

Berätta en interaktiv saga med Makey Makey



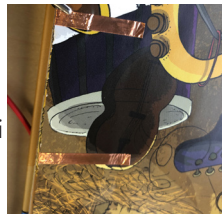
Med Makey Makey blir det möjligt att skapa med IT som material. Genom att koppla in Makey Makey i en dator och koppla den till olika elektriskt ledande föremål, blir det möjligt att styra spel mm på datorn.

MÅL:

Att skapa med IT som material. Skapa korta program i Scratch och sätta ljud till en saga som styrs av Makey Makey.

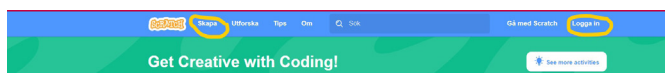
HUR GÖR DU?

Hur gör du, sagan: Plocka fram en saga som du kan "förstöra" och välj ut en sida som du vill sätta ljud till. Välj ut fyra delar/personer/djur i bilden som ska "ljudsättas". Gör "platsen" ledande genom en bit koppartejp eller liknande. Fäst en krokodilklämma i tejp.

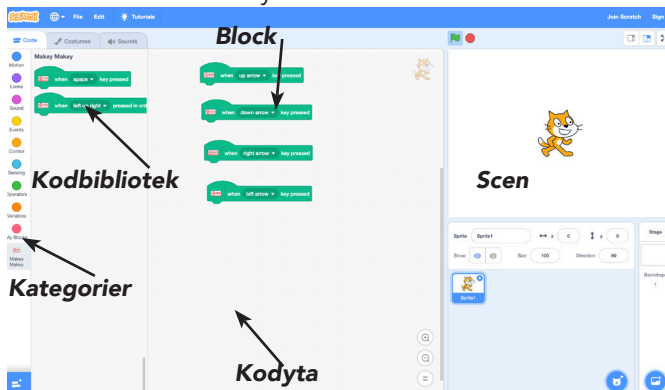


Hur gör du, programmering:

Gå till hemsidan: <https://scratch.mit.edu/>
Logga in på ditt konto eller välj skapa:

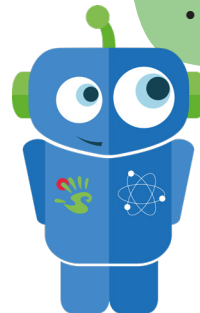


När du kommit vidare hittar du scenen med katten, kodbibliotek och kodytan.



Det här behöver du:

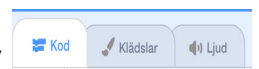
- En Makey Makey
- Dator
- En kasserad sagobok
- Folie
- Koppartejp
- Päsningar



Du kommer att använda fliken kod, där programmen skrivs samt fliken ljud, där vi spelar in ljud.

Lägg till block för Makey Makey

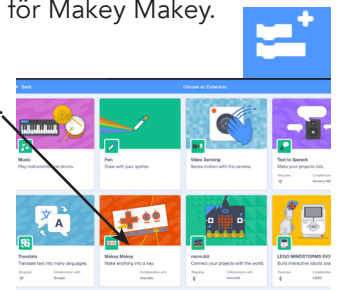
I Scratch finns ett "tillägg" för Makey Makey. Genom att lägga till detta får vi block som är skräddarsydda för Makey Makey.



Tryck på "Lägg till ett tillägg" knappen nere i vänster hörn.

Välj tillägget för Makey Makey.

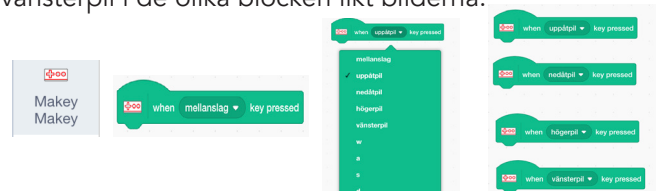
Nu har du ytterligare en kategori som heter Makey Makey.



Skriver program

Börja med att dra ut fyra likadana "When mellanlag key pressed" block till din kodyta. Dessa hittar du under kategorin Makey Makey.

Tryck på den vita pilen efter mellanlag, en rullista visar nu olika alternativ. Välj uppåtpil, nedåtpil, högerpil samt vänsterpil i de olika blocken likt bilderna.



VAD SÄGER LÄROPLANEN?

Lpfö18

Förskolan ska ge varje barn förutsättningar att utveckla

- förmåga att skapa samt förmåga att uttrycka och kommunicera upplevelser, tankar och erfarenheter i olika uttrycksformer som bild, form, drama, rörelse, sång, musik och dans,
- intresse för berättelser, bilder och texter i olika medier, såväl digitala som andra, samt sin förmåga att använda sig av, tolka, ifrågasätta och samtala om dessa.

Lgr11, reviderad 2018.

Svenska åk 1-3, Tala, lyssna och samtala

Muntliga presentationer och muntligt berättande om vardagsnära ämnen för olika mottagare. Bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel som kan stödja presentationer.

Teknik Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar:

Åk 1-3: Att styra föremål med programmering.

Åk 4-6: Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.

