

Depanare cu un labirint

Autor: European Parents' Association – EPA

Obiectiv

Explicarea conceptului de depanare (*debugging* – găsirea și corectarea erorilor) prin intermediul unei provocări cu un labirint.

Durată

30 – 45 min

Grup țintă

Copii cu vârsta peste 6 ani

Nivel de experiență

Începător și Intermediar

Materiale

Bandă adezivă sau cretă, spațiu deschis, marcaje sau semne pentru „Start”, „Sosire” și „Obstacole”.

Pregătire

Creați un labirint cu un punct de start, unul de sosire și trasee incorecte sau fundături. Etichetați labirintul.

Descriere

- **Introducere:** Prezentați depanarea ca fiind munca unui detectiv care găsește și repară „bug-uri” (gândaci/erori) sau probleme în programe. Explicați labirintul ca pe o modalitate de a exersa depanarea.

- **Explicarea provocării:** Explicați regulile labirintului, inclusiv găsirea celei mai rapide căi și evitarea obstacolelor sau a fundăturilor. Faceți o paralelă între ajungerea într-o fundătură și întâlnirea unei erori în cod care necesită întoarcerea la pasul anterior.
- **Activitate: Navigarea prin labirint:** Participanții parcurg labirintul, gândind cu voce tare despre traseul lor și deciziile luate. Ghidați-i prin procesul de depanare dacă ajung într-o fundătură.

Discuție și reflecție

Discutați despre sentimentul de a ajunge într-o fundătură și despre modul în care au fost rezolvate problemele. Discutați strategii pentru găsirea drumului corect și despre cum navigarea în labirint este similară cu depanarea unui program de calculator. Discutați de ce este importantă depanarea.

Extindere

Provocarea algoritmului: Participanții formează perechi și creează instrucțiuni pas cu pas (un „algoritm”) pentru navigarea prin labirint. Aceștia trebuie să „depaneze” algoritmul dacă persoana care urmează instrucțiunile nu ajunge la linia de sosire.