

ADI eskola



PK - Pentsamendu
konputazionala garatzen
HH/ LH 1.Z

4.SAIOA

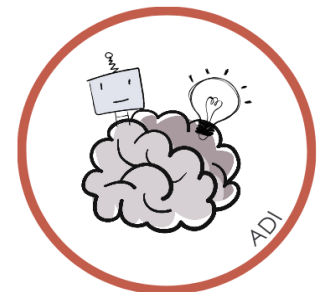
ADI eskola - PK garatzen

HH-LH1.Z

KRONOGRAMA

Ordutegia: 9:00 - 14:00 (30 orduko mintegia)

	OTSAILA	MAIATZA
BIZKAIA	5	AZOKA (zehazteke)
ARABA/ GIPUZKOA	3	AZOKA (zehazteke)

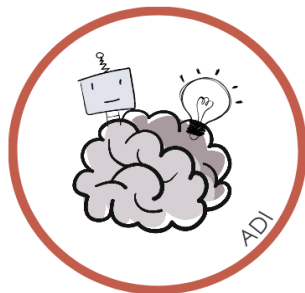


- **PROGRAMAZIOA**

- Konektatuta

- Gcompris
- Code.org
- Scratch Jr

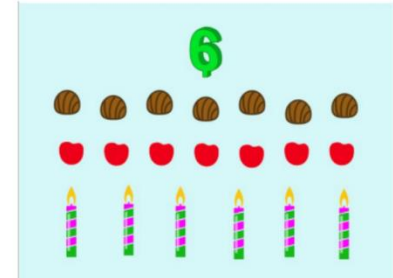
- Konpromiso proposamena nola jaso?
- Ibilbidea
- Spooc
- Bertaratzea-Ebaluazioa



LOGIKA

Ereduen identifikazioa

Antzekotasunak edo joerak bilatzea



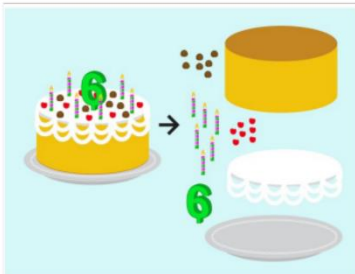
Abstrakzioa

Behar ez den informazioa kentzea



Deskonposizioa

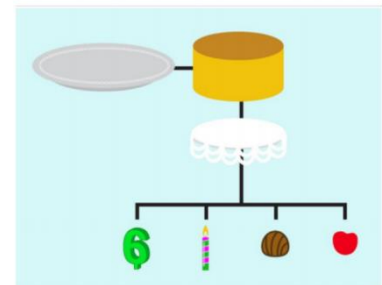
Ideiak eta arazoak bereiztea



Pentsamendu
Konputazionalaren
Oinarriak

Algoritmoak

Urratsez urratseko jarraibideak sortzea



EBALUAKETA

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

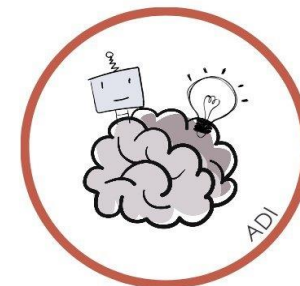
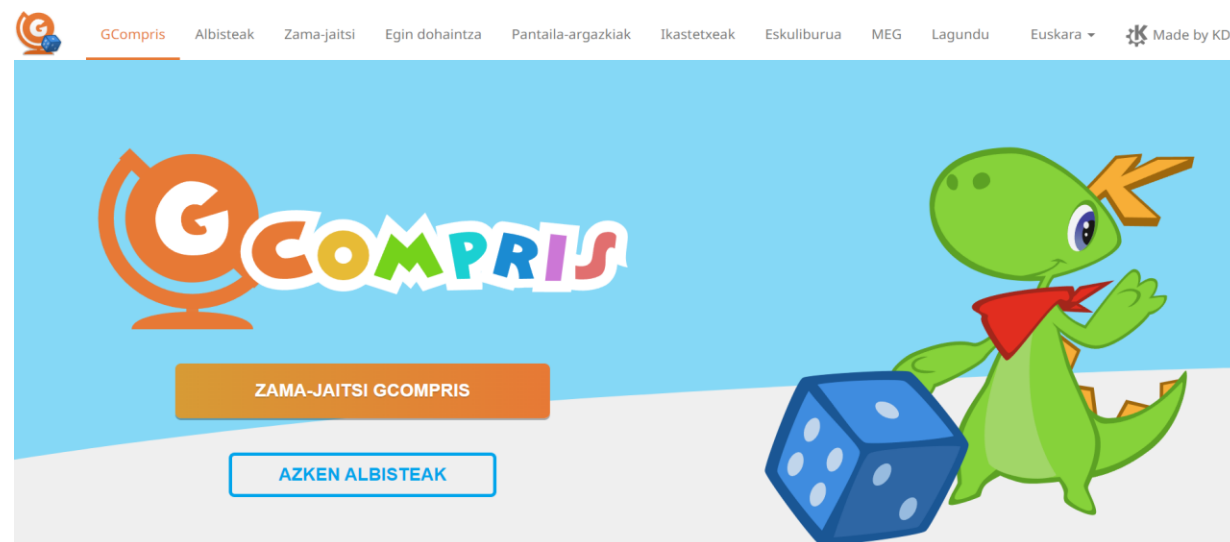
PROGRAMAZIO KONEKTATUA

GCompris hezkuntza-programen multzoa da, eta 2 eta 10 urte bitarteko haurrentzako jarduera ugari biltzen ditu.

Jarduera batzuk jolasen antzekoak dira, baina hezigarriak izaten jarraitzen dute.

[DESKARGATU!](#)

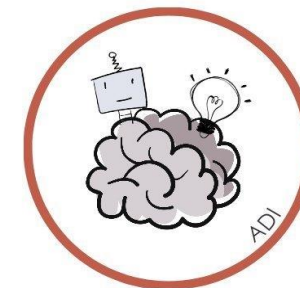
GCOMPRIS



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Ezaugarriak



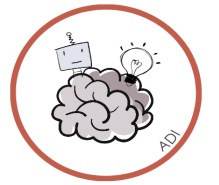
Eskuliburua: Hautatu ikono bat jarduera batera sartzeko edo kategoria batean dagoen jarduera-zerrenda bat azaltzeko.

Pantailaren behealdean GCompris-en aginte-barra dago. Kontuan izan barraren aingura ukituz hura ezkutatu edo erakutsi dezakezula.

