

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# image4.pngFIȘĂ de învățare #2 PROGRAMAREA IN PERECHI

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

**PROGRAM DE FORMARE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**



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

STRUCTURA ACTIVITĂȚII

## DESCRIERE generală, context și scop

Programarea în pereche este o metodologie de dezvoltare software în care doi dezvoltatori lucrează ca o echipă pentru a crea cod. Ideea este că lucrând în perechi, dezvoltatorii pot analiza potențialulsolutii, decifiind mai creativ, un dezvoltator compensează slăbiciunile celuilalt și poate oricând să detecteze erorile celuilalt (în mod normal, unul dintre dezvoltatori este mai experimentat decât celălalt). De asemenea, dezvoltă abilitățile de lucru în echipă și colaborare.

Scopul principal al activității este ca cursanții să poată lucra în echipă și să dezvolte competențele corespunzătoare. Cursanții vor folosi una dintre provocările mai complexe disponibile în metodologia SILVERCODERS și vor face modificări de codare în joc pentru a observa efectul acestor modificări.

## OBIECTIVE DE INVATARE

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

1. Înțelegeți ce este programarea perechilor și care sunt avantajele acesteia
2. Să fie capabil să aplice abilitățile de colaborare și lucru în echipă
3. Evaluați avantajele și deficiențele metodei

|  |
| --- |
| **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

* Orice provocare din 24-32 (disponibil pe platforma SILVERCODERS)
* https://en.wikipedia.org/wiki/Pair\_programming

PASUL 2 - PREZENTARE

Formatorul prezintă problema clasei și arată resursele necesare. Cursanții sunt provocați să citească pagina web despre Programarea în pereche. Formatorul ar trebui să discute acest lucru cu cursanții despre modul în care programarea în perechi dezvoltă colaborarea și munca în echipă. Formatorul ar trebui să explice modul în care diferitele roluri (dezvoltator/observator) ar trebui să fie aplicate în timpul exercițiului. El/ea ar trebui să explice, de asemenea, protocoalele de colaborare și discuție între pereche.

PASUL 3 – JUCAȚI JOCUL

Apoi, cursanții ar trebui să joace versiunea inițială a scenariului. Ar trebui să discute între ei care ar trebui să fie scopul dezvoltării și cum să avanseze.

PASUL 4 – CODIFICAȚI JOCUL

Formatorul ar trebui apoi să le ceară cursanților să creeze versiunea finală a jocului.

PASUL 5 – DISCUȚIE

În final, diferitele perechi ar trebui să prezinte și să discute modul în care au reușit să colaboreze, dificultățile pe care le-au avut în proces (și cum ar putea fi îmbunătățite) și aspectele pozitive.

PASUL 6 - EVALUARE

## Formatorul poate evalua cursanții pe baza rezultatelor obținute la pasul 4, dar poate adăuga și o contribuție rezultată din discuția de la punctul 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