

A·03 Code.org erronka: sortu teknologia eta aldatu mundua

01

Kurtsoa/Maila

- 5. LH
- 6. LH
- 1. DBH
- 2. DBH
- 3. DBH
- 4. DBH

Datak

2026 Urria - Arazoa

Ikaskuntza-arloak

Biologia
Digitalizazioa
Geologia
Matematika
Teknologia

Jarduera formatua

Aditua ikasgelan

Hizkuntza

Gaztelania

Irismen geografikoa

Araba, Bizkaia, Gipuzkoa

Jarduera ematen duen erakundea

Generación Code

Generación Code taldeko aditu baten aholkupean, parte hartzen duten irakasleei eta aldez aurretiko ezagutzarik izan gabe, ikasleek aukera izango dute gelan lan bat egiteko Code.org plataforma ezagutzeko eta Kodearen Ordua programazio-ekimenarekin ohitzeko.

Modu erraz eta dibertigarrian, jarduera honek Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloko eta Bigarren Hezkuntzako 1. eta 2. zikloetako ikastetxeen aldi bereko konexioarekin jarraituko du, erronka bat gainditzeko asmoz. Erronka horretan ikasiko dute nola zientziak eta teknologiak gizartearen arazo eta erronkak konpontzeko aukera ematen duten, hala nola klima-aldaketa, gaixotasun gehienak sendatzea, ozeanoak garbitzea, etab.

STEM Deskribatzaileak

STEM 1

STEM 2

STEM 4

STEM 6

Baliabideak

Gelan aurretik lan egiteko eta jarduera burutzeko baliabide materialak

Jarduera egingo den gelak ordenagailua, proiektagailua eta Internetarako konexioa izan beharko ditu.

Baliabide ekonomikoak

Ez dira behar.

Informazio gehiago

code.org

A·03 Code.org erronka: sortu teknologia eta aldatu mundua

02

GARAPENA

Prestaketa fasea

Irakasle profesionala: parte hartzen duten irakasleek doako Code.org plataforman erregistratu behar dute. Arlo honetan esperientzia handia duten Generación Code taldeko arduradunek 3 orduko webinar baten bidez prestatuko dituzte irakasleak. Besteak beste, hauek ikusiko dituzte:

- Irabazi-asmorik gabeko erakunde honen funtzionamendua.
- Adin eta gai desberdinetara egokitutako hezkuntza-baliabideak.
- Edukia curriculumarekin lotzea.
- Kodearen ordua mugimendu globalari ahalik eta etekin handiena ateratzeko gomendio eta jarraibideen gida, ordubeteko kodetze-jardueren bidez.
- Pentsamendu konputazionalari eta programazioari aplikatutako metodologiak.

Gutxi gorabeherako dedikazioa:
1,5 ordu

Aurretiko lana ikasgelan: prestatutako irakasleekin, programazioak komunitatearentzat duen garrantzia

helarazteaz eta planetako arazoak konpontzeaz arduratuko da. Kodearen Orduarekin lehen harremana izango dute.

Gutxi gorabeherako dedikazioa:
ordubete

Jarduera gauzatze fasea

Fasea: jarduera gauzatzea

Jarduera honetan fase hauek bereiziko dira:

1. fasea: irakasle bakoitza bere ordenagailuarekin konektatuko da beste ikastetxe batzuekin eta Generación Code taldeko aditu batekin aldi bereko saio batera, Kodearen Ordua egiteko. Garrantzitsua da azpimarratzea ikasleak ziklo berekoak izango direla. Horregatik, Lehen Hezkuntzako 3. zikloa eta Bigarren Hezkuntzako 1. eta 2. zikloak kontuan hartuta, webinar espezifikoa bat antolatuko da.

2. fasea: ikasleen erritmoa errespetatuz, irakasleek "Zaindari" lana egingo dute, ordubeteko programazio-erronkan beren ikasgelaren laguntzaile eta elementu motibatzaile gisa jokatzuz (aldez aurretik jakingo dute horren edukia).

