

SCRATCH

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



Fai Dire Qualcosa

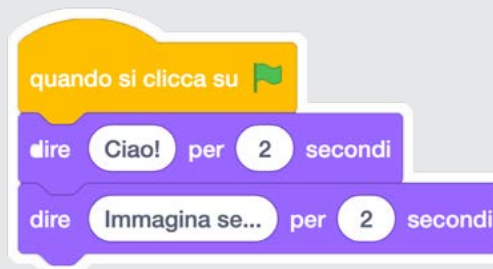
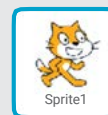
scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli lo sprite che vuoi far parlare

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scrivi quello che vuoi dire

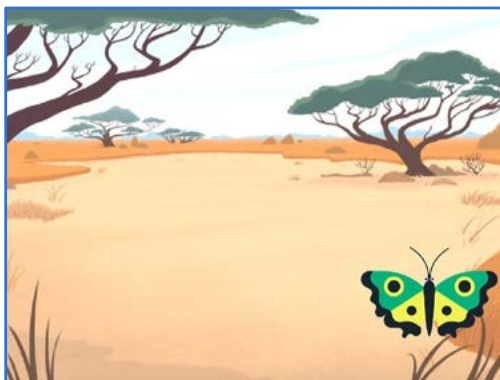
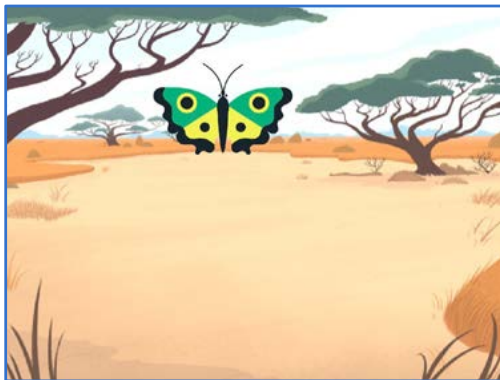
PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare



Vola Qua e Là

Premi il tasto spazio per scivolare



Immagina un Mondo

2



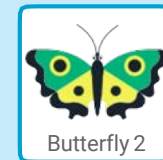
Vola Qua e Là

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



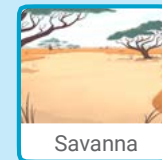
Scegli uno sprite



Butterfly 2

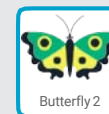


Scegli uno sfondo



Savanna

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si preme il tasto spazio

avvia riproduzione suono Pop

scivola in 1 secondi a posizione a caso

PROVA



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



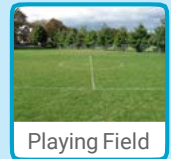
Scegli uno sprite



Ben



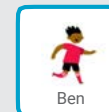
Scegli uno sfondo



Playing Field

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Cambia **x** per muovere il tuo personaggio *di lato*



Ben

quando si preme il tasto freccia destra ▾

cambia x di 10



quando si preme il tasto freccia sinistra ▾

cambia x di -10



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



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

quando si preme il tasto freccia su

cambia y di 10



quando si preme il tasto freccia giù

cambia y di -10



Metti un segno *meno* per andare in basso

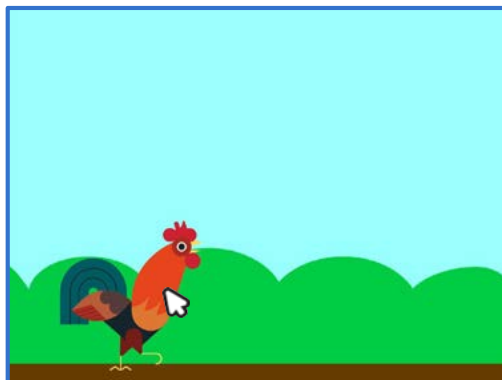
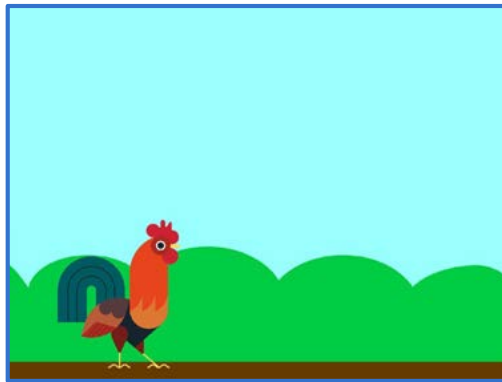
PROVA