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

GCOMPRIS



Logika **Arte ederrak** **Musika**

Frisoa Grafikoa koloreztatu Posizioak Trenbideko jarduera Elkarketa logikoak Hanoiko dorre erraztua Super garuna

Bloke irristakorreko buru-hausteko jokia Itzali argiak Sudoku, kokatu ikurrak sareta batean errepikatu gabe Ibilbidea deskodetzea Ibilbide deskodetze erlatiboa Ibilbidea kodetzea Ibilbide kodetze erlatiboa

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

GCOMPRIS

Ibilbidea deskodetzea



discovery logic path_decoding

Harsh Kumar & Timothée Giet

Ibilbide deskodetze erlatiboa



discovery logic path_decoding_relative Harsh Kumar & Timothée Giet

Azalpena: Jarraitu Tuxi helburura iristen laguntzeko emandako jarraibideak.

Eskuliburua: Egin klik lauki-sareko laukietan Tux emandako jarraibideak jarraituz mugitzeko.

Jarraibideak absolutuak dira, ez daude Tuxen uneko orientazioaren menpe.

Azalpena: Jarraitu Tuxi helburura iristen laguntzeko emandako jarraibideak.

Eskuliburua: Egin klik lauki-sareko laukietan Tux emandako jarraibideak jarraituz mugitzeko.

Jarraibideak Tuxen uneko orientazioarekiko erlatiboak dira.

Horrek esan nahi du GORA aurrerantz mugitzen duela, BEHERA atzerantz mugitzen duela, EZKER Tuxen ezker aldera mugitzen duela eta ESKUIN Tuxen eskuinerantz mugitzen duela.

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

GCOMPRIS

Ibilbidea kodetzea



discovery logic path_encoding

Harsh Kumar & Timothée Giet

Azalpena: Mugitu Tux helburura iristeko bidean.

Eskuliburua: Erabili gezi-botoiak, helburura iritsi arte, Tux bidean mugitzeko.

Jarraibideak absolutuak dira, ez daude Tuxen uneko orientazioaren menpe.

Teklatu bidezko agintea:

- Geziak: norabideak

Ibilbidea kodetze erlatiboa



discovery logic path_encoding_relative Harsh Kumar & Timothée Giet

Azalpena: Mugitu Tux helburura iristeko bidean.

Eskuliburua: Erabili gezi-botoiak, helburura iritsi arte, Tux bidean mugitzeko.

Jarraibideak Tuxen uneko orientazioarekiko erlatiboak dira.

Horrek esan nahi du GORA aurrerantz mugitzen duela, BEHERA atzerantz mugitzen duela, EZKER Tuxen ezker aldera mugitzen duela eta ESKUIN Tuxen eskuinerantz mugitzen duela.

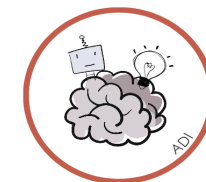
Teklatu bidezko agintea:

- Geziak: norabideak

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

GCOMPRIS



Futbol jokoia

Labirintoa

Irudien oroimen jokoia, Tux-en aurka

Oroimen jokoia irudiekin

Labirintoa programatzea

Marrazteko ariketa erraz bat

Oreka kaxa

Hexagonoa

Aratzki

Labirintoa

Labirintoa



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

GCOMPRIS

Funtzio nagusia

Aginduen eremua:
3 agindu daude, Tux arraineraino gidatzeko, kodetzeko erabil ditzakezunak:

1. **Mugitu aurrera:** Tux urrats bat aurrerantz mugitzen du begira dagoen alderantz.
2. **Biratu ezkerrera:** Tux ezkererantz biratzen du.
3. **Biratu eskuinera:** Tux eskuinerantz biratzen du.

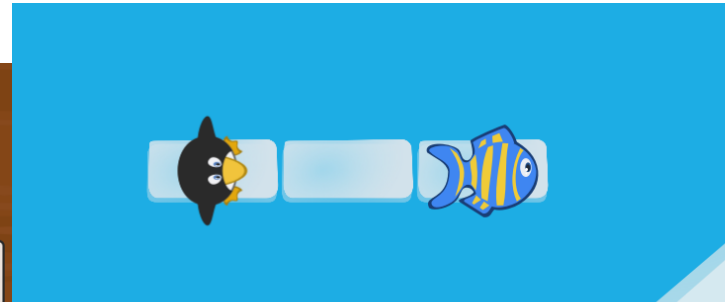
Hurrengoa Saihestu

Aukeratu aginduak

Eskuratu arraina 5 agindu baino gutxiago erabiliz.

?

🏠



Aukeratu aginduak



Eskuratu arraina 5 agindu baino gutxiago erabiliz.



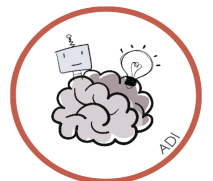
Funtzio nagusia



Aukeratu aginduak



Eskuratu arraina 15 agindu baino gutxiago erabiliz.

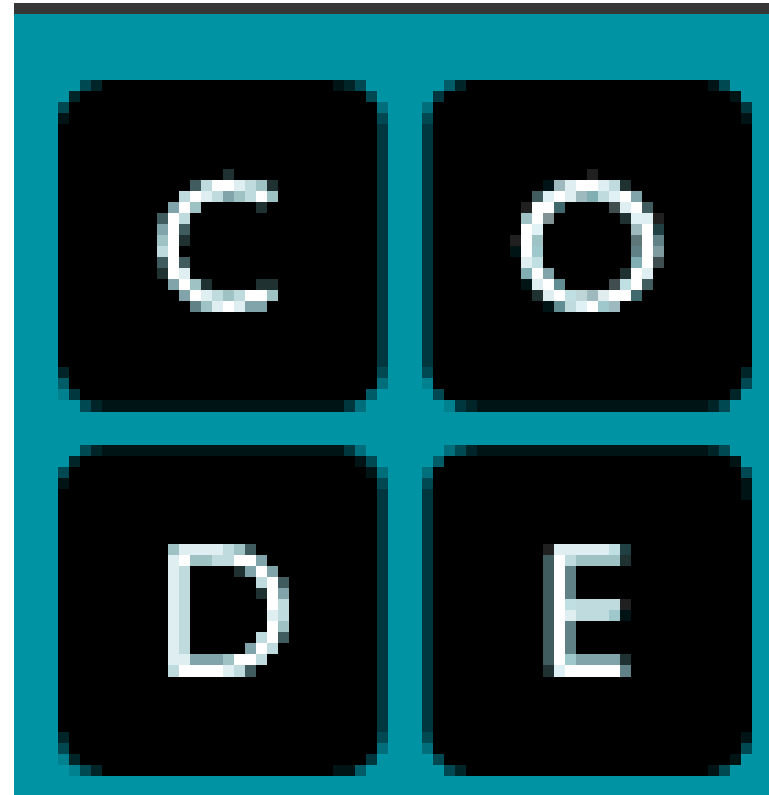
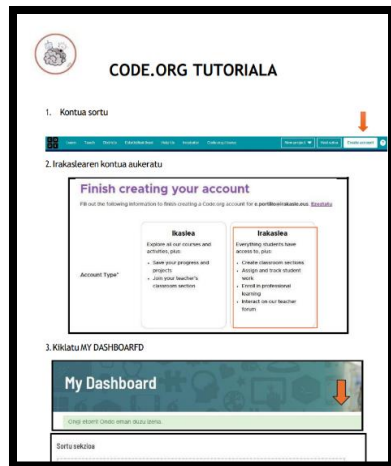


