

Cambia colore

Premi un tasto per cambiare il colore dello sprite.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cambia colore



SI COMINCIA

Nuovo sprite:  /  

Scegli uno sprite dalla libreria oppure disegnane uno nuovo.

PROVA QUESTO CODICE

quando si preme il tasto spazio ▾
cambia effetto colore ▾ di 25

VAI!

Premi la barra spaziatrice per cambiare i colori.

SUGGERIMENTO

Puoi scegliere un effetto diverso dal menu:

cambia effetto colore ▾ di 25

Oppure, scrivi un numero diverso, poi premi ancora la barra.

Per eliminare gli effetti, clicca sullo stop.



Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

<http://hacklabterni.org>

Vai a tempo

Comincia a ballare al ritmo del tamburo.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli un'immagine dalla libreria.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su per sempre

fai **30** passi

suona tamburo **1** per **0.5** battute

fai **-30** passi

suona tamburo **2** per **0.5** battute

Scrivi questo numero.
Clicca per scegliere il suono del tamburo.



VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



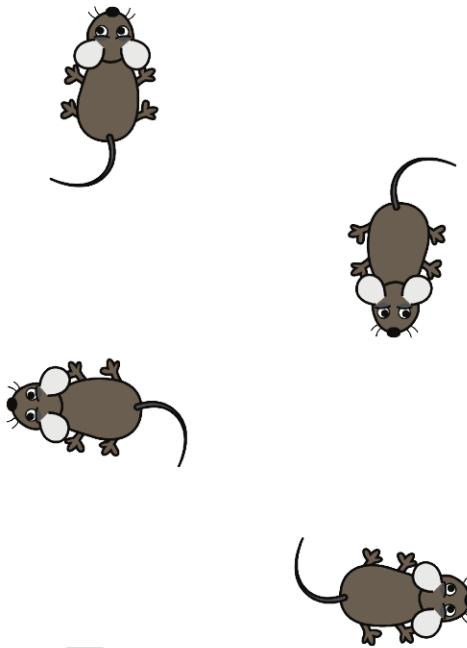
2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Muovi con i tasti

Usa i tasti freccia per muovere lo sprite.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Muovi con i tasti

PROVA QUESTO CODICE

quando si preme il tasto freccia su

punta in direzione 0

fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia giù

punta in direzione 180

fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia sinistra

punta in direzione -90

fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia destra

punta in direzione 90

fai 10 passi



VAI!

Premi i tasti freccia per muovere lo sprite!

SUGGERIMENTO

porta stile rotazione a sinistra-destra

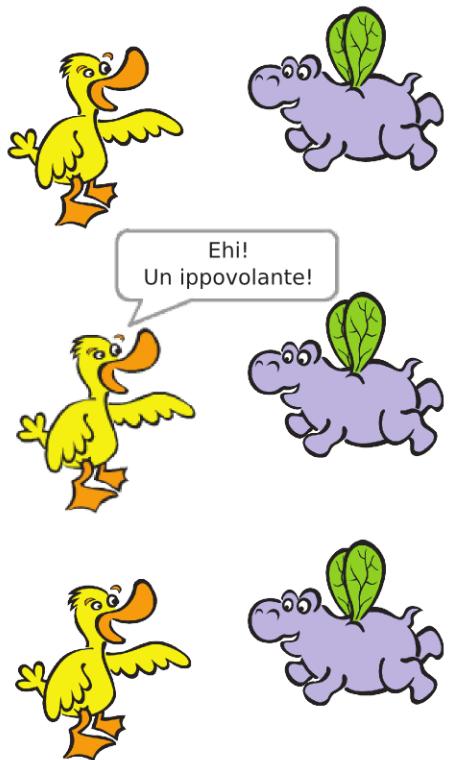
sinistra-destra

non ruotare

può ruotare

Di' qualcosa

Cosa vuoi far dire al tuo sprite?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH



Di' qualcosa

SI COMINCIA

Nuovo sprite:

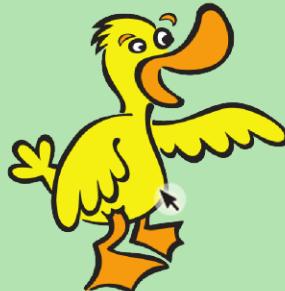
Scegli uno sprite.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca questo sprite

dire Ehi! Un ippovolante! per 2 secondi

Scrivi qui le parole.



VAI!

Clicca sullo sprite per iniziare.

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.

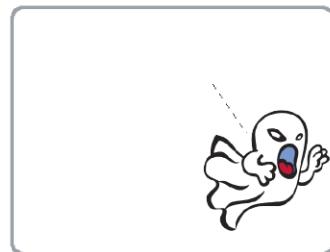
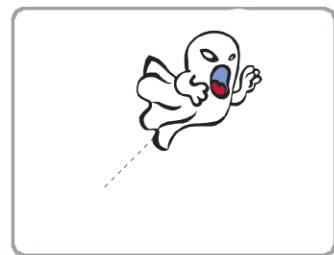
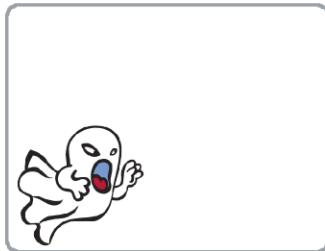


3. Taglia lungo il tratteggio.

<http://hacklabterni.org>

Scivola

Muovi lo sprite dolcemente da un punto all'altro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Scivola

Nuovo sprite:



Importa uno sprite o disegnane uno.

SI COMINCIA

quando si clicca su

PROVA QUESTO CODICE

scivola in 1 secondi a x: 20 y: 80

scivola in 1 secondi a x: 10 y: -20

Prova numeri diversi.

scivola in 2 secondi a x: -110 y: -100

per quanto tempo

posizione orizzontale

posizione verticale



VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

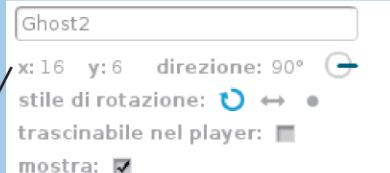
Per vedere la posizione x y di uno sprite:

SUGGERIMENTO



Clicca la .

La posizione x y
è scritta qui.



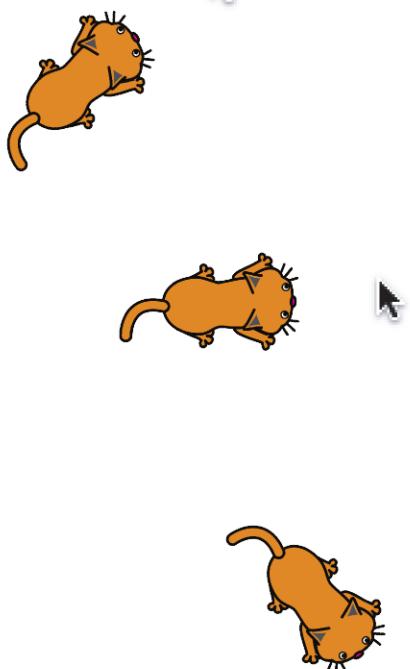
x:-240 y: 180 x: 240 y: 180

x:-240 y:-180 x: 0 y: 0 x: 240 y: -180

Queste sono le posizioni
x e y sullo stage.

Segui il mouse

Segui il puntatore del mouse.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Segui il mouse



Nuovo sprite:



Scegli il gatto o un altro sprite.

SI COMINCIA

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su  per sempre
  punta verso puntatore del mouse
  fai (3) passi
```

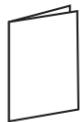
VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Torsione

Riproduci un suono e fai una torsione con il corpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli l'immagine di una persona pronta a ballare.

Nuovo suono:



Scegli o registra un suono.
Breve è meglio!

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si preme il tasto [d]
  produci suono [human beatbox2 v]
  porta effetto [mulinello v] a [50]
  attendi [0.25] secondi
  porta effetto [mulinello v] a [0]
  attendi [0.25] secondi
```

Scegli mulinello dal menu.

D

VAI!

Premi il tasto per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Vortice interattivo

Modifica una foto spostando il mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Vortice interattivo



SI COMINCIA

Nuovo sprite:

Scegli lo scoiattolo o un'altra foto da modificare.

quando si clicca su

per sempre

porta effetto mulinello a

PROVA QUESTO CODICE

Inserisci qui il blocco .

Scegli mulinello dal menu.



VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

SUGGERIMENTO

Nota come cambiano i numeri quando sposti il mouse.

x: 240 y: -180

Nuovo sprite:

Animalo

Realizza una semplice animazione.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Animalo

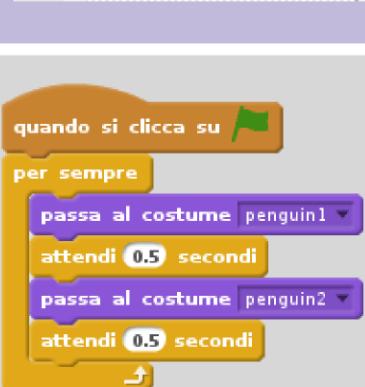
SI COMINCIA

Clicca il pulsante Duplica (timbro).



Clicca lo sprite per duplicare il costume.

Usa i pulsanti disegno per cambiare l'aspetto del nuovo costume.



