

Kode_Eskola

2013-2023
hamar urteko ibilbidea



Kode_Eskola

KODE_ESKOLA 2013. urtean sortu zen gizartearen trantsizio digitalaren testuinguruan **KULTURA DIGITALA Hezkuntza Proiektua** abian jarritz, 5-18 urteko ume eta nerabeei zuzendutako alfabetizazio eta gaitasun digitalerako programak eta ekimenak garatzeko, bereziki **programatzen ikasi** eta zibersegurtasunerako **Interneten erabilera arduratsuak** lantzeko.



Kode_Eskola

KULTURA DIGITALA Hezkuntza Proiektuak hiru ardatz nagusi jartzen ditu erdigunean:

- **Teknologia digitalerako interesa/bokazioak eta STEAM talentua** sortu eta sustatzea, profesionalen gabeziari aurre egiteko eta sormen teknologikoa indartzeko.
- **Zibersegurtasuna** lantzea, eraldaketa digitalaren zutabe funtsezkoa baita.
- **Neskak** teknologia digitalera erakartzea.
- **Euskara** eremu digitalean erabiltzea.



Kode_Eskola

[Programazioa oinarrizko gaitasuna izango da etorkizuneko lanpostuetan.]

[La programación va a constituir una competencia básica en los empleos del futuro.]

[Neskak erakarri behar dira programazioa ikastera. Genero haustura gainditu behar dugu teknologiaren arloan.]

[Queremos traer más chicas a la programación. Hay que empezar a cerrar la brecha de género.]

[Hizkuntza formalak ikasita, zehatzago hitz egin eta pentsatu ahal izango dute haurrek problema konplexuei buruz. Programatuz, pentsatzen ikasten da.]

[Aprender lenguajes formales favorece que l@s jóvenes hablen y piensen de forma más precisa sobre problemas complejos.]



KULTURA DIGITALA | trantsizio digitalerako kompetentziak

Kode_Eskola

[Geure ezagutzak egituratzen eta aztertzen, geure ikaskuntza prozesua kontrolatzen, laguntzen digu adin goiztiarretan programatzen ikasteak.]

[Aprender a programar en edades tempranas nos ayudará a estructurar y analizar nuestros conocimientos, y a controlar nuestro proceso de aprendizaje.]



[Adin goiztiarretan programatzen ikasita problemak ebazteko estrategiak eta proiektuak diseinatu eta ideiak komunikatzeko gaitasunak sustatzen dira.]

[Cuando las personas aprenden a programar en edades tempranas, aprenden estrategias importantes para resolver problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas.]



[Programazioak sormen eta bokazio teknologikoak sustatzen ditu.]

[La programación fomenta la creatividad y la vocación tecnológica.]



KULTURA DIGITAL@

Eguneroko agenda
Agenda diaria

8-16 urte/anos

Irizarra - julio

PROGRAMATU I	10:00	PROGRAMACIÓN I
SCRATCH EZAGUTU	11:00	SCRATCH
BIDEO-JOKOAK SORTU	12:00	CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
PROGRAMATU ORDENAGAILURIK GABE	13:00	PROGRAMACIÓN SIN ORDENADOR
PROGRAMATU ORDENAGAILURIK GABE	16:00	PROGRAMACIÓN SIN ORDENADOR
BIDEO-JOKOAK SORTU	17:00	CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
WEBGUNEAK PROGRAMATU	18:00	CREACIÓN DE PÁGINAS WEB
PROGRAMATU II	19:00	PROGRAMACIÓN II

PROGRAMATU ORDENAGAILURIK GABE
PROGRAMACIÓN SIN ORDENADOR
8-16 urte / años

Jolas erraz bezain dibertigarrien bitarrez, programazioan funtsuetatik aurrerantzat ezagutzia lor daitezke. Zailak ondo pasatzera gurekin, kode, argazki eta ordenagailuak buruz ikasleekin batera programazioan hastapenak egitera.

Mediante juegos fáciles y divertidos, podremos conocer conceptos básicos de la programación.

Ven a pasarlo bien y a aprender sobre códigos, fotos y ordenadores.

SCRATCH EZAGUTU
SCRATCH
8-16 urte / años

Irudien programazioan katea posible dala irudien programazioan diugu jolas txikiak programazioan, gero etxera eramanez ahal izango ditugunok. Hasi hemen ikasten eta zure kabuz sortu ahal izango dituzu nahi adina joko etxera.

