Movimento e coordenadas

Tempo: 50 minutos

**RESUMO DA AULA**

INTRODUÇÃO (10 MIN.)

## Escolher e/ou criar atores.

## Deslizar

## Girar

ATIVIDADES (30 MIN.)

## Passarinhos a voar

## Os transportes

## A floresta

AVALIAÇÃO (10 MIN.)

OBJETIVOS

* Utilização de coordenadas x e y para mover atores.
* Criação de uma animação utilizado movimento e imagens.
* Criação de uma animação de um habitat natural.

**ORIENTAÇÕES**

# RECURSOS/MATERIAIS

* Computador
* Scratch 2.0.

# INTRODUÇÃO (10 MIN)

Escolher ou criar um ator.

Pode-se escolher um ator a partir da biblioteca.





Também é possível criar um ator.





Deslizar

Para fazer deslizar é necessário posicionar o ator numa determinada posição x e y. Peça aos alunos para experimentarem mover o ator (clicar no ator com o botão esquerdo do rato e arrastar sem largar o botão) no palco e que observem os valores de x e y, ao mover para cima, baixo, esquerda e direita.

 

Para deslizar, utilizar o bloco de movimento “**desliza em \_\_s para as coordenadas (x:\_\_, y:\_\_)**”.



Girar

Virar um ator com base nos graus de um círculo. Uma volta completa corresponde a 360 graus.



É importante utilizar um bloco de controlo espera para suavizar os movimentos.



Exemplo:



# ATIVIDADES (30 MIN)

## **Passarinhos a voar**

1. Adicionar dois atores pássaros.
2. Escolher um cenário adequado para o palco.
3. Utilizar o bloco deslizar para fazer mover os atores pelo ecrã.
4. Mudar o tempo do bloco deslizar e verificar o que acontece.

Os transportes

1. Adicionar dois atores da categoria transportes.
2. Escolher um cenário adequado para o palco.
3. Utilizar os blocos gira e anda para fazer mover os atores pelo ecrã.
4. Mudar os graus do bloco girar e verificar o que acontece.

A floresta

1. Selecionar o cenário floresta (forest).
2. Escolher alguns atores da categoria Animais.
3. Utilizar diferentes tipos de movimento para criar uma animação da floresta.

# AVALIAÇÃO (10 MIN)

Resultado final das três atividades.