

ISLA COMPETENCIA



7. JARDUERA: SUPERBOTEREAK LANDUZ

Helburua:

Ariketaren helburua da pentsamenduaren errutinek egoerak eta kontzeptuak sakonki ulertzeko ateak nola ireki ditzaketen hausnartzea. Horretarako, pentsamendu kritikoko trebetasunak garatuko dira, eta komunikazio-trebetasunak sustatuko dira, taldeko kideen artean oharrak, hausnarketak eta galderak aurkeztuz eta eztabaidatuz, deskonposizioa, ereduen onarpena eta abstrakzioa landuz, horiek baitira pentsamendu konputazionalaren funtsezko elementuak.

Jarduera:

Jarduera honetan taldeak sortuko ditugu:

Duela urte asko, Lehia Uhartean, pertsona-talde batek jakin zuen trebetasunak zituztela, eta esan genezake "ez oso arruntak" zirela. Trebetasun horiek, "Talentu lehiakorrak" izenekoak, uharteko energiatik sortu ziren.

Mendirik altuenaren gailurrean, "Erronkaren gailurra" izenekoan, aldare zahar bat dago. Harengana iristen diren haiek beren talentu lehiakorrak esnatuko dituzte. Talentu bakoitza bakarra da, besteak baino lehenago irtenbideak aurreikusteko gaitasunetik hasi eta egoera aldakorretara bizkor egokitzeko gaitasuneraino. Binaka lan egingo dugu, eta galdera hau egingo dizugu:

Zein da zure irudimenezko superahalmen gogokoena, eta nola erabiliko zenuke mundua dibertigarriago egiteko?

Zure erantzunak taldearekin parteka ditzakezue, eta taldeak osa ditzakezue, zuen irudimenezko superboteeren antzekotasunen eta mundua dibertigarriago egiteko moduen arabera. Galdera horri esker, parte-hartzaileen nortasuna eta sormena ezagutzeaz gain, kideetasunetan eta antzeko ikuspegietan oinarritutako taldeak eratuko dira.

Eta badakizu, beti bezala, zure irudimena da muga.

