

GEBren dokumentazio zentroko irakurketa gida: 'Zientzia eta teknologia gure egunerokoan'



Pentsamendu konputazionala

- CS Teachers: <https://www.csteachers.org/>
CSTA informatika zientzien irakasleen elkarte da (Computer Science Teachers Association), zinetan hainbat adituk informatikaren zientziak irakasteko esparru bat sortu duten. Bertan, baliabide eta jarraibide desberdinak partekatzen dituzte komunitatearekin, eta K-12 irakaskuntzaren inguruan jarduten dira.
- ISTE: <https://www.iste.org/es/>
ISTE irakaskuntza eta ikaskuntza teknologiaren bidez eraldatzea posible dela sinesten duen adituen komunitate bat da, baita teknologia erabiliz berrikuntza azkartu eta hezkuntzako arazo zailenak konpontzea posible dela uste duena ere. Bestek beste hurrengoak eskaintzen ditu: orientazio praktikoa, ebidentzietan oinarritutako irakaskuntza eta sare birtualak.
 - <https://id.iste.org/docs/ct-documents/computational-thinking-operational-definition-flyer?sfvrsn=2>

Deusto LearningLabeko baliabideak

- Deusto LearningLab: <http://learninglab.deusto.es/>
Deustuko Unibertsitateko Ingeniaritza Fakultateko ikerketa taldea da LearningLab. Jarduera esparruen artean hurrengoak bereiz ditzakegu: STEAM irakaskuntza, jokuan oinarritutako irakaskuntza, urrutiko laborategien erabilera eta ikaskuntzaren analisia.
- Trastea: <https://www.trastea.club/>
4-18 urte bitarteko gazteentzat prestatutako jarduera eta baliabideak eskaintzen dituen programa da. Teknologia desberdinen inguruko ekintzak aurki daitezke, baita bestelako arloen ingurukoak. Baliabide guztiak adinaren arabera sailkatu dira, baita konplexutasun mailaren arabera ere.

- GoLab: <https://www.golabz.eu/>
Online laborategiak bateratzen dituen plataforma da GoLab. Bertan, bai laborategiak zein bestelako aplikazioak aurkituko ditu erabiltzaileak, hauek guztiak ikaste ekosistema batera zuzentzen direnak.
- Compus: <http://compus.deusto.es/>
Compus pentsamendu-konputazionala garatzea helburu duten mahai-jolasen multzoa da. Joko hauen helburua ordenagailuek pentsatzeko duten modua garatu eta hauen erabilera hobetu ulertzea da. Hauen barruan aurki dezakegu Moon, besteak beste.
- PLATON: <http://platon-project.eu/>
Platonek lehen eta bigarren hezkuntzako irakasleentzako formakuntza esparru bat eskaintzen du. Helburua irakasle hauen ezagutza eta kompetentziak eguneratu eta zabaltzea da. Ezaugarri nagusiak hurrengoak dira: ikaslearen zentratutako irakaskuntza bultzatu, esparru anitzeko irakaskuntza sustatu, baliabide digitalen erabilera babestu eta eskola bateko irakaslearen arteko lankidetzak sustatu.
- iDiverse: <https://idiverse.eu/>
Zientziaren irakaskuntza eta ikaskuntzan oinarritutako proiektua da iDiverse, zeinetan IKT baliabideen erabilera sustatzen den, esparru desberdineko irakaslearen arteko lankidetzarekin batera. Internet bidezko plataforma batez baliatuz, leku desberdinetako ikasleek batera lan egingo dute hainbat jarduera burutuz, helburutzat komunitatearen ezaugarriaren baten hobekuntza izanik.
- Polar Star: <http://polar-star.ea.gr/>
Polar Star artea eta irakaskuntza metodologia desberdinak bateratu eta hauek ekintza erantxerikatuaren sartzeari helburu duen baliabidea da. Gainera, STEAM-ak era arrakastatsu batean erantxerikatuaren txertatzea bilatzen du. Proiektuak ikaslearen kompetentziak garatzea bilatzen du, zientzia eta teknologiarekiko miresmena handituz.
- MissToHit: <http://misstohit.deusto.es/>
Zientzia, Teknologia, Ingeniaritzan eta Matematikan (STEM) egunerokotasunean ematen diren kontzeptu akatsak zuzentzea helburu duen proiektua da, ikasleak eta irakaskuntza metodologia eraginkorren bidez. Jardueren gehiengoa ikerketan oinarritzen da, eta hortik abiatuz ikasleek ondorioak plazaratzen dituzte aztertutakoaren inguruan.
- OSOS: <http://osos.deusto.es/>
OSOS (Open Schools for Open Societies) eskola irekiak bultzatzen dituen proiektua da, zeintzuetan bakoitzaren inguruan dauden arazoie aurre egiteko proiektuak eta ekintzak desberdinak garatzen dituzten. Gainera, erabiltzen diren proiektuek ikasleengan eragina izatea bilatzen du, eta horretarako bai sormena zein aldaketak bultzatzen ditu.
- Kodetu: <http://kodetu.org/>
Kodetu pentsamendu konputazionala garatzea helburu duen jolas bat da. Bertan erabiltzaileek blokeak nola jarri pentsatu beharko dute, astronauta helmugara iritsi dadin. Ordea, zenbait baldintza egongo dira, jokoak zaildu egingo dutenak.

Bestelako baliabideak

- code.org

Edonork informatikaren zientziak ikas ditzakeela uste duen erakundea da, eta horretarako jarduerak, baliabideak eta bestelako ekintzak prestatu eta komunitateari helarazten dizkio. Horren arira, pentsamendu konputazionala da lantzen duten ezaugarri nabarmenena.

- Csfirst Google: <https://csfirst.withgoogle.com/s/es/home>

Programazioaren irakaskuntza errazten duen ikasketa plana da CS First, zeinetan honen irakaskuntza entretenigarri eta dibertigarri bilakatzen duen. Horretarako webguneak hainbat baliabide eskaintzen ditu, eta mailakatu egiten dira, kronologia bat jarraituz.