

# SilverCoders

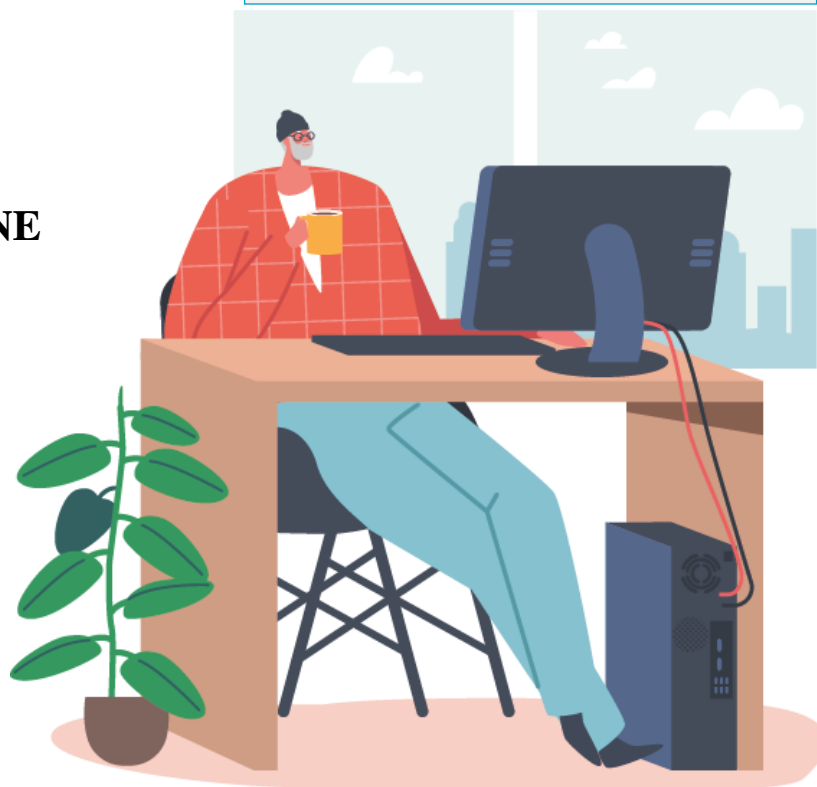
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE  
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



## SCHEDA DI APPRENDIMENTO #1 **RANDOM**

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'obiettivo principale dell'attività è introdurre i corsisti al concetto matematico di casualità.

L'attività prevede una parte teorica concernente la casualità e una pratica. I corsisti verranno invitati ad utilizzare un gioco che richiede di disegnare dei punti casuali sullo schermo, apportando poi delle modifiche di coding.

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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

1. Comprendere il concetto di casualità
2. Capire come i computer gestiscono la casualità
3. Utilizzare la casualità nei giochi da loro creati

## 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.

#### RISORSE

- File LS #1 Gioco Casuale.zip <https://en.wikipedia.org/wiki/Randomness>

### STEP 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenta l'attività alla classe e fornisce le risorse necessarie per completarla efficacemente, invitando i corsisti ad approfondire sul web il tema della casualità. Il formatore promuove una discussione circa la casualità applicata ai contesti di vita reale.

### STEP 3 – GIOCARE

I corsisti sono invitati a esaminare la seguente risorsa per comprendere come i computer siano in grado di generare i cosiddetti numeri pseudocasuali. Successivamente, il formatore proporrà una riflessione sul perché i computer non possano generare i veri numeri casuali. I corsisti vengono poi invitati a giocare.

#### RISORSE

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Random\\_number\\_generation](https://en.wikipedia.org/wiki/Random_number_generation)

## STEP 4 - CODIFICARE IL GIOCO

Il formatore invita i corsisti ad apportare delle modifiche di coding al gioco. Ad esempio, si può proporre ai corsisti di creare una nuova forma (ad esempio, un ovale o un diamante) e generare al suo interno dei numeri casuali.

## STEP 5 – GENERARE NUMERI CASUALI


L'EuroMillions è una lotteria pan-europea. Per vincere il Jackpot è necessario possedere tutti e sette i numeri che vengono estratti. Il formatore può invitare i corsisti ad esaminare la seguente risorsa e programmare un generatore di numeri casuali, in questo caso di euromilioni.

### RISORSE

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

## STEP 6 - VALUTAZIONE

Il formatore può valutare i corsisti sulla base delle attività di codifica e/o di generazione di numeri casuali.



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