

Räknesaga



Nu ska du få skapa en räknesaga i Scratch jr. En räknesaga innehåller ofta ett matematiskt problem som ska lösas. Eleverna kan skapa en räknesaga med hjälp av alla räknesätt, både addition, subtraktion, multiplikation eller division. Här följer 3 kortfattade exempel så ni får en uppfattning.

Exempel 1: 5 fåglar satt i ett träd, sedan flög 2 bort. Hur många fåglar är det kvar?

Exempel 2: 8 barn ska gå till en trädgård för att plocka äpplen, när de kommer fram finns det bara 4 äpplen kvar. Hur ska de göra nu? De får gå hem och dela på dem. De delar 8 äpplen på 4 barn och kommer fram till att de får ett halvt äpple var.

Dessa kan man anpassa efter vilken svårighetsgrad som passar bäst.

Delmoment 1: Planera din räknesaga

Det är en god idé att först tänka igenom vad räknesagan ska handla om. Du kan rita upp det som ska hända på ett papper, det kallas för att göra ett STORYBOARD. Alltså planera din räknesaga med bilder. Det behöver inte vara snyggt utan bara så att det går att förstå, streckgubbar fungerar bra!

Samtidigt som du ritar upp räknesagan steg för steg, behöver du fundera på vilka skript du kommer att behöva för att ANIMERA din berättelse i Scratch. Att animera betyder att levandegöra, t ex att göra så att karaktärerna rör sig och låter.

1. Rita upp din räknesaga. Håll det enkelt! Tänk på det här:
 - VEM eller VILKA ska räknesagan handla om?
 - VAR ska räknesagan utspela sig?
 - Vilket matematiskt PROBLEM ska finnas?
 - VAD ska hända?
 - HUR ska det lösas? Vilket RÄKNESÄTT används för att lösa problemet?
2. Testa din storyboard på någon. Förstår hen berättelsen? Går den att animera i Scratch?

Delmoment 2: VEM/VILKA? Välja huvudkaraktär

Börja med att ta bort katten och välja en ny karaktär till din räknesaga. Du behöver en huvudkaraktär, men kanske också några fler karaktärer som ska vara med?

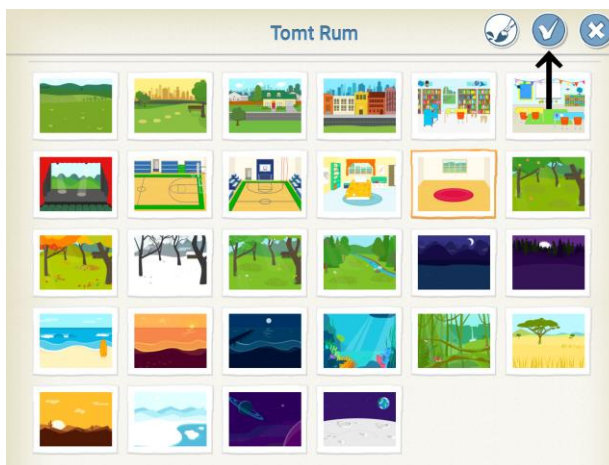
För att ta bort katten, håll nere på katten länge tills ett kryss kommer tryck då på krysset. Sedan trycker du på krysset för att välja nya karaktärer.



Delmoment 3: VAR – välja bakgrund

Nu ska du välja bakgrund för din räknesaga, en eller flera olika ifall du vill kunna byta scen i berättelsen. Du kan använda färdiga bakgrunder från biblioteket, eller rita själv.

5. För att ändra bakgrund trycker du först på bakgrundsbilden högst upp i mitten. Sedan väljer du passende bakgrund till din räknesaga.



Välj en passande bakgrund till din räknesaga. Sedan kan du flytta på karaktärerna genom att trycka på dem och dra. Du kan även lägga till fler karaktärer allt eftersom.



Delmoment 4: Animera räknesagan med skript

Nu när du har karaktärer och bakgrund färdig kan du börja skapa ditt första skript. Det är skripten som ska ANIMERA din räknesaga, få saker att hända i den.

Eftersom det är din saga behöver du själv prova dig fram och hitta de skript du behöver. Titta gärna på dina tidigare projekt och hur du gjorde skripten då. Här får du några tips på användbara skript för att skapa en berättelse.

Gör ett skript i taget och testa ofta, tryck på START-knappen och se om skriptet gör det som du hade tänkt.

- Vad ska hända när berättelsen startar?



Använd START blocket

Sedan fäster du fast de block du vill ha, men du måste börja med den gröna flaggan.

- Hur ska karaktären röra på sig?

Använd rörelseblock under knappen med den blåa pilen. Där kan man välja om karaktären ska gå framåt, bakåt, hoppa osv. Man kan även bestämma hur lång tid eller hur många steg de ska ta varje gång de gör det. Man kan även bestämma hur snabbt den ska gå eller springa.



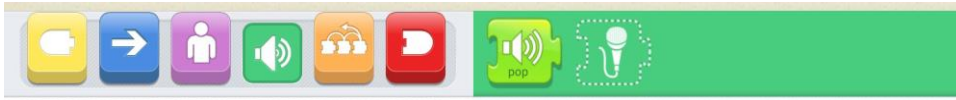
- Anpassa karaktären?

Under den lila knappen kan ni bestämma storleken på karaktären, om den ska minska eller bli större och om den ska säga något i en pratbubbla. Man kan även få någon att försvinna eller bli osynlig för att sedan dyka upp någon annanstans.



- Ska karaktären säga något?

Under den lila knappen kan ni som sagt använda pratbubblor och skriva vad ni vill att er karaktär säger. Ni kan också gå in på den gröna knappen och välja att spela in eget ljud.



Under den orangea knappen kan man bland annat välja hur länge tex något ska visas eller fördröja en effekt med hjälp av klockan. Man kan även välja hur snabbt någon ska gå eller springa.



- Vill du byta kläder eller utseende på karaktären?



När du trycker på penseln så hamnar du i ett redigerings program där man kan byta färg på kläder, hud, hår etc.

Se till att just den karaktären är markerad som du vill redigera.

- Ska räknasagan byta scen eller bakgrund?

Under den röda knappen sedan väljer ni när den ska sluta visa ert skript (koden) eller om den ska gå vidare till en ny bild/scen. På vänster ser ni hur många scener ni har och kan trycka på + - tecknet för att skapa en ny.





Man har 4 scener att använda sig av, ett tips är att ha en scen till introduktion av karaktärer och bakgrund, en annan där "problemet" uppstår, en tredje scen där det kommer fram en lösning och eventuellt en fjärde och sista scen med ett avslut. I detta exempel nedan ser man 4 barn som går på kalas i första scenen, i andra märker dem att det bara finns en tårta och att den är uppdelad i 8 bitar och i tredje scenen räknar barnen ut att de får 2 bitar tårta var. Sedan lade vi till en sista scen där de dansar och har kul!

Det finns självklart mycket mer att göra men ni får utforska och pröva er fram! Exempel på övningar/lektioner är: skapa en egen berättelse, göra räknesagor, animera naturfenomen eller annat som passar undervisningen.

Färdig!

Grattis, nu har du gjort klart uppgiften.