

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Συνδέω το micro:bit στον φορητό υπολογιστή και το περιβάλλον Scratch – Ελέγχω συμβάντα με τα πλήκτρα A-B
Περιβάλλον Scratch 3.0

ΟΜΑΔΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: _____

ΜΕΛΗ: _____

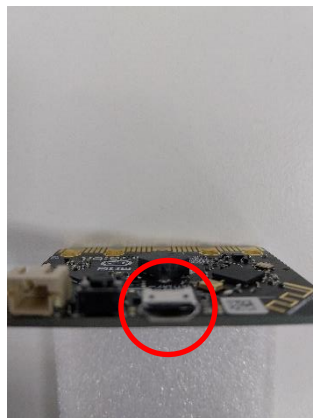
Στόχοι του φύλλου εργασίας είναι οι μαθητές να:

-  Συνδέουν την πλακέτα micro:bit, στον φορητό υπολογιστή, με καλώδιο usb και Bluetooth
-  Επεκτείνουν την λειτουργικότητα του λογισμικού Scratch με εντολές για το χειρισμό του micro:bit
-  Χειρίζονται συμβάντα με το πάτημα των 2 πλήκτρων (A και B) του micro:bit
-  Συνδυάζουν εντολές της νέας ομάδας με τις υπάρχουσες του Scratch



1^η Δραστηριότητα (Διάρκεια 15')

Βήμα 1: Παρατηρήστε τις παρακάτω εικόνες



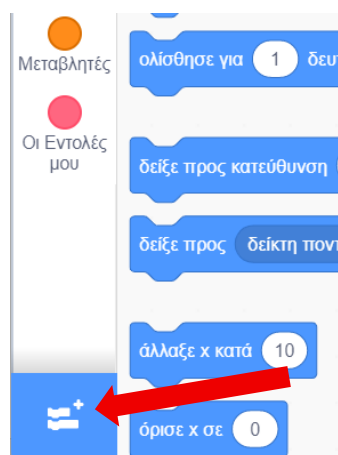
Συνδέστε το καλώδιο usb που έχετε μπροστά σας με την πλακέτα του micro:bit και τον φορητό υπολογιστή.

Βήμα 2: Ανοίξτε ένα νέο έργο Scratch. Εξερευνήστε τις εντολές του Scratch και προσπαθήστε να βρείτε κάποια εντολή που να αναφέρεται στο micro:bit.

Ερώτηση 1: Βρήκατε κάποια ομάδα εντολών που σχετίζεται με το micro:bit;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ:

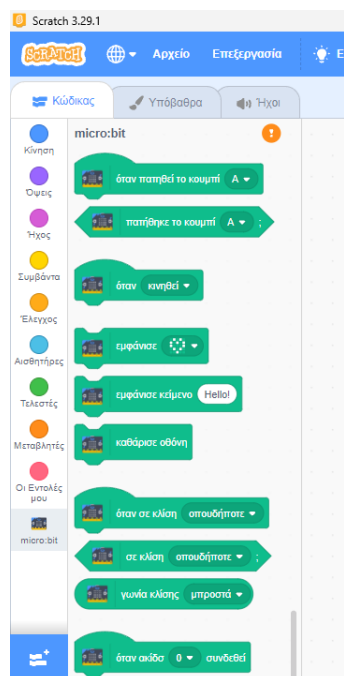
Βήμα 3: Αν δεν βρήκατε κάποια σχετική εντολή τότε έχετε δίκιο. Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να προσθέσετε στο Scratch τις εντολές (βιβλιοθήκη) για τον έλεγχο του micro:bit.



