

Lesson 12:
Find That Bug!

Μάθημα 12 Επισκόπηση: Το Μάθημα 12 ορίζει και αναδεικνύει τη διαδικασία της αποσφαλμάτωσης. Τα παιδιά μαθαίνουν να εντοπίζουν κάτι που πάει στραβά και να κάνουν καταιγισμό ιδεών για στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αποσφαλμάτωση
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Επιμέλεια και επίγνωση κοινού, φωνολογική επίγνωση

I. Δραστηριότητες Εγρήγορης: Παραδείγματα σφαλμάτων

- Παρουσίαση παραδειγμάτων σφαλμάτων στη γλώσσα προγραμματισμού ScratchJr και στην ελληνική γλώσσα στην τάξη. Ρωτήστε τα παιδιά τι είναι λάθος σε αυτά τα προγράμματα/λέξεις/προτάσεις; Πώς μπορούμε να τα διορθώσουμε;

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Δοκιμή & Βελτίωση

- Συζητήστε παραδείγματα από δοκιμών και βελτιώσεων.
- Εξηγήστε τη διαφορά μεταξύ της αλλαγής για την εμφάνιση σε αντίθεση με την αποσφαλμάτωση.

III. Ώρα ScratchJr: Λανθασμένα έργα

- Χρησιμοποιώντας έργα που χρειάζονται εντοπισμό σφαλμάτων, βάλτε τα παιδιά να βρουν σφάλματα σε αυτά χρησιμοποιώντας τη διαδικασία εντοπισμού σφαλμάτων.

IV. Ώρα λέξεων: Μάθημα 12 Ημερολόγιο Σχεδιασμού

- Βάλτε τα παιδιά να ανοίξουν τα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους στο Μάθημα 12 και να εξασκηθούν στο να βρίσκουν και να διορθώνουν λάθη μόνοι τους!

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Ανατροφοδότηση αποσφαλμάτωσης

- Καταιγισμός ιδεών για στρατηγικές αποσφαλμάτωσης του γραπτού λόγου.

Λεξιλόγιο:
Αποσφαλμάτωση