

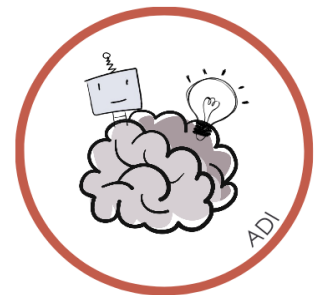
Adi Praktika Saioa

3.mintegia

HH-LH 1.zikloa

Ongi etorria

Bertaratuak



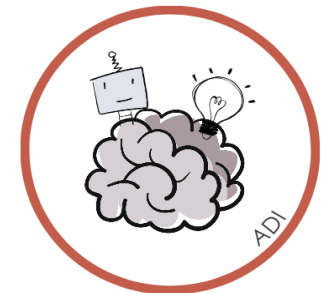
Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



Ordutegia: 9:30 - 13:30

	ABENDUA	OTSAILA	MAIATZA
ARABA, BIZKAIA, GIPUZKOA	18	5	AZOKA (zehazteke)

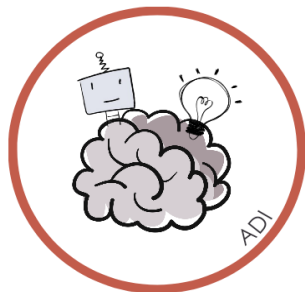
Otsaileko mintegia **Bilboko Berritzegune Nagusian** izango da



Adi Praktika Saioa 3. mintegia

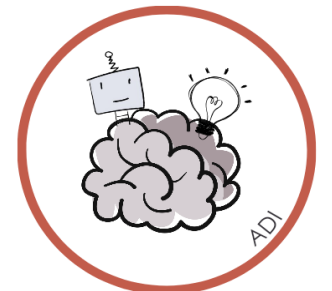
Gai-ordena

- Gaurko saioaren helburuak
 - ❖ Konpromiso orriko zalantzak argitzea. Baliabideak
 - ❖ Programazioa lantzeko jolasekin aritzea. Atsedenaldia
 - ❖ HH-LH1.ziklorako robotekin jardutea
- Baliabideen mapak eta Ebaluazio galdetegia



1. Gaurko saioaren helburuak

1. Konpromiso orriko zalantzak argitzea. Baliabideak.
2. Programazioa lantzeko jolasekin aritzea.
3. HH-LH1.ziklorako robotekin jardutea.

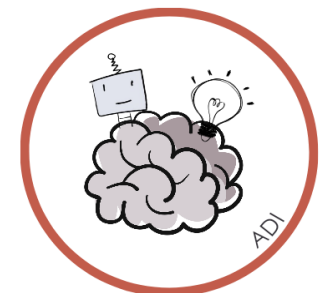


1. Konpromiso orria

Orriaren helburua, ikastetxeetan hausnarketa sustatu eta ondorio gisa sortzen den lanketaren justifikazio/sekuentziazio logikoa egitea da. Ez da erositako baliabideen "justifikanterik" txertatu behar.

Adibideak: Mahai-jokoak, Buru-mapak , Talde-dinamikak (dantzak, koreografiak, antzezlanak...), Simulazioak, Laburpenak eta sintesiak , Sekuentziak eta errepikapenak , Planifikazioak (eta hauen egokitasuna) , Akatsen hautematea eta zuzenketa (birdiseinua...): beste moduak topatzea irtenbide egokia topatzeko, Sailkapenak,...

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

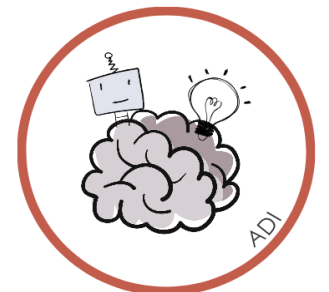


1. Konpromiso orria

Eskolarako egin behar dugun taulari gehigarri batzuk jartzea ondo badatorkizue, egin eta horrela entregatu. Honen adibide bat:

DAGOENEN EGITEN DITUGUNAK (24-25)						
Ikasgaia/eremua	Ikasmaila	Baliabidea	Doakoa (Bai/Ez)	PK Oinarria(k)	Nola? (Jarduerak)	Denboralizazioa
Matematika	LH 1. maila	Mahai jolasa: Fantasma blitz	Ez	Abstrakzioa	Binaka / Taldeka	Astean behin
	LH 1. maila	Bee-bot	Ez	Abstrakzioa	Taldeka	1. hiruhilabetea


EGITEKOAK (25-26)						
Ikasgaia/eremua	Ikasmaila	Baliabidea	Doakoa (Bai/Ez)	PK Oinarria(k)	Nola? (Jarduerak)	Denboralizazioa
	HH 5	Zientzia	Ez		Programazioan	


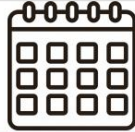









1. Baliabideak

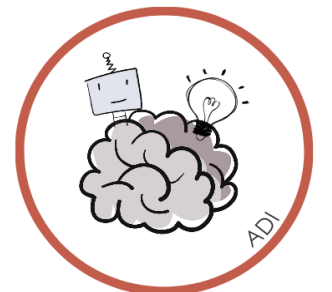
KIT DIGITALA

SARRERA

 **Ongi etorri Kit Digital-era!**

BILATU -TOPATU 	AUKERATU-ANTOLATU 	HURBILDU-DINAMIZATU 	IRISGARRITASUNA 	KOMUNIKATU-PARTEK... 
SORTU-EBALUATU 	EGILE ESKUBIDE BABE... 	TRIKIMAILUAK 	ADIMEN ARTIFIZIALA 	

KIT DIGITALA

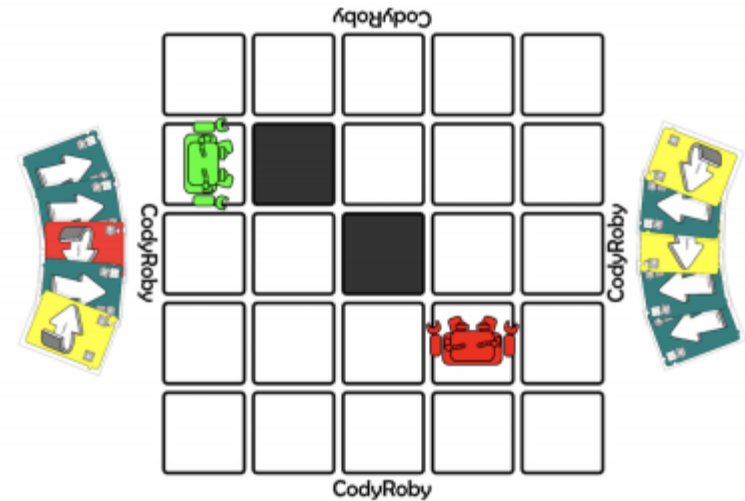


2. Programazioa lantzeko jolasa

Cody-robby

2014ko azaroan Robotikaren Europako asteko [CODEWEEK](#) sortutako joko.

