



Egen berättelse

Nu ska du få skapa en egen berättelse i Scratch. En berättelse innehåller ofta en huvudkaraktär som ska nå ett mål men som möter något hinder på vägen, ett problem som behöver lösas.

Exempel: En spindel är på väg till sitt hus uppe i spindelnätet. Då börjar det regna, en regndroppe träffar spindeln som faller ner i en vattenpöl. Spindeln försöker klättra upp igen men kommer inte ur vattenpölen – Hjälp! ropar spindeln som inte kan simma. Då kommer solen och jagar bort regnmolnet. Solen torkar bort vattnet och spindeln kan klättra upp till sitt hus. Känner du igen berättelsen?

Delmoment 1: Planera din berättelse

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

Samtidigt som du ritar upp berättelsen 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 berättelse. Håll det enkelt! Tänk på det här:
 - VEM ska berättelsen handla om?
 - VAR ska berättelsen utspela sig?
 - Vilket MÅL ska huvudkaraktären nå?
 - VAD ska hända som innebär ett hinder på vägen?
 - HUR ska det lösas?
2. Testa din storyboard på någon. Förstår hen berättelsen? Går den att animera i Scratch?

Delmoment 2: VEM? Välja huvudkaraktär

Börja med att ta bort katten och välja en ny karaktär till din berättelse. 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 berättelse, 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 passande bakgrund till din berättelse.



Välj en passande bakgrund till din berättelse. Sedan kan du flytta på karaktärerna genom att trycka på dem och dra.



Delmoment 4: Animera berättelsen med skript

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

Eftersom det är din berättelse 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.

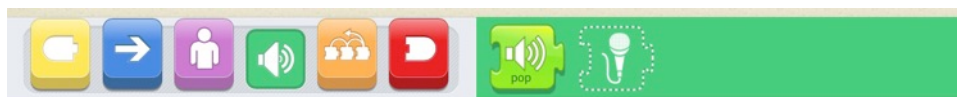
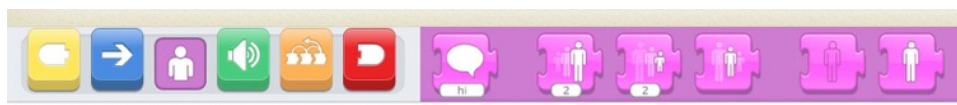
- Anpassa karaktären?

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?

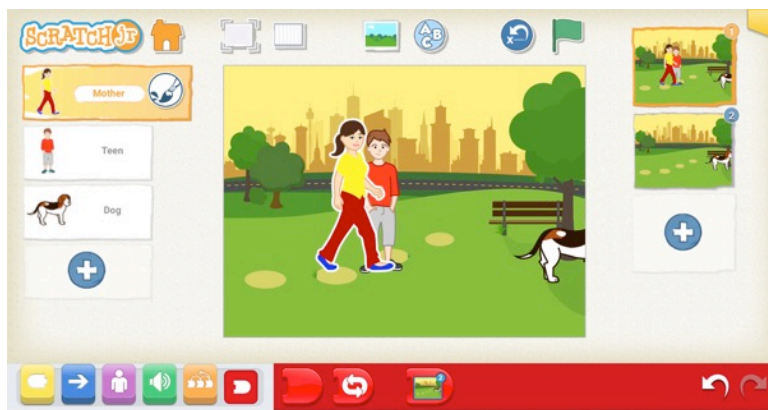


När du trycker på penseln så hamnar du i ett redigerings program där man kan byta färg på kläder, hud, hår etc.

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

- Ska berättelsen 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



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,

Färdig!

Grattis, nu har du gjort klart uppgiften.

Här nedan följer ett exempel på en storyboard:
