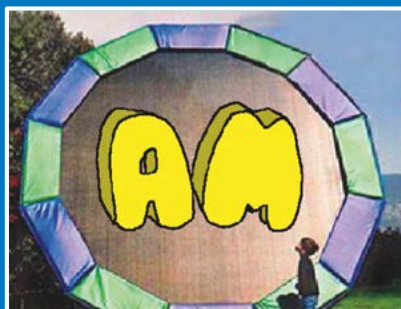


## Anima un Nome



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



# Cambia Colore con un Clic

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite



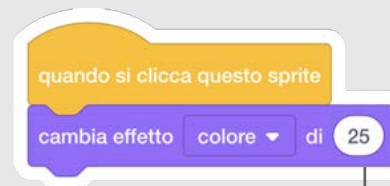
Scegli uno sfondo.



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



# Falla Ruotare

scratch.mit.edu

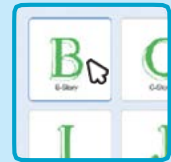
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



Clicca sulla categoria Lettere.



Scegli uno sprite lettera.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

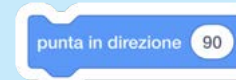
## PROVA

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



# Falla Suonare

scratch.mit.edu

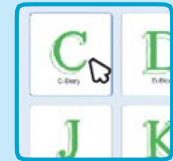
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



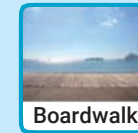
Clicca sulla categoria Lettere.



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.

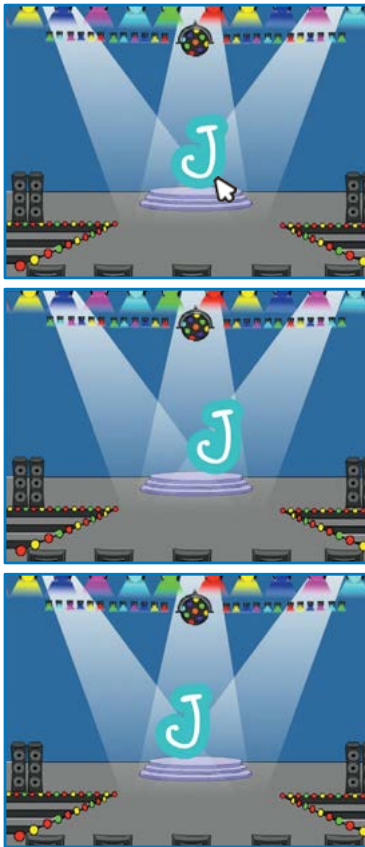
## PROVA

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.



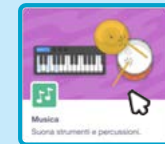
Spotlight



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



# 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.



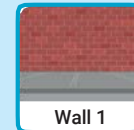
# Premi un Tasto

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



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

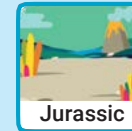
# Scivola Qua e Là

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca questo sprite

scivola in 1 secondi a x: 10 y: 100

scivola in 1 secondi a x: 40 y: -130

scivola in 1 secondi a x: 10 y: 100

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.



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

SCRATCH

# Fai Dire Qualcosa

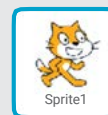
scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli lo sprite che vuoi far parlare

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

dire Ciao! per 2 secondi

dire Immagina se... per 2 secondi

Scrivi quello che vuoi dire

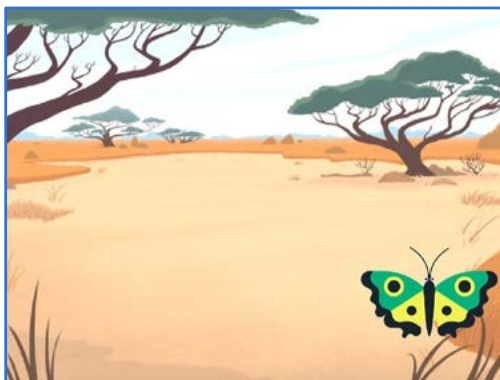
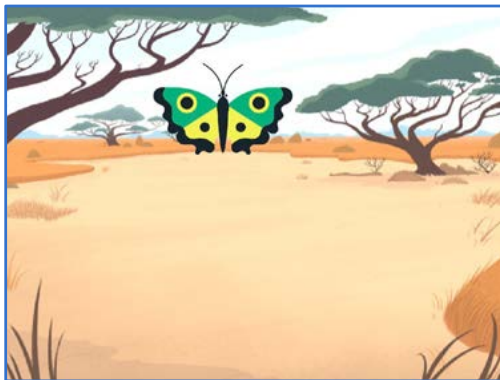
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare



# Vola Qua e Là

Premi il tasto spazio per scivolare



Immagina un Mondo

2



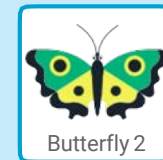
# Vola Qua e Là

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



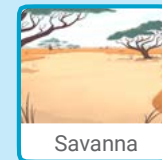
Scegli uno sprite



Butterfly 2

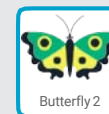


Scegli uno sfondo



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



# Vai a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



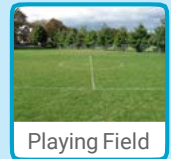
Scegli uno sprite



Ben



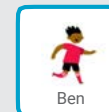
Scegli uno sfondo



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

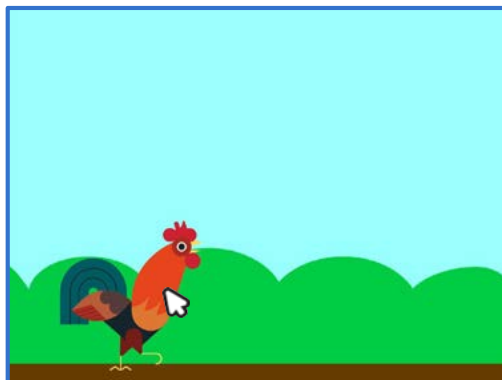
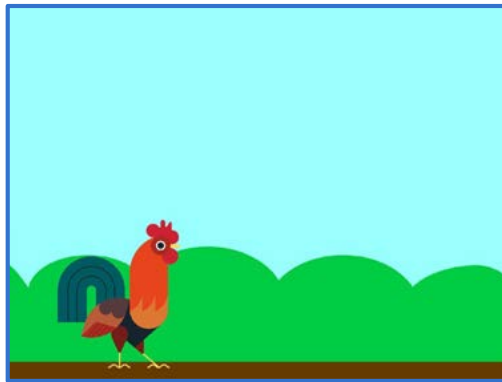
## PROVA



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

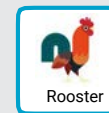


Scegli uno sfondo



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

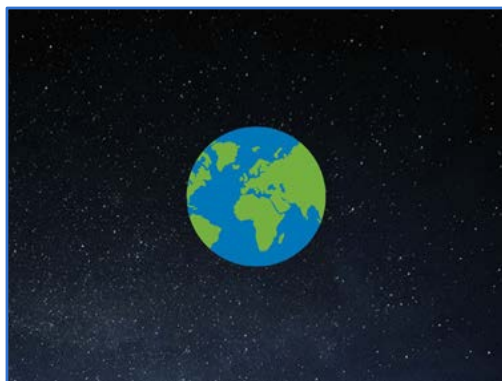
## PROVA



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



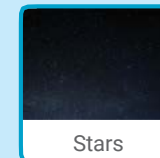
Scegli uno sprite



Earth



Scegli uno sfondo



Stars

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Indica il punto di partenza

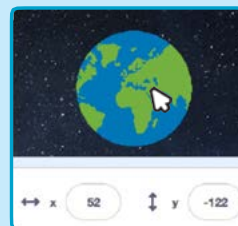
Indica il punto di arrivo

## 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

SCRATCH

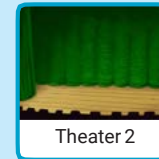
# Cambia Dimensione

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Theater 2

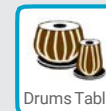


Scegli uno sfondo



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

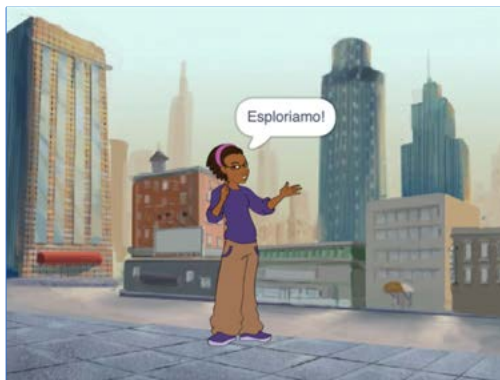


Clicca sul tuo sprite



# Cambia Sfondi

Modifica la scena cambiando lo sfondo



Immagina un Mondo

8



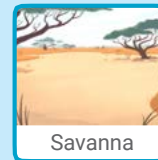
# Cambia Sfondi

scratch.mit.edu

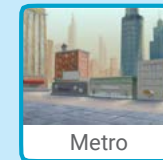
## PER INIZIARE



Scegli due sfondi



Savanna



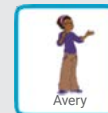
Metro



Scegli uno sprite



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Avery



Scegli lo sfondo con cui vuoi iniziare

Scegli il secondo sfondo

Scrivi quello che vuoi dire

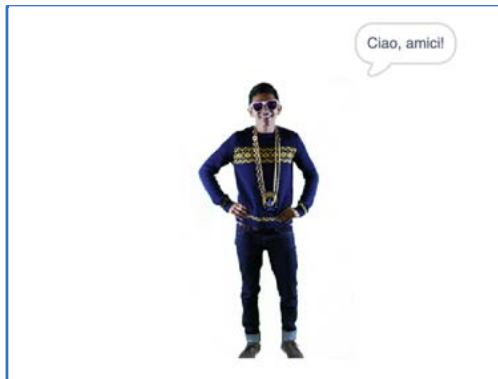
## PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare



# Aggiungi un Suono

Aggiungi la tua voce o altri suoni  
al tuo progetto



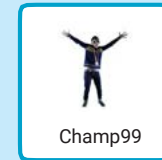
# Aggiungi un Suono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite



Champ99

Suoni

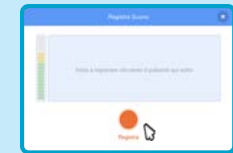
Clicca su Suoni

Poi clicca Registra

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

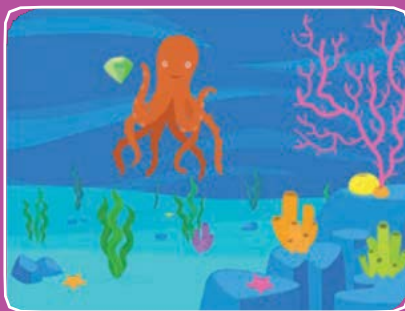
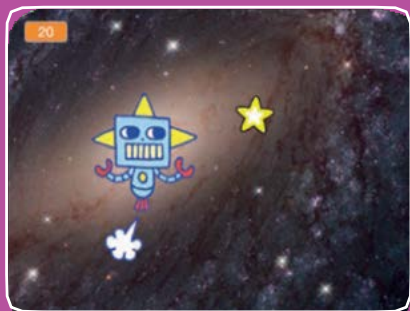
Scegli quello che vuoi far  
apparire nel fumetto

## PROVA

Premi la bandierina verde per iniziare



# Gioca ad Acchiapparella



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

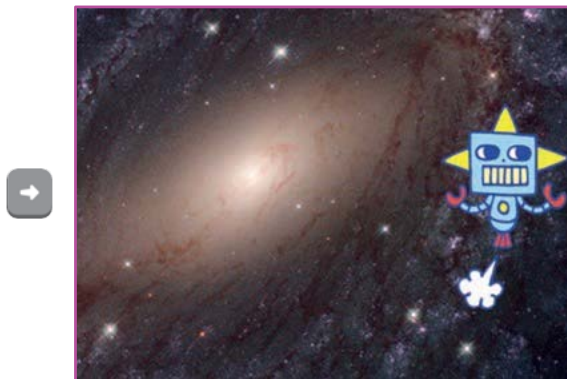
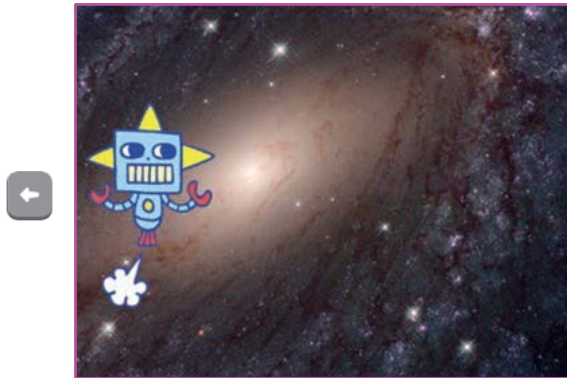
# Gioca ad Acchiapparella

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



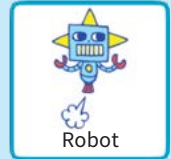
Scegli uno sfondo.



Galaxy



Scegli un personaggio.



Robot

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Robot

quando si preme il tasto freccia destra ▾

cambia x di 10

Scegli freccia destra.

quando si preme il tasto freccia sinistra ▾

cambia x di -10

Scegli freccia sinistra.

