



# Elektronika sortzailea

*Istorioak sortu eta kontatu  
teknologiaren bitartez*



Deustuko Unibertsitateko LearningLab-ek dinamizatuta egingo diren 4 tailerren bitartez programazioa eta robotikaren mundua ezagutzeko aukera izango dugu. Hainbat ezagutza landuko ditugu eta tresna asko ezagutuko ditugu, eta haien bitartez geure pertsonaiak eta istorioak sortuko ditugu.

**18-19 EKINTZAK · TAILERRAK**



BIZENTA  
MOGEL  
BIBLIOTEKA

**Bizenta Mogel** Durangoko Udal Biblioteka



## **NORENTZAT**

Tailerrak LHko  
5. eta 6. mailetako  
ikasleentzat dira.

## **PLAZA KOPURU MUGATUA**

Plazak baino  
pertsona gehiagok  
ematen badu  
izena, zozketa  
egingo da. Izena  
ematearekin  
batera tailer  
guztietara joateko  
konpromisoa  
hartuko du  
partaideak.

**Izena emateko epea  
urtarrilaren 10era arte.**

## **EGUNAK ETA ORDUTEGIA**

4 tailer,  
2 ordukoak.  
Astearreak,  
17:00 - 19:00

**URTARRILAREN 15a**

**Scratch**

**URTARRILAREN 29a**

**Scratch**

**OTSAILAREN 12a**

**Makey Makey**

**OTSAILAREN 26a**

**LEGO WeDo**

**SCRATCH** programazio ingurunea da:  
programa honek erraz eta era intuitiboan  
idazteko aukera ematen die programatzen  
ez dakitenei. **Scratch-ekin pertsonaiak,  
animazioak eta bideo-jokoak ere  
programatzen ikasiko dugu:** istorio bateko  
elementuak zelan programatzen diren  
aztertu eta probatuko dugu, jolasean,  
interfaze grafiko erraz-erraza erabiliz.

**MAKEY MAKEY** tresnaren bidez  
**bideojoko-agingailua egin daiteke  
plastilina eroaleaz, edo pianoa jo daiteke  
teklak barik platanook erabiliz.** Makey  
Makey kita, ordenagailua eta irudimen  
apur bat....ez da besterik behar horiek eta  
askoz gauza gehiago sortzeko. Tailerlean  
hainbat gauza ikasiko dira era praktikoa eta  
dibertigarrian: zer den eroankortasuna,  
zelan funtzionatzen duen, zer elementu  
diren eroaleak eta zeintzuk isolatzaileak.  
Gainera, sormena landuko da ordenagailu  
programak ohikoa ez den modu orijinalan  
erabiltzeko.

**LEGO WEDO** tailerretan aritzen direnek  
**robot bat egingo dute, Legoren pieza  
klasikoei sentsoreak eta motorrak  
erantsiz, robotaren mekanika eta  
teknologia ulertzeko.** Scratch-en  
programazio-lengoaia erabiliz, robotaren  
jokaera programatzen ikasiko dute.  
Tailer honetan makinak eta animaliak  
egingo dira: zer egingo duten eta nola  
jokatuko duten programatu, zentimetrotan  
distantziak eta errotazioen abiadura  
neurtu, makinek zelan funtzionatzen duten  
ikertu, eta istorioak sortu eta kontatu.