Premi i tasti freccia su e freccia giù sulla tastiera

Cambia Costume

Anima uno sprite quando ci clicchi sopra



Cambia Costume

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Rooster

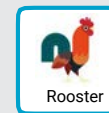


Scegli uno sfondo



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

Scegline un altro

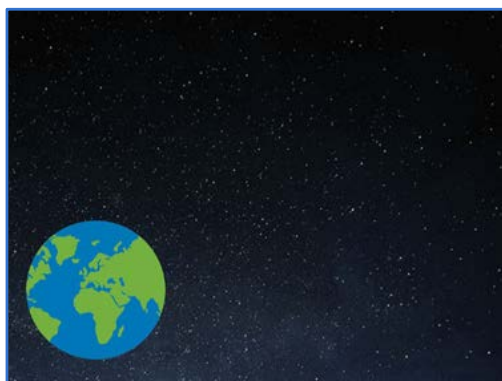
PROVA



Clicca sul tuo sprite

Scivola da Qui a Lì

Fai muovere uno sprite
da un punto a un altro



Immagina un Mondo

6



Scivola da Qui a Lì

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



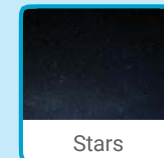
Scegli uno sprite



Earth



Scegli uno sfondo



Stars

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

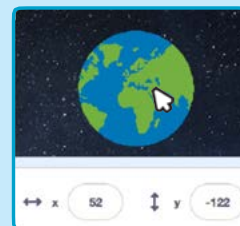


Indica il punto di partenza

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



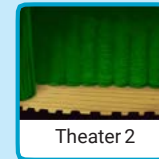
Cambia Dimensione

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Theater 2

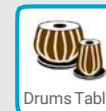


Scegli uno sfondo



Drums Tabla

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Drums Tabla

quando si clicca questo sprite

ripeti 2 volte

porta dimensione a 125 %

riproduci suono Hi Na Tabla e attendi la fine

porta dimensione a 100 %

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



Immagina un Mondo

8



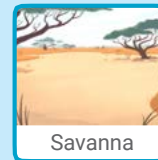
Cambia Sfondi

scratch.mit.edu

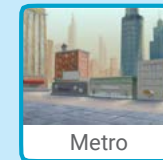
PER INIZIARE



Scegli due sfondi



Savanna



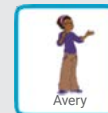
Metro



Scegli uno sprite



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Avery

```
quando si clicca su [bandierina verde]
passa allo sfondo Savanna
attendi 2 secondi
passa allo sfondo Metro
dire Esploriamo! per 2 secondi
```

Scegli lo sfondo con cui vuoi iniziare

Scegli il secondo sfondo

Scrivi quello che vuoi dire

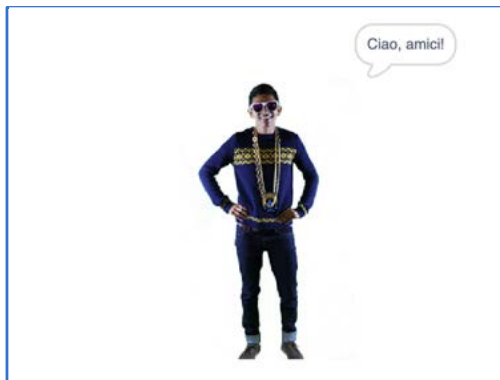
PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare



Aggiungi un Suono

Aggiungi la tua voce o altri suoni
al tuo progetto



Immagina un Mondo

9



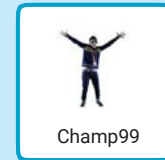
Aggiungi un Suono

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Champ99

Suoni

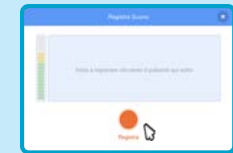
Clicca su Suoni

Poi clicca Registra

Oppure, clicca qui
per scegliere un
suono dalla libreria



Registra



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



Scegli il tuo suono

Scegli quello che vuoi far
apparire nel fumetto

PROVA

Premi la bandierina verde per iniziare

