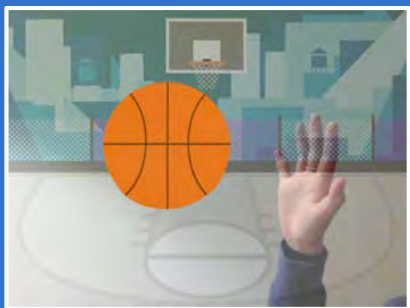
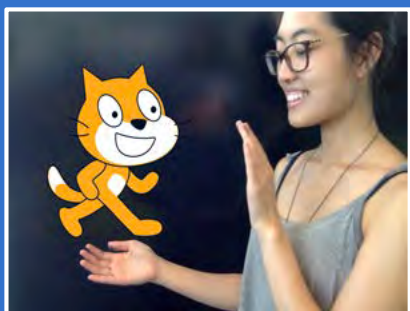


# Utilizza la Telecamera



Interagisci con i progetti utilizzando la  
telecamera.

# Utilizza la Telecamera

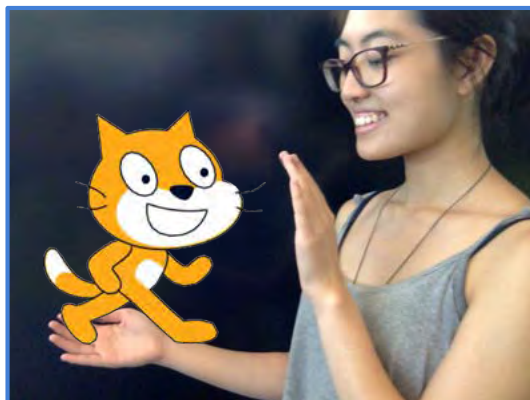
Prova le card in qualsiasi ordine:

- **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



# Accarezza il Gattino

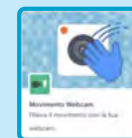
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE

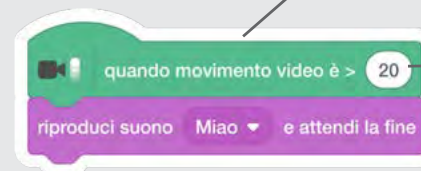


Clicca sul pulsante **Estensioni**  
(sullo schermo, in basso a sinistra).



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

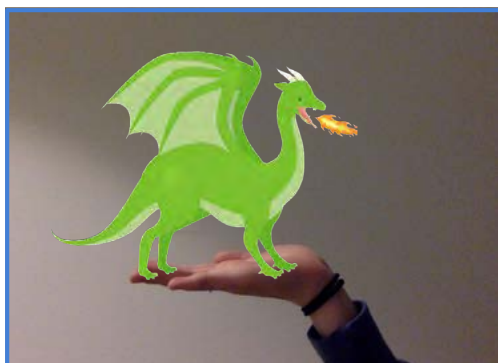
Muovi la mano per accarezzare il gattino.



# Crea un'Animazione



Muoviti per animare lo sprite.



Usa la Telecamera

2



# Crea un'Animazione

scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



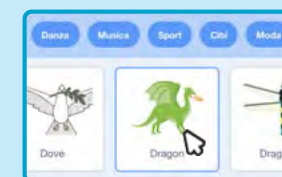
Clicca il pulsante  
**Extensions**, poi scegli  
**Movimento Webcam**.



Scegli uno sprite  
da animare.

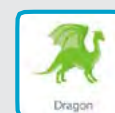


Scegli uno sprite che  
abbia più di un costume.



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

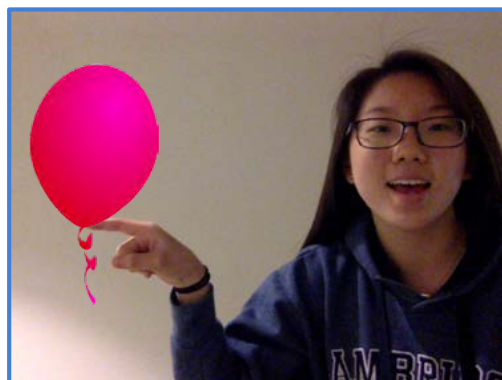
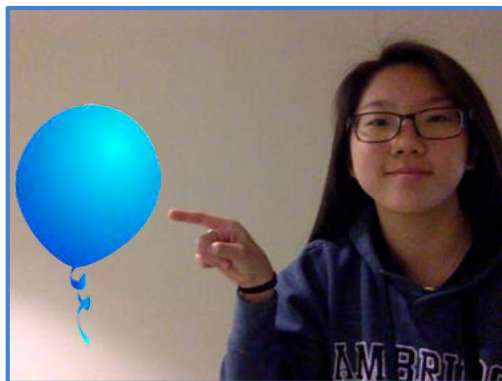
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



# Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Usa la Telecamera

3



# Scoppia il Palloncino

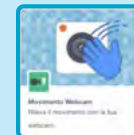
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE

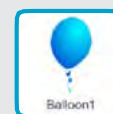


Clicca il pulsante **Extensions**,  
poi scegli **Movimento Webcam**.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



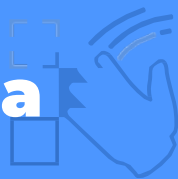
Inserisci un numero più  
grande per rendere più  
difficile scoppiare il  
palloncino.

