Arbejdsark: WalkandTalk

Arktivitet for tre personer (ca. 30 min):

Vælg jeres tre roller og forstå jeres roller (5 min):

Roller:

Første rolle: Holder øje med tiden og sørger for alle komme cirka lige meget til orde.

Anden rolle: Sørge for at læse et af nedenstående spørgsmål op for gruppen, og skal vælge et nyt spørgsmål der har relation til det diskussion af det forrige spørgsmål, når samtalen er ved at gå i stå.

Tredje rolle: Sørge for at fokusere på nogle af hovedpointerne i jeres diskussion og lave en opsummering på disse undervejs i debatten.

Walk´n´talk (15 min).

Walk´n´talk spørgsmål:

Hvordan kan en computer hjælpe mennesker?

Hvordan kan en computer udvide menneskers tænkning?

Hvad kan en computer gøre bedre end mennesker?

Hvad kan mennesker gøre bedre end en computer?

Hvornår er en computer god til løsning af matematiske problemer?

Hvornår kan en computer ikke bruges til matematiske problemer?

Hvad skal man vide for at bruge computeren optimalt til løsning af matematiske problemer?

Hvad betyder computationel tænkning?

(find gerne selv på flere relevante spørgsmål og computerens ”tænkning”)

Opsummering (foregår tilbage i klassen) 10 min

Gruppen nedskriver i fælleskab hovedpointerne fra deres walk’n’talk.