Aprende a programar utilizando imágenes! Nos lo pasaremos genial creando pequeños juegos que luego podremos llevar a casa. Empezas a conocer Scratch aquí y podrás seguir creando tus propios juegos cuando quieras.

BIDEO-JOKOAK SORTU
CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
8-16 urte / años

Tresna simple bat erabiliz, bideo-joko simple bat sortu ahal izango ditugu! Diseinuan nahiz programazioan egingo ditugu hastapenak, baina nahiz logika markan jantzi behariko ditugularik... Zatoz, jekelari!

Vamos a crear un videojuego utilizando herramientas sencillas! Trabajaremos conceptos de diseño y programación, y pondremos en marcha nuestra lógica, pero sobre todo, nuestra imaginación.

PROGRAMATU I
PROGRAMACIÓN I
8-16 urte / años

Edozein gailu elektronikoa, bideo-joko edota webguneen aurrerantzat, programazioa 45 minutuko ikastaro honetan, programazioa zer den ikasteaz gain, gure lehen programak sortuko ditugu.

Zatoz eta hasi gaitzen programazioan!

Delante de cualquier dispositivo electrónico, videojuegos y webs, hoy programación.

En este taller, además de aprender qué es programar, crearemos nuestros primeros programas informáticos.

WEBGUNEAK SORTU
CREACIÓN DE PÁGINAS WEB
8-16 urte / años

Irizar sare sozialak, online egunkariak edota argazkiak ikasleekin batera, eguneroko bizitzan ditugu hainbat web orrialde. Baina zuek ere sor dezakezue bati 45 minututan oinarritutako kontzeptuak lortuko ditugu, zure irudimenean nahi duzun web gunea sor dezazue!

Redes sociales, periódicos online, páginas de fotos... Vamos miles de sitios web. ¿Pero sabes que tú también puedes crear uno? Aprenderemos los conceptos básicos de la programación. El único límite será tu imaginación.

PROGRAMATU II
PROGRAMACIÓN II
8-16 urte / años

Zer da programazio lengoaiak bati? Zer atalagai bati? Nola har ditazue arabakik ordenagailu batek? Galdere hauen erantzunak, eta azkoz ere gehiago, era dibertigarrian ikasiko ditugu, etxera eramanez ahal izango dituzun proiektu txiki bat sortuz.

¿Qué es un lenguaje de programación? ¿Y una variable? Conoceremos las respuestas a estas preguntas, y mucho más, de forma divertida, trabajando en un pequeño proyecto que podremos llevarnos a casa después.



10 urteko ibilbidean, Kode_Eskolak **KULTURA DIGITALA** Hezkuntza Proiektuaren baitan nabarmentzekoak diren hainbat ekimen garatu ditu, hainbatetan erakundeekin sinergiak landuz:



Kode_Eskola

Udako, Aste Santuko eta Gabonetako Campus Teknologikoak

Antolatzailea: Kode_Eskola.

Laguntzaileak: Orona Fundazioa.
Gipuzkoako Foru Aldundia.



Kode_Eskola

Teknologia digitalak gure gizartea eta bizi-esparruak zeharkatzen ditu.



Kode_Eskola



Programatuz jolastu!

Donostiako Udalaren
"Gabonak Zuretzat!" ekimena.
Antolatzailea: Kode_Eskola.

Kode_Eskola

Zaindu beharrekoak dira eskubide digital guztiak, izaera globala eta transbertsala baitute.





Ikasgela ibiltaria Kultura Digitalaren Astea

Donostia, Deba, Eibar, Elgoibar, Azpeitia, Azkoitia, Zarautz, Lasarte-Oria, Andoain, Tolosa, Arrasate, Getaria, Orio, Eskoriatza, Ormaiztegi, Zumarraga, Hernani, Ordizia, Zumaiia, Bergara, Urnieta...

Gipuzkoako Foru Aldundiaren ekimena.
Laguntzaileak: Irizar eta Orona Fundazioa.
Antolatzailea: Kode_Eskola.



Kode_Eskola

Digitalizazio-prozesuek bizi-ohituren aldaketa errotikoa ekarri dute.



Kode_Eskola

Udaleku Digitalak

Hondarribiako aterpetxean.

