

Feilsøking med en labyrint

Forfatter: European Parents' Association – EPA

Mål

Forklare konseptet feilsøking (*debugging* – det å finne og fikse feil) gjennom en labyrintutfordring.

Varighet

30 – 45 min

Målgruppe

Barn 6+ år

Erfaring

Nybegynner og viderekommen

Materialer

Tape eller kritt, åpen plass, markører eller skilt for "Start", "Mål" og "Hindringer".

Oppsett

Lag en labyrint med en start, et mål og feil veier eller blindveier. Merk labyrinten tydelig.

Beskrivelse

- **Introduksjon:** Introduser feilsøking som det å være en detektiv som finner og fikser "bugs" (småkryp/feil) eller problemer i programmer. Forklar labyrinten som en måte å øve på feilsøking.

- **Forklar labyrintutfordringen:** Forklar reglene for labyrinten, inkludert det å finne den raskeste veien og unngå hindringer eller blindveier. Sammenlign det å gå inn i en blindvei med å støte på en feil i koden som krever at man må gå tilbake.
- **Aktivitet: Naviger i labyrinten:** Deltakerne navigerer gjennom labyrinten mens de tenker høyt om veivalgene og beslutningene sine. Veiled dem gjennom feilsøkingprosessen hvis de havner i en blindvei.

Diskusjon og refleksjon

Diskuter følelsen av å havne i en blindvei og hvordan problemene ble løst. Diskuter strategier for å finne den riktige veien og hvordan det å navigere i labyrinten ligner på å feilsøke et dataprogram. Diskuter hvorfor feilsøking er viktig.

Utvidelse

Algoritmeutfordring: Deltakerne jobber i par for å lage trinnvise instruksjoner (en "algoritme") for å navigere i labyrinten. De må feilsøke algoritmen dersom den som følger instruksjonene ikke når mållinjen.