ADI eskola - PK garatzen

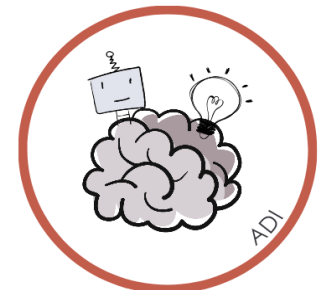
HH / LH1.Z

PROGRAMAZIO KONEKTATUA

[CODE.org](https://code.org)

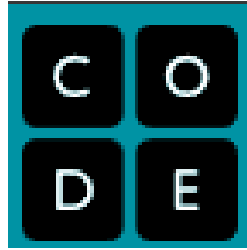


Code.org online plataforma bat da, eta **hezkuntza-baliabide ugari** eskaintzen ditu, **programazioa ikasteko** eta **pentsamendu konputazionalen** trebetasunak **garatzeko**.



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



PROGRAMAZIO KONEKTATUA

HELBURUAK

- **Aniztasuna** hobetzea
- Ikasleak **motibatzea**
- **Programazioa**
ikasgeletara iristea
- **Irakasleen prestakuntza**
hobetzea
- Ikastetxeetan **PKa** lantzea

ABANTAILAK

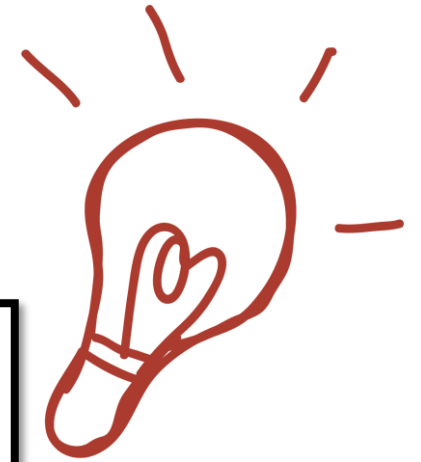
- Lineako plataforma
- Ikastaroen eta **jardueren aniztasuna**
- Blokeetan oinarritutako ikaskuntza:
bisualagoa
- **Tutorial** elkarreragileak
- Komunitatea eta **irakasleentzako baliabideak**
- **Doako** sarrera
- Ekitatearekiko konpromisoa
- Autonomoki erabiltzeko aukera



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

PROGRAMAZIO KONEKTATUA



Nombre de la sección: **1. MAILA**

1.) Vaya a <https://studio.code.org/sections/CQQWMD>
o a <https://studio.code.org/join> y escriba su código de
sección de 6 letras: **CQQWMD**

2.) Elige tu nombre: **ANE**

3.) Elige tu foto secreta:



4.) Haga clic en el botón de inicio de sesión.

Nombre de la sección: **1. MAILA**

1.) Vaya a <https://studio.code.org/sections/CQQWMD>
o a <https://studio.code.org/join> y escriba su código de
sección de 6 letras: **CQQWMD**

2.) Elige tu nombre: **LEIRE**

3.) Elige tu foto secreta:

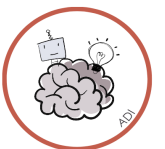


4.) Haga clic en el botón de inicio de sesión.



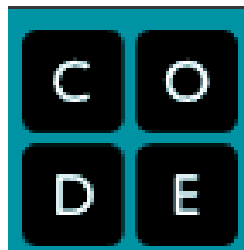
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

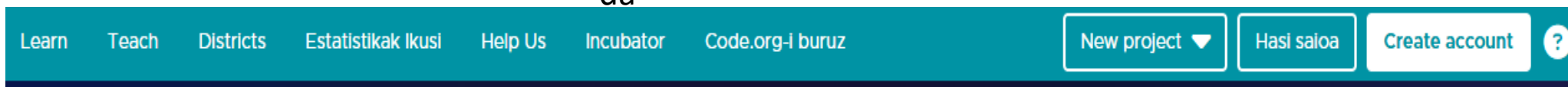


PAUSUAK

PROGRAMAZIO KONEKTATUA

Kontua sortzerakoan Euskara aukeratuz gero gehiena ingelesez agertuko da. Gaztelera aukeratuz gero dana itzulita agertzen da

1. ↓



Finish creating your account

Fill out the following information to finish creating a Code.org account [us. Ezertatu](#)

Account Type*

2. Ikaslea

Explore our courses and activities, plus:

- Save your progress and projects
- Join your teacher's classroom section

Irakaslea

Everything students have access to, plus:

- Create classroom sections
- Assign and track student work
- Enroll in professional learning
- Interact on our teacher forum

3. My Dashboard

Ongi etorri! Ondo eman duzu izena.

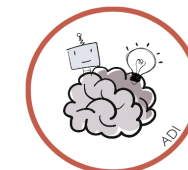
Klikatu! (Sortu sekzioa)

Sortu sekzioa

Add a new classroom section

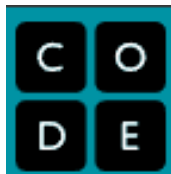
Sortu classroom sekzio berri bat hasteko ikastaroak esleitzen eta zure ikasleen aurrerapena ikusten.

