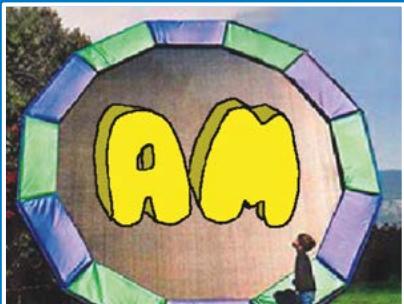


# Anima un Nome



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

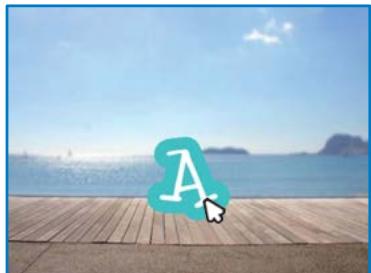
# Anima un Nome

Prova queste carte in qualsiasi ordine:

- Cambia Colore con un Clic
- Falla Ruotare
- Falla Suonare
- Falla Ballare
- Cambia Dimensione
- Premi un Tasto
- Scivola Qua e Là

# Cambia Colore con un Clic

Fai cambiare il colore alla lettera quando ci clicchi sopra.



Anima un Nome

1

SCRATCH

# Cambia Colore con un Clic

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite



Scegli uno sfondo.



Cibi Moda Lettere

Per vedere soltanto gli sprite delle lettere, clicca sulla categoria Lettere nella Libreria degli Sprite Library.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

## PROVA



Clicca sulla lettera.

# Falla Ruotare

Fai ruotare una lettera quando ci clicchi sopra.



Anima un Nome

2

SCRATCH

# Falla Ruotare

scratch.mit.edu

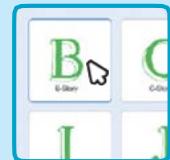
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



Clicca sulla categoria Lettere.



Scegli uno sprite lettera.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

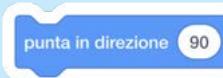
## PROVA

Clicca sulla lettera.



## SUGGERIMENTO

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



# Falla Suonare

Clicca sulla lettera per riprodurre un suono.



Anima un Nome

3

SCRATCH

# Falla Suonare

scratch.mit.edu

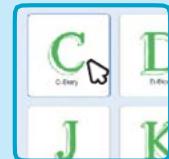
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



Clicca sulla categoria Lettere.



Scegli uno sprite lettera.



Scegli uno sfondo.



Boardwalk



Clicca sul tab Suoni.



Scegli un suono.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab Codice.



Scegli un suono dal menu a tendina.

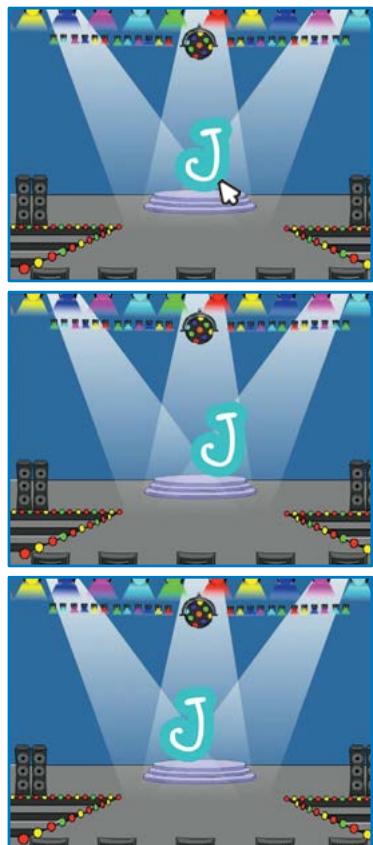
## PROVA

Clicca sulla lettera.



# Falla Ballare

Fai muovere una lettera a ritmo.



Anima un Nome

4

SCRATCH

# Falla Ballare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Spotlight



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite.



Clicca il pulsante Estensioni (in basso a sinistra).



Poi clicca su Musica per aggiungere i blocchi musica.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scrivi un numero negativo per farla muovere indietro.

Scegli un tamburo diverso dal menu a tendina.

## PROVA

Clicca sulla lettera.



# Cambia Dimensione

Fai ingrandire e rimpicciolire una lettera.



Anima un Nome

5

SCRATCH

# Cambia Dimensione

scratch.mit.edu

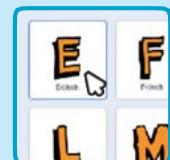
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria  
degli Sprite



Clicca sulla  
categoria  
Lettere.



Scegli uno sprite lettera.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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.



# Premi un Tasto

Premi un tasto per cambiare direzione e colore.



Anima un Nome

6

SCRATCH

# Premi un Tasto

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Wall 1



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri differenti

## PROVA



Premi il tasto spazio.

## SUGGERIMENTO



Puoi scegliere tasti differenti dal menu a tendina. Poi premi quel tasto!

# Scivola Qua e Là

Fai scivolare una lettera  
da un posto all'altro.



Anima un Nome

7

SCRATCH

# Scivola Qua e Là

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno  
sfondo.



Jurassic



Scegli una lettera dalla  
Libreria degli Sprite



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri differenti.

## PROVA

Clicca sulla lettera per iniziare.



## SUGGERIMENTO



Quando trascini uno sprite, i numeri x e y vengono aggiornati

x è la posizione da sinistra a destra.  
y è la posizione dal basso verso l'alto.



# Immagina un Mondo



Immagina un mondo in cui tutto è possibile!

# Immagina un Mondo

Prova queste card in qualunque ordine:

- **Fai Dire Qualcosa**
- **Vola Qua e Là**
- **Vai a Destra e Sinistra**
- **Vai Su e Giù**
- **Cambia Costume**
- **Scivola da Qui a Lì**
- **Cambia Dimensione**
- **Cambia Sfondi**
- **Aggiungi un Suono**

# Fai Dire Qualcosa

Scrivi quello che vuoi far dire  
al tuo personaggio



Immagina un Mondo

1

SCRATCH

# Fai Dire Qualcosa

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli lo sprite che vuoi far parlare

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scrivi quello che vuoi dire

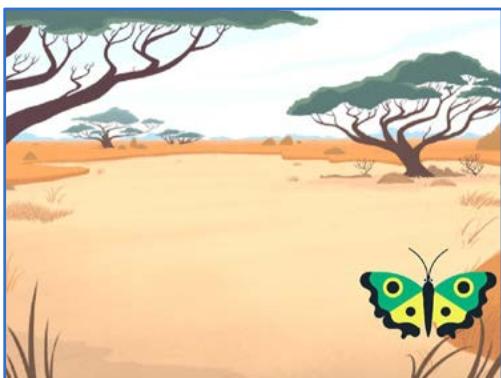
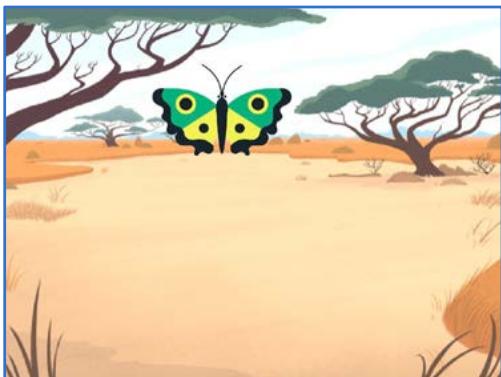
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare



