

GOBIERNO DE NAVARRA

ECONOMÍA, HACIENDA, INDUSTRIA Y EMPLEO

CULTURA, TURISMO Y RELACIONES INSTITUCIONALES

PRESIDENCIA, JUSTICIA E INTERIOR

EDUCACION

DESARROLLO RURAL, MEDIO AMBIENTE, Y ADMINISTRACIÓN LOCAL

SALUD

POLÍTICAS SOCIALES

FOMENTO

SEGURIDAD Y EMERGENCIAS

Nafarroako 90 ikastetxe Lehen Hezkuntzan software-ko programazioa erakusteko proiektu batean parte hartzen ari dira

Iribas kontseilariak gai horren irakaskuntzari buruzko Código 21 webgunea aurkeztu du, eta baita materialak nahiz baliabideak dituzten bi gida ere

Lunes, 12 de enero de 2015

[90 ikastetxe](#) Hezkuntza Departamentuaren Código 21 izeneko proiektu berritzaile batean parte hartzen ari dira. Haren bidez, Lehen Hezkuntzako 4. eta 5. mailako ikasleei informatika-programak diseinatzeko (software) eta robotikako aplikazioetan erabilitako lengoian idazten erakutsi nahi zaie.



Haurrak ordenagailu batekin.

Haietatik, 30 ikastetxe robotikako zentro-sarekoak dira, eta beste 60etan, gai horretan prestatzen edo [Scratch](#) lengoiairekin programazio-proiektuak garatzen dituzten irakasleak daude eta, horri esker, era oso bisualean, jolas, istorio eta animazio interaktiboak sor daitezke.

Hala ezagutarazi du gaur goizean, prentsaurrekoan, Hezkuntzako kontseilari José Iribasek. <http://codigo21.educacion.navarra.es/>, webgunea ere aurkeztu du, eta bertan programazio-irakaskuntza, hezkuntzako robotika eta indarra hartzen ari diren beste teknologia batzuei buruzko hezkuntzako material eta baliabideak jasotzen dira irakasle nahiz ikasle eta gurasoentzat.

Curriculumean sartzea

Código 21 hezkuntza-proiektua lotuta dago, informatika-programazioko trebeziaren Lehen Hezkuntzako 4. eta 5. mailetakoa Matematikaren ikasgaia curriculumean sartzearekin. Espainian aitzindaria den ekimen hori, Lehen Hezkuntzako bosgarren mailan hasi da 2014-2015 ikasturtean, eta datorren ikasturtean Lehen Hezkuntzako laugarren mailara zabalduko da. Aurrerago, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan ere ezarriko da.

Berrikuntza horren ezarpena pixkanaka egiten ari da, irakasleek eta

ikastetxeek hura aplikatzeko behar besteko segurtasuna eta ezagutzak bereganatzeko denbora izan dezaten. Une hauetan, 74 irakaslek arlo horretan on-line prestakuntzako ikastaro bat egiten ari dira, Hezkuntza Departamentuak sustatuta. Beste 50 gai horietan ere prestatu ziren iragan abuztuan Nafarroako Unibertsitate Publikoko uda-ikastaro batean.

Código 21 proiektuaren aurkezpenean ere, Informazio eta Komunikazioen Teknologiak eta Proiektuak Ataleko buru Gabriel Rubiok parte hartu du, eta baita [Programamos](#) elkarteko Jesús Morenok ere, bideokonferentziaren bidez. Elkarte hori Hezkuntza Departamentuko ekimen horrekin elkarlanean aritu da.

Bi gida baliabide eta orientazioekin

Gainera, prentsaurrekoan ondorengo gidak aurkeztu dira: "[Informática Creativa de Scratch](#)" eta "[Programar para aprender: Orientaciones para el profesorado de Primaria](#)", Código 21 proiektua ezartzeko baliabideekin.

Lehenengoa Harvard Graduate School of Education-en Scratch Ed taldeak egindako gidaren gaztelaniarako itzulpen bat da, eta laster euskarara itzuliko da. Bertan, ideia, estrategia eta ekintzen bilduma bat jasotzen da ikasleengan informatika sortzailea sartzeko Scratch programazioko lengoia erabiliz.

Jarduerak alor horretan trebatu eta erraztasuna izateko prestatuta daude; zehazki, pentsamendu konputazionalako oinarriko elementuak esploratzera bultzatzen dute (sekuentzia, begiztak, paralelismoa, ekitaldiak, baldintzazkoak, operadoreak eta datuak) eta baita funtsezko jarduerak esploratzera ere (esperimentazioa eta elkarrekintza, probak eta arazketa, berrerabilpena eta berrasmakuntza, abstrakzioa eta modularizatzea).

Bestalde, "Programas para aprender: Orientaciones para el profesorado de Primaria" izena duen aurkeztutako bigarren gidak, ikuspegi zabala ematen du honako honen gainean: programazioan hezkuntza-proiektuak nola garatu maila horretako ikasleentzat.

Hezkuntza Departamentuak egindako dokumentu horrek eskaintzen ditu, besteak beste: funtsezko oharrak ikasgelan programazioko irakaskuntza-proiektu bat sortzeko, eskolan erabiltzeko prest dauden jarduerak, irakasleentzako berriazko prestakuntza eta beste zenbait baliabide.

Era ludikoan ikastea

Código 21 proiektuarekin, Hezkuntza Departamentuak ez du Lehen Hezkuntzako ikasgeletan programatzaileak trebatu nahi, baizik eta arrazoiketa nahiz analisiaren eta Matematika ikasgaiaren problemak ebazteko tresnak sendotu.

Gainera, programazioa zerbait erakargarri eta irisgarri modura aurkeztu nahi da; izan ere, adinez goiztiar samar programatzen ikasten duten ikasleek genero-estereotipo gutxiago aurkezten dute karrera zientifiko-teknologikoen aldean; horrez gain, erreparo gutxiago dute diziplina horietan beren ikasketekin eta lanbideekin jarraitzeko.

Curriculumean jasotzea iritsi da, Europako agintariak azpimarratzen hasi direnean herritarrak trebezia digitaletan alfabetatzeko beharra dutela. Irakurtzea eta idaztearekin ez da nahikoa, eta Europako Agenda Digitalak aipatu duenez, 2015. urtean ezingo dira 900.000 lanpostu baino gehiago bete IKTetan dagoen kualifikazioa ezagatik.

Código 21 proiektua jadanik Lehen eta Bigarren Hezkuntzan software-a programatzen ari diren Nafarroako 20 zentroen oinarriari gehitzen zaio –Zientzia eta Teknologiako Berrikuntza Zentroen Sarean beren borondatez sartutakoak, Hezkuntza Departamentuak sustatuta–; hala ere, oraingoan hezkuntzako robotikari aplikatuta eta ez Scratch programazioko lengoaiari.

Ekimen honetan, [Nafarroako Unibertsitate Publikoa](#) eta [Iruñeko Planetarioa](#) ari dira elkarlanean, Hezkuntza Departamentuarekin batera.