

ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟ Scratch

Το **Scratch** αναπτύχθηκε από το **MIT Media Lab** και αποτελεί ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον **οπτικού προγραμματισμού** κατάλληλο για μαθήτριες και μαθητές Δημοτικού Σχολείου. Είναι μια γλώσσα προγραμματισμού στην οποία **δε χρειάζεται να πληκτρολογήσεις ούτε μια γραμμή κώδικα** για να γράψεις ένα πρόγραμμα. Μέσα από αυτό, τα παιδιά μπορούν να μάθουν τις **βασικές αρχές του προγραμματισμού** και να δημιουργήσουν τα δικά τους προγράμματα, παιχνίδια, διαδραστικές ιστορίες, animation, κ.ά.

Η τρέχουσα έκδοση του Scratch είναι η 3.0 και είναι διαθέσιμη online στη διεύθυνση:



<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Εναλλακτικά μπορείτε να «κατεβάσετε» και την **offline έκδοση** και να την εγκαταστήσετε στη συσκευή σας από τη διεύθυνση: <https://scratch.mit.edu/download>.

Online ή offline Scratch;

Μπορούμε να δουλέψουμε τα σενάρια σας εξίσου και με τις δύο εκδόσεις του Scratch. Στην **online** εφαρμογή, συνδεόμαστε στο **Scratch με τον λογαριασμό μας**, δημιουργούμε το έργο μας, το **αποθηκεύουμε στην πλατφόρμα του Scratch**, αν θέλουμε το «κατεβάζουμε» και τοπικά στον υπολογιστή μας και τέλος μπορούμε να το κάνουμε κοινόχρηστο ώστε να το διαμοιράσουμε στην κοινότητα του **Scratch** και όχι μόνο (σε ιστοσελίδες, ιστολόγια, κλπ.). Στην **offline** εφαρμογή, δημιουργούμε το έργο μας και το αποθηκεύουμε στον υπολογιστή μας. Αν θέλουμε να το "ανεβάσουμε" στην online εφαρμογή, μπορούμε φορτώνοντας το αρχείο μας από την αντίστοιχη επιλογή.

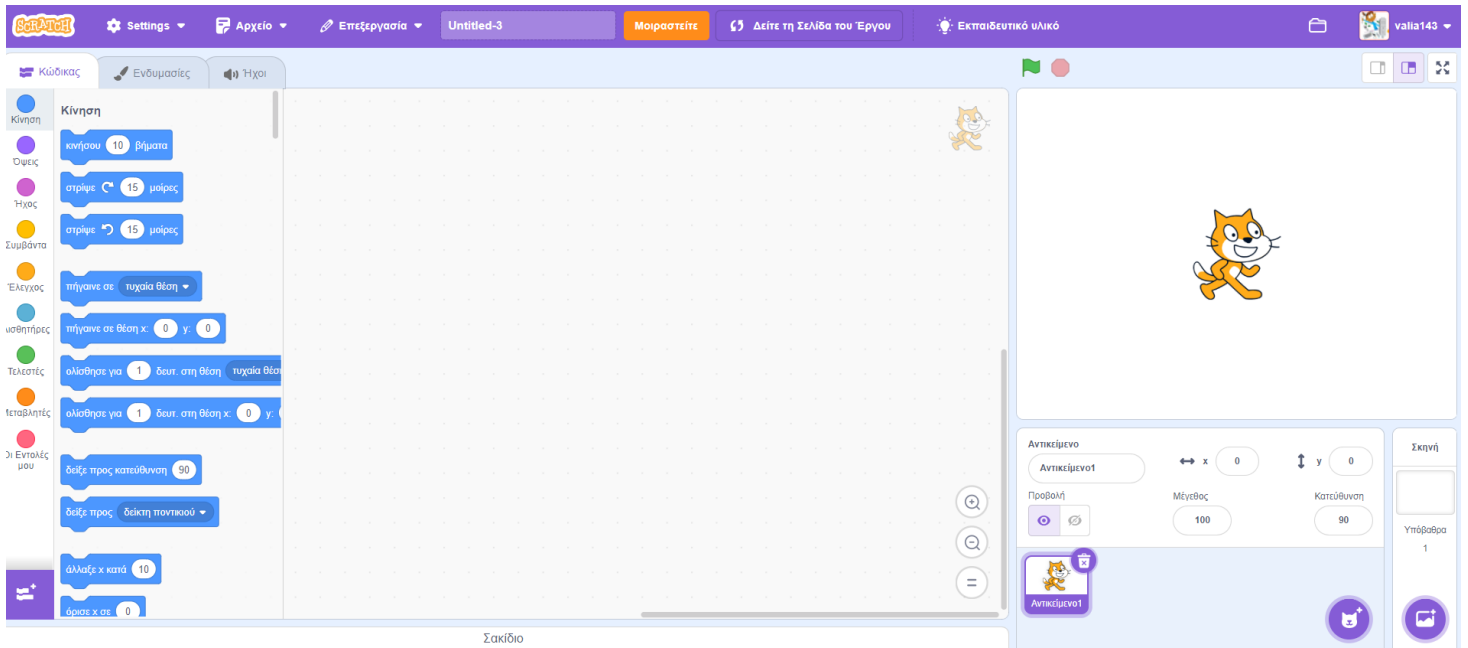
Στο **Scratch** είναι **εύκολο** να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα αφού όλες οι εντολές είναι διαθέσιμες στο αριστερό μέρος του περιβάλλοντος, κατηγοριοποιημένες ανάλογα με το είδος τους σε χρώματα, με τη μορφή **πλακιδίων**. Επιλέγουμε τα πλακίδια (εντολές) και τα μεταφέρουμε στο μεσαίο πλαίσιο για να δημιουργήσουμε τα σενάρια μας, κομμάτι-κομμάτι, εντολή-εντολή, σαν παζλ.

Το **αποτέλεσμα του προγράμματός** μας μπορούμε να το δούμε στο πάνω δεξί τμήμα της οθόνης μας. Εκεί επιλέγουμε τα υπόβραθα, τοποθετούμε τα αντικείμενά μας όπως τη γατούλα και ορίζουμε τη συμπεριφορά τους και τον τρόπο που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.

Τέλος, με το Scratch μπορούμε επίσης να **προγραμματίσουμε και διάφορα ρομποτικά συστήματα** όπως π.χ. τα Lego Education WeDo 2.0 ή τη πλακέτα micro:bit που διαθέτουμε στο Εργαστήριο Πληροφορικής.

Το αποτέλεσμα του προγράμματός μας μπορούμε να το δούμε στο πάνω δεξί τμήμα της οθόνης μας. Εκεί επιλέγουμε τα υπόβαθρα, τοποθετούμε τα αντικείμενά μας όπως τη γατούλα και ορίζουμε τη συμπεριφορά τους και τον τρόπο που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.

Τέλος, με το Scratch μπορούμε επίσης να προγραμματίσουμε και διάφορα **ρομποτικά συστήματα** όπως π.χ. τα Lego Education WeDo 2.0 ή τη πλακέτα micro:bit που διαθέτουμε στο Εργαστήριο Πληροφορικής



Παρακάτω υπάρχει είναι ένας πολύ σύντομος οδηγός για το Scratch (φτιαγμένος σε Scratch), ένα διαδραστικό έργο που δείχνει πώς μπορούμε να δουλέψουμε με το scratch (από τους χρήστες Dadiwiki και rkoutroulis).

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει. Κάντε κλικ στο βελάκι στο κάτω μέρος της οθόνης για να προχωρήσετε τον οδηγό.



<https://scratch.mit.edu/projects/34561116/>