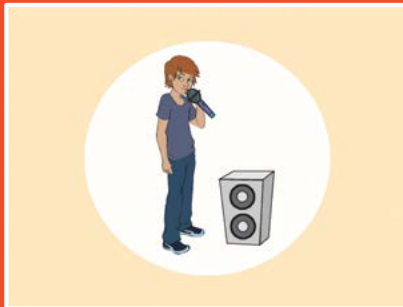


Suona una Musica



Scegli gli strumenti, aggiungi suoni,
e premi i tasti per suonare la musica.

Suona una Musica

Prova le carte in qualsiasi ordine:

- Suona un Tamburo
- Crea un Ritmo
- Anima un Tamburo
- Crea una Melodia
- Suona un Accordo
- Brano a Sorpresa
- Suono Beatbox
- Registra i Suoni
- Suona un Brano

Suona un Tamburo

Premi un tasto per far suonare un tamburo.



Suona una Musica

1



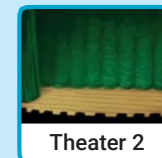
Suona un tamburo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli un tamburo.

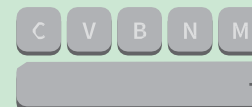


AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Seleziona il suono che vuoi dal menu.

PROVA



Premi spazio sulla tua tastiera.

Crea un Ritmo

Fai un ciclo per ripetere il suono del tamburo.



Suona una Musica

2



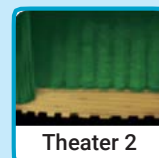
Crea un Ritmo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Theater 2



Scegli un tamburo dalla categoria Musica.



Drum Tabla

Danza

Musica

Sport

Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scrivi quante volte vuoi ripetere.

Prova numeri diversi per cambiare il ritmo.

PROVA



Premi spazio sulla tua tastiera.

Anima un Tamburo

Cambia costume per creare una animazione.



Suona una Musica

3



Anima un Tamburo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



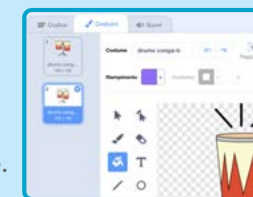
Scegli un tamburo.



Costumi

Clicca su **Costumi** per vedere i costume.

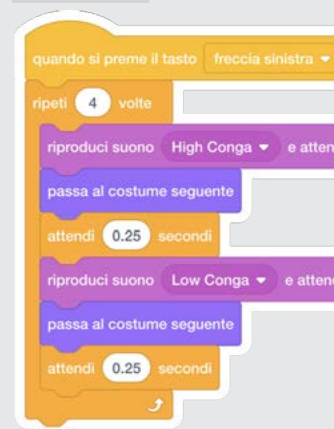
Puoi usare gli strumenti di disegno per cambiare colore.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca su **Codice**.



Scegli un suono dal menu.

PROVA



Premi la **freccia sinistra** della tua tastiera.

Crea una Melodia

Suona una sequenza di note.



Suona una Musica

4



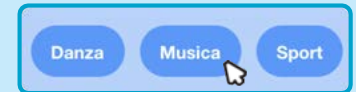
Crea una Melodia

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno strumento, come il **sassofono**.



Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



PROVA



Premi la **freccia su**.

Suona un Accordo

Metti insieme suoni diversi per creare un accordo.



Suona una Musica

5



Suona un Accordo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno strumento come la **tromba**.



Trumpet

Danza

Musica

Sport

Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli la **freccia giù** (o un altro tasto)

Scegli suoni diversi.

PROVA



Premi la **freccia giù**.

SUGGERIMENTO

Usa `avvia riproduzione suono` `C trumpet` per sentire note diverse allo stesso tempo.

Usa `riproduci suono` `C trumpet` e `e attendi la fine` per sentire le note una dopo l'altra.

Brano a Sorpresa

Riproduci un suono a caso da una lista di suoni.



Suona una Musica

6



Brano a Sorpresa

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

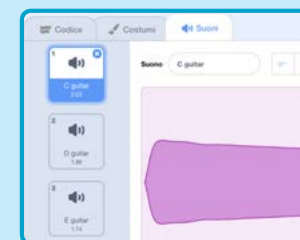


Scegli uno strumento,
come la **chitarra**.



Suoni

Clicca su **Suoni** per vedere quanti
suoni ci sono nel tuo strumento.



AGGIUNGI IL CODICE

Codice

Clicca su **Codice**.

quando si preme il tasto

freccia destra

Scegli la **freccia destra**.

avvia riproduzione suono

numero a caso tra 1 e 8

Inserisci il blocco
numero a caso.

cambia effetto colore di 25

Scrivi il numero di suoni che ci sono
nel tuo strumento.

PROVA



Premi il tasto **freccia destra**.

Suono Beatbox

Riproduci una serie di suoni vocali.



Suona una Musica

7



Suono Beatbox

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



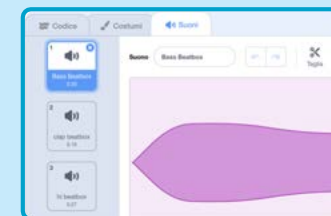
Scegli lo sprite
microfono.



Microphone

Suoni

Clicca su **Suoni** per vedere quanti suoni ci sono nel tuo strumento.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca il tab **Codice**.



Scegli **b** (o un altro tasto).

Inserisci il blocco
numero a caso.

Scrivi il numero di suoni che ci
sono nello sprite.

PROVA

B

Premi **B** per iniziare.

Registra i Suoni

Crea i tuoi suoni personalizzati..



Suona una Musica

8



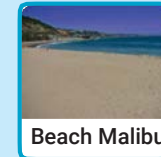
Registra i Suoni

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli uno sprite qualsiasi.



Suoni

Clicca su **Suoni**.

Poi seleziona **Registra** dal menù.



Registra



Clicca il bottone **Registra** per registrare un breve suono.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca su **Codice**.



Seleziona **c** (o un altro tasto).

PROVA



Premi **C** per iniziare.

Suona un Brano

Aggiungi una musica di sottofondo.



Suona una Musica

9



Suona un Brano

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite, come **Speaker**.



Clicca su **Suoni**.



Scegli un suono dalla categoria **Loop**, ad esempio **Drum Jam**.

Tutti

Animali

Effetti

Loop

Per vedere solo i loop musicali, clicca la categoria **Loop** in alto nella libreria dei suoni.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca su **Codice**.

quando si clicca su



per sempre

riproduci suono

Drum Jam

e attendi la fine

Scegli il tuo suono dal menù.

PROVA

Premi la bandierina verde per iniziare.

