

Proiektuetarako jarduerak | 2. Blokea: Edukiak sortzea

Bigarren Hezkuntza. 12-15 urte

Eta programatzen badugu?



Bigarren Hezkuntza

12-15 urte



Maila

Oinarrizkoa



Denbormalizazioa

7 saio



Kideak

3 gehienez ere

Ikasleak:

3 edo 4 ikasletako talde nazionalak.

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

- Scratch erabiliz ikasleek blokeekin programatzen ikasten dute.
- Lurralde bakoitzeko ikasleek Scratch proiektuak sortzen dituzte eta haien kideekin trukutzen dituzte. Proiektuak eTwinning proiektuaren gaiarekin lotuta egon daitezke.
- Ikasleek kideek partekatutako proiektuak bloke berriekin hedatuko dituzte bertsio berri bat sortuz. Partekatu eta komentatuko dira.
- Ekipo bakoitzak sortutako bertsio guztietatik bat aukeratuko du.

- o Irakasleek aukeratutako bertsioak proiektuaren kide guztiek batera sortutako argitalpen batean bilduko dituzte.

JARDUERAREN XEDEA

1. Blokeekin programatzen ikastea eta Scratch proiektu bat sortzea.
2. Proiektuak trukitzea kideek hedatu ditzaten bertsio berriak sortuz.
3. Ikasleak foroetan harremanetan egongo dira eta jarduera egiteko elkarri lagunduko diete.

JARDUERAREN GARAPENA

1. Fasea Prestatzea: Blokeekin programatzen ikastea

1. urratsa

Irakasleek irakasleen kontu bat sortuko dute Scratchen. (Kontua egiaztatzeko gehienez ere egun bat behar da)



Irakaslearen kontua: <https://scratch.mit.edu/educators>

2. urratsa: Lehenengo saioa prestatzea

Scratchen orrialdean tutorial ezberdinak, bestek beste jardueraren txartelak egiteko, eta hezitzaileentzako gida bat aurki daitezke. Haien erabiltzera ohitzea gomendatzen da ikasleei lehenengo aldiz Scratch aurkezteko lehenengo saio batean egokiena aukeratzeko.



Lehenengo urratsak emanez: <https://scratch.mit.edu/tips>

3. urratsa:

Ikastetxeko ikasleentzako berriazko ikasgela bat sortzen da (ikastetxe bakoitzeko bat irakasleak hasierako jarduerak zailtasunik gabe egin dituzten ikusteko).

Ikasleak Scratchen izena emateko errazena Twinmail bidez Scratchen sortzen den lotura bidaltzea da. Bertan, ikasleek haien erabiltzailea sortuko dute.



Oharra: Momentuz Scratchek ez du baimentzen erabiltzaileek datu pertsonalak (ikasleen edo ikastetxearen izena esaterako) eta sinboloak izatea. Hortaz, ezingo ditugu Twinspaceak sortzen dituen erabiltzaileak erabili.

Ikasgelak eta kontuak sortzeko laguntza: <https://scratch.mit.edu/educators/faq>



4. urratsa:

Scratchen Estudio bat sortzea

Scratch Estudio bat ikasleek eta irakasleek proiektuak partekatzeko erabiltzen duten gordailu bat da. Scratchen sortu den ikasgelaren barruan hainbat Estudio sor daitezke ikasleek haien jarduerak zintzilikatu ditzaten eta horrela haiek berrikustea erraza izan dadin. Gure adibidearekin jarraituz, bi Estudio sortu ditugu: *'Hasiko gara'* eta *'Hasierako proiektuak'*, bertan 1. xedearen eta 2. xedearen Scratch proiektuak zintzilikatu dira, Twinspaceko orrialdeko jarraibideetan azaltzen den moduan.

5. urratsa:

Twinspacean “**Lehenengo urratsak**” orrialde nagusi bat sortu Scratchen erabiltzen hasteko. Orrialdeak izango ditu:

- Talde guztien zerrenda jasotzen dituen taula.
- Scratcheko hasiera jardueretara sartzeko esteka.
- Bete behar diren xedeen jarraibideak, tutorialetarako esteka eta proiektuak gordetzeko jarraibideak.
- “**Lehenengo urratsak Scratchekin**” izeneko foro batera eramango duen esteka.



Gogoan izan! Nazioarteko talde bat ekipoa osatzen duten talde nazionalen baturaz osatuta dago. Adibidez:

Ekipo internazionala = 1 talde Italia+ 1 talde Frantzia+ 1 talde Espainia

Fasea: PRAKTIKAN JARTZEA

1. urratsa:

Ikasleak ‘**Lehenengo urratsak**’ orrialdean sartuko dira eta tutorialak osatzeko bi xedeak egingo dituzte. Orrialde horretan bertan dagoen “**Lehenengo urratsak Scratchekin**” foroan mezuak utziko dituzte tutorialak egiterakoan sortutako zailtasunak, zalantzak eta inpresioak komentatuz. Proiektuaren kideek zailtasunak dituztenei laguntza emango diete. Hasieran, ekipoaren tutoreak (irakaslea) foroko galderaren bat ongi ebatzi ez bada edo taldekide bakar batek ere erantzun ez badu parte hartuko du soilik.



