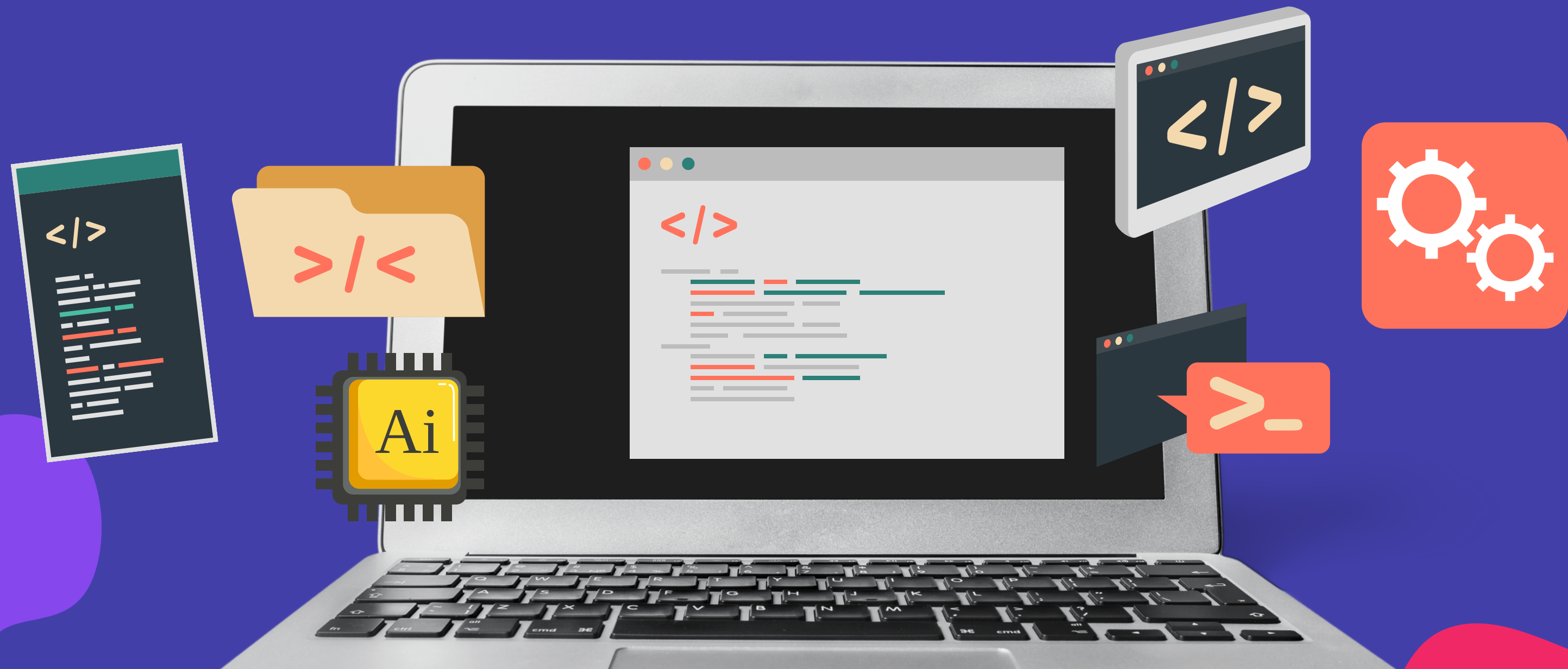


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ



SCRATCH ([SCRATCH.MIT.EDU](https://scratch.mit.edu))

ΟΠΤΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΜΠΛΟΚ

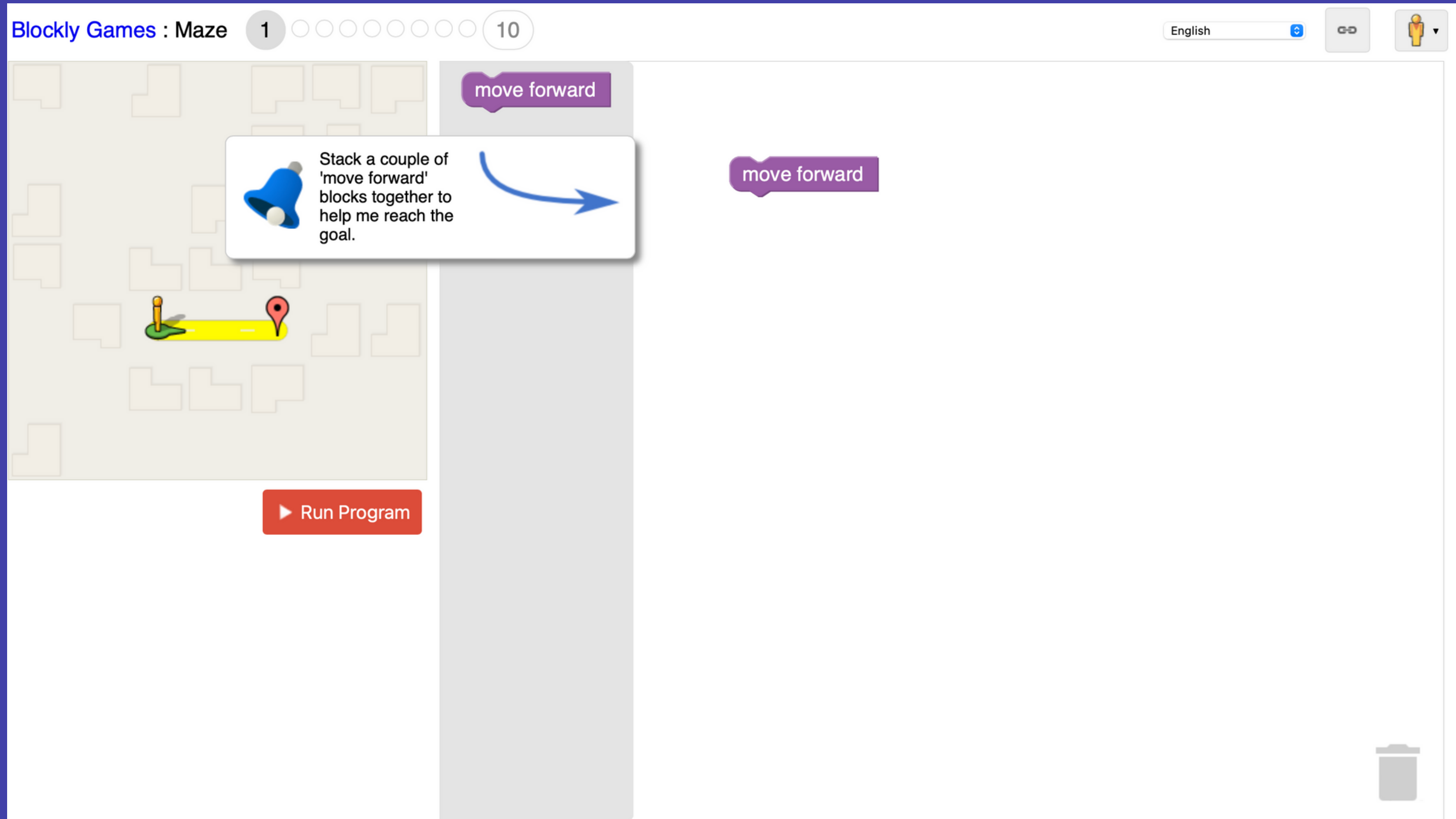
To Scratch επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργούν διαδραστικά παιχνίδια, ιστορίες και κινούμενα σχέδια, προγραμματίζοντας με πολύχρωμα "τουβλάκια" εντολών. Μέσα από ένα εύκολο και δημιουργικό περιβάλλον, καλλιεργούνται η αλγοριθμική σκέψη και η φαντασία.

The screenshot displays the Scratch web interface. The top navigation bar includes the Scratch logo, a settings gear, and menu items for File, Edit, Share, See Project Page, Tutorials, and Debug. The user's name 'madrumagda' is visible in the top right. The main workspace is divided into three panels: Code, Costumes, and Sounds. The Code panel is active, showing two scripts. The first script, triggered by 'when green flag clicked', includes blocks for 'hide', 'switch costume to Scratch Cat5', 'set size to 85%', 'show', 'wait 0.2 seconds', a 'repeat 4' loop containing 'next costume' and 'wait 0.05 seconds', 'go backward 100 layers', and another 'hide' block. The second script, triggered by 'when I receive knipoog', includes 'switch costume to Scratch Cat', a 'repeat 3' loop with 'next costume' and 'wait 0.05 seconds', 'wait 0.2 seconds', another 'repeat 3' loop with 'switch costume to costume number - 1' and 'wait 0.05 seconds'. The left sidebar shows the 'Motion' category selected, with various movement blocks like 'move 10 steps', 'turn 15 degrees', 'go to random position', and 'glide'. The right sidebar shows the 'Stage' area with a blue background and a robot character. Below the stage is a 'Sprite' panel showing 'ScratchCatMap' with coordinates (-22, -33) and a 'Size' of 85. A 'Costume' panel below the sprite shows a grid of 20 different costumes, including various robot parts and the Scratch Cat character.

BLOCKLY GAMES (BLOCKLY.GAMES)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΜΠΛΟΚ

Η πλατφόρμα προσφέρει παιχνίδια-ασκήσεις που διδάσκουν βασικές έννοιες του προγραμματισμού, όπως λογική, ακολουθία εντολών, βρόχους και συνθήκες. Κατάλληλο για αρχάριους που θέλουν να εξοικειωθούν με την έννοια της υπολογιστικής σκέψης παίζοντας.



MAKECODE FOR MICRO:BIT ([MAKECODE.MICROBIT.ORG](https://makecode.microbit.org))

ΟΠΤΙΚΟΣ ΚΑΙ JAVASCRIPT ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Οι μαθητές
προγραμματίζουν
τον
μικροϋπολογιστή
micro:bit ώστε να
εκτελεί ενέργειες
όπως εμφάνιση
μηνυμάτων,
αισθητήρες
θερμοκρασίας,
χρήση κουμπιών
και άλλα. Το
MakeCode
επιτρέπει
εναλλαγή μεταξύ
μπλοκ και κώδικα
JavaScript,
ενισχύοντας τη
μετάβαση από
οπτικό σε γραπτό
προγραμματισμό.

