

Handledning med uppgifter i ScratchJr

Skapa & berätta med **DIGITALA SPEL**

Skapa ett speläventyr
Tema: Hitta min kompis



Koncept för skapande skola
Målgrupp Åk F-2

Utvecklat av GameFlame



Kontakt: oscar@gameflame.se

Version 1.1 - Generell, HT 2019

Innehållsförteckning

Introduktion av verktyget ScratchJr	3
Grundläggande om verktyget	3
Förberedelser	4
1.1 Gruppindelning	4
1.2 Gruppen kommer överens om vad speläventyret ska handla om	4
1.3 Skapa ert innehåll	5
<i>Viktigt om upphovsrätt och att använda innehåll från internet</i>	6
Workshop	6
<i>Utrustning och teknik som behöver fungera inför workshop</i>	6
1. Introduktion och förberedelser	6
2. Uppgifter	6
3. Avslutning	6
Extrauppgifter	6
Tips och länkar	7
<i>ScratchJr</i>	7
<i>Scratch och kodning</i>	7
<i>Spel där spelarna kan bygga eget innehåll</i>	7
<i>Verktyg för att göra egna spel (professionellt)</i>	7
<i>Utbildningar inom spelutveckling</i>	7
Interaktivt bildmanus - litet	8
Interaktivt bildmanus - stort	9

Introduktion av verktyget ScratchJr

Grundläggande om verktyget

ScratchJr är en gratis app för digitalt skapande där användaren kan skapa interaktiva berättelser, enkla spel, animationer och lära sig grunderna inom programmering.

ScratchJr är ett samarbete mellan DevTech Research Group vid Tufts universitet, Lifelong Kindergartengruppen vid MIT Media Lab och Playful Invention Company. Appen är översatt till svenska.

ScratchJr kan köras på flesta moderna surfplattor, i denna workshop utgår jag ifrån att eleverna arbetar på iPad.

Det finns en mängd färdiga bilder att utgå ifrån, men det är lätt att fotografera av egna bilder. Det går att arbeta med max 4 scener i ett projekt.

Programmeringen är väldigt förenklad jämfört med Scratch på webben, men är en bra introduktion för de yngsta.



Förberedelser

1.1 Gruppindelning

Varje klass delas in i max 10 arbetsgrupper.

(Arbete med helklass/10 grupper förutsätter hjälp av IKT pedagog och att ordinarie pedagog/er är på plats.)

Varje arbetsgrupp består förslagsvis av 2-3 elever. De bör hjälpas åt med förberedelser och uppgifter.

Varje grupp behöver tillgång till en iPad under workshopen.

Under workshop samarbetar eleverna runt iPaden, vid behov roterar vi var 5:e minut.

För in namnen i respektive klass och grupp i rätt flik i gruppdokumentet på Google Drive.

1.2 Gruppen kommer överens om vad speläventyret ska handla om

Ni kan titta på mitt exempel igen. Det finns tillgängligt genom Google Drive, i katalogen "ScratchJr - inspiration och dokumentation". Öppna filen "Hitta min kompis.sjr" med ScratchJr på en iPad. Jag kan också maila filen till er om ni kontaktar mig.

Vi arbetar med temat **"Hitta min kompis"**.

Varje grupp får fundera på vad deras speläventyr ska handla om, var det ska utspela sig, vem som ska vara med, vad de ska säga och hur de vill att det ska fungera.

Använd ett storyboard, bildmanus. Mallar finns i slutet av dokumentet.

Tänk särskilt på följande frågor:

- **Var är de? Hur ska bakgrunden eller bakgrunderna se ut? (Max 2 bakgrunder)**
- **Vem/vilka handlar det om? (1-3 figurer)**
- **Vad ska de säga? (Håll det väldigt kort! Få hjälp att skriva ner om det behövs.)**
- **Vad ska spelaren göra i ert speläventyr?**
- **Hur klarar man speläventyret?**
- **Hur går man till nästa scen eller går vidare?**
- **Vilka andra saker ska finnas med som ska gå att klicka på?**
- **Vad ska speläventyret heta?**

Håll det väldigt enkelt!

*Vi kommer inte att hinna göra några avancerade spel.
Ett speläventyr är mer som en interaktiv berättelse.*

1.3 Skapa ert innehåll

Gruppen ritar och förbereder allt material till speläventyret inför workshopen.

Använd gärna svart tusch för konturerna på figurer och objekt (på bakgrund behövs det ej).

Allt som ska gå att röra på eller peka på ska vara en egen bild. Speläventyret byggs upp i olika lager med separata bilder som kan programmeras.



Bildmapp

Varje grupp samlar sina bilder, bildmanus och annat material i en plastficka eller mapp som märks med gruppens namn. Mappen ska gruppen sedan ha med sig och använda under workshopen.

De bilder som behövs är:

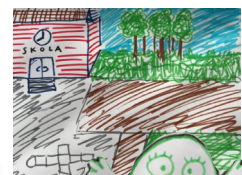
Startskärm (1 st)

Vad ska spelet heta? Skriv en titel. Vill ni kanske skriva era namn som har gjort speläventyret? Rita en bild som visas när spelet startar om ni vill.



