

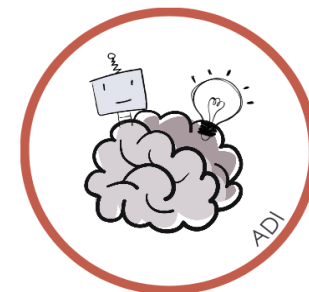
Adi Praktika Saioa

4.mintegia

HH-LH 1.zikloa

Ongi etorria

Bertaratuak

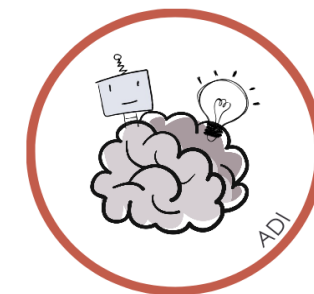


**Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa
4.mintegia**



Ordutegia: 9:30 - 13:30

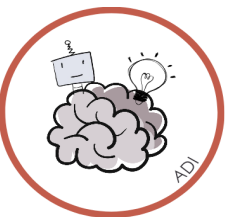
| | OTSAILA | MAIATZA |
|-------------------------------------|----------------|-----------------------------|
| ARABA, BIZKAIA, GIPUZKOA | 5 | AZOKA (zehazteke) |



Adi Praktika Saioa 4. mintegia

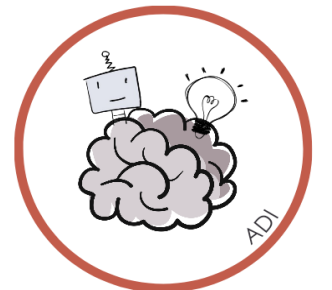
Gai-ordena

1. Konpromiso orria - zalantzak
2. Jolas deskonektatuak:
 - ✓ Let ´s go code
 - ✓ Misionbot
3. Robot proposamenak:
 - ✓ Ozobot
 - ✓ True-True
 - ✓ Kubo
4. Beste baliabide batzuk
5. Adimengune - Eguneraketak
6. Mintegi saioen balorazioa



1. Gaurko saioaren helburuak

1. Programaziorako jolas deskonektatu jardutea.
2. Robot desberdinekin proposamenak gauzatzea.
3. Beste baliabide batzuk ezagutzea.
4. Adimenguneko azken eguneraketak ikustea.
5. Mintegiko balorazio orokorraz mintzatzea.

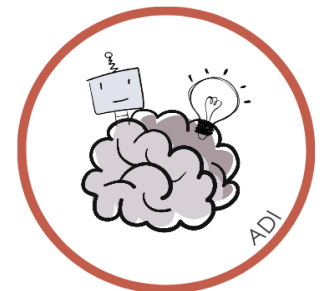


1. Konpromiso orria

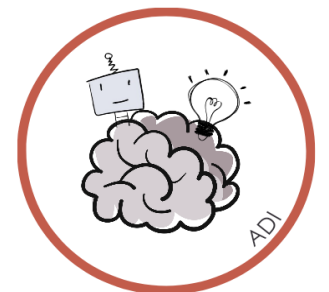
Orriaren helburua, ikastetxeetan hausnarketa sustatu eta ondorio gisa sortzen den lanketaren justifikazio/sekuentziazio logikoa egitea da. Ez da erositako baliabideen "justifikanterik" txertatu behar.

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 | Ikasmaila | Baliabidea | Denboralizazioa |
| | 5.maila | antzerkia | Tailerra (astero) |
| natur | 6.maila | planifikazioa | Ikas-egoera orotan |
| mate | | | |
| Gizarte zientziak | --- | Buru mapak | Ikas-egoera amaieratan |



2. Jolas deskonektatuak



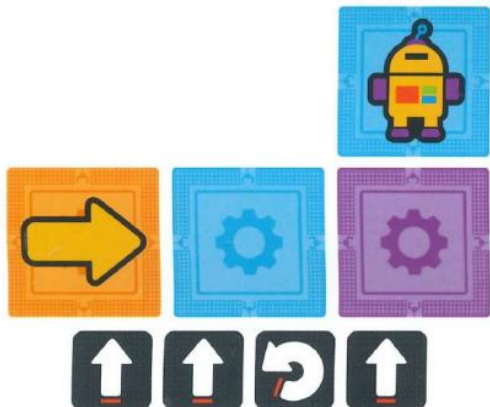
Let's go code!



1. **Let's go codek**, hasteko, labirinto simple bat nola eraiki lantzen du.

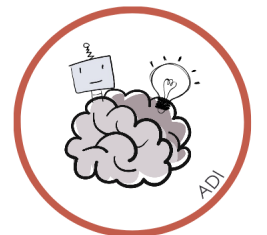
Ikasleek labirinto bat sortu behar dute. Labirinto horrek hasiera eta bukaera markatuta edukiko ditu. Hasiera emateko, gezi bat jarriko da eta bukaeran robot ikurra kokatuko dute.

