

ISLA COMPETENCIA



5. JARDUERA: ERRIMAK AURKITZEN

Helburua:

Jarduera honetan, paralelismoaren eta gertaeren bidezko sinkronizazioaren mundu liluragarrian murgilduko gara. Programazioaren esparruan, ekintza batzuk sortzen dituen txinparta bat bezalakoa da gertaera.

Ekitaldiak sartzean, malgutasuna eta dinamismoa gehitzeaz gain, hainbat elementuren portaera sinkronizatzea lortzen dugu. Hartara, programei aldakortasun handiagoa emateaz gain, harmonia hobe ere lortuko dugu aldi bereko zereginak egitean.

Jarduera:

Prest zaude mundu digitaleko ekintzak sinkronizatzeko?

Baietz espero dugu, hori delako jarduera.

Gure Rima de Plumalviento poetisa ezaguna da pentsamenduak ahapaldi bihurtzen dituelako. Baina modu berezian egiten du, bertsoetarako txartela erabiliz. Bere lan berri eta inspiratzailean lanean ari dela, bere sorkuntza-prozesuan laguntza eskatu digu, hondamendi bat gertatu baita. Haizeak bere poema-liburuaren lehen ahapaldia desordenatu du eta koherentzia ematen lagundu behar diogu berriro.

TRIANGELUA: Lehia uhartean,
ZIRKULUA: ezagutza funtsa den tokian,
LAUKIZUZENA; adimen arinak ehuntzen dira
KARRATUA: dantza bizi batean.



Erreproduzitu behar dituzun sinboloei lotutako mezuak banatuko ditu Plumalhaizek: ordena zuzenari jarraitu behar diozu azken lanaren bertsoak sinkronizatzeko eta behar bezala errezitatzeko.