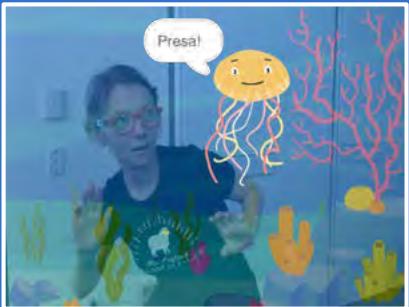


Utilizza la Telecamera



Interagisci con i progetti utilizzando la telecamera.

scratch.mit.edu

SCRATCH

Set di 7 card

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!

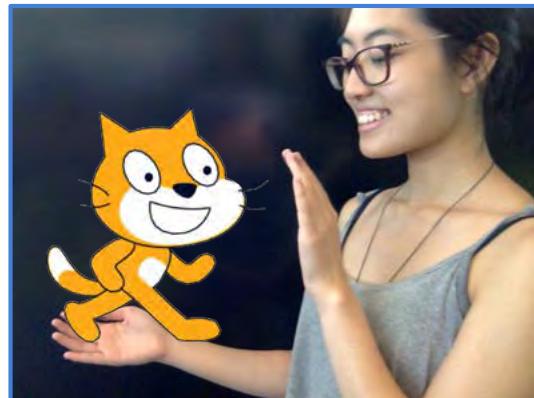
scratch.mit.edu

SCRATCH

Set di 7 card

Accarezza il Gattino

Fai miagolare il gatto quando lo accarezzi.



Usa la Telecamera

1

SCRATCH

Accarezza il Gattino

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

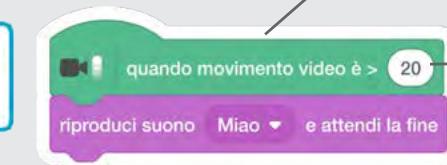


Clicca sul pulsante **Estensioni** (sullo schermo, in basso a sinistra).



Seleziona **Movimento Webcam** per aggiungere i blocchi video.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Il blocco si avvia quando viene rilevato un movimento sullo schermo.

Digita un numero da 1 a 100 per cambiare la sensibilità del blocco.

(scrivendo 1 il blocco è sensibile a piccoli movimenti, scrivendo 100 sono richiesti movimenti molto più ampi)

PROVA

Muovi la mano per accarezzare il gattino.



Crea un'Animazione



Muoviti per animare lo sprite.



Usa la Telecamera

2

SCRATCH

Crea un'Animazione

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions, poi scegli
Movimento Webcam.



Scegli uno sprite
da animare.



Scegli uno sprite che
abbia più di un costume.

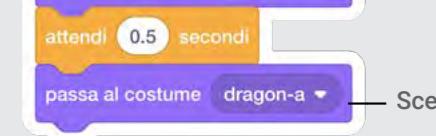


Posiziona il mouse sugli
sprite della Libreria
Sprite per vedere i loro
diversi costumi.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli un costume.



Scegli un altro costume.

PROVA

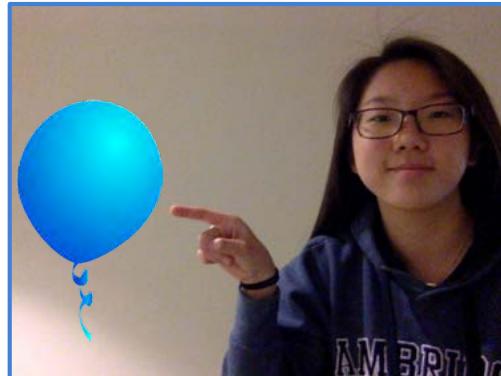
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Usa la Telecamera

3

SCRATCH

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

SCRATCH

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.

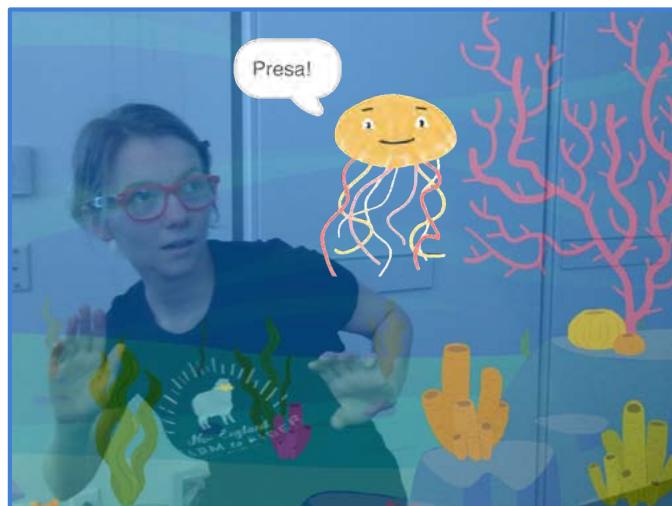
PROVA

Usa le mani per suonare la batteria!



