

Lesson 8:
Find that Bug!

Μάθημα 8 Επισκόπηση: Το Μάθημα 8 ορίζει και παρουσιάζει τη διαδικασία της αποσφαλμάτωσης. Τα παιδιά μαθαίνουν να εντοπίζουν κάτι που πάει στραβά και να κάνουν καταγιισμό ιδεών για στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων.

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

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Εγώ κατασκοπεύω - Σχάτσι! Είσου!

- Παίξτε ένα παιχνίδι τύπου 'Εγώ κατασκοπεύω' με τον εκπαιδευτικό να δίνει το πρώτο παράδειγμα χρησιμοποιώντας τη διεπαφή. Παράδειγμα - "Κατασκοπεύω κάτι που είναι πορτοκαλί, έχει μουστάκια και χαμογελάει". Απάντηση - "Είναι ο χαρακτήρας της γάτας στο ScratchJr".
- Για το παιδί που μαντεύει σωστά είναι τώρα η σειρά του να κατασκοπεύσει κάτι στο ScratchJr για να το μαντέψουν οι άλλοι συμμαθητές του.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Ξαναδιαβάστε το βιβλίο Υπατία

- Ξαναδιαβάστε το βιβλίο Υπατία για να πάρετε ιδέες για τις στρατηγικές και τις μεθόδους που χρησιμοποίησε για την αντιμετώπιση προβλημάτων.

III. Ώρα ScratchJr: Οριστικοποίηση έργων & αποσφαλμάτωση παιχνιδιού

- Τα παιδιά οριστικοποιούν το λανθασμένο έργο τους και ετοιμάζονται να το μοιραστούν με ένα άλλο παιδί. Τα παιδιά θα μοιραστούν το πρόγραμμά τους, εξηγώντας μεταξύ άλλων τι σκόπευαν να κάνει το πρόγραμμα. Τα μέλη της ομάδας τους πρέπει να βρουν το λάθος στο πρόγραμμα.

IV. Ώρα λέξεων: Καταγραφή σφαλμάτων

- Τα παιδιά καταγράφουν τα σφάλματα που βρήκαν στο παιχνίδι του συνεργάτη τους στο Ημερολόγιο Σχεδιασμού τους. Αυτό είναι παρόμοιο με τον τρόπο με τον οποίο οι προγραμματιστές καταγράφουν τα σφάλματα που βρίσκουν στα προγράμματά τους.

V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Ανασκόπηση

- Επανεξετάστε τη διαδικασία σχεδιασμού, καθώς η αποσφαλμάτωση αποτελεί μέρος της διαδικασίας δημιουργίας.
- Επανεξετάστε τις στρατηγικές για τον εντοπισμό σφαλμάτων για τον κατάλογο εύρεσης στρατηγικών αποσφαλμάτωσης.

