



Χειρισμός Γεγονότων

Στο Προγραμματιστικό Περιβάλλον Scratch



Στόχοι Μαθήματος

1. Να εξηγείτε τι είναι ένα γεγονός στον προγραμματισμό και πώς τα γεγονότα συνδέονται με τις ενέργειες του χρήστη.
2. Να αναγνωρίζετε και να περιγράφετε τη λειτουργία των εντολών γεγονότων.
3. Να δημιουργείτε διαδραστικά προγράμματα στο Scratch.
4. Να τροποποιείτε τον κώδικα σας, αλλάζοντας τη λειτουργία του.
5. Να διορθώνετε προβλήματα που προκύπτουν από τον χειρισμό γεγονότων στον προγραμματισμό.
6. Να συνεργάζεστε με τους συμμαθητές τους για να ολοκληρώσετε ένα πρόγραμμα.



Στόχοι Μαθήματος

1. Να εξηγείτε τι είναι ένα γεγονός στον προγραμματισμό και πώς τα γεγονότα συνδέονται με τις ενέργειες του χρήστη.
2. Να αναγνωρίζετε και να περιγράφετε τη λειτουργία των εντολών γεγονότων.
3. Να δημιουργείτε διαδραστικά προγράμματα στο Scratch.
4. Να τροποποιείτε τον κώδικα σας, αλλάζοντας τη λειτουργία του.
5. Να διορθώνετε προβλήματα που προκύπτουν από τον χειρισμό γεγονότων στον προγραμματισμό.
6. Να συνεργάζεστε με τους συμμαθητές τους για να ολοκληρώσετε ένα πρόγραμμα.

Άσκηση στην
ηΤάξη



Στόχοι Μαθήματος

1. Να εξηγείτε τι είναι ένα γεγονός στον προγραμματισμό και πώς τα γεγονότα συνδέονται με τις ενέργειες του χρήστη.
2. Να αναγνωρίζετε και να περιγράφετε τη λειτουργία των εντολών γεγονότων.
3. Να δημιουργείτε διαδραστικά προγράμματα στο Scratch.
4. Να τροποποιείτε τον κώδικα σας, αλλάζοντας τη λειτουργία του.
5. Να διορθώνετε προβλήματα που προκύπτουν από τον χειρισμό γεγονότων στον προγραμματισμό.
6. Να συνεργάζεστε με τους συμμαθητές τους για να ολοκληρώσετε ένα πρόγραμμα.

