



SILVER  
CODERS

IO2-UTVECKLING AV PROGRAMMERINGSKUNSKAP

*Kursplan för vuxenutbildning\_Swe*

Information om dokument	
Projektreferens	2020-1-SE01-KA227-ADU-092582
Intellectuell produktion/aktivitet	IO2-UTVECKLING AV PROGRAMMERINGSKOMPETENS / A5
Spridningsnivå	Konsortium
Datum	30/11/2022
Version av dokumentet	1.0
Status	Slutligt
Författare	Virtual Campus Lda / IREA
Recensenter	Alla partner



<b>Medarbetare</b>	
<b>Godkänd av</b>	Styrkommittén



## SYLLABUS

### Allmän information

Huvudsyftet med utbildningen är att ge vuxna en högre grad av digital kompetens och kodning.

### Kompetens som deltagaren ska förvärva

- Kan tillämpa färdigheter i digital kompetens i vardagliga uppgifter.
- Kunna tillämpa kodningsfärdigheter för att utveckla små appar.
- Kan inspirera andra att dra nytta av SILVERCODERS-metoden.

### Lärandemål (digital kompetens)

I slutändan kommer eleven att kunna:

- Att formulera informationsbehov, söka efter data, information och innehåll i digitala miljöer, få tillgång till dem och navigera mellan dem. Att skapa och uppdatera personliga sökstrategier.
- Analysera, jämföra och kritiskt utvärdera trovärdigheten och tillförlitligheten hos källor till data, information och digitalt innehåll. Analysera, tolka och kritiskt utvärdera data, information och digitalt innehåll.
- Att organisera, lagra och hämta data, information och innehåll i digitala miljöer. Att organisera och bearbeta dem i en strukturerad miljö.
- Att interagera med hjälp av olika digitala tekniker och att förstå lämpliga digitala kommunikationsmedel i ett visst sammanhang.
- Att dela data, information och digitalt innehåll med andra genom lämplig digital teknik. Att fungera som mellanhand och känna till hur man refererar och tilldelar information.
- Att använda digitala verktyg och digital teknik för samarbetsprocesser och för samkonstruktion och samskapande av resurser och kunskap.
- .
- Att skapa och redigera digitalt innehåll i olika format, att uttrycka sig digitalt.
- Att förstå hur upphovsrätt och licenser gäller för data, information och digitalt innehåll.



- Skydda enheter och digitalt innehåll och förstå risker och hot i digitala miljöer. Att känna till säkerhets- och trygghetsåtgärder och att ta vederbörlig hänsyn till tillförlitlighet och integritet.
- Skydda personuppgifter och integritet i digitala miljöer. Att förstå hur man använder och delar med sig av personligt identifierbar information samtidigt som man kan skydda sig själv och andra från skador. Att förstå att digitala tjänster använder en "integritetspolicy" för att informera om hur personuppgifter används.
- Att kunna undvika hälsorisker och hot mot det fysiska och psykiska välbefinnandet när man använder digital teknik. Att kunna skydda sig själv och andra från eventuella faror i digitala miljöer (t.ex. nätmobbning). Att vara medveten om digital teknik för socialt välbefinnande och social integration.
- Att vara medveten om den digitala teknikens miljöpåverkan och dess användning.
- Att använda digitala verktyg och digital teknik för att skapa kunskap och för att förnya processer och produkter. Att individuellt och kollektivt delta i kognitiv bearbetning för att förstå och lösa konceptuella problem och problemsituationer i digitala miljöer.
- Att förstå var den egna digitala kompetensen behöver förbättras eller uppdateras. Att kunna stödja andra i deras utveckling av digital kompetens. Att söka möjligheter till självutveckling och hålla sig uppdaterad om den digitala utvecklingen.

#### **Lärandemål (kodning och programmering)**

- Att förstå hur kod behandlas av en dator och vilken roll en kompilator har.
- Att vara bekant med begreppen låg- och högnivåspråk och förstå vad som skiljer dem åt och vad som krävs för att koda i något av dem.
- Att ha erfarenhet av ett visuellt programmeringsprogram och kunna koda en liten standardprogramvara med det.
- Att ha kunskap om konceptet programmering utan kod och förstå alla fördelar och begränsningar med sådana lösningar.
- Att förstå begreppen inputs och hur de kan ändra vad ett program kommer att ge ut.
- Att kunna förstå hur värden tilldelas variabler och hur man ändrar dem.

## STRUKTUR (REKOMMENDERAS)

<b>Varaktighet: 2 veckor</b>	
Klassrumssessioner för att presentera projektkonceptet och verktygen och genomföra 1 eller 2 utmaningar.	1 eller 2 (2 till 4 timmar)
Utbildningsdeltagarna utforskar utmaningarna på egen hand.	1 eller 2 utmaningar per vecka
Diskussion och utvärdering (valfritt)	30 minuter

### Dagordning (sammanträde 1)

15 minuter	Välkommen, presentationer och introduktion till SILVERCODERS-projektet.
15 minuter	Begrepp och idéer som rör digital kompetens Europeiska ramverk för digital kompetens och digital kompetens för lärare (DigCompEdu)
	<i>Kaffepaus</i>
1:30 timmar	En till två utmaningar beroende på deltagarnas nivå. Förslag på utmaningar: 1, 2

### Dagordning (session 2 till n/2)

30 minuter	Begrepp och idéer som rör digital kompetens
	<i>Kaffepaus</i>
1:30 timmar	En till två utmaningar beroende på deltagarnas nivå. Förslag på utmaningar: 1, 2

### Dagordning (session n/2+1)

20 minuter	Introduktion till kodning och programmering
20 minuter	Introduktion till GDevelop
	<i>Kaffepaus</i>
1:20 timmar	En programmeringsutmaning. Förslag på utmaningar: 17

<b>Dagordning (session n/2+1 till n-1)</b>	
30 minuter	Begrepp och idéer som rör kodning och programmering.
	<i>Kaffepaus</i>
1:30 timmar	En programmeringsutmaning.
	<i>Kaffepaus</i>
1 timme	Kodningsutmaning valdes av praktikanterna
30 minuter	Fokusgrupp för validering

