Leerdoelen en -inhouden

Praktische tips

Probeer na te bootsen wat men in de bedrijven en later in de job moet doen. Samenwerken, projectmanagement (scrum meetings) en laat een programmeur ook maar eens uit zijn of haar comfortzone treden en leer hem of haar pitchen/presenteren. Docent neemt de rol van de klant aan. Je krijgt 3 specifieke lessen om hieraan te werken, maar het is ook duidelijk dat dit een rode draad is doorheen het eerste jaar/deel van de opleiding. Deze punten tellen immers voor meerdere modules.

Het is dan ook belangrijk dat je als docent bewaakt dat in hun opdracht alles zit wat ze moeten kennen om door te gaan naar het tweede jaar. Tegelijkertijd moet je als docent ook bewaken dat de opdracht “haalbaar” is. Geen makkelijke opdracht, maar wel noodzakelijk.

Het klassieke voorbeeld is dan altijd: een groep wil het ledenmanagement van een hobby dat ze beoefenen automatiseren (dat is wat weinig en been there done that, het moet en mag creatiever) en iemand wil een nieuw CRM programmeren (daar is de scope duidelijk veel te groot en is niet praktisch haalbaar).

Dus we herhalen, baken heel goed samen de scope af. Nog niet teveel toeters en bellen boven halen, dat is voor groepswerk 2. Zorg ervoor dat het haalbaar is met de kennis die ze op dat moment hebben. Niet lopen voor je kan stappen. Zorg er daarnaast voor dat alles aan bod komt wat je gezien hebt en dat je kan nagaan of ze klaar zijn voor het tweede jaar/deel van de opleiding.

Vallen er mensen af tijdens het groepswerk door ziekte of andere redenen of zie je dat mensen niet zelf presteren maar meedrijven op andermans werk, grijp dan gepast in aub en wees creatief bij problemen. Het groepswerk weegt zwaarder door dan één iemand die problemen maakt. Vraag desnoods de input van de methodische experten op je campus om hier op een gepaste manier mee om te gaan.

Soft skills zijn een belangrijke competentie. In deze module kan je daar volop aan werken. Doe dat door te coachen en feedback te geven. Veelvuldig.

Vraag naar resultaten, spreek inleverdata af, motiveer en grijp in als het dreigt te ontsporen.

Wij moedigen samenwerken en delen van lesvoorbereidingen, oefeningen en opdrachten aan. Durf zelf de eerste stap te zetten.

**Module: Groepswerk 1 – Python – 12 u**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **leerdoelen** | **leerinhouden** | **uren** |
| De cursist kan:   * collegiaal samenwerken in team * een deadline respecteren * projectmatig werken * deelnemen aan Scrum meetings en Scrum meetings leiden * een idee pitchen en verdedigen * een scope afbakenen * een deftige, aantrekkelijke presentatie maken * professioneel presenteren * een probleem logisch benaderen en er een programma voor schrijven * nette, verzorgde code schrijven * code delen op GIT * een demo geven | **Start**: project aankondigen en eerste opdracht (1u. max).  Didactische tip:  Ergens tussen de herfstvakantie en nieuwjaar (en na de lessen projectmanagement en leren programmeren) kondig je **bij het begin** van een normale les dit project aan en zet je een opdracht op de digitale leeromgeving die tegen de eerste les van deze module klaar moet zijn (presentatie op voorhand laten opladen zodat jij als docent al vragen kan voorbereiden).  Opdracht is: maak groepjes van 3 en bedenk een probleem wat je zou willen programmeren. Pitch dit idee en doe een eerste voorstel tot oplossing.  Zorg ervoor dat je de opdracht heel concreet maakt en duidelijk maakt met voorbeeldjes wat je verlangt van hen. Je zou bv. een voorbeeld presentatie/template kunnen maken waarmee ze aan de slag gaan.  Wat is het idee?  Hoe wil je dat programmeren?  Hoe zie je de taakverdeling?  Hoe ga je dit project opvolgen?  Enz ….  Dat gaan ze dan pitchen in de eerste les van deze module die niet lang daarna gepland staat.  **Les 1**: pitchen van het idee, afspraken maken, scope bepalen, eerste projectplanning  Didactische tip:  Alle groepen pitchen hun idee voor de docent(en) en de collega cursisten. Iedereen geeft feedback. Per groep wordt er een scope afgeklopt.  Groepjes gaan samenzitten en komen tot een definitieve projectplanning tijdens een eerste startvergadering.  Taken worden verdeeld, afspraken worden gemaakt.  Deze belanden in een opvolgingsdocument per groep dat op de leeromgeving beschikbaar moet zijn en dat de docent valideert.  Bij de scrum meetings schuift de rol van scrum master door.  **Les 2:** tussentijdse opvolging (4 weken voor oplevering is ideaal)  Didactische tip:  Deze les heeft als bedoeling dat alle groepjes een tussentijdse review houden volgens de scrum methode en dat ze checken of ze nog op schema zitten. Dat tonen ze aan de docent en die geeft feedback en stuurt bij waar nodig.  Het tweede deel van de les kan gespendeerd worden aan het verder samen schrijven van code en vragen stellen aan docent als men vastloopt op bepaalde zaken.  Of men kan al een eerste presentatie maken gezamenlijk.  Herhaal de inleverdatum en maak duidelijk praktische afspraken. De pitch gebeurd voor de voltallige klas!  Uiterst belangrijk: deze tweede les is een wat meer officieel moment, maar zorg er aub voor dat je in de andere modules bv. telkens de laatste 10-15 minuten van de les spendeert aan wekelijkse opvolging. Gebruik daarvoor het opvolgingsdocument.  **Les 3**: klassikale pitch en demo  Elk groepje geeft een pitch met daarin hun plan van aanpak en resultaten en geeft een demo van de software. Docent stelt vragen aan alle leden van de groep. Andere groepen mogen ook één vraag stellen en punten geven (zie puntenverdeling).  **Tip: laat alles twee weken voor pitch indienen. Maar hou in je achterhoofd dat 1 week de uiterste inleverdatum is. Door dat niet te zeggen kan je cursisten die tegen de deadline aanschurken alsnog uitstel verlenen indien nodig. Je kan dat zelfs automatiseren in de opdracht module van Moodle.** | 12 |