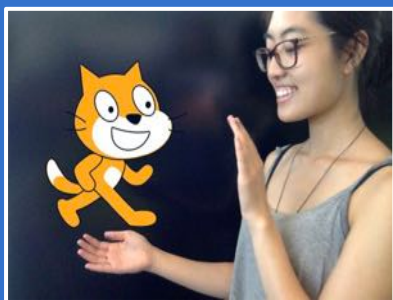


Utilizza la Telecamera



**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.



Accarezza il Gattino

scratch.mit.edu



PER INIZIARE

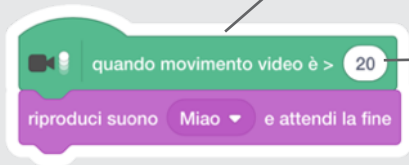


Clicca sul pulsante **Estensioni**
(sullo schermo, in basso a sinistra).



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

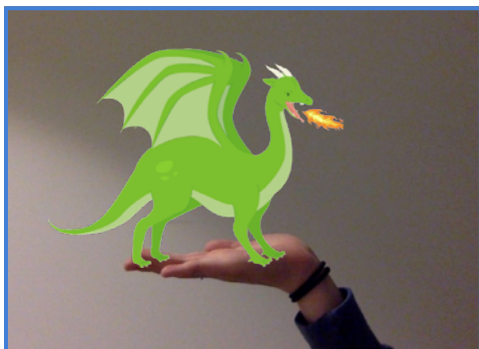
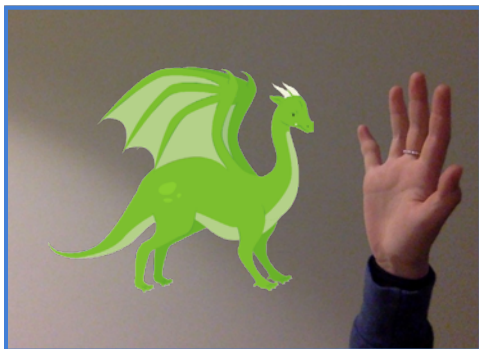
Muovi la mano per accarezzare il gattino.



Crea un'Animazione



Muoviti per animare lo sprite.



Crea un'Animazione

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



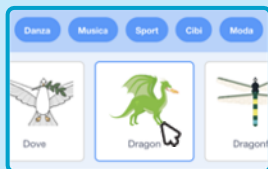
Clicca il pulsante
Extensions, poi scegli
Movimento Webcam.



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

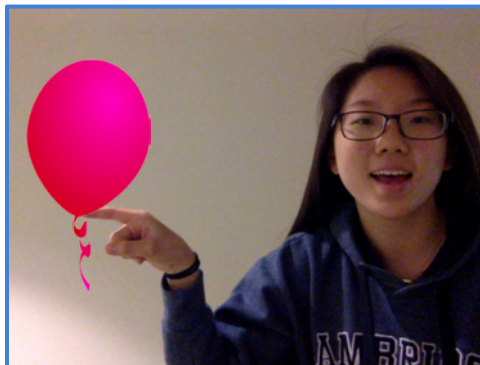
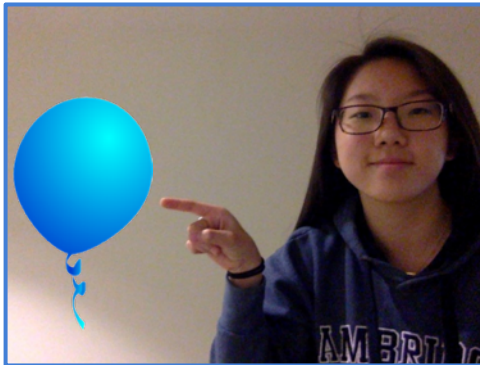
Muovi le mani per animare il tuo sprite.



Scoppia il Palloncino



Usa le dita per scoppiare il palloncino.



Scoppia il Palloncino

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

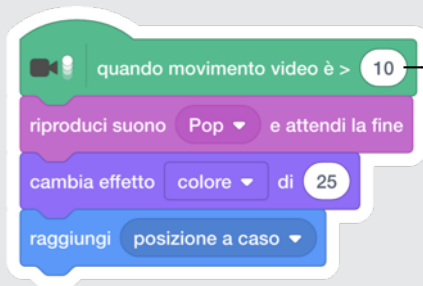


Clicca il pulsante **Extensions**,
poi scegli **Movimento
Webcam**.



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.

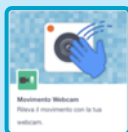


Suona la Batteria

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



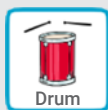
Clicca il pulsante **Extensions**,
poi scegli **Movimento
Webcam**.



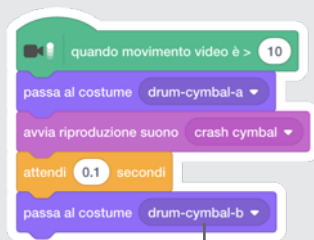
Scegli due sprite,
ad esempio **Drum** e **Drum-cymbal**.

