Η εύρεση μέγιστου στοιχείου ως ολοκληρωμένο παράδειγμα εφαρμογής υπολογιστικής σκέψης

Παναγιώτης Γροντάς Καλλιτεχνικό Γυμνάσιο Γέρακα με ΛΤ

### TL;DR

Έμφαση στην περίπτωση τριών αριθμών

Με χρήση αρχών υπολογιστικής σκέψης

- ∘ Διαίρει & βασίλευε για δημιουργία
- Αναγνώριση προτύπων για ελεγχο

#### Χαρακτηριστικά λύσης:

- Ορθότητα σε όλες τις περιπτώσεις
- Ευκολία γενίκευσης

Εφαρμογή στη Γ Γυμνασίου και Β, Γ Λυκείου

Και για άλλα προβλήματα με ίδια δομή

### Γιατί;

Μέγιστο στοιχείο 3 αριθμών – Οδηγίες Διδασκαλίας Γ Γυμνασίου Θα έπρεπε να είναι γνωστό και σε μεγαλύτερες ταξεις Είναι όλοι οι πιθανοί αλγόριθμοι αποδεκτοί;

Λύσεις Γραπτών Πανελληνίων (πχ. 2010, 2019)

#### Τι πρόβλημα υπάρχει;

- 1. Ο αλγόριθμος δεν είναι σωστός σε όλες τις περιπτώσεις (πχ. 8,8,2)
- 2. Δεν γενικεύεται εύκολα για περισσότερους αριθμούς

```
Διάβασε α, β, \gamma

Αν α > \beta και α > \gamma τότε

μέγιστο \leftarrow α

Αλλιώς αν \beta > α και \beta > \gamma τότε

μέγιστο \leftarrow \beta

Αλλιώς

μέγιστο \leftarrow \gamma

Τέλος Αν
```

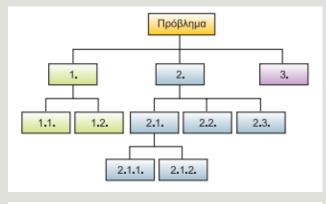
### Υπολογιστική Σκέψη

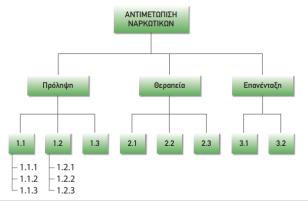
Μέθοδος επίλυσης προβλημάτων, σχεδιασμού συστημάτων και κατανόησης της ανθρώπινης συμπεριφοράς που χρησιμοποιεί έννοιες από την επιστήμη των υπολογιστών (Wing, 2006)

- Διάσπαση και σύνθεση
  - Ανάλυση σε διαφορετικά υποπροβλήματα
  - Ανάλυση σε μικρότερα στιγμιότυπα του ίδιου προβλήματος
     (Διαίρει & Βασίλευε ή Αναδρομική σκέψη)
- Γενίκευση
- Δημιουργία μοντέλων
- Αναγνώριση προτύπων
- ...

Πώς διδάσκουμε τις παραπάνω αρχές;

# Υπολογιστική Σκέψη στα σχολικά βιβλία



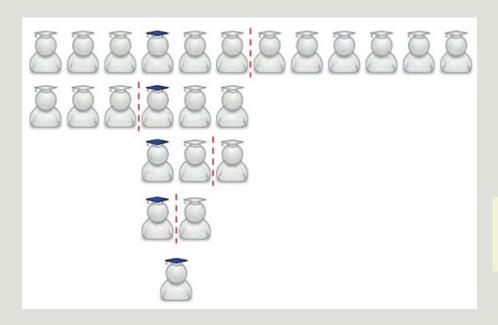


- Έμφαση στην ανάλυση σε διαφορετικά υποπροβλήματα (με βάση το πεδίο αναφοράς)
- Μόνο θεωρία
- Δεν υπάρχει follow up
  - Π.χ. με ανάπτυξη προγράμματος



## Υπολογιστική Σκέψη στα σχολικά βιβλία (2)

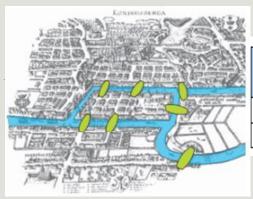
Δυαδική Αναζήτηση: Διαίρει & Βασίλευε



Αναδρομική προσέγγιση: Λύνουμε το ίδιο πρόβλημα με τον ίδιο τρόπο σε μικρότερο στιγμιότυπο

Υλοποίηση με επαναληπτικό αλγόριθμο

### Άλλες προτάσεις



1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1	2 0	2	2 2	2 3	2 4
A	В	Γ	Δ	E	Z	Н	Θ	Ι	K	Λ	M	N	[I]	0	딕	P	Σ	T	Y	Φ	X	Ψ	Ω
A	В	Γ	Δ	Е	Z	Н	Θ	Ι	K	Λ	M	N	Ξ	0	П	Р	Σ	T	Y	Φ	X	Ψ	Ω