Sortu sekzioa



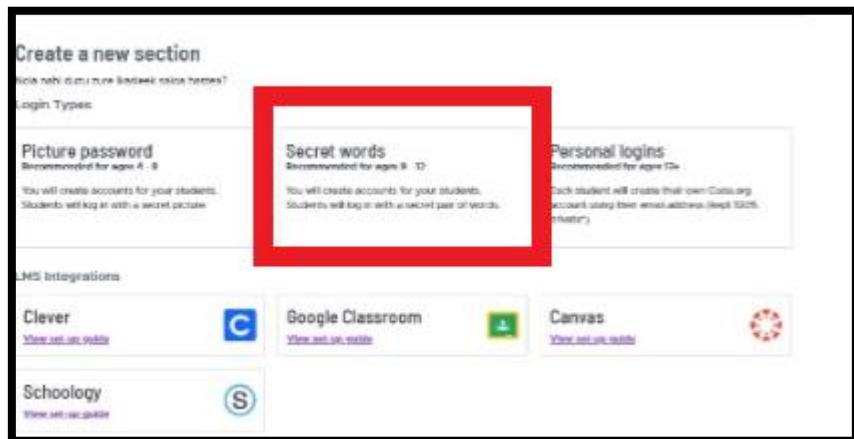
ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

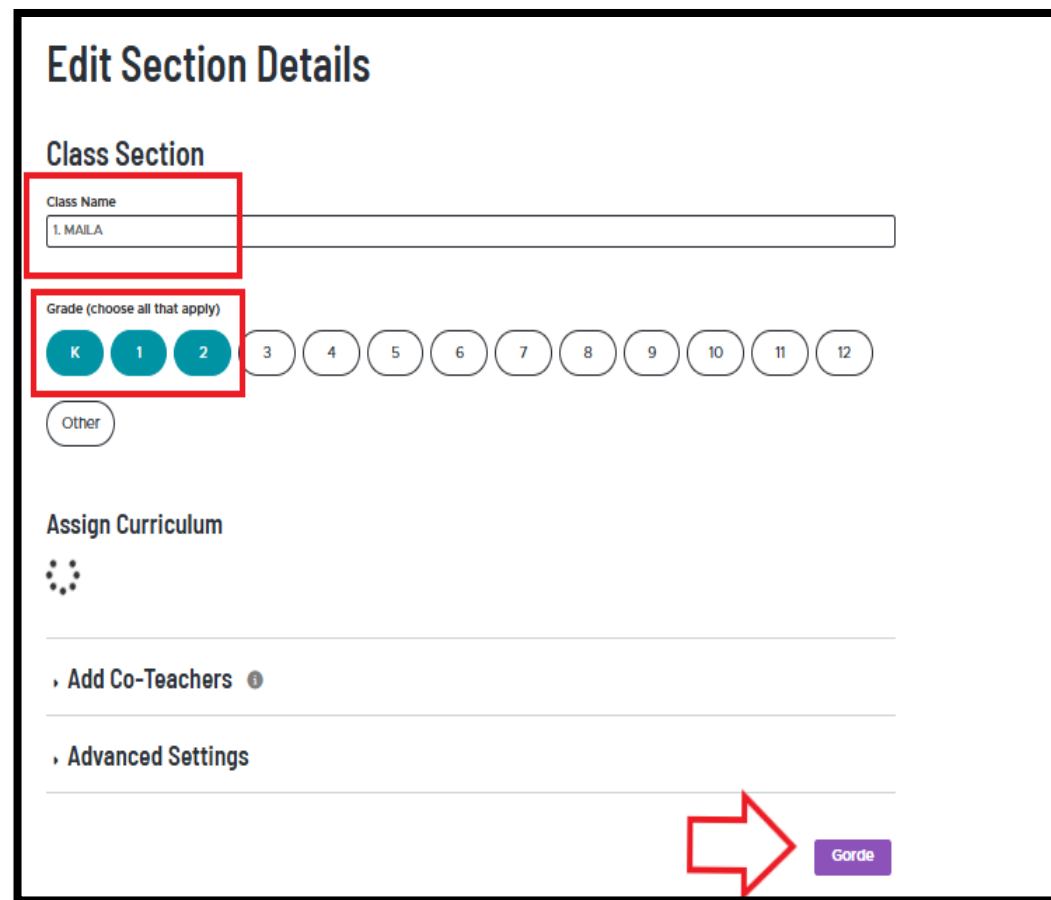


PAUSUAK

4.

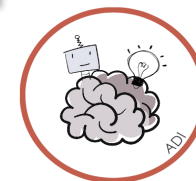


PROGRAMAZIO KONEKTATUA



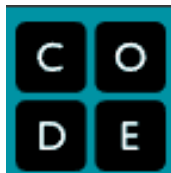
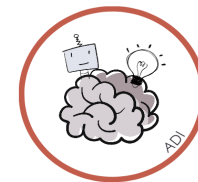
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



PAUSUAK

PROGRAMAZIO KONEKTATUA

5.

Nire panelean klikatu berriro eta Classroom section-era joan.

Bilatu ikastaroa!

Atala	Kalifikazioa	Ikastaroa	Ikasle	Login Info	
1. MAILA	K, 1, 2	Course A (2024)	2	CGQWMD	⚙️

6.

Atala	Kalifikazioa	Ikastaroa	Ikasle	Login Info	
BIZKAIA	K, 1, 2	Bilatu ikastaroa	Ikasleak gehitu	QLJXXP	⚙️

Ikasleak sartu

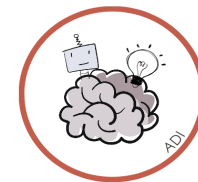
7.

Ikastaroa aukeratu

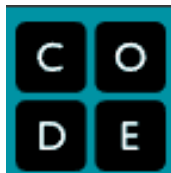
Atala	Kalifikazioa	Ikastaroa	Ikasle	Login Info	
BIZKAIA	K, 1, 2	Bilatu ikastaroa	Ikasleak gehitu	QLJXXP	⚙️

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



PROGRAMAZIO KONEKTATUA



Filtrar por: **Ikastaroak aukeratzeko fitroak sartu ditzakegu**

Kalifikazioa ▾ Duración ▾ Gaia ▾ Dispositivo ▾ Kurrikuluma ▾

9.

Ikastaroan zer lantzen den ikusteko



PROGRAMACIÓN

CS kurtsora sarrera azkarra

Grados: 4-8

Duración: Mes

Esleitu

Vista rápida

10.

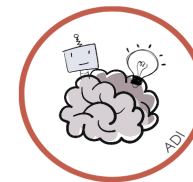
Curriculum lanketa. Egokia ikusiz gero esleitu

Ordenador Chromebook Tableta Móvil Sin conexión

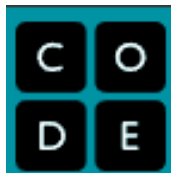
Ver detalles del curriculum Asignar a secciones de clase

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



PROGRAMAZIO KONEKTATUA



Ikasleen txartelak atera daitezke, bakoitzari dagokiona emateko Gurasoei baimen gutuna ere aurkitu dezakegu

Set up your class

To get your class set up with picture password accounts, do the following:

1. Add each of your students in the table above. To enhance privacy and security, we recommend using only first name (or first name and last initial).