2. Jokoaren helburua robotera iristea da.



3. Taldeko partaide batzuk ibilbide bat markatuko dute, horretarako dauden txartelak erabiliz.

4. Ikasle batek robotaren papera hartuko du. Ikasle hori, pausoz pauso, mugituko da labirintoan zehar besteek ozenki emandako aginduak betez *“aurrera, aurrera, ezkerretara, aurrera”*.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4.mintegia



Engranajeak: hartu eta eraman robotera konponketak egiteko



Malgukiak: hartu eta eraman robotera konponketak egiteko



Blokeatuta, ezin da lauki hori zapaldu

Objektu bereziak erabiltzeko kode txartelak:



Pintza : hartu malguki bat edo engranaje bat eta eraman robotera



Jet kita: egin hegari X -ren gainetik labirintoaren hurrengo laukira. Bi X elkarren ondoan badaude, txartel honek bien gainetik mugimendu bakar batean hegari egiteko aukera ematen du.



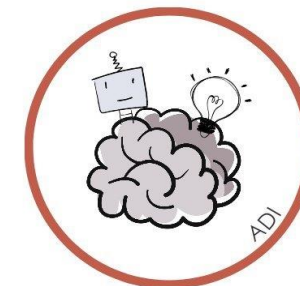
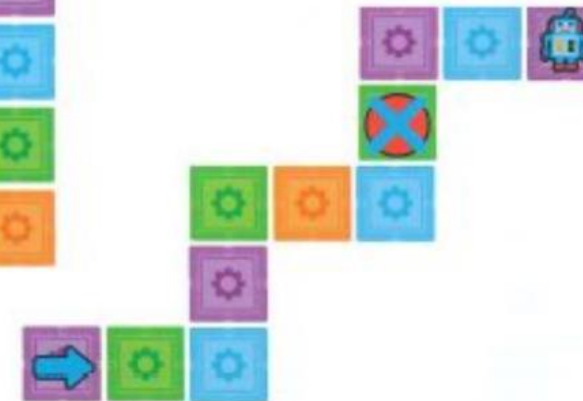
Komodina: ekintza dibertigarri bat egin behar duzu. Erabili irudimena



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

ADIBIDEAK



LET,S GO CODE

Sarrera:

- 1.Hasteko, labirinto simple bat nola eraiki lantzen du.
2. Jarri robot bat amaiera markatzeko: helburua robotera iristea da.
3. Pausoz pauso, mugi zaitez labirintoan zehar, komandoak ozenki esanez:
“ aurrera, aurrera, ezkerrera, aurrera”
4. Gero, lau kodetze- txartelak erakutsi



Jarraipena

1. Bi talde egingo ditugu.
2. Lehenengo taldeak, labirinto bat sortuko du eta robotak nor izango den aukeratuko du.
- 2.Beste taldeak, kodetze txartelak jarriko ditu..
- 3.Robotaren taldeak, besteek emandako mugimenduak ozen esango diote robotari eta honek esandakoaren arabera labirintoan zehar mugituko da.
4. Esperimentatu bi taldetan. Batzuk mugimenduak definituko dituzte eta besteek robotaren rola beteko dute. Rolak aldatu.



MISIONBOT

Jolasa robot bat programatzean datza, hasierako kutxatik amaierako kutxara joan dadin, balio handiko objektuak jaso eta arriskuak saihestuz.

Jokoa edozein lekutan erabil dadin diseinatuta dago, blokeetako programazioan oinarrituta dago eta ez du behar aparteko gailurik.

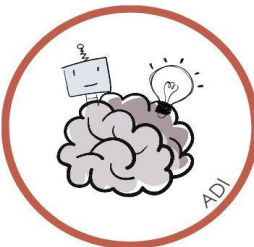
Ikasgelan Pentsamendu Konputazionala bultzatzeko eta garatzeko jarduerak planifikatzeko sortua da. Arazoak konpontzeko modua erakusten du.

Jokoa prestatzeko material guztia inprimatu daiteke.

Jolaseko elementuak inprimatu daitezke:

[Misionbot orria](#)

[Misionbot esperientziak](#)



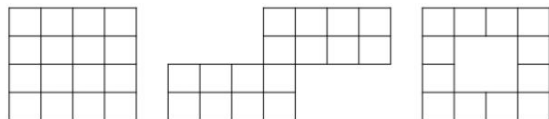
Jarraibideak

Jokoa **robot** bat irteera-laukitik iritsiera-laukira helaraztean datza, **txartelen bidezko programazioa** erabiliz (txartelek blokekako programazioa simulatzen dute). Txartelek jarraibideak adierazten dituzte marrazkien eta hitzen bidez, eta horiek dira robotak gero exekutatu beharko dituenak. Irteerako laukiak eta helmugakoak betetzen duten lekua aukeratu ahal izango da. Nahi izanez gero, objektuak edo oztopoak taulatik banatu ahal izango dira, robotaren bidea zailtzeko. Baimendutako objektuen eta oztopoen kopurua jolasean parte hartzen ari diren ikasleen adinaren arabera izango da. Bidean dauden txanponak jasotzea ere baloratu ahal izango da. Beste aukera bat da kontuan hartzea robota ahalik eta instrukzio-txartel gutxien erabiliz iristen dela helmugara.

