

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



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)

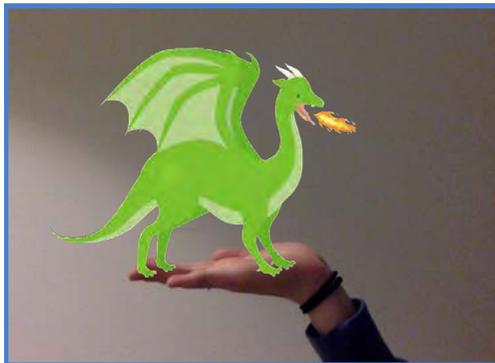
PROVA

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

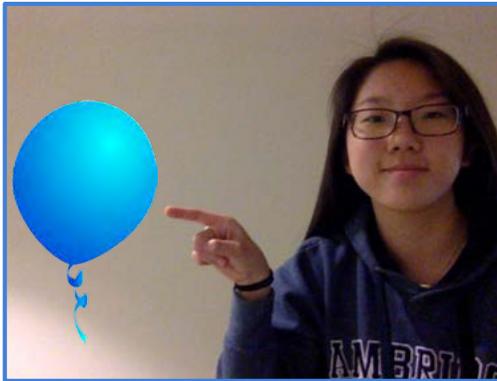
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Usa la Telecamera

3



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



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

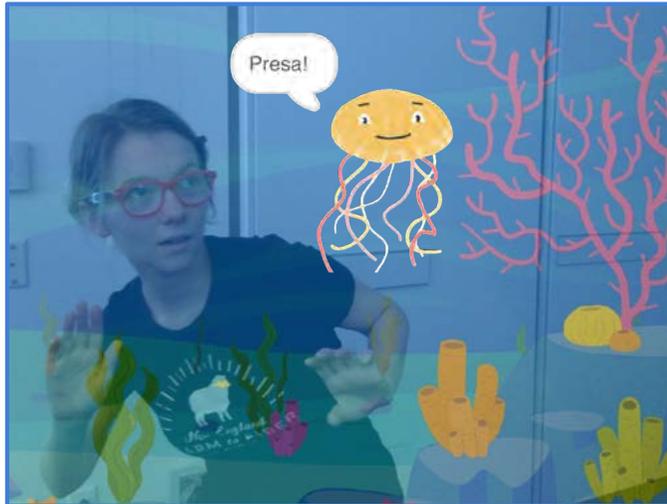
Usa le mani per suonare la batteria!



Occhio alla Medusa!



Muoviti per evitare lo sprite.



Usa la Telecamera

5



Occhio alla Medusa!

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

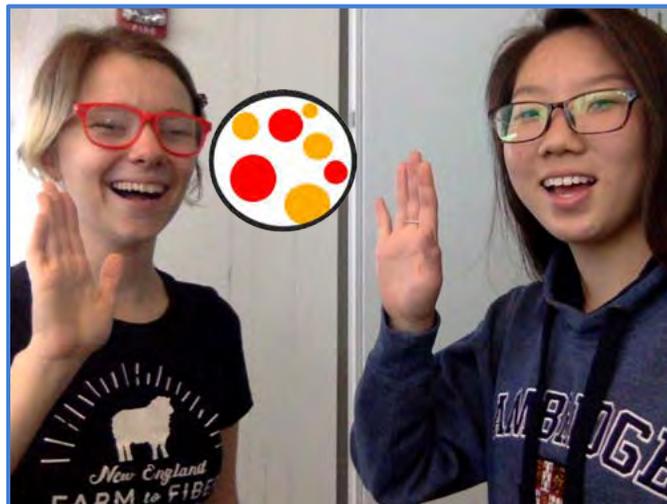
Muoviti per evitare la medusa.



Giochiamo a Palla



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



Usa la Telecamera

6

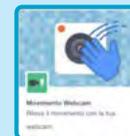


Giochiamo a Palla

scratch.mit.edu



PER INIZIARE

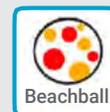


Clicca il pulsante **Extensions**, poi scegli **Movimento Webcam**.



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



Una Nuova Avventura!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions



Scegli **Movimento Webcam**.



Scegli uno
sfondo.



Scegli uno
sprite



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.



PROVA

Clicca sulla
bandierina verde.



Poi muovi la mano per
svegliare la volpe.