2. Print login cards that show each student's name and picture password. Share these with your students.

Teaching remotely? Download a CSV of student login information so you can do a mail merge or easily copy and paste each student's username and password into emails. [Download CSV](#)

3. Share our privacy letter with parents to introduce them to Code.org and allow them to review our policies on student privacy.

4. Have your students follow the instructions below to sign in.

Nombre de la sección: 1. MAILA

1.) Vaya a <https://studio.code.org/sections/CQQWMD> o a <https://studio.code.org/join> y escriba su código de sección de 6 letras: CQQWMD

2.) Elige tu nombre: ANE

3.) Elige tu foto secreta:



4.) Haga clic en el botón de inicio de sesión.

Nombre de la sección: 1. MAILA

1.) Vaya a <https://studio.code.org/sections/CQQWMD> o a <https://studio.code.org/join> y escriba su código de sección de 6 letras: CQQWMD

2.) Elige tu nombre: LEIRE

3.) Elige tu foto secreta:



4.) Haga clic en el botón de inicio de sesión.

12.

Ikasleei ikastaroaren esteka pasatu ahal zaie (nagusienei)

Signing in with Picture passwords

Have your students do the following to sign in with their picture passwords:

1. Go to <https://studio.code.org/sections/CQQWMD> OR go to www.code.org, click the 'sign in' button and enter the section code CQQWMD in the section box.

2. Click on their name.

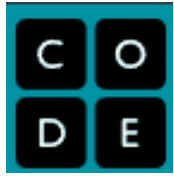
3. Click on their picture password.



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Ikasleak gonbidatu moduan ere sartu daitezke, beraien kodea laukian sartuz

PROGRAMAZIO KONEKTATUA

14.

Formulario de inicio de sesión con campos para 'Email or username' y 'Pasahitza'. A la derecha, un campo 'Enter your 6 letter section code' con el texto 'Atal Kodea (ABCDEF)' y un botón 'Go'. Debajo hay botones para 'Continue with Google kontua', 'Continue with Microsoft kontua' y 'Continue with Facebook'.

Formulario de registro con el título '1. MAILA'. Incluye instrucciones en español y un campo con el código 'CQQWMD' resaltado en rojo. Hay un dibujo de un monstruo verde y un botón de inicio de sesión.

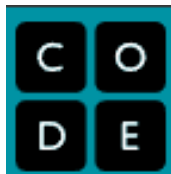
Dashboard de progreso para '1. MAILA' (Curso A (2024)). Muestra un resumen de progreso, acciones de los profesores y un calendario de lecciones.

Ikasle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ANE METI														
LEIRE NEIL														



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



PAUSUAK

PROGRAMAZIO KONEKTATUA

Curso A (2021)

Bertsioa
2021

▼ Recursos para profesores

▼ Opciones de Impresión

+ Asignar a secciones

El curso A ofrece un plan de estudios de ciencias de la computación para lectores principiantes, incluidos los estudiantes de jardín de infantes. Los estudiantes aprenderán a programar usando comandos como bucles y eventos. Las lecciones presentadas en este curso también enseñan a los estudiantes a colaborar de manera significativa con otros, investigar diferentes técnicas de resolución de problemas, persistir frente a tareas desafiantes y aprender sobre la seguridad en Internet.

Ver calendario

Sección activa:
1. MAILA

Mostrar todas las lecciones

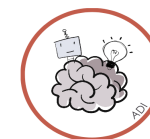
Ocultar todas las lecciones

Programazio deskonektatua lantzeko aukera ere badago

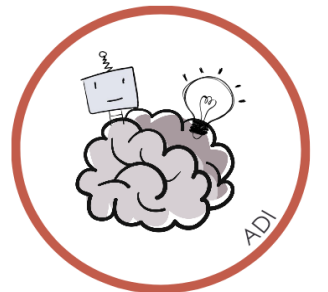


EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



ATSEEDENA 30'



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

- IBILBIDEA



FORMAKUNTZA



BALIABIDE GOMENDIOAK



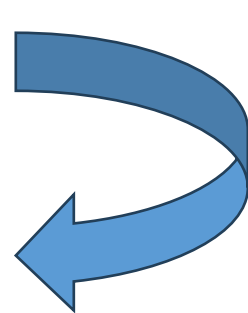
PROPOSAMEN DIDAKTIKOAK (HBI)

ADIMENGUNEA / Baliabide Gomendioak -adimengunea

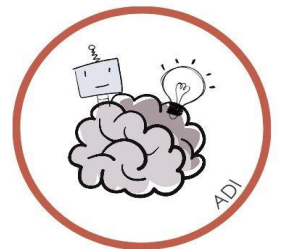
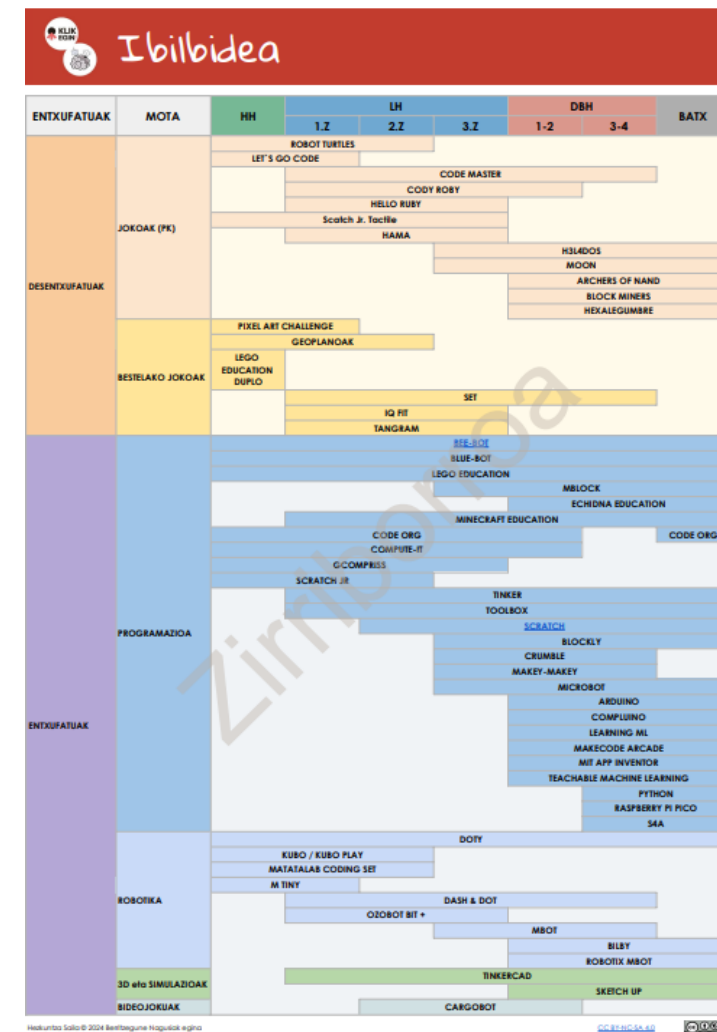
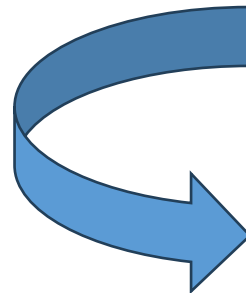
- Baliabide bakoitzeko fitxa