Jokatzeko adina: 3 urtetik aurrera

JOKOA PRESTATZEA

- **Txartelak:** Inprimatu eta umeen eskura jarri haiek maneiatu ahal izateko. Txartelen esanahia egoki barneratzea komeni da, beraz jolasten hasi aurretik jolas sinpleagoak egitea ondo legoke.
- **Taula:** Taula definituko duen lauki batez osatuta egongo da. **Irteerako** eta **helmugako** laukitxoak jarri behar dira jokatzeko hasi ahal izateko. Objektuak taularen edozein gunetan banatu ahal izango dira. Laukien banaketa posible batzuk erantsi dira. Baina jokoan parte hartzen duten pertsonen adinaren eta bertan izandako esperientziaren arabera, taulak korapilatu eta lauki kopurua handitu ahal izango da.
 - **Taula nola egin:** Egin lauki bat lurrean zinta isolatzailearekin. Egin sareta bat oihal batekin eta markatu lerroak. Taula ereduak:



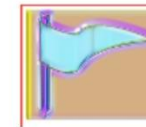
ROBOTA



Robota bihurtuko da **Collarbot** izeneko domina jantzita daramana. Robot honek txartelen bidez adierazitako jarraibideak baino ez ditu beteko. Eta bere eginkizuna helmugako laukira iristea izango da, irteeratik abiatuta. Arriskuak saihestu beharko ditu, eta, hala badagokio, bidean agertzen diren txanponak jaso.

Irteerako eta helmugako laukitxoak:

- **Irteera-laukia:** Robotak lauki honetatik **hasiko** du ibilbidea.



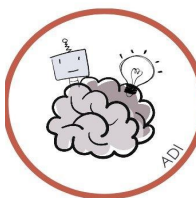
- **Iristeko laukia:** Robotak misioa **amaituko du** lauki honetara iristen denean.



TXARTELAK

Instrukzioak

- Laukitxoan **aurrera** egitea. Robota lauki bat aurreratzen ari da.
- **Eskuinera** biratzea. Robota eskuinera biratzen da.
- **Ezkerrera** bira. Robota ezkerrera biratzen da
- Objektua **hartzea**. Robotak objektua hartzen du dagoen laukian
- **Salto**. Robotak hurrengo laukira saltatzen du.
- **Makurtu**. Robota makurtu eta hesiaren azpitik pasatzen da eta hurrengo laukira iristen da.
- **Begizta-txartelak:** Txartel horiek aurreko txartela adierazten diogun adina aldiz errepikatzen balio dute. Nahi den errepikapen-kopurua adierazten duen **zifra** bat erantsi beharko zaie.
- **Zenbaki-txartelak:** begizta bat zenbat aldiz errepikatzen den adierazteko balio dute.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa 4. mintegia

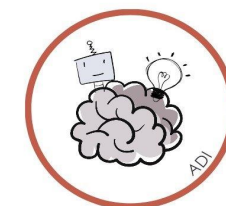
Objektuak

- **Putzua.** Robotak **saihestu** baino ezingo du egin, **EZ** salto egin.
- **Hesia.** Robotak **makurtuta** bakarrik saihestu ahal izango du.
- **Harria.** Robotak **salto** eginez bakarrik saihestu ahal izango du.
- **Txanpona.** Robotak txanponak **hartu** ahal izango ditu puntuazioa hobetzeko.

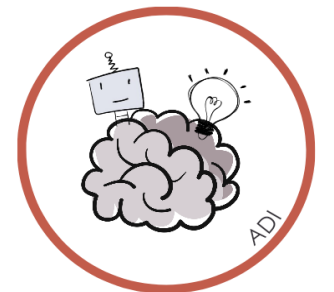
Jokoaren garapena

1. Lehenik eta behin, jokatu duen pertsonak aukeratu beharko ditugu; bat robota izan beharko du eta bestea, bikotea edo taldea, Misionbotek jarraitu behar duen programazioa egiteaz arduratuko dira.
2. Robota izango da **Collarbot**-a daraman pertsona. Lepoko hau ipintzean soinean daraman pertsona robota izaetra pasako da. Txartelen bidez jasotzen dituen jarraibideak bakarrik exekutatu ahal izango ditu.
3. Instrukzio-txartelak **sekuentzialki** jarri behar dira, robotak interpretatu ahal izan ditzan. Bidean dauden gauzak saihestu beharko dira. Adibidez, harria jauzi egin daiteke, putzua saihestu egin behar da eta langa makurtu egin behar da.
4. Robotak lortzen badu amaierara iristea jarraibideei behar bezala jarraituz, saria jasoko dute hori lortzen parte hartu duten **pertsona guztiek**. Jakina, robotak ere jasoko du bere saria.

Jatorrizko jarraibideen moldapena da, jatorrizkoa [hemen](#).



3. Robotekin jardutea



OZOBOT

Era konektatua eta deskonektatua erabil daitezkeen robota da. Programatzeko modu desberdinak ditu: errotulagailuen bidez egindako kodeekin, Ozoblocklyren bidez (Scratchen antzekoa) edo Arduino bitartez.

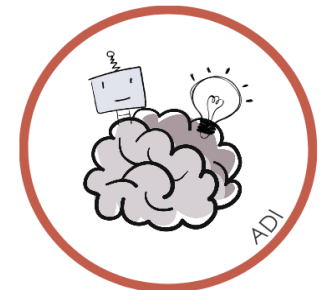
<https://ozobot.com/>



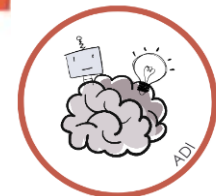
Errotulagailuen bidezko programazioa:

Mugimendu motak desberdinak irakurtzen ditu eskuz egindako marren gainean (sentsoreen bidez koloreak identifikatzen ditu), hau da, marrak irakurtzen ditu.

