

Lesson II:
What Is Your Story?

Μάθημα 11 Επισκόπηση: Το Μάθημα 11 ορίζει και εισάγει τη διαδικασία της αποσφαλμάτωσης. Τα παιδιά εξερευνούν κοινά "σφάλματα" στα προγράμματά τους στο ScratchJr και στρατηγικές για την αντιμετώπιση προβλημάτων.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Διαδικασία Σχεδιασμού, Αποσφαλμάτωση

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Διαδικασία συγγραφής, επιμέλεια και ευαισθητοποίηση του κοινού

I. Δραστηριότητες Εγρήγορης: Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού

- Εμφανίστε το Διάγραμμα της Διαδικασίας Σχεδιασμού ενώ παίζετε το Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού για να το ακούσουν τα παιδιά. Παίξτε το Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού για δεύτερη φορά και καλέστε τα παιδιά να τραγουδήσουν μαζί!

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Δοκιμή, αποσφαλμάτωση και

- Συζητήστε με τα παιδιά για τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν κατά τον προγραμματισμό. Οι προγραμματιστές περνούν την επαναλαμβανόμενη διαδικασία της αποσφαλμάτωσης για να βρουν και να διορθώσουν τα προβλήματα. Ως τάξη, δημιουργήστε μια λίστα από στρατηγικές για την εύρεση σφαλμάτων στα προγράμματα.

III. Ώρα ScratchJr: Αποσφαλμάτωση του Δασκάλου & Επεξεργασία του Έργου

- Εμφανίστε το έργο σας με το καρτσάκι και εξηγήστε στα παιδιά ποιο ήταν το σχέδιό σας. Στη συνέχεια, δείξτε στα παιδιά το έργο και επισημάνετε μερικά πράγματα που δεν λειτουργούν όπως θα θέλατε. Βάλτε τα παιδιά να σηκώσουν εναλλάξ το χέρι τους και να διορθώσουν πράγματα στα έργα σας. Βάλτε τα παιδιά να ανατρέξουν στα Ημερολόγια Σχεδιασμού και στα προγράμματά τους και να προσπαθήσουν να διορθώσουν το πρόγραμμά τους ώστε να ταιριάζει καλύτερα με την αλλαγμένη ιστορία τους.

IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Ανατροφοδότηση

- Επισκεφθείτε τη διαδικασία σχεδιασμού - η αποσφαλμάτωση αποτελεί μέρος της διαδικασίας δημιουργίας. Παρουσιάστε την ιδέα από την προσθήκη στρατηγικών για την αποσφαλμάτωση και την επεξεργασία στο διάγραμμα αγκύρωσης της λίστας στρατηγικών.

Λεξιλόγιο:
Αποσφαλμάτωση

