

### Lesson II: Find That Bug!

**Επισκόπηση μαθήματος 14:** Στο μάθημα 14 τα παιδιά εισάγονται στην έννοια της αποσφαλμάτωσης.

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αποσφαλμάτωση, Διαδικασία Σχεδιασμού  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Διαδικασία γραφής, Επιμέλεια και επίγνωση του κοινού, Φωνολογική επίγνωση, Αλφάβητο και αντιστοιχία γραμμάτων-ήχων

#### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Διαδικασία Σχεδιασμού

- Υπενθυμίστε στα παιδιά το τραγούδι Διαδικασία σχεδιασμού και τραγουδήστε το ξανά ως τάξη!

#### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Δοκιμή & Βελτίωση, Αποσφαλμάτωση

- Δείξτε ξανά το διάγραμμα της διαδικασίας σχεδιασμού και υπενθυμίστε στα παιδιά τα βήματα για τη δημιουργία ενός έργου ScratchJr: Ρωτήστε, φανταστείτε, σχεδιάστε, δημιουργήστε, δοκιμάστε και βελτιώστε, μοιραστείτε! Σήμερα θα μάθουμε πώς να δοκιμάζουμε και να βελτιώνουμε! Πείτε στα παιδιά ότι πρέπει να δοκιμάσουμε τα προγράμματά μας για να δούμε αν ακολουθούν το σχέδιό μας, και αν δεν το κάνουν, πρέπει να τα βελτιώσουμε! - Όταν τα προγράμματα δεν ακολουθούν το σχέδιο, το χαρακτηρίζουμε ως ΣΦΑΛΜΑ, και η βελτίωση ονομάζεται αποσφαλμάτωση.

#### 3. Αποσυνδεδεμένος χρόνος: Αποσφαλμάτωση του Δασκάλου

- Τα παιδιά δίνουν οδηγίες για να "προγραμματίσουν" τον δάσκαλο ώστε να κάνει κάτι ο δάσκαλος. Όταν τα παιδιά δίνουν οδηγίες, θα πρέπει να είναι πολύ συγκεκριμένες για να μπορέσει ο δάσκαλος να ολοκληρώσει το πρόγραμμα. Αν οι οδηγίες δεν είναι σαφείς, κάντε το "λάθος" με βάση τις οδηγίες. Τα παιδιά θα πρέπει να διορθώσουν/επεξεργαστούν/αποσφαλματώσουν τις οδηγίες τους όταν είναι λάθος.

#### 4. Ώρα ScratchJr: Προβλήματα στο ScratchJr

- Παρουσιάσετε το 'λανθασμένο' έργο σας και εξηγήστε στους μαθητές ποιο ήταν το σχέδιό σας. Στη συνέχεια, δείξτε στους μαθητές το έργο και επισημάνετε μερικά πράγματα που δεν λειτουργούν όπως θα θέλατε. Βάλτε τα παιδιά να σηκώσουν εναλλάξ το χέρι τους και να αποσφαλματώσουν λάθη στο έργο σας.

#### 5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Αναστοχασμός ομάδας

- Βάλτε τα παιδιά να σκεφτούν μια φορά που έφτιαξαν κάτι που δεν κατέληξε όπως το είχαν σχεδιάσει! Βάλτε κάθε παιδί να μοιραστεί την ιστορία του και κάτι που έκανε ή θα έκανε για να διορθώσει αυτό που έφτιαξε!

### Λεξιλόγιο:

Αποσφαλμάτωση

