

PROGRAMAZIOA ETA ROBOTIKA SCRATCH ERABILIZ

 5 saio

 12 ordu

 8 ikasgelan

KONPROMISOAK COMPROMISOS
BERRITZEGUNE

- Hasierako formakuntza.
- Materialen ekarpena.
- Prozesuaren jarraipena.
- Amankomunean ipini eta ebaluazioa.

IRAKASLEAK

- Partaidetza aktiboa izatea.
- Landutakoa eraman ikasgelara.
- Egindako lana ebaluatzea.
- Prestakuntzan planifikatutako ekintzak egitea.


HELBURUAK OBJETIVOS

- Scratch programan dauden osagaiak eta gelan aplikatzeko aukerak ezagutzea programazio lengoia eta robotika erabiliz, proiektuen bitartez kompetentziak garatzeko.
- Gelan inplementatzea ikasitakoa scratch programa erabiliz kompetentzien bidez lantzeko.
- Ikasleekin proiektu bat garatzea scratch eta/edo robotika erabiliz proiektuen bidez lantzeko.
- Egindako proiektua partekatzea scratch-sarea erabiliz guztiok egindako lana ezagutarazteko.


EDUKIAK CONTENIDOS

- Helburuak, prozedura, konpromisoak eta ebaluatzeko irizpideak.
- Programazioa eta gaitasunak.
- Code eta kodetu programak.
- Scratch programa motak.
- Scratch programen deskarga.
- Scratch programan dauden osagaiak.
- Scratch-eko komandoak.
- Robotikarako tresna desberdinak.
- Proiektuak egiteko irizpideak.


EBALUAZIO IRIZPIDEAK CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Formakuntzan planifikatutako proiektuak edo atazak garatu dira.
- Ikasleekin scratch programan dauden osagarriak landu dira atazen eta erronken bidez.
- Ikasleekin proiektu bat planifikatu da scratch edo/eta robotika erabiliz.
- Proiektuak planifikatzeko proiektuen bidezko metodologia erabili da.
- Ikasleekin egindako proiektuak partekatu dira beste ikastetxe batzuekin.
- Irakasleen asetze maila ikasleen interesa eta parte hartzeari dagokionez.