Hausnarketa egin eta zehaztu ibilbide orokor bat

Beharrak
identifikatu



Erosketa



KONPROMISOA BETETZEKO TXANTILOIA

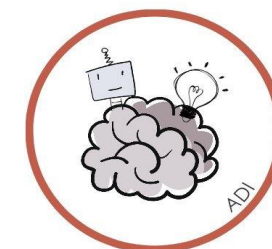


ADIBIDEA 1

ETAPA:			
Ikasgaia/eremua	Ikasmaita	Baliabidea	Denboralizazioa
	5.maila	antzerkia	Tailerra (astero)
natur	6.maila	planifikazioa	Ikas-egoera orotan
mate			
Gizarte zientziak	---	Buru mapak	Ikas-egoera amaieratan

ADIBIDEA 2

Ikasgaia/eremua	Ikasmaita	Baliabidea	Doakoa (Bai/Ez)	PK Oinarria(k)	Nola? (Jarduerak)	Denboralizazioa
Matematika	5.maila	Scratch				astero





SPOOC-ak



Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Haur Hezkuntzan (SPOOC)

Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.

Etapia: Haur Hezkuntza

Ikastaro mota: irekia

Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika haur hezkuntzako geletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.

Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik



[Informazio gehiago](#)



Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Lehen Hezkuntzan (SPOOC)

Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.

Etapia: Lehen Hezkuntza

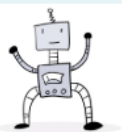
Ikastaro mota: irekia

Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lehen hezkuntzako geletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.

Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik



[Informazio gehiago](#)



Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan (SPOOC)

Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.

Etapia: Bigarren Hezkuntza

Ikastaro mota: irekia

Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika bigarren hezkuntzako geletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.

Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik



Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Batxilergoan (SPOOC)

Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.

Etapia: Batxilergoa

Ikastaro mota: irekia

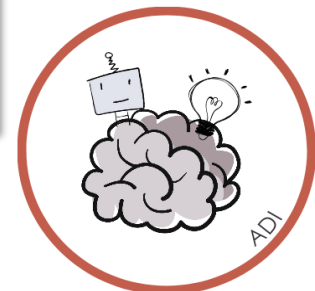
Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika batxilergoko geletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.

Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

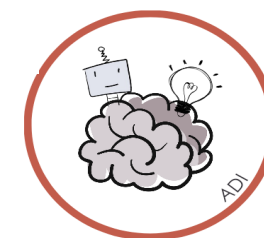


ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

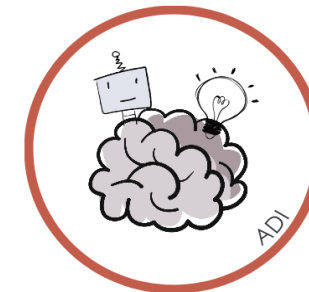
Helburuak

- **Kalkulu, logika eta geometriako** eragiketak eskatzen dituzten problemak ebaztea egoeretara aplikatuta.
- **Zientziarekiko eta teknologiarekiko zaletasuna** garatzea, eta metodo zientifikoa aplikatuz ikaskuntza erraztuko duten jarduera esperimentaletan gogotsu parte hartzea.
- Proposatutako zereginak betetzeko eskura dituen baliabide teknologikoak trebetasunez eta eraginkortasunez erabiltzea.
- **Eskuzko trebetasuna, pertzepzioa eta espazio-sormena** hobetzea, eredu erreal eta simulatuak eraikiz.
- Talde-laneko proiektu batean parte hartzea, **banakako eta taldeko lan-ohiturak** garatuz.
- Aisialdia eraikuntza-material hezitzaileak erabiltzera eta gozatzerara bideratzea.



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Zer da  ?

App-a

Programazio
lengoiaren
hastapenak

4 eta 7 urte
bitartekoentzat

Istorio eta joko
interaktiboak
sortzeko

Programazio
grafikoko
blokeak ahokatzuz

Programazio grafikoa? Blokeak?



Zer programatu dezakegu?

- Pertsonaiak mugitzen dira, hitz egiten dute...
- Atzeak aldatu
- Pertsonaiak aldatu pintura-editorean
- Soinuak gehitu
- Norberaren ahotsa gehitu

ADI eskola - PK garatzen


HH / LH1.Z

PCrako eskuragarri

[Scratch JR para escritorio | Puerto de la comunidad de código abierto](#)

Mac (Beta 1.3.2)

Download a DMG to install Scratch JR to your Mac.




By downloading this software, you agree to the [terms and conditions of the MIT license](#).

[Download \(Mac\)](#)

Windows (Beta 1.3.2)

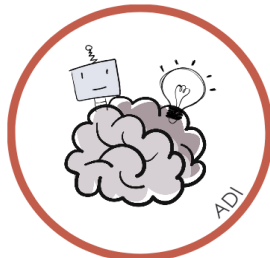
Download a setup EXE to install Scratch JR to your PC.



By downloading this software, you agree to the [terms and conditions of the MIT license](#).

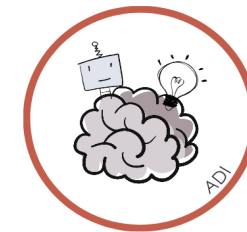
[Download \(Win\)](#)

(About Windows 10 Smart Screen: Since this app is unsigned, you will need to click 'More Info' and 'Run anyway' to install.)