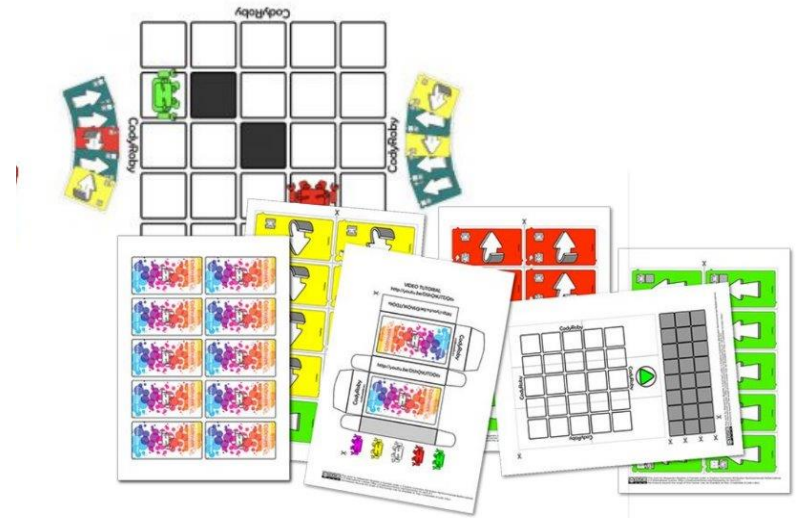
Cody Roby DIY ("Do it yourself") joko multzo bat da, modu erraz eta dibertigarrian robotekin jolasten hasteko aukera ematen duena pentsamendu konputazionala edozein adinetan garatzeko, baina inolako gailu elektronikorik izan gabe.



2. Programazioa lantzeko jolasa

Cody-robby

Roby aginduak exekutatzeko dituen robot bat da eta **Cody** aginduak ematen dituen programatzaile bat da. Jarraibideak txartelen bidez adierazten dira. Hasieran 3 jarraibide baino ez daude: aurrera egin, eskuinera biratu eta ezkerrean biratu. Jokoan zehar, Codyk karta bat aukeratu eta Robyri emango dio. Roby kartako instrukzioaren arabera mugituko da taulatik.



2. Programazioa lantzeko jolasa

Cody-roby

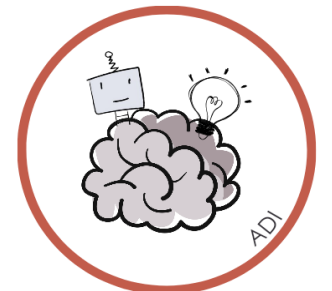
Guztia bete



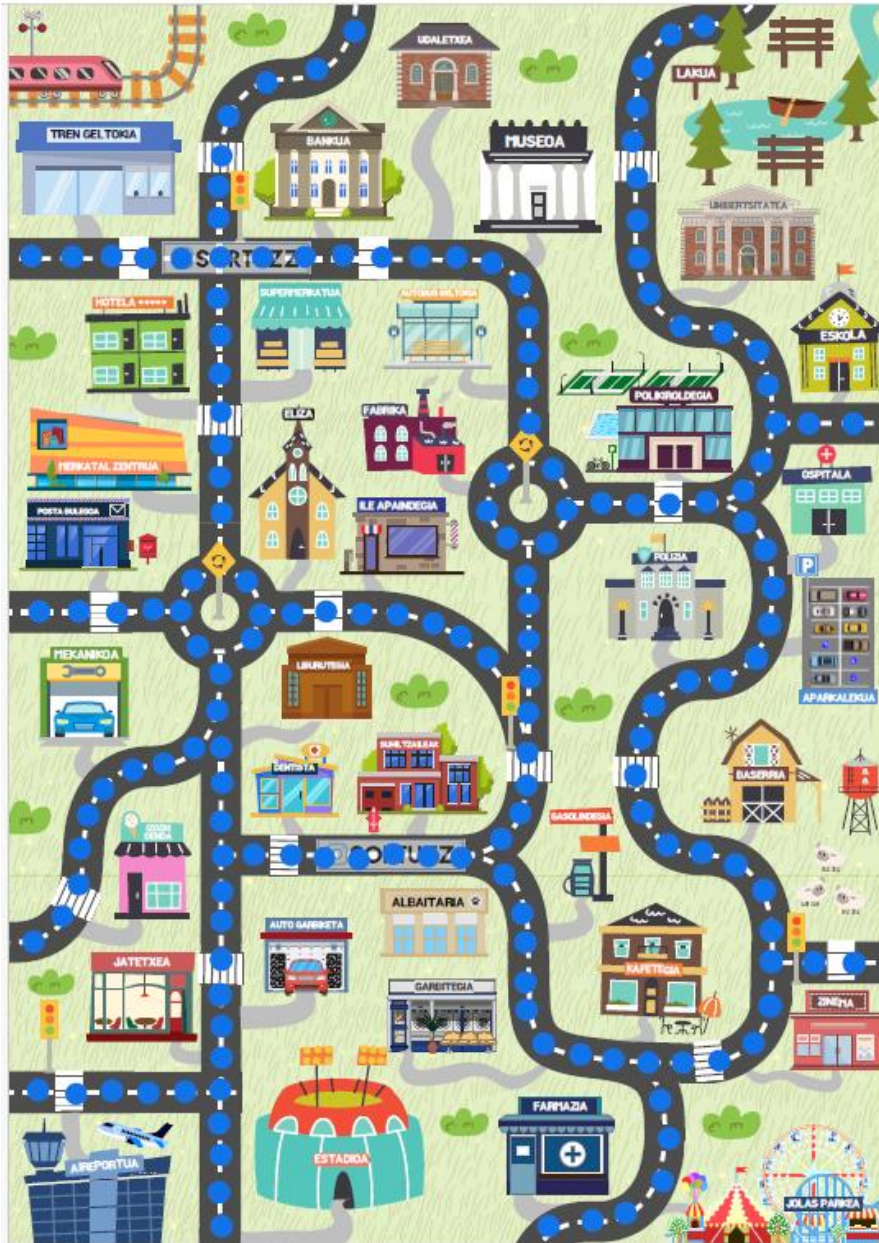
Norgehiagoka



Sugea

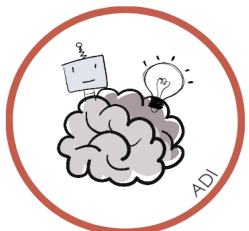


2. Programazioa lantzeko jolasa





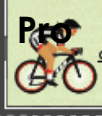


































Ariketa honetan programazioa modu analogiko batean landuko dugu. Horretarako plano moldatu dugu. Puntutxoak pausuak izango dira.

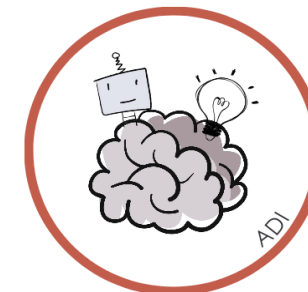
1. Karta bat hartuko (HELBURU KARTA) zein den gure eginbeharrekoa jakiteko.
2. Beste multzotik (BALDINTZA KARTAK) beste karta bat hartuko dugu. Azken pausu hau, zailtasunaren arabera egin ahal da edo ez.
3. Velleda errotulkiak erabiliz, tablero barruan, geziak marratzuko ditugu ibilbide osoa diseinatzeko. Hau ere, hautazkoa, umeen adina eta zailtasun mailaren arabera.
4. Ibilidibea baieztatuko dugu.



