

UDAKO ESKOLA

[kode
_tu]

GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIAK ETA ORONA FUNDAZIOAK GARATU DUTEN KULTURA DIGITAL@ PROIEKTUAREN SOSTENGUAZ, PROGRAMATZEN IKASTEKO [KODE_TU] HEZIKETA EGITASMOAREN ARABERAKO UDA_LAB UDAKO ESKOLAREN AURRENEKO EDIZIOA ABIAZIKO DU AURTEN KODE_ESKOLAK, UZTAILAREN 3TIK 14ERA ORONA IDEO ERAIKINEAN.

Udako laborategi honetan, esperimentazioan oinarrituriko aplikazio baten bitartez ikasi ahal izango dute gure seme-alabek programatzen. Sormenari bidea zabalduz, oinarrizko proiektu teknologikoak garatuko dituzte hainbat esparrutan, euskaraz eta ingelesez. Robotika, programazioaren ikaskuntzaren hastapenak eta gailu elektronikoen programazioa ditugu egitasmoak jomugan dituen arlo nagusiak.



Haur eta gazte programatzaile-asmatzaile digitalen laborategi-gune gisa itxuratua da Uda_Lab, Udako Eskola. Kodearen, hau da, teknologiaren mintzairaren bitartez, beharretako tresneriaz hornituko dira hartan parte hartuko duten guztiak, sormen teknologikoari eta lankidetzan oinarrituriko lanari begira. Gaitasun horietaz gainera, sormena, talde-lana eta autonomia eta ekimenarekin loturiko trebeziak ere landuko dituzte ikasleek.



KULTURA DIGITALA

PROIEKTUAREN UDAKO
ESKOLAREN EDIZIO BERRI
HONETAN, BI ASTEKO
IKASTAROA ESKAINIKO
DA, ADIN-MAILEN
ARABERA ANTOLATUA
ETA ASTE BAKAR
BATEAN GAUZATZEKO
AUKERAREKIN.

Udako Eskola honen helburua da etorkizuneko bokazio teknologikoak bultzatzea eta gazteen artean eraiki nahia sustatzea, eskura dauzkaten gailu elektronikoen erabiltzaile huts izatera mugatu gabe. Halatan, elektronikari eta programatuko duten softwareari esker,

beren bideo-jokoak programatu, robotak muntatu eta led eta argi efektuz hornituriko objektuak sortuko dituzte.

Modu praktikoan landuko dute hori guztia, zeren, irakurtzen dugunaz oroitzen bagara ere, egiten duguna ikasten baitugu.



LEHEN ETA BIGARREN HEZKUNTZAKO IKASLEEI ZUZENDUA DA NAGUSIKI UDA_LAB UDAKO IKASTAROA.

Robotika eta programazioaren munduan lehen urratsak egiteaz gainera, beste gaitasun batzuk ere garatuko dituzte ikasleek, Europako Batzordeak teknologiaren aukerak hezkuntzan txertatzeko bideratu

duen CCR (Creative Classrooms) ereduari jarraiki. Horien artean ditugu pentsamendu logiko-matematikoa eta trebezia berezi batzuk, problemen ebazpena, sormena eta talde-lana besteak beste.



GAINDITZEN HASI BEHARRA DAGO TEKNOLOGIAREN HEZKUNTZAN EKONOMIA ETA GENEROAREN ARLOETAN DAGOEN ETENA!

Gipuzkoako Foru Aldundiak, Orona Fundazioak eta Kode_Eskolak bultzatu duten KULTURA DIGITAL@ proiektuaren helburu nagusia da programaziorako ikaskuntza-

rako sarrera demokratizatzea eta, beka eta programa berezien bidez, neskak eta behar ekonomikoak dituzten pertsonak ere programaziora erakartzea.



DIGITALIZAZIOAK EZINBESTEZ ESKATZEN DIE ETORKIZUNEN PERTSONA HELDUEI PROGRAMATZEN IKASTEA.

Randstad Research institutuak **La digitalización: ¿crea o destruye empleo?** izenburuaz aurkeztu duen txostenaren arabera, digitalizazioak 1.250.000 lanpostu sortuko ditu Estatuan datorren bost urteko epean.

Kontua ez da, ordea, lanpostu berrietan zuzenean bideratuko diren trebeziara mugatzea. Teknologia sortzea, eta ez soil-soilik hartaz baliatzen jakitea, dugu erronka berria, eta horretan funtsezko papera jokatu du programaziorako trebakuntzak.



PENTSATU, PROBATU, OKER JO ETA IKASI!

Uda-Lab Udako Eskolak programaziorako eskaintzen duen tailer egitasmoaren arabera, interfaze guztiz eroso eta intuitibo batez hornituriko ikasketa plan baten bitartez lantzen dira kontzeptuak eta algoritmoak. Irakasle tituludunen gidaritzapean, talde lanean trebatzen dira ikasleak proiektuen inguruan, sormenean oinarrituriko metodologiaren arabera eta neska-mutilak ikaskuntza prozesuan {pentsatu, probatu, oker jo eta ikasi!} modu eraginkorrean parte hartuz.





Ekar ezazu zeure esku-ordenadorea!



NON

Orona Ideo



NOIZ

Uztaila 3-14



ORDUTEGIA

09:30-16:30



ADINA

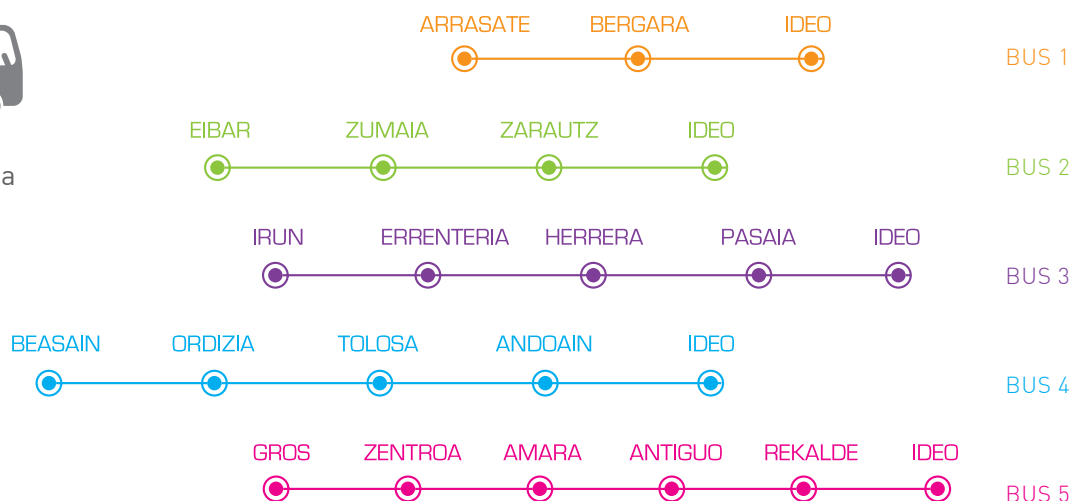
5-16 urte

PLAZA MUGATUAK

AUTOBUSA



joan-etorria



Beste herrietatik etortzen direnentzat, aparkalekua dohain.

Sustatzaileak / Promueven



KULTURA DIGITALA

Antolatzailea / Organiza

Kode_Eskoła

[kode_tu]