

# Balliamo



**Progetta una coreografia con  
musica e danze.**

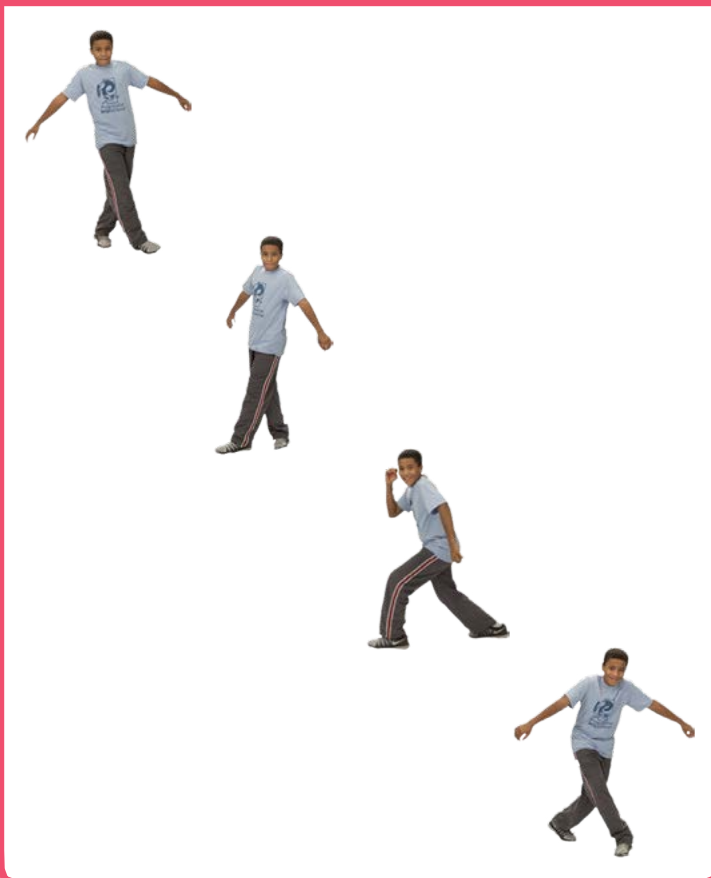
# Balliamo

Prova le card in qualsiasi ordine:

- Sequenza di Danza
- Danza Ripetuta
- Suona la Musica
- Fare a Turno
- Posizione Iniziale
- Effetto Ombra
- Danza Interattiva
- Effetto Colore
- Lascia una Traccia

# Sequenza di Danza

Crea una danza animata.



Balliamo

1

SCRATCH

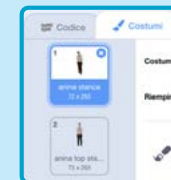
# Sequenza di Danza

scratch.mit.edu

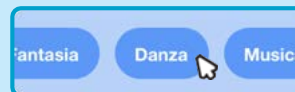
## PER INIZIARE



Scegli un ballerino.



Clicca sul tab **Costumi** per vedere i diversi passi di danza.

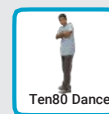


Per vedere solo gli sprite dei ballerini, clicca sulla categoria **Danza** nella parte superiore della Libreria degli Sprite.

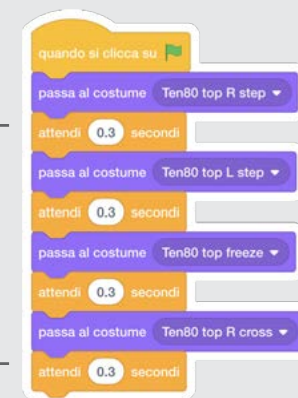
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab **Codice**



Scegli quanto aspettare tra un passo e l'altro



Scegli diversi passi di danza.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Danza Ripetuta

Ripeti una serie di passi di danza.



Balliamo

2

SCRATCH

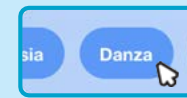
# Danza Ripetuta

scratch.mit.edu

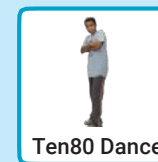
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.

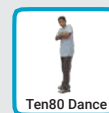


Seleziona la categoria Dance.



Scegli un ballerino.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aggiungi un blocco **ripeti** attorno alla tua sequenza di danza.