Metti il segno meno per muoverti verso sinistra.

## PROVA

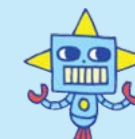
Premi i tasti freccia.



## 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

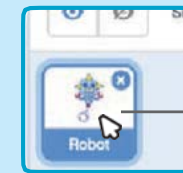
Usa i tasti freccia per muovere su e giù



# 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.

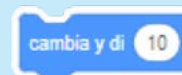
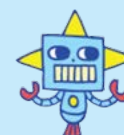
## PROVA

Premi i tasti freccia.

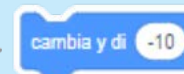


## SUGGERIMENTO

y è la posizione dall'alto verso il basso.



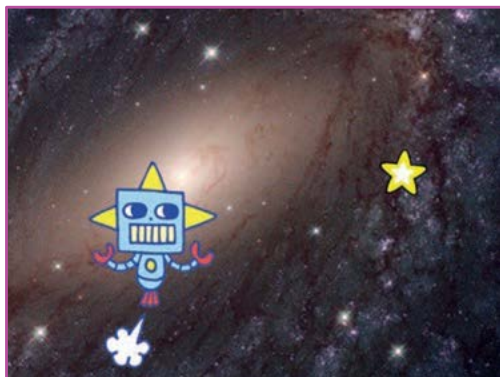
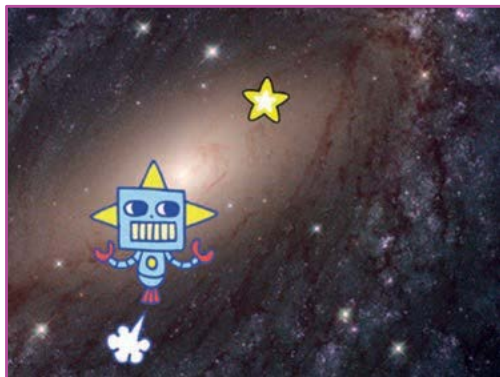
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

# Acchiappa una Stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



Gioca ad Acchiapparella

3

Scratch

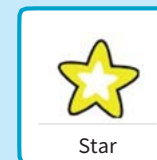
# Acchiappa una Stella

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

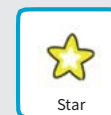


Scegli uno sprite da acchiappare, per esempio una stella.



Star

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Star



Scrivi un numero più piccolo, (come 0.5) per farla scivolare più velocemente.

## 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

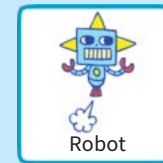
4

SCRATCH

# Riproduci un Suono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo  
sprite Robot..



Clicca «Suoni»

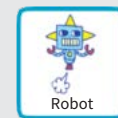


Scegli un suono dalla libreria dei  
suoni, come Collect.

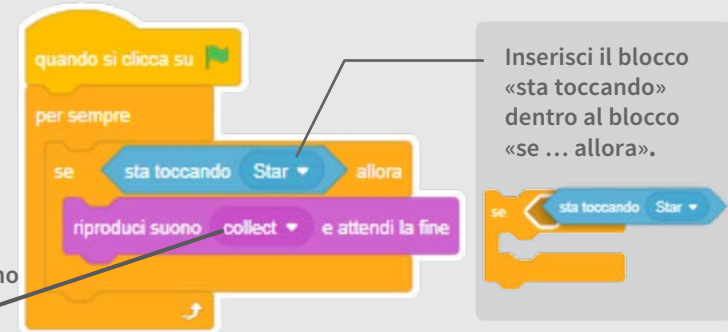
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



Scegli il tuo suono  
dal menù.



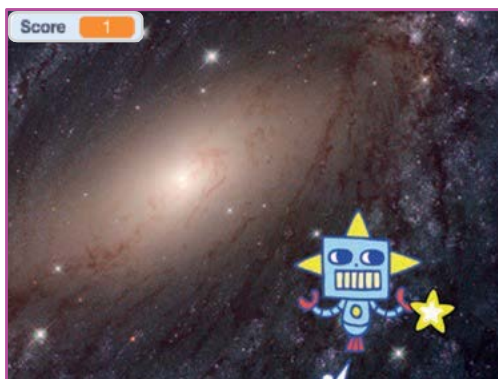
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Aggiungi il Punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



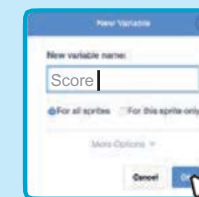
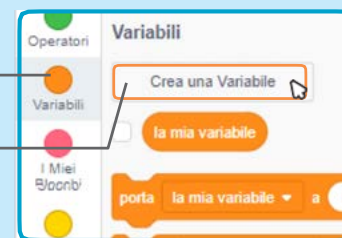
# Aggiungi il Punteggio

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.

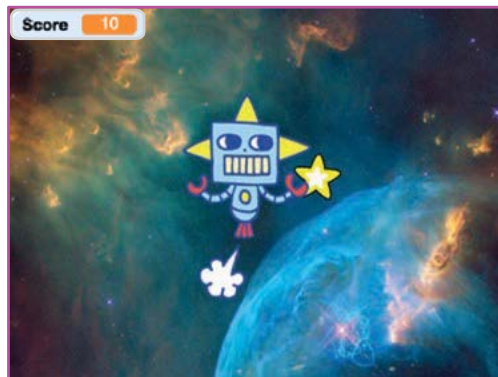
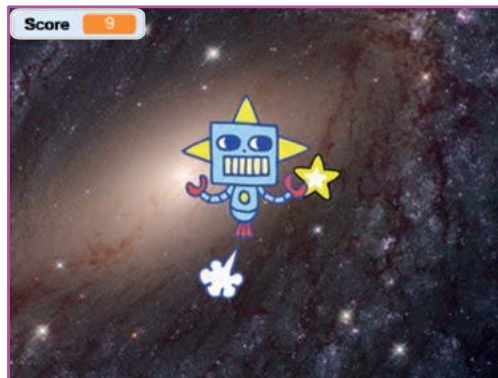


Usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.



# Livello Successivo

Passa al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

6



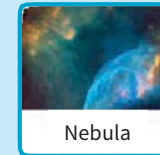
# Livello Successivo

scratch.mit.edu

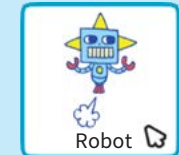
## PER INIZIARE



Scegli un altro sfondo, per esempio Nebula.



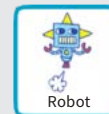
Nebula



Robot

Seleziona lo sprite Robot.

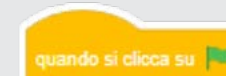
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Robot



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



quando si clicca su

passa allo sfondo Galaxy

Scegli il primo sfondo.

attendi fino a quando Score = 10

passa allo sfondo Nebula

Scegli il nuovo sfondo.

quando lo sfondo passa a Nebula

riproduci suono Win e attendi la fine

Scegli un suono.

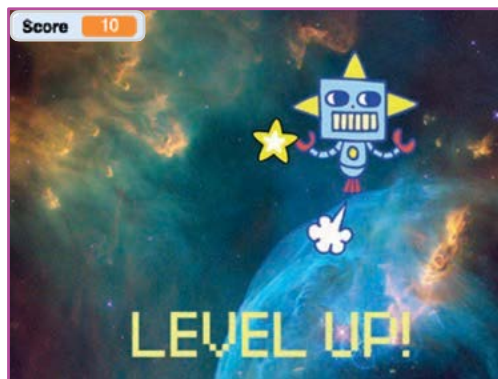
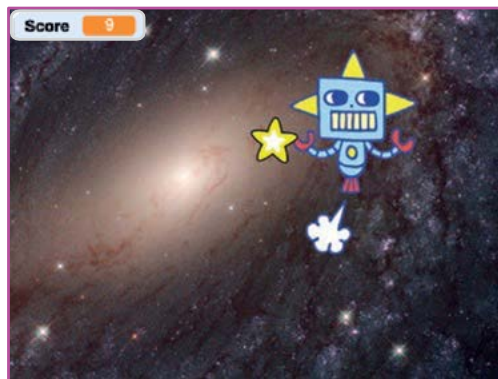
## PROVA

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



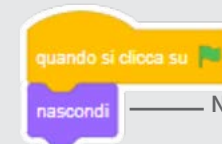
Clicca l'icona «Disegna un nuovo sprite»  
per creare un nuovo sprite.

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



Nascondi il messaggio all'inizio del gioco.



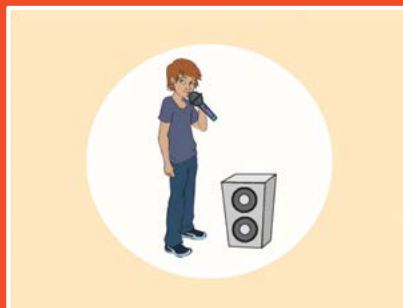
Scegli lo sfondo per  
il livello successivo.

## 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



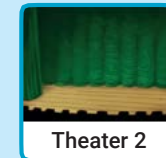
# Suona un tamburo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli un tamburo.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Seleziona 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



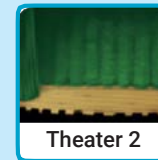
# Crea un Ritmo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli un tamburo dalla categoria Musica.



Danza

Musica

Sport

Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



— Scrivi quante volte vuoi ripetere.

— Prova numeri diversi per cambiare il ritmo.

## PROVA



— Premi spazio sulla tua tastiera.

# Anima un Tamburo

Cambia costume per creare una animazione.



Suona una Musica

3



# Anima un Tamburo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un tamburo.



Costumi

Clicca su **Costumi** per vedere i costume.

Puoi usare gli strumenti di disegno per cambiare colore.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca su **Codice**.

```
quando si preme il tasto freccia sinistra
  ripeti 4 volte
    riproduci suono High Conga e attendi la fine
    passa al costume seguente
    attendi 0.25 secondi
    riproduci suono Low Conga e attendi la fine
    passa al costume seguente
    attendi 0.25 secondi
```

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



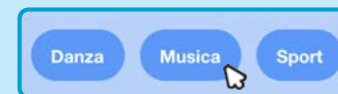
# Crea una Melodia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



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



Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si preme il tasto **freccia su** — Scegli la **freccia su** (o un altro tasto)

avvia riproduzione suono **C2 sax** — Scegli suoni diversi.

attendi **0.25** secondi

avvia riproduzione suono **G sax**

attendi **0.25** secondi

avvia riproduzione suono **E sax**

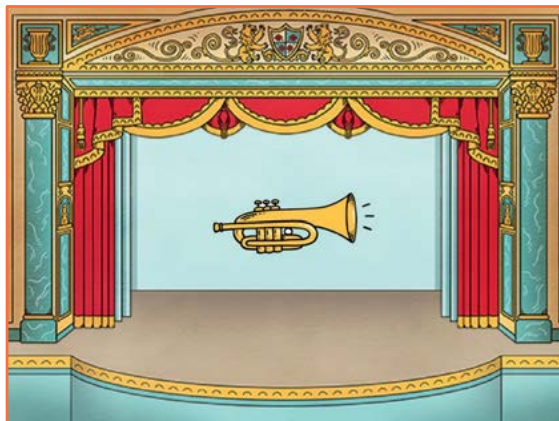
## PROVA



Premi la **freccia su**.

# Suona un Accordo

Metti insieme suoni diversi per creare un accordo.



Suona una Musica

5



# Suona un Accordo

scratch.mit.edu

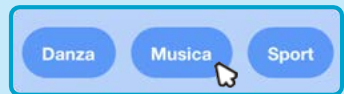
## PER INIZIARE



Scegli uno strumento come la **tromba**.

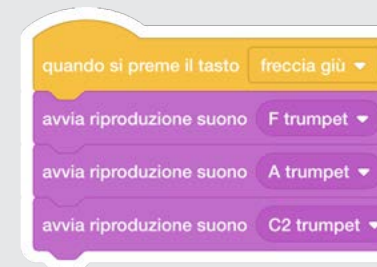


Trumpet



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 `avvia riproduzione suono C trumpet` per sentire note diverse allo stesso tempo.

Usa `riproduci suono C trumpet` e `e attendi la fine` 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



# 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

Codice

Clicca su **Codice**.

quando si preme il tasto freccia destra

Scegli la **freccia destra**.

avvia riproduzione suono numero a caso tra 1 e 8

Inserisci il blocco **numero a caso**.

cambia effetto colore di 25

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



# Suono Beatbox

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

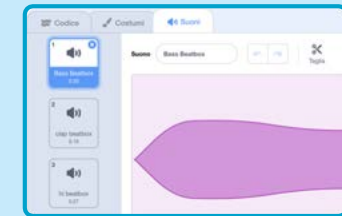


Scegli lo sprite  
microfono.



Suoni

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



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca il tab **Codice**.

quando si preme il tasto **b** — Scegli **b** (o un altro tasto).

ripeti **4** volte

avvia riproduzione suono **Bass Beatbox**

attendi **0.25** secondi

avvia riproduzione suono **numero a caso tra 1 e 9** — Inserisci il blocco **numero a caso**.

attendi **0.25** secondi

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



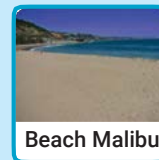
# Registra i Suoni

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Beach Malibu



Scegli uno sprite qualsiasi.