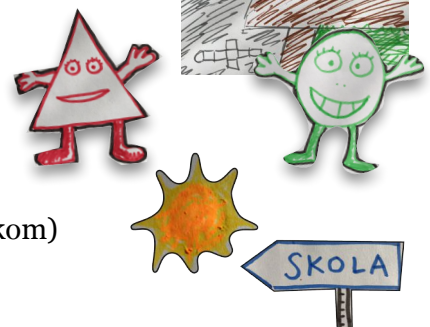
Bakgrund (1-2 st)

Var utspelar sig spelet? (I mitt exempel på en skola och en lekplats)
Scenen i ScratchJr är 20 steg bred och 15 steg hög. Proportionerna är 4:3 på scenen/bakgrunden. Skriv ut och använd denna mall för att få rätt proportioner på bakgrunden. <https://goo.gl/GKQ4S6>



Figurer (1-3 st)

Vem/vilka ska vara med? (I mitt exempel Trio och Rondo)



Objekt/saker (valfritt)

Andra saker? (i mitt exempel t. ex. en snurrande sol, skyltar som kan klickas på och en buske som Rondo gömmer sig bakom)

Viktigt om upphovsrätt och att använda innehåll från internet

Endast eget innehåll, innehåll från Scratch eller det innehåll vi tillhandahåller är tillåtet att använda. *Musik, ljud, bilder och filmer från internet är skyddade av upphovsrätt och får inte användas.*

Workshop

Utrustning och teknik som behöver fungera inför workshop

iPads

Varje grupp behöver tillgång till en **iPad** med **appen ScratchJr installerad** samt **internetuppkoppling**.

Verifiera detta innan workshopen.

Projektor/Smartboard/TV

Under spelworkshopen behöver vi tillgång till projektor/smartboard/TV och högtalare för gemensamma genomgångar.

1. Introduktion och förberedelser

Varje grupp tar med sin mapp med storyboard/bildmanus och alla sina bilder till workshopen.

I klassrummet går vi igenom vad vi ska göra och tittar på mitt exempel igen innan vi kör igång.

2. Uppgifter

Vi kommer gemensamt att gå igenom uppgifterna steg för steg och se till att alla grupper är med.

Under delar av workshopen arbetar grupperna mer självständigt med olika uppgifter.

Vi börjar med det viktigaste och det som alla behöver göra och hjälper sedan grupperna med deras olika önskemål. Det är inte säkert att vi hinner med alla önskemål.

3. Avslutning

Om vi hinner i slutet av dagen tittar vi på resultaten och alla grupper får visa upp sina speläventyr. Jag kommer att samla alla speläventyren på Google Drive i respektive grupps katalog.

Extrauppgifter

Testa och utforska. Lägg till animation, musik, funktion eller annat som ni vill prova på.

Jag kommer också att ha med mig andra extrauppgifter för de grupper som känner sig färdiga.

Tips och länkar

ScratchJr

Läs mer om ScratchJr här, <https://www.scratchjr.org>.

Scratch och kodning

Scratch har en hel del inbyggda handledningar (scratch.mit.edu/ideas)

Kodboken (www.kodboken.se) - en gratis tjänst från Kodcentrum, en ideell förening som helt gratis introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande. Innehåller bra övningar. Kodboken har även en bra lista med tips och länkar för att utforska vidare.

Internetstiftelsen i Sverige (iis) har en hel del bra dokumentation och övningar.

Mycket är samlat här:

[digitalalektioner.iis.se/lektioner/? amnesomrade=scratch](http://digitalalektioner.iis.se/lektioner/?amnesomrade=scratch)

<http://barnhack.se>

T.ex. Kom igång med Scratch, Lärrarhandledning för årskurs 1-6.

Spel där spelarna kan bygga eget innehåll

LittleBigPlanet - bygg egna banor och dela dem med ett stort community.

Minecraft - bygg egna världar och dela dem med ett stort community.

Verktyg för att göra egna spel (professionellt)

2D

Game Maker Studio

Defold

GameSalad

3D

Unity

Unreal

Utbildningar inom spelutveckling

www.spelutbildningar.se drivs av Dataspelsbranschen och ger en bra översikt över utbildningar, inriktningar och roller inom spelindustrin.

Interaktivt bildmanus - Skapa och berätta med digitala spel



- ▶ Var är de? Hur ska bakgrunden se ut?
- ▶ Vem handlar det om?
- ▶ Hur ska figurerna se ut?
- ▶ Vad ska de säga?
- ▶ Vad ska spelaren göra i speläventyret för att gå vidare?
- ▶ Vad mer ska finnas eller hända?

[illegible]

Scen nr:

- Var är de? Hur ska bakgrunden se ut?
- Vem handlar det om?
- Hur ska figurerna se ut?
- Vad ska de säga?
- Vad ska spelaren göra i speläventyret för att gå vidare?
- Vad mer ska finnas eller hända?