Zer da ozobot?



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

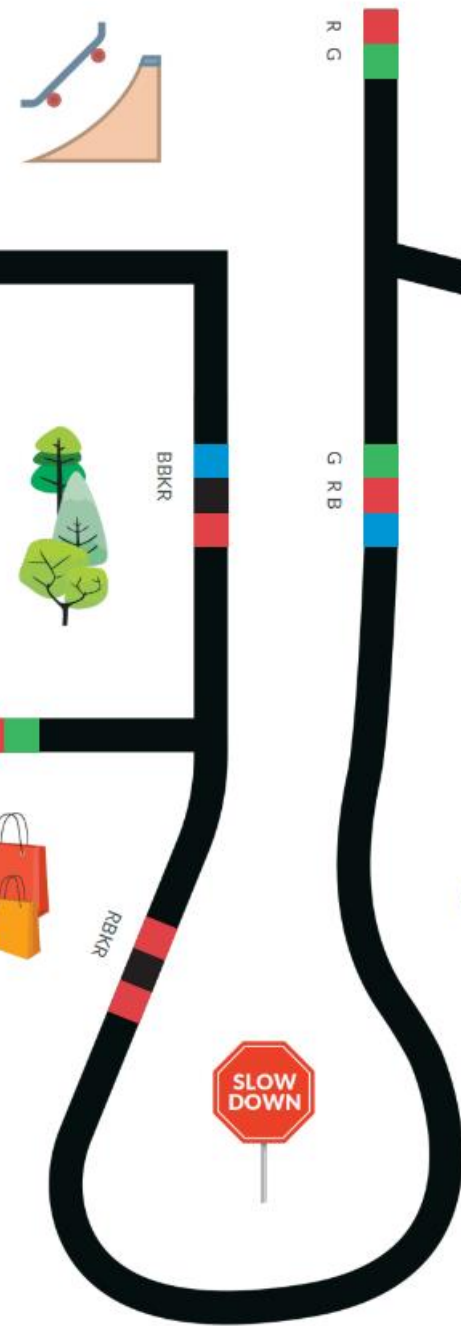
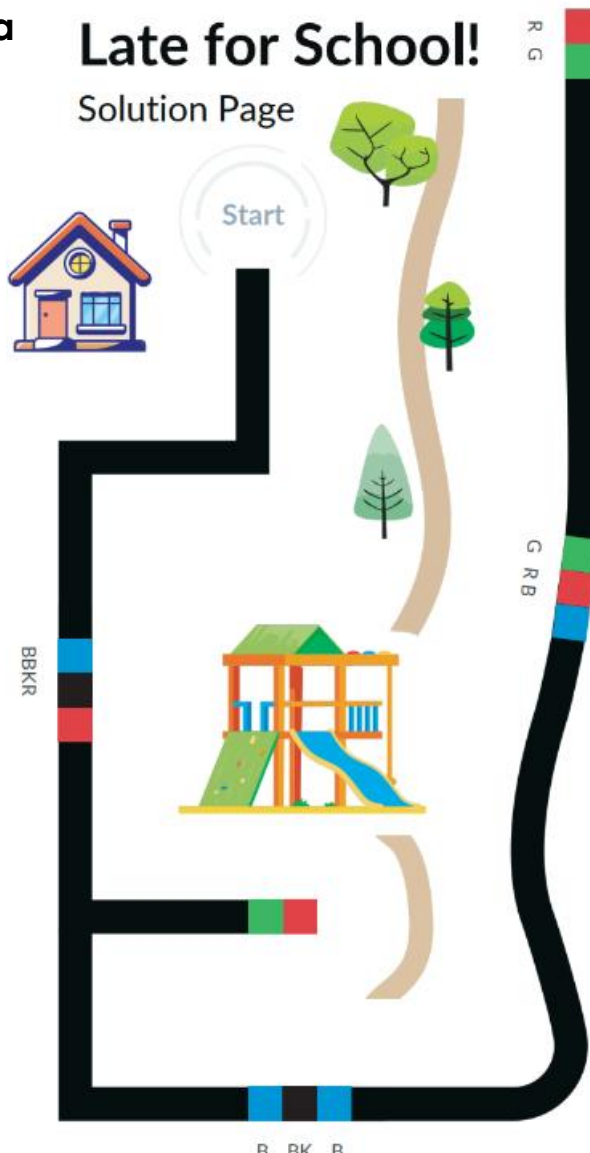


Late for School!