Beachball

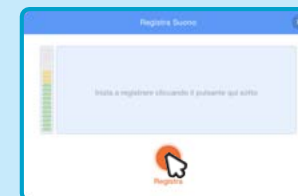
Suoni

Clicca su **Suoni**.

Poi seleziona **Registra** dal menù.



Registra



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca su **Codice**.

quando si preme il tasto

c

avvia riproduzione suono

recording1

Seleziona **c** (o un altro tasto).

## PROVA



Premi **C** per iniziare.

# Suona un Brano

Aggiungi una musica di sottofondo.



Suona una Musica

9



# Suona un Brano

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite, come **Speaker**.



Speaker



Clicca su **Suoni**.



Scegli un suono dalla categoria Loop, ad esempio **Drum Jam**.

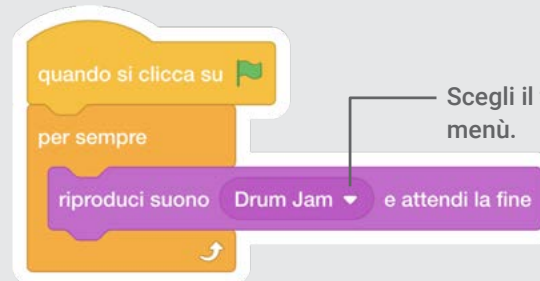


Per vedere solo i loop musicali, clicca la categoria **Loop** in alto nella libreria dei suoni.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

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 Freccie
- 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

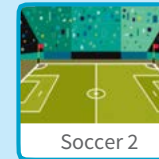
# Muovilo con le Frecce

scratch.mit.edu

## 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



# Fallo Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



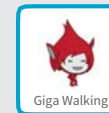
Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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



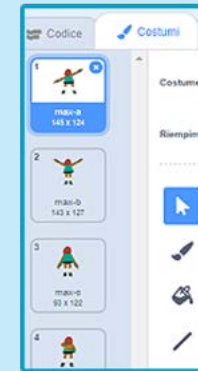
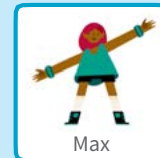
# Cambia Posa

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un personaggio con  
molti costumi, come Max.



Costumi

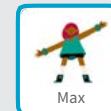
Clicca «Costumi» per  
vedere gli altri costumi  
del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un  
costume solo.)

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice».



quando si preme il tasto spazio

passa al costume max-c

Scegli un costume.

attendi 0.3 secondi

passa al costume max-b

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



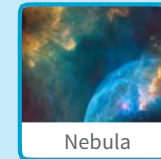
# Scivola da Qui e Lì

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Nebula



Scegli un personaggio.



Rocketship

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

vai a x: -160 y: -130

Imposta il punto di inizio.

scivola in 1 secondi a x: -40 y: 10

Scegli un altro punto dove vuoi scivolare.

scivola in 1 secondi a x: 140 y: 80

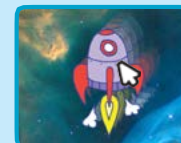
Imposta il punto di arrivo.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO



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



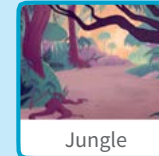
# Fallo Camminare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio che cammina o corre.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



## SUGGERIMENTO



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.



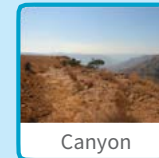
# Fallo Volare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Canyon



Scegli Parrot, o un altro sprite che vola.



Parrot

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

### Scivola attraverso lo schermo



### Muovi le ali



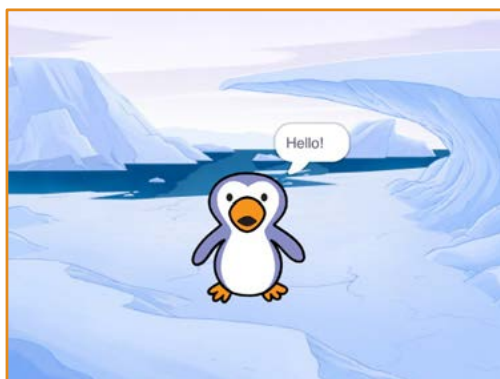
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Fallo Parlare

Fai parlare un personaggio.



Anima un Personaggio

7



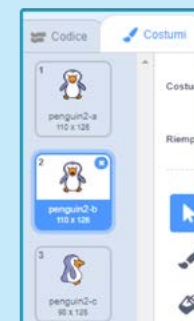
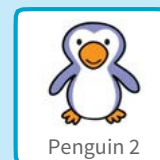
# Fallo Parlare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli Penguin 2



Costumi

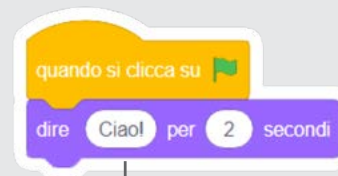
Clicca «Costumi», per vedere gli altri costumi del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un solo costume.)

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice».



Scrivi quello che vuoi far dire al tuo sprite.



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

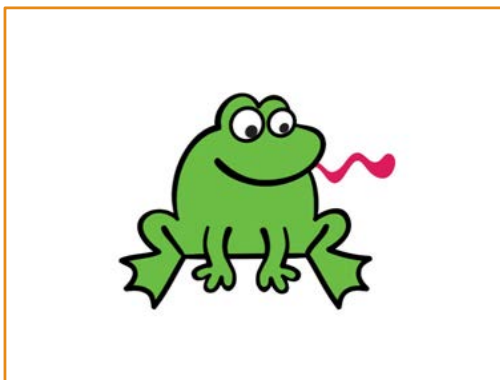
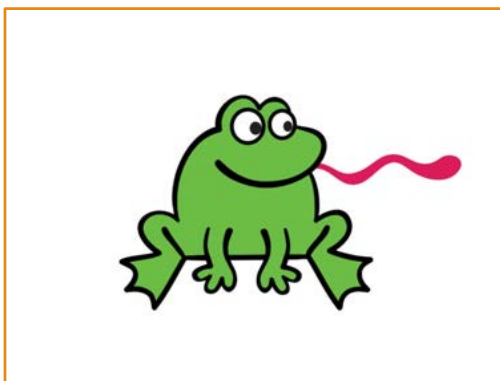
## PROVA

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

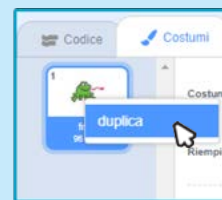
## PER INIZIARE



Scegli un personaggio.

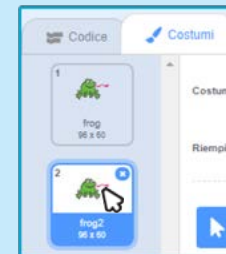


Clicca «Costumi»



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



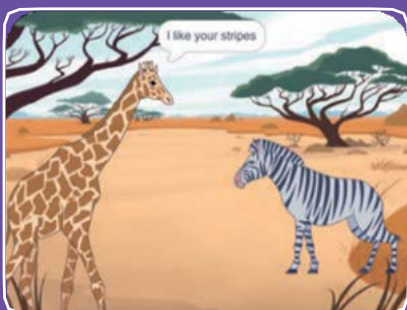
Usa il blocco «passa al costume seguente» per animare il tuo personaggio.

## PROVA



Clicca la bandierina verde per iniziare.

## 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



# Inizia una Storia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo



Witch House



Scegli un personaggio



Wizard

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Wizard

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

## PER INIZIARE



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



## 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 dicano i tuoi personaggi.

## SUGGERIMENTO



Costumi

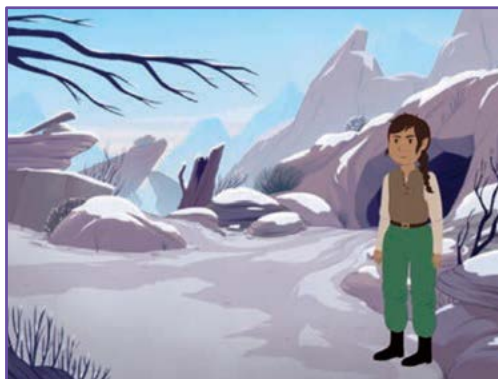
Per girare un personaggio, clicca **Costumi** e poi clicca **Rifletti in Orizzontale**





# Cambia Sfondo

Passa da uno sfondo a un altro



Crea una storia

3



# Cambia Sfondo

scratch.mit.edu

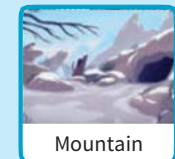
## PER INIZIARE



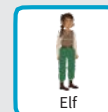
Scegli un personaggio.



Scegli i tuoi sfondi.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

passa allo sfondo Witch House

attendi 4 secondi

passa allo sfondo Mountain

Scegli lo sfondo con cui vuoi iniziare.

Scegli il secondo sfondo.

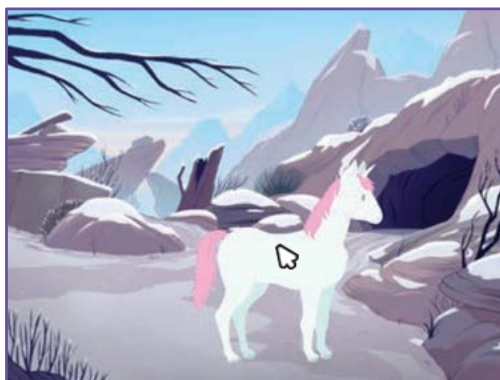
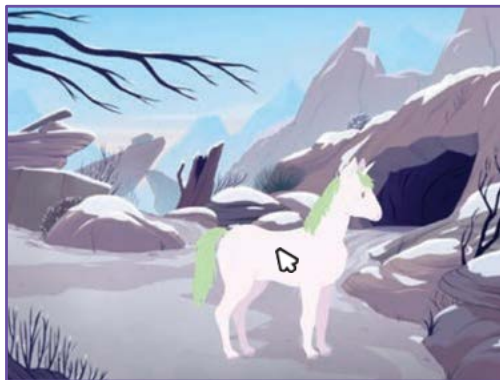
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Clicca un Personaggio

Rendi la tua storia interattiva



Crea una storia

4

SCRATCH

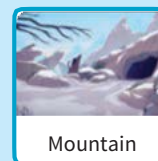
# Clicca un Personaggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Mountain

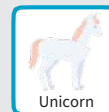


Scegli un personaggio.



Unicorn

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore di 25

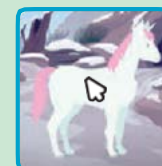
avvia riproduzione suono Magic Spell

Puoi scegliere effetti diversi.

Scegli un suono dal menù.

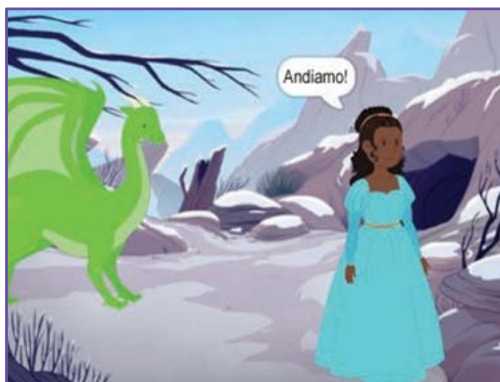
## PROVA

Clicca il tuo personaggio.



# Aggiungi la Tua Voce

Registra la tua voce per far parlare un personaggio.



Crea una storia

5



# Aggiungi la Tua Voce

scratch.mit.edu

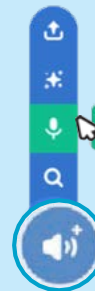
## PER INIZIARE



Scegli uno sprite.

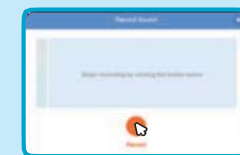


Clicca **Suoni**.



Scegli **Registra** dal menù.

Clicca **Registra**.

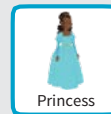


Quando hai finito, clicca **Salva**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca **Codice**.



quando si clicca su

avvia riproduzione suono recording 1

dire Andiamo! per 2 secondi

Seleziona 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

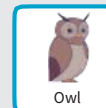


Scegli un personaggio.



Owl

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Owl

quando si clicca su

vai a x: -180 y: 140

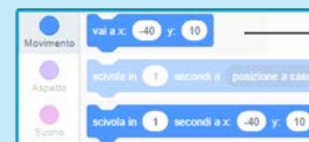
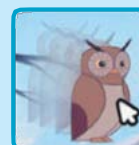
scivola in 1 secondi a x: -30 y: 50

## PROVA

Clicca la bandierina verde per provarlo.



