

ISLA COMPETENCIA



3. JARDUERA: PISTEI JARRAITUZ

Helburua:

EJarduera honen helburua pentsamendu konputazionalarekiko interesa sustatzea da, programazioko problema errazak ebazteko erabiliz, aldi berean pertsonen arteko trebetasunak garatuz eta sormena sustatuz.

Jarduera:

Lehia Uhartean itsas espezieak oso gustuko ditugu, eta horregatik sortu dugu ur-erreserba handi bat, inguruko uharteen inbidia bihurtu gaituena.

Izan ere, horrelako ekimenik onena sarituko den Inter_Isla Sarien lehen edizioan aurkeztu nahi dugu. Oso gutxi geratzen da sariak emateko, eta egia esan, denbora pixka bat doituta gabiltza.

Antolakuntzak lehiaketara aurkeztu dugun erreserban bizi diren espezieen zerrenda eskatu digu, eta, jakina, bidali egin diogu:

Pez Mariposa/ Calamar Gigante/ Pez Abisal/ Globo de Agua/ Dragón de Mar

Talde horretako animalia bat aukeratu eta txartel batean haren ezaugarriak idatzi behar dituzu (Info bila dezakezu Interneten) Egin animalia baten marrazki bat fitxaren atzeko aldean, baina EZ idatzi haren izena.

Beste txartel batean, idatzi hautatu duzun animalia baten paisaia baten deskribapena. Marraztu deskribapen hau atzeko aldean.

Orain, jarri txartelak, animalien ezaugarriekin eta paisaiaren deskribapenarekin, informazio guztia eskura duzun espazio batean.

Aukeratu bikote bat jolasteko, eta aukeratu animalia bat eta paisaia bat, kontsigna hau kontuan hartuta: animalia hori ezin da aukeratutako ingurunera egokitu.

Aukeratu dituzun txartelen programazioa egiteko garaia da. Gogoratu programazio horiek idatziz jasotzea, ondoren konparatu ahal izateko.