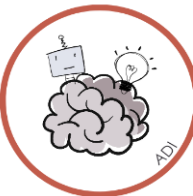
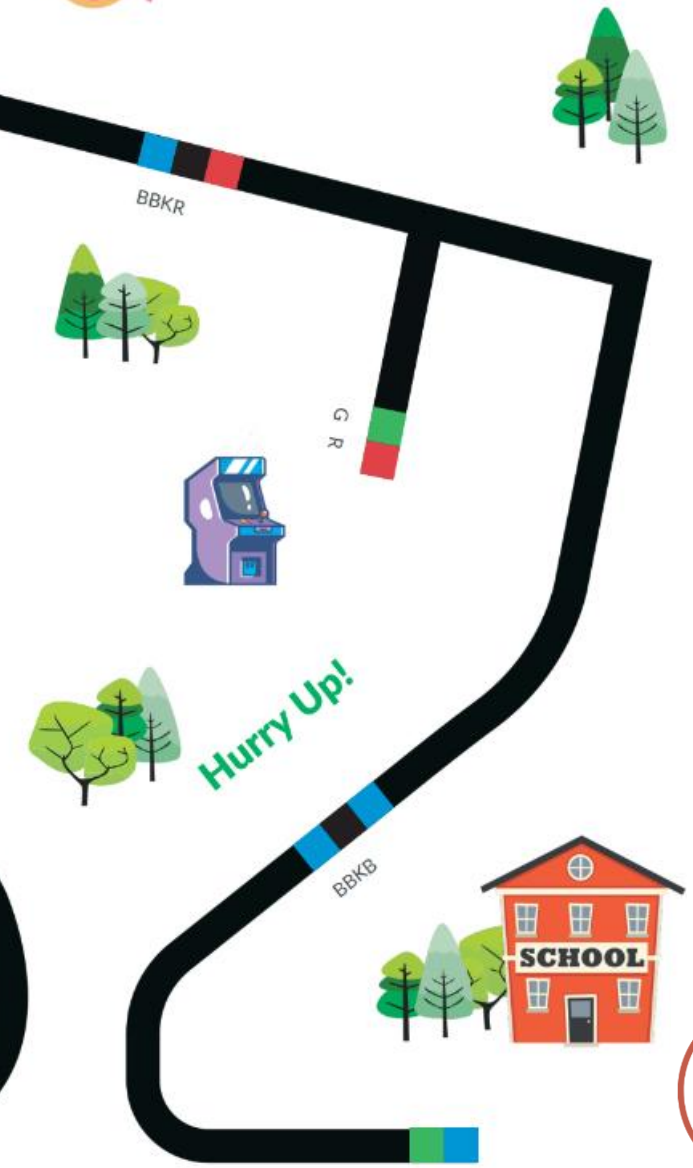
Solution Page