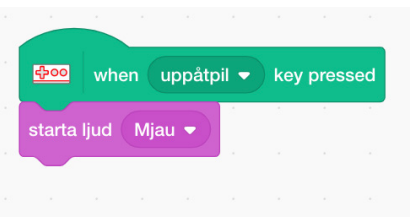
Välja ljud

Nu är det dags för ljuden. Vi kommer att lägga till ljud på två olika sätt. Både genom att skapa egna ljud samt välja redan färdiga ljud i biblioteket under fliken ljud. Gå först till kategorin ljud och välj mellan blocken.



”Spela ljudet” betyder att du kan spela upp ljudet flera gånger efter varandra utan att ljudet har spelat klart. Spela ljudet tills färdigt betyder att hela ljudet spelas innan något annat ljud spelas upp.

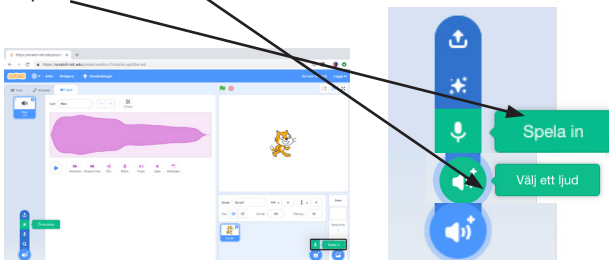
Dra in ljudblocket till Makey Makey blocket så som bilden visar.



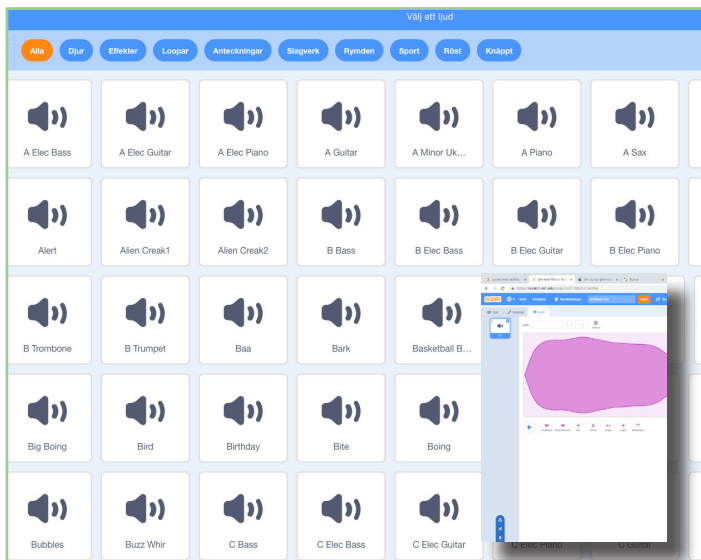
Nu ligger ”default-ljudet” meow där. Vi vill ha ljud som passar vår saga. Då kan vi hitta nya ljud på två olika sätt. Hur vi än nu gör går vi vidare till ljudhanteraren under fliken ljud. För att skapa/lägga till/manipulera ljud, tryck på ”högtalarikonen i det nedre vänstra hörnet. En meny rullar upp med olika ljudalternativ.



Antingen väljer du ljud från ljudbiblioteket/ljudhanteraren ”välj ett ljud” eller så kan du spela in ett eget ljud ”spela in”.

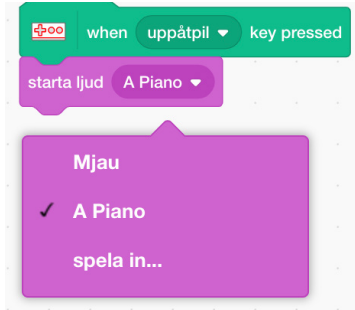


Nu börjar vi med att välja ett ljud som passar din saga från ljudbiblioteket. Välj alternativet ”välj ett ljud” med förstoringsglaset som ikon.



Håll muspekaren över ljudet för att lyssna på det. När du bestämt vilket ljud du vill ha så klicka på det. Ljudet läggs till på första sidan. Gå tillbaka till första sidan fliken, Kod, för att lägga till rätt ljudblock.

Gå till ditt ljudblock, använd rullgardinen för att leta mellan de olika tillagda ljuden, där ligger ditt ljud.



Spela in eget ljud

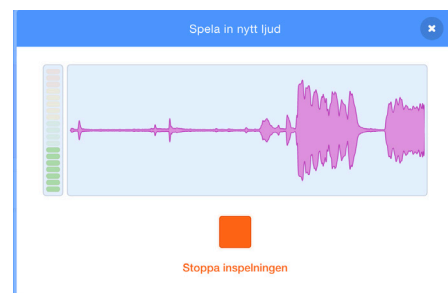
För att spela in ljud klicka på ”högtalare ikonen” i det nedre vänstra hörnet.

Välj ”Spela in”. Tillåt mikrofonanvändning. Ett nytt fönster öppnas. Klicka på knappen ”Spela in” för att starta inspelningen.

