

Lesson 8:
Find that Bug!

Lição 8 - Visão Geral: A lição 8 define e celebra o processo de depuração. As crianças aprendem a identificar algo que corre mal e a fazer uma chuva de ideias sobre as estratégias de resolução de problemas.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho, Depuração
Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Edição e Sensibilização do Autor

I. Aquecimento: Eu Espio - Edição ScratchJr

- Jogar o jogo de Espionagem com o professor a dar o primeiro exemplo utilizando a interface. Exemplo - "Eu espio algo que é laranja, tem bigodes, e está a sorrir". Resposta - "É o personagem Gato no ScratchJr.". Para a criança que adivinha corretamente, é agora a sua vez de espiar algo no ScratchJr. para outros colegas de turma adivinharem.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Rerler "Grace Hopper: Queen of Computer Code"

- Destacar o processo de depuração de Grace com a traça e as estratégias (verificar o programa) que ela tentou descobrir, o que estava errado com Mark II.

III. Tempo ScratchJr: Finalizar Projetos e Jogo de Depuração

- As crianças finalizam o seu erro e preparam-se para partilhar com outra criança.
- As crianças partilharam o seu programa, incluindo a explicação do que pretendiam que o programa fizesse. Os participantes do seu grupo têm de encontrar o erro no programa.

IV. Tempo da Palavra: Documentação de Erros

- As crianças registam os erros que encontraram no jogo do seu parceiro no seu Diário de Registo. Isto é semelhante a como Grace Hopper e os programadores documentam os erros que encontram nos seus programas.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Reflexão sobre a Depuração

- Rever o processo de desenho como depuração é uma parte do processo de criação.
- Rever as estratégias de depuração e edição na Gráfico de Âncoras para Lista de Estratégias

