

# A06 - Erronka: helburu jakineko programazioa – ITP Aero/Code.org

Belaunaldi berriek egungo arazoak berri izan dezaten sustatzea, eta programazioak eta teknologiak gizateriak aurre egin behar diren erronkei irtenbideak emateko funtsezko tresnak nola eskaintzen dizkiguten sustatzea.

Ikasurtea

**3. DBH**

**4. DBH**

Data

**2023ko iraila - azaroa**

Lantzen diren irakasgaiak

**Teknologia**

Jarduera mota

**Ikasgelako lana**

Hizkuntza

**Gaztelera**

Irismen geografikoa

**Bizkaia**

Jarduera ematen duen erakundea

**ITP Aero**

**Code.org**

## Curriculumaren edukiak

Fisika eta Kimika, Biologia, Geologia, Geografia, Historia, Ekonomia, Teknologia eta pentsamendu konputazionala.

## Zer ikasten dute ikasleek?

Programazioaren zergatia eta zertarako balio duen irakatsi, eta benetako arazoetan aplikatu.

Gaitasunak: adibidez, berrikuntza eta sormena. Problema ebaztea.

Adimen artifiziala (AA) erabiltzea erronkak ebazteko.

Talde-lana.

## Baliabideak

CODE programazioa ikasteko eta «GJHen erronka DBHn» gaian sakontzeko code.org online plataforma. Atzerri Arazoetako eta Lankidetzako Ministerioaren mende dagoen Garapenerako Nazioarteko Lankidetzarako Espainiako Agentziak (AECIDek) egindako gidarekin egingo da lan.

## Garapena

Jarduera ongi aterako dela bermatzeko, funtsezkoa da ikastetxea eta irakasleak inplikatzeko, parte hartzen duten ikaslearen prestakuntza eta haiei laguntzen. ITP Aero enpresako profesionalen laguntza eta code.org erakundearen materiala eta edukia erabiliko dira.

- Lan-bilera ikastetxean GJHak lantzen diren irakasgaietako (Fisika eta Kimika, Biologia eta Geologia, Geografia eta Historia eta Ekonomia) eta Teknologiako irakasleekin, faseak, egutegia eta lan-prozedura berrikusteko eta, horrela, helburuak lortzeko.
- Trabajo en el aula.

Ordubeteko aurkezpena GJHak gogorarazteko (bereziki azpimarratuz erronkarekin zerikusia dutenak).

Orduete erronka ebazteko ideiak berrikusteko.

2 ordu CODE programazioa lantzeko, eta soluzioa garatzeko beharrezkoak diren programazioko oinarriko kontzeptuak ezagutzen dituztela bermatzeko.

Taldearen mailaren arabera, eskolaz kanpoko orduren bat ere behar da, CODE plataforman aurrera egiten jarraitzeko.

8 ordu CODE programazioa lantzeko – Proiektua garatzen hastea.

Eskolaz kanpoko orduetan proiektua garatzen jarraitzeko aukera.

Orduete epaimahaiari egin beharreko aurkezpena lantzeko.

Finalistentzako ekitaldia: erronkaren aurkezpena gehiezin 10 minutuz.