

3.4.4 Kodearen Ordua

Zergatik, zer eta nola egin jarduera hau

Hour of Code - *Kodearen Ordua* proiektua gizartea informatikaren mundua eskuragarri egon dadin, hainbat entrepresa, erakunde eta mundu osoko programatzaile onenatariko batzuk aurrera daramate.

Code proiektua hamaika milioi ikasle 180 herrialdetan zabaltzen da, beraz, mugimendu globala da. Tutorialak 30 baino gehiago hizkuntzetan daude euskara barne. 4tik 104ra urte bitarteko lagunek INOIZ beraien ordenagailurako programa garatu ez egin arren, era errez eta azkar batean sor dezaten zuzentudatako dago.

Robot bati aginduak eman, labirinto baten irtenbidea adierazi, funtzio eta “aldagaiak” erabiliz marrazkiak egin, joku bat sortu edo zure sakelako telefonora App-a programatu minutu gutxitan egin dezakezu besteak beste.

CODE proiektua mundu osoaren mutil zein neska gazteen artean Informatika arloko ikasketak bultzatzeko asmoz sortu arren, LH-ko ikastetxeok gure goi maila eta erdiko mailako zikloko ikasleek gaitasun digital batzuk lortzeko erabili dezakegu.

- Hasteko, “[The hour of code is here](#)” (2’22”) bideoa ikus dezakegu
- [CODE](#) webgunean sartu eta arakatu, besteak beste:
 - ikasleak
 - irakasleak
 - Kode ordua
 - Flappy Code
- Erabili adinez sailkatutako [Tutorialak](#) eta lehenengo urratsak eman.
- Erakutsiguzu zure aurrerapenak: Sare sozialetan zure CODEarekin esperientzia konta dezakegu **#CodeFPEuskadi** hastaga erabiliz

Ikaskuntza emaitza

Ezagupen adibideak

- Programazioaren logikaren oinarrizko funtzioak eta egiturak ikasi.
- Parametroak aldatzen emaitza desberdinak lor daitezela ikasiko du
- Sistema eta prozesu digitalaren sistematika ulertuko du.
- Softwarra nola funtzionatzen duen ulertuko du.

Trebetasun adibideak

- Benetako egoerak makina-kodera bihurtzeko gai da.
- Betetzeko beharraren analisia egiteko ez ezik txikitu, kodificatu eta sortutako konponbidea exekutatzeko ere gai da.

- Kodeketaren zehastasunaren beharra ulertzeko du.
- Matxuratutako kodearen arazketa praktika bereganatuko du

Kontsultarako baliabideak

- [CODE](#)

Lantzen diren gaitasun digitalak

Esparrua	Gaitasuna	Maila
1. Edukien sorrera	3.4 Programazioa	Oinarrizkoa

digcomp [euskaraz](#) - [gaztekeraz](#)

Erronken 11 pausoak

Erronken 11 pausuekin lotura	5. Proposamenak sortu 8. Jarduerak antolatu
------------------------------	--

[Erronken 11 pausoak](#)

Zenbatetsitako denbora

Ikasleak, kodearen kontzeptuak bereganatzeko 60 minutuko iraupena izan dezake jardueraren honen, dena dela, geroago eta bere kabuz, ikasle bakoitzak bideoaz eta tutorialaz autoikaskuntza jarrai dezan.

Jardueraren balorazioa

Jardueraren balorazioa egiteko bete ezazu mesedez [galdetegi txiki hau](#).

Jabetza eta erabilpen baldintzak

Lan hau Elisardo Alvarezek (Tknika) sortu du eta Creative Commons CC-BY lizentziarekin banatzen da.