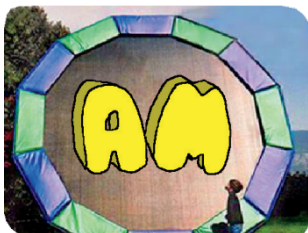


Anima un Nome



**Fai muovere le lettere del tuo nome,
le iniziali o la tua parola preferita.**

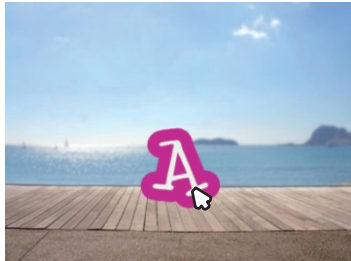
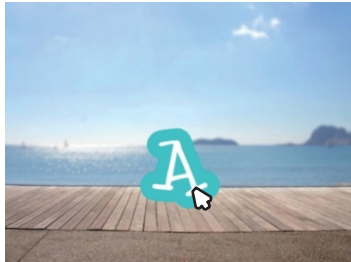
Anima un Nome

Prova queste card nell'ordine
che preferisci:

- Cambia Colore con un Clic
- Falla Ruotare
- Falla Suonare
- Lettere Ballerine
- Cambia Dimensione
- Premi un Tasto
- Scivolando sullo Schermo

Cambia Colore con un Clic

Fai cambiare il colore alla lettera
quando ci clicchi sopra.



Cambia Colore con un Clic

scratch.mit.edu/name

PER INIZIARE

Nuovo sfondo:



Scegli uno sfondo.



boardwalk

Scegli una lettera dalla categoria Lettere.

Nuovo sprite:



A-Glow

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore di 25

Prova numeri diversi.

PROVA

Clicca sulla lettera.



Falla Ruotare

Fai ruotare una lettera quando ci clicchi sopra.



Falla Ruotare

scratch.mit.edu/name



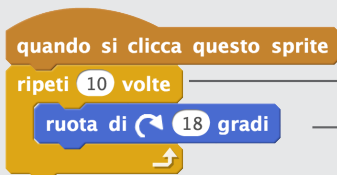
PER INIZIARE

Scegli una lettera dalla categoria Lettere.

Nuovo sprite:



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova con numeri diversi.

PROVA

Clicca sulla lettera.



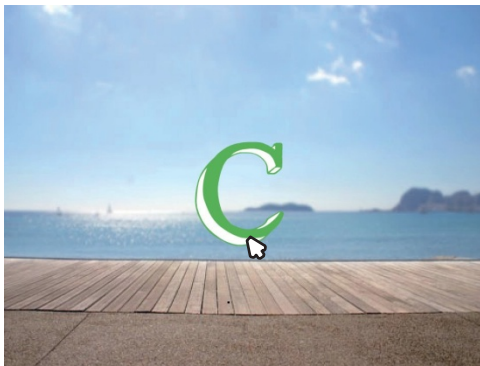
SUGGERIMENTO

Clicca su questo blocco per riportare lo sprite alla direzione di partenza.

punta in direzione 90▼

Falla Suonare

Clicca sulla lettera per riprodurre un suono.



Falla Suonare

scratch.mit.edu/name



PER INIZIARE

Nuovo sfondo:



Scegli uno sfondo.



boardwalk

Scegli una lettera dalla categoria Lettere.

Nuovo sprite:



C-Story

Clicca sulla linguetta **Suoni** .

Nuovo suono:



Scegli un suono.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Script** .

quando si clicca questo sprite

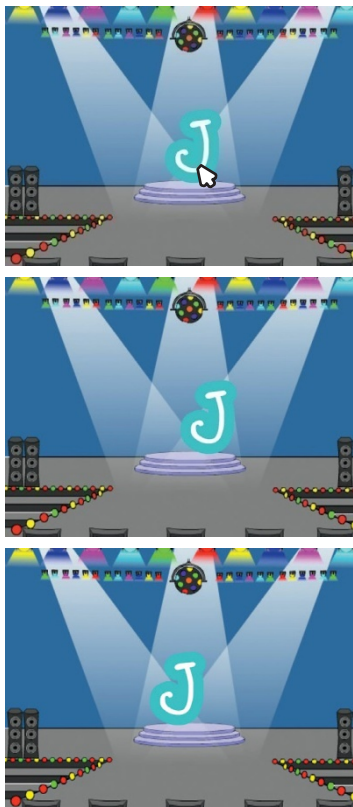
produci suono guitar strum ▼

PROVA

Clicca sulla lettera.