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

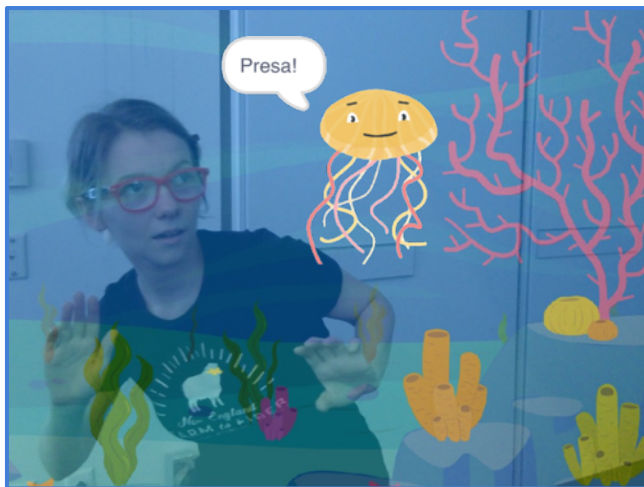
Usa le mani per suonare la batteria!



Occhio alla Medusa!



Muoviti per evitare lo sprite.



Occhio alla Medusa!

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions, poi scegli
Movimento Webcam.



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



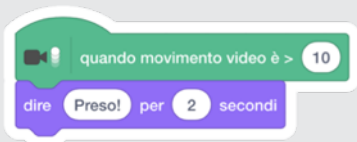
Scegli uno sprite,
ad esempio **Jellyfish**
(medusa).



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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



PROVA

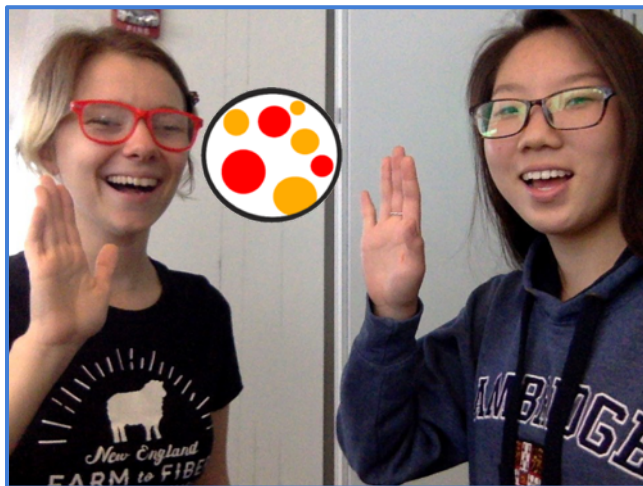
Muoviti per evitare la medusa.



Giochiamo a Palla



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



Giochiamo a Palla

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



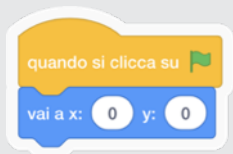
Clicca il pulsante **Extensions**,
poi scegli **Movimento Webcam**
Webcam.



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



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **direzione**
Dal menu a tendina.

PROVA

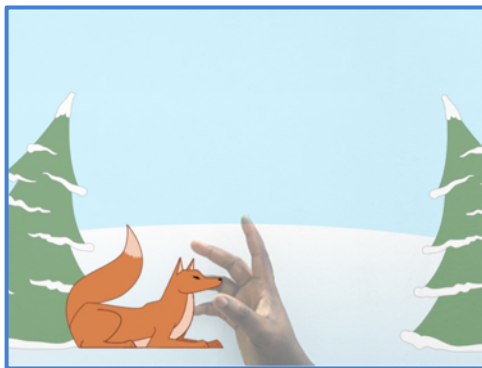


Colpisci la palla con le mani e falla rimbalzare nello schermo.
Prova a giocare con un tuo amico!

Una Nuova Avventura!



Interagisci con una storia muovendo le mani.



Una Nuova Avventura!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca il pulsante
Extensions



Scegli **Movimento Webcam**.



Scegli uno
sfondo.

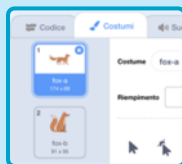


Scegli uno
sprite



 **Costumi**

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



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

 **Codice**

Clicca sul tab **Codice**.

 movimento  del video su  sprite

Inserisci il blocco
**movimento del video su
sprite** all'interno del
blocco **maggiore di**, che
trovi nella categoria
Operatori.

quando si clicca su

vai a x: -160 y: -100

Scegli una posizione iniziale

passa al costume fox-c

Scegli un costume.

attendi fino a quando

 movimento  del video su  sprite > 20

passa al costume fox-c

Scegli un altro costume.

scivola in 1 secondi a x: 0 y: -50

Scegli la nuova
posizione che deve
raggiungere lo sprite.

dire Andiamo a esplorare! per 2 secondi

PROVA

Clicca sulla
bandierina verde.



Poi muovi la mano per
svegliare la volpe.