3. fasea: komunikazio- eta feedback-tresna gisa, horma-irudi kolaboratiboa bat jarriko da Padlet bidez, eta zaindari bakoitzak gelan sortzen diren iruzkinak eta zalantzak partekatuko ditu. Material hori irakasleekin partekatuko da, gomendioak, jarduerak eta abar barne. Horrela, webinarrean zein ikasgelan erabili ahal izango du, ikasleekin pentsamendu konputazionala erritmo desberdinetan garatzeko helburuarekin.

Ziklo bakoitzeko gaiak aldatuz joango dira edizio bakoitzean, proposamen berriak gehitzen baitira. Jarduera bukatutakoan, ikasleek CODE ziurtagiria jasoko dute, parte hartu dutela egiaztatzeko.

Gutxi gorabeherako dedikazioa:
ordubete

Ikasgelan integrazio fasea

Ikasleek planteatutako arazo-egoeran edo proiektuan ikasitakoa aplikatuko dute, eta jarduera baloratuko dute.

Gutxi gorabeherako dedikazioa:
ordubete

A·03 Code.org erronka: sortu teknologia eta aldatu mundua

03

CURRICULUMAREKIN LOTURA

Jardueran lantzen diren curriculum-ikaskuntzak:



5.-6. Lehen Hezkuntza: natura, gizarte eta kultura ingurunearen ezagutza

- Pentsamendu konputazionalaren faseak (zeregin bat atal errazagoetan deskonposatzea, patrioiak ezagutzea eta arazoa konpontzeko urrats errazak sortzea...).
- Eguneroko arazoak programazioarekin konpontzea.
- Hizkuntza-komunikazioa: jarraibideak ulertzea eta prozesuak urratsez urrats adieraztea.
- Material, tresna, objektu, gailu eta baliabide digitalak (blokekako programazioa, sentsoreak, motorrak, simulagailuak, etab.) seguruak eta proiektua lortzeko egokiak.
- Estrategiak ziurgabetasun-egoeretan: estrategia egokitzea eta aldatzea, beharrezkoa denean; norberaren akatsa eta besteena balioestea, ikasteko aukera gisa.



Matematika

- Problema ebazteko jarraibideak urratsez urrats ulertzea, aldatzea eta sortzea. Pausu ordenatuen zerrendekin, marrazkiekin edo eskemekin lan egingo dugu, soluzioak ikusten laguntzeko.

- Ereduak eta jarraibideak hobeto antolatzeko moduak aztertzea.
- Algoritmo errazen probabilitateak eta erabakiak hartzea.
- Blokekako programazioa: instrukzioen sekuentzia logikoa eta ordenatua, konexio grafiko moduko komandoak erabiliz eta aplikatuz, erraz akoplatzeko modukoak, arazo jakin bati irtenbide arrakastatsua eta eraginkorra aurkitzeko.



DBH 1-4:

Biologia / Geologia

Emaitzak pentsamendu logiko eta/edo konputazionalaren bidez analizatzeko metodoak. Korrelazioaren eta kausalitatearen arteko bereizketa.



Natur Zientziak

- Mundu errealeko programazioarekin eta aplikazioarekin lotutako funtsezko kontzeptuak.
- Ikerketa zientifikoaren oinarriko metodologiak: emaitzen analisia pentsamendu logiko edo konputazionalaren bidez.
- Hizkuntza-komunikazioa: jarraibideak ulertzea eta prozesuak urratsez urrats adieraztea.



Matematika

- Prozesuak eta problemen ebazpena: deskonposizioa eta transferentzia beste egoera batzuetara.
- Algoritmoak interpretatu eta aldatzeko estrategiak.
- Azter daitezkeen gaiak formulatzea, horiek ebazteko eta prozesuak hobetzeko programak eta beste tresna batzuk erabiliz.



Teknologia / Digitalizazioa

- Pentsamendu konputazionalaren hastapenak.
- Eguneroko arazoak programazioarekin konpontzea.
- Blokekako programazioa: instrukzioen sekuentzia logikoa eta ordenatua, konexio grafiko moduko komandoak erabiliz eta aplikatuz, erraz akoplatzeko modukoak, arazo jakin bati irtenbide arrakastatsua eta eraginkorra aurkitzeko.
- Algoritmo errazak eta blokekako programazioa.
- Oinarriko adimen artifiziala eta gizartean duen eragina.