

# 2023



## IKASTAROA

### Agenda 2030 eta garapen jasangarrirako helburuak

GAZTEEN EUSKAL BEHATOKIA

OBSERVATORIO VASCO DE LA JUVENTUD



*Euskadi, auzolana, bien común*

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

LEHENDAKARITZA

PRESIDENCIA

## IKASTAROA: Agenda 2030 eta garapen jasangarrirako helburuak

### Bilbao

**Non:** Bilbon, Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza fakultatea

**Noiz:** 2021eko otsailaren 3an, 10ean eta 17an

**Ordutegia:** 9:00etatik 14:00etara

**Hizkuntza:** euskaraz

**Leku kopurua:** 12 pertsona

**Izena emateko epea:** 2021eko urtarrilaren 11tik 21era

**Izena ematea:** [www.gaztebehatokia.euskadi.eus](http://www.gaztebehatokia.euskadi.eus)

### Donostia

**Non:** Bilbon, Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza fakultatea

**Noiz:** 2021eko otsailaren 3an, 10ean eta 17an

**Ordutegia:** 9:00etatik 14:00etara

**Hizkuntza:** euskaraz

**Leku kopurua:** 12 pertsona

**Izena emateko epea:** 2021eko urtarrilaren 11tik 21era

**Izena ematea:** [www.gaztebehatokia.euskadi.eus](http://www.gaztebehatokia.euskadi.eus)

## Helburu nagusia:

Programa honen **helburu nagusia** pentsamendu konputazionalaren garapenerako aurki ditzakegun baliabide anitzen ezaguera da, baita zientzia eta teknologiaren gazteen arteko erabilera egokiaren sustatze eta bultzatzea, bereziki gune akademikoetatik at.

## Helburu zehatzak:

- IKT gaitasunak eta gaitasun zientifikoak garatzea.
- Pentsamendu konputazionalaren inguruko dinamizazio kulturala sustatzea.
- Pentsamendu konputazionalarekin erlazionaturiko baliabideak ezagutaraztea, besteak beste, logika, problemen ebazpena edota espiritu kritikoa.
- Gazteekin hartu-emana ahalbidetzen duten erreminta teknologikoak ezagutu eta erabili, edozein gairen inguruko hausnarketa gamifikatuz.
- Gazteen artean ikerketa, ikasketa, hausnarketa eta gertakari zientifikoaren inguruko eztabaidak sustatu.
- Datu zientifikoak eta proiektu oso bat aurrera eramateko beharrezkoa den ikerketak daukaten garrantzia ulertu.

## Metodologia:

- Saio parte-hartzaileak, atal teoriko eta praktikoarekin.
- Atal praktikoa eta erreminta bakoitzaren erabilerarako arrazonamendu pedagogikoa.

## Hartzaileak:

**Lehentasuna izango dute gazteekin lan egiten dutenek edo lankidetzan dihardutenek (entitateetan, elkarteetan, herri-administrazioetan, enpresetan, ikastetxeetan, boluntariorantz...). Horrez gain, kontuan izango da izen-emateen hurrenkera.**

- **Gazteen arloko langileak** (Gazteentzako Informazioa, udalak, aldundiak, gazte elkarteak eta aisialdikoak, eta beste entitate batzuk).
- **Hezitzaileak.**
- **Bigarren hezkuntzako ikastetxeetako orientatzaileak.**

## Ikastaroaren nondik norakoak:

### 1. saioa: Pentsamendu konputazionala

- Zer da?
- Baliabideak: informatika desentxufatua eta mahai jolasak

### 2. saioa: Erreminta teknologikoak: Kahoot eta Plickers

- \* Beharrak: Deusto LearningLab-en ordenagailuak

### 3. saioa: Ikerketa eta metodo zientifikoa

## Irakaslegoa:

**Deusto LearningLab.** Deustuko Unibertsitateko Ingeniaritza Fakultateko jakintza-alor anitzeko taldea gara, ingeniari, pedagogo eta psikologo osatua. Lan-taldearen helburu nagusia STEM arloen (Zientzia, Teknologia, Ingeniaritza eta Matematika siglak ingelesez) ikaskuntza berritzea eta hobetzea da. Garatzen ditugun proiektu guztiak ikerkuntzan eta eraberritzean oinarrituak daude, sortutako ezagutza heziketa-eremura transferitzea helburu izanda.

## Erakunde antolatzailea:

### GAZTEEN EUSKAL BEHATOKIA

**Gazteria Zuzendaritza**

**Berdintasun, Justizia eta Gizarte Politiketako Saila. Eusko Jaurlaritza**

**944031645 • [gaztebehatokia@euskadi.eus](mailto:gaztebehatokia@euskadi.eus)**

Zientzia eta  
teknologiarekin  
trasteatzen

