Cenário e Movimento

Tempo: 50 minutos

**RESUMO DA AULA**

INTRODUÇÃO (10 MIN.)

## Escolha de um cenário.

## Escolha de um ator.

## Utilização de movimento.

ATIVIDADES (30 MIN.)

## Mergulhador

## Trampolim

## Ambiente subaquático

AVALIAÇÃO (10 MIN.)

OBJETIVOS

* Utilizar competências matemáticas e de solução de problemas.
* Criar uma animação utilizando movimento e imagens.
* Criar uma animação de um cenário real.

**ORIENTAÇÕES**

# RECURSOS/MATERIAIS

* Computador
* Scratch 2.0.

# INTRODUÇÃO (10 MIN)

Escolha de um cenário.

É possível atribuir um **cenário** ao palco das seguintes formas: escolher cenário a partir da biblioteca; pintar novo cenário; carregar cenário a partir de um ficheiro; novo cenário a partir da câmara.


A opção de **escolher cenário a partir da biblioteca** permite selecionar um cenário através de categorias ou temas.



Escolha de um ator.

Pode-se escolher um ator a partir da biblioteca.





Utilização de movimento

Para realizar o movimento para a **direita** ou para a **esquerda** utilizar o bloco de movimento “**anda 10 passos”**. Valores positivos movem o ator para a direita e valores negativos para a esquerda.

#

Para mover o ator para **cima** e para **baixo** utilizar o bloco de movimento “**adiciona 10 à tua” coordenada y”.**

 

Para que iniciar um movimento podemos adicionar um bloco Evento, por exemplo “**Quando alguém clicar em** ”.



Através do bloco de controlo “**repete para sempre”** é possível adicionar movimento contínuo. Uma instrução de movimento “**se estiveres a bater na borde, ressalta**” pode ser usada para evitar que o ator desapareça do palco.



# ATIVIDADES (30 MIN)

## **Mergulhador**

Adicionar um cenário que represente o fundo do mar e colocar um mergulhador a mover-se em diferentes direções.

1. Adicionar um cenário.
2. Adicionar um ator mergulhador.
3. Criar blocos de movimento e evento.

Trampolim

Colocar uma pessoa a saltar em cima de um trampolim.

1. Criar um novo projeto.
2. Adicionar um ator trampolim.
3. Adicionar um ator da categoria Pessoas.
4. Criar blocos de movimento e evento.

Ambiente subaquático

Criar um ambiente subaquático.

1. Adicionar um cenário a partir da biblioteca que represente o fundo do mar (Submarino)
2. Adicionar vários atores (peixe, caranguejo, mergulhador).
3. Adicionar movimento aos atores.

# AVALIAÇÃO (10 MIN)

Resultado final das três atividades.