



שיעור 14 במבט על: בשיעור זה הילדים יערכו היכרות ראשונית עם נושא איתור הבאגים (דיבאגינג) עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: תהליך התכנון, דיבאגינג עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: תהליך הכתיבה, עריכה ומודעות לקהל, מודעות פונולוגית, קשר אות-צליל

אוצר מילים:
מראה

לבני סקראטץ':
הסתרה, הופעה, הגדלה, כיווץ, איפוס גודל



1. חימום: שיר תהליך התכנון!
• הזכירו לילדים את שיר תהליך התכנון, ושירו 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 סקראטץ': בעיות באפליקציה
• הציגו את הפרוייקט המדובג שלכן (קוד שמלכתחילה ייצרתם בו באגים), והסבירו לילדים מה הייתה כוונתכם מלכתחילה. הראו לילדים אילו דברים לא עובדים כמתוכנן, והזמינו אותם להציע פתרונות לקוד התקול שיצרתם.

5. סגירת המעגל הטכנולוגי: רפלקציה קבוצתית
• הזמינו את הילדים לחשוב על פעם שבה הם יצרו משהו שלא עבד כפי שתכננו מלכתחילה. אפשרו לכל ילד לשתף בחוויה, ומה עשה/יה עושה כדי לשפר את המצב..