1

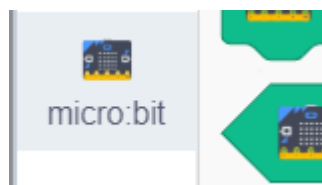


2

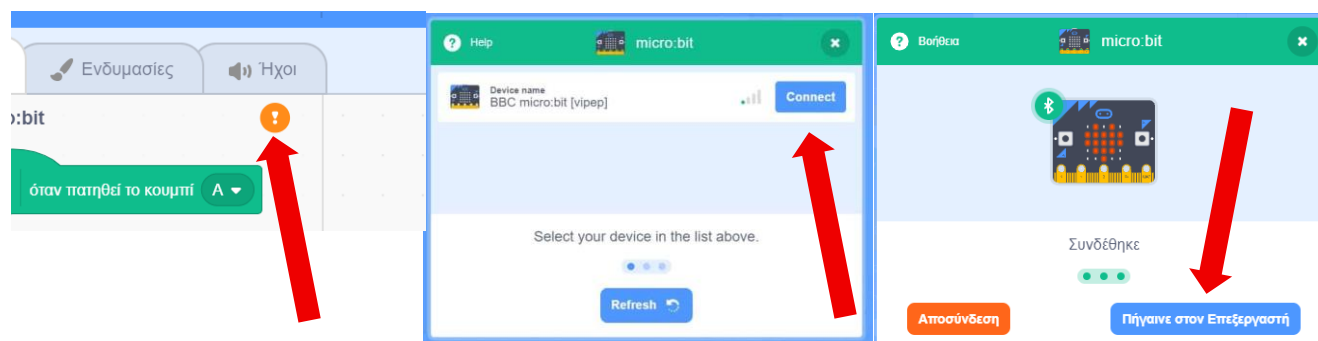


3

Πλέον θα πρέπει να βλέπετε μια νέα ομάδα εντολών με εικονίδιο



Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να συνδεθεί το micro:bit στον φορητό υπολογιστή μέσω Bluetooth.



Ερώτηση 2: Πόσες νέες εντολές έχουν προστεθεί; Μετρήστε και απαντήστε

ΑΠΑΝΤΗΣΗ:

2^η Δραστηριότητα (Διάρκεια 20')

Βήμα 4: Τα μέλη της ομάδας συνεργάζονται για την υλοποίηση της παρακάτω εφαρμογής και καταγράφουν τις ενέργειές τους στον πίνακα που ακολουθεί.

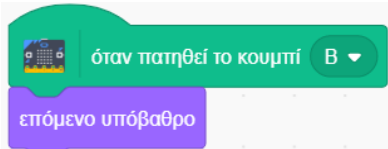
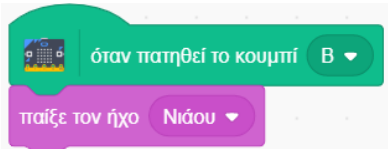
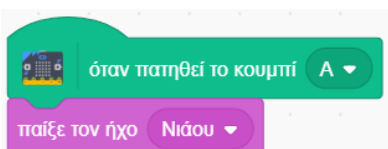
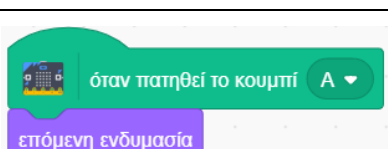
- Όταν πατιέται το πλήκτρο A του micro:bit τότε να ακούγεται ένα νιαούρισμα (ήχος «Νιάου»).
- Όταν πατιέται το πλήκτρο B του micro:bit τότε να αλλάζει το επόμενο υπόβαθρο.

Tip: Για το δεύτερο ζητούμενο θα πρέπει να προσθέσετε περισσότερα από ένα υπόβαθρα στο έργο σας.

Καταγράψτε τις ενέργειες που κάνετε για την υλοποίηση της εφαρμογής στον πίνακα που ακολουθεί.

α/α	Ενέργειες που κάνατε
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

ΕΡΩΤΗΣΗ 3:

Ποιες εντολές είναι σωστές για την εφαρμογή μας;	Σβήστε την λάθος απάντηση
	ΣΩΣΤΗ / ΛΑΘΟΣ
	ΣΩΣΤΗ / ΛΑΘΟΣ
	ΣΩΣΤΗ / ΛΑΘΟΣ
	ΣΩΣΤΗ / ΛΑΘΟΣ

Βήμα 4: Αποθηκεύστε το έργο Scratch στον φάκελό σας με όνομα ScratchMicrobit.

Αυτοαξιολόγηση

Στόχοι	Ναι	Όχι καλά	Όχι
Συνδέω εύκολα το micro:bit σε Η/Υ			
Ενσωματώνω νέες εντολές στο Scratch			
Συνδυάζω τις νέες εντολές με τις υπάρχουσες			
Κατανόησα τον τρόπο λειτουργίας του micro:bit			
Μπορώ να ελέγχω το πάτημα των πλήκτρων Α,Β			
Συνεργάζομαι στην ομάδα για τη εύρεση λύσης			