



Sortu zure komikia

Ikasgaiaren laburpena

Xede-publikoa: 12-14 urte. Hasierako maila, ez da aurretiko esperientziarik behar.

Iraupena: 45 minutu

Ikaskuntzaren helburuak:

Zure ikasleek begiztak (errepikapena) dituzten algoritmoak ezagutu, diseinatu eta komunikatuko dituzte, eskuz marraztutako tira komiko labur bat sortuz.

Online edo offline: offline

Pentsamendu konputazionala:

- **PKren oinarriak:**
 - Sekuentziazioa: Bineta bakoitzak aurrekoari jarraitzen dio ordenan
 - Iterazioa/begiztak: Ikasleek errepikatutako ekintza bat «n aldiz errepikatzea» markatzaile bakarrean kondentsatzen dute.
 - Abstrakzioa: Marrazki bikoiztuen ordeztu begizta sinbolo bat jartzeak xehetasunak ezkututzen ditu eta, aldi berean, esanahia gordetzen du.
 - Komunikazio algoritmikoa: Ikaskideek beste talde baten komikia «exekutatu» behar dute, begiztaren jarraibideak ozenki irakurriz.

Materialak

2-3 ikasleko talde bakoitzeko

- Gidoi grafikoko orri bat (sei buleta zuriko bi errenkada)
- Begizta-fitxak: ohar itsaskor txikiak edo aurrez inprimatutako txartelak, «Errepikatu 2», «Errepikatu 3», «Errepikatu 4» eta gezi bat dituztenak.
- Errotuladoreak edo arkatzak
- Guraizeak eta zinta itsaskorra/kola (begizta fitxak mugitzeko)
- Tenporizadorea edo kronometroa (irakaslea)



Prestaketa

1. Inprimatu eta moztu gidoi grafikoko orriak eta begizta fitxak.
2. Sortu erakustaldi-zerrenda bat: makilatxo-panpina baten hiru bineta, eskuarekin agurtzen, eta, ondoren, hurrengo hiru binetak estaltzen dituen «Errepikatu 3» fitxa.
3. Arbelean, idatzi Sekuentzia → Bucle → Algoritmoa erreferentzia-puntu gisa.

Ikasgaiaren deskribapena: Sortu zeure komikia

Sarrera (5 minutu)

Zuzendu ikasleak eredu erritmiko batean: txalotu – gogor zapaldu – txalotu, eta gero eskatu hiru aldiz jarraian egiteko. Galdera: «Txalo bakoitza eta oinkada bakoitza arbelean marrazten ditugu, edo, besterik gabe, «egin hiru aldiz» esan genuen?» Sartu **begizta** terminoa.

Jarduera nagusia

Kontzeptuaren sarrera laburra (5 minutu)

Erakutsi zure eredu zko tira komikoa. Eskuaren mugimendu errepikatua adierazten du: «Hau sei aldiz berriro marraztu beharko banu, motela izango litzateke. Aldiz, behin marraztu eta begizta markatzaile bat gehitzen dut». Nabarmendu begiztek denbora aurrezten dutela eta akatsak murrizten dituztela.

Sortu komikia (20 minutu)

1. Taldeek ideia zaparrada bat egiten dute 3 binetako ekintza bati buruz (adibidez, errebotatzen duen pilota bat, norbait dantzan, loratzen ari den lore bat).
2. Sekuentzia hori 1 – 3 fotogrametan kopiazen dute.
3. Begizta markatzaile bat aukeratzen dute (2 – 4 aldiz) eta 4 – 6 fotogramen gainean itsasten dute, 1. fotograma seinalatzen duen gezi bat marraztuz.
4. Sormena sustatzen du: elkarriketarako ogitartekoak, mugimendu lerro espresiboak, koloreak.
5. Ibili mahaietan; egin galdera orientagarriak: «Zer errepikatzen da? Zenbat aldiz?».

Komikien erakusketa eta deskodetzea (8 minutu)

Taldeen erdiek beren sorkuntzak erakusten dituzte; beste erdiek erakusketak bisitatzen dituzte. Bisita egiten dutenek «exekutatu» egiten dute komiki bakoitza ozen — adibidez, «Agurtu, agurtu, agurtu (errepikatu 3 aldiz)» —. 2 minuturen ondoren, rolak trukutzen dira.



Hausnarketa/Laburpena (5 minutu)

Klase osoko eztabaida: Non erabil ditzakete begiztak programatzaileek? Zer zen errazagoa: marko bakoitza marraztea edo fitxa bat erabiltzea?

Irteera-fitxa (Ebaluazioa) (5 minutu)

Ikasle bakoitzak idazten du: «Nire komikiak ____ aldiz errepikatu zuen ekintza, zeren ____». Hartu ateratzean.

