

ISLA COMPETENCIA



15. JARDUERA: AGURRA

Helburua:

- Algoritmoak sortzeko eta haiei jarraitzeko gaitasuna garatzea, labirintoan zehar eraginkortasunez nabigatzeko eta fluxua zuzentzeko
- Pentsamendu logikoa eta problemen ebazpena erabiltzea oztopoak gainditzeko eta prozesua optimizatzeko.
- Espazioaren ulermena hobetzea eta erabakiak hartzeko prozesuen ondorioei aurrea hartzea.
- Ustekabeko erronkak gainditzeko irtenbide berritzaileak bilatzean sormena piztea
- Jarduera baten planifikazioa "buruz programatzeko" gaitasuna praktikan jartzea, jardueran aurrera egin ahala ekintzak aurreratuz eta doitzuz.

Jarduera:

Gaur, agur-egunean, festa berezi bat antolatzea erabaki dugu, gainditu dituzun erronka guztiak gogorarazteko.

Mahaiak tokiko gutiziaz beteta daude. Eta, jakina, kafea, badakizu gure espezialitatea. Oraingoan lagunduko diguzu. Baina Lehia Uhartean orain arte bezala, ez da betiko izango. Horregatik, katiluak estrategikoki kokatutako kafe-iturri bati lotutako hodi-sistema baten bidez beteko dira. Zure zeregina bide hoberena programatzea da, zenbait faktore kontuan hartuz, hala nola hodian luzera edo fluxuaren abiadura.

Kontuan izan sormena eta problemen ebazpena funtsezkoak direla helburua lortzeko. Lehenengo katilua betetzea lortzen duena irabazle izango da, nahiz eta benetako garaipena ikaskuntza kolektibo partekatua izan, bizitza osoko ikaskuntzari aplikatutako pentsamendu konputazionalaren printzipioak garatzeko esperientzia honetan.

