

Δομή ακολουθίας στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch (και εισαγωγή στις δομές ελέγχου)

Στόχοι μαθήματος

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι μαθητές θα είναι ικανοί:

1. Να εξηγούν τι είναι και πώς λειτουργεί η δομή ακολουθίας στον προγραμματισμό.
2. Να δημιουργούν απλά προγράμματα στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch με σειριακή εκτέλεση εντολών.
3. Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τη λειτουργία της απλής δομής επιλογής στον προγραμματισμό.
4. Να τροποποιούν τον κώδικα τους, αλλάζοντας τη σειρά ή τη λειτουργία του.
5. Να διορθώνουν προβλήματα που προκύπτουν από τη χρήση της δομής ακολουθίας ή και της δομής επιλογής.
6. Να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για να ολοκληρώσουν ένα πρόγραμμα