



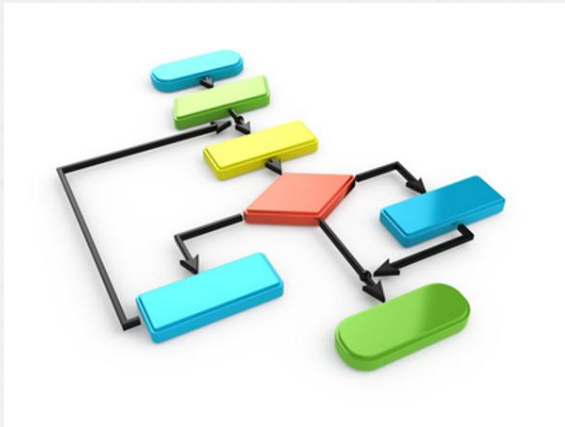
INFORMATIKA

**</KODE TAILERRA/>**

**3. DBH**

## ZERGATIK IKASI PROGRAMATZEN?

Programatzen ikasitakoan erabiltzaile soil izatetik zuen eduki propioak sortzen hasiko zarete.



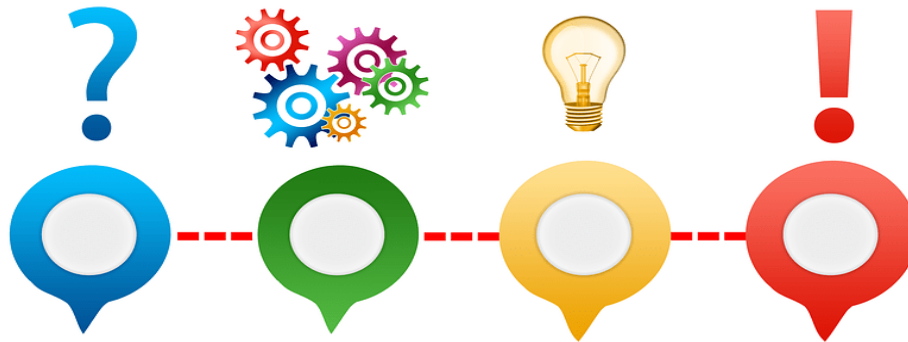
Programazioaren ikaskuntzan, hainbat proiektuen bidez, eguneroko bizitzan baliagarriak izango zaizkizuen honako gaitasunak landuko dituzue:

Pentsamendu konputazionala eta logikoa

Problema konplexuen ebazpenerako estrategiak

Talde lana eta ideien komunikazioa

Sormena



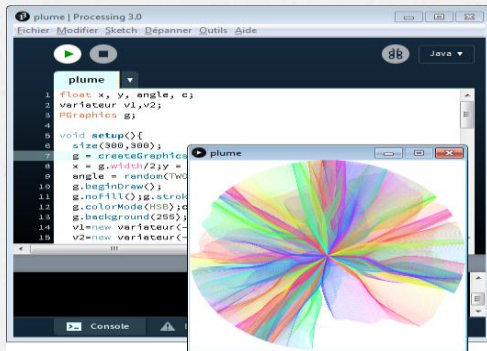
**Kodeketa eta programazio oinarriak lantzeko baliabide eta programa desberdinak erabiliko ditugu:**

- Pseint : algoritmoak
- Python. Python Turtle
  - Code Applab
  - Procesing

C O  
D E



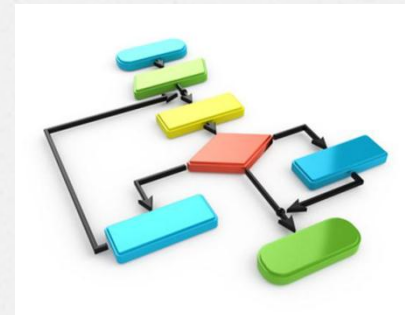
CODE APPLAB: Koloretako blokeak erabiliz mugikorretako aplikazioak sortuko ditugu



PROCESING: Testu eta irudi digital animatuak sortzeko erabiliko dugu.



Python eta Pseint: programazio lengoaien oinarriko egiturak eta aginduak ikasiko ditugu



# METODOLOGIA

IKASGAI PRAKTIKOA

LANAK KLASE  
ORDUTAN

BAKARKO LANAK ETA  
TALDE LANAK

EGINDAKO PROIKTUETAN  
OINARRITUTAKO EBALUAZIOA