2. Programazioa lantzeko jolasa

 <p>SORTUZZ IKER <u>LIBERTSITATEAN</u> ESKOLA EMATETIK IRITEN DA ETA <u>AUTOA</u> GARBITZEBA DOA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ JULIO <u>FABRIKATIK</u> IRITEN ETA <u>ADARCALEKUBA</u> DOA AUTOAREN BILA, ETXERA ITZULTZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ OSCAR <u>JATEXETIK</u> ATERA DA ETA <u>SUPERMERTATUBA</u> DOA ASTEKO EROSKETAK EGITERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ FRANK <u>FARMAZIAN</u> DAGO ETA <u>LAKUBA</u> ARGAZMAK ATERATZERA JOAN NAHI DU. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ MARTA <u>KAFETEGITIK</u> IRITEN ETA <u>TREN</u> GELTOKIRA IRITSI NAHI DU. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ AUTOBUS GELTOKIAN JTXAROTEN DAGO <u>FARMAZIARA</u> JOATEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	
 <p>SORTUZZ JOEL <u>PRESAKA</u> ATERATZEN DA <u>UDALETXETIK</u> <u>AIREPORTURANTZ</u> HEGAZKIN BAT HARTZERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ MIKEL <u>NIROLDEGITIK</u> IRITEN ETA <u>ESTADIORA</u> DOA PARTIDO GARRANTZISU BAT JOKATZERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ PAILAZOA <u>JOLAS-PARKETIK</u> <u>HOTELERA</u> DOA ATSEDEAN HARTZEKO GOGOZ. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ MIKEL <u>TREN</u> GELTOKITIK IRITEN ETA <u>ESTADIORA</u> IRISTEKO BIDEAREN BILA ABIATUKO DA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ JORGE <u>MUSEOTIK</u> IRITEN DA ETA ETXERA <u>AIREPORTURA</u> IRITSI NAHI DU. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ LUCIAK <u>ADARCALEKUAN</u> APARKATU DU AUTOA ETA <u>JATELDERA</u> LAN EGITERA DOA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	
 <p>SORTUZZ SOFIA <u>IZOZKI-DENDATIK</u> ATERATZEN DA LAGUNEKIN <u>ZINEBA</u> FILM BAT IKUSTERA JOATEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ CARLOTA <u>LIBERTSITATETIK</u> ATERA DA <u>ILE-APANDEGIRANTZ</u> LOOK ALDAKETA BATEN BILA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ JUAN <u>BANKUTIK</u> IRITEN DA HAGINETAKO <u>MINEZ</u> <u>DENTISTARA</u> JOATEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ MARIO <u>ESKOLATIK</u> IRITEN ETA <u>IZOZKI-DENDARA</u> JOAN DOA LAGUNEKIN. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ CARLOS ETA PAULA <u>JATEXETIK</u> ATERA ETA PELIKULA BAT IKUSTERA DOAZ <u>ZINEMARA</u>. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ AMPARO <u>POSTETXETIK</u> ATERATZEN DA <u>KAFETEGIRA</u> JOATEKO LAGUNEKIN KARTETAN ARITZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	
 <p>SORTUZZ ANBULANTZIA <u>OSPITALETIK</u> ATERA ETA <u>MERKATAL-ZENTROA</u> DOA LARRIALDI BAT DELA ETA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ TAXIAK <u>TURISTAK</u> BILTZEN DITU <u>AIREPORTUAN</u> ETA <u>MUSEOA</u> BISITATZERA ERAMATEN DITU. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ SUHILTZAILEAK <u>GELTOKITIK</u> ATERATZEN DIRA <u>ESKOLAKO</u> SUIA ITZALTZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ LAURA <u>NIROLDEGITIK</u> IRITEN ETA <u>GARBITEGIRA</u> JOAN NAHI DU ARROPA GARBITZERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ MARIAN ETA CRISTINA <u>FARMAZIATIK</u> IRITEN DIRA <u>MERKATAL</u> <u>GUNE</u> BARRUZ EROSKETA BATZUK EGITERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ HIRIKO APAIZA <u>ELUZATIK</u> IRITEN DA <u>ANTZERA</u> <u>INGURUTIK</u> PASEATZERA JOATEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	
 <p>SORTUZZ POLIZIA <u>KOMISARIATIK</u> ATERA DA <u>BANKUKO</u> LAPUR BATZUK ATXILOTZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ AUTOBUSA <u>GELTOKITIK</u> IRITEN DA FUTBOL ZALEAK <u>ESTADIORA</u> ERAMATEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ NIKO <u>TREN</u> GELTOKITIK <u>OSPITALE</u> RANTZ DOA GAIZKI SENTITZEN DELAKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ RAFAK <u>BASERRIAN</u> LAN EGITEN DU ETA <u>MEKANIKABERGEGANA</u> JOAN BEHAR DU TRAKTOREA KONPONTZERA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ ROBERTO ETA BERE TALDEAK <u>SUHILTZAILEEN</u> <u>GELTOKITIK</u> ABISUA JASO DUTE <u>UDALETXE</u> AKO SU BAT ITZALTZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ LUIS ETA JULIAN <u>HOTELETIK</u> ATERATZEN DIRA <u>ARRATSALDE</u> DIBERTIGARRI BAT PASATZEKO <u>JOLAS-PARKEAN</u> LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	
 <p>SORTUZZ HOTELEKO <u>LANGILEEK</u> ZARAK <u>GARBITEGIRA</u> ERAMATEN DITUZTE. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ CARMEN <u>POLIZIA</u>-<u>ETXETIK</u> ATERA DA <u>ESTADIOKO</u> TRAFIKOA ZUZENTZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ DOKTOREA <u>BERE</u> <u>AUTOA</u> <u>GARBITZETIK</u> IRITEN DA <u>OSPITALE</u> RANTZ. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ LAGUN HOREK <u>LIBURJESITIK</u> IRITEN ETA <u>LIBERTSITATE</u> RA DOAZ. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ BANATZAILE HONEK <u>JATEXETIK</u> <u>FABRIKARA</u> ERAMAN BEHAR DU JANARIA. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ POSTARIA <u>BERE</u> <u>POSTETXETIK</u> ATERATZEN DA <u>UDALETXE</u> AN <u>PREMAKHO</u> PAKETE BAT ENTREGATZEKO. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>	 <p>SORTUZZ <u>AIREPORTUAN</u> LURRERATU BERRI DEN PILOTU HONEK <u>HIRIKO</u> <u>MUSEOA</u> BISITATU NAHI DU. LAGUNDU ETA ESAN NOLA IRITSI.</p>

Helburu kartak

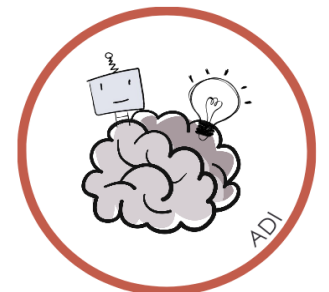


2. Programazioa lantzeko jolasa

Baldintza Kartak

BAKARRIK PASATU AHAL ZARA ERROTONDA BATETATIK	X2	2 ERROTONDATATIK PASATU
3 BIDEGURUTZETATIK PASATU BEHAR ZARA	X4	BAKARRIK BEHIN EZKERRETARA BIRATU AHAL DUZU
ZORTZI AGINDU EDO GUTXIAGOTAN EGIN BEHAR DUZU	X3	HARTU BESTE BI KARTA
BAKARRIK PASATU AHAL ZARA 2 ERROTONDATATIK	X2	HAMALAU AGINDU EDO GUTXIAGOTAN EGIN BEHAR DUZU

Programatzeko tableroa



2. Programazioa lantzeko jolasa

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

Kodetzen ikasteko ariketa desberdinak daude, beti urratsez urrats.


