

EJEMPLO: <https://scratch.mit.edu/projects/1014049728/>

¡Os invitamos a sumaros a la celebración global de Scratch Day 2024!

El Día Mundial de la Risa se celebra cada año en el primer domingo de mayo, si juntamos ambas cosas, os proponemos el siguiente RETO

CONTAR UN CHISTE O UNA HISTORIA MEDIANTE SCRATCH 3.0

Objetivos:

- ✦ Aprender los conceptos de la programación en Scratch.**
- ✦ Conocer la plataforma Scratch mediante la creación de una historia interactiva**
- ✦ El único límite es tu imaginación**

5 PTOS CADA RETO

1 PTO POR LOS EXTRAS

Una forma muy divertida de contar historias o chistes con imágenes y sonidos es a través de la animación. Esta técnica permite dar movimiento a los personajes, situarlos en diferentes escenarios y darles expresión con sonidos y textos.

1. Primer reto:

TENER ESTOS PASOS DEFINIDOS

- ¿Dónde transcurre?
Esto determinará el escenario que deberán incluir.**
- ¿Qué personajes intervienen?
Los ayudará a definir los disfraces y los objetos.**
- ¿En qué orden aparecen?
Identificar este punto es útil para definir tiempos de aparición y de espera, y movimientos.**
- ¿Hay diálogos? ¿Cuáles?
Podrán usar las herramientas de texto y de sonido para crearlos.**

- **¿Hay sonidos importantes?**
Con la herramienta de sonido podrán grabar audios, agregar sonidos ambiente y sumar música de fondo.
2. Segundo reto: eliminar el gato de scratch e inserta como mínimo dos fondos de tu chiste
 3. Tercer reto: agregar como mínimo dos personajes protagonistas
 4. Cuarto reto: Posicionar los personajes en un sitio de la pantalla
 5. Quinto reto: Hacer que los personajes se muevan/deslicen por la pantalla
 6. Sexto reto:Hacer algún disfraz para tu personaje / Edita tu personaje
 7. Séptimo reto: Haz que cambien los disfraces de alguno de tus personajes
 8. Octavo reto: Haz que dos personajes hablen entre ellos (técnica de la sincronización)
 9. Noveno reto:Cambia de un fondo a otro cuando acabe el chiste/historia
 10. Décimo reto: Añade algún sonido.
 11. Undécimo reto: Haz algo más para que tu reto sea ÚNICO

GRACIAS!

Haz que el personaje se mueva a otro sitio del escenario.