

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# Picture 3FIȘĂ de învățare #1 RanDOMNESS

**Fișele de învățare descriu activități care îi ajută pe instructori să integreze provocările și instrumentele Silvercoders în practicile lor de formare.**

**PROGRAM DE FORMARE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**

**Immagine 6**

ERASMUS+ nr.*2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

STRUCTURA ACTIVITĂȚII

## DESCRIERE generală, context și scop

Scopul principal al activității este ca cursanții să înțeleagă conceptul matematic de aleatorie.

Cursanții vor folosi un joc care trage puncte aleatorii pe ecran împreună cu informații teoretice despre această ramură a matematicii. Apoi vor face modificări de codare în joc pentru a observa efectul acestor modificări.

## OBIECTIVE DE INVATARE

La finalul acestei activități, cursantul va fi capabil să...

1. Înțelege ce este randomness
2. Înțelegeți cum se ocupă computerele de aleatoriu
3. Folosește aleatoriu în jocurile lor

|  |
| --- |
| **INSTRUCȚIUNI** |

PASUL 1 - PREGĂTIREA

Formatorul trebuie să citească în prealabil fișa de învățare și să urmeze toate instrucțiunile pentru a se asigura că înțelege pe deplin pașii necesari. Acest lucru va permite, de asemenea, formatorului să se asigure că toate resursele sunt disponibile și să caute resurse suplimentare dacă cele originale nu sunt disponibile.

## RESURSE

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

PASUL 2 - PREZENTARE

Formatorul prezintă problema clasei și arată resursele necesare. Cursanții sunt provocați să citească pagina web despre Randomness. Formatorul ar trebui să discute acest lucru cu cursanții cu situații din viața reală.

PASUL 3 – JUCAȚI JOCUL

Apoi, cursanții ar trebui să citească următoarea resursă pentru a înțelege modul în care computerele generează numere pseudoaleatoare. Formatorul ar trebui să discute cu ei de ce computerele nu pot genera numere aleatoare reale. Apoi, elevii ar trebui să joace jocul.

## RESURSE

* https://en.wikipedia.org/wiki/Random\_number\_generation

PASUL 4 – CODIFICAȚI JOCUL

Formatorul ar trebui apoi să le ceară cursanților să schimbe jocul. De exemplu, un formular nou poate fi afișat (romant, oval etc.), iar cursanții ar trebui să genereze numere aleatorii în interiorul acelui formular.

PASUL 5 – GENERATOR DE EUROMILIOANE

EuroMillions este o loterie transnațională care necesită șapte numere corecte pentru a câștiga jackpot-ul. Cereți cursanților să citească resursa și să încerce să creeze un GENERATOR DE EUROMILIOARE.

## RESURSE

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

PASUL 6 - EVALUARE

## Formatorul poate evalua cursanții pe baza rezultatelor obținute la pasul 4 și/sau 5.

Acest document reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor pe care le conține