# Vola Qua e Là

Premi il tasto spazio per scivolare



Immagina un Mondo

2

SCRATCH

# Vola Qua e Là

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Butterfly 2



Scegli uno sfondo



Savanna

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si preme il tasto spazio
avvia riproduzione suono Pop
scivola in 1 secondi a posizione a caso
```

## PROVA

C V B N M

— Premi il tasto spazio per scivolare

# Vai a Destra e Sinistra

Premi i tasti freccia per muovere a destra e sinistra



Immagina un Mondo

3

SCRATCH

# Vai a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



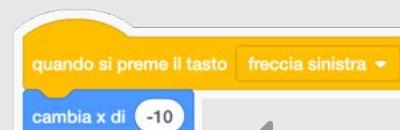
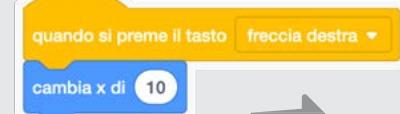
Scegli uno sfondo



Playing Field

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Cambia x per muovere il tuo personaggio di lato



Metti un segno meno per muovere a sinistra



## PROVA

Premi i tasti freccia destra e freccia sinistra sulla tastiera

# Vai Su e Giù



Premi i tasti freccia per muovere su e giù



Immagina un Mondo

4

SCRATCH

# Vai Su e Giù

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



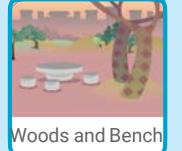
Scegli uno sprite



Hedgehog



Scegli uno sfondo



Woods and Bench

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Cambia y per muovere il tuo personaggio su e giù



Hedgehog



Metti un segno meno per andare in basso

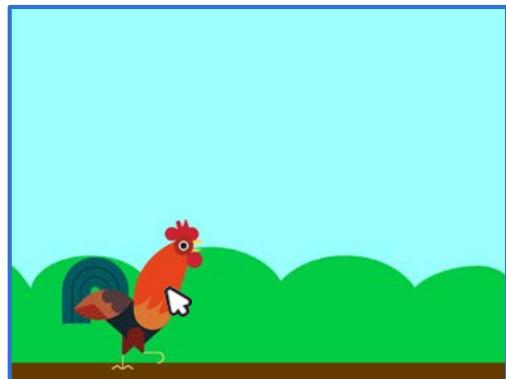
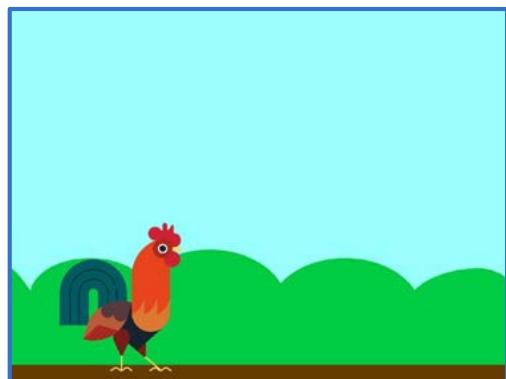
## PROVA



Premi i tasti freccia su e freccia giù sulla tastiera

# Cambia Costume

Anima uno sprite quando ci clicchi sopra



Immagina un Mondo

5

SCRATCH

# Cambia Costume

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Rooster



Scegli uno sfondo



Blue Sky

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Rooster

quando si clicca questo sprite

passa al costume **rooster-b** ▾

attendi **0.3** secondi

passa al costume **rooster-a** ▾

attendi **0.3** secondi

Scegli un costume

Sceglie un altro

## PROVA



Clicca sul tuo sprite

# Scivola da Qui a Lì

Fai muovere uno sprite  
da un punto a un altro



Immagina un Mondo

6

SCRATCH

# Scivola da Qui a Lì

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Earth



Scegli uno sfondo



Stars

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Earth



quando si clicca su

vai a x: 0 y: 0

scivola in 1 secondi a x: -180 y: -100

Indica il punto di partenza

Indica il punto di arrivo

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare



## SUGGERIMENTO

Quando muovi uno sprite, i numeri della x e della y cambiano.



x è la posizione orizzontale (destra-sinistra)  
y è la posizione verticale (alto-basso)

# Cambia Dimensione



Cambia la dimensione di uno sprite  
quando ci clicchi sopra



Immagina un Mondo

7

SCRATCH

# Cambia Dimensione

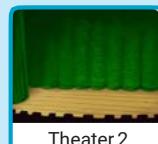
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Theater 2



Scegli uno sfondo



Drums Tabla

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Drums Tabla



Metti un numero più grande di 100 per farlo ingrandire

Metti 100 per farlo tornare alla dimensione originale

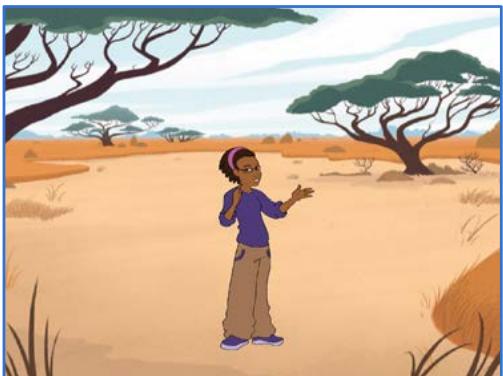
## PROVA



Clicca sul tuo sprite

# Cambia Sfondi

Modifica la scena cambiando lo sfondo



# Cambia Sfondi

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli due sfondi



Savanna



Metro



Scegli uno sprite

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Avery



Scegli lo sfondo con cui vuoi iniziare

Scegli il secondo sfondo

Scrivi quello che vuoi dire

## PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare



# Aggiungi un Suono

Aggiungi la tua voce o altri suoni  
al tuo progetto



# Aggiungi un Suono

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Champ99

▶ Suoni

Clicca su Suoni

Poi clicca Registra



Registra

Oppure, clicca qui  
per scegliere un  
suono dalla libreria



Per registrare la tua voce o un altro  
suono, clicca sul pulsante rosso

Se il tuo computer non può registrare  
puoi scegliere un suono dalla libreria

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

▶ Codice

Clicca su Codice

quando si clicca su ⚡

avvia riproduzione suono recording1 ▾

passa al costume seguente

dire Ciao, amici! per 2 secondi

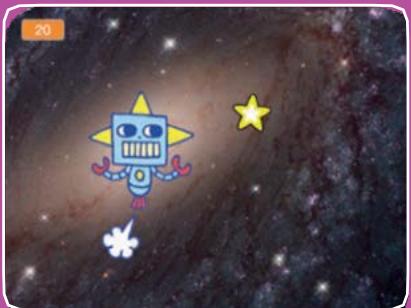
Scegli il tuo suono  
Scegli quello che vuoi far  
apparire nel fumetto

## PROVA

Premi la bandierina verde per iniziare



# Gioca ad Acchiapparella



Fai un gioco in cui devi acchiappare  
un personaggio per fare punti.

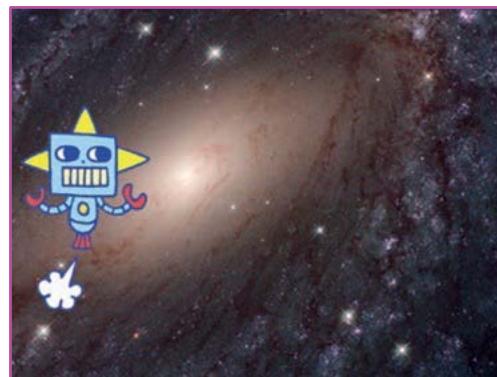
# Gioca ad Acchiapparella

Usa le carte in questo ordine:

1. Muovi a Destra e Sinistra
2. Muovi Su e Giù
3. Acchiappa una Stella
4. Riproduci un Suono
5. Aggiungi il Punteggio
6. Livello Successivo
7. Mostra un Messaggio

# Muovi a Destra e Sinistra

Usa i tasti freccia per muovere a destra e sinistra



Gioca ad Acchiapparella

1

SCRATCH

# Muovi a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



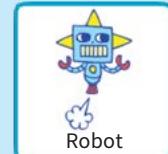
Scegli uno sfondo.



Galaxy



Scegli un personaggio.



Robot

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Robot

quando si preme il tasto freccia destra ▾  
cambia x di 10

quando si preme il tasto freccia sinistra ▾  
cambia x di -10

Scegli freccia destra.

Scegli freccia sinistra.

Metti il segno meno per muoverti verso sinistra.

## PROVA

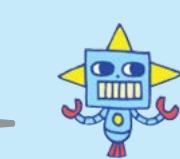
Premi i tasti freccia.



## SUGGERIMENTO

Scrivi un numero negativo per muoverti a sinistra.

cambia x di -10

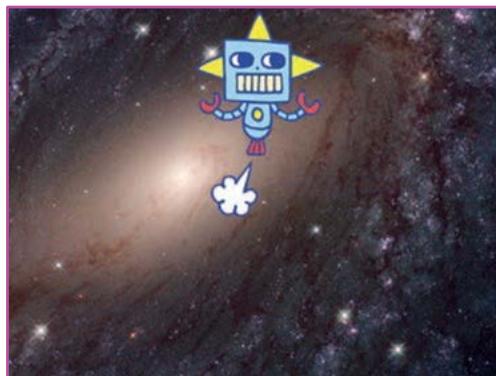


Scrivi un numero positivo per muoverti a destra.

cambia x di 10

# Muovi Su e Giù

Usa i tasti freccia per muovere su e giù



Gioca ad Acchiapparella

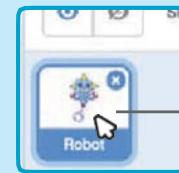
2

SCRATCH

# Muovi Su e Giù

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca sul tuo personaggio per selezionarlo.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli freccia su.

Usa il blocco cambia y di per muoverti verso l'alto.



Scegli freccia giù.



Scrivi un segno meno per muoverti in giù.

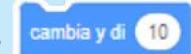
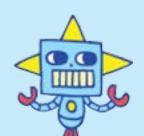
## PROVA

Premi i tasti freccia.

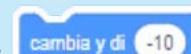


## SUGGERIMENTO

y è la posizione dall'alto verso il basso.



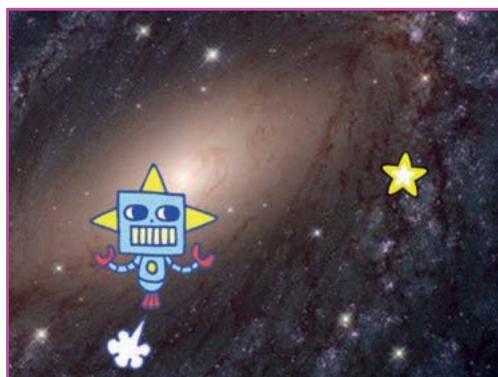
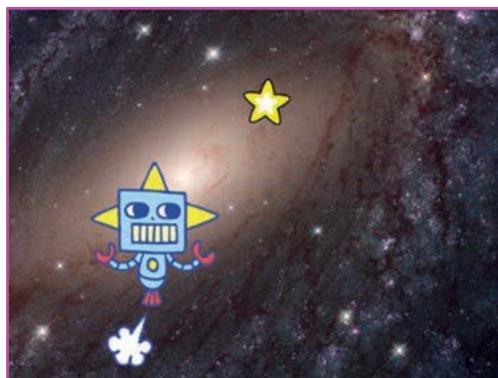
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

# Acchiappa una Stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



Gioca ad Acchiapparella

3

SCRATCH

# Acchiappa una Stella

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite da acchiappare,  
per esempio una stella.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



## PROVA

Clicca la bandiera verde  
per iniziare.



Clicca il segno di stop  
per fermarlo.



# Riproduci un Suono

Riproduci un suono quando  
il tuo personaggio tocca la stella



Gioca ad Acchiapparella

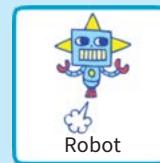
4

SCRATCH

# Riproduci un Suono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo  
sprite Robot..



Clicca «Suoni»



Scegli un suono dalla libreria dei  
suoni, come Collect.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



quando si clicca su 

per sempre

se  sta toccando  Star  allora

riproduci suono collect  e attendi la fine

Scegli il tuo suono  
dal menù.

Inserisci il blocco  
«sta toccando»  
dentro al blocco  
«se ... allora».



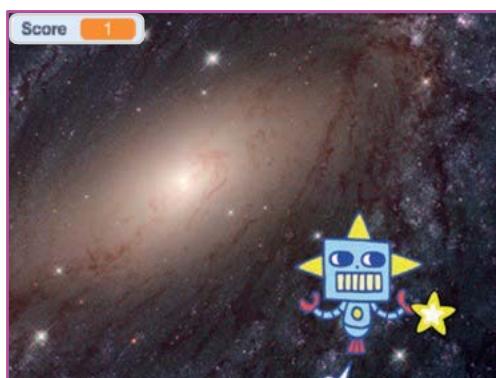
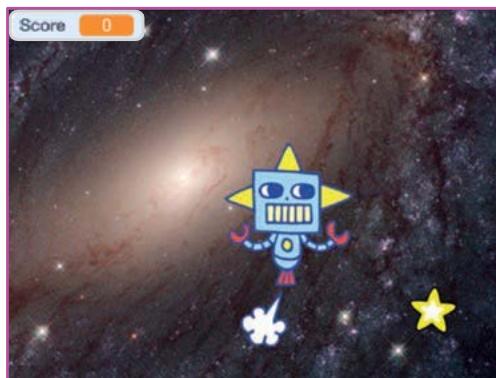
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Aggiungi il Punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



Gioca ad Acchiapparella

5

SCRATCH

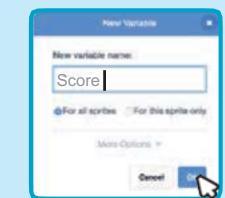
# Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli «Variabili».

Clicca il bottone  
«Crea una variabile»



Chiama la variabile  
Score e poi clicca OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli Score  
dal menù.

Aggiungi questo blocco  
per azzerare Score.

Aggiungi questo blocco per  
aumentare Score.

## SUGGERIMENTO



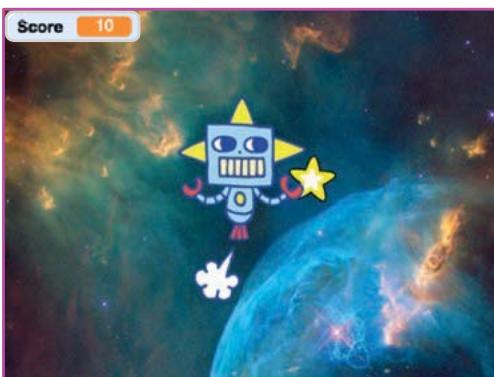
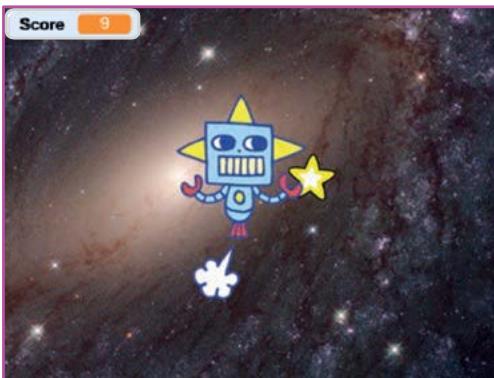
Usa il blocco «porta» per azzerare il punteggio.



Usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.

# Livello Successivo

Passa al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

6

SCRATCH

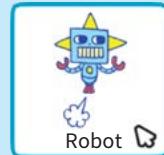
# Livello Successivo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un altro sfondo,  
per esempio Nebula.



Selezione lo sprite Robot.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco  
Score nel blocco  
«uguale» dalla  
categoria degli  
operatori.



Scegli il primo sfondo.

Scegli il nuovo sfondo.

Scegli un suono.



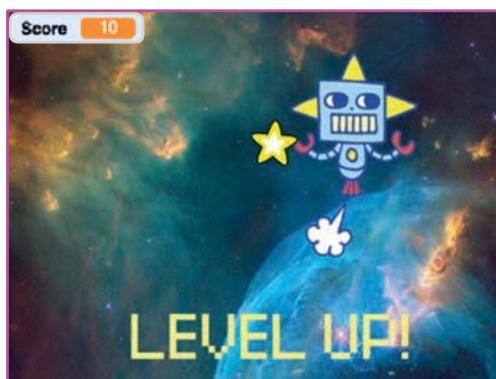
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare a giocare!



# Mostra un Messaggio

Mostra un messaggio  
quando passi al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

7

SCRATCH

# Mostra un Messaggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca l'icona «Disegna un nuovo sprite»  
per creare un nuovo sprite.



Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio, per esempio: "Level Up!"

Puoi cambiare il font, il colore,  
la dimensione e lo stile.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

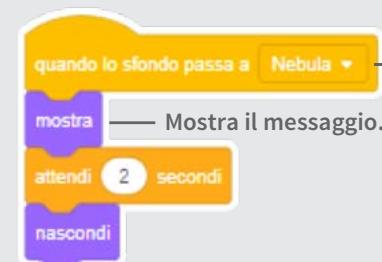


Level Up!



nascondi

Nascondi il messaggio all'inizio del gioco.



mostra

attendi [2] secondi

nascondi

Scegli lo sfondo per  
il livello successivo.

## PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare a giocare.



# 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

SCRATCH

# Suona un tamburo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli un tamburo.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Selezione 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

SCRATCH

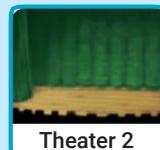
# Crea un Ritmo

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



## PROVA



Premi spazio sulla tua tastiera.

# Anima un Tamburo

Cambia costume per creare una animazione.



Suona una Musica

3

SCRATCH

# Anima un Tamburo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un tamburo.



Drum Conga

Clicca su Costumi per vedere i costumi.



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

SCRATCH

# Crea una Melodia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



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



Saxophone

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 su**  
(o un altro tasto)

Scegli suoni diversi.

## PROVA



Premi la **freccia su**.

# Suona un Accordo

Metti insieme suoni diversi per creare un accordo.



# Suona un Accordo

scratch.mit.edu

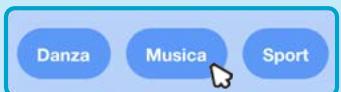
## PER INIZIARE



Scegli uno strumento come la tromba.



Trumpet



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 per sentire note diverse allo stesso tempo.

Usa 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

SCRATCH

# Brano a Sorpresa

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

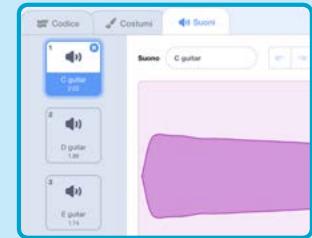


Scegli uno strumento,  
come la chitarra.



Suoni

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



## AGGIUNGI IL CODICE



Clicca su Codice.



Scegli la freccia destra.

Inserisci il blocco numero a caso.

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

SCRATCH

# Suono Beatbox

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



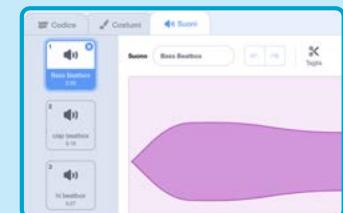
Scegli lo sprite  
microfono.



Microphone



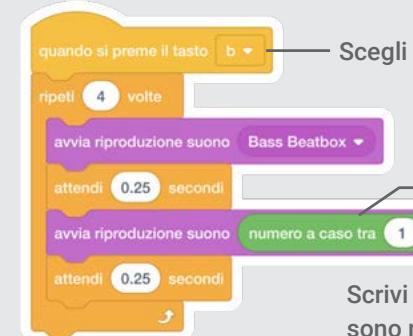
Clicca su **Suoni** per vedere quanti suoni ci sono nel tuo strumento.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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

SCRATCH

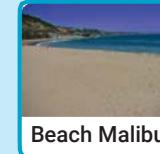
# Registra i Suoni

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Beach Malibu



Scegli uno sprite  
qualsiasi.



Beachball

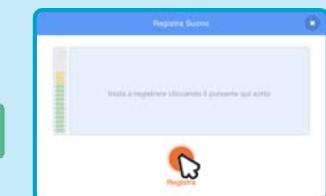


Clicca su Suoni.

Poi seleziona **Registra**  
dal menù.



Registra



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca su Codice.



Selezione c  
(o un altro tasto).

## PROVA



Premi C per iniziare.

# Suona un Brano

Aggiungi una musica di sottofondo.



Suona una Musica

9

SCRATCH

# 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



Clicca su **Codice**.



Scegli il tuo suono dal menù.

## PROVA

Premi la bandierina verde per iniziare.



# Anima un Personaggio



Fai vivere i tuoi personaggi con le animazioni.

# Anima un Personaggio

Prova le carte in qualsiasi ordine:

- Muovilo con le Frecce
- Fallo Saltare
- Cambia Posa
- Scivola da Qui a Lì
- Fallo Camminare
- Fallo Volare
- Fallo Parlare
- Disegna una Animazione

# Muovilo con le Frecce

Usa i tasti freccia per muovere il tuo personaggio.



Anima un Personaggio

1

SCRATCH

# Muovilo con le Frecce

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Soccer 2



Scegli un personaggio.



Pico Walking

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

### Cambia x

Muovi il tuo personaggio di lato.

quando si preme il tasto freccia destra ▾  
cambia x di 10

quando si preme il tasto freccia sinistra ▾  
cambia x di -10

Metti il segno meno per muoverlo a sinistra.

### Cambia y

Muovi il tuo personaggio su e giù.

quando si preme il tasto freccia su ▾  
cambia y di 10

quando si preme il tasto freccia giù ▾  
cambia y di -10

Metti il segno meno per muoverlo giù.

## PROVA



Premi le frecce della tastiera per far muovere il tuo personaggio.

# Fallo Saltare

Premi un tasto per saltare su e giù.



Anima un Personaggio

2

SCRATCH

# Fallo Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Blue Sky



Scegli un personaggio.



Giga Walking

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Giga Walking



quando si preme il tasto spazio ▾  
cambia y di 60  
attendi 0.3 secondi  
cambia y di -60

Scrivi l'altezza a cui vuoi saltare.

Metti il segno meno per tornare in basso.

## PROVA



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

# Cambia Posa

Anima il tuo personaggio quando premi un tasto.



Anima un Personaggio

3

SCRATCH

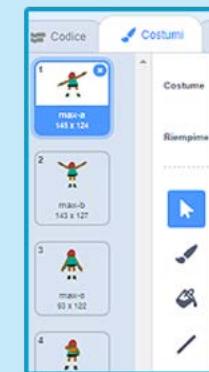
# Cambia Posa

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un personaggio con molti costumi, come Max.



Costumi

Clicca «Costumi» per vedere gli altri costumi del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un costume solo.)

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Codice

Clicca «Codice».



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

## PROVA



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

# Scivola da Qui a Lì

Fai scivolare uno sprite  
da un punto ad un altro.



Anima un Personaggio

4

SCRATCH

# Scivola da Qui e Lì

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Nebula



Scegli un personaggio.



Rocketship

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Rocketship