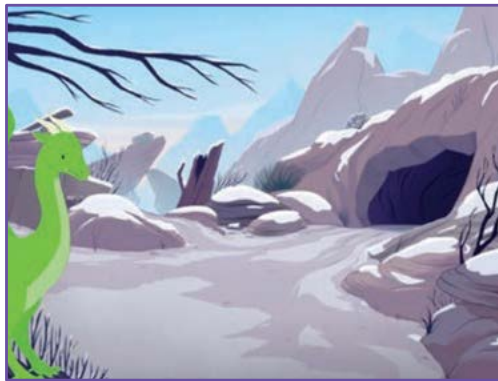
## SUGGERIMENTO



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

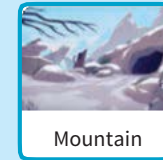
# Cammina sullo Stage

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

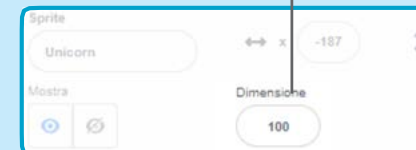
scivola in 2 secondi a x: 0 y: -60

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.



Dimensione  
50



Dimensione  
100



Dimensione  
150

# Rispondi a un Personaggio

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



Crea una storia

8

SCRATCH

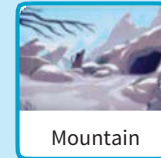
# Rispondi a un Personaggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



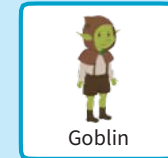
Scegli uno sfondo.



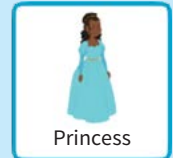
Mountain



Scegli due personaggi.



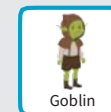
Goblin



Princess

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

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



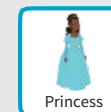
Goblin

quando si clicca su

dire Dove stai andando? per 2 secondi

invia a tutti messaggio1

Invia un messaggio a tutti.



Princess

quando ricevo messaggio1

dire Nella foresta! per 2 secondi

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

## SUGGERIMENTO

invia a tutti messaggio1

Puoi cliccare il menù a tendina e aggiungere nuovi messaggi.

Nuovo messaggio

✓ messaggio1

# Aggiungi una Scena

Crea più scene, con sfondi diversi e tanti personaggi



Crea una storia

9

SCRATCH

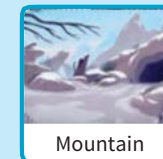
# Aggiungi una Scena

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli due sfondi.



Scegli un personaggio.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si clicca su [bandierina verde]
  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
```

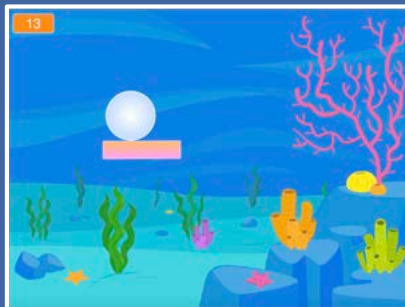
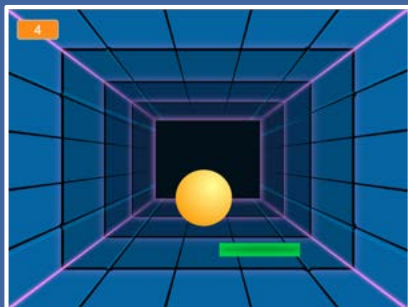
Scegli il nome dello sfondo dal menù.

## 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

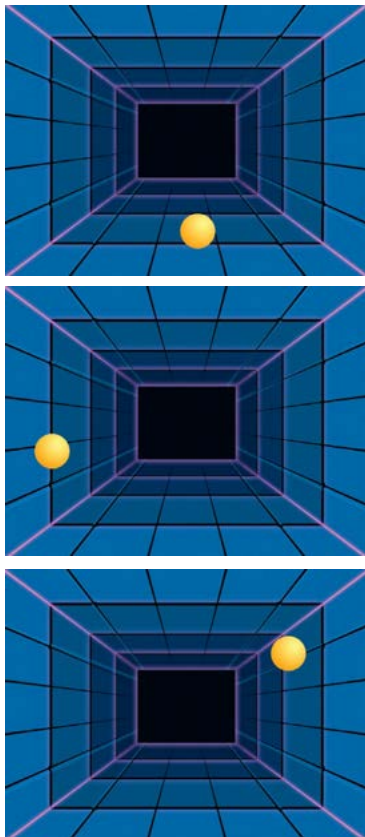
Usa le carte in questo ordine:

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

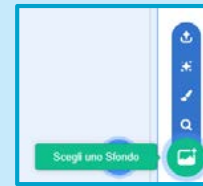
1



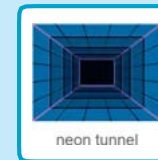
# Muoviti e Rimbalza

scratch.mit.edu/pong

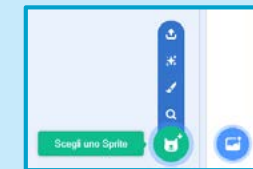
## PER INIZIARE



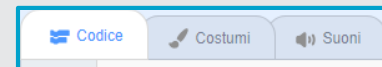
Scegli uno sfondo.



Scegli una palla.



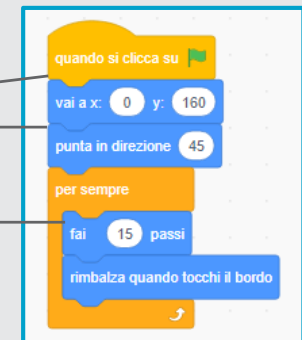
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Imposta la posizione iniziale.

Scrivi la direzione iniziale.

Scrivi un numero più grande per muoverti più velocemente.

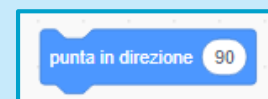


## PROVA

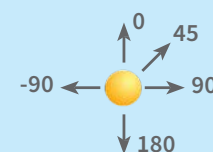
Clicca la bandierina verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

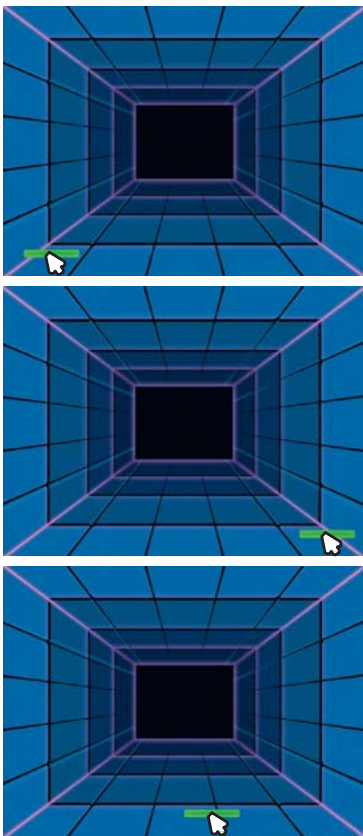


imposta la direzione iniziale della palla.



# Muovi la Racchetta

Controlla la racchetta muovendo il mouse

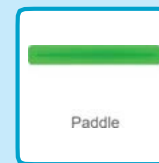
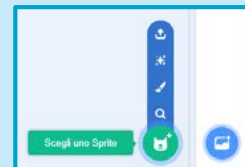


# Muovi la Racchetta

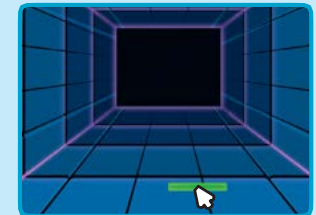
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

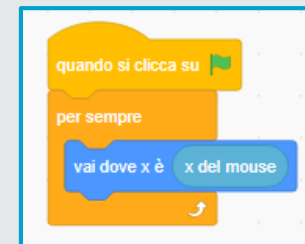
Seleziona la Racchetta.



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.



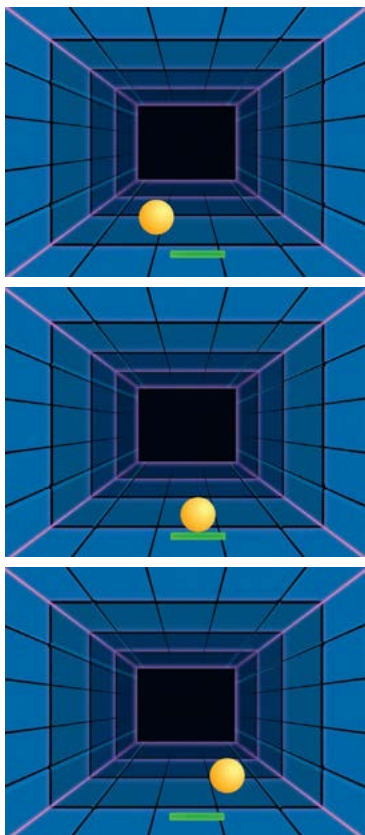
Muovi il mouse per muovere la racchetta. Su un tablet, usa direttamente il tuo dito.

## 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

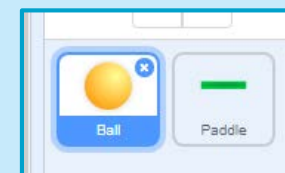


# Rimbalza sulla Racchetta

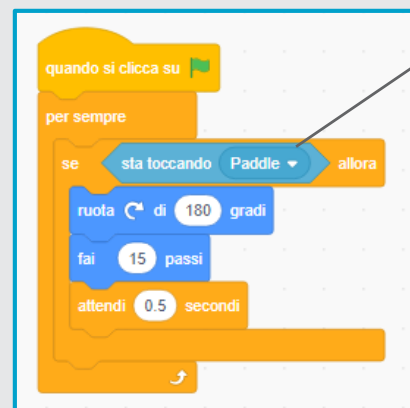
[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Ball.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sprite Paddle dal menu.

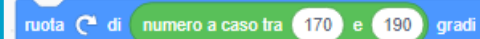
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

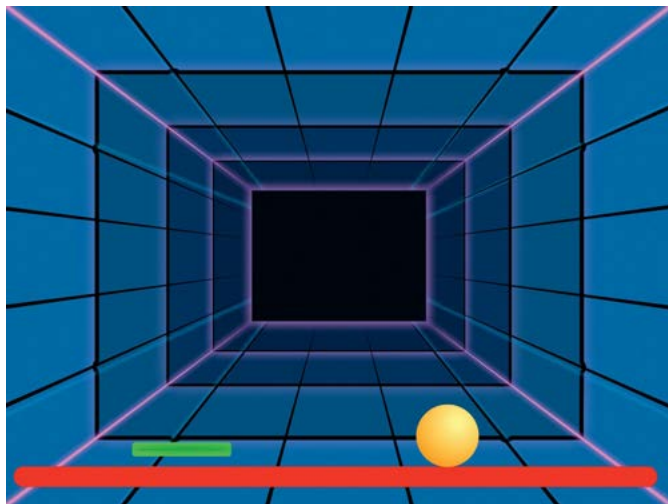
Inserisci il blocco numero a caso per far rimbalzare la palla in direzioni diverse.



Usa numeri vicini a 180.

# Game Over

Interrompi il gioco se la palla tocca la linea rossa.



Crea il Gioco Pong

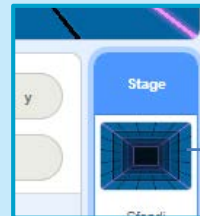
4



# Game Over

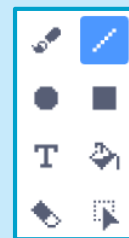
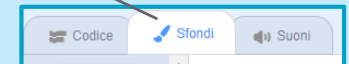
[scratch.mit.edu/pong](https://scratch.mit.edu/pong)

## PER INIZIARE

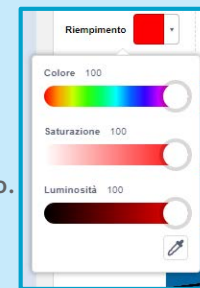


Clicca per selezionare lo Stage.

Poi clicca sulla linguetta sfondi.

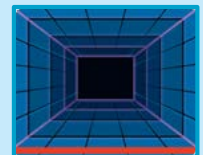


Scegli lo strumento linea.



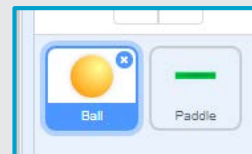
Scegli il colore rosso.

Disegna una linea in basso.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

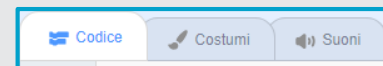
Clicca per selezionare la palla.



Per scegliere il colore clicca su questo ovale.



Clicca sulla linguetta codice.



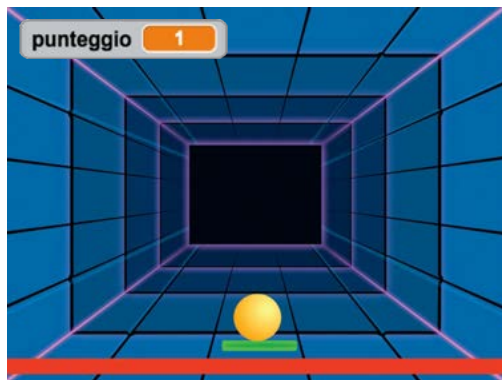
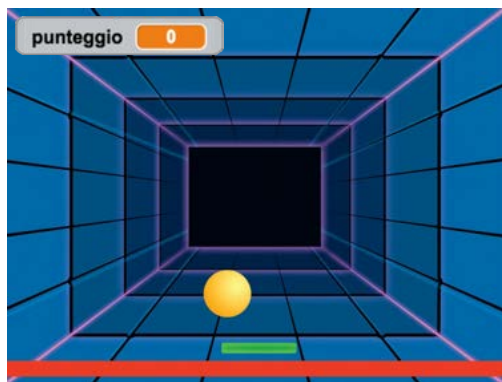
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Guadagna Punti

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

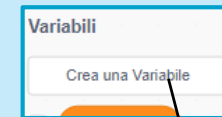
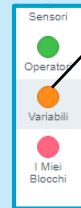


# Guadagna Punti

scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Clicca sul bottone Crea una Variabile.



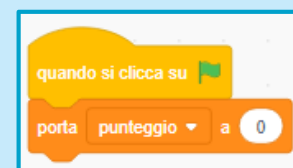
Chiama questa variabile punteggio e poi clicca su OK.

## 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



# Vinci la Partita

scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



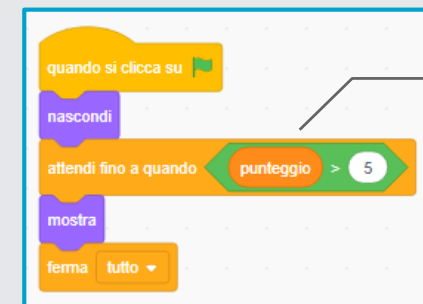
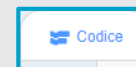
Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio come "Hai vinto!"



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.**

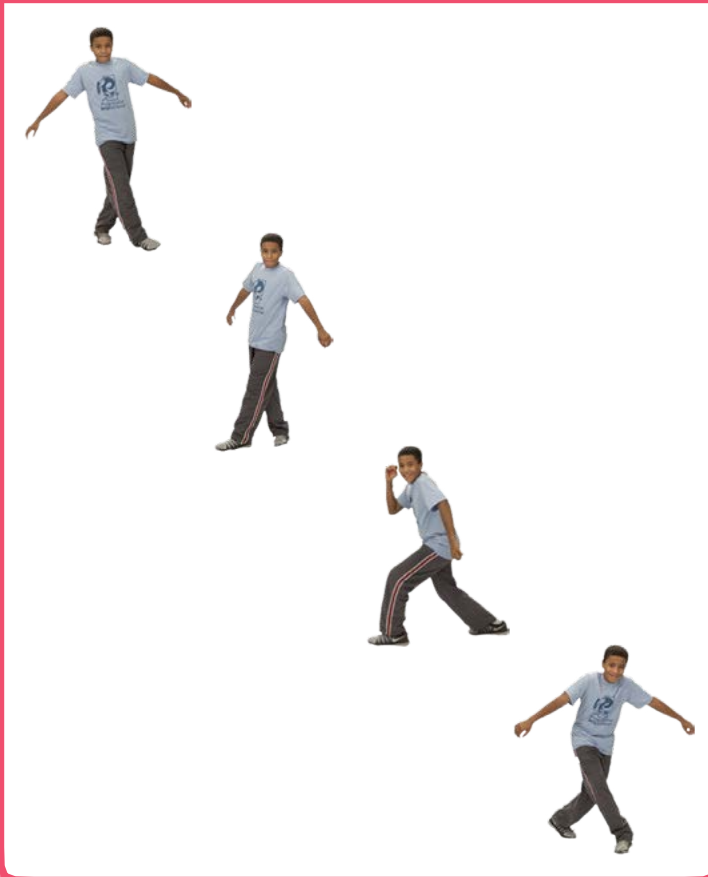
# Balliamo

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



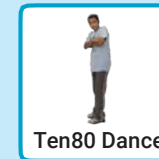
# Sequenza di Danza

scratch.mit.edu

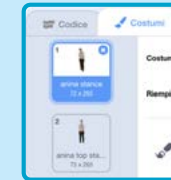
## PER INIZIARE



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 **Danza** nella parte superiore della Libreria degli Sprite.

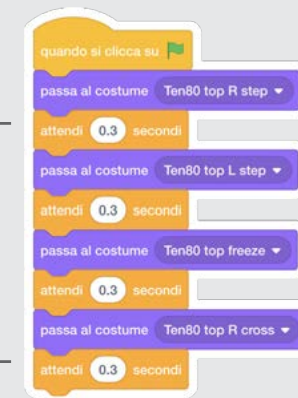
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Scegli quanto aspettare tra un passo e l'altro



Scegli diversi passi di danza.

## PROVA

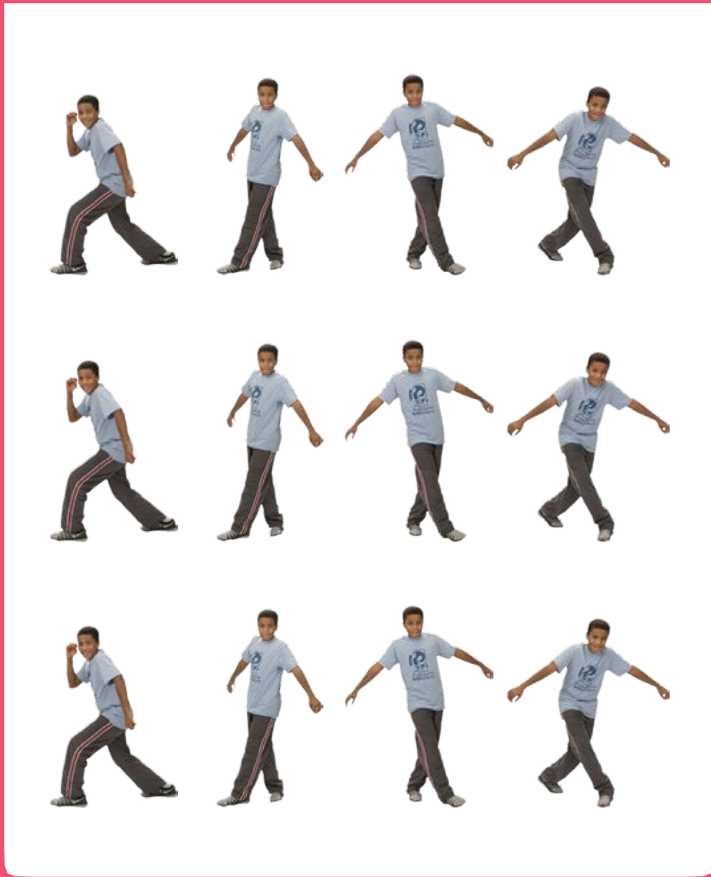
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.





# Danza Ripetuta

Ripeti una serie di passi di danza.



Balliamo

2



# Danza Ripetuta

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.

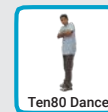


Seleziona la categoria **Danza**.

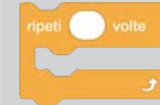


Scegli un ballerino.

## 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.

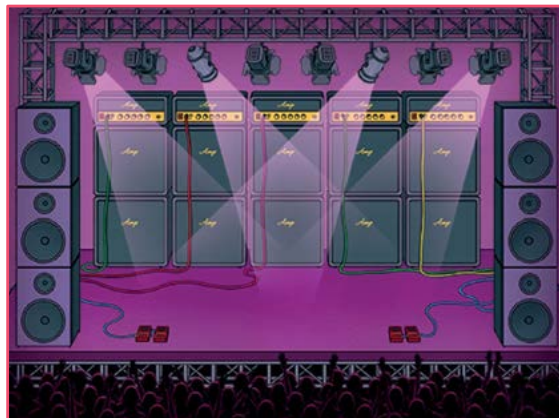
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Suona la Musica

Suona e ripeti una canzone



Balliamo

3



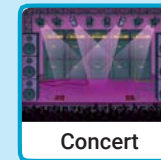
# Suona la Musica

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Concert



Clicca sul tab **Suoni**.

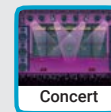


Scegli un suono dalla categoria **Loop**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sul tab **Codice**



Concert

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

riproduci suono Dance Celebrate e attendi la fine

(non

avvia riproduzione suono Dance Celebrate )

altrimenti la musica non terminerà prima di ricominciare.

# Fare a Turno

Coordina i ballerini di modo che ballino uno dopo l'altro.



Balliamo

4



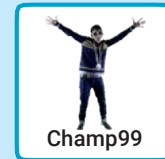
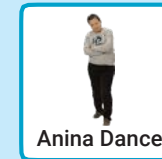
# Fare a Turno

scratch.mit.edu

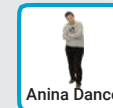
## PER INIZIARE



Scegli due ballerini dalla categoria **Dance**.

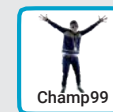


## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si clicca su [bandiera verde]
passa al costume anina top L step
attendi 0.3 secondi
passa al costume anina top R step
attendi 0.3 secondi
passa al costume anina stance
invia a tutti messaggio1
```