Lettere Ballerine

Fai muovere una lettera a ritmo.

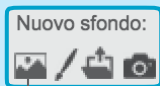


Lettere Ballerine

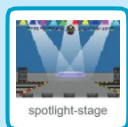
scratch.mit.edu/name



PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli una lettera dalla categoria Lettere.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca questo sprite

fai 10 passi

Scrivi un numero positivo per farla muovere in avanti.

suona tamburo 1▼ per 0.25 battute

fai -10 passi

Scrivi un numero negativo per farla muovere indietro.

suona tamburo 1▼ per 0.25 battute

SUGGERIMENTO

Puoi scegliere diversi tipi di tamburo dal menù.

suona tamburo 1▼ per 0.25 battute

- (1) Rullante
- (2) Grancassa
- (3) Bacchette

Cambia Dimensione

Fai ingrandire e rimpicciolire una lettera.



Cambia Dimensione

scratch.mit.edu/name



PER INIZIARE

Scegli una lettera dalla categoria Lettere.

Nuovo sprite:



E-block

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca questo sprite

ripeti 15 volte

cambia dimensione di 10



ripeti 15 volte

cambia dimensione di -10



Scrivi un numero positivo per farla diventare più grande.

Scrivi un numero negativo per farla diventare più piccola.

PROVA

Clicca sulla lettera.

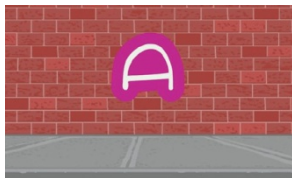
SUGGERIMENTO

Clicca su questo blocco per farla tornare alla dimensione di partenza.

porta dimensione al 100 %

Premi un Tasto

Premi un tasto per cambiare
direzione e colore.

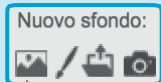


Premi un Tasto

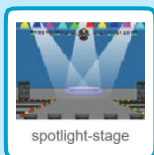
scratch.mit.edu/name



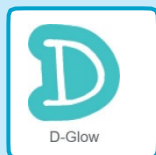
PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli una lettera dalla categoria Lettere.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



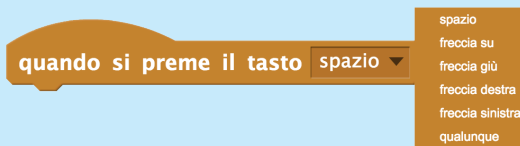
— Prova a cambiare il numero.

PROVA

Premi la barra spaziatrice.

SUGGERIMENTO

Puoi scegliere un tasto diverso dal menù.
Poi premi quel tasto!



Scivolando sullo Schermo

Fai scivolare una lettera
da un posto all'altro.



Scivolando sullo Schermo

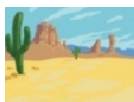
scratch.mit.edu/name

PER INIZIARE

Nuovo sfondo:



Scegli uno sfondo.



desert

Scegli una lettera della categoria Lettere.

Nuovo sprite:



G-block

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca questo sprite

scivola in 1 secondi a x: 10 y: 100

scivola in 1 secondi a x: 127 y: -75

scivola in 1 secondi a x: 10 y: 100

Prova a cambiare i numeri.

PROVA

Clicca sulla lettera per iniziare.

SUGGERIMENTO

Trascina lo sprite dove vuoi posizionarlo e poi aggiungi il blocco **scivola** allo script.



val a x: 191 y: -116

raggiungi puntatore del mouse

scivola in 1 secondi a x: 191 y:

Quando trascini uno sprite, la sua posizione x e y verrà aggiornata nella tavolozza dei blocchi.