```
quando si clicca su旗
vai a x: -160 y: -130
scivola in 1 secondi a x: -40 y: 10
scivola in 1 secondi a x: 140 y: 80
```

Imposta il punto di inizio.

Scegli un altro punto  
dove vuoi scivolare.

Imposta il punto di arrivo.

## PROVA

Clicca la bandierina verde  
per iniziare.



## SUGGERIMENTO



```
Movimento val a x: -40 y: 10
scivola in 1 secondi a "posizione a caso"
scivola in 1 secondi a x: -40 y: 10
```

Quando muovi uno sprite, la  
sua posizione x e y si aggiorna  
automaticamente nella lista dei  
blocchi a sinistra.

# Fallo Camminare

Anima un personaggio quando cammina o corre.



Anima un Personaggio

5

SCRATCH

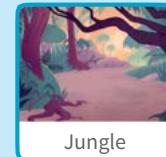
# Fallo Camminare

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Jungle



Scegli un personaggio che cammina o corre.



Unicorn Running

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



## SUGGERIMENTO

attendi (0.01) secondi

Se vuoi andare più piano,  
inserisci un blocco «attendi»  
dentro al ciclo «ripeti».

## PROVA



Clicca la bandierina verde per iniziare.

# Fallo Volare

Fai muovere le ali del personaggio mentre si sposta sullo stage.



Anima un Personaggio

6

SCRATCH

# Fallo Volare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli Parrot, o un altro sprite che vola.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

### Scivola attraverso lo schermo



Imposta il punto di partenza

Imposta il punto di arrivo.

### Muovi le ali



Scegli un costume.

Sceglie un altro.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Fallo Parlare

Fai parlare un personaggio.



# Fallo Parlare

scratch.mit.edu

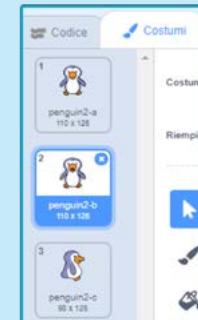
## PER INIZIARE



Scegli Penguin 2



Penguin 2



Clicca «Costumi», per vedere gli altri costumi del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un solo costume.)

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

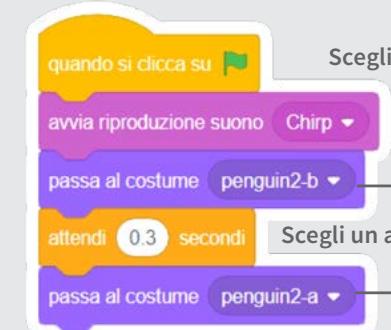


Clicca «Codice».



Scrivi quello che vuoi far dire al tuo sprite.

Scegli un costume.



Scegli un altro costume.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Disegna una Animazione

Modifica il costume di uno sprite per creare le tue animazioni.



Anima un Personaggio

8

SCRATCH

# Disegna una Animazione

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli un personaggio.

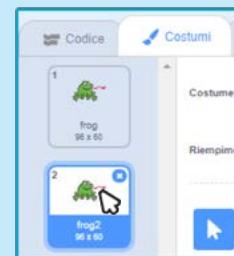


Clicca «Costumi»



Premi il tasto destro su un costume per farne una copia.  
(Su Mac control + clic)

Ora dovresti avere due costumi identici.



Clicca su un costume per modificarlo.

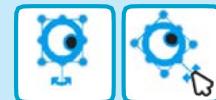
Clicca lo strumento selezione.



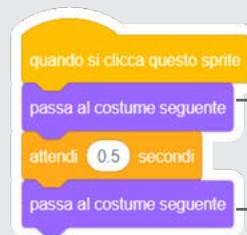
Seleziona una parte per allargarla o restringerla.



Trascina l'ancora per ruotare la parte selezionata.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca questo sprite

passa al costume seguente

attendi 0.5 secondi

passa al costume seguente

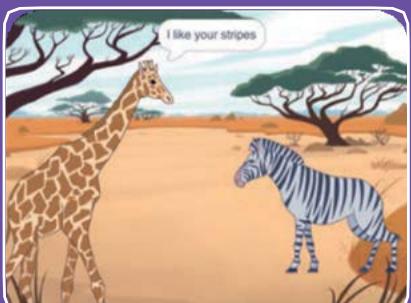
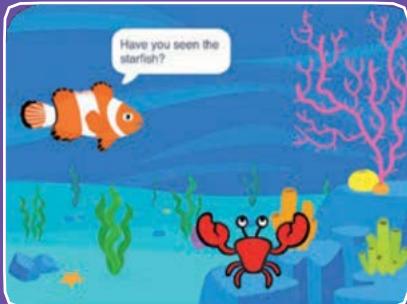
Usa il blocco «passa al costume seguente» per animare il tuo personaggio.



Clicca la bandierina verde per iniziare.

## PROVA

# Crea una Storia



Scegli i personaggi, aggiungi le conversazioni e fai vivere la tua storia.

# Crea una Storia

Inizia con la prima card, poi prova le altre in qualsiasi ordine:

- Inizia una Storia
- Inizia una Conversazione
- Cambia Sfondo
- Clicca un Personaggio
- Aggiungi la Tua Voce
- Scivola verso un Posto
- Cammina sullo Stage
- Rispondi a un Personaggio
- Aggiungi una Scena

# Inizia una Storia

Imposta la scena e fai dire qualcosa  
al tuo personaggio



Crea una storia

1

SCRATCH

# Inizia una Storia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo



Witch House



Scegli un personaggio



Wizard

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

dire Benvenuti alla Magic School! per 2 secondi

Scrivi ciò che dice il tuo personaggio

## PROVA

Clicca la bandierina verde  
per iniziare



# Inizia una Conversazione

Fai chiacchierare due personaggi



Crea una storia

2

SCRATCH

# Inizia una conversazione

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli due personaggi, ad esempio la strega e l'elfo.



Witch



Elf

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sull'icona di ogni personaggio e inserisci le sue istruzioni.



Witch

quando si clicca su dire Ho un gufo domestico! per 2 secondi  
attendi 2 secondi



Elf

quando si clicca su attendi 2 secondi  
dire Come si chiama? per 2 secondi

Scrivi quello che vuoi che dicono i tuoi personaggi.

## SUGGERIMENTO



Per girare un personaggio, clicca **Costumi** e poi clicca **Rifletti in Orizzontale**



# Cambia Sfondo

Passa da uno sfondo a un altro



Crea una storia

3

SCRATCH

# Cambia Sfondo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un personaggio.



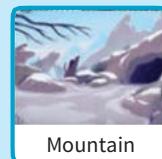
Elf



Scegli sue sfondi.



Witch House



Mountain

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sfondo con cui vuoi iniziare.

Scegli il secondo sfondo.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Clicca un Personaggio

Rendi la tua storia interattiva



Crea una storia

4

SCRATCH

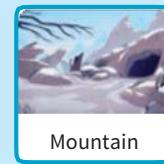
# Clicca un Personaggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Mountain



Scegli un personaggio.



Unicorn

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore ▾ di 25

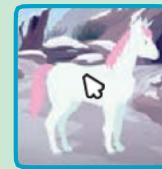
avvia riproduzione suono Magic Spell ▾

Puoi scegliere effetti diversi.

Scegli un suono dal menù.

## PROVA

Clicca il tuo personaggio.



# Aggiungi la Tua Voce

Registra la tua voce per far parlare un personaggio.



Crea una storia

5

SCRATCH

# Aggiungi la Tua Voce

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite.



Suoni

Clicca Suoni.



Registra

Clicca Registra.

Quando hai finito,  
clicca Salva.

Scegli Registra dal menù.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca Codice.



Princess

quando si clicca su

avvia riproduzione suono recording1  
dire Andiamo! per 2 secondi

Clicca Codice.

Selezione la tua registrazione dal menù.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per provarlo.



# Scivola verso un Posto

Fai muovere un personaggio sullo stage



Crea una storia

6

SCRATCH

# Scivola verso un Posto

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Mountain



Scegli un personaggio.



Owl

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



## PROVA

Clicca la bandierina verde per provarlo.



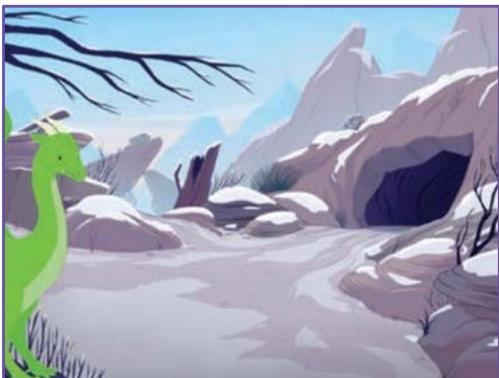
## SUGGERIMENTO



Quando trascini uno sprite, la sua posizione x e y si aggiorna automaticamente nella lista dei blocchi a sinistra.

# Cammina sullo Stage

Fai entrare in scena un personaggio



Crea una storia

7

SCRATCH

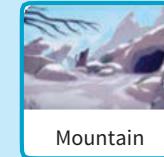
# Cammina sullo Stage

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Mountain



Scegli un personaggio.



Dragon

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

nascondi

vai a x: -240 y: -60

mostra

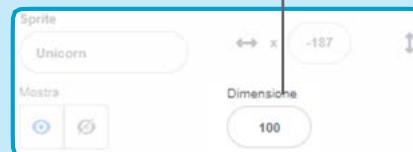
scivola in 2 secondi a x: 0 y: -60

Scrivi -240 per mettere il tuo sprite sul bordo sinistro dello Stage.

Cambia questo numero per scivolare più o meno velocemente.

## SUGGERIMENTO

Cambia la dimensione del tuo personaggio scrivendo un numero più piccolo o più grande.



# Rispondi a un Personaggio

Coordina la conversazione per far parlare i tuoi personaggi uno dopo l'altro



Crea una storia

8

SCRATCH

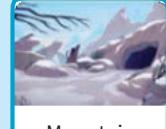
# Rispondi a un Personaggio

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Mountain



Scegli due personaggi.



Goblin



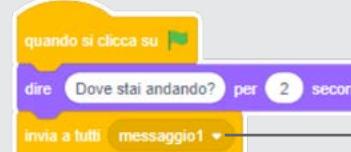
Princess

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca l'icona di ogni personaggio e aggiungi le istruzioni per ognuno



Goblin



Invia un messaggio a tutti.



Princess



Dà a questo personaggio che cosa deve fare quando riceve il messaggio.

## SUGGERIMENTO



Puoi cliccare il menù a tendina e aggiungere nuovi messaggi.



# Aggiungi una Scena

Crea più scene, con sfondi diversi  
e tanti personaggi



Crea una storia

9

SCRATCH

# Aggiungi una Scena

scratch.mit.edu

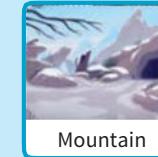
## PER INIZIARE



Scegli due sfondi.



Witch House



Mountain



Scegli un personaggio.



Fox

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si clicca su   
passa allo sfondo Witch House ▾  
nascondi  
attendi [4] secondi  
passa allo sfondo Mountain ▾
```

```
quando lo sfondo passa a Mountain ▾  
vai a x: 80 y: -100  
mostra
```

