

We (5mins.)

... are hiring (my friend)

Agenda

- We (5 mins.)
- You (5 mins.)
- Hands-on (5 mins.)
- Quizz (5 mins.)
- Showcase (5 mins.)
- Hands-on (5 mins.)
- Short-talk
- Closing

You (the audience) (10mins.)

Are you a trainer? experience giving workshops?

Experience with javascript?

Role in teams?

Which concepts do you already know from <<this list>>?

Hands-on (30mins.)

Installation and Exercises Part I

Quizz (10mins.)

Part I & II: questions and concepts

Showcase (10mins.)

More crazy things about objects and classes

Hands-on (30mins.)

Installation and Exercises Part I

- Mind-mapping: evocación
- en un curso de varios días, las dinámicas repetitivas establecen hábitos.
- mob/dojo

Planificación de la repetición:

- organiza la repetición: hay que repetir para asimilar y fijar. Pero ojo: repetir mucho sin hacer bien, ayuda a fijar mal, es contraproducente. Ten en cuenta la práctica entrelazada (intercalar aprendizaje de diferentes cosas) y la repetición espaciada (esperar antes de repetir, obliga a evocar).
- en un taller de varios días, es mejor volver sobre un asunto a lo largo de los días que abordarlo todo seguido y no volver a hablar de él.
- repetir varias veces un ejercicio, espaciando durante el taller
- al principio y al final del curso, usar elementos de evocación como flashcards, group mind mapping o cuestionarios.
- en un curso de 3 días: el tercero apenas introducir nada nuevo y evocar los días

<https://quizizz.com/>, group mindmapping, flash cards, flipped-classroom

Coffee, deliver a short-talk

Cosecha, group mindmapping

pluses/deltas / poll

- Meet > activities > breakout rooms, polls, Q&A, whiteboarding....
- <https://twitter.com/hruizmartin/status/1231128787494068224>
- Links to read
- Git repo
- Twitter de Héctor Ruiz Martín
- Training design template
- Github con el código
- Las slides
- Listado de tipos de actividades distintas de aprender a aprender (sacar del template)
- Listado de conceptos y actividades cuando es un taller largo con varias sesiones de 2 horas