

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

Μάθημα: Πληροφορική  
Ενότητα: Προγραμματισμός Υπολογιστικών Συστημάτων  
Υποενότητα: Δομή ακολουθίας (9.4)  
Τάξη: Α' Γυμνασίου  
Ημερομηνία: 08/04/2025

Στο μάθημα αυτό θα μάθετε τις εντολές σε σειρά (δομή ακολουθίας) στο Scratch. Πρόσθετα θα γίνει μία εισαγωγή στην εκτέλεση εντολών μέσω ελέγχου.

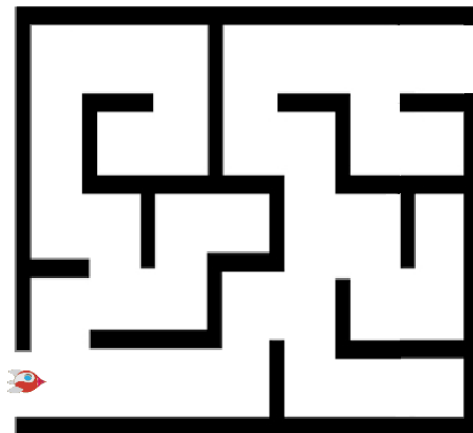
### ΦΑΣΗ 1: Εισαγωγική άσκηση (5 λεπτά)

Ακολουθήστε τον παρακάτω σύνδεσμο προς την ηΤάξη για να απαντήσετε στα ερωτήματα της εισαγωγικής άσκησης όσον αφορά το χειρισμό γεγονότων στο Scratch

[Σύνδεσμος άσκησης στην ηΤάξη](#)

### ΦΑΣΗ 2: Εντολές σε σειρά στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch (10 λεπτά)

Στην παρακάτω εικόνα παρουσιάζεται η μορφή του διαστημοπλοίου και ο λαβύρινθος του διαστήματος μέσα στον οποίο θα πρέπει αυτό να κινηθεί. Το πρότυπο έργο στο Scratch θα το βρείτε στον σύνδεσμο: <https://scratch.mit.edu/projects/1154807340>



**Ζητούμενο:** Καλείστε να προγραμματίσετε το διαστημόπλοιο ώστε να μετακινείται προς την έξοδο του λαβυρίνθου.

Το διαστημόπλοιο κάθε φορά θα κοιτάει προς την κατεύθυνση που μετακινείται.

Εντολές που θα χρειαστείτε:

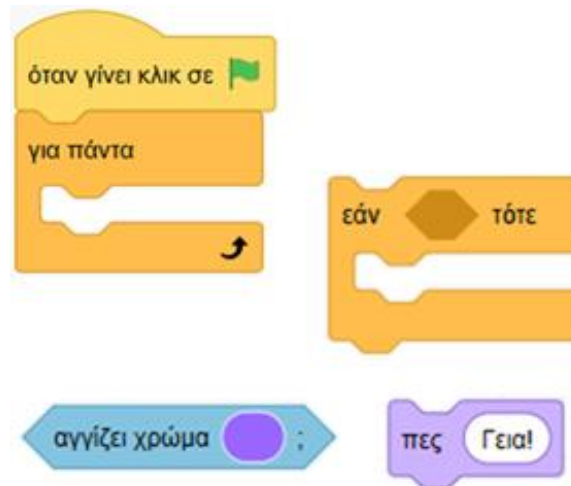


Επιβεβαιώστε την ορθότητα του προγράμματός σας.

### ΦΑΣΗ 3: Εισαγωγή στις δομές ελέγχου στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch (10 λεπτά)

**Ζητούμενο:** Καλείστε να συμπληρώσετε τον κώδικά σας ώστε, εάν το διαστημόπλοιο φτάσει στην έξοδο του λαβυρίνθου (εάν αγγίξει το χρώμα μοβ) τότε να εμφανίζεται το μήνυμα «Πάμε για άλλο γαλαξία». Θα χρειαστεί να προσθέσετε και μία δεύτερη εντολή «Όταν γίνει κλικ σε σημαία»

Πρόσθετες εντολές που θα χρειαστείτε



### ΦΑΣΗ 4: Ολοκλήρωση (15 λεπτά)

Ακολουθήστε τον παρακάτω σύνδεσμο προς την ηΤάξη και προσπαθήστε να λύσετε το σταυρόλεξο με τίτλο «Περιβάλλον Scratch και εντολές σε σειρά (δομή ακολουθίας)» (5 λεπτά)

[Περιβάλλον Scratch και εντολές σε σειρά \(δομή ακολουθίας\)](#)

(Κλείσιμο) Συζήτηση – Ερωτήσεις αναστοχασμού (10 λεπτά)

Τι σας δυσκόλεψε περισσότερο στη δημιουργία του προγράμματος;

Τι βελτιώσεις που θα προσθέτατε αν είχατε περισσότερο χρόνο;

Πώς θα μπορούσε να γίνει πιο διαδραστική η εφαρμογή;

Πως σας φάνηκε το μάθημα;