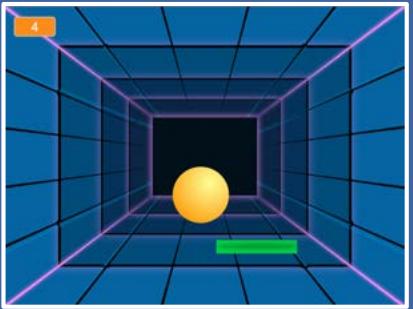
Scegli il nome dello sfondo dal menù.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Crea il Gioco Pong



Crea un gioco con una palla che rimbalza,  
aggiungi i suoni, il punteggio e altri effetti.

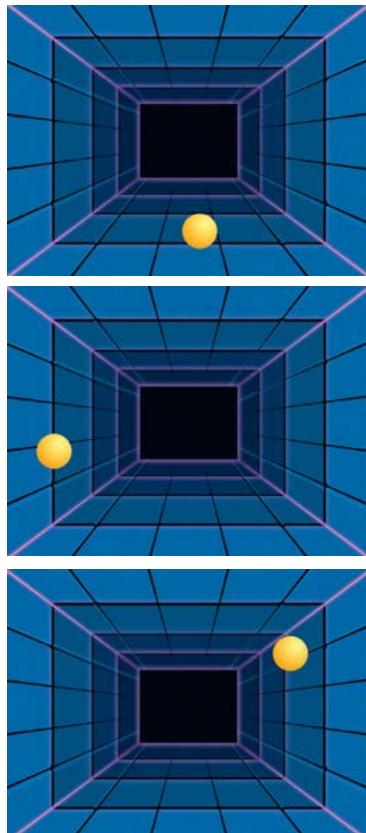
# Crea il Gioco Pong

Usa le carte in questo ordine:

1. Muoviti e Rimbalza
2. Muovi la Racchetta
3. Rimbalza sulla Racchetta
4. Game Over
5. Guadagna Punti
6. Vinci la Partita

# Muoviti e Rimbalza

Fai muovere la palla in giro per lo Stage.



Crea il Gioco Pong

1

SCRATCH

# Muoviti e Rimbalza

[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli una palla.



Ball

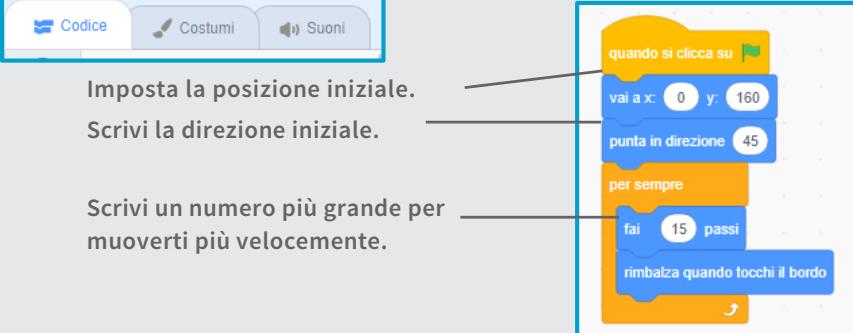
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice    Costumi    Suoni

Imposta la posizione iniziale.

Scrivi la direzione iniziale.

Scrivi un numero più grande per muoverti più velocemente.



## PROVA

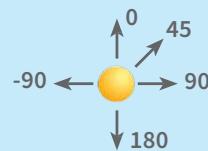
Clicca la bandierina verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

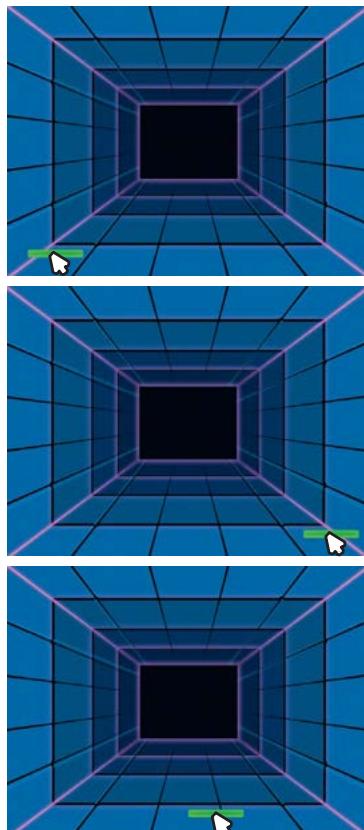
punta in direzione [90]

imposta la direzione iniziale della palla.



# Muovi la Racchetta

Controlla la racchetta muovendo il mouse



Crea il Gioco Pong

2

SCRATCH

# Muovi la Racchetta

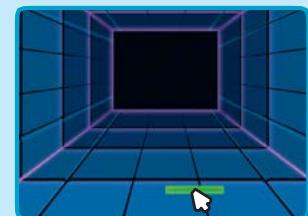
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

Selezione la Racchetta.



Trascina la racchetta nella parte inferiore dello Stage.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco `x del mouse` dentro il blocco `vai dove x`.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Muovi il mouse per muovere la racchetta.  
Su un tablet, usa direttamente il tuo dito.

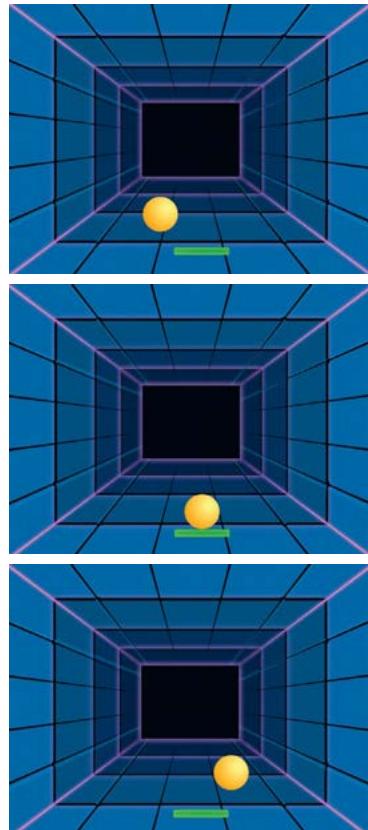


## SUGGERIMENTO

`x del mouse` cambia man mano che muovi il puntatore del mouse in giro per lo Stage.

# Rimbalza sulla Racchetta

Fai rimbalzare la palla sulla racchetta.



Crea il Gioco Pong

3

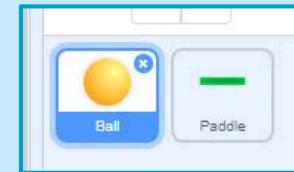
SCRATCH

# Rimbalza sulla Racchetta

[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Ball.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sprite Paddle dal menu.

