

Etkinlik 14: Hatayı Bul

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Hata Ayıklama, Tasarım Süreci
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Yazma Süreci, Düzenleme ve Dinleyici Farkındalığı, Sesbilgisel Farkındalık, Alfabe ve Harf-Ses Uyumu
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	İletişim
Erdemler Paleti	Azim, Affetmek
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	- Hata ayıklama sürecini tanımlayacak ve yönetecek, - ScratchJr programında yer alan kod hatalarının yerini belirleyecek - Türkçe metindeki hataları bulabilecek (örneğin, yazım hataları, yanlış yazılmış harfler gibi).
Sözcükler	Hata Ayıklama: Bir bilgisayar programında sorunları bulmak ve sorunu farklı yollarla çözmeye çalışmak.
Öğretmen Hazırlığı	- Etkinlik planını okuyun. Tasarım Süreci Grafiği slaydı için bir sekme açın ve yansıtmaya hazır hale getirin. - Hata Ayıklanacak Öğretmen Projesi: Kendi projenizi oluşturun veya aşağıdaki ekran görüntüsünü kullanın.

Isınma

- Tasarım Şarkısı** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Çocuklara Tasarım Süreci şarkısını hatırlatın ve sınıf olarak tekrar söyleyin!
 - [Tasarım Süreci Grafiğini](#) açın.

*[Sor, hayal et, planla ve yarat onu merakla](#)
[Test edip, geliştirin ve paylaşın bizimle](#)
[Tasarlamak böyledir yaparız hep birlikte](#)
(Tekrar)*

Teknoloji Çemberini Açma

- Test Et ve Geliştir** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Tasarım süreci grafiğini tekrar gösterin ve çocuklara bir ScratchJr Projesi yapma adımlarını hatırlatın: Sor, Hayal Et, Planla, Yarat, Test Et, Geliştir ve Paylaş. Bugün Test Etmeyi ve Geliştirmeyi öğreneceğinizi söyleyin.
 - Çocuklara, yaptıkları projedeki plana uyup uymadıklarını görmek için programlarını test etmeleri ve uymuyorlarsa geliştirmeleri gerektiğini söyleyin.
- Hata Ayıklama** (Önerilen Süre: 10 dakika)
 - Programlar plana uymadığında buna HATA deriz ve düzeltmeye hata ayıklama denir.
 - Hata ayıklama**, bilgisayar bilimlerinde, insanların bilgisayar programlarında sorun bulduğunda ve sorunu farklı yollarla çözmeye çalıştığında kullanılan bir kelimedir.
 - Çocuklarla nasıl sorunlarla karşılaştıkları hakkında tartışın. Programcılar, sorunları bulmak ve tekrar düzeltmek için hata ayıklama sürecinden geçerler.
 - Çocuklara, Ruth teyzenin hataları düzeltmek için yaptıklarını nasıl tekrar gözden geçirdiğini ve bizim de işimiz için aynısını yapabileceğimizi hatırlatın!

Bağılantısız (Bilgisayarsız) Etkinlik Zamanı

Öğretmenin Hatasını Bulma (Önerilen Süre: 10 dakika)

- Çocuklara programcı olduklarını ve sizi “programlamak” için talimat vereceklerini söyleyin.
 - Örneğin, Bir ev çiz.
- Öğretmenin programı tamamlaması için çocukların talimatlarının çok net olması gerekir.
- Talimatlar net değilse, talimatlara göre “yanlış” ya da yapmayın (örneğin, çocuklar “kare çiz” derse, çocuklar “kalem kağıt al” deyinceye kadar bekleyin).
- Çocuklar yanlış ya da eksik yönerge verdiklerinde hata ayıklamak zorunda kalacaklardır.

ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

- **ScratchJr Hataları** (Önerilen Süre: 10 dakika)

1. Hata ayıklama projenizi açın ve çocuklara planınızın ne olduğunu açıklayın (örneğin, ne yapmak istediğinizi). Daha sonra çocuklara projeyi gösterin ve onlardan olası hataları ve programdaki hataları nasıl ayıklayacaklarını düşünmelerini (henüz paylaşmalarını) isteyin.



2. Ardından çocuklara projeyi gösterin ve istediğiniz gibi çalışmayan birkaç şeye dikkat çekin.
3. Bu programı ScratchJr’da yeniden açın
4. Çocuklara Kedi için planınızın iki kez sağa hareket etmek ve küçülmek olduğunu açıklayın.
5. Hata ayıklama projenizi oynatın.
6. Çocukların projenizdeki hataları bulmalarını ve **hata ayıklamasını** sağlayın. Her değişiklikten sonra programı durdurduğunuzdan ve tekrar oynattığınızdan emin olun. Çocuklara hataları düzelterip test ettiğinizi söyleyin. Onlara bunun **Tasarım Sürecimizin** bir parçası olduğunu hatırlatın.

Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Grup Paylaşımı** (Önerilen Süre: 5 dakika)

- Çocukların planladıkları gibi gitmeyen bir şey yaptıkları zamanı düşünmelerini sağlayın. Her çocuğun kendi hikayesini anlatmasını ve yaptıklarını

geliřtirmek/hatalarını ayıklamak için neler yaptıklarını veya yapabileceklerini paylařmalarını saęlayın.

- Bu, hata ayıklama sürecinde azmin ve affetmenin önemini vurgulamak için iyi bir fırsattır (örneğin, çocuklara hata yapmanın sorun olmadığını hatırlatın - kodlama sürecinin sinir bozucu anlarında öğrencilere yardımcı olmak için "Ben bir KODLAYICIyım" anımsatıcısını yeniden tanıttın)).