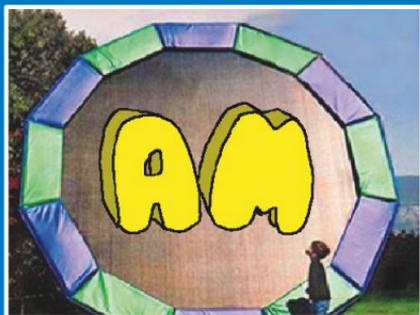
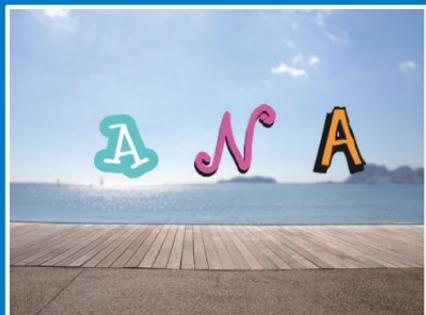


# Anima un Nome



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.



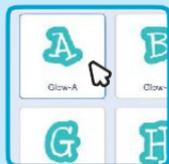
# Cambia Colore con un Clic

scratch.mit.edu

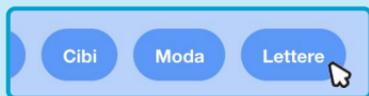
## PER INIZIARE



Scegli una lettera  
dalla Libreria degli  
Sprite



Scegli uno  
sfondo.



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.

A green letter 'B' with a white mouse cursor pointing to its bottom right corner.

A green letter 'B' rotated 45 degrees clockwise.

A green letter 'B' rotated 90 degrees clockwise.

A green letter 'B' rotated 180 degrees.

# Falla Ruotare

scratch.mit.edu

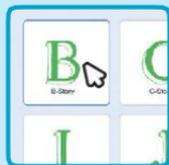
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



Clicca sulla categoria **Lettere**.



Scegli uno sprite lettera.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

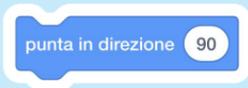
## PROVA

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.



# Falla Suonare

scratch.mit.edu

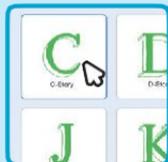
## PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli  
Sprite



Clicca sulla categoria  
**Lettere**.



Scegli uno sprite lettera.



Scegli uno sfondo.



Clicca sul tab **Suoni**.



Scegli un suono.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

 Codice

Clicca sul tab **Codice**.

quando si clicca questo sprite

riproduci suono **Guitar Strum** e attendi la fine

Scegli un suono dal  
menu a tendina.

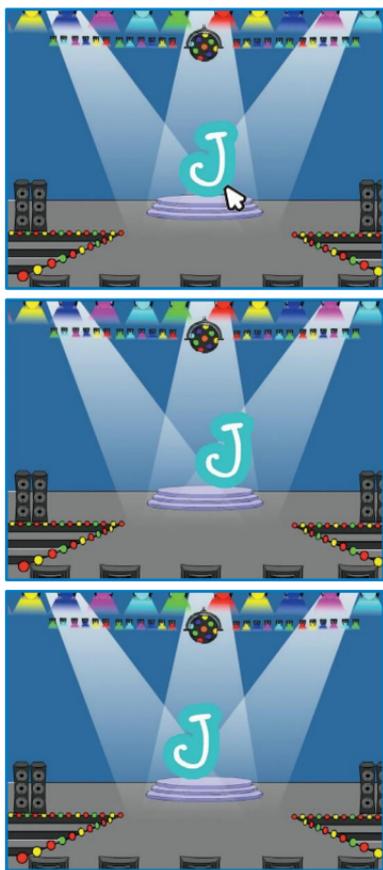
## PROVA

Clicca sulla lettera.



# Falla Ballare

Fai muovere una lettera a ritmo.



# Falla Ballare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



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

quando si clicca questo sprite

- fai 10 passi
- suona il tamburo (1) Rullante per 0.25 battute
- fai -10 passi
- suona il tamburo (6) Charleston per 0.25 battute

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.

A small, orange, stylized letter 'E' with a black outline and a white mouse cursor arrow pointing to its bottom-right corner.A medium-sized, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A small, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A medium-sized, orange, stylized letter 'E' with a black outline.

# Cambia Dimensione

scratch.mit.edu

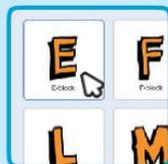
## PER INIZIARE



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



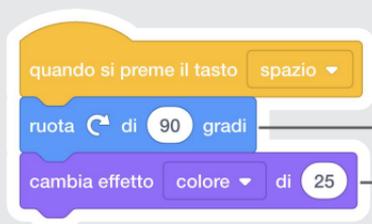
Scegli uno sfondo.



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.



# 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

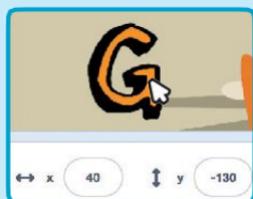
Prova numeri differenti.

## 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.