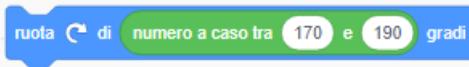
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

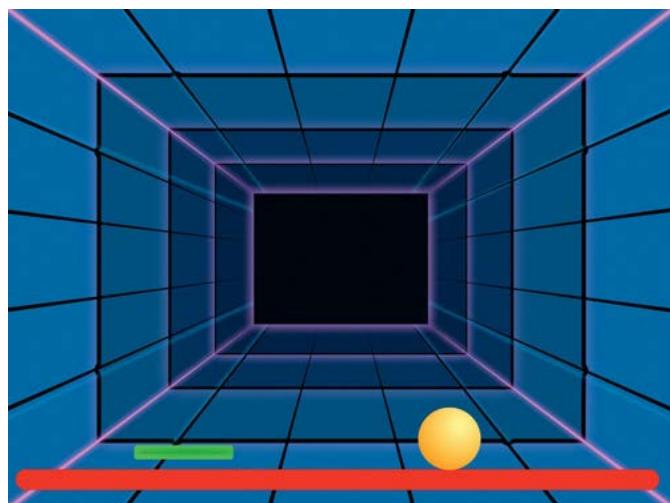
Inserisci il blocco numero a caso per far rimbalzare la palla in direzioni diverse.



Usa numeri vicini a 180.

# Game Over

Interrompi il gioco se la palla tocca la linea rossa.



Crea il Gioco Pong

4

SCRATCH

# Game Over

[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)



## PER INIZIARE

Poi clicca sulla lingetta sfondi.



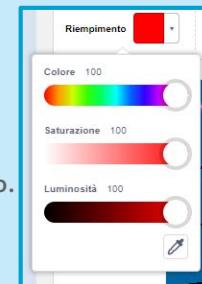
Clicca per selezionare lo Stage.



Scegli lo strumento linea.



Scegli il colore rosso.

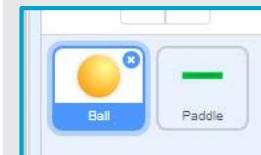


Disegna una linea in basso.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

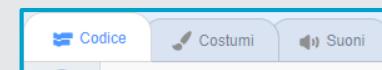
Clicca per selezionare la palla.



Per scegliere il colore clicca su questo ovale.



Clicca sulla lingetta codice.



## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Guadagna Punti

Aggiungi un punto ogni volta che tocchi la palla con la racchetta.



Crea il Gioco Pong

5

SCRATCH

# Guadagna Punti

[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Variabili

Crea una Variabile

Clicca sul bottone Crea una Variabile.



Chiama questa variabile punteggio e poi clicca su OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aggiungi questo blocco.

## SUGGERIMENTO



Usa il blocco porta punteggio per azzerare il punteggio quando clicchi sulla bandiera verde.

# Vinci la Partita

Quando guadagni abbastanza punti  
mostra un messaggio di vittoria!



Crea il Gioco Pong

6

SCRATCH

# Vinci la Partita

[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



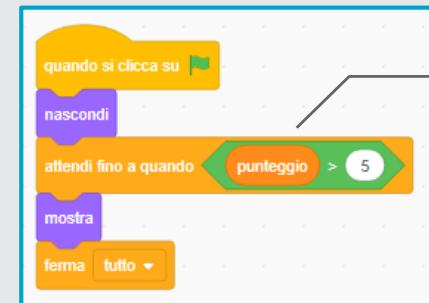
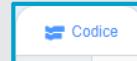
Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio come "Hai vinto!"



Puoi cambiare font, colore,  
dimensione e stile.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca su Codice



Inserisci il blocco  
punteggio.

## PROVA

Clicca sulla  
bandiera verde  
per iniziare.



Gioca fino a quando non  
guadagni abbastanza punti per  
vincere!

# Balliamo



Progetta una coreografia con  
musica e danze.

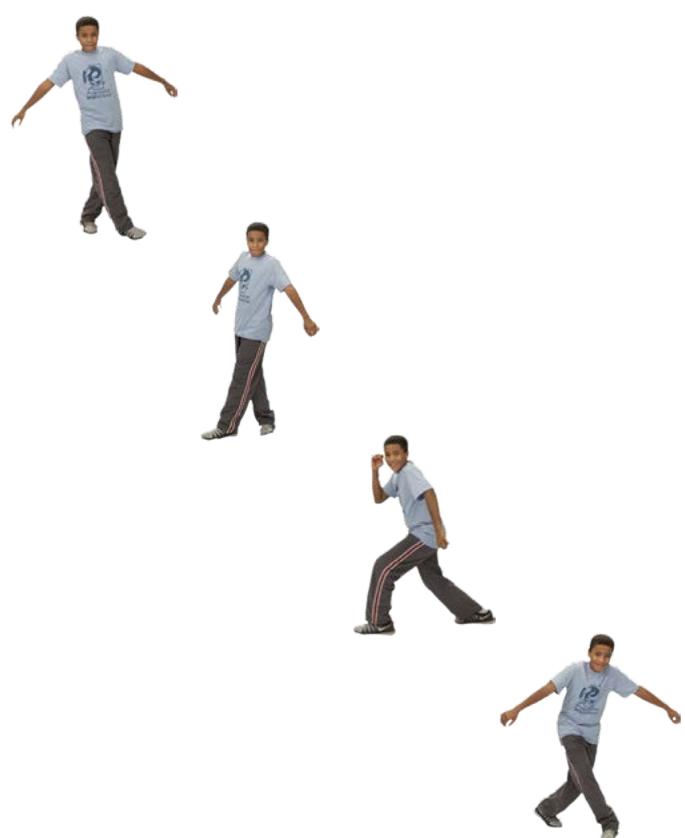
# Balliamo

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

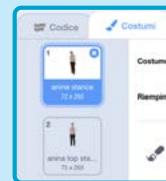
## PER INIZIARE



Scegli un ballerino.



Ten80 Dance



Costumi

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

Fantasia Danza Musica

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

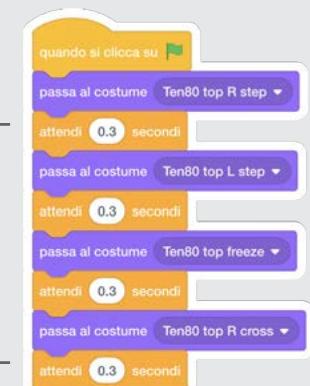
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab Codice



Ten80 Dance  
Scegli quanto aspettare tra un passo e l'altro



Scegli diversi passi di danza.

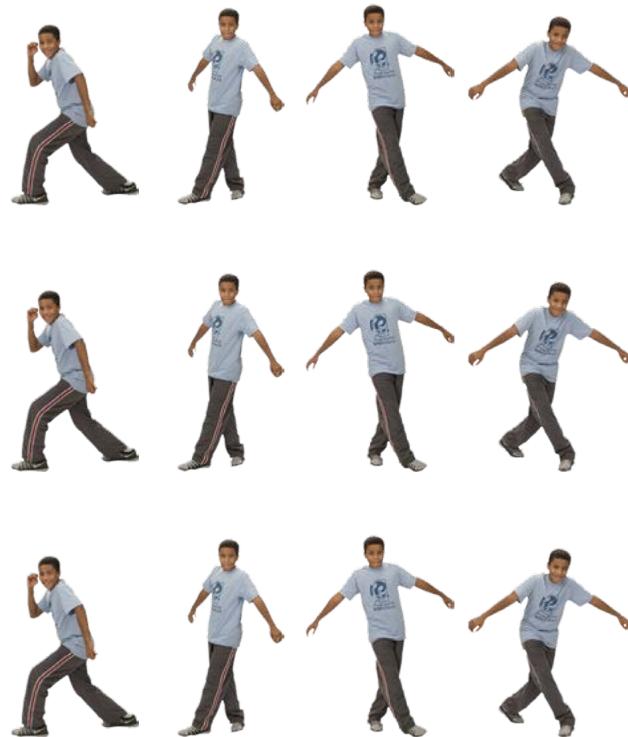
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Danza Ripetuta

Ripeti una serie di passi di danza.



Balliamo

2

SCRATCH

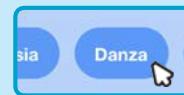
# Danza Ripetuta

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.

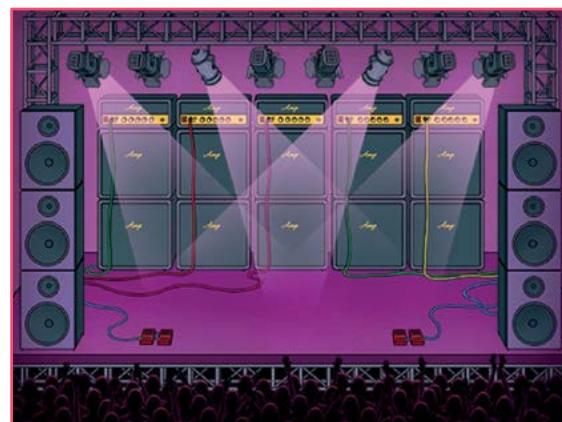
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Suona la Musica

Suona e ripeti una canzone



Balliamo

3

SCRATCH

# Suona la Musica

scratch.mit.edu

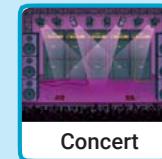
## PER INIZIARE



Clicca sul tab Suoni.



Scegli uno sfondo.



Concert

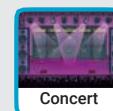


Scegli un suono dalla categoria Loop.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab Codice



quando si clicca su

ripeti [10 volte]

riproduci suono Dance Celebrate e attendi la fine

Scrivi quante volte vuoi che il suono sia ripetuto.

## SUGGERIMENTO

Utilizza (non ) 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

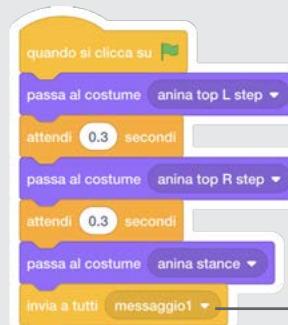


Champ99

## 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

SCRATCH

# Posizione Iniziale

scratch.mit.edu

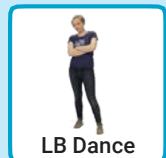
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.



Seleziona la categoria Dance.



Scegli un ballerino.

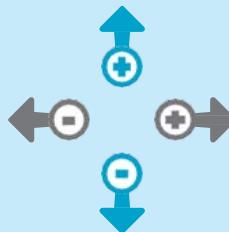
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si clicca su   
vai a x: -10 y: 20  
porta dimensione a 90 %  
passa al costume lb stance  
mostra
```

- 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.



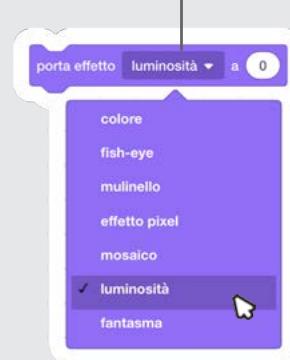
Seleziona la categoria  
Dance.



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.



Selezione la categoria  
Dance.



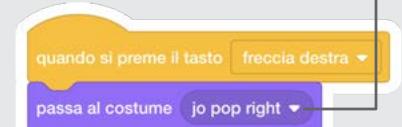
Scegli un ballerino.

## 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



Spotlight



Prova numeri differenti.

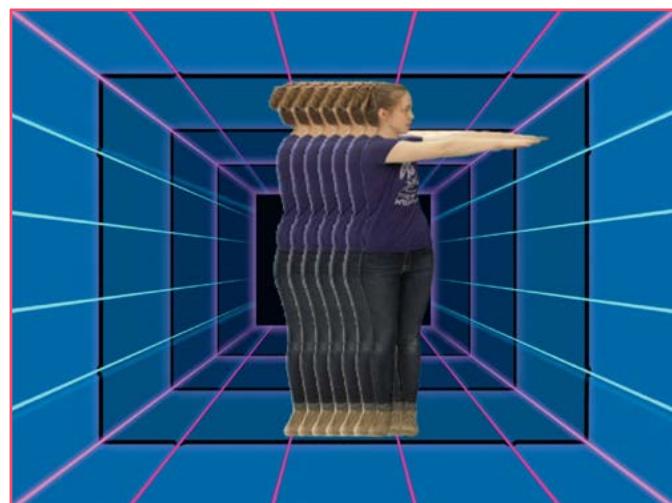
## PROVA

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](https://scratch.mit.edu)

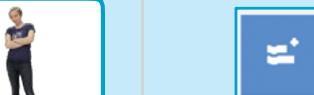
## PER INIZIARE



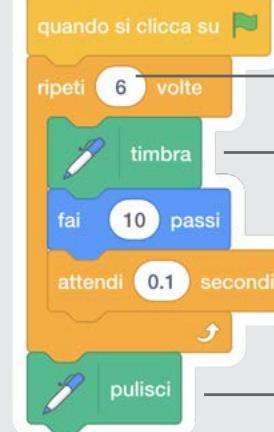
Scegli un ballerina dalla categoria Danza.



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.



# Salta gli Ostacoli



Fai saltare ad un personaggio  
degli ostacoli che si muovono

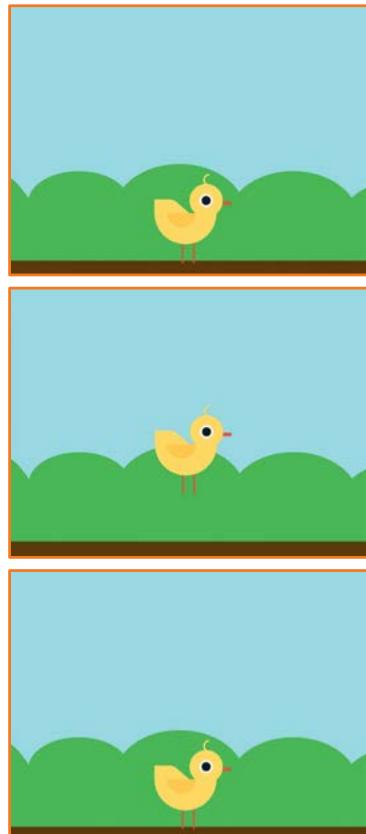
# Salta gli Ostacoli

Usa le carte in questo ordine:

1. Saltare
2. Vai alla Partenza
3. Ostacoli che si Muovono
4. Aggiungi un Suono
5. Fine del Gioco
6. Aggiungi Ostacoli
7. Punteggio

# Saltare

Fai saltare un personaggio.



Salta gli Ostacoli

1

SCRATCH

# Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Blue Sky



Scegli un personaggio.



Chick

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si preme il tasto spazio
  ripeti 10 volte
    cambia y di 10
  ripeti 10 volte
    cambia y di -10
```

