

Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch

Στόχοι μαθήματος

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι μαθητές θα είναι ικανοί:

1. Να εξηγούν τι είναι ένα γεγονός στον προγραμματισμό και πώς τα γεγονότα συνδέονται με τις ενέργειες του χρήστη.
2. Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τη λειτουργία των εντολών γεγονότων.
3. Να δημιουργούν διαδραστικά προγράμματα στο Scratch.
4. Να τροποποιούν τον κώδικα τους, αλλάζοντας τη λειτουργία του.
5. Να διορθώνουν προβλήματα που προκύπτουν από τον χειρισμό γεγονότων στον προγραμματισμό.
6. Να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για να ολοκληρώσουν ένα πρόγραμμα.