

# 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 eksempelmesteren 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 eksempelmesteren 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.