Scegli una posizione di ballo.

Scrivi quante volte vuoi ripetere la danza.

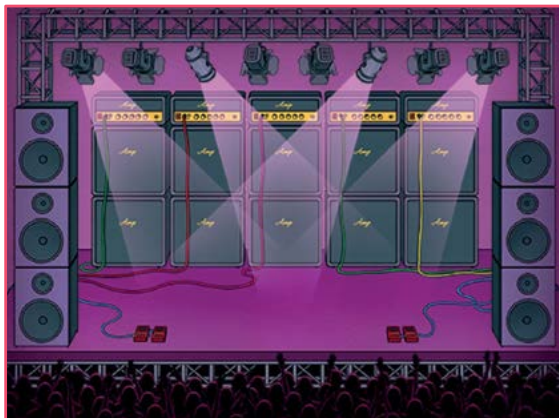
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Suona la Musica

Suona e ripeti una canzone



Balliamo

3

Scratch

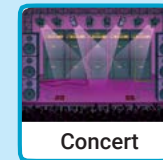
# Suona la Musica

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno  
sfondo.



Concert

Suoni

Clicca sul tab **Suoni**.

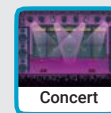


Scegli un suono  
dalla categoria  
**Loop**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Concert



Scrivi quante volte vuoi  
che il suono sia ripetuto.

## SUGGERIMENTO

Utilizza `riproduci suono Dance Celebrate e attendi la fine` (non `avvia riproduzione suono Dance Celebrate`)  
altrimenti la musica non terminerà prima di ricominciare.

# Fare a Turno

Coordina i ballerini di modo  
che ballino uno dopo l'altro.



Balliamo

4

Scratch

# Fare a Turno

scratch.mit.edu

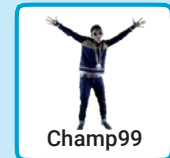
## PER INIZIARE



Scegli due ballerini dalla  
categoria **Dance**.

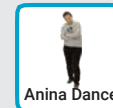


Anina Dance

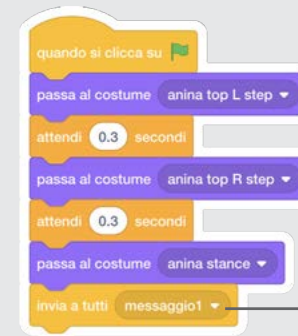


Champ99

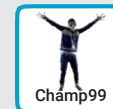
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Anina Dance



Invia un messaggio.



Champ99



Spiega a questo ballerino  
cosa deve fare quando  
riceve il messaggio.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per  
iniziare.



# Posizione Iniziale

Spiega ai tuoi ballerini dove iniziare la danza.



Balliamo

5



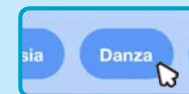
# Posizione Iniziale

scratch.mit.edu

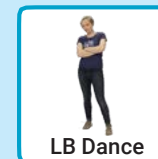
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.

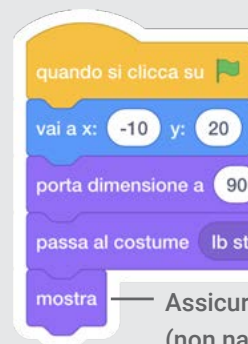
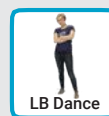


Seleziona la categoria **Danza**.



Scegli un ballerino.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



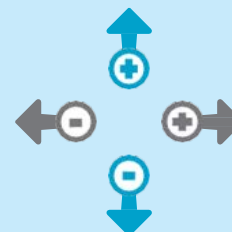
Spiega al tuo sprite dove iniziare

Imposta la sua dimensione

Scegli un costume iniziale

Assicurati che lo sprite sia visibile (non nascosto).

## SUGGERIMENTO



Utilizza  per impostare la posizione dello sprite sullo Stage

**x** è la posizione sullo Stage da sinistra a destra.

**y** è la posizione sullo Stage dal basso verso l'alto.



# Effetto Ombra

Crea la sagoma della ballerina.



Balliamo

6

SCRATCH

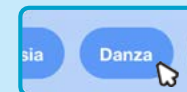
# Effetto Ombra

scratch.mit.edu

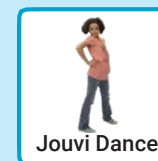
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.