Ikasleentzako hiru talde sortu ditugu:

TALDE 1, TALDE 2 eta TALDE 3.

Bakoitzak ariketa mota batzuk egingo ditu.

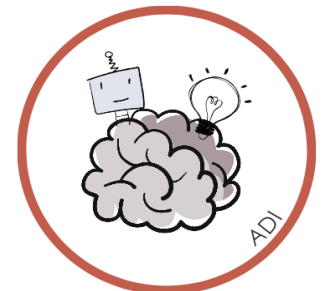
5-7 URTE

Irakurle aurreko Ikastaroa



Ikasi informatika zure erritmoan! Ikasi ordenagailu-programak sortzen, arazoak konpontzeko trebetasunak garatzen eta erronka dibertigarriak lantzen! Egin jolasak eta sormen-proiektuak lagunekin, familiarekin eta irakasleekin partekatzeko.

Hasi Aurrerakurle Ikastaroa



2. Programazioa lantzeko jolasa

Section name: **PRAKTIKA SAIOA HH-LH1.**

1.) Go to
<https://studio.code.org/sections/ZWYYZM> or to
<https://studio.code.org/join> and type in your 6-
letter section code: **ZWYYZM**

2.) Choose your name: **TALDE 1**

3.) Choose your secret picture:



4.) Click the sign in button.

Section name: **PRAKTIKA SAIOA HH-LH1.**

1.) Go to
<https://studio.code.org/sections/ZWYYZM> or to
<https://studio.code.org/join> and type in your 6-
letter section code: **ZWYYZM**

2.) Choose your name: **TALDE 2**

3.) Choose your secret picture:



4.) Click the sign in button.

Section name: **PRAKTIKA SAIOA HH-LH1.**

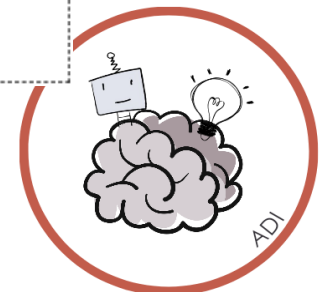
1.) Go to
<https://studio.code.org/sections/ZWYYZM> or to
<https://studio.code.org/join> and type in your 6-
letter section code: **ZWYYZM**

2.) Choose your name: **TALDE 3**

3.) Choose your secret picture:



4.) Click the sign in button.



3. Robotekin jardutea

BEE - BOT

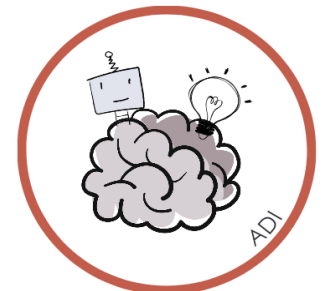


Programazioaren, pentsamendu konputazionalaren, kontzentrazioaren, kokapen espazialaren eta estrategiaren oinarrizko gaitasunak garatzeko diseinatutako robot hezitzailea da.

Bee Bot Robot "erle" bat da, eta lauki baten gainean mugimendu jakin batzuk egin ditzan programatu behar da. Programazio-lengoaia simple eta intuitiboa du, aurrera, atzera, ezkerrera, eskuinera, geldiduna eta laurogeita hamar graduko mugimenduen bidez.

ARIKETA:

Jarraian agertzen diren proposamenetatik bi aukeratu, prestatu eta burutu:



BEE - BOT

3. Robotekin jardutea

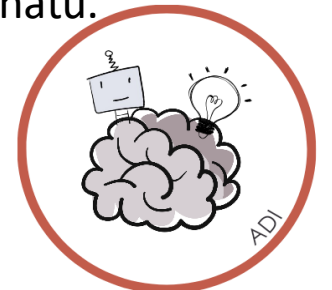
TXANOGORRITXO IPUINA

Oinarrizkoak:

- Hasieran marrazkiak lerro batean egongo dira, robota aurrera eta atzera erabiltzeko bakarrik.
- X eta Y ardatzetan mugitzeko gaitasuna badute, pertsonaiak alfonbratik sakabanatuko ditugu.
- Ipuina kontatzen joan ahala pertsonaiak agertzen direnean robota mugitu.

Tartekoak:

- Pertsonaia bakoitza behin baino gehiagotan alfonbran jarri eta denak hartzeko ibilbideak diseinatu.
- Ipuineko sekuentzia desberdinak alfonbra jarri eta robotak ibilbidea osatu.

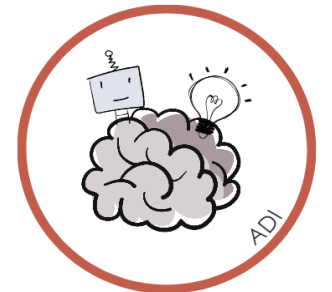


BEE - BOT

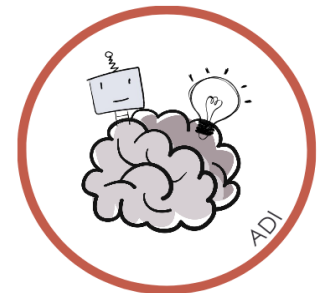
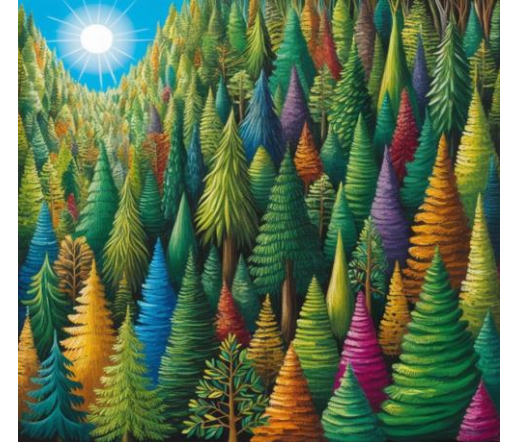
3. Robotekin jardutea

Aurreratuak:

- Txanogorritxu Amonarengana joateko bidea egin. Baldintzak:
 - Hasieran, bidean otsoa ekiditu beharko dute.
 - Gero, baso irudi bat edo bi gehitu alfonbran oztopoak izanda, beraz hortik ezin dira pasatu.
 - Zailtasuna areagotu basoko irudi gehiago jartzen.
 - Azkenik, ehiztaria ere gehitu ahal dugu eta esan lehenago ehiztariarengandik pasatzeko, ehiztaria hartu eta otsoarengana joan, otsoa akatu eta amonaren etxean bukatu.
- Lasterketa antolatu (alfonbraren erdian amonaren etxea ipini):
 - Otsoa- mozorrotu-amamaren etxea
 - Txanogorritxo-otarra-amonaren etxea



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



3. Robotekin jardutea

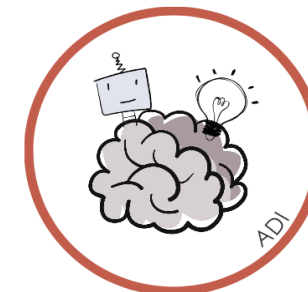
MATATALAB



Haurrentzako hezkuntza-robotika sistema bat da, eta bere helburua haurrak **programazioaren oinarrizko kontzeptuak** ikasten bultzatzea da. Bloke programatzaileen kontzeptua erabiliz, haurrek irudiak edo blokeak elkartzen dituzte robotaren mugimendua kontrolatzeko.

