

IKASTAROA | CURSO

SCRATCH ETA ROBOTIKA STEAM PROIEKTUAK GARATZEKO II

SCRATCH Y ROBOTIKA PARA DESARROLLAR PROYECTOS STEAM II



Nori zuzenduta | Dirigido a

LH eta DBH
irakasleei

Para profesores de
primaria y
secundaria



Emale | Ponente

Txus Serna
Iñigo Garcia



Hizkuntza | Idioma

euskaraz / castellano



Arduraduna | Responsable

Txus Serna
txus@berrigasteiz.com



Non | Donde

Vitoria-Gasteizko Berritzeguneetan.
Sala Informatika A Aretoa

Hasiera | Inicio

OTSAILA | FEBRERO

27

OSTEGUNA | JUEVES

17:30 -20:00



Izena emateko | Inscripción

<https://cutt.ly/Hz6vLM>

Noiz | Cuándo



1. saioa | 1ª sesión

2020/02/27

2. saioa | 2ª sesión

2020/03/05

3. saioa | 3ª sesión

2020/03/12

4. saioa | 4ª sesión

2020/04/02

10
ordu
10
horas



Edukiak eta helburuak

HELBURUAK:

- Scratch erabiliz oinarrizko gaitasunak lantzea.
- Programazioa lantzea scratch erabiliz
- Scratch aplikazioarekin lotutako ezaugarriak eta osagarriak ezagutzea eta erabiltzea.
- Scratch eta robotika lantzea.
- Proiektuak partekatzeko uneak eta lekuak ezagutzea.

EDUKIAK:

- Helburuak, prozedura, konpromisoak eta ebaluatzeko irizpideak.
- Programazioa eta gaitasunak.
- Ekintza eta proiektu ezberdinak garatzea scratch erabiliz
- Robotikarako tresna desberdinak.
- Proiektuak egiteko irizpideak

Contenidos y objetivos

OBJETIVOS:

- Trabajar las competencias utilizando scratch.
- Trabajar la programación utilizando scratch
- Conocer y utilizar las características y elementos de Scratch.

- Trabajar scratch y robotica
- Conocer momentos y sitios para compartir los proyectos.

CONTENIDOS:

- Objetivos, procedimientos, compromisos y criterios de evaluación.
- Programación y competencias.
- Desarrollar actividades y proyectos diferentes utilizando scratch.
- Diferentes herramientas para robótica.
- Criterios para realizar proyectos.



Txiokatu trahola honekin | Tuitéalo con esta etiqueta:

@berrigasteiz #BG_zientziaraba

berrigasteiz.com