Start

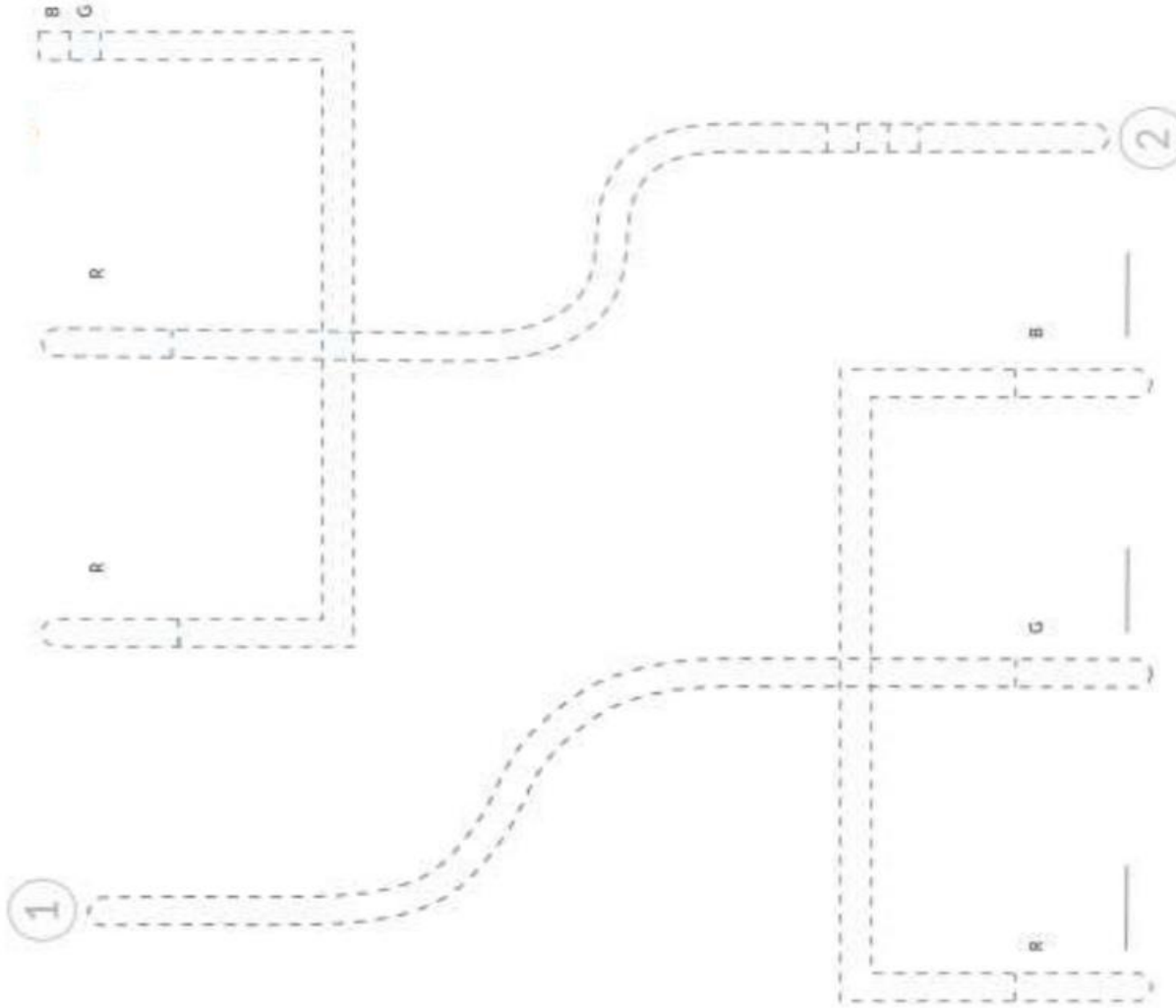


Name: _____
Date: _____



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4. mintegia



2+1

1+1

2+2

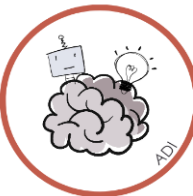
3

Color Codes Key

| | |
|--------------------------|--------|
| Left at Intersection | G BK R |
| Straight at Intersection | B BK R |
| Right at Intersection | B R G |



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



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



POSTARIA BERE
POSTETXETIK IRTENGO
DA **MEKANIKARIARI**
PREMIAZKO PAKETE BAT
EMATEKO. ESAN NOLA
IRITSI.



IORITZEK **BASERRIAN** LAN
EGITEN DU ETA
MEKANIKARIARENGANA
JOAN BEHAR DU TRAKTOREA
KONPONTZERA. BIDEA
ERAKUTSI.



LIZAR ETA INTZA
PARKEAN DAUDE
BAINA BESTE
LAGUNEKIN
ESKOLAN GERATU
DIRA. ESAN NOLA



SUHILTZAILEEK
SUHILTZAILE PARKETIK
IRTEN BEHAR DUTE
ESKOLAKO SUA
ITZALTZEKO. LAGUNDU
ETA ESAN NOLA IRITSI

TRUE-TRUE

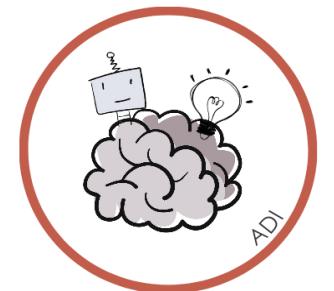
<https://www.truetrue.es/>



Era konektatuan eta deskonektatuan erabili daitekeen robota da. Txartelak irakurtzen daki eta baita marrak ere. Scratch bitartez ere programatu daiteke.

Guk txartelen bidez programatuko dugu, errezego izateko.

ARIKETA: Otsoa eta Txanogorritxoren ipuina kontatzea

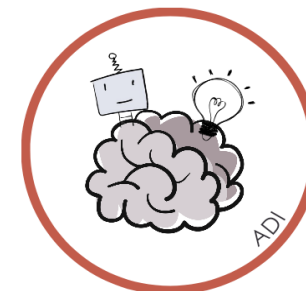


TXANOGORRITXO

1. Txanogorritxo beti kapa gorri bat zeraman neska bat zen. Egun batean, amak amona bisitatzera joateko eskatu zion (MUSIKA DOINUA)
2. Amonaren (basotik) etxera zihoala otso batekin topo egin zuen (ARGIAK) eta nora zihoan galdetu zion. Txanogorritxok amonaren etxera zihoala **kontatu** zion (MUSIKA ERREPIKAKORRA)
3. Orduan Otsoa amonaren etxera **korrika-korrika** joan zen, sartu eta jan egin zuen. Ondoren, otsoa amonaren pijama jantzi zuen (OTSOAK PIJAMA JANTZI)
4. Txanogorritxo handik gutxira amonaren etxera heldu zen, etxean sartu eta Otsoak Txanogorritxo harrapatzeko asmoz ohetik salto egin zuen (MUSIKA). (TXANOGORRITXO IZUTUTA) Orduan, Txanogorritxo etxetik korrika-korrika atera zen, **oihukatuz** (MUSIKA eta ARGIAK) eta **basora** alde egin zuen.
5. Basoan ehiztari bat agertu zen eta otsoa **uxatu** zuen. Amaitzeko Amona eta Txanogorritxo (ZORIONAK ZURI MUSIKA???)

ALDAERAK

- Pertsonaiak eta ipuineko elementuak lotzea.
- Pertsonaia bakar batek ipuina kontatzea.
- Bi pertsonaiekin kontatzea (rolaren arabera)
- Besterik...



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4. mintegia



1. TRUE-TRUE kalibratu behar da, argia eta kolore sentsore kalibratzeko txartelek, robotaren azpian jarriko dugun orriaren kolorea ondo harrapatzeko.



