

SilverCoders

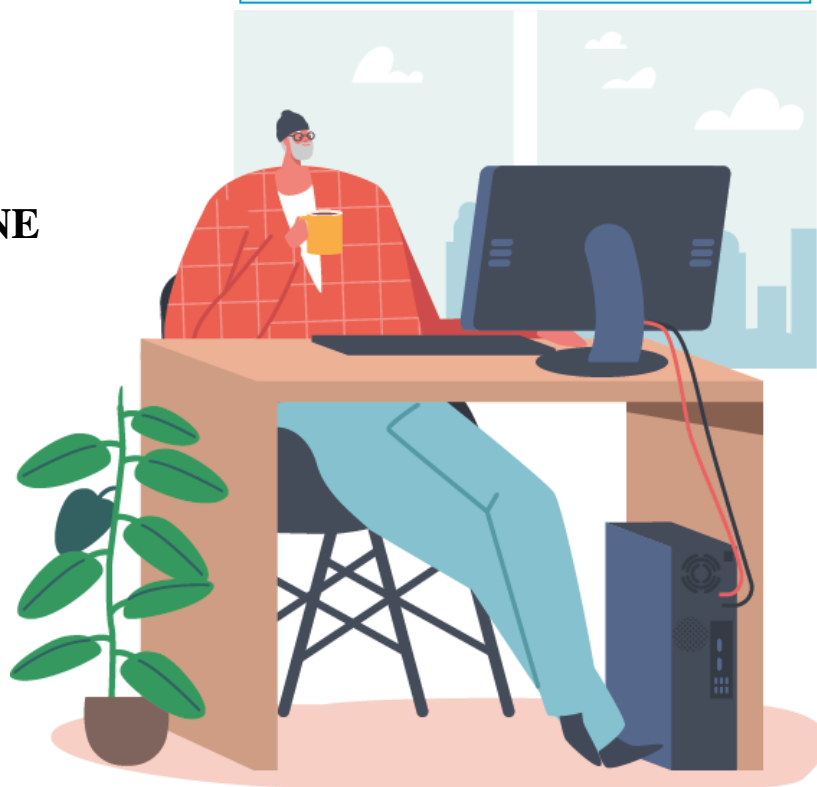
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SCHEMA DI APPRENDIMENTO #7 **IL COLORE DIGITALE**

LE SCHEDE DI APPRENDIMENTO
DESCRIVONO LE ATTIVITÀ CHE POSSONO
FACILITARE I FORMATORI AD INTEGRARE LE
CHALLENGE E LE RISORSE DEL PROGETTO
SILVERCODERS NELLE LORO PRATICHE DI
FORMAZIONE.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE
SUL CODING **PER
ADULTI +55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

DESCRIZIONE GENERALE, CONTESTO E OBIETTIVO

L'attività mira a promuovere la conoscenza dei corsisti rispetto all'elaborazione e visualizzazione dei colori digitali. I corsisti saranno introdotti ad alcune nozioni base della fisica del colore e alle modalità dell'elaborazione dei colori da parte dei computer. Tali conoscenze verranno applicate per creare un gioco tutto... colorato!

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa attività, i corsisti saranno in grado di...

1. Capire che cos'è il colore digitali in termini fisici
2. Capire come i computer elaborano e visualizzano i colori
3. Utilizzare i colori nei videogiochi

ISTRUZIONI

STEP 1 - PREPARAZIONE

Il formatore esamina la scheda di apprendimento e le istruzioni dell'attività, assicurandosi di aver compreso appieno tutte le disposizioni. Inoltre, deve assicurarsi che le risorse necessarie per implementare l'attività siano disponibili e, in caso contrario, cercare ulteriori risorse da fornire ai corsisti per portare a termine l'attività.

RISORSE

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Color>
- <https://www.britannica.com/science/color>
- <https://www.youtube.com/watch?v=x7tpOkfNIHE>

STEP 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenta l'attività alla classe e fornisce le risorse necessarie per completarla efficacemente. I corsisti sono invitati ad approfondire il tema delle pagine web. Il formatore invita la classe a riflettere su tale argomento, evitando una sua trattazione eccessivamente teorica e impegnativa. A tal fine, si suggerisce la visione del video qui riportato.

STEP 3 – IL COLORE DIGITALE

Acquisite le conoscenze basilari sulla fisica del colore, i corsisti verranno invitati ad approfondire l'argomento accedendo alle risorse sul colore digitale. In particolare, acquisiranno come i computer elaborano e visualizzano il colore.

RISORSE

- <https://www.youtube.com/watch?v=15aqFQQVBWU>
- <https://www.colormatters.com/computer-color-matters>

STEP 4 - CODIFICARE IL GIOCO


Il formatore inviterà i corsisti a creare un gioco in cui vengono lanciate delle palline colorate che rimbalzano sulle pareti dello schermo. Quando due palline dello stesso colore si scontrano, vengono eliminate. Se a scontrarsi sono invece palline di colore diverso, il loro stesso colore si modificherà secondo le regole preimpostate e programmate dal corsista. Obiettivo del gioco è eliminare quante più palline possibili in un determinato lasso di tempo. Per prendere ispirazione, i corsisti possono usufruire della challenge "IL CANNONE".

STEP 5 - DISCUSSIONE

Ogni gruppo di corsisti è invitato a condividere il risultato dell'attività. La classe si confronterà e rifletterà sugli obiettivi raggiunti e sulle azioni intraprese.

STEP 6 - VALUTAZIONE

IL FORMATORE VALUTERÀ I CORSISTI CONSIDERANDO I RISULTATI RAGGIUNTI SIA RISPETTO ALLA CODIFICA DEL GIOCO CHE PER IL PERSONALE COINVOLGIMENTO NELLA RIFLESSIONE E DISCUSSIONE FINALI.



QUESTO DOCUMENTO RIFLETTE SOLO IL PUNTO DI VISTA
DELL'AUTORE E L'AGENZIA NAZIONALE E LA COMMISSIONE EUROPEA NON
SONO RESPONSABILI DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI
IN ESSO CONTENUTE.