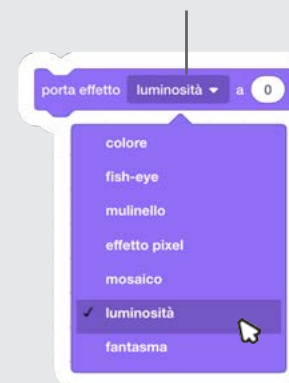
Seleziona la categoria **Dance**.



Scegli un ballerino.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Scegli **luminosità** dal menu a tendina.



Imposta la luminosità a **-100** in modo da rendere lo sprite completamente scuro



## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sullo stop per fermare l'animazione

# Danza Interattiva

Premi i tasti per cambiare i passi di danza.



Balliamo

7

Scratch

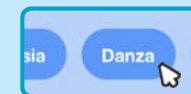
# Danza Interattiva

scratch.mit.edu

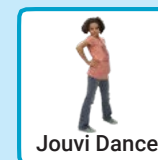
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.



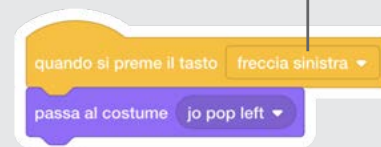
Seleziona la categoria **Danza**.



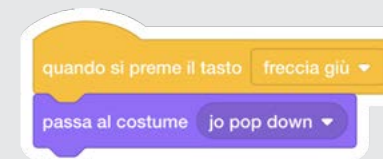
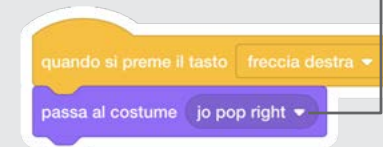
Scegli un ballerino.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Scegli un tasto differente da associare a ogni passo di danza.



Scegli un passo di danza dal menu a tendina.



## PROVA



Premi i tasti freccia sulla tua tastiera.



# Effetto Colore

Fai cambiare il colore allo sfondo.



Balliamo

8

SCRATCH

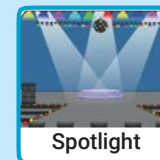
# Effetto Colore

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

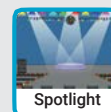


Scegli uno sfondo.



Spotlight

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su 

per sempre

cambia effetto colore di 25

attendi 0.3 secondi

Prova numeri differenti.

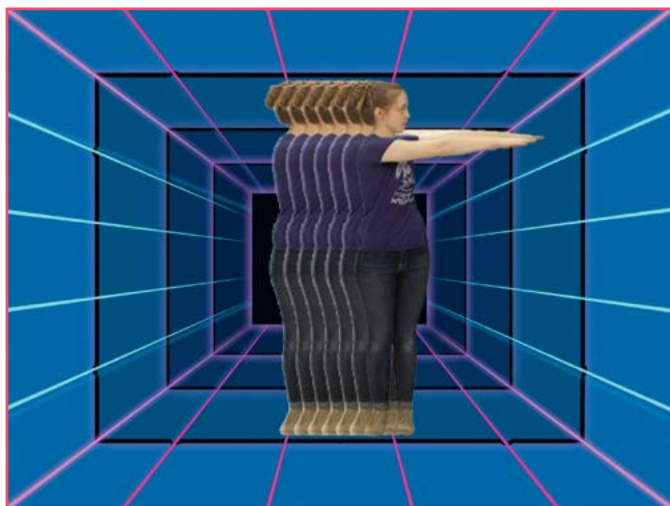
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Lascia una Traccia

Lascia una traccia mano a mano  
che la ballerina si muove.



Balliamo

9

SCRATCH

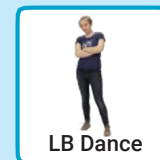
# Lascia una Traccia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

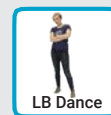


Scegli un ballerina dalla  
categoria **Danza**.



Clicca sul pulsante **Estensioni** e  
poi clicca su **Penna** per  
aggiungere nuovi blocchi.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scrivi quante volte vuoi  
ripeterla.

Timbra il costume corrente  
sullo Stage.

Pulisci lo Stage.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per  
iniziare.