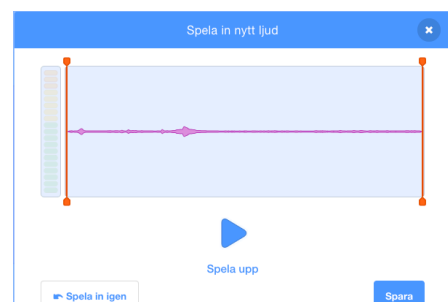
Nu får du börja prata, göra läten eller skramla med något. Tryck ”stoppa inspelning” och välj sedan spara. Vill du förhandslyssna innan du sparar välj ”Spela upp”.



1. Tryck på spela in



2. Prata och tryck på stopp



3. Förhandslyssna och spara



Du kan sätta ljud till vad som helst

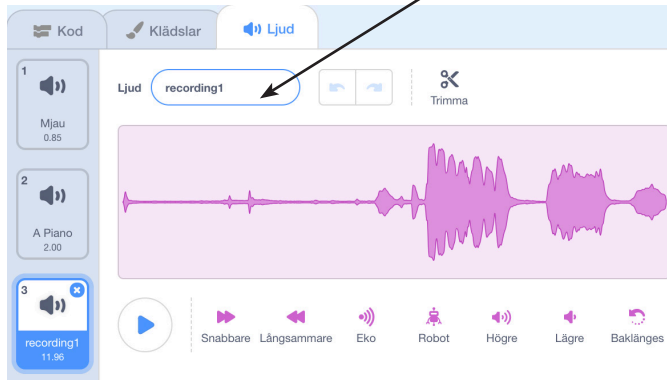
Dags för Makey Makey!

Koppla in USB-kabeln i din dator. Fäst alla krokodilkablar från bokens ledande ställen till rätt pil på Makey Makey. Glöm inte att sätta en klämma i någon av hålen i EARTH (den grå listen längst ner på kortet) för att jorda dig och sluta kretsen.

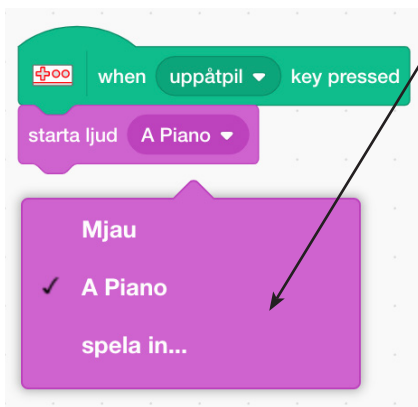


Nu är det bara att läsa den interaktiva sagan! Bra jobbat.

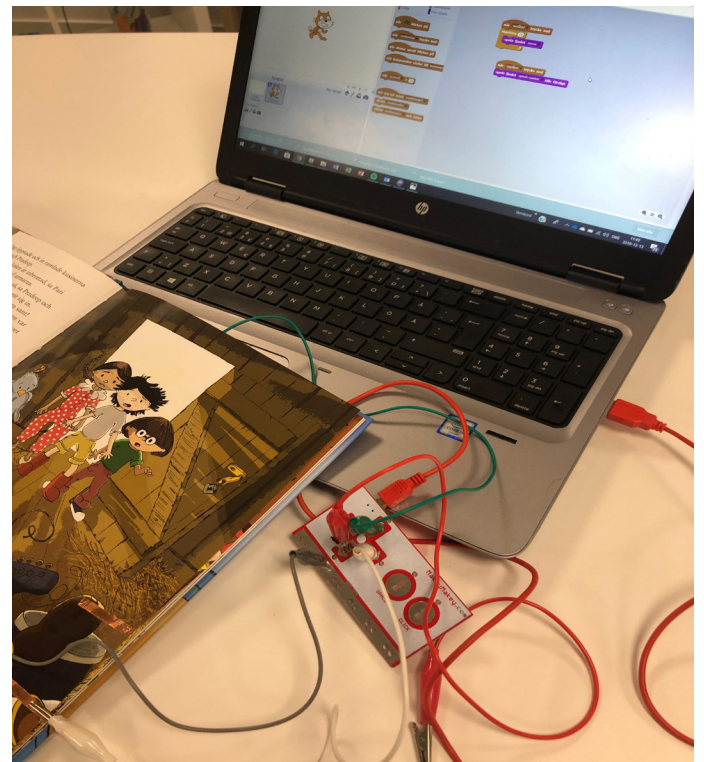
Ljudet är nu sparat. För att hålla ordning på olika inspelningar är det bra att döpa ljudet.



Gå tillbaka till fliken Kod och leta upp din inspelning under ljudblocket.



Testa att det fungerar genom att trycka på datorns uppåtpil/mellanslag eller den tangent du valt. Ljudet bör nu spelas upp. Vill du att fler ljud spelas upp efter varandra lägger du bara till fler ljudblock.



ARBETA VIDARE:

Skapa en interaktiv miljö. Bygg upp en önskad lek miljö. T.ex. Bondgård, rymden eller trafikplats. Sätt ljud till med hjälp av Makey Makey.

Gör ett interaktivt periodiskt system.

Skapa en interaktiv Sverige- eller Europakarta.

Gör en Makey Makey gitarr. Manual finns på: hospedagogen.com