Εισάγουν θεμελιώδεις έννοιες της πληροφορικής

Προσέλκυση ενδιαφέροντος μαθητών

Όμως: Γρίφοι

Ασαφής Μεθοδολογία Επίλυσης Πώς γίνονται ολοκληρωμένα παραδείγματα; Πώς εντάσσονται στο πρόγοσμμ

Πώς εντάσσονται στο πρόγραμμα σπουδών;

Ανάγκη για απλά παραδείγματα που να μπορούν να εφαρμοστούν τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη

Η προσέγγιση μέσω υπολογιστικής σκέψης να έχει εμφανές αποτέλεσμα για τους μαθητές

### Η πρόταση

Εφαρμογή του Διαίρει & Βασίλευε στην εύρεση του μέγιστου 3+ αριθμών

#### Πλεονεκτήματα:

- Ορθός αλγόριθμος
- Εύκολη γενίκευση

Διάρκεια: 2-3 διδακτικές ώρες

Μαθητές σε ζεύγη ανά ΗΥ και πίνακας

#### Προαπαιτούμενα:

- Ανάλυση προβλήματος
- Είσοδος/Εξοδος Μεταβλητές
- Δομή επιλογής & Συγκριτικοί τελεστές
- Δομή επανάληψης για γενίκευση

```
Διάβασε α
μέγιστο ← α
Διάβασε β
Αν β > μέγιστο τότε
    μέγιστο ← β
Τέλος Αν
Διάβασε γ
Αν γ > μέγιστο τότε
    μέγιστο ← γ
Τέλος Αν
```

### Εισαγωγικό Μάθημα

#### Διατύπωση προβλήματος

#### Ελεύθερος πειραματισμός μαθητών στον ΗΥ

• Στόχος: να πειστούν για τη δυσκολία

#### Τι είναι πιο εύκολο;

- Μέγιστο 2 αριθμών
  - ο Μήπως έχει και αυτό κάποια δυσκολία;
- Μέγιστο 1 αριθμών
  - ∘ Έχει νόημα;
  - ∘ Παραδείγματα από την καθημερινή ζωή
- Διάβασε α μέγιστο ← α

Ερώτηση προβληματισμού: Πού βρίσκεται η λύση;

### Κάτι πιο δύσκολο...

#### Μέγιστο 2 αριθμών:

- ο Πειραματισμός (ξανά)
- Οι μαθητές ξεχνούν τη λύση

```
Διάβασε α, β
Αν β > α τότε
 μέγιστο ← β
Αλλιώς
 μέγιστο ← α
Τέλος Αν
```

Χρήση λύσης

Μεταβλητή: μέγιστο

```
Διάβασε α

μέγιστο ← α

Διάβασε β

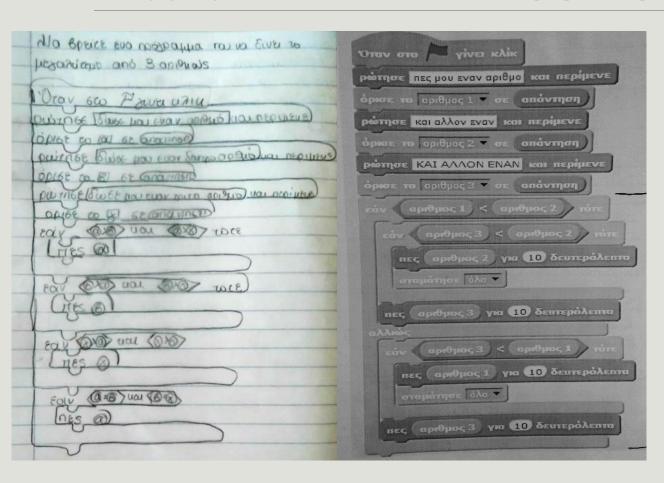
Αν β > μέγιστο τότε

μέγιστο ← β

Τέλος_Αν
```

HW: Μέγιστο τριών αριθμών

### Η χαρά του debugging



#### Κριτήρια αξιολόγησης:

- Δουλεύει σωστά;
- Αναζήτηση αντιπαραδειγμάτων (αναγνώριση προτύπων)
- Γενικεύεται εύκολα;
- Βοήθεια:
   Χρησιμοποιεί τη λύση;

### Γενίκευση

#### Εύρεση του μέγιστου 4 αριθμών

• Έλεγχος κατανόησης

### Εύρεση του μέγιστου περισσότερων αριθμών

- χωρίς copy-paste (HW)
- Πόσες μεταβλητές πραγματικά χρησιμοποιούνται κάθε φορά;

### Εφαρμογή σε άλλες περιπτώσεις (σε μεγαλύτερες τάξεις)

Πχ. Ανάλυση αριθμού σε ψηφία

```
Διάβασε α

μέγιστο ← α

Για ι από 2 μέχρι Ν

Διάβασε α

Αν α > μέγιστο τότε

μέγιστο ← α

Τέλος_αν

Τέλος_επανάληψης
```

### Συζήτηση

