

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# image1.pngFIȘĂ de învățare #7 Culoare digitalA

**FIȘELE DE ÎNVĂȚARE DESCRIU ACTIVITĂȚI CARE AJUTĂ INSTRUCTORII SĂ INTEGRĂ PROVOCĂRILE ȘI INSTRUMENTELE SILVERCODERS ÎN PRACTICILE LOR DE FORMARE.**

**PROGRAM DE FORMARE DE CODIFICARE PENTRU ADULTII CU VARSTA PESTE +55 ANI**



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

STRUCTURA ACTIVITĂȚII

## DESCRIERE generală, context și scop

Scopul principal al activității este ca cursanții să înțeleagă modul în care computerele procesează și afișează culoarea. Ei vor începe prin a învăța câteva aspecte despre fizica culorii și apoi despre modul în care computerele o procesează. Ei vor folosi aceste cunoștințe pentru a crea un joc în care culoarea joacă un rol relevant.

## OBIECTIVE DE INVATARE

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

1. Înțelegeți ce este culoarea, în termeni fizici
2. Înțelegeți cum procesează computerele și afișează culoarea
3. Folosește culori în jocuri

|  |
| --- |
| **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

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

PASUL 2 - PREZENTARE

Formatorul prezintă problema clasei și arată resursele necesare. Cursanții sunt provocați să citească paginile web. Formatorul ar trebui să discute acest lucru cu cursanții, având grijă să nu transforme exercițiul într-o prezentare teoretică despre Fizică și ar trebui să fie ușor. Prin urmare, se recomandă să vă concentrați pe videoclipuri precum cel indicat.

PASUL 3 – CULOARE DIGITALĂ

Când cursanții înțeleg cele mai importante aspecte ale culorii, ei ar trebui să treacă la resursele despre culoarea digitală, astfel încât computerele procesează și afișează culoarea.

## RESURSE

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

PASUL 4 – CODIFICAȚI JOCUL

Formatorul ar trebui apoi să le ceară cursanților să creeze un joc foarte simplu. În joc tragem bile cu diferite culori care vor sări din limitea ecranuluiînapoi în zona de joacă. Când două bile de aceeași culoare se ciocnesc, acestea sunt eliminate, dacă au culori diferite culoarea lor se va schimba conform unei reguli create de elev. Scopul este de a distruge numărul maxim de bile într-un anumit timp. Cursanții pot folosi provocarea CANNON ca punct de plecare.

PASUL 5 – DISCUȚIE

Fiecare grup de cursanți afișează rezultatele. Clasa ar trebui să discute ca o singură echipă rezultatele și fizica de bază.

PASUL 6 - EVALUARE

## Formatorul poate evalua cursanții pe baza rezultatelor obținute la pasul 4 și pe baza implicării în pasul 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