Invia un messaggio.



```
quando ricevo messaggio1
dire Tocca a me ballare! per 1 secondi
ripeti 4 volte
passa al costume seguente
attendi 0.3 secondi
```

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.



# Posizione Iniziale

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.

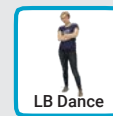


Seleziona la categoria **Danza**.



Scegli un ballerino.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



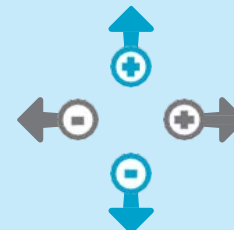
— Spiega al tuo sprite dove iniziare

— 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



# Effetto Ombra

scratch.mit.edu

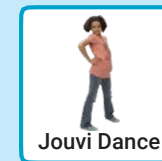
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.



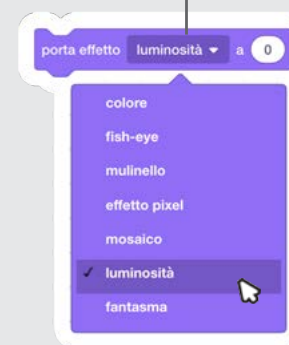
Seleziona la categoria **Dance**.



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

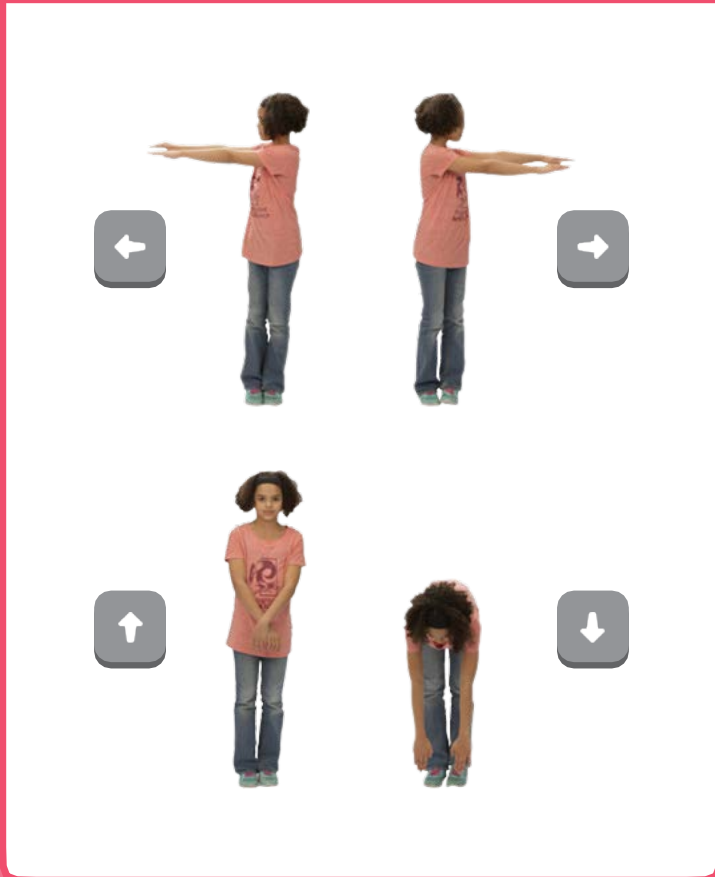
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sullo stop per fermare l'animazione

# Danza Interattiva

Premi i tasti per cambiare i passi di danza.



Balliamo

7



# Danza Interattiva

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite.



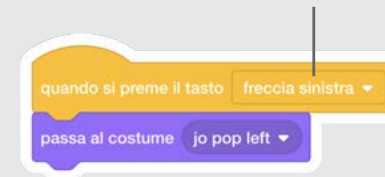
Seleziona la categoria Dance.



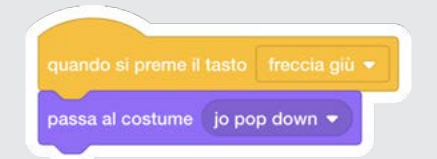
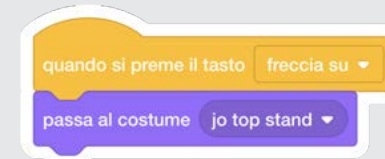
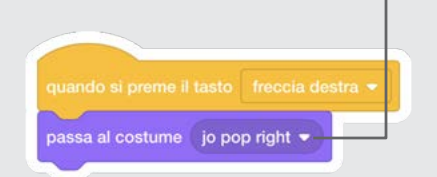
Scegli un ballerino.

## 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



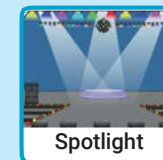
# Effetto Colore

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

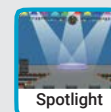


Scegli uno sfondo.



