

Afvikling af kommandoer

Samarbejdsstrukturer til codelabby.com

Rollelæsning

Alle

Læser teksten hver for sig i tavshed og noterer emner, pointer og begreber, som er uklare, svære eller på anden vis værd at fokusere på i runden.

*Efter læsning deler teamet fokus-emnerne med hinanden og **Fokusmesteren** opsamler en liste. Teamet ved nu, hvad der især skal fokuseres på i det følgende.*

Referenten

Opsummerer teksten på dansk.

Eksempelmesteren

Kommer med konkrete eksempler (brug gerne maskinen!) på de begreber, teksten handler om.

Sammenhængsmesteren

Forklarer, hvordan teksten hænger sammen med forudgående materiale, og gætter eventuelt på, hvad der kommer efter.

Fokusmesteren

Gennemgår fokus-emnerne og fortæller, hvad teamet ved om hver af dem nu. Sikrer sig, at hele teamet er klar til at gå videre. Tilkalder assistance fra underviseren, hvis nødvendigt.

Ping-pong-par

Begge læser i tavshed teksten frem til og med næste opgave.

Ping opsummerer, hvad vi skal vide og kunne for at løse opgaven.

Pong forklarer med egne ord, hvad det konkret er, vi skal i opgaven.

Ping foreslår en måde at starte på: en strategi, en plan, et håb, et eksperiment.

Pong griber tastaturet og går i gang.

*Løs opgaven i fællesskab ved **Pongs** skærm. **Pong** taster og fokuserer på detaljen, mens **Ping** assisterer, rådgiver og forsøger at bevare overblikket. **Ping** kan søge hjælp fra det andet par i teamet. Om nødvendigt kan teamet tilkalde underviseren.*

Pong beskriver den fundne løsning, mens **Ping** replikerer den på sin egen maskine.

Ping forklarer, hvorfor løsningen er en korrekt besvarelse af opgaven.

"Stack machine" side 1-34

Introduktion og side 1

Rollelæsning. Den næste, der har fødselsdag, starter som referent.

Side 2-11

Ping-pong-par. Kast jer ud i tekstens opfordringer til at eksperimentere med stakmaskinen – betragt hver af dem som om det var en opgave. Byt roller mellem opgaverne.

Teamet synkroniserer her: Hjælp hinanden frem til side 12.

Side 12-14

Rollelæsning. Rotér rollerne, så eksempelmeisteren fra før nu er referent.

Side 15-17

Ping-pong-par fortsat.

Side 18-19

Orientér dig på siderne med din skuldermakker. Tal om, hvad I ser.

Side 20-24

Ping-pong-par fortsat.

Side 25

Orientér dig på siden med din skuldermakker. Tal om, hvad I ser.

Teamet synkroniserer her: Hjælp hinanden frem til side 26.

Side 26-28

Rollelæsning. Rotér rollerne, så eksempelmeisteren fra før nu er referent.

Side 29-33

Ping-pong-par fortsat.

Side 34

Orientér dig på siden med din skuldermakker. Tal om, hvad I ser.

"Stack machine" side 35-48

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Imperative programming" side 40-52

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Stack machine" side 49-54

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Imperative programming" side 53-68

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Stack machine" side 55-60

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Imperative programming" side 69-72

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.

"Stack machine" side 61-62

Rollelæsning og ping-pong-par. Vurdér selv i teamet, hvilken struktur I bruger til hvilke sider, og hvor mange sider, I tager ad gangen.