## 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

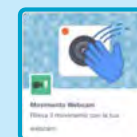
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE



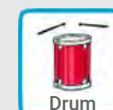
Clicca il pulsante **Extensions**,  
poi scegli **Movimento Webcam**.



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!

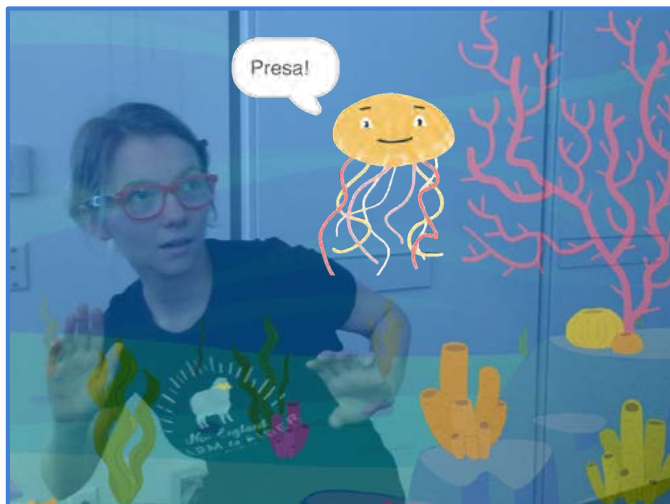




# Occhio alla Medusa!



Muoviti per evitare lo sprite.



Usa la Telecamera

5



# Occhio alla Medusa!

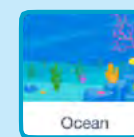
scratch.mit.edu



## 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



quando si clicca su



porta trasparenza webcam a

50

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

per sempre

scivola in

1

secondi a

posizione a caso



quando movimento video è >

10

dire

Preso!

per

2

secondi

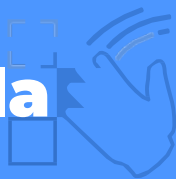


## PROVA

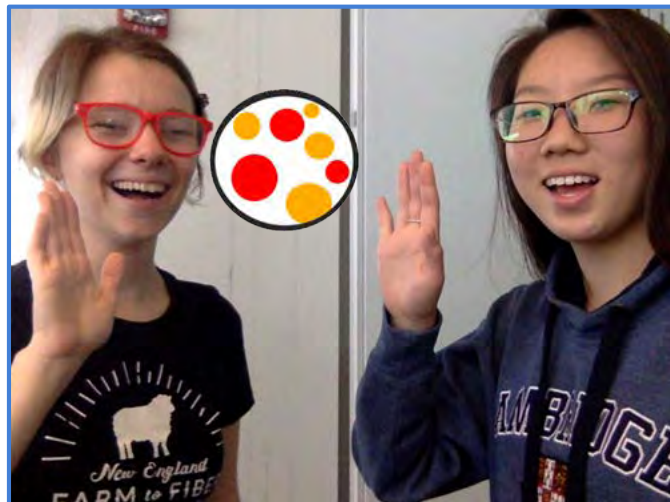
Muoviti per evitare la medusa.



# Giochiamo a Palla



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



Usa la Telecamera

6



# Giochiamo a Palla

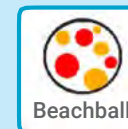
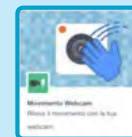
scratch.mit.edu



## PER INIZIARE

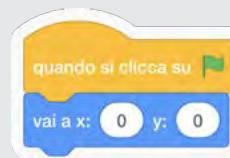
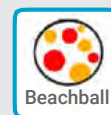


Clicca il pulsante **Extensions**, poi scegli **Movimento Webcam**.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **direzione**  
Dal menu a tendina.

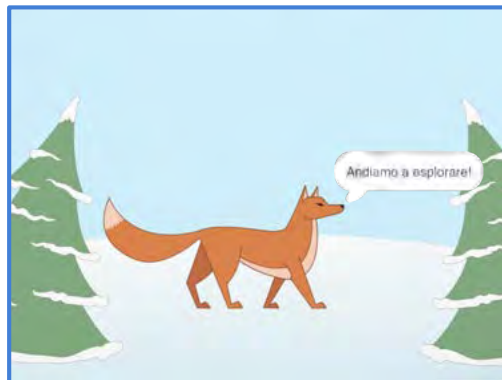
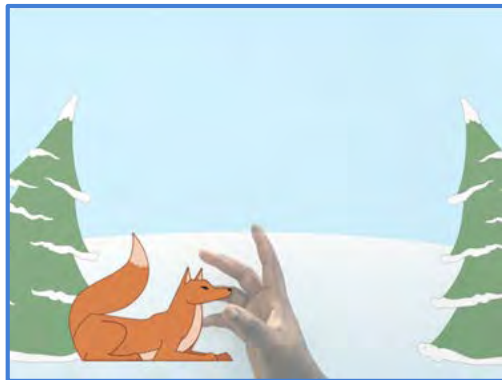
## PROVA



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**.



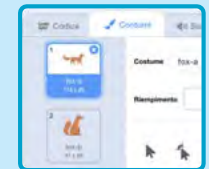
Scegli uno  
sfondo.



Scegli uno  
sprite



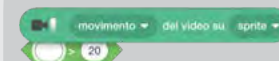
Clicca sul tab **Costumi**  
per vedere gli altri  
costumi dello sprite.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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.

