

Lesson 11:
What Is Your Story?

Lição 11 Visão Geral: A Lição 11 define e celebra o processo de depuração. As crianças exploram “erros” comuns nos seus programas ScratchJr e estratégias para a resolução de problemas.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho, Depuração
Ideias poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Edição e Consciência do Público

I. Aquecimento: Canção do Processo de Desenho

- Mostre o Gráfico de Âncoras do Processo de Desenho enquanto reproduz a Canção do Processo de Desenho para as crianças ouvirem.
- Reproduza a canção sobre o processo de desenho uma segunda vez e convide as crianças a cantar!

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Testar, Depurar e Melhorar

- Discuta com as crianças o fato de se depararem com problemas durante a programação. Os programadores passam pelo processo repetitivo de depuração para encontrar e resolver problemas. Em conjunto com a turma, criem uma lista de estratégias para encontrar erros nos programas.

III. Tempo do ScratchJr: Depurar o Projeto do Professor e Editar o Teu Projeto

- Mostre o seu projeto de erro e explique às crianças qual era o seu plano. Depois, mostre o seu projeto às crianças e aponte algumas coisas que não estão a funcionar como queria. Peça às crianças que se revezam para levantar a mão e depurar coisas nos seus projetos.
- Peça às crianças que olhem para os seus diários de registo e para os seus programas e que tentem corrigir o seu programa para que corresponda melhor à sua história alterada.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Reflexão da Depuração

- Revisitar o processo de desenho - a depuração é uma parte do processo de criação. Introduzir a ideia de adicionar estratégias de depuração e edição ao Gráfico de Âncoras da lista de estratégias.

Vocabulário:
Depuração