Beltzaren kalibrazioa



Txuriaren kalibrazioa

2. Programazio txartel hauek erabiliko ditugu:



Start (1)
Hasiera



End (1)
Amaiera



Move forward (4)
Aurrera



Move backward (1)
Atzera



Turn left (3)
Ezkerre
biratu



Turn right (3)
Eskuinera
biratu



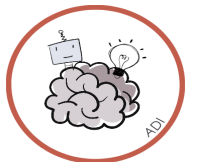
LED light (1)
Led argia
piztu



Melody (1)
Melodia






Adibide honek, Do, Re, Mi musika noten sekuentzia e.g.i.t.e.n. du



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4. mintegia

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---|--|--|
| | | | | | | | | |
| | | | | |  | | | |
| | |  | | | | | | |
| | | | | | |  | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

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



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



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



KUBO

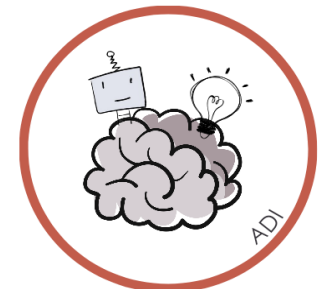
<https://kubo-robot.com/>



KUBO puzzleetan oinarritutako robota da, ikasleek rol sortzailea izateko. Programatzen irakasteko kontzeptu konplexuak sinplifikatzen ditu.

Fitxen bidezko programazio-lengoaia erabiltzen du eta 4 eta 10 urte bitartean erabiltzeko gomendatzen da.

Zer da kubo?



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4.mintegia

PRAKTIKA SAIOAK MINTEGIA

KUBO



ANIMALIAK EZAGUTUZ

1. Sarrera bikoitzeko bi panel erabiliko ditugu (ezkerretik eskuinera Atik Ira eta behetik gora 1etik 9ra). Bi panel aurkeztuko ditugu, bata animaliak leku desberdinetan kokatuta duena eta bestea txuriz dagoena.
2. Irizpide baten arabera guk landu nahi ditugun animaliak aukeratuko ditugu. Animaliak sailkatzen hasiko gara irizpide batzuen arabera (aukeratu):
 - o Errepikatuta daudenak.
 - o Baserrikoak direnak.
 - o Hegan egiten dutenak.
 - o Habitat desberdinetan bizi direnak.
 - o Hanka kopurua zenbatuz.
 - o Letra batekin hasten edo bukatzen duten animaliak izendatuz (euskaraz / ingelesez).
3. Partaideek irizpidearen arabera animaliak identifikatu beharko dituzte. Bost minutu emango diegu beharrezkoak dituztenen koordenadak apuntatzeko. Gero, animalien panela izkutatu dugu.
4. Ondoren, animaliak panel txurian non egongo diren kokatu beharko dituzte. Animalia bakoitza kokatzen den koadro zehatza identifikatu beharko dute eta robota puntu horretara iristeko beharrezko jarraibideak programatu beharko dituzte.
5. Kubo piztu eta jarraibideen gainean ipini aginduak irakurri dezan. Gero hasierako laukitxoan jarri PLAY fitxa, robota gainean jarri eta ibilbidea egiten hasiko da.
6. Animalia baten koadrotxora heltzen diren bakoitzean, animalia horren irudia lortuko dute. Irudia panel txurian itsatsiko dute.
7. Animalia guztiak eskuratzen dituztenean jolas amaitu egingo da.

PRAKTIKA SAIOAK MINTEGIA

KUBO

Nola programatu Kubo?



Nola piztu Kubo?

KUBO pizteko burua gorputzean ipini. Amatzeko gorputza eta burua banandu.



Kuboren argiak



KUBO piztuta dago eta aginduak itxaroten.



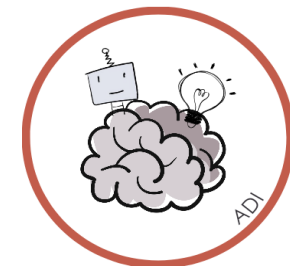
KUBOK akats bat somatu du edo bateria agortzean dago.



KUBO sekuentzia bat burutzen dago.



KUBO funtzio bat barneratzen dago.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.ziklc

4.mintegia

Funtzioen bidezko programaketa erabili

Funtzioek programazio-elementu errazak konbinatzen dituzte sekuentzia memorizatu batean. Fitxa horiek Funtzio Errekurtsiboak eta Azpierrutinak sortzeko ere erabil daitezke.

Sekuentzia bat gorde, Mugimendua fitxak bi fitxen artean inguratuz, Memorizatzeko Funtzioarekin.

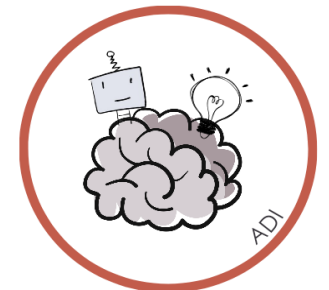


Jarri orain **KUBO PLAY** funtzioa duen fitxa batean (TagTile), komandoak exekutatzeko.





















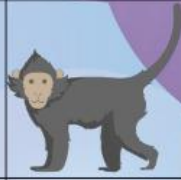












OHARRA:

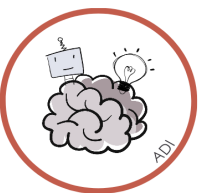
- ★ KUBOK ez du atzera egiten.
- ★ Ezkerrera edo eskuinera egiten duenean, mugimendua egiteaz gain **aurrera** egiten du ere.



Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4.mintegia

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|--|--|---|---|
| 6 |  |  |  |  |  | | | | |
| 5 |  |  |  |  | | | | | |
| 4 |  |  |  |  |  |  | | | |
| 3 |  |  |  |  |  | | | | |
| 2 |  |  |  | | | | | | |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

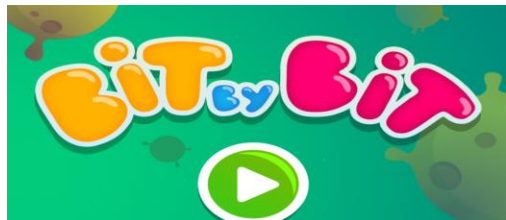


Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4.mintegia

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

4. Baliabideak



[bitbybit](#)



[compute.it](#)



Gookapi Baliabide asko topatu ahal ditugu (marrazki bizidunak, tailerrak telesaila [interaktiboak](#),) Ipuinak Errealitate Areagotuarekin (EA) Harpidetza doan. Liburuak ere erosteko aukera dago.



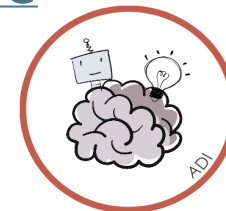
[Kodetu.org](#)



Scratch tactile Baliabide asko topatu ahal ditugu (marrazki bizidunak, tailerrak telesaila [interaktiboak](#),) Ipuinak Errealitate Areagotuarekin (EA) Harpidetza doan. Liburuak ere erosteko aukera dago.

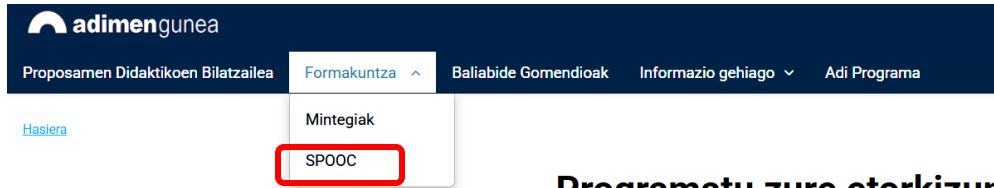


[Bebras](#)



5. Adimengunean eguneraketak

SPOOC ikastaroak



Programatu zure etorkizun

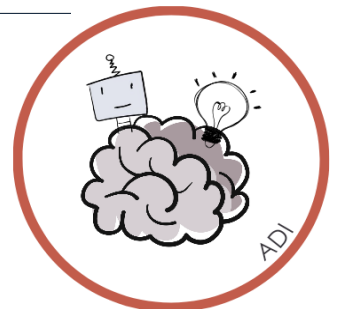
Adimengunea pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen

Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Haur Hezkuntzan (SPOOC)
Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.
Etapa: Haur Hezkuntza
Ikastaro mota: irekia
Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika haur hezkuntzako giletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.
Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik

Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Lehen Hezkuntzan (SPOOC)
Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.
Etapa: Lehen Hezkuntza
Ikastaro mota: irekia
Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lehen hezkuntzako giletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.
Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik

Pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan (SPOOC)
Auto ikaskuntzarako pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika lantzen duen ikastaroa.
Etapa: Bigarren Hezkuntza
Ikastaro mota: irekia
Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika bigarren hezkuntzako giletan 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.
Etapa: Batxilergoa
Ikastaro mota: irekia
Helburu nagusia: pentsamendu konputazionala, programazioa eta robotika batxilergoko giletan integratzeko beharrezko gaitasunak eta ezagutzak eskaintzea, eta, bide batez, ikasleengan funtsezko kompetentzien garapena sustatzea.
Ezaugarriak: ez dago zuzenketarik



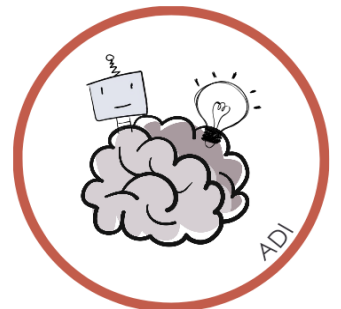
Adi Praktika Saioa HH-LH 1.zikloa

4. mintegia

Baliabide gomendioak



The screenshot shows the 'adimengunea' website interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with the logo 'adimengunea' on the left and 'HIZKUNTZA: ES | EU' on the right. Below the navigation bar, there are several menu items: 'Proposamen Didaktikoen Bilatzailea', 'Formakuntza', 'Baliabide Gomendioak' (which is highlighted), 'Informazio gehiago', and 'Adi Programa'. Below the navigation bar, there is a search bar and a magnifying glass icon. The main content area has a light blue header with the text 'Baliabide Gomendioak'. Below this, there is a section titled 'BALIABIDE GOMENDIOAK'. The text in this section reads: 'Atal honetan, **etapa bakoitzerako** egokiak diren baliabide gomendioak aurkituko dituzu. Irudian klikatuz gero, PDF dokumentu bat zabalduko zaizu. Bertan, baliabide desberdinen izenetan klikatu dezakezu, informazio gehiago irakurtzeko. Baliabideak hautatzerakoan, kontuan izan Agenda 2030eko helburuak, aukeratutako materialek iraunkortasuna, inklusioa eta hezkuntza kalitatezkoa susta ditzaten.' Below the text, there are four expandable menu items: '+ Etapa guztiak', '+ Haur Hezkuntza eta Lehen Hezkuntzako 1.zikloa', '+ Lehen Hezkuntza 2. eta 3.zikloak', and '+ Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza eta Batxilergoa'.



Mila esker