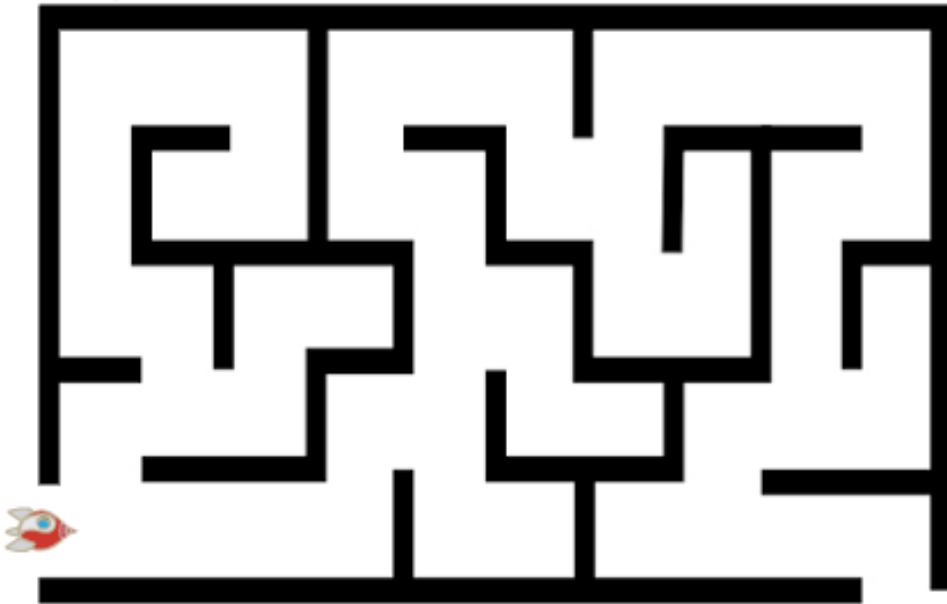
Άσκηση στην
ηΤάξη

Φύλλο
Δραστηριοτήτων
Μέσω ηΤάξης
Οργάνωση τάξης



Δραστηριότητες Μαθήματος

Δραστηριότητα 1



1. Το διαστημόπλοιο να οδηγείτε προς την έξοδο του λαβυρίνθου χρησιμοποιώντας τα βελάκια στο πληκτρολόγιο.
2. Το διαστημόπλοιο κάθε φορά θα κοιτάει προς την κατεύθυνση που μετακινείται

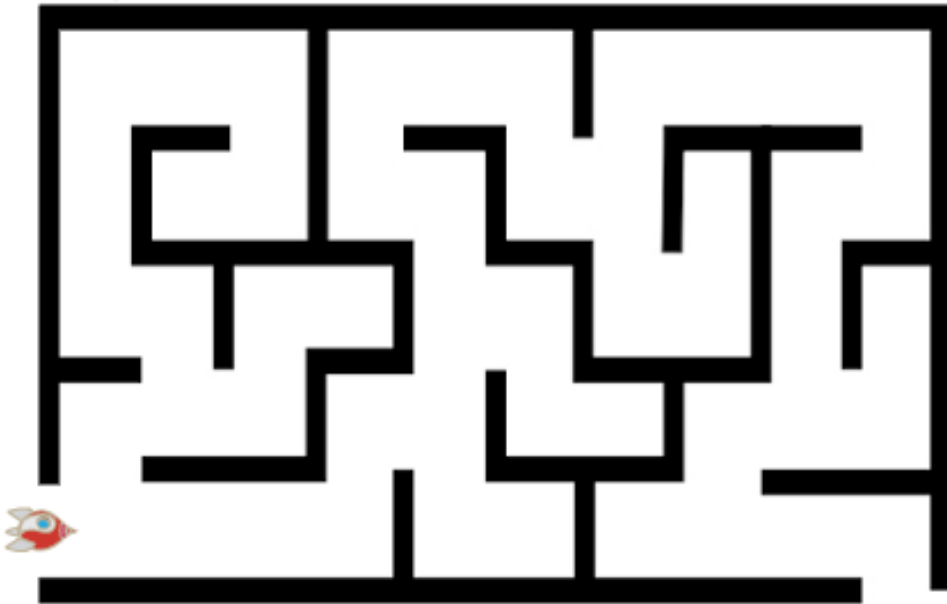
⇒ Παρουσίαση υλοποιημένου έργου

Ομάδες των 2 μαθητών



Δραστηριότητες Μαθήματος

Δραστηριότητα 2



Να τροποποιήσετε τον κώδικά σας ώστε το διαστημόπλοιο να μη μπορεί να περάσει μέσα από τον τοίχο του λαβυρίνθου

⇒ Παρουσίαση υλοποιημένου έργου

Ομάδες των 4 μαθητών

Υποβολή έργου στην ηΤάξη ως εργασία



Δραστηριότητες Μαθήματος

Δραστηριότητα 3

Σταυρόλεξο H5P στην ηΤάξη


η•τάξη

Ενεργά εργαλεία

Ανακοινώσεις

Ασκήσεις

Γραμμή μάθησης

Έγγραφα

Εργασίες

Ημερολόγιο

Μηνύματα

Περιεχόμενο H5P

Πολυμέσα

Χαρτοφυλάκιο / Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλ... / Περιεχόμενο H5P

Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον
Scratch - Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Περιεχόμενο H5P

