**Ny udgave til 4b**

Musikalsk skaben i programmet

Scratch i 4.klasse oktober 2015

Makkerpar:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Jeres navne

1. ***trin***
2.  ES viser på stor-skærm sit projekt i Scratch, *4b Elisabeths andet fløjte-spil,* du følger godt med
3.  Makkerparret aftaler, hvem der opretter en bruger i Scratch.
4.  Der oprettes en bruger med uni-login, ES har email-adresser, hvis I mangler.
5.  Fra serveren hentes Elisabeths scratch-fil, der uploades i jeres Scratch. Den findes under computer, skolegård, 0 Scratch
6.  I afprøver efter tur spillet og ser hvad der sker, når I spiller rigtigt og forkert
7.  I tager billeder med jeres mobil først af hele drum2 scripts, og så et billede af drum2 kostumer
8.  Så tager I et billede af f-block script og e-block script
9.  Så tager I et billede af Images1 script og et af images8 script og endelig et billede af samtlige sprites

*Har I ikke plads til alle billeder på en gang, må I vende tilbage til Elisabeths scratch fil og tage billeder undervejs*

1. ***trin***
2.  I vælger et af følgende instrumenter til jeres lydillustration: *Guitar, klaver, congas, guiro eller xylofon*
3.  I finder et to billeder på nettet af instrumentet og gemmer på skrivebordet
4.  I laver et nyt projekt, som bliver jeres (klip først katten væk), her uploader I de 2 billeder som to sprites og tilpasser størrelse og placering
5.  I kigger på jeres mobil-billeder og genskaber nu drum2 script og kostumer, dog skifter I bogstaverne ud med de dem, der passer til jeres ord
6.  Sørg for at billedernes scripts også er på plads (også det der skal indtales med de nye headsets) og at I har spriten til at sætte bogstaverne på
7.  Lav *safe as a copy* og arbejd videre i denne
8. ***trin***
9.  I henter nu bogstaverne som sprites til jeres instruments navn
10.  bogstavernes scripts laves
11.  Husk at bogstaverne skal indtales og *om igen* for hvert bogstav, vi bruger de nye headset med mikrofon
12.  Lav igen *safe as a copy* og arbejd videre i denne
13. ***trin***
14.  Nu skal I afprøve og tjekke for fejl
15.  Elisabeth tjekker spillet
16.  I downloader det til computeren og gemmer det samme sted, hvor I fandt Elisabeths
17.  I afprøver de andres spil. HUSK ENDELIG AT TRYKKE NYT PROJEKT INDEN DU UPLOADER NOGET (Katten er på pladen, når du trykker ok)