Scrivi il segno meno per far scendere il personaggio.

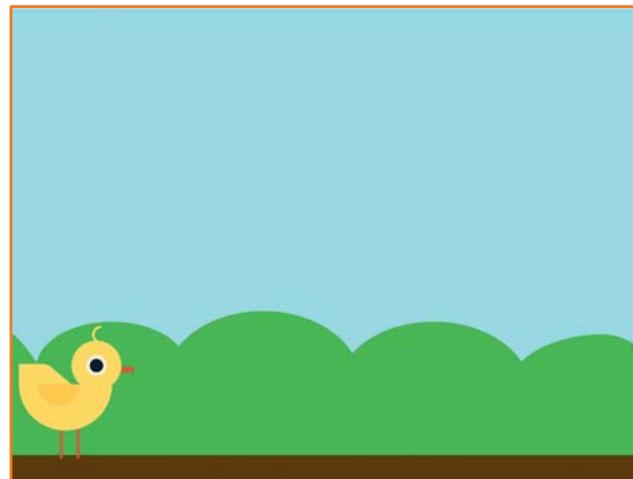
## PROVA



Premi spazio sulla tastiera.

# Vai alla Partenza

Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



Salta gli Ostacoli

2

SCRATCH

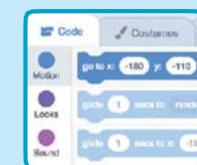
# Vai alla Partenza

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



Quando muovi il personaggio, i blocchi di **movimento** si aggiornano automaticamente nel pannello a sinistra.

Usando il blocco "vai a" puoi impostare la posizione del tuo personaggio.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



Imposta la posizione di partenza.  
(potresti avere numeri diversi)

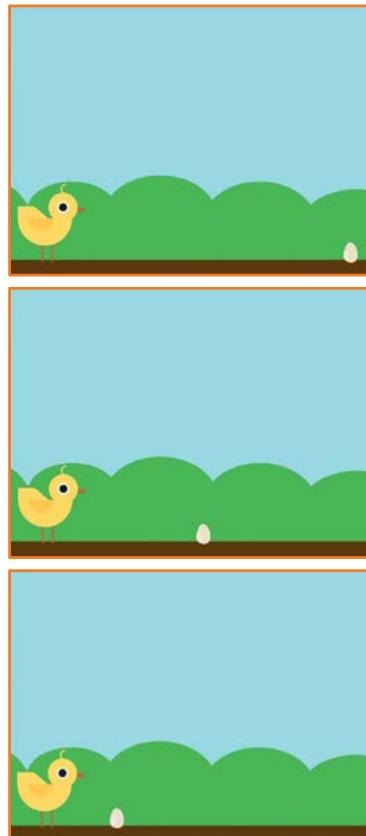
## SUGGERIMENTO



Cambia la dimensione di un personaggio scrivendo un numero più piccolo o più grande.

# Ostacoli che si Muovono

Fai muovere un ostacolo sullo sfondo.



Salta gli Ostacoli

3

SCRATCH

# Ostacoli che si Muovono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite per l'ostacolo.



Egg

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



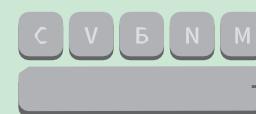
Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo.

Clicca la bandierina verde per iniziare



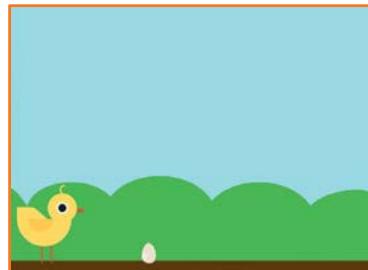
## PROVA



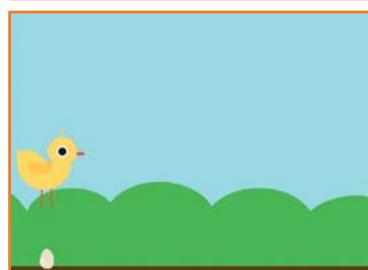
Premi spazio sulla tastiera.

# Aggiungi un Suono

Fai un suono quando il personaggio salta.



)



Salta gli Ostacoli

4

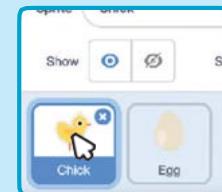
SCRATCH

# Aggiungi un Suono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Clicca il personaggio per selezionarlo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



## PROVA

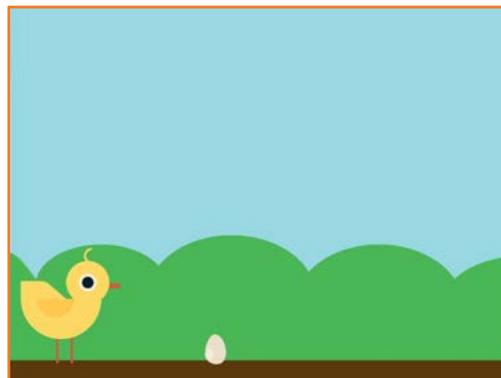
Clicca la bandierina  
verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla  
tastiera.

# Fine del Gioco

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

5

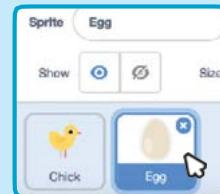
SCRATCH

# Fine del Gioco

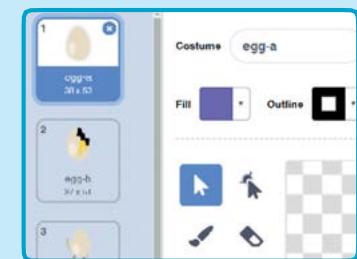
[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE

Clicca per selezionare l'ostacolo.



Clicca **Costumi** per vedere gli altri costumi del tuo ostacolo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



Clicca **Codice** e aggiungi questo codice.

Inserisci il blocco "sta toccando" e scegli il tuo personaggio dal menu.

sta toccando puntatore del mouse

puntatore del mouse

bordo

Chick

Scegli un altro costume per il tuo ostacolo per fargli cambiare aspetto.

## PROVA

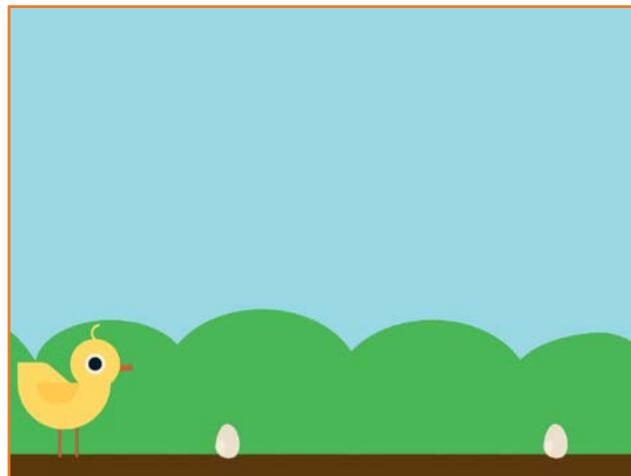
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi spazio sulla tastiera.

# Aggiungi Ostacoli

Rendi il gioco più difficile aggiungendo altri ostacoli.



Salta gli Ostacoli

6

SCRATCH

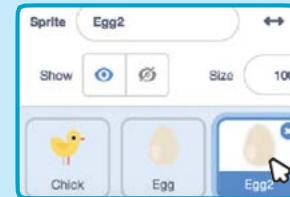
# Aggiungi Ostacoli

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Per duplicare l'ostacolo, fai clic col tasto destro sulla sua icona (sul Mac control-clic) e poi scegli **duplicata**.



Clicca il nuovo ostacolo per selezionarlo.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



Aggiungi questi blocchi per inserire un'attesa di un secondo prima di mostrare il nuovo ostacolo.

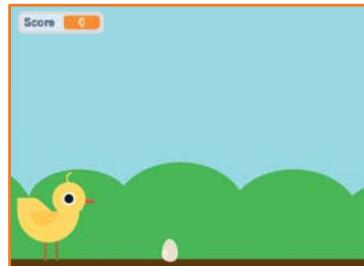
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che il tuo personaggio salta un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

7

SCRATCH

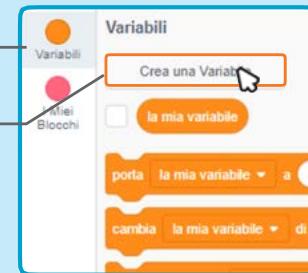
# Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Seleziona Variabili.

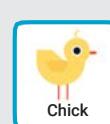
Clicca Crea una Variabile.



Chiama la variabile Score e poi clicca OK.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE

Clicca il tuo personaggio e aggiungi questi due blocchi al tuo codice:



Aggiungi questo blocco, poi scegli Score dal menu.



Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio. Scegli Score dal menu.

## PROVA

Salta gli ostacoli per aumentare il punteggio!



# Animaletto Virtuale



**Crea un animaletto interattivo  
capace di mangiare, bere e giocare.**

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH

Set di 7 carte



# Animaletto Virtuale

Usa queste carte in quest'ordine:

- 1. Presentalo**
- 2. Animalo**
- 3. Sfamalo**
- 4. Dagli da Bere**
- 5. Cosa dirà?**
- 6. Giochiamo!**
- 7. Fame?**

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH

Set di 7 carte

# Presentalo

Scegli un animale e fallo presentare.



Animaletto Virtuale

1

SCRATCH

# Presentalo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo, ad esempio Garden.



Garden



Scegli un' animaletto, ad esempio Monkey



Monkey

Scegli uno sprite con più di un costume.



Posiziona il mouse sugli sprite della Libreria Sprite per vedere i loro diversi costumi.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Trascina il tuo animale dove preferisci sullo sfondo.



quando si clicca su   
vai a x: -50 y: 60

dire Mi chiamo Kiki! per 2 secondi

Scegli la posizione.  
(I tuoi numeri potrebbero essere diversi.)

