

ISLA COMPETENCIA



14. JARDUERA: BIRZIKLATZE SORTZAILEA

Helburua:

Jarduera honen helburua pentsamendu sortzailea eta pentsamendu konputazionala bateratzea da.

- Pentsamendu konputazionala sormen-prozesuetan integratzea.
- Sormena sustatzea, arazoak konponduz "Lehia uhartea"ren testuinguruan.
- Parte-hartzaileen arteko lankidetzaz eta komunikazioa sustatzea.

Jarduera:

"Lehia uhartea" ingurune naturala da, baso hostotsuak, mendi malkartsuak eta hondartza liluragarriak dituena. Horregatik aurki ditzakezu klimak eta ekosistemak.

Lehia Uhartean oso kontzientziatuta gaude klima-aldaketaren erronkez, eta, horregatik, baliabide mugatuak ditugula dakigunez, gure materialak birziklatu eta berrerabiltzeko modu sortzaileak aurkitzeko lan egiten duen herri-batzorde bat izendatu dugu.

Azken hilabeteetan hainbat material pilatu ditugu: zura, metalak, plastikoak. Erronka honetan, taldean sartu behar duzu, birziklatze-prozesuan irtenbide sortzaileak bilatzeko.

Arazoaren deskonposizioa:

IBaliabideak identifikatzen ditu, eta uhartean birzikla daitezkeen materialen (plastikoak, metalak, beira eta papera) inbentario zehatza egiten du.

Algoritmoen garapena:

Sailkapen-algoritmo bat diseinatu du, ikusizko datuak erabiltzen dituen materialak kategoriatan sailkatzeko.

Abstrakzioa

IFuntsezko aldagaiak identifikatzea: Sailkatzeko funtsezko aldagaiak identifikatzen ditu, forma, kolore eta testura gisa.

Prozesuaren abstrakzioa: Sailkapen-prozesua sinplifikatzea, funtsezko aldagaietan oinarritutako eredu abstraktua sortuz.

Patroien azterketa

Material bakoitzaren eredu bisualak eta fisikoak aztertzen ditu, ezaugarri bereizgarriak identifikatzeko.