

ISLA COMPETENCIA



6. JARDUERA: PENTSAMENDUEN GALERIA

Helburua:

Pentsamendu kritikoko trebetasunak eta komunikazio-trebetasunak indartzea, Pentsamendu Konputazionalako funtsezko elementuak sartuz, hala nola deskonposizioa, patroien onarpena eta abstrakzioa, modu ludikoan eta lankidetzan.

Jarduera:

Pentsamenduaren errutinak "sakonago eta argiago pentsatzen laguntzen diguten tresnak dira. Hona hemen pentsamenduaren errutinen adibide bat:

""Behatu, Hausnartu, Galdetu" (ORP)

"Zer, nola, zergatik?" (QCP)

"Ikusi, pentsatu, galdetu" (BPE)

Tierra Pensamiento, Lehia Uharteko lekuri bisitatuenetako bat da.

Hor egingo dugu lan "Pentsamenduaren errutinekin", duela urte batzuk aurkitu genituen eta gure hausnarketa-zirkuluen bidez gidatzen gaituzten tresnekin..

Ikusten dituzu eszena hauek?

ORP errutina erabiliz, irudia zati behagarrietan banatu behar duzu, elementu bakoitzaren garrantziari buruz hausnartuz eta eszenari buruzko galderak sortuz.

Eszena horrekin berarekin Patroien onarpena landuko dugu: Zer, Nola, Zergatik? Errutina aplikatuz, zer, nola, zergatik?, eredu errepikariak identifikatu behar dituzu, eta nola agertzen diren eta zergatik dauden jakiteko galderak egiten dituzten deskribatu.

Azken urrats gisa, VPP errutina aplikatuz, parte-hartzaileek funtsezko kontzeptuak abstraktuko dituzte, egoera desberdinetan nola aplikatu daitezkeen pentsatuz eta abstrakzioarekin lotutako galdera zabalagoak planteatuz.

