasleek garapen jasangarria sustatzeko kompetentzia gakoak gara ditzatela bermatuta.

Erronka horiei aurre egiteko, beharrezkoa da Hezkuntza Sailak beharrezkoak diren baliabideak jartzea irakasleentzako eta ikasleentzako eskura, behar bezala ezar dadin.

Helburu nagusia da beharrezkoak diren mekanismoak eta prozesuak abian jartzea funts publikoekin finantzatzeko irakastetxeetako irakasleei eta ikasleei pentsamendu konputazionalarekin eta programazioarekin lotutako kompetentzia digitalen garapena zabaldu eta bideratzeko.

Labur esanda, Eskola Adimentsua programaren helburua da erantzun integral bat egituratzea, ikasgelaren barruan irakats laguntza barne hartzen duten prestakuntza-jarduerak zehatzen bidez irakasleak gaituta eta eguneratuta; eta horren guztiaren osagarri gisa, irakasleentzako komunitatearen esku jartzea hezkuntza-baliabide ireki espezifikoak, ikasgelan erraz ezar daitezkeenak, bai eta irakastetxei beharrezkoak diren programazio softwareen eta robotika hezigarriko hardwareen baliabideak ematea ere.

Material hori baliagarria izan behar da ikasleekin pentsamendu konputazionalari, programazioari edo robotikari buruzko ikasketak-jarduerak eta -egoerak landu eta garatzeko. Horiek horrela, hornikuntza horiek barne hartuko duten software eta hardware tresnak erostea (robot didaktikoak, plaka programagarriak, sentsoreak eta eragingailuak, eta abar), libreak edo jabetzapekoak, baina betiere erabilitako baliabideek ikasgelan duten inpaktuaren eta horri lotutako kostu ekonomikoaren

arteko harremana optimizatzen saiatuz. Hornikuntzarako, aintzat hartuko dira ikasleen eta hezkuntza-etaparen ezaugarriak.

Pentsamendu konputazionala, programazio-lengoaiak eta robotika hezigarria ikasgeletan hezkuntza-curriculumetako elementu berri gisa integratu ahal izateko, beharrezkoa da irakasleei laguntza egokia eman ahal izatea, irakaskuntza-ikaskuntza jarduerak modu esanguratsu eta eraginkorrean gauzatzeko, ikasleei beren gaitasunak garatzen laguntzeko programazioaren, robotikaren eta, oro har, pentsamendu konputazionalaren esparruetan. Laguntza horri esker, irakaskuntza jardunbidea antolatu eta bideratu ahal izango da ulermenaren, prestakuntzaren eta ikasgelan ikasleekin jarduera didaktikoak ezartzearen bidez, baita horien jarraipena eta ebaluazioa egitearen bidez ere.

Hezkuntza Sailaren Egitura Organikoa eta Funtzionala ezartzen duen otsailaren 23ko 71/2021 Dekretua kontuan hartuta (2021eko martxoaren 5eko EHAA, 47. zk.), eta bat etorritik Dirulaguntzen Araubidea Erregulatzeko abenduaren 21eko 20/2023 Legearekin, Hezkuntza sailburuaren 2024ko urtarrilaren 24ko Agindua, Sailaren 2024rako Dirulaguntzen Plan Estrategikoa onartzen duena (Hezkuntza Sailaren webgunean argitaratua) eta oro har aplikatzekoak diren gainerakoekin, eta aurrekontu-zuzkidura nahikoa badagoenez Euskal Autonomia Erkidegoko 2024ko Aurrekontu Orokorrak onartzeko abenduaren 22ko 21/2023 Legeak baimendutako kredituak aintzat hartuta, hau