

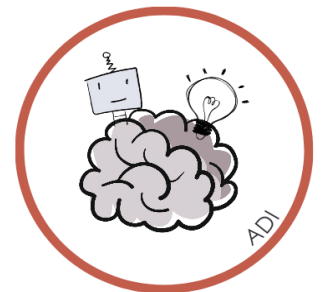
# Adi Praktika Saioa

## 3.mintegia

LH 2 eta 3.zikloak

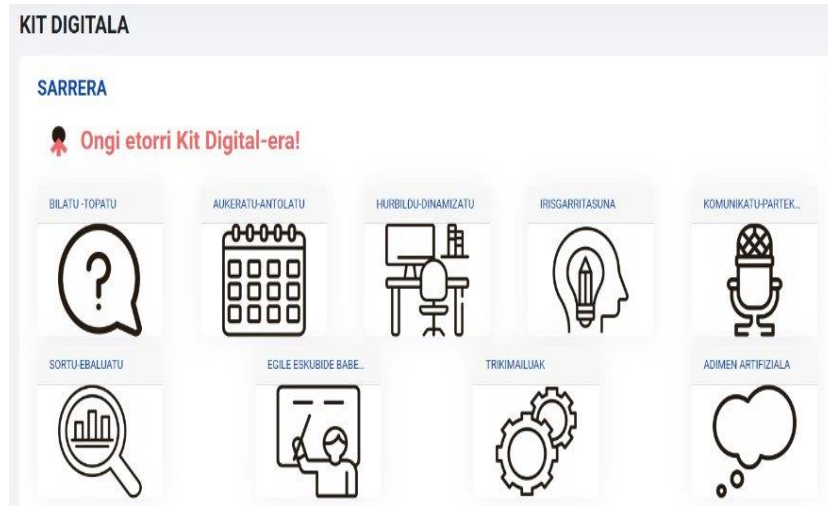
# Ongi etorria

## Bertaratuak



# Esteka interesgarriak

## KIT Digitala



## Adimengunea



# Mintegien antolaketa



**Ordutegia: 9:30 - 13:30**

	ABENDUA	OTSAILA	MAIATZA
<b>ARABA, GIP UZKOA</b>	16	3	<b>AZOKA</b> (zehazteke)
<b>BIZKAIA</b>	18	5	

# Gai ordena

1. Gaurko saioaren helburuak
2. PK Deskonektatua
3. Bee-Bot
4. Scratch
5. LearningML
6. Konpromiso orria
7. Ebaluazio galdetegia

# 1.-Gaurko saioaren helburuak

1. Konpromiso orria lantzea.
2. PK lantzeko informazioa helaraztea.
3. LH2 eta 3.zikloetan programazioa lantzea.

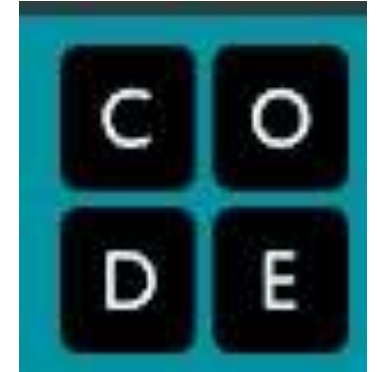
## 2.-PK deskonektatua



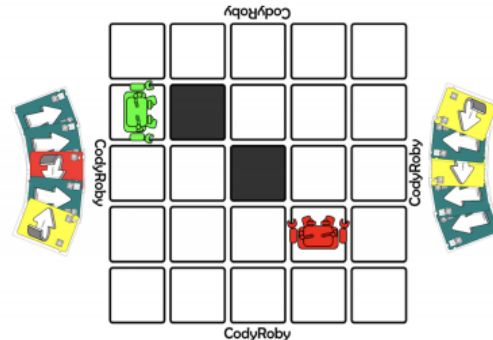
[Classic CS Unplugged](#)



[Programamos](#)



[Code.org](#)



- [Guztia bete](#)
- [Norgehiagoka](#)
- [Sugea](#)

[Cody-robby](#)



### 3. Robotekin jardutea

**BEE - BOT**



Jarduerarako argibideak





## 4. Scratch

### Zer da Scratch?

- Programazio-lengoaia.
- Blokeka.
- Maila ezberdina: [Junior](#)

### Zergatik Scratch?

- Kode libre
- Erraza.
- Dispositiboekin lotura

TUTORIALA



## 4. Scratch



1. **Ariketa:** Animazioa (Behe-maila)



2. **Ariketa:** Pong Jolasa (Makey-Makey) (erdi-maila)



3. **Ariketa:** Mate Jolasa (goi-maila)



Matematikak

## 5. LearningML

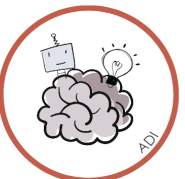


Adimen Artifizialak nola funtzionatzen duen ikasleei irakasteko baliabidea. [Juan David Rodriguezek](#) egindakoa.



