



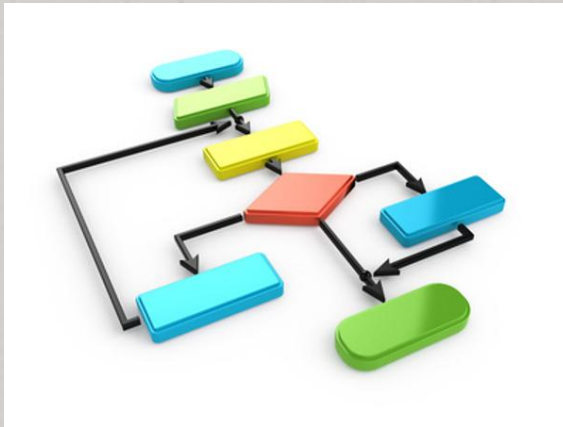
INFORMATIKA

</KODE TAILERRA/>

3. DBH

ZERGATIK IKASI PROGRAMATZEN?

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



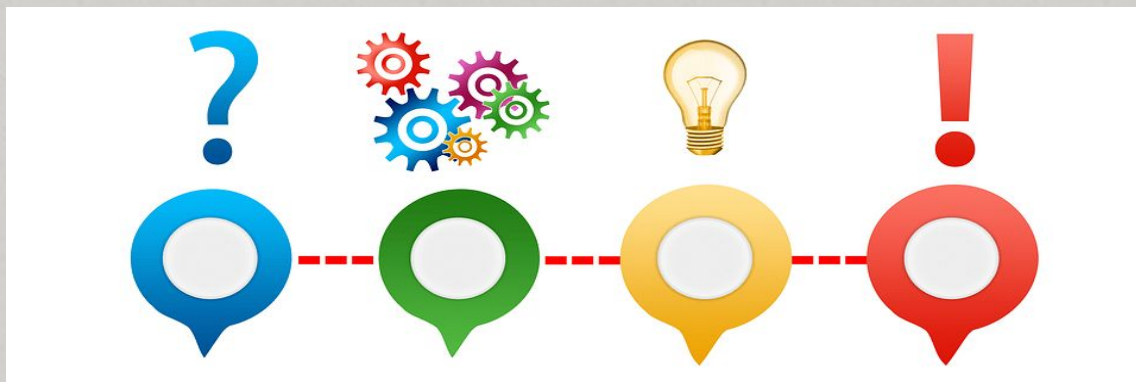
Programazioaren ikaskuntzan, hainbat proiektuen bidez, eguneroko bizitzan baliagarriak izango zaizkizuen honako gaitasunak landuko dituzue:

Pentsamendu konputazionala eta logikoa

Problema konplexuen ebazpenerako estrategiak

Talde lana eta ideien komunikazioa

Sormena



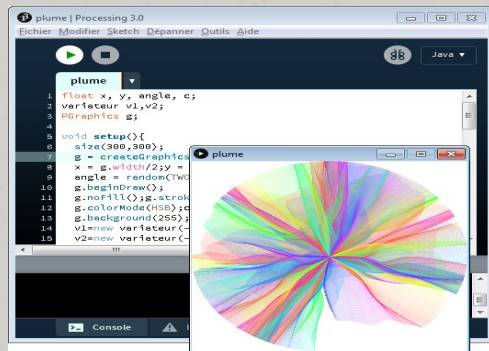
Kodeketa eta programazio oinarriak lantzeko baliabide eta programa desberdinak erabiliko ditugu:

- Pseint : algoritmoak
 - Thunkable
 - Processing
 - Kodu Game Lab



thinkable

Thinkable: Ingurunea erabilita mugikorretarako aplikazioak sortuko ditugu

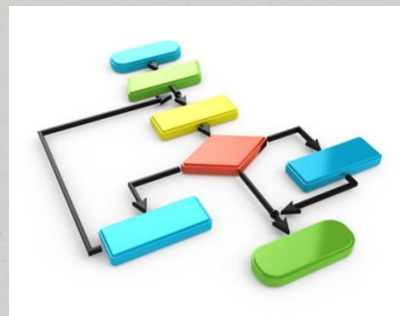


PROCESING: Testu eta irudi digital animatuak sortzeko erabiliko dugu.



KoduGameLab erabiliz 3D bideojokoak programatzen ikasiko 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**