2. urratsa:

Ikasleak haien taldeko azpi-orrialdean sartuko dira.

Lehenengo xedea nazioarteko taldearen lurralde bereko ikasleek Scratchekin proiektu bat sor dezaten da. eTwinning proiektuari edo beste edozein gaiari buruzkoa izan daiteke. Ondoren, orrialde horretan txertatu dugun horma kolaboratiboan partekatuko dute. Horman proiektuak partekatu eta gero, horma horretan haien ikaskideen ekoizpenak komentatuko dituzte.

Xedeak betetzeko gehieneko data bat finkatzea komeni da.

Jatorrizko proiektua 1aren

adibidea: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171499661>

Jatorrizko proiektua 2aren adibidea: <https://scratch.mit.edu/projects/10015060/>



3. urratsa:

Beste lurraldeetako ikasleek haien ikaskideen ekoizpenak komentatuko dituzte.



4. urratsa:

Ikasleek haien kideek egindako proiektuak aldatzen dituzte, hedatuz eta bertsio berriak sortuz. Azken xedea kide guztiek parte hartzea eta Scratch proiektuak sortzea da.

Horretarako, kide guztiek jatorrizko proiektua hedatuko dute lehenengo bertsio bat lortuz. Bigarren lurralde parte-hartzaileak sortu duen lehenengo bertsio horren gainean, hirugarren kideek lan egingo dute, bigarren bertsio bat sortuz eta, aldi berean, proiektuaren azken bertsioa eskuratuz. Era horretan, azken proiektuak talde osoaren lanaren emaitza izango dira.

Ikasleek aldaketak egiteko finkatutako egutegia eta hurrenkera jarraitu behar dute.

	azaroak 22 Honen 1. bertsioa sortu...	azaroak 29 Honen 2. bertsioa sortu...
Espainia	Frantziaren jatorrizko proiektua	Italiaren jatorrizko proiektua. Frantziaren 1. bertsioa
Frantzia	Italiaren jatorrizko proiektua	Espainiaren jatorrizko proiektua Italiaren 1. bertsioa
Italia	Espainiaren jatorrizko proiektua	Frantziaren jatorrizko proiektua Espainiaren 1. bertsioa

1. proiektuaren 1. bertsioaren

adibidea: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171278268/>

2. proiektuaren 1. bertsioaren

adibidea: <https://scratch.mit.edu/projects/171826013/>

5. urratsa:

Zalantzak edo zailtasun handiak badituzte, “Eta programatzen badugu?” foroan haien nazioarteko ekipoaren harian pistak edo laguntza eska ditzakete.



6. urratsa:

Guztiak jatorrizko proiektuak zintzilikatu dituzten horma berean haien bertsiok partekatuko dituzte.



3. Fasea: DATUAK JASOTZEA ETA JAKITERA EMATEA

1. urratsa:

Nazioarteko ekipo bakoitzaren taldekideek emaitzak hormak komentatuko dituzte eta sortutako proiektu guztien artean haiek ordezkatzeko dituen proiektua hautatuko dute. Horretarako Dotstorming-en horma erabil daiteke, bozkatzea ahalbidetzen baitu.

2. urratsa:

Irakasleek ekipo bakoitzak hautatutako proiektuak eta iruzkinak jasoko dituzte 2.0 argitalpen batean (Genially,...) eta Twinspacean orrialde bat sortuko dute argitalpena partekatzeko.



3. urratsa:

Ikasleak eta irakasleak **proiektuaren egunerokoa** osatuz joango dira. Hurrenkera bat ezar daiteke (alfabetikoa adibidez) eta jarduera bakoitzean

nazioarteko ekipoaren kide batek iruzkin bat eta balorazio bat idatziko du proiektuaren egunerokoan.



- Twinspacearen orrialdeak publiko egin daitezke hasieratik, etapa bakoitzaren amaieran edo proiektua amaitutakoan. Publiko egin ondoren ikastetxearen eta sare sozialen bidez jakitera ematea gomendatzen da.
- Proiektu honetan gutxienez amaierako proiektu guztiak jasotzen dituen aurkezpena sarean hedatzea aholkatzen da.

PRODUKTUA(K)/ AURREIKUSITAKO EMAITZA(K)

- Horma kolaboratiboak proiektu ezberdinekin.
- Aurkezpen bat ekipo internazional bakoitzak hautatuko proiektuekin.

TWINSPEACEAREN TRESNAK/ KANPOKO 2.0 TRESNAK

- Twinspace: orrialdeak, txata, mezuak, foroa
- Kanpoko tresnak: horma kolaboratiboa
- Blokeekin programatzeko aplikazioak: Scratch, Tynker.
- Posterrak edo infografikoak sortzeko beste tresna batzuk: Canavas, Genially, Creately