Spotlight

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

per sempre

cambia effetto colore di 25

attendi 0.3 secondi

Prova numeri differenti.

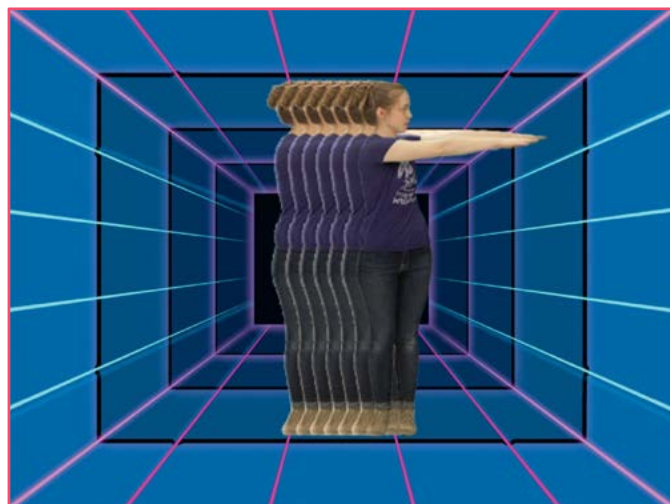
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Lascia una Traccia

Lascia una traccia mano a mano  
che la ballerina si muove.



Balliamo

9



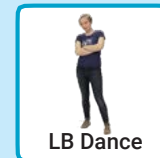
# Lascia una Traccia

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un ballerina dalla  
categoria **Danza**.

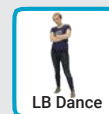


LB Dance



Clicca sul pulsante **Estensioni** e  
poi clicca su **Penna** per  
aggiungere nuovi blocchi.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



LB Dance



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

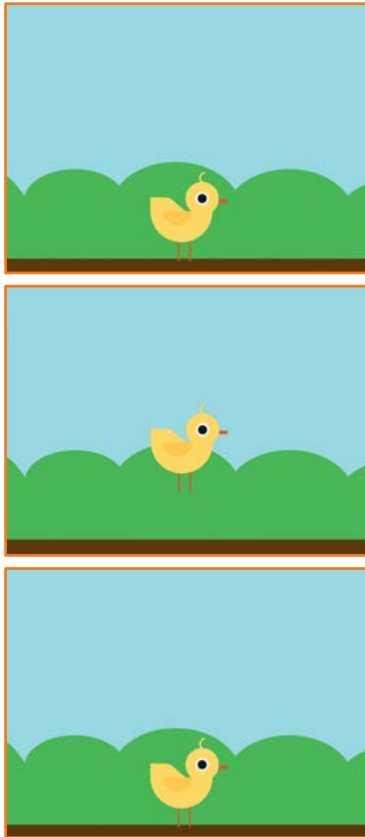
# Salta gli Ostacoli

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



# Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



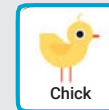
Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



## 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.

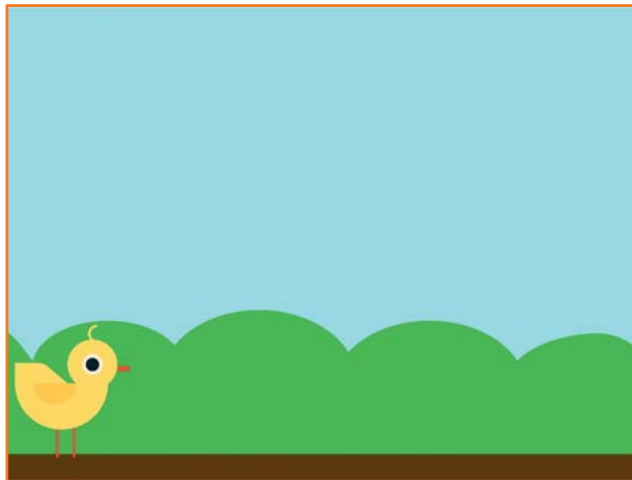
## PROVA



Premi spazio sulla tastiera.

# Vai alla Partenza

Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



Salta gli Ostacoli

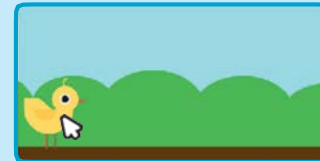
2



# Vai alla Partenza

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



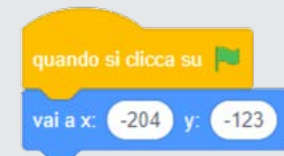
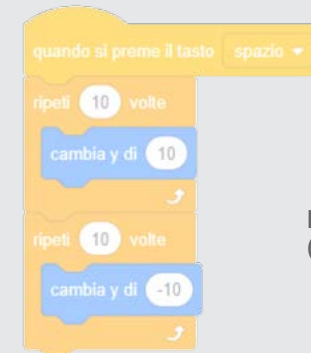
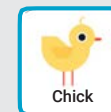
Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



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)

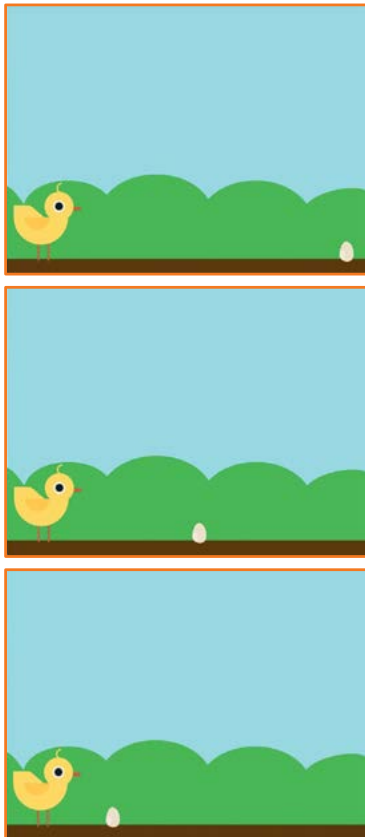
## SUGGERIMENTO



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



```
quando si clicca su [bandierina verde]
per sempre
  vai a x: 240 y: -145
  scivola in 3 secondi a x: -240 y: -145
```

Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scrivi un numero più piccolo per andare più veloce.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo

## PROVA

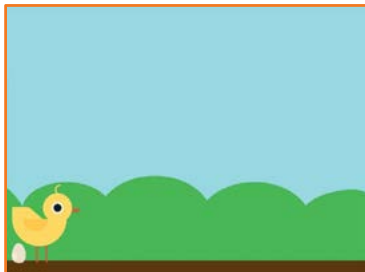
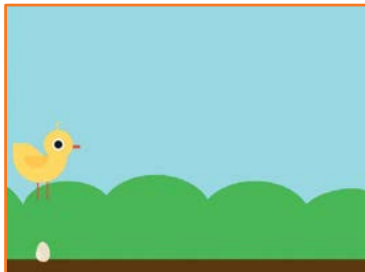
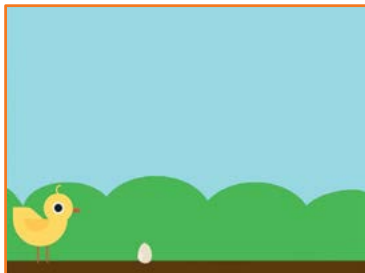
Clicca la bandierina verde per iniziare



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi un Suono

Fai un suono quando il personaggio salta.



Salta gli Ostacoli

4

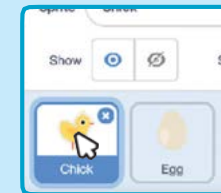


# Aggiungi un Suono

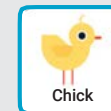
scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Clicca il personaggio per selezionarlo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



quando si preme il tasto spazio

avvia riproduzione suono Chirp

ripeti 10 volte

cambia y di 10

ripeti 10 volte

cambia y di -10

quando si clicca su

vai a x: -204 y: -123

Aggiungi il blocco **avvia riproduzione suono**, poi seleziona il suono.

## PROVA

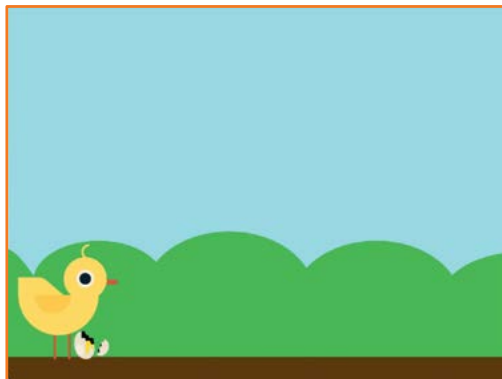
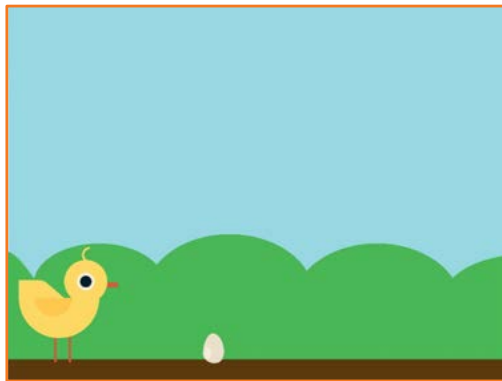
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Fine del Gioco

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

5

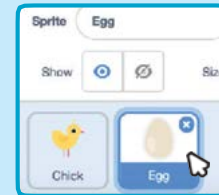


# Fine del Gioco

scratch.mit.edu

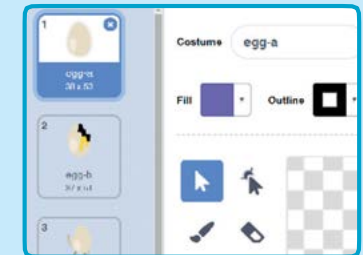
## PER INIZIARE

Clicca per selezionare l'ostacolo.



Costumi

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



## AGGIUNGI QUESTO CODICE

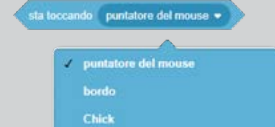
Codice

Clicca **Codice** e aggiungi questo codice.



```
quando si clicca su [bandierina verde]
passa al costume egg-a
attendi fino a quando sta toccando Chick
passa al costume egg-b
ferma tutto
```

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



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

## PROVA

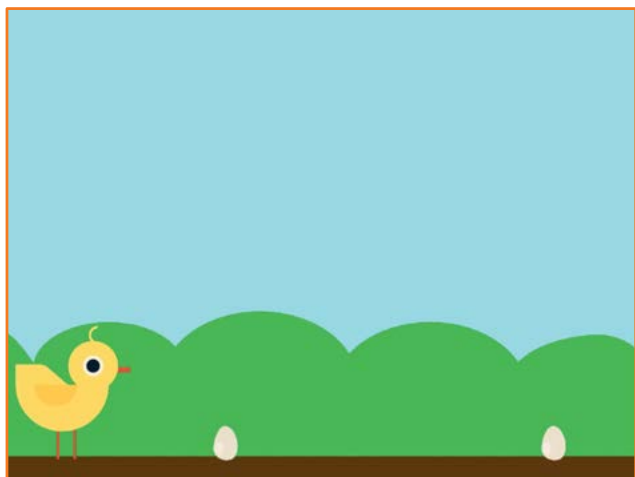
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi Ostacoli

Rendi il gioco più difficile aggiungendo altri ostacoli.



Salta gli Ostacoli

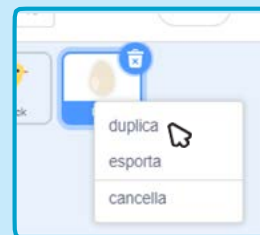
6



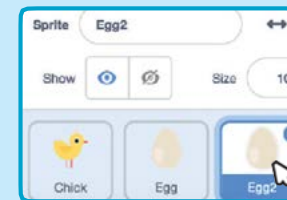
# Aggiungi Ostacoli

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

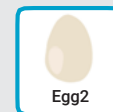


Per duplicare l'ostacolo, fai clic col tasto destro sulla sua icona (sul Mac control-clic) e poi scegli **duplica**.