Kontrol panelean bloke hauek ordenatzen dituztenean, robotak modu mekanikoan mugimenduak egiten ditu (**sekuentzia**).

Haurrak ikasten dute nola kodeak eragiten duen robotaren ekintzan eta nola erantzuten duen bakoitzari.



3. Robotekin jardutea

MATATALAB



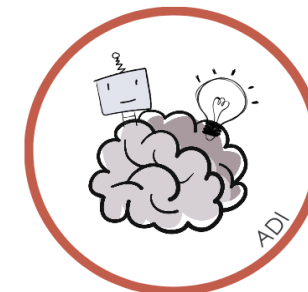
ARIKETA:

Alfonbran ikusten dugun irudia **bost ekosistema** desberdinengatik osatua dago (basamortua, sabana, basoa, erreka eta itsasoa).

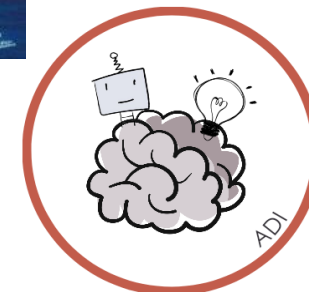
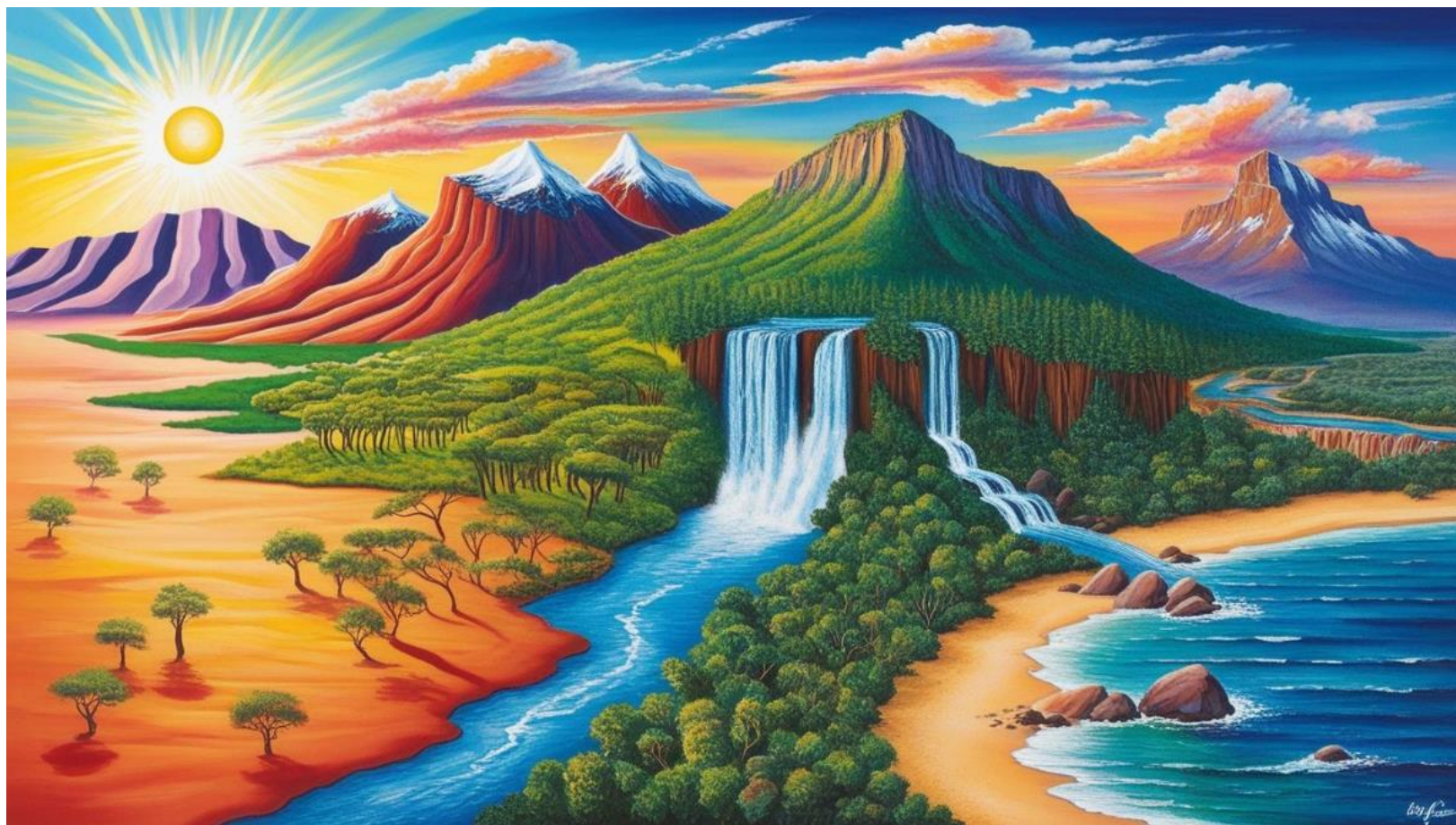
Ekosistema desberdinetan bizi diren animalien irudiekin karta batzuk ditugu. Kartak buruz behera multzo batean izanda, bat hartu eta tokatu zaizun animalia bizi den ekosistemara eraman.

Han, nahi dugun kasillan utziko dugu. Beste karta bat hartu eta berdin jokatu. Aurrekoetan utzitako animaliak kasilla batzuetan daude, beraz horietatik ezin da pasa, okupatuta daudelako.

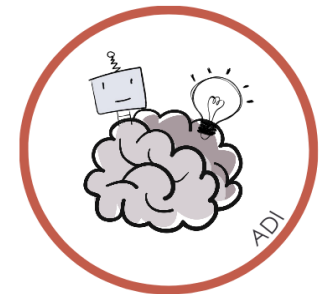
***Aldaera:** Gure alfonbra handia denez, bi talde egin ahal dira (bakoitzak bere robotarekin). Banatu 5 karta bakoitzari, ea zeinek uzten dituen animalia guztiak arinen.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



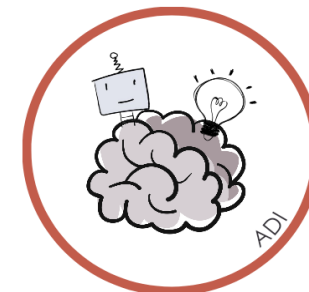
Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



3. Robotekin jardutea

CUBETTO



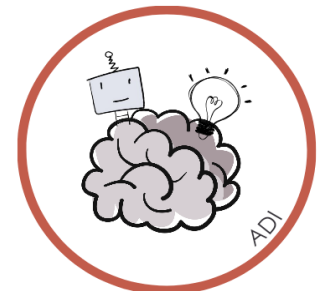
Programazioaren oinarriak lantzeko robota. Fitxa bakoitzak ekintza bat adierazten du eta haiek konbinatzean sekuentzia bat osatzen da. Panelean fitxak ordenean kokatzen dira eta agindua robotari bidaltzen dio. Umeak paneleko argiak jarraituz sekuentzia jarraitzeko gai dira.

ARIKETA:

Cubetto **autobusa** izango da. Umeak autobusaren zain daude, autobusa **ume guztien** etxeetatik pasa behar da eta denak jaso ondoren eskolara eraman behar ditu.

