

SilverCoders

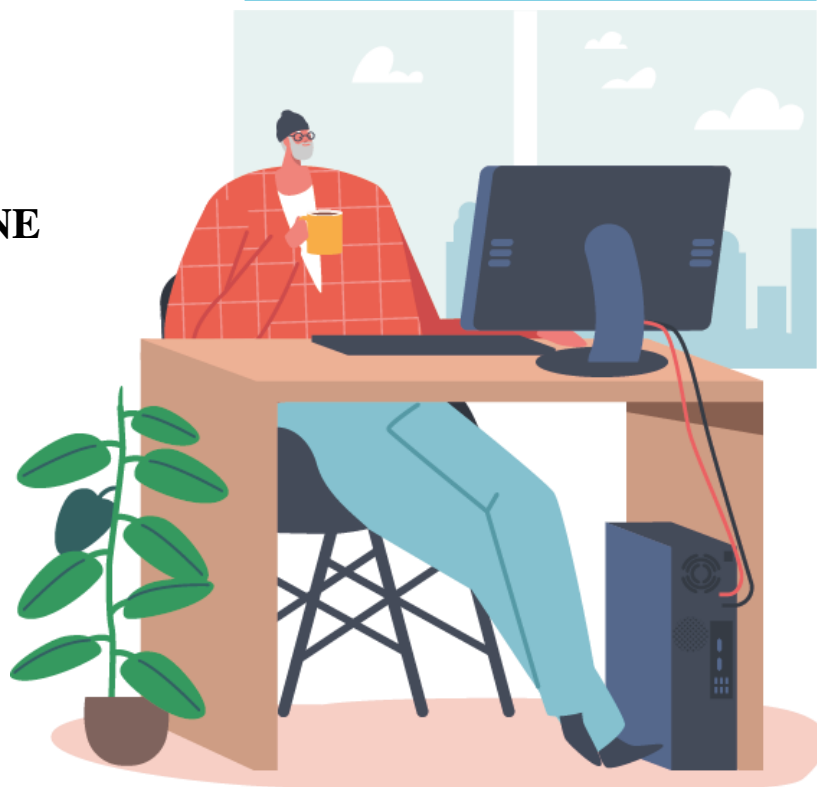
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SCHEDA DI APPRENDIMENTO #2 **PAIR PROGRAMMING**

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

La programmazione a coppie è una metodologia di sviluppo del software in cui due sviluppatori – solitamente, uno più esperto dell'altro – lavorano in team. L'idea sottostante è che lavorando in coppia, gli sviluppatori possano confrontarsi e riflettere insieme sulle problematiche e sulle potenziali soluzioni in ambito di programmazione. In questo modo, si possono compensare i corrispettivi limiti e integrare le potenzialità, risultando così più efficaci, efficienti e creativi. Inoltre, lavorando in coppia si possono sviluppare e migliorare le capacità di team-working.

L'obiettivo principale dell'attività è promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra tra i corsisti. Questi ultimi verranno esposti a una delle challenge più complesse della metodologia SILVERCODERS e verranno invitati a lavorare in gruppo per apportare delle modifiche di codifica al gioco, osservandone poi gli effetti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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

1. Capire cos'è la programmazione a coppie e i suoi vantaggi
2. Sviluppare e potenziare le capacità di collaborazione e team-working
3. Valutare i vantaggi e le carenze della programmazione a coppie

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

- Qualsiasi challenge dalla 24 alla 32 (disponibile sulla piattaforma SILVERCODERS)
https://en.wikipedia.org/wiki/Pair_programming

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 programmazione a coppie. Il formatore e i corsisti rifletteranno su come la programmazione a coppie sia in grado di promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra. Il formatore introdurrà i corsisti ai diversi ruoli (sviluppatore e osservatore) previsti dall'esercizio pratico, specificando anche le modalità per la collaborazione e la discussione tra le varie coppie.

STEP 3 - GIOCARE

I corsisti sono invitati a giocare alla versione base del gioco. Rifletteranno su come sviluppare la versione base del gioco.

STEP 4 - CODIFICARE IL GIOCO


Il formatore inviterà i corsisti a sviluppare la versione finale e più complessa del gioco.

STEP 5 - DISCUSSIONE

Al termine dell'attività, le diverse coppie presenteranno il lavoro svolto e discuteranno sulle loro modalità di collaborazione, sulle difficoltà incontrate e sulle strategie adottate per superarle. Infine, rifletteranno sugli aspetti positivi dell'attività di programmazione a coppie.

STEP 6 - VALUTAZIONE

IL FORMATORE PUÒ VALUTARE I CORSISTI RISPETTO ALL'ATTIVITÀ DI CODIFICA E INTEGRARE TALE VALUTAZIONE CON I CONTRIBUTI EMERDI DALLA RIFLESSIONE DI GRUPPO FINALE.



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 CONTENITE