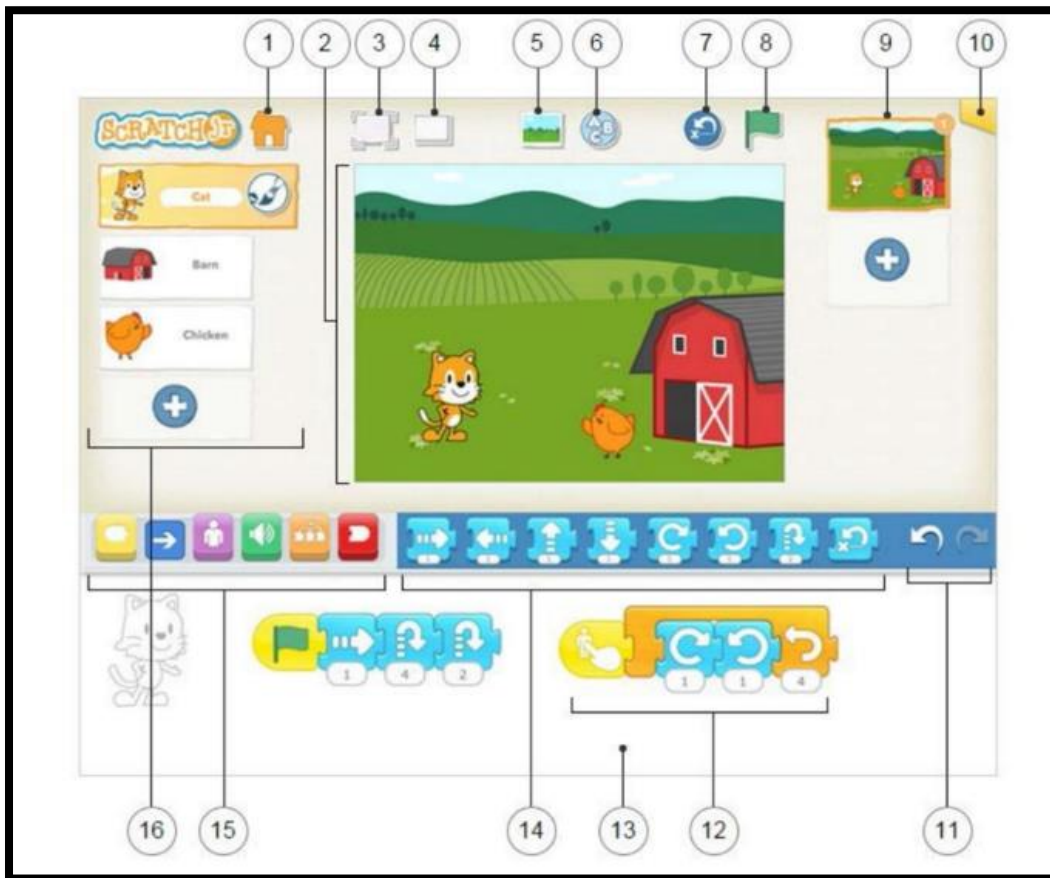


ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Interfazea



1. Proiektua gorde
2. Agertokia
3. Pantaila osoan ikusi
4. 15x20ko sareta erakutsi
5. Atzea aldatu
6. Testua gehitu
7. Objektuak hasierako tokian jarri
8. Bandera berdea – Programaren hasiera
9. Proiektuaren orriak
10. Proiektuaren informazioa – Izena eta data
11. Desegin eta berregin
12. Programazio-eremua
13. Programazio-eremua
14. Blokeen paleta
15. Blokeen kategoriak
16. Objektuak eta pertsonaiak

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Blokeen deskribapena

EKITALDI-BLOKEAK

Inicio con bandera verde



Al pulsar sobre la bandera verde se inicia la secuencia de comandos.

Inicio en choque



Inicia la secuencia de comandos cuando el personaje es tocado por otro personaje.

Enviar mensaje



Envía un mensaje del color especificado.

Inicio al presionar



Se inicia la secuencia de comandos al presionar sobre el objeto.

Inicio en mensaje



Inicia la secuencia de comandos cada vez que se envía un mensaje del color especificado.

MUGIMENDU-BLOKEAK

Mover derecha



Mueve el objeto a la derecha según el número especificado.

Mover arriba



Mueve el objeto hacia arriba según el número especificado.

Girar derecha



Gira al objeto 30° hacia la derecha por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.

Salt



Hace que el objeto salte según el número indicado.

Mover Izquierda



Mueve el objeto a la izquierda según el número especificado.

Mover abajo



Mueve el objeto hacia abajo según el número especificado.

Girar izquierda



Gira al objeto 30° hacia la izquierda por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.

Ir a casa

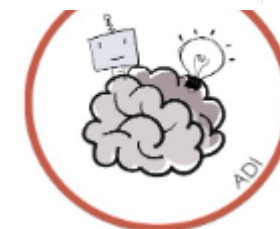


Restablece la ubicación del objeto a su posición de partida. Para establecer otra posición inicial, arrastra el objeto a la nueva.



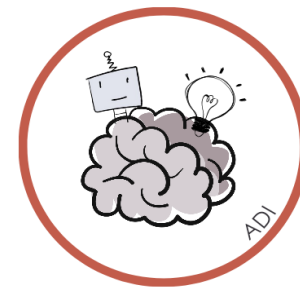
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Blokeen deskribapena

AURKEZPEN-BLOKEAK

Decir



Muestra el mensaje especificado en una burbuja sobre el objeto o personaje.

Encoger



Disminuye el tamaño del objeto.

Ocultar



El objeto se desvanece hasta hacerse invisible.

Crecer



Aumenta el tamaño del objeto.

Restablecer tamaño



Devuelve el tamaño original al objeto.

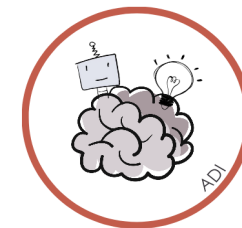
Mostrar



Hace visible a un objeto oculto.

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Blokeen deskribapena

SOINU-BLOKEAK

Pop



Reproduce un sonido "pop"

Reproducir sonido grabado



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

KONTROL-BLOKEAK

Esperar



Hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.

Stop



Detiene todos los scripts de los objetos.

Velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan ciertos bloques.

Repetición



Ejecuta los bloques el número de veces que se especifique.

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

AMAIERA-BLOKEAK

Fin



Indica el final de la secuencia de comandos (pero no afecta a la secuencia de comandos en modo alguno).