Gipuzkoako Foru Aldundiaren ekimena.

Antolatzailea: Kode_Eskola.



Kode_Eskola

Gabonetako Haur Parkea (PIN)

FICOBA

Gipuzkoako Foru Aldundiaren ekimena.

Laguntzaileak: Irizar eta Orona Fundazioa.

Antolatzailea: Kode_Eskola.



Kode_Eskola

Eraldaketa eta iraultza digitalari aurre egiteko, ezinbestekoa da adin goiztiarretan ahalduntze digitala sustatzea.



Kode_Eskola

**“Programazioa eta Robotika”
tailer teknologikoak**

Ikastetxeetan, eguerditan,
eskolaz kanpoko jarduera.



Zibersegurtasuna sustatzeko liburu digitalak

Gipuzkoako Foru Aldundiaren Gazteria saileko
IRAKURRIZ HAUSNARTU liburutegi digitala.

Kode_Eskola:

Bideo-banpiroak liburu digitalaren itzulpena eta edizioa.

Interneteko krokodiloaren kasua liburu digitalaren itzulpena eta edizioa.

IRAKURRIZ HAUSNARTU

Kode_Eskolak, Gipuzkoako Foru Aldundiaren laguntzarekin, bu LIBURU DIGITAL argitaratu ditu zibersegurtasuna lantzeko, irakurzaletasuna bultzatuz.

Deskargatu doan mugikorrean, tabletan edo ordenadorean.

BIDEO-BANPIROAK (5-8 urte)

“Jokin bideo-joko batean jokatzeko hasi zen; gero, beste batean; gero, beste batean; eta, konturatzerako, ezin zion jokatzeari utzi. Bideo-banpiroek Jokini denbora eta energia xurgatzen dizkiote, eta begirada galduko zombi zaputz bilakatuko dute.”

Lagunei gomendatzeko eta gozatzeko liburu dibertigarria, intrigazkoa eta didaktikoa.



Deskargatu doan hemen

INTERNETEKO KROKODILOAREN KASUA (8-12 urte)

Irakurriz Hausnartu bildumaren lehenengo liburua jaio da! Interneteko krokodiloaren kasua.

Ezin hobea gaztetxoekin interneteko iruzurrak, grooming-a eta identitate digitala bezalako gai zabalei buruz hitz egiteko.

Liburu dibertigarria, intrigazkoa, didaktikoa eta lagunei gomendatzeko modukoa.



Deskargatu doan hemen

Kode_Eskola

“Gaitasun Digitala Hezkuntzan” formakuntza pedagogikorako ikastaroak

LHko irakasleei zuzenduta.

Antolatzailea: Kode_Eskola.

Laguntzailea: Orona Fundazioa.



Kode_Eskola

Gaztetxoek digitalizazioaren erabiltze hutsetik haratago izan daitezten, arrakala digital guztiak desagerrarazi behar dira, pentsamendu kritikotik parte har dezaten eraldaketa digitalean.





“Etxetik Programatzen” online Hezkuntza Plataforma

Pandemia garaian sortua, umeei etxean gaitasun digitalak garatzen jarraitu zezaten helburuarekin.

Edukiak: Kode_Eskola.

Laguntzailea: Orona Fundazioa.



“Ordenagailuak programatzen” Hezkuntza Plataforma

LHko ikastetxeei zuzendutako hezkuntza baliabidea.

ETXETIK PROGRAMATZEN Online hezkuntza plataforma



Egungo gizarte digitalizatuan, gure gaztetxoan kompetentzia digitala garatzea ezinbestekoa da.

Bizi dugun osasun krisiak gure seme-alaben alfabetizazio digital maila uste genuena baino urriagoa dela erakutsi digu eta errealitate hori desabantaila handia da ikasketak online egiterakoan. Ordenagailuekin ondo moldatuz gero, gure seme-alabek autonomia handiagoa izango dute ikasketak burutzeko.

Kompetentzia digitala garatzeko ikastaro hau zerotik hasiko dugu, beraz ez da inolako aurre ezagutzarik behar. Gainera, edozein ordenagailu izango da baliagarria on line ikastaro hau egiteko: Windows, Mac edo Chromebook.

Prestatu dituzgun gure seme-alabak etorkizun digitalerako!

Adina: 8-13 urte

Hizkuntza: euskara

Izen-ematea: irekia

