

שיעור 12:
מצא את הבאג

שיעור 12 במבט על: בשיעור 12, הילדים ילמדו לזהות טעויות (או "באגים") בתוכנות של קיבו ובטקסט כתוב, והם ילמדו שיטות לתיקון באגים אלה.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: דיבאגינג

עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: עריכה ומודעות לקהל, מודעות פונולוגית, קשר אות-צליל וא"ב

אוצר מילים:
עריכה

1. חימום: המתכנת אמר לנקות באגים

- שחקו 'המתכנת אמר'. בחרו ילדים שיחזיקו את קלפי המתכנת אמר מול שאר הקבוצה. הפעם, הנחו את הילדים לעמוד בסדר שקיבו לא יצליח לקרוא. הזמינו את הילדים האחרים לנחש מה הבעיה, ולהציע פתרון.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: דיבאגינג

- שאלו את הילדים באילו בעיות הם נתקלו עד כה בעבודה עם קיבו. צרו טבלה כאשר בעמודה אחת תרשמו את כל הבעיות שהילדים מעלים, ובעמודה השנייה תציעו פתרונות לדרך בה הילדים יכולים לפתור בעיות אלה.

3. זמן מילים: דוגמאות לטעויות

- הסבירו שכאשר אנחנו כותבים, אנחנו עושים תהליך שמזכיר דיבאגינג, הידוע כ'עריכה'. ואנחנו משתמשים בעריכה עבור מילים.
- הראו דוגמאות לטעויות במילים בעברית, ושאלו את הילדים מה הבעיה המוצגת לפניהם. חשבו על דרכים בהן ניתן לתקן בעיות אלה.

4. זמן קיבו: ליצור באג

- תנו לילדים ליצור תוכנות עם באגים כך שחבריהם יוכלו לאתר את הטעויות ולתקן אותן.
- הציגו את קלף ה"עוזר": העוזר עוזר לילד בתפקיד "הסורק" לוודא שכל קובייה נסרקה כמו שצריך.

5. מעגל סגירה טכנולוגי: שיתוף

- הזמינו כל קבוצה לשתף בבאג אחד שהם יצרו וניקו, וכן בשיטה בה השתמשו כדי לתקן את הבאגים.