Aldaderak:

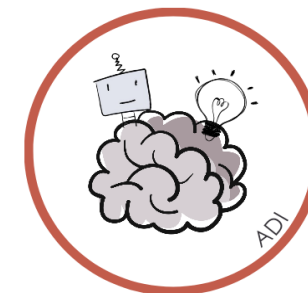
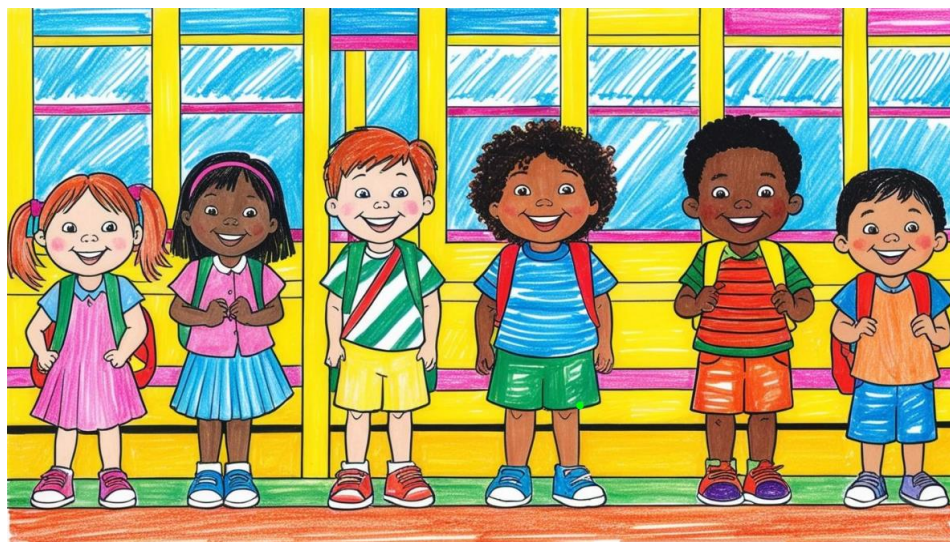
- Ibilbiderik laburrena egiten saiatzea.
- Bidean oztopoak jartzea.
- Bakarrik alde batera mugitzeko aukera izatea.
- Jasotzeko ordena markatzea.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia



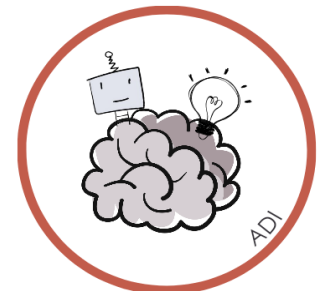
3. Robotekin jardutea

Oraingo honetan zuek pentsatu beharko duzue egokitu zaizuen robotarekin zein ariketak asmatzen dituzuen. Talde bakoitzak dokumentu bat bete beharko du, gero guztiak aurkezpen honetan txertatuko ditugu. Animo!

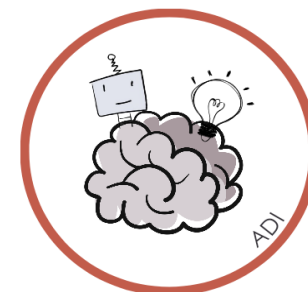
Talde 1 Matatalab: LH 1. ziklo

Talde 2 Bee-bot: HH 5 urte

Talde 3 Cubetto: HH 4 urte





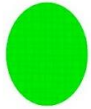

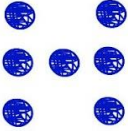









































Proposamena: Zenbakiak eta kantitateak		LH 2. maila	
<p>Curriculumarekin lotura:</p> <p>4. KE Pentsamendu konputazionala erabiltzea datuak antolatuz, zatika deskonposatuz, patroiak ezagutzuz, orokortuz eta interpretatuz, eta algoritmoak modu gidatuan aldatuz eta sortuz, eguneroko bizitzako egoerak modelizatzeke eta automatizatzeke.</p> <p>Ebaluazio irizpideak:</p> <p>4.1 Urratsez urrats egiten diren eguneroko bizitzako errutinak eta jarduerak deskribatzea, pentsamendu konputazionalaren oinarriko printzipioak modu gidatuan erabiliz.</p> <p>4.2 Urratsez urrats egiten diren eguneroko bizitzako errutinak eta jarduera errazak automatizatzea, tresna teknologiko egokiekin eta halakorik gabe pentsamendu konputazionalaren oinarriko printzipioak modu gidatuan erabiliz.</p>			
Helburuak	Materiala	Denboralizazioa	Ekintzak
	Matatalab Tapiza		1.hiru zifretako zenbakiak eta haien izena lotu behar dituzte: zenbakitik izenaraino iritsi behar dute. 2. hiru zifretako zenbakiak eta haien zifren araberako
			kokapena irudikatzen duten irudiekin lotu behar dute. 3. hiru zifretako zenbakiak eta haien deskonposaketarekin lotu behar dituzte: IDU: beharraren arabera zifra kopurua alda daiteke. Ibilbide sinpleetatik hasi eta oztopoak erabiltzen hasi zailtasuna gehitzeko.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

3.mintegia

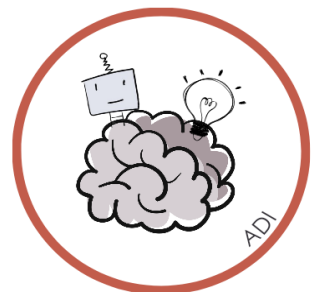
Tablero realizado por Programamos (<http://programamos.es>)



Programamos
Educación 2.0



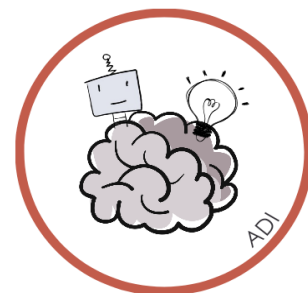
HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN



TALDE 2

Bee-bota

Proposamena: Ipuin bat asmatzea	HH 5 urte
<p>Curriculumarekin lotura:</p> <p>2. EREMUA: INGURUNEA EZAGUTZEA ETA ESPLORATZEA</p> <p><i>KE 1. Materialen, objektuen eta bildumen ezaugarriak identifikatzea eta haien arteko loturak ezartzea, esplorazioaren, zentzumen-manipulazioaren eta tresna errazak erabiltzearen bidez, trebetasun logiko-matematikoak garatzeko.</i></p> <p><i>KE 2. Metodo zientifikoaren prozedurak eta pentsamendu konputazionalaren trebetasunak garatzea pixkanaka, objektuak behatzeko eta manipulatzeko prozesuen bidez, ingurunea interpretatzen hasteko eta planteatzen diren egoerei eta erronkei sormenez erantzuteko.</i></p> <p>Ebaluazio irizpideak:</p> <p><i>1.2. Oinarrizko zenbatzaile esanguratsuak erabiltzea jolasaren eta besteekin dituzten testuinguruan. (zenbatu behar dituzte zenbat kuadríkula dauden puntu batetik bestera).</i></p> <p><i>1.3. Ohiko espazioetan era egokian kokatzea, geldí daudela, zein mugimenduan, espazioari buruzko oinarrizko ezagutzak erabilia eta norberaren gorputzarekin eta objektuekin jolastuz. (aurrera, atzera, ezkerrera, eskuinera mugimenduak eta aginduak ulertu behar dituzte)</i></p>	



PRAKTIKA SAIOAK MINTEGIA

2.1. Egoerak, zailtasunak, erronkak edo arazoak kudeatzea jardueren sekuentziak planifikatuz, interesa eta inizatiba adieraziz eta maila berekoekin elkarlanean arituz.

