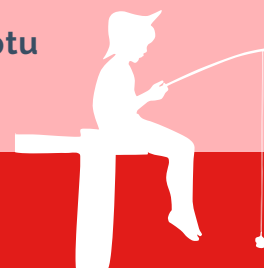




11. JARDUERA: BIZIRAUPEN-KITA

Helburua:

INorberaren jardueraren sorreran pentsamendu konputazionalaren kontzeptu desberdinak integratzea.



Jarduera:

Ikus dezakezunez, uharte bateko bizimoduak era guztietako neurriak eskatzen ditu. Labirintoak, mezu sekretuak, kodeak... ezagutu beharreko alderdietako batzuk besterik ez dira; izan ere, edozein unetan sor daitezke eguneroko jardueretan, hala nola elikagaien bilaketan, babesleku bat eraikitzean edo seinaleztapen-sistema baten diseinuan.

Pentsamendu konputazionalaren kontzeptuekin ohitu zarenez, orain planteatuko dizuguna da balizko ustekabeak identifikatzea. Horretarako, aukeratu eremu bat, adibidez: Elikagaien bilaketa.

Gerta daitezkeen ustekabeen zerrenda hori egin ondoren, tamaina txikiagoan deskonposatuko dituzu. Lortuko duzun abantaila da errazago erabiliko dituzula. Izan ere, badakizu pentsamendu konputazionalaren funtsezko trebetasuna arazo konplexuak dimentsio errazagoetan deskonposatzea dela, errazago erabiltzeko. Ikuspegi hori zure bizitzako edozein alderditan aplika dezakezu, alderdi pertsonalean nahiz profesionalean.

