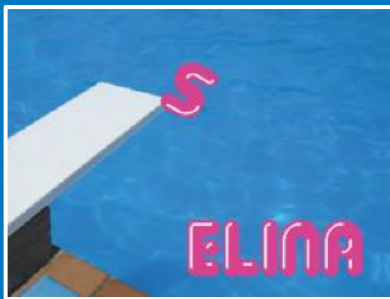
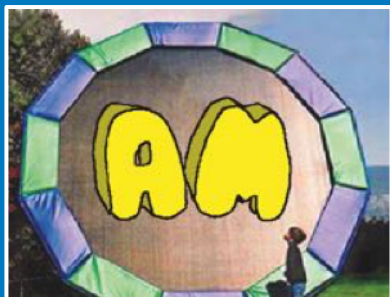


Anima un Nome



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

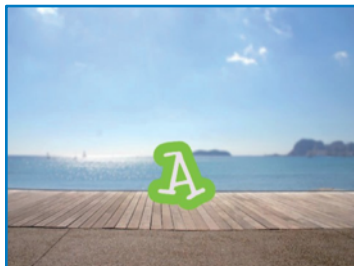
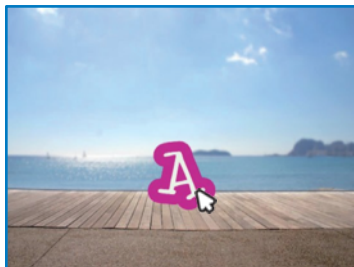
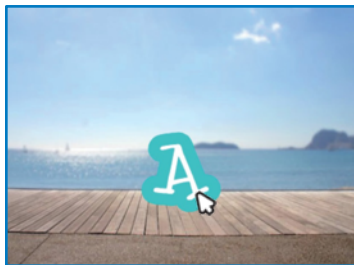
Anima un Nome

Prova queste card
nell'ordine che preferisci:

- **Cambia Colore con un Clic**
- **Falla Ruotare**
- **Falla Suonare**
- **Lettere Ballerine**
- **Cambia Dimensione**
- **Premi un Tasto**
- **Scivolando sullