

שיעור 11:
באגים!

שיעור 11 במבט על: בשיעור 11, הילדים מכירים את העקרון של איתור באגים ותיקונם.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: איתור ותיקון באגים
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: עריכה ומודעות לקהל

אוצר מילים:
באגים
תיקון באגים

1. חימום: שיר תהליך התכנון

- הזכירו לילדים את שיר תהליך v,fbui ותשירו אותו יחד!

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: דיבאגינג

- הראו לילדים את תרשים תהליך התכנון והזכירו להם את השלבים בתכנות קיבו: לשאול, לדמיין, לתכנן, ליצור, לבדוק ולשפר, לשתף. הסבירו שכעת ילמדו על שלב הבדיקה והשיפור. הסבירו לילדים שאנחנו צריכים לבדוק אם התוכנות שלנו עובדות כמתוכנן, ובמידה ולא, נצטרך לשפר אותן.
- כשתוכנה לא עובדת כמתוכנן, אנחנו קוראים לזה באג. לתהליך איתור התקלה ותיקונה אנחנו קוראים איתור ותיקון באגים (או פשוט, דיבאגינג).

3. זמן הפוגה: דיבאגינג לגננת

- הילדים יתנו הנחיות כדי "לתכנת" את המורה. על הילדים להיות מאוד מדויקים בהנחיות שהם נותנים, כדי שהגננת תבצע את הפעולות כמו שצריך. אם ההוראות לא ברורות, על הגננת לבצע את הפעולה "באופן שגוי" (=באג). הילדים יצטרכו לתקן\לערוך\לנקות באגים "בתוכנה" שלהם.

4. זמן קיבו: מצא את הבאג

- צרו כמה תוכנות עם באגים, והסבירו לילדים את כוונתכם המקורית. הפעילו את התוכנה והזמינו את הילדים להגדיר מה לא עובד לפי התוכנית המקורית שלכם. הזמינו את הילדים לאתר ולתקן באגים בתוכנה שלכם.

5. מעגל סגירה טכנולוגי: חגיגת התהליך

- צרו סימן משותף לכל הקבוצה, בו תשמשו כדי לחגוג כל פעם שילד מצליח לפתור בעיה. חגגו ופרגנו לכל ילד שהצליח לנקות תוכנה מבאגים במהלך השיעור.