Clicca il nuovo ostacolo per selezionarlo.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si clicca su [bandierina verde]
nascondi
attendi 1 secondi
mostra
per sempre
vai a x: 240 y: -145
scivola in 3 secondi a x: -240 y: -145
```

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

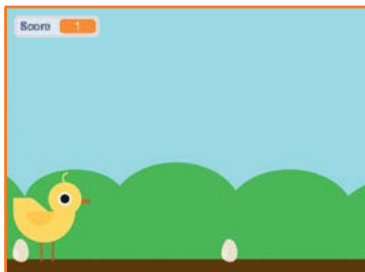
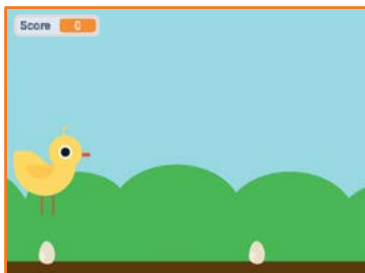
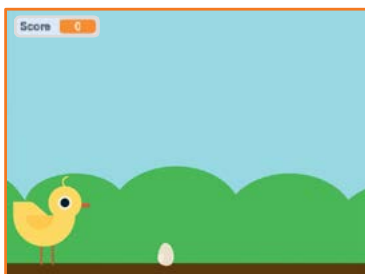
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Punteggio

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



Salta gli Ostacoli

7



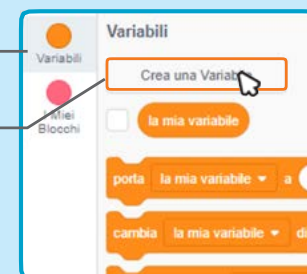
# Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Seleziona **Variabili**.

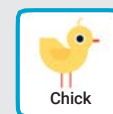
Clicca **Crea una Variabile**.



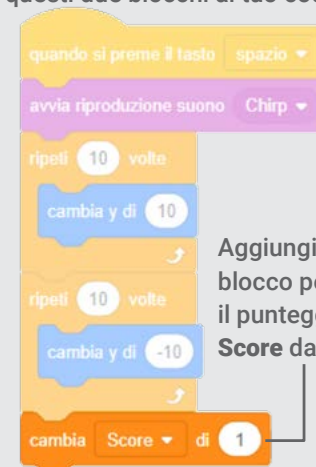
Chiama la variabile **Score** e poi clicca **OK**.

## 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.

# 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?

# Presentalo

Scegli un animale e fallo presentare.



Animaletto Virtuale

1



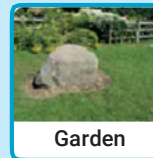
# Presentalo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



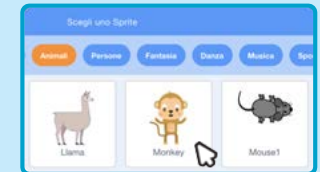
Scegli uno sfondo, ad esempio Garden.



Scegli un' animaletto, ad esempio Monkey



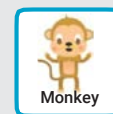
Scegli uno sprite con più di un costume.



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.

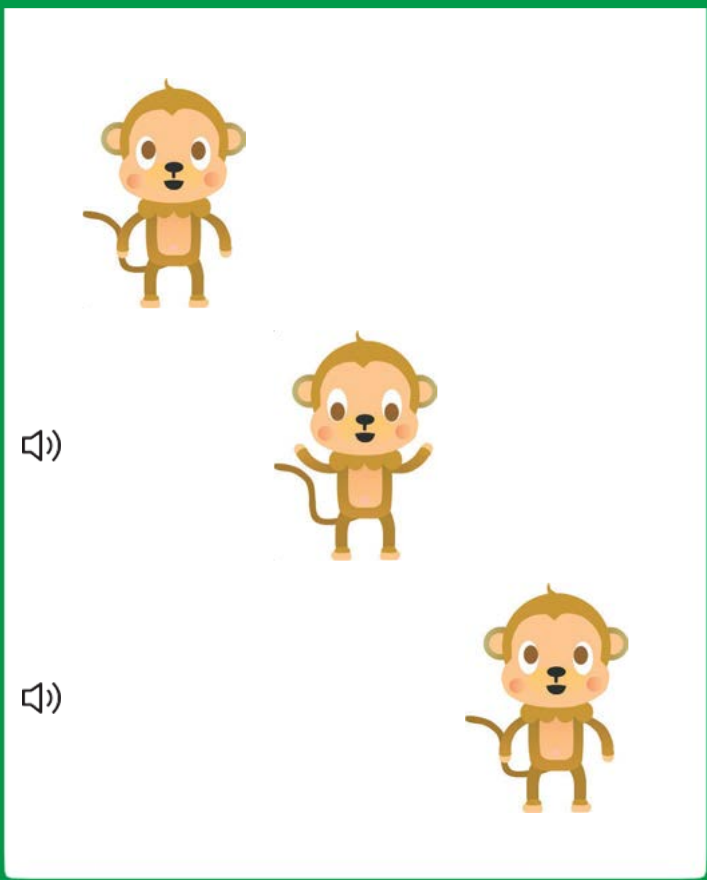
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

2



# Animalo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Costumi

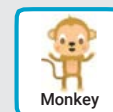
Clicca sul tab **Costumi** per visualizzare i costumi del tuo animaletto.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice** e aggiungi questo codice



```
quando si clicca questo sprite
  avvia riproduzione suono chee chee
  ripeti 4 volte
    passa al costume monkey-a
    attendi 0.2 secondi
    passa al costume monkey-b
    attendi 0.2 secondi
```

Scegli un costume.

Scegli un costume diverso

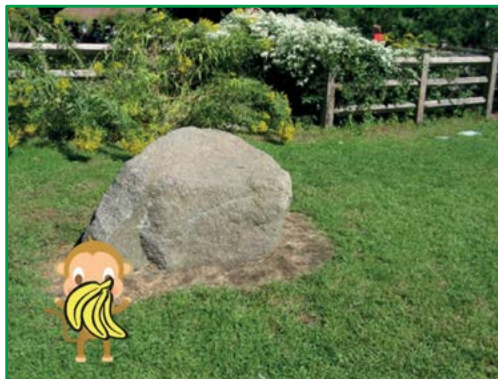
## PROVA

Clicca sul tuo animaletto.



# Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

3

SCRATCH

# Nutrilo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Suoni

Click the **Sounds** tab.



Monkey



Scegli un suono dalla Libreria Suoni, ad esempio Chomp



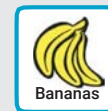
Bananas

Scegli uno sprite Cibi, ad esempio Bananas.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **codice**.



Bananas

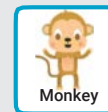


Scegli **Nuovo Messaggio** e chiamalo **cibo**.



Invia il messaggio **cibo**.

Scegli il tuo animaletto.



Monkey



Scegli **cibo** dal menu a scomparsa.

Scegli **Bananas** dal menu a scomparsa.

Scivola nella posizione iniziale.

## PROVA

Clicca sul cibo per iniziare



# Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

4



# Dagli da Bere

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



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

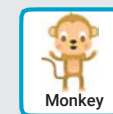


## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



```
quando si clicca questo sprite
vai in primo piano
invia a tutti bevi — Invia un nuovo messaggio.
attendi 1 secondi
passa al costume glass water-b — Usa il costume bicchiere vuoto.
avvia riproduzione suono Water Drop
attendi 1 secondi
passa al costume glass water-a — Usa il costume bicchiere pieno.
```

Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