### Zergatik hezkuntzan?

- Diziplinartekotasuna.
- Interesa piztea.
- Parte hartzea sustatzea.
- Bizi garen mundua ulertzea.
- Etorkizuneko lanbideetarako trebatzea.



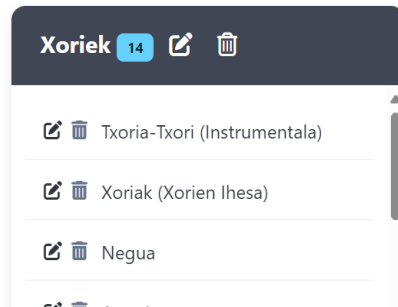
# 5. LearningML

LML bertsio zaharra

LML bertsio berria

1

Mikel Laboa



<https://labur.eus/QFC5z>

2

Euskal abeslariak



<https://labur.eus/QomkO>

3

Belardia



<https://labur.eus/CbujK>

## 6.-KONPROMISO ORRIA

- **Ekainak 1**erako ikastetxe guztiak eginda.
- **Helburua:**
  - Ikastetxearen ibilbidea edukitzea indarguneak eta ahulguneak jakiteko.
  - Lanketaren justifikazio/sekuentziazio logikoa egitea da.
- Diru zuzkidura **ikasturte honetan** gastatu behar.
- **Herri ikastetxera** igo behar da dokumentazioa.
- Justifikazio ekonomikoa beti bezala egingo da.

## 6.-KONPROMISO ORRIA

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



## 6.-KONPROMISO ORRIA

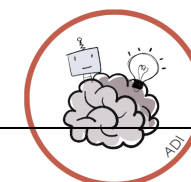
### Praktika saioko adibidea

- Norbaitek egiten ditu ikusitako baliabiderik? Nola egiten duzue?
- **Lanketa:**
  - Talde bakoitzak 2.eta 3.ziklo maila bat aukeratu.
  - "Gai" bat aukeratu eta baliabideak nola txertatu.
  - Gai posibleak: Unibertsoa, birziklapena, animalia bizidunak, historia: aro modernoa, erdi aroa, besteren bat

# 7.-KONPROMISO ORRIA-

## Bertan landutako adibideak

Ikasgaia/ eremua	Ikasmaila	Baliabidea	Azalpena	Denboralizazioa
Zientziak	3. zikloa	On-line simuladorea ( <a href="https://phet.colorado.edu/es/">https://phet.colorado.edu/es/</a> )	Gaiaren arabera, adibidez: materiaren propietatea lantzeko, materiaren egoerak...	Gaia lantzen denean esperimentatzeko.
Matematika	LH1-6	Jolas matematikoak	Ikasturte guztian jolas matematiko desentxufatuak eta otsailetik aurrera robotika astean behin.	
Matematika	LH3-6	Cody roby	Matematika txokoen barruan erabiltzen da.	Astean behin.
Matematika	LH5-6	Code.org	Matematika txoko batean ordenagailua erabiltzen da.	Astean behin.
Euskara eta Gaztelania	LH3-6	Antzerkiak	Antzerkigintza egiten da ikasturtean zehar. Taldetxo bakoitza hilabete batean lantzen dute antzerkia.	Ikasturtean zehar
Edozein gaiarekin	3.zikloa	Scratch	Eskatzen denaren arabera	





## 7.-KONPROMISO ORRIA- Bertan landutako adibideak

<b>Ikasgaia/ eremua</b>	<b>Ikasmaita</b>	<b>Baliabidea</b>	<b>Azalpena</b>	<b>Denboralizazioa</b>
MATEMATIKA	3-4	Makey-makey	Taldea bizkoiztu, talde erdia pentsateka (desentxufatua) eta besteak makey-makey. Makey makey-n dauden proposamenak aurrera eramn.	ASTERO 45min
Arte hezkuntza	5-6	Robotika	Lego spike prime.	Astero 1h 30min

# Mila esker