Scrivi quello che dirà l'animale.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

2

SCRATCH

# Animalo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Costumi

Clicca sul tab Costumi per visualizzare i costumi del tuo animaletto.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab Codice e aggiungi questo codice



Scegli un costume.

Scegli un costume diverso

## PROVA

Clicca sul tuo animaletto.



# Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire il tuo animaletto.



# Nutrilo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Click the **Sounds** tab.



Monkey



Scegli un suono dalla Libreria Suoni, ad esempio Chomp



Bananas

Scegli uno sprite Cibi, ad esempio Bananas.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab **codice**.



Bananas



Scegli **Nuovo Messaggio** e chiamalo **cibo**.



Invia il messaggio **cibo**.

Scegli il tuo animaletto.



Scivola nella posizione iniziale.

Scegli **cibo** dal menu a scomparsa.  
Scegli **Bananas** dal menu a scomparsa.

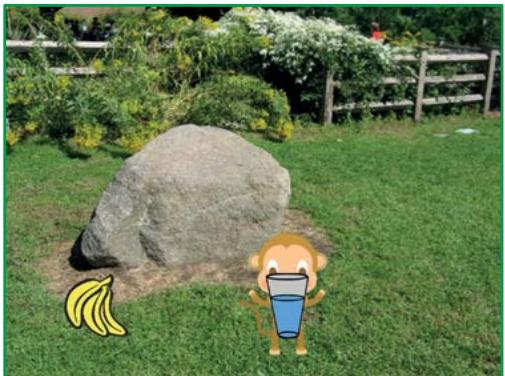
## PROVA

Clicca sul cibo per iniziare



# Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua al tuo animaletto.



# Dagli da Bere

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite per l'acqua, ad esempio Glass Water.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca questo sprite

vai in primo piano

invia a tutti bevi

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-b

avvia riproduzione suono Water Drop

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-a

— Invia un nuovo messaggio.

— Usa il costume bicchiere vuoto.

— Usa il costume bicchiere pieno.

Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



quando ricevo bevi

scivola in 1 secondi a Glass Water

attendi 1 secondi

scivola in 1 secondi a x: -50 y: 60

— Scegli bevi dal menu a tendina.

— Scegli Glass Water dal menu a tendina.

— Scivola nella posizione iniziale.

## PROVA

Clicca sul cibo per iniziare.



# Cosa dirà?

Lascia che il tuo animaletto scelga cosa dire.



# Cosa dirà?

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Clicca sul pulsante Crea una Variabile.



Chiama questa variabile Scelta e poi premi OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco Scelta nel blocco uguale (lo trovi nella categoria Operatori).

Inserisci il blocco numero casuale.

Scrivi quello che vuoi che dica l'animaletto.

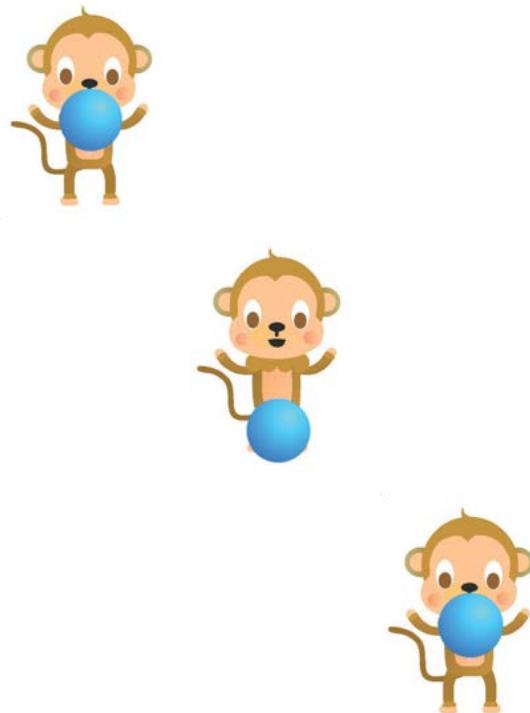
## PROVA

Clicca il tuo animaletto per vedere cosa dice.



# Giochiamo!

Fallo giocare con la palla.



# Giochiamo!

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite,  
ad esempio Ball.



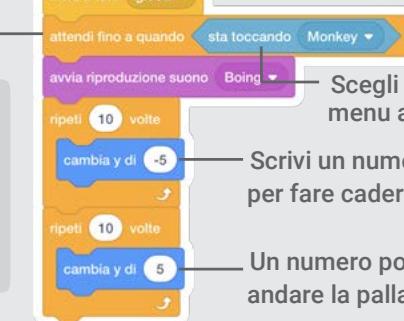
Ball

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco **sta  
toccando** nel blocco **attendi  
fino a quando**.

Invia un nuovo messaggio.



Scegli Scimmia dal  
menu a tendina.

Scrivi un numero negativo  
per fare cadere la palla.

Un numero positivo fa  
andare la palla verso l'alto.



Scegli gioca  
dal menu a tendina.

Scegli Ball  
dal menu a tendina.

## PROVA

Clicca sulla palla.



# Fame?

Memorizza quanta fame ha il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

7

SCRATCH

# Fame?

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Clicca sul pulsante Crea una Variabile.



Chiama questa variabile **Fame** e poi premi OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Azzera il valore di fame.

Aumenta il livello di fame ogni 5 secondi.

Scegli cibo dal menu a tendina.



Inserisci un numero negativo per rendere il tuo animaletto meno affamato.

## PROVA

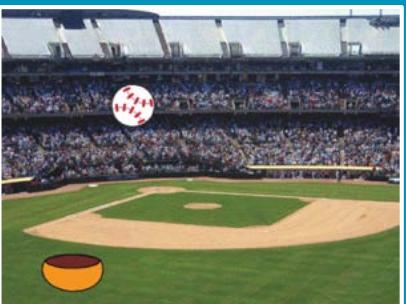
Clicca sulla bandierina verde per iniziare.



Poi clicca sul cibo



# Gioca a Raccogliere



Crea un gioco dove raccogli oggetti che cadono dal cielo.

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

ScRATCH

Set di 7 card

# Gioca a Raccogliere

Usa le card in questo ordine:

1. Vai in Cima
2. Cadi Giù
3. Muovi il Raccoglitore
4. Raccogli l'Oggetto!
5. Aggiungi il Punteggio
6. Punti Bonus
7. Hai Vinto!

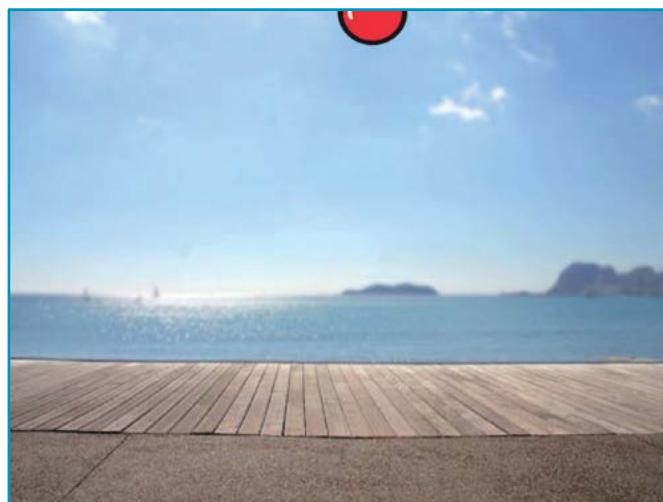
[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

ScRATCH

Set di 7 card

# Vai in Cima

Dì al tuo Sprite di iniziare da una posizione casuale in cima allo Stage.



Gioca a Raccogliere

1

SCRATCH

# Vai in Cima

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Boardwalk



Scegli uno sprite,  
ad esempio  
una Mela.



Apple

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Digita 180 per andare in cima allo Stage.

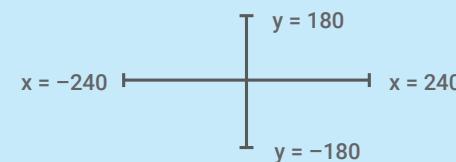
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



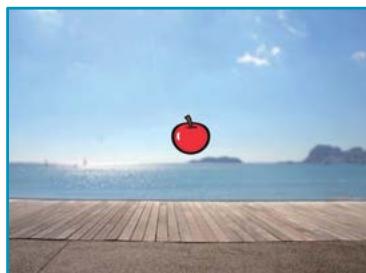
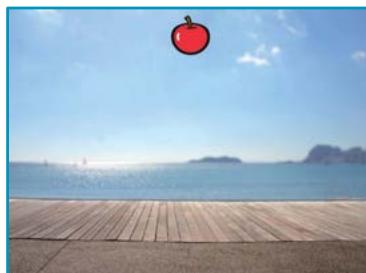
## SUGGERIMENTO

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



# Cadi Giù

Fai cadere il tuo sprite.



Gioca a Raccogliere

2

SCRATCH

# Cadi Giù

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo sprite **Mela**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Tieni il codice che hai già creato e aggiungi questi nuovi blocchi:



Inserisci il blocco **posizione y** dentro il blocco verde di confronto (cerca nella categoria **Operatori**)

Inserisci un numero negativo per farla cadere.

Controlla se è vicina al fondo dello Stage.

Torna in cima allo Stage.



## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sul simbolo stop per terminare.



## SUGGERIMENTO

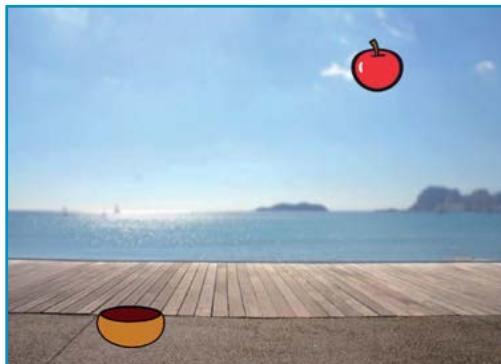
Usa



per muovere su o giù.

# Muovi il Raccoglitore

Premi i tasti freccia in modo che lo sprite  
si muova a destra e a sinistra.



Gioca a Raccogliere

3

SCRATCH

# Muovi il Raccoglitore

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Scegli un raccoglitore,  
ad esempio  
una Scodella.



Trascina la  
Scodella verso  
il fondo dello  
Stage.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli freccia destra dal  
menu a scomparsa.

Scegli freccia sinistra dal  
menu a scomparsa.

## PROVA

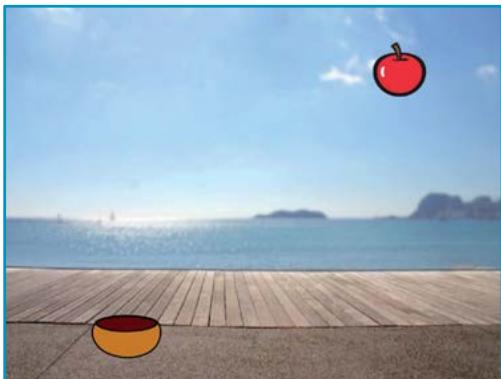
Clicca sulla bandiera  
verde per iniziare.



Premi le frecce per muovere il  
raccoglitore.

# Raccogli l'Oggetto!

Raccogli lo sprite che cade.



Gioca a Raccogliere

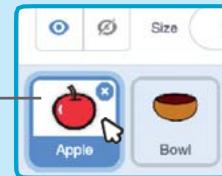
4

SCRATCH

# Raccogli l'Oggetto!

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare la Mela.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli Bowl (Scodella) dal menu a scomparsa.

Scegli un suono.

## SUGGERIMENTO



Clicca sul tab Suoni se vuoi aggiungere un suono differente..



Poi scegli un suono dalla Libreria Suoni.



Clicca sul tab Codice se vuoi aggiungere nuovi blocchi.

# Aggiungi il Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che raccogli uno sprite che sta cadendo.



Gioca a Raccogliere

5

SCRATCH

# Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Clicca su Crea una Variabile.



Chiama questa variabile Punteggio e poi clicca su OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Aggiungi due nuovi blocchi al tuo codice:



Scegli Punteggio dal menu a tendina.



Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio.

Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio.

## PROVA



Clicca sulla bandiera verde per iniziare. Poi, Raccogli le mele per guadagnare punti!

# Punti Bonus

Guadagna punti extra quando raccogli una mela dorata.