Ir a la página

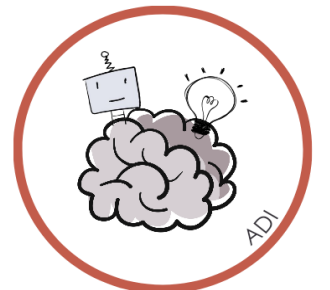


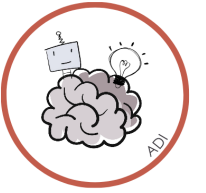
Va a la página que se indique.

Repetir por siempre



Ejecuta indefinidamente la secuencia de comando, equivale al por siempre.

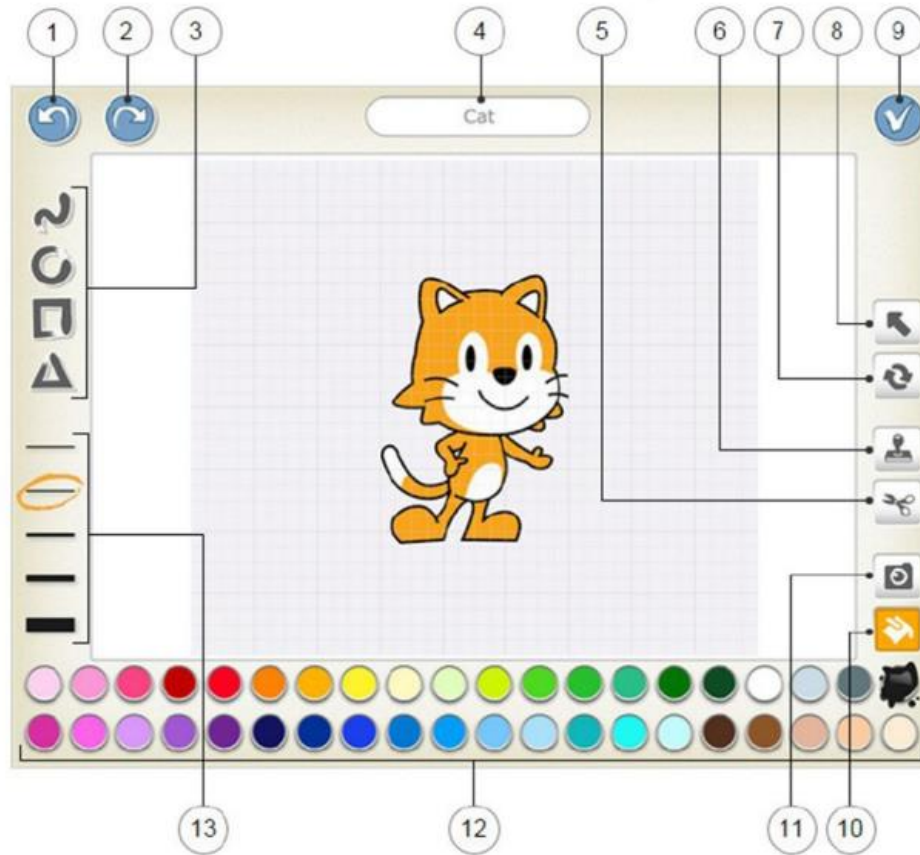




ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

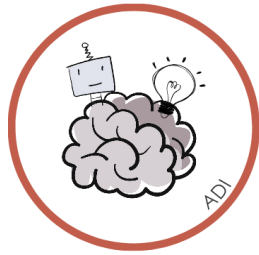
Marrazki-editorea



1. Desegin
2. Berregin
3. Aukeratu marrazteko modu bat
4. Aldatu izena objektuari
5. Ezabatu objektu bat
6. Bikoiztu objektu bat
7. Biratu objektu bat
8. Arrastatu objektu bat
9. Gorde aldaketak
10. Bete forma bat kolorez
11. Bete objektu bat kameraren irudiarekin
12. Hautatu kolore bat
13. Adierazi formen lerro-zabalera

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z



Ikasgelarako jarduerak

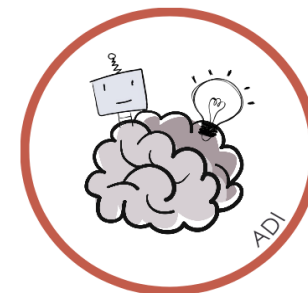


Scratch Jr fitxak

ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Erronka gidatua

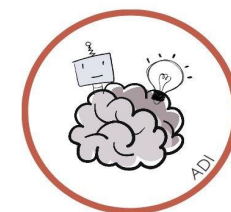


ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Sormen-ariketa

Pertsonaia	Agertokia	Ekintza
Txakurra	Liburutegia	Dantzan egin
Untxia	Ilargia	Pilota bultzatu
Pinguinoa	Hondartza	Beste batekin hitz egin
Igela	Parkea	Ibili
Haurra	Basoa	Pilotaria botea eragin
Astronauta	Gela	Kolorea aldatu
Tximeleta	Itsaso azpia	Tamaina aldatu
Neka auto batean	Agertokia	Hitz egin



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Erronkak



Sortu ipuin
bat, istorio
bat...



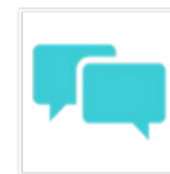
Pentsatu
gaia edo
solasak



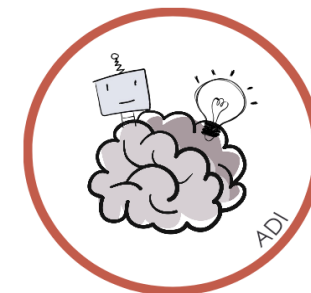
Aukeratu
atzealdea,
pertsoneiak



Programatu



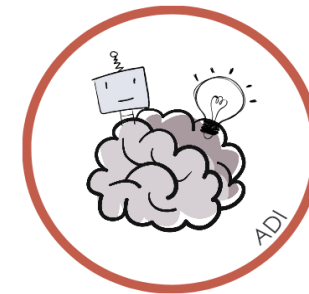
Partekatu



ADI eskola - PK garatzen

HH / LH1.Z

Nola ebaluatuko dugu?



Ebaluazio irizpideak



- Jarraibideen testu bat ulertu eta jarraitzen du.
- Kontzeptu matematikoak aplikatzen dizkio ebazpenari.
- Aise erabiltzen du programaren interfazea.
- Hizkuntza naturala ondo itzultzen du koderara.
- Aldez aurreko betekizun batzuen arabera programatzen du mugimendua.
- Bakarkako lanerako ohiturak, ahalegina, erantzukizuna, autonomia, antolaketa, jakin-mina eta ikasteko interesa erakusten ditu.
- Besteekin batera aritzen da talde-lanean.

Mila esker

