

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

**ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΩΝ SILVERCODER ΣΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ.**

# ΦΥΛΛΟ ΜΑΘΗΣΗΣ #2 ΠΡογραμματισμός ζευγών



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

## ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Ο προγραμματισμός ζευγών είναι μια μεθοδολογία ανάπτυξης λογισμικού όπου δύο προγραμματιστές εργάζονται ως ομάδα για να δημιουργήσουν κώδικα. Η ιδέα είναι ότι δουλεύοντας σε ζεύγη, οι προγραμματιστές μπορούν να συλλάβουν πιθανές λύσεις, επομένως όντας πιο δημιουργικοί, ο ένας προγραμματιστής αντισταθμίζει τις αδυναμίες του άλλου και μπορεί πάντα να εντοπίσει τα λάθη του άλλου (συνήθως ο ένας από τους προγραμματιστές είναι πιο έμπειρος από τον άλλο) . Αναπτύσσει επίσης ικανότητες ομαδικής εργασίας και συνεργασίας.

Βασικός στόχος της δραστηριότητας είναι οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να εργαστούν ομαδικά και να αναπτύξουν τις αντίστοιχες ικανότητες. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν μία από τις πιο σύνθετες προκλήσεις που είναι διαθέσιμες στη μεθοδολογία SILVERCODERS και θα κάνουν αλλαγές στο παιχνίδι για να παρατηρήσουν την επίδραση αυτών των αλλαγών.

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να…

1. Κατανοήσει τι είναι ο προγραμματισμός ζευγών και ποια είναι τα πλεονεκτήματά του
2. Μπορεί να εφαρμόζει δεξιότητες συνεργασίας και ομαδικής εργασίας
3. Αξιολογήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της μεθόδου

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |

ΒΗΜΑ 1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διαβάσει το φύλλο μάθησης εκ των προτέρων και να ακολουθήσει όλες τις οδηγίες για να βεβαιωθεί ότι κατανοεί πλήρως τα απαιτούμενα βήματα. Αυτό θα επιτρέψει επίσης στον εκπαιδευτή να βεβαιωθεί ότι όλοι οι πόροι είναι διαθέσιμοι και να αναζητήσει πρόσθετους πόρους εάν δεν είναι διαθέσιμοι οι αρχικοί.

## ΠΟΡΟΙ

* Οποιαδήποτε πρόκληση από 24-32 (διαθέσιμοι στην πλατφόρμα SILVERCODERS)
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Pair_programming>

ΒΗΜΑ 2 - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το πρόβλημα στην τάξη και δείχνει τους απαιτούμενους πόρους. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να διαβάσουν την ιστοσελίδα του Προγραμματισμού ζευγών. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να το συζητήσει με τους μαθητές πώς ο προγραμματισμός σε ζευγάρια αναπτύσσει τη συνεργασία και την ομαδική εργασία. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει πώς πρέπει να εφαρμόζονται οι διαφορετικοί ρόλοι (προγραμματιστής/παρατηρητής) κατά τη διάρκεια της άσκησης. Θα πρέπει επίσης να εξηγήσει τα πρωτόκολλα για τη συνεργασία και τη συζήτηση μεταξύ του ζευγαριού.

ΒΗΜΑ 3 – ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να παίξουν την αρχική έκδοση του σεναρίου. Θα πρέπει να συζητήσουν μεταξύ τους ποιος πρέπει να είναι ο στόχος της ανάπτυξης και πώς να προχωρήσουν.

ΒΗΜΑ 4 – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν την τελική έκδοση του παιχνιδιού.

ΒΗΜΑ 5 – ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στο τέλος, τα διαφορετικά ζευγάρια θα πρέπει να παρουσιάσουν και να συζητήσουν τον τρόπο με τον οποίο μπόρεσαν να συνεργαστούν, τις δυσκολίες που είχαν στη διαδικασία (και πώς αυτό θα μπορούσε να βελτιωθεί) και τις θετικές πτυχές.

STEP 6 – ASSESSMENT

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει τους μαθητές με βάση τα επιτευχθέντα αποτελέσματα στο βήμα 4, αλλά μπορεί επίσης να προσθέσει κάποια συνεισφορά που προκύπτει από τη συζήτηση στο σημείο 5.

This document reflects only the author’s view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains