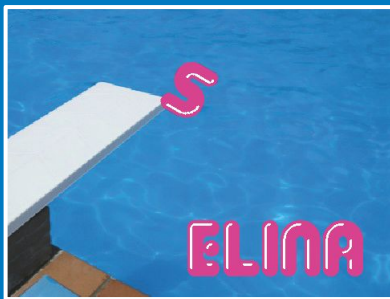
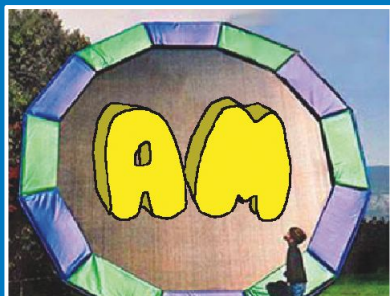


Anima un Nome



Fai muovere le lettere del tuo nome,
le iniziali o la tua parola preferita.

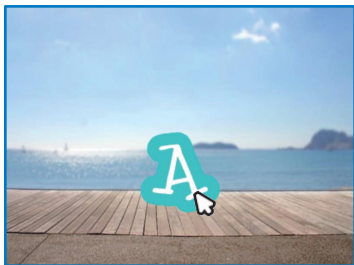
Anima un Nome

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

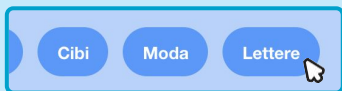
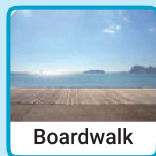
PER INIZIARE



Scegli una lettera
dalla Libreria degli
Sprite

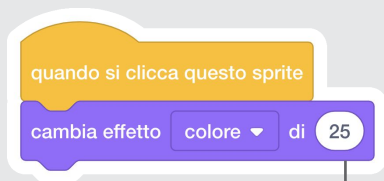


Scegli uno
sfondo.



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.

B

B

B

B

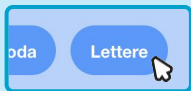
Falla Ruotare

scratch.mit.edu

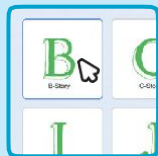
PER INIZIARE



Vai alla Libreria degli Sprite



Clicca sulla categoria **Lettere**.



Scegli uno sprite lettera.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

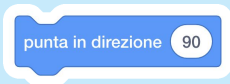
PROVA

Clicca sulla lettera.



SUGGERIMENTO

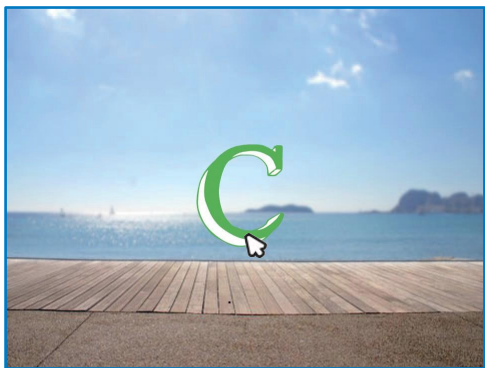
Clicca su questo blocco per riportare lo sprite alla direzione di partenza.



Falla Suonare

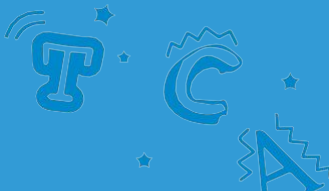


Clicca sulla lettera per riprodurre un suono.



Falla Suonare

scratch.mit.edu



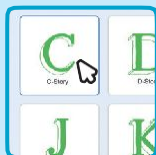
PER INIZIARE



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.

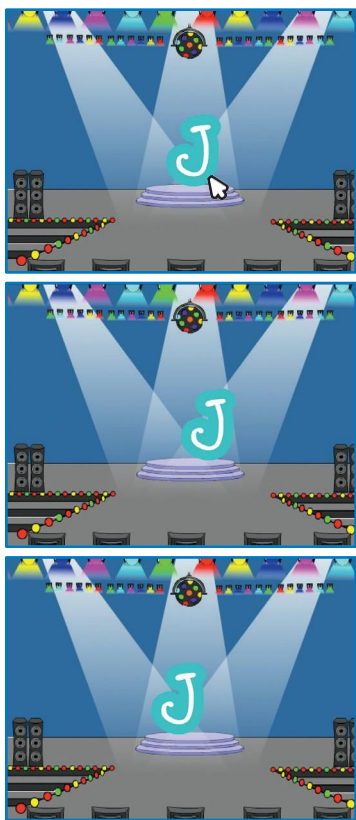
PROVA

Clicca sulla lettera.



Falla Ballare

Fai muovere una lettera a ritmo.



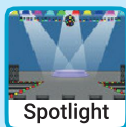
Falla Ballare

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, centered within a white square box.A medium-large, orange, stylized letter 'E' with a black outline, centered within a white square box.A small, orange, stylized letter 'E' with a black outline, centered within a white square box.A medium-large, orange, stylized letter 'E' with a black outline, centered within a white square box.

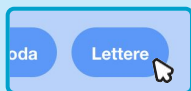
Cambia Dimensione

scratch.mit.edu

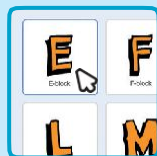
PER INIZIARE



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

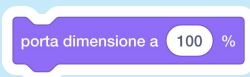
PROVA

Clicca sulla lettera.



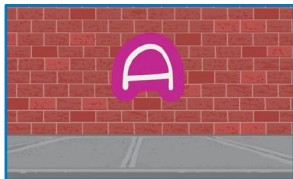
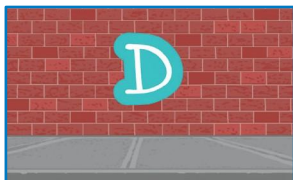
SUGGERIMENTO

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



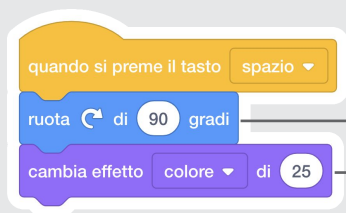
Scegli uno sfondo.



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.