2.3. Hainbat elementu edo materialen portaeraren inguruan hipotesiak planteatzea eta eskutatuz eta haiengan ekinez egiaztatzea.

2.4. Erabakiak hartzeko gero eta autonomia handiagoz hainbat estrategia erabiltzea eta planteatzen diren erronketako arazoei sormena erabilita konponbideak aurkitzea.

2.5. Zeregin analogiko edo digitaletarako ekintzen edo argibideen sekuentziak antolatzea, pentsamendu konputazionalerako oinarritzko konpetentziak garatuz(PK, programazioa)

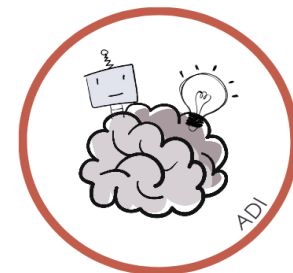
3. EREMUA, KOMUNIKAZIOA ETA ERREALITATEAREN ADIERAZPENA

KE 2. Mezuak eta adierazpenak interpretatzea norberaren ezagutzetan eta baliabideetan oinarrituz ingurunearen eskakizunei erantzuteko eta ikaskuntza berriak eraikitzeko.

KE 3. Hainbat lengoaia eta hizkuntza erabiliz, horietako bakoitzaren kodeak ezagutzuz eta komunikazio-beharrei erantzuteko dituzten adierazpen-aukerak miatuz, mezuak modu eraginkorrean, pertsonalean eta sortzailean gauzatzea.

Ebaluazio irizpideak:

2.1. Arte-adierazpenen bidez edo formatu digitalean igorritako mezuak interpretatzea igorlearen asmoa zein den identifikatuz eta jakin-minezko eta ardurazko jarrerarekin. (Según nola azaltzen diren Beebotaren funtzioak edo egingo dituenak kontuan hartu ahal da)



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa 3.mintegia

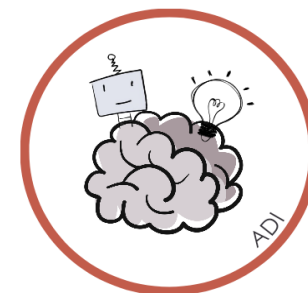
PRAKTIKA SAIOAK MINTEGIA

3.1. Ahozko-hizkuntza era praktikoan erabiltzea hizkuntza-errepertorioa zabalduz eta pixkanaka solas eraginkor bat eraikitzeko, antolatutako eta testuinguru formal eta informaletan koherentzia duena.

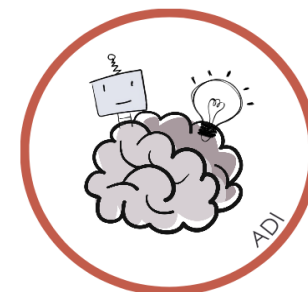
3.2. Ahozko hizkuntza erregulaziorako tresna gisa segurtasunez eta konfiantzaz erabiltzea beste pertsonekin izaten dituzten interakzioetan.

3.3. Ahozko kontaketa bidez ideiak espontaneotasunez ekartzea gogora eta adieraztea.

Helburuak	Materiala	Denboralizazioa	Ekintzak
Bee botaren laguntzaz ipuina sortzea.	Bee bota Piktograma desberdinen tapiza	Saio bat astero.	Tapiza lerroka antolatuko genuke, hasieraren ondorengo bi lerroetan pertsonaiak jarriko genituzke, hurrengo bietan lekuak, ondorego bietan ekintzak eta azken bietan pertsonaiak berriro. Bee bota hasierako kasilan kokatuko genuke, (behin batean...) eta kontakizuna ipuinaren bukaera izango zen (Ipuin hau bukatu da eta kitto). Bee botari aginduak emanez nahi duten kasiletan geldituz ipuina asmatzea.



Proposamena: Emozioak lantzen	HH 4 urte
<p>Curriculumarekin lotura:</p> <p>1.EREMUA: HARMONIA HAZTEN</p> <p><i>KE 2. Progresiboki emozioak ezagutzea, adieraztea eta erregulatzea beharrak eta sentimenduak adieraziz ongizate emozionala eta segurtasun afektiboa lortzeko.</i></p> <p>Ebaluazio irizpideak:</p> <p><i>2.1. Beharrak eta sentimenduak identifikatu eta adieraztea pixkanaka emozioen kontrola egokituz.</i></p> <p>2. EREMUA: INGURUNEA EZAGUTZEA ETA ESPLORATZEA</p> <p><i>KE 2. Metodo zientifikoaren prozedurak eta pentsamendu konputazionalaren trebetasunak garatzea pixkanaka, objektuak behatzeko eta manipulatzeko prozesuen bidez, ingurunea interpretatzen hasteko eta planteatzen diren egoerei eta erronkei sormenez erantzuteko.</i></p> <p>Ebaluazio irizpideak:</p>	



2.5. Zeregin analogiko edo digitaletarako ekintzen edo argibideen sekuentziak antolatzea, pentsamendu konputazionalerako oinarritzko konpetentziak garatuz.

3. EREMUA: KOMUNIKAZIOA ETA ERREALITATEAREN ADIERAZPENA.

KE 3. Hainbat lengoaia eta hizkuntza erabiliz, horietako bakoitzaren kodeak ezagutuz eta komunikazio-beharrei erantzuteko dituzten adierazpen-aukerak miatuz, mezuak modu eraginkorren, pertsonalean eta sortzailean gauzatzea.

Ebaluazio irizpideak:

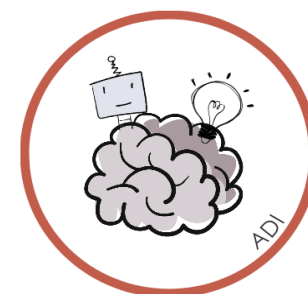
3.1. Ahozko-hizkuntza era praktikoan erabiltzea hizkuntza-errepertorioa zabalduz eta pixkanaka solas eraginkor bat eraikitzeko, antolatutako eta testuinguru formal eta informaletan koherentzia duena.

3.2. Ahozko hizkuntza erregulaziorako tresna gisa segurtasunez eta konfiantzaz erabiltzea beste pertsonekin izaten dituzten interakzioetan.

3.3. Ahozko kontaketa bidez ideiak espontaneotasunez ekartzea gogora eta adieraztea.

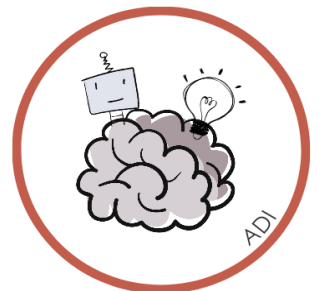
3.7. Intuiziozkoak eta ikusmenezkoak diren hainbat erreminta edo aplikazio-digital erabiltzea sormenez beren burua adierazteko.

Helburuak	Materiala	Denboralizazioa	Ekintzak
	Cubetto		- Nola sentitzen zara irudia topatu eta bertara heldu.

