

Lesson 7:
Buggy Projects

Μάθημα 7 Επισκόπηση: Το Μάθημα 7 ορίζει και παρουσιάζει 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: Αποσφαλμάτωση, Διαδικασία σχεδιασμού

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Επιμέλεια, Ευαισθητοποίηση του κοινού

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Η σειρά έχει σημασία

- Ξαναδείτε το βιβλίο της Υπατίας παρουσιάζοντας τέσσερις σκηνές από το βιβλίο εκτός σειράς.
- Συζητήστε: Είναι αυτές οι σκηνές στη σωστή σειρά; Πώς μπορούμε να τις διορθώσουμε;

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Τι είναι η αποσφαλμάτωση;

- Εξηγήστε ότι η "αποσφαλμάτωση" είναι μια λέξη που χρησιμοποιείται στην επιστήμη των υπολογιστών για να περιγράψει τις περιπτώσεις που οι άνθρωποι βρίσκουν λάθη στα προγράμματα των υπολογιστών τους και χρησιμοποιούν διάφορες στρατηγικές για να λύσουν το πρόβλημα. Μοιραστείτε την ιστορία από τη λέξη "bug".
- Ως τάξη, δημιουργήστε έναν κατάλογο από στρατηγικές για την επίλυση σφαλμάτων σε προγράμματα.

III. Ώρα ScratchJr: Αλλαγή εμφάνισης & δημιουργία σφάλματος

- Ανασκόπηση των μπλοκ απόκρυψης/προβολής & μεγέθυνσης/συρρίκνωσης. Παρουσιάστε το μπλοκ Επαναφορά μεγέθους.
- Οι μαθητές δημιουργούν ένα πρόγραμμα εμπνευσμένο από την ιστορία της Υπατίας. Παιδιά προγραμματίζουν το έργο τους να έχει ένα σφάλμα και να κάνει κάτι διαφορετικό από ό,τι "πρέπει".
- Τα παιδιά εξηγούν στον παρτενέρ τους τι κανονικά πρέπει να κάνει το έργο τους.

IV. Ώρα λέξεων: Προγραμματισμός σφαλμάτων

- Τα παιδιά αναστοχάζονται σχετικά με τη δική τους διαδικασία εντοπισμού σφαλμάτων στα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους.

V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Αναστοχασμός αποσφαλμάτωσης

- Τα παιδιά μοιράζονται στρατηγικές που χρησιμοποίησαν κατά την αποσφαλμάτωση στα δικά τους έργα. Προσθέστε τυχόν νέες στρατηγικές που χρησιμοποιήθηκαν στη λίστα της τάξης.

Λεξιλόγιο:
Αποσφαλμάτωση

Πλακίδια ScratchJr:
Απόκρυψη/εμφάνιση
Μεγέθυνση/συρρίκνωση