```
quando ricevo bevi — Scegli bevi dal menu a tendina.
scivola in 1 secondi a Glass Water — Scegli Glass Water dal menu a tendina.
attendi 1 secondi
scivola in 1 secondi a x: -50 y: 60 — Scivola nella posizione iniziale.
```

## PROVA

Clicca sul cibo per iniziare.



# Cosa dirà?

Lascia che il tuo animaletto scelga cosa dire.



Animaletto Virtuale

5



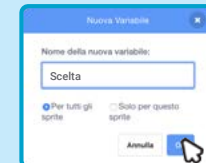
# Cosa dirà?

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.

Clicca sul pulsante  
Crea una Variabile.



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

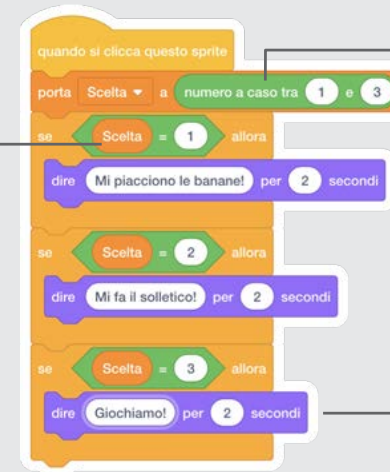
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Monkey



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.

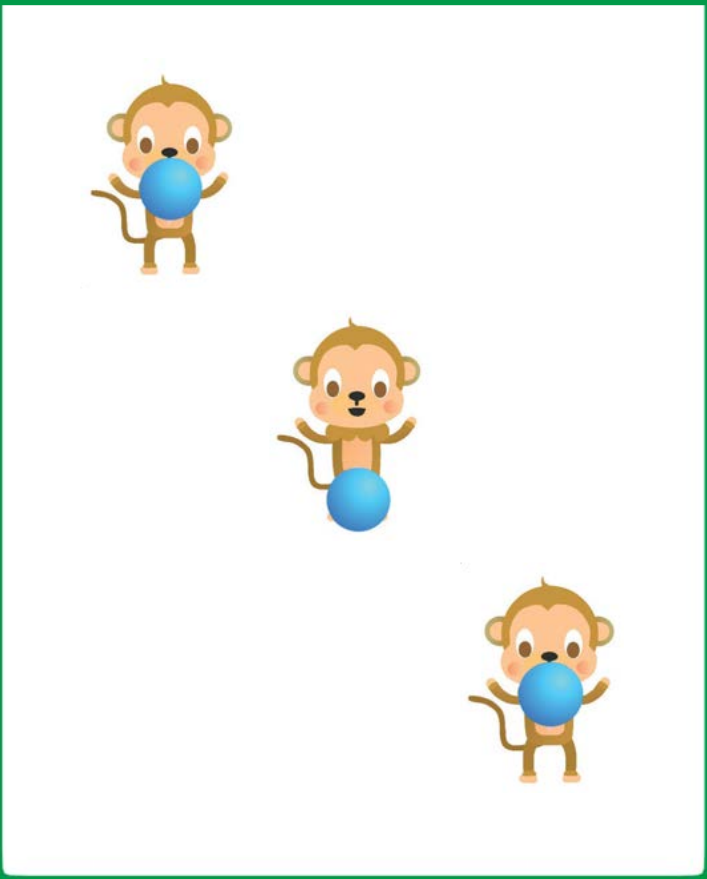
## PROVA

Clicca il tuo animaletto per vedere cosa dice.



# Giochiamo!

Fallo giocare con la palla.



Animaletto Virtuale

6



# Giochiamo!

scratch.mit.edu

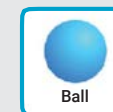
## PER INIZIARE



Scegli uno sprite, ad esempio Ball.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



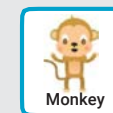
Inserisci il blocco **sta toccando** nel blocco **attendi fino a quando**.

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

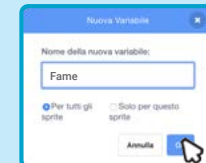
# Fame?

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

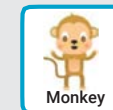
Scegli Variabili.

Clicca sul pulsante  
Crea una Variabile.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Monkey



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.

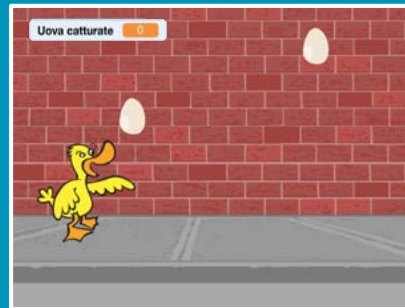
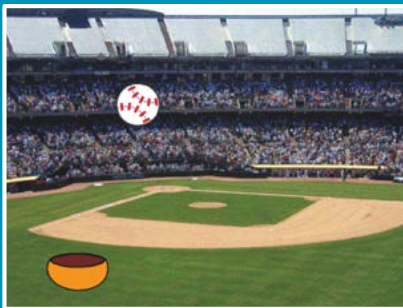


Poi clicca sul cibo





# Gioca a Raccogliere



**Crea un gioco dove raccogli oggetti  
che cadono dal cielo.**

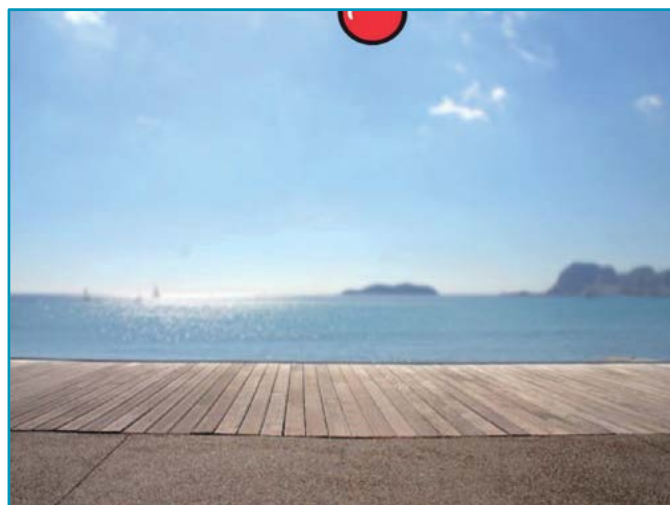
# Gioca a Raccogliere

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!

# Vai in Cima

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



Gioca a Raccogliere

1



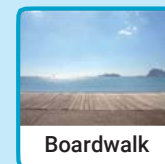
# Vai in Cima

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Boardwalk

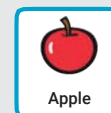


Scegli uno sprite,  
ad esempio  
una Mela.



Apple

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Apple



Digita 180 per andare in cima allo Stage.

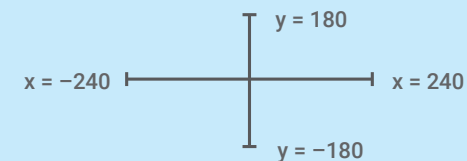
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

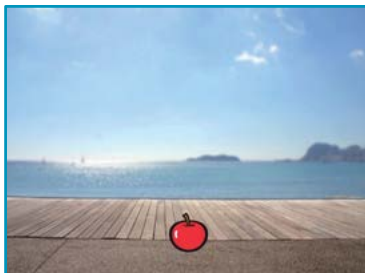
y è la posizione sullo Stage dal basso verso l'alto.



# Cadi Giù



Fai cadere il tuo sprite.



Gioca a Raccogliere

2

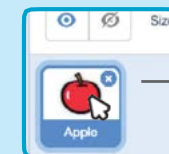


# Cadi Giù

scratch.mit.edu



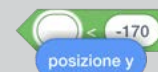
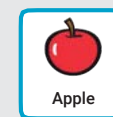
## PER INIZIARE



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

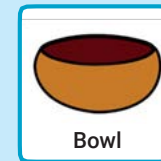
# Muovi il Raccoglitore

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un raccoglitore, ad esempio una **Scodella**.

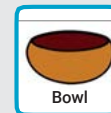


Bowl



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

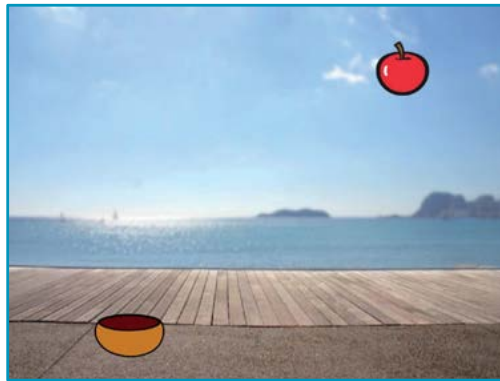
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Premi le frecce per muovere il raccoglitore.

# Raccogli l'Oggetto!

Raccogli lo sprite che cade.



Gioca a Raccogliere

4

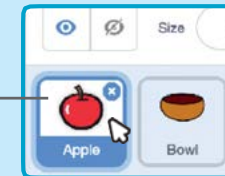


# Raccogli l'Oggetto!

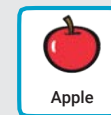
scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Clicca per selezionare la Mela.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli Bowl (Scodella) dal menu a scomparsa.

Scegli un suono.

## SUGGERIMENTO

Suoni

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



Poi scegli un suono dalla Libreria Suoni.

Codice

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



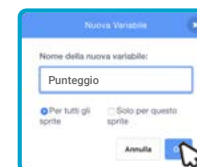
# Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.

Clicca su Crea una Variabile.



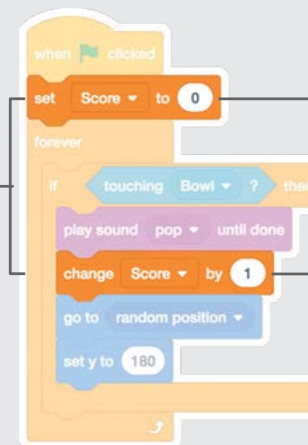
Chiama questa variabile **Punteggio** e poi clicca su OK.

## 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.

Costumi

Clicca il tab Costumi.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

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



Clicca sull'icona  
**Pennello** per creare  
un nuovo sprite.

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

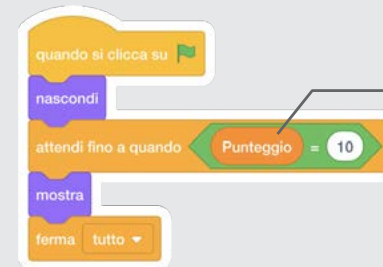
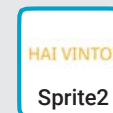


Puoi cambiare il colore, la  
dimensione e lo stile del font.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Inserisci il blocco  
**Punteggio**, scegliendolo  
dalla categoria Variabili.

## PROVA

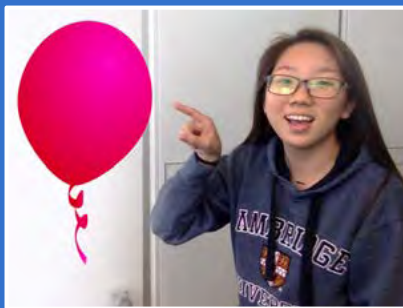
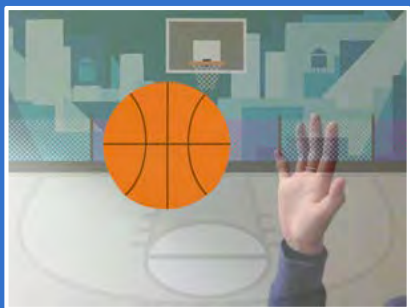
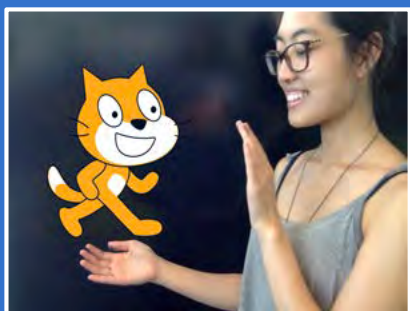
Clicca sulla bandiera verde  
per iniziare.



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

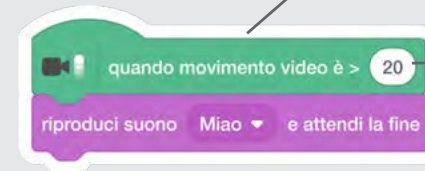


Clicca sul pulsante **Estensioni**  
(sullo schermo, in basso a sinistra).



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

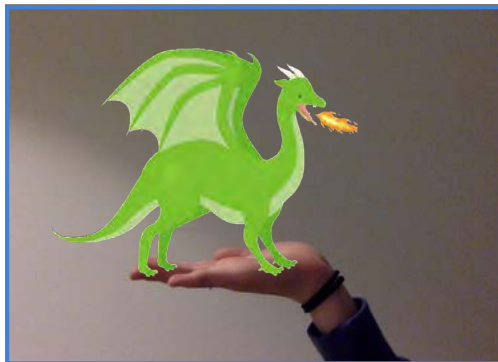
Muovi la mano per accarezzare il gattino.



# Crea un'Animazione



Muoviti per animare lo sprite.



Usa la Telecamera

2



# Crea un'Animazione

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



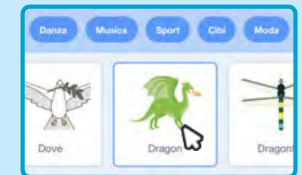
Clicca il pulsante **Extensions**, poi scegli **Movimento Webcam**.



Scegli uno sprite da animare.

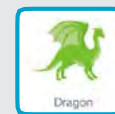


Scegli uno sprite che abbia più di un costume.



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

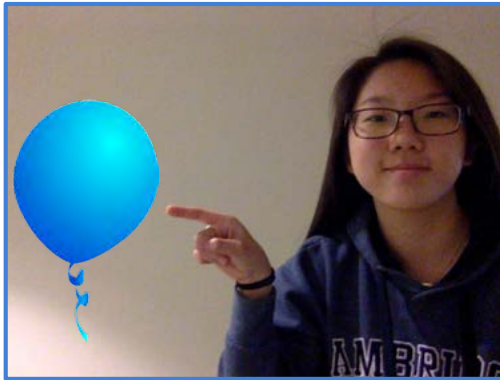
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



# Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Usa la Telecamera

3

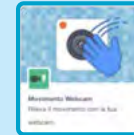


# Scoppia il Palloncino

scratch.mit.edu



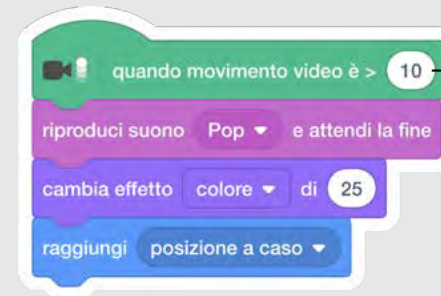
## PER INIZIARE



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

Scegli uno sprite,  
ad esempio **Balloon1**.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



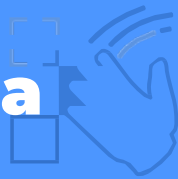
Inserisci un numero più grande per rendere più difficile scoppiare il palloncino.

## PROVA

Usa le dita per scoppiare il palloncino



# Suona la Batteria



Interagisci con gli sprite che producono suoni.



Usa la Telecamera

4

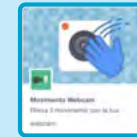


# Suona la Batteria

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



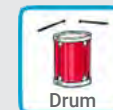
Clicca il pulsante **Extensions**, poi scegli **Movimento Webcam**.



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

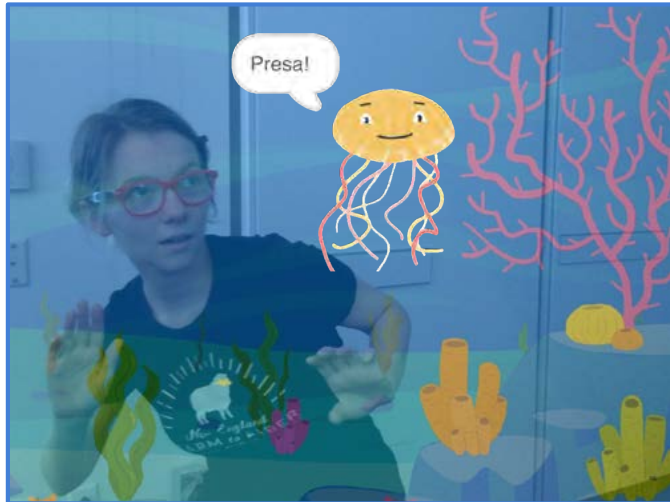
Usa le mani per suonare la batteria!



# Occhio alla Medusa!



Muoviti per evitare lo sprite.



Usa la Telecamera

5



# Occhio alla Medusa!

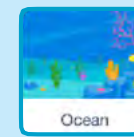
scratch.mit.edu



## 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.)

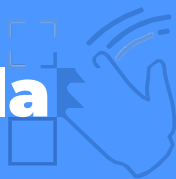


## PROVA

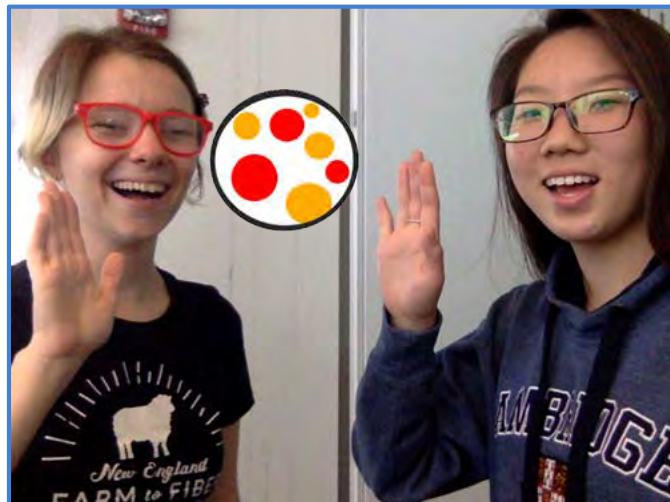
Muoviti per evitare la medusa.



# Giochiamo a Palla



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



Usa la Telecamera

6

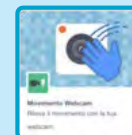


# Giochiamo a Palla

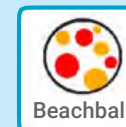
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE

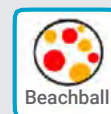


Clicca il pulsante **Extensions**, poi scegli **Movimento Webcam**.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

vai a x: 0 y: 0

quando movimento video è > 10

punta in direzione **direzione** del video su **sprite**

ripeti 10 volte

fai 10 passi

Scegli **direzione**  
Dal menu a tendina.

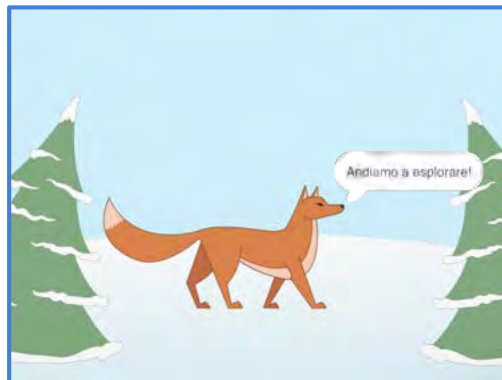
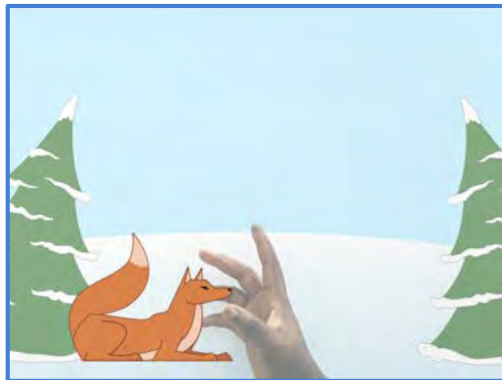
## PROVA



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.

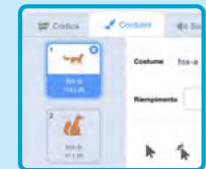


Scegli uno  
sprite



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.



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.