Gioca a Raccogliere

6

SCRATCH

# Punti Bonus

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Per duplicare il tuo sprite, usa il tasto destro (Mac: control+click)



Seleziona **duplica**.



Clicca il tab **Costumi**.



Puoi usare lo strumento secchiello per cambiare colore al tuo sprite.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab **Codice**



Scrivi quanti punti vale lo sprite bonus..

## PROVA

Raccogli il tuo sprite bonus per aumentare il tuo punteggio!

# Hai Vinto!

Quando hai guadagnato abbastanza punti,  
mostra un messaggio di vittoria!



Gioca a Raccogliere

7

SCRATCH

# Hai Vinto!

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Disegna un nuovo sprite

Usa lo strumento Testo per scrivere un Nuovo messaggio, ad esempio "Hai Vinto!"



Clicca sull'Icona Pennello per creare un nuovo sprite.

Puoi cambiare il colore, la dimensione e lo stile del font.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab Codice



Inserisci il blocco Punteggio, scegliendolo dalla categoria Variabili.

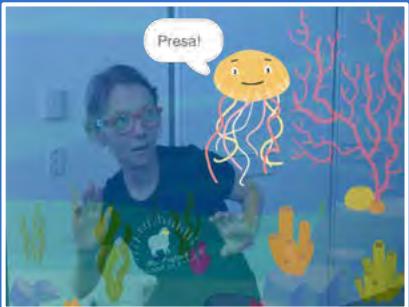
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca finché non hai guadagnato abbastanza punti per vincere!

# Utilizza la Telecamera



Interagisci con i progetti utilizzando la telecamera.

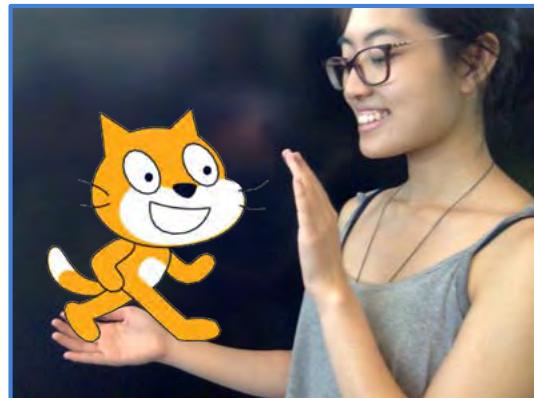
# Utilizza la Telecamera

Prova le card in qualsiasi ordine:

- Accarezza il Gattino
- Crea un'Animazione
- Scoppia il Palloncino
- Suona la Batteria
- Occhio alla Medusa!
- Giochiamo a Palla
- Una Nuova Avventura!

# Accarezza il Gattino

Fai miagolare il gatto quando lo accarezzi.



Usa la Telecamera

1

SCRATCH

# Accarezza il Gattino

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca sul pulsante **Estensioni** (sullo schermo, in basso a sinistra).



Seleziona **Movimento Webcam** per aggiungere i blocchi video.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Il blocco si avvia quando viene rilevato un movimento sullo sprite.

Digita un numero da 1 a 100 per cambiare la sensibilità del blocco.

(scrivendo 1 il blocco è sensibile a piccoli movimenti, scrivendo 100 sono richiesti movimenti molto più ampi)

## PROVA

Muovi la mano per accarezzare il gattino.



# Crea un'Animazione



Muoviti per animare lo sprite.



Usa la Telecamera

2

SCRATCH

# Crea un'Animazione

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



Clicca il pulsante  
Extensions, poi scegli  
Movimento Webcam.



Scegli uno sprite  
da animare.



Scegli uno sprite che  
abbia più di un costume.

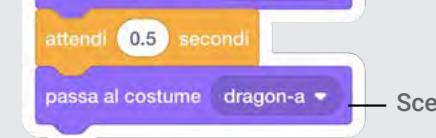


Posiziona il mouse sugli  
sprite della Libreria  
Sprite per vedere i loro  
diversi costumi.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli un costume.



Scegli un altro costume.

## PROVA

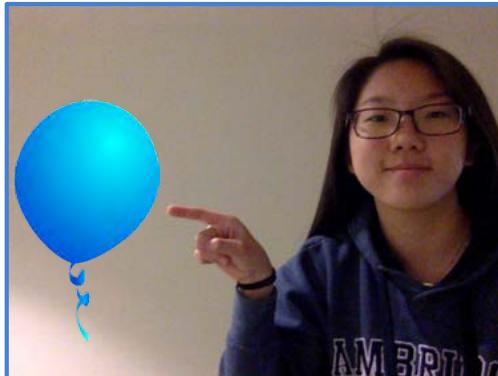
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



# Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Usa la Telecamera

3

SCRATCH

# Scoppia il Palloncino

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca il pulsante Extensions,  
poi scegli Movimento  
Webcam.



Scegli uno sprite,  
ad esempio Balloon1.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci un numero più  
grande per rendere più  
difficile scoppiare il  
palloncino.

## PROVA

Usa le dita per scoppiare il palloncino



# Suona la Batteria



Interagisci con gli sprite che producono suoni.



Usa la Telecamera

4

SCRATCH

# Suona la Batteria

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE

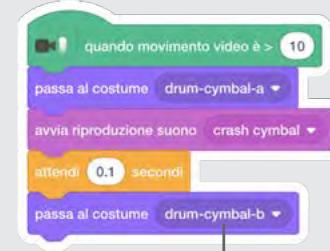


Clicca il pulsante **Extensions**,  
poi scegli **Movimento Webcam**.

Scegli due sprite,  
ad esempio **Drum** e **Drum-cymbal**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca su uno sprite per selezionarlo, poi aggiungi questi blocchi:



Inserisci un numero negativo  
per rimpicciolire lo sprite.

Scegli un altro costume.

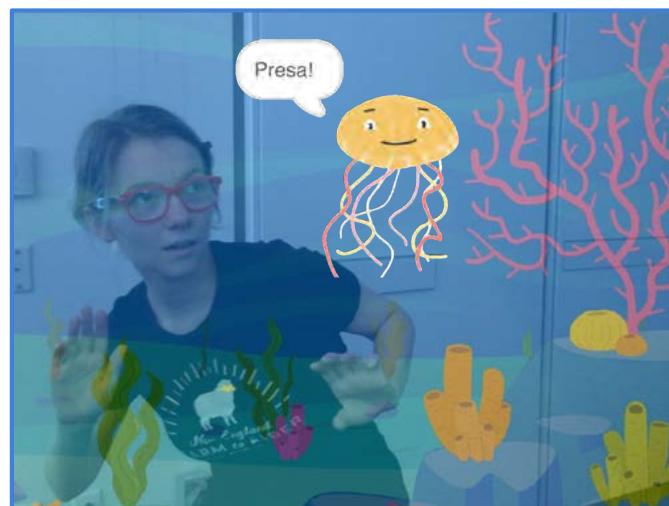
## PROVA

Usa le mani per suonare la batteria!



# Occhio alla Medusa!

Muoviti per evitare lo sprite.



Usa la Telecamera

5

SCRATCH

# Occhio alla Medusa!

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

## PER INIZIARE



Clicca il pulsante  
**Extensions**, poi scegli  
**Movimento Webcam**.

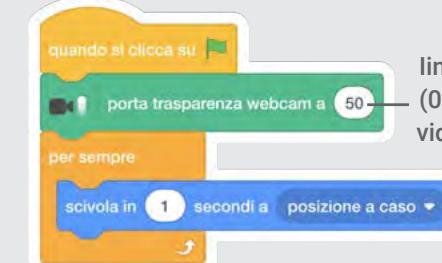


Scegli uno sfondo,  
ad esempio **Ocean**.



Scegli uno sprite,  
ad esempio **Jellyfish**  
(medusa).

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci un numero tra 0 e 100.  
(0 mostra il video, 100 rende il  
video trasparente.)



Z

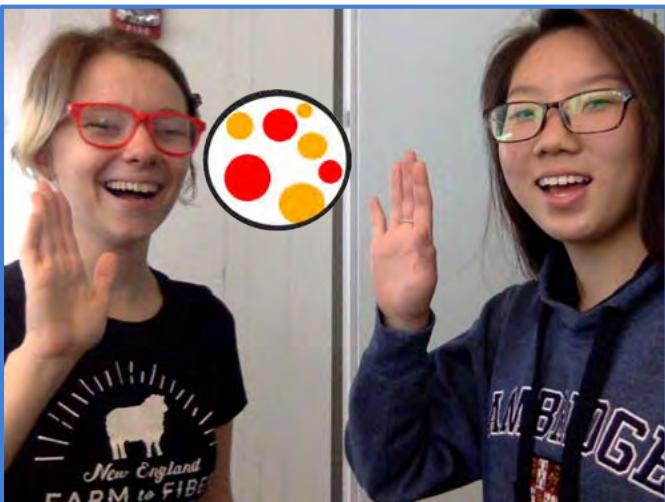
## PROVA

Muoviti per evitare la medusa.



# Giochiamo a Palla

Usa il tuo corpo per far muovere uno sprite sullo schermo.



Usa la Telecamera

6

SCRATCH

# Giochiamo a Palla

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca il pulsante **Extensions**,  
poi scegli **Movimento**  
**Webcam**.



Scegli uno sprite,  
ad esempio **Beachball**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **direzione**  
Dal menu a tendina.

## PROVA

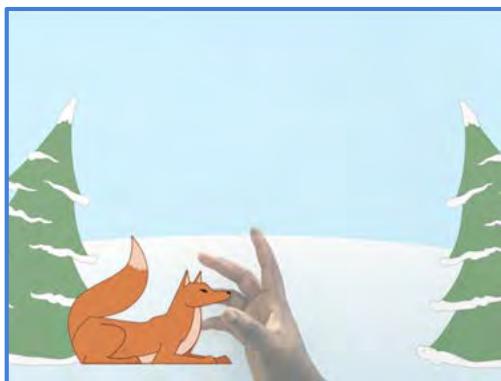


Colpisci la palla con le mani e falla rimbalzare nello schermo.  
Prova a giocare con un tuo amico!

# Una Nuova Avventura!



Interagisci con una storia muovendo le mani.



Usa la Telecamera

7

SCRATCH

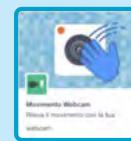
# Una Nuova Avventura!

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca il pulsante  
Extensions



Scegli Movimento Webcam.



Scegli uno sfondo.



Winter



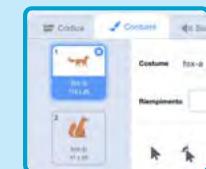
Scegli uno sprite



Fox

Costumi

Clicca sul tab Costumi per vedere gli altri costumi dello sprite.

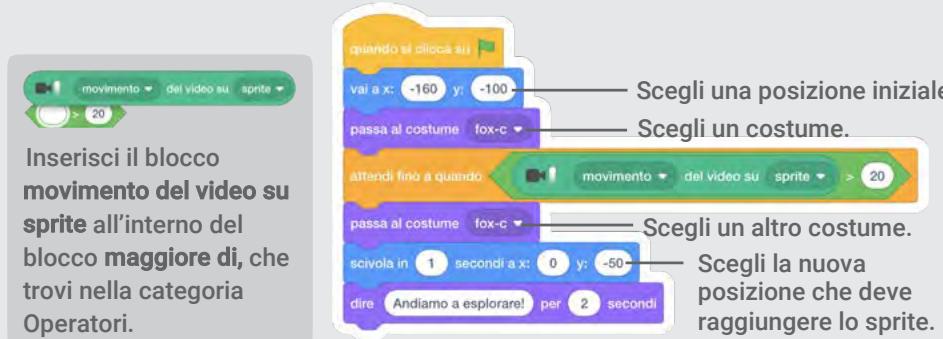


## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab Codice.

Inserisci il blocco  
movimento del video su  
sprite all'interno del  
blocco maggiore di, che  
trovi nella categoria  
Operatori.



Scegli una posizione iniziale

Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

Scegli la nuova  
posizione che deve  
raggiungere lo sprite.

## PROVA

Clicca sulla  
bandierina verde.



Poi muovi la mano per  
svegliare la volpe.