Δημιουργία Εισαγωγή

Διαδραστικό περιεχόμενο τύπου H5P	Τύπος H5P	
Γεγονότα και εντολές στο Scratch	Crossword	
Δομή ακολουθίας και απλή δομή επιλογής στο Scratch	Crossword	



Γραμμή μάθησης: Ασκήσεων και Δραστηριοτήτων



η·τάξη

▼ Βασικές Επιλογές

🎓 Μαθήματα

📖 Εγχειρίδια

❓ Συχνές ερωτήσεις

📞 Επικοινωνία

➤ Επιλογές Χρήστη

 simop

 **Χαρτοφυλάκιο**

Επιλογή μαθημάτων

Χαρτοφυλάκιο χρήστη

Επιλογή μαθημάτων

← Επιστροφή

Σχ. Μονάδα: ΠΣΔ » Νομός Αχαΐας » Δευτεροβάθμια εκπαίδευση » 8ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

Εγγραφή	Μάθημα (Κωδικός)	Εκπαιδευτικός	Τύπος
	Εισαγωγή στα Υποπρογράμματα με το Scratch και το Robot R4 - Πληροφορική Β' Γυμνασίου (0601081193)	ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ	
	Πληροφορική Α' Γυμνασίου (G418104)	ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ	
	Πληροφορική Β' Γυμνασίου (G418105)	ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ	
	Πληροφορική Γ' Γυμνασίου (G418106)	ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ	
	Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch - Πληροφορική Α' Γυμνασίου (0601081194)	ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ	



Γραμμή μάθησης: Ασκήσεων και Δραστηριοτήτων



η·τάξη

Ενεργά εργαλεία

- Ανακοινώσεις
- Ασκήσεις
- Γραμμή μάθησης**
- Έγγραφα
- Εργασίες
- Ημερολόγιο
- Μηνύματα
- Περιεχόμενο H5P
- Πολυμέσα

🏠 Χαρτοφυλάκιο / Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλ... / Γραμμές μάθησης

Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον
Scratch - Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Γραμμές μάθησης

Δημιουργία

Εισαγωγή

Αναφορές προόδου

Γραμμές μάθησης	
Μελέτη στο σπίτι για το Χειρισμό Γεγονότων στον προγραμματισμό	
Μελέτη στο σπίτι για τη Δομή Ακολουθίας στον προγραμματισμό	
Δραστηριότητες στο σχολείο για το Χειρισμό Γεγονότων στον προγραμματισμό	
Δραστηριότητες στο σχολείο για τη Δομή Ακολουθίας στον προγραμματισμό	



Γραμμή μάθησης: Ασκήσεων και Δραστηριοτήτων

Ασκήσεις

Γραμμή μάθησης

Έγγραφα

Εργασίες

Ημερολόγιο

Μηνύματα

Περιεχόμενο H5P

Πολυμέσα

Συνδέσεις Διαδικτύου

Ανενεργά εργαλεία

Δραστηριότητες στο σχολείο για το Χειρισμό Γεγονότων στον προγραμματισμό

Προσθήκη

Ενότητες γραμμής μάθησης

Προσθήκη

1 Περιγραφή μαθήματος - Χειρισμός γεγονότων.pdf



1 Στόχοι μαθήματος - Χειρισμός γεγονότων.pdf



1 Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch



1 ΦΕ Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch.pdf



1 Σύνδεσμος υποβολής εργασίας - Χειρισμός γεγονότων.html



1 Σύνδεσμος σταυρόλεξου H5P - Χειρισμός γεγονότων.html





Συζήτηση – Ερωτήσεις αναστοχασμού

1. Τι σας δυσκόλεψε περισσότερο στη δημιουργία του προγράμματος;
2. Τι βελτιώσεις που θα προσθέτατε αν είχατε περισσότερο χρόνο;
3. Πώς θα μπορούσε να γίνει πιο διαδραστική η εφαρμογή;
4. Πως σας φάνηκε το μάθημα;