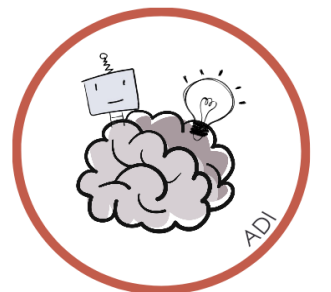


Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa 3.mintegia

	Tapiza emozioen irudiekin		<ul style="list-style-type: none">- Emozioen identifikazioa: Emozio desberdinak errepikatuta egongo dira eta ibilbide bat egingo du emozio horietatik igaroz.- Egoera eta emozioa lotu: Egoeren kartak egin, karta bat atera: adibidez: ume bat jauzi dena, nola sentituko da haurra? hurbildu emozio horri.- Sekuentzia: emozioaren izena eta irudia lotu.
--	---------------------------------	--	---



Adibideak Talde 2 eta 3 hurrenez hurren

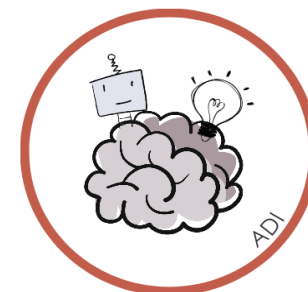


Ipuinak **modu kooperatiboan** sortzea da helburua. Horretarako tapiza sortuko dugu, guk nahi ditugun irudiekin. Bertan pertsonaiak, lekuak, ekintzak eta hasiera eta amaierako esaldiak egongo dira.

Gure helburuak sormena garatzea , hitzezko eta idatzizko adierazpena hobetzea eta talde lana sustatzea izango dira.

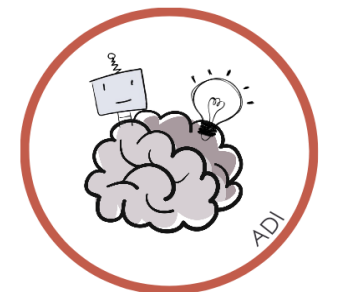
Ekintzak:

- Guztion artean istorio bat sortu. Bee-bota hasierako esaldian kokatuko da eta edonork nahi duen pertsonaia, leku edo ekintzara bideratuko du. Ipuina beti, amaierako esaldian bukatu beharko da.
- Taldeka antolatu eta bakoitzak egindako istorio zatia grabatu edo idatzita geratuko da.
- Bakarrik guk nahi ditugun pertsonaia, egoera edo ekintzetara mugatu istorioa.
- Kopuru jakin bateko istorioa osatuko da, gutxieneko edo gehieneko kopurua izango duelarik.
- Irakasleak istorio bat asmatuko du eta bee-bota irakurritako leku, pertsonaia edo ekintzetatik mugitu beharko da.



Adi Praktika Saioa
HH-LH 1.zikloa
3.mintegia

 printzesa	 lehoia	 astronauta	 umea	 katua	 sorgina
 txakurra	 erreka	 espaziontzia	 printzipea	 ama	 kobazuloa
 muxu eman	 gaztelua	 kaiola	 dragoia	 etxea	 mamua
 harpe-gizakia	 extralurtarra	Behin batean ...	 sugea	 basoa	 segitu
 koxka egin	 oihana	 sua bota	 erregina	 armiarma	 pozoindu
 erregea	 dinosaurioa	 Iaguntza eskatu	 monstruoa	 isutu	 elefantea
 asmatu	 lurra	 errori	Ipuin hau bukatu zaiqu eta kitto!	 neska	 aztia
 igela	 eguzkia	 eltxo	 negar egin	 lorea	



Gelan arazoren bat ematen denean landu daiteke. Asanbladan gaudenean bizi edo sentitzen dauden horri izena jartzeko balioko digu.

Adibidez:

- o “Nola sentitzen zara?” galderari erantzuteko.
- o Egoera desberdinen aurrean nola sentitzen diren adierazteko balio dezake: oso goiz altxatzen denean, barazkiak jan behar dituztenean, lagun batekin haserretzen denean, aitak errieta egiten dionean, ...
- o Kide batek bee-bota sentimendu batera eramaten duenean:
 - Emozioa izendatu
 - Aurpegiarekin antzeztu
 - Bizi izan duten antzeko egoera bat azaldu

1.Eremua

K.E 2. Progresiboki emozioak ezagutzea, adieraztea eta erregulatzea beharrak eta sentimenduak adieraziz ongizate emozionala eta segurtasun afektiboa lortzeko.

- **EBALUAZIO IRIZPIDEAK**

2.1. Beharrak eta sentimenduak identifikatu eta adieraztea pixkanaka emozioen kontrola egokituz.

2.Eremua:

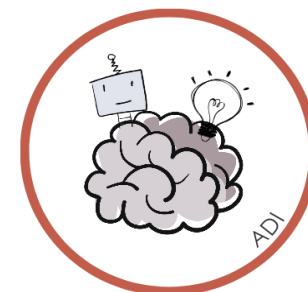
K.E 2. Metodo zientifikoaren prozedurak eta pentsamendu konputazionalaren trebetasunak garatzea pixkanaka, objektuak behatzeko eta manipulatzeko prozesuen bidez, ingurunea interpretatzen hasteko eta planteatzen diren egoerei eta eronkei sormenez erantzuteko.

- **EBALUAZIO IRIZPIDEAK**

2.5. Zeregin analogiko edo digitaletarako ekintzen edo argibideen sekuentziak antolatzea, pentsamendu konputazionalerako oinarritzko kompetentziak garatuz.

3.Eremua:

K.E 3. Hainbat lengoaia eta hizkuntza erabiliz, horietako bakoitzaren kodeak ezagutuz eta komunikazio-beharrei erantzuteko dituzten adierazpen-aukerak miatuz, mezuak modu eraginkorrean, pertsonalean eta sortzailean gauzatzea.



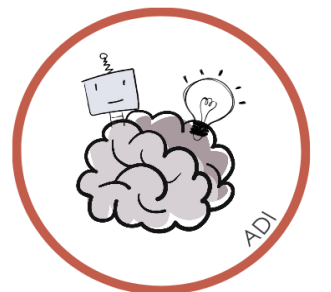
- **EBALUAZIO IRIZPIDEAK**

3.1. Ahozko-hizkuntza era praktikoan erabiltzea hizkuntza-errepertorioa zabalduz eta pixkanaka solas eraginkor bat eraikitzeko, antolatutako eta testuinguru formal eta informaletan koherentzia duena.

3.2. Ahozko hizkuntza erregulaziorako tresna gisa segurtasunez eta konfiantzaz erabiltzea beste pertsonekin izaten dituzten interakzioetan.

3.3. Ahozko kontaktaren bidez ideiak espontaneotasunez ekartzea gogora eta adieraztea.

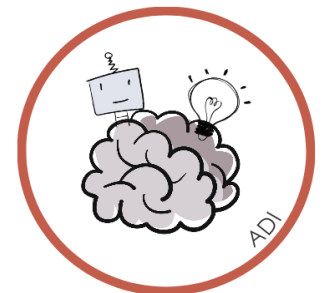
3.7. Intuiziozkoak eta ikusmenezkoak diren hainbat erreminta edo aplikazio-digital erabiltzea sormenez beren burua adierazteko.



Baliabideen mapak

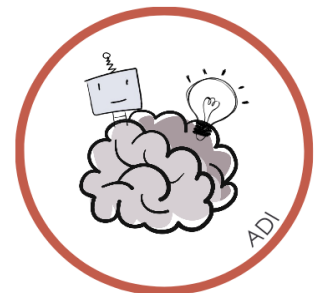


- Baliabideen aurkezpena, behin behineko egoera.
- Otsailean adimengunean eskuragarri.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
3.mintegia

Bertaratze galdetegia Abenduak 18



Mila esker

