

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# ΦΥΛΛΟ ΜΑΘΗΣΗΣ #1 ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ

**ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΩΝ SILVERCODER ΣΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ.**

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**

****

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

## ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Ο κύριος στόχος της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι τη μαθηματική έννοια της τυχαιότητας.

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ένα παιχνίδι που σχεδιάζει τυχαία σημεία στην οθόνη μαζί με θεωρητικές πληροφορίες σχετικά με αυτόν τον κλάδο των μαθηματικών. Στη συνέχεια, θα κάνουν αλλαγές στο παιχνίδι για να παρατηρήσουν την επίδραση αυτών των αλλαγών.

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να…

1. Κατανοήστε τι είναι η τυχαιότητα
2. Κατανοήστε πώς οι υπολογιστές αντιμετωπίζουν την τυχαιότητα
3. Χρησιμοποιούν την τυχαιότητα στα παιχνίδια τους

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |

ΒΗΜΑ 1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διαβάσει το φύλλο μάθησης εκ των προτέρων και να ακολουθήσει όλες τις οδηγίες για να βεβαιωθεί ότι κατανοεί πλήρως τα απαιτούμενα βήματα. Αυτό θα επιτρέψει επίσης στον εκπαιδευτή να βεβαιωθεί ότι όλοι οι πόροι είναι διαθέσιμοι και να αναζητήσει πρόσθετους πόρους εάν δεν είναι διαθέσιμοι οι αρχικοί.

## ΠΟΡΟΙ

* Αρχείο LS #1 Game Random.zip
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Randomness>

ΒΗΜΑ 2 - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το πρόβλημα στην τάξη και δείχνει τους απαιτούμενους πόρους. Οι μαθητές καλούνται να διαβάσουν την ιστοσελίδα για την Τυχαιότητα. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να το συζητήσει με τους μαθητές με καταστάσεις της πραγματικής ζωής.

ΒΗΜΑ 3 – ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να διαβάσουν τον ακόλουθο πόρο για να κατανοήσουν πώς οι υπολογιστές δημιουργούν ψευδοτυχαίους αριθμούς. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να συζητήσει μαζί τους γιατί οι υπολογιστές δεν μπορούν να δημιουργήσουν πραγματικούς τυχαίους αριθμούς. Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να παίξουν το παιχνίδι.

## ΠΟΡΟΙ

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Random_number_generation>

ΒΗΜΑ 4 – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει στη συνέχεια να ζητήσει από τους μαθητές να αλλάξουν το παιχνίδι. Για παράδειγμα, μια νέα φόρμα μπορεί να εμφανιστεί (διαμάντι, οβάλ, κ.λπ.) και οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να δημιουργήσουν τυχαίους αριθμούς μέσα σε αυτήν τη φόρμα.

ΒΗΜΑ 5 – ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ EUROMILLIONS

Το EuroMillions είναι μια διακρατική λοταρία που απαιτεί επτά σωστούς αριθμούς για να κερδίσετε το τζάκποτ. Ζητήστε από τους μαθητές να διαβάσουν τον πόρο και να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μια ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ EUROMILLIONS.

## ΠΟΡΟΙ

* <https://en.wikipedia.org/wiki/EuroMillions>

ΒΗΜΑ 6 - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει τους μαθητές με βάση τα επιτευχθέντα αποτελέσματα στο βήμα 4 ή/και 5.

This document reflects only the author’s view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains