Traje e som

Tempo: 50 minutos

**RESUMO DA AULA**

INTRODUÇÃO (10 MIN.)

## Escolher criar atores com mais de um traje

## Troca de traje

## Música

ATIVIDADES (30 MIN.)

## Anima o movimento

## Concerto

AVALIAÇÃO (10 MIN.)

OBJETIVOS

* Alternar entre diferentes trajes de um ator, incorporando tempo e movimento.
* Importar e gravar sons para utilizar nos projetos.

**ORIENTAÇÕES**

# RECURSOS/MATERIAIS

* Computador
* Scratch 2.0.

# INTRODUÇÃO (10 MIN)

Escolher um ator com mais de um traje.

Pode-se escolher um ator a partir da biblioteca.



Através do painel trajes pode-se verificar se o ator tem mais do que um traje.



Troca de traje.

Pode-se trocar o traje através dos comandos de Aparência recorrendo ao bloco **“ muda o teu traje para \_\_**”



Exemplo:



Música.

Permitir que os alunos experimentem os blocos de Som por algum tempo.

Exemplo:



Através do painel Sons é possível escolher sons a partir da biblioteca, gravar sons ou carregar a partir de um ficheiro de áudio.



Exemplo:



# ATIVIDADES (30 MIN)

## **Anima o movimento**

1. Adicionar um ator com pelo menos dois trajes
2. Escolher um cenário adequado para o palco.
3. Utilizar um bloco de Aparência para mudar o traje do ator. Adicionar um bloco de controlo para fazer uma espera após a troca do traje.
4. Utilizar o blocos de Movimento para fazer o ator circular pelo ecrã.

Concerto

1. Adicionar alguns atores da categoria Music e Dance.
2. Escolher um cenário adequado para o palco.
3. Utilizar blocos de Aparência para mudar os trajes dos atores.
4. Acrescentar sons à animação.

# AVALIAÇÃO (10 MIN)

Resultado final das atividades.