PROVA QUESTO CODICE



VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



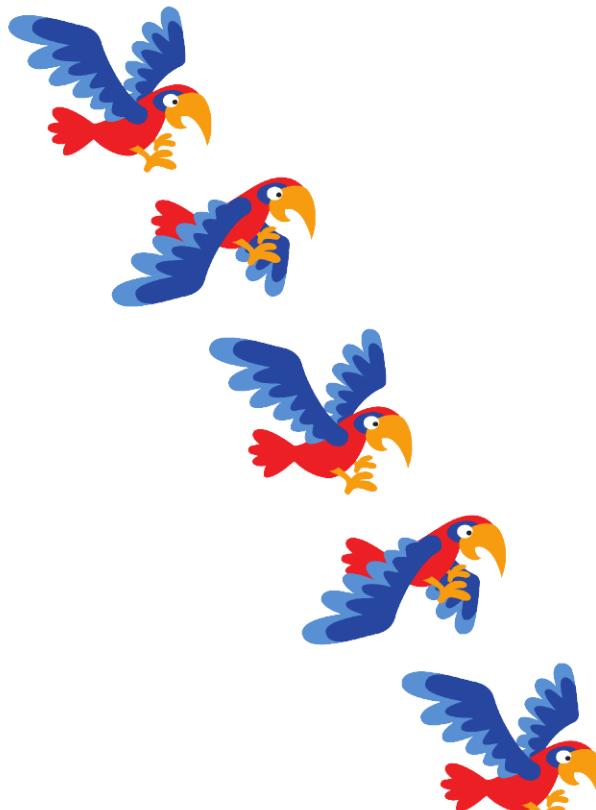
3. Taglia lungo il tratteggio.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta

Animazione in movimento

Anima un personaggio mentre si muove.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animazione in movimento

SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Clicca per aprire la libreria degli sprite.



Parrot
Costumi: 2

Scegli uno sprite con
due o più costumi.

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su  per sempre
    passa al costume seguente
    attendi 0.5 secondi
    fai 5 passi
    rimbalza quando tocchi il bordo
```

Lo sprite è sottosopra?
Puoi cambiare il suo stile di rotazione.

SUGGERIMENTO



Clicca la .

Parrot
x: 115 y: -30 direzione: -90°
stile di rotazione:
trascinabile nel player:

ruota sinistra-destra non ruotare

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Pulsante a sorpresa

Crea il tuo pulsante.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

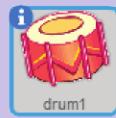
Pulsante a sorpresa



SI COMINCIA

Nuovo sprite:  /   

Scegli un tamburo
(dalla categoria Cose).



Clicca la .

pulsante tamburo
x: 95 y: -10 direzione: 90° 
stile di rotazione: 

Puoi cambiare il nome dello sprite.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore ▾ di 25

suona tamburo numero a caso tra 1 e 18 per 0.2 battute

cambia effetto colore ▾ di -25

Inserisci il blocco NUMERO A CASO.



VAI!

Clicca per vedere (e sentire) cosa fa.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piegala a metà.



2. Incolla sul retro.

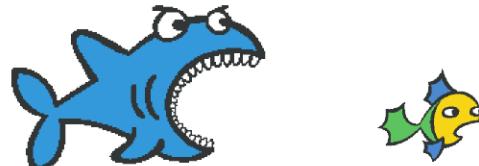


3. Taglia lungo il tratteggio.

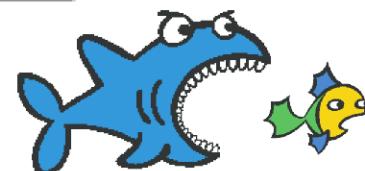
Segnapunti

Inserisci un segnapunti nel tuo gioco.

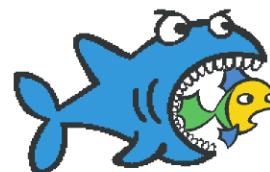
punti 0



punti 0



punti 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

punti 1

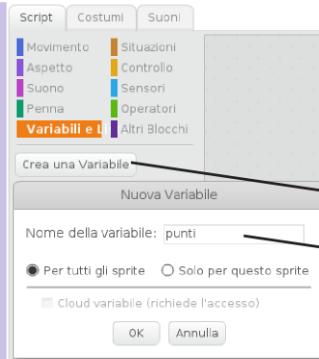


Segnapunti

SI COMINCIA

Scegli Variabili e Liste
Clicca [Crea una Variabile](#)

Scrivi "punti" come nome della variabile, poi clicca OK.



PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su 
porta punti ▼ a 0
per sempre
  ruota di  numero a caso tra 1 e 10 gradi
  fai 5 passi
  se sta toccando Fish2 allora
    cambia punti ▼ di 1
    produci suono pop ▼ e attendi la fine
    fai -100 passi
```



Usa il menu per selezionare lo sprite che vuoi catturare.
Aumenta i punti di 1.

VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piegala a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.