

Lesson 7:
Buggy Projects

Lição 7 Visão Geral: A lição 7 define e celebra o processo de depuração. As crianças exploram "erros" comuns nos seus programas ScratchJr e estratégias para a resolução de problemas.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Depuração, Processo de Desenho
Ideias Poderosas da Literacia: Edição, Sensibilização do Público

I. Aquecimento: Ordem é Importante

- Rever o livro Grace Hopper exibindo quatro cenas do livro fora de ordem.
- Discutir: Estas cenas estão na ordem correta? Como podemos corrigi-las?

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é Depuração?

- Explique que "depuração" é uma palavra utilizada nas ciências da computação para descrever quando as pessoas encontram erros nos seus programas de computador
- e utilizar diferentes estratégias para resolver o problema. Partilhar a história da palavra "Erro".
- Como grupo, criar uma lista de estratégias para encontrar erros nos programas.

III. Tempo ScratchJr: Mudar a Aparência e Criar o Erro

- Rever os blocos Ocultar/Mostrar e Aumentar/Encolher. Introduzir o bloco de Reposição de Tamanho.
- As crianças criam um programa com um erro no ator, inspirado na traça Grace Hopper encontrada dentro da sua máquina. As crianças programam o seu erro para ter um erro (um erro dentro de um erro) e fazer algo diferente do que é "suposto".
- As crianças explicam ao seu colega o que é suposto o erro fazer.

IV. Tempo da Palavra: Planeamento de Erros

- As crianças refletem sobre o seu próprio processo de depuração nos seus Diários de Registo.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Reflexão sobre Depuração

- As crianças partilham estratégias que utilizavam quando depuram nos seus próprios projetos. Adicionar quaisquer novas estratégias utilizadas à lista da turma.

Vocabulário:
Depuração

Blocos ScratchJr:

Esconder/
Mostrar
Aumentar/
Encolher
Reposição do
tamanho

