

Ficha de Trabalho nº3

Criar uma animação com o programa ScratchJr

Olá meninos e meninas!

Vamos tentar criar uma pequena animação no ScratchJr. Para isso, vamos dar vida e energia a uma personagem à tua escolha, num cenário também escolhido por ti.



Na imagem apresentada tenho como **cenário** um quarto. No teu caso, podes escolher um jardim, uma escola, um teatro, etc., ou até criar o teu próprio espaço.

Neste caso tenho dois gatinhos como **personagens**, mas tu podes escolher não só animais, mas também pessoas, elementos da natureza, objetos, planetas, etc.

A **ação/história** deve começar com a bandeira verde. Depois podes seleccionar vários blocos, consoante o que queres que o teu boneco faça.

Por exemplo, queres que o teu boneco ande 4 passos para a frente:

- Na linha de baixo, depois de seleccionares a bandeira verde (que se encontra no primeiro botão amarelo), vais aos blocos azuis e arrastas 4 blocos para a linha em baixo.

Depois, vais adicionar um pouco de magia à tua animação e vais fazer desaparecer o teu boneco:

- Na linha de baixo seleccionas o bloco roxo e escolhes o 5º botão.

Para finalizar a tua animação, seleccionas o bloco vermelho.

Verifica se a animação está a funcionar, clica na bandeira verde no canto superior direito!

Na próxima Ficha vamos avançar um pouco mais. Que tal criarmos uma história?

A professora: Sandrina Agostinho