Occhio alla Medusa!

Muoviti per evitare lo sprite.



Usa la Telecamera

5

SCRATCH

Occhio alla Medusa!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions, poi scegli
Movimento Webcam.



Scegli uno sfondo,
ad esempio **Ocean**.



Scegli uno sprite,
ad esempio **Jellyfish**
(medusa).

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci un numero tra 0 e 100.
(0 mostra il video, 100 rende il
video trasparente.)



Z

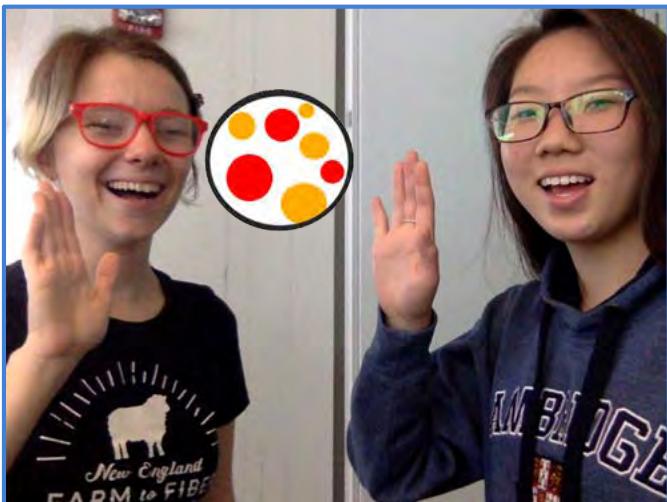
PROVA

Muoviti per evitare la medusa.



Giochiamo a Palla

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



Usa la Telecamera

6

SCRATCH

Giochiamo a Palla

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

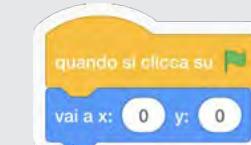


Clicca il pulsante **Extensions**,
poi scegli **Movimento**
Webcam.



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

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli direzione
Dal menu a tendina.

PROVA

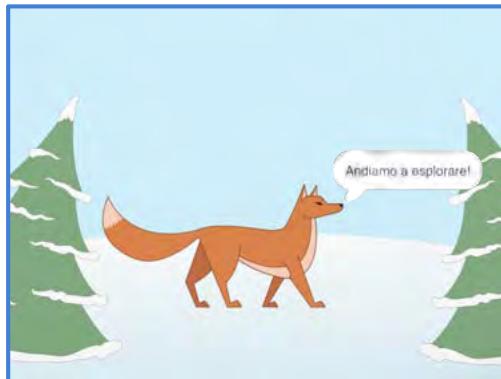
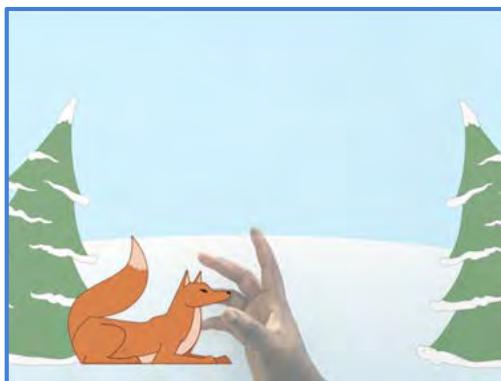


Colpisci la palla con le mani e falla rimbalzare nello schermo.
Prova a giocare con un tuo amico!

Una Nuova Avventura!



Interagisci con una storia muovendo le mani.



Usa la Telecamera

7

SCRATCH

Una Nuova Avventura!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions



Scegli Movimento Webcam.



Scegli uno
sfondo.



Winter



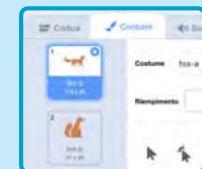
Scegli uno
sprite



Fox

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.



Clicca sulla
bandierina verde.

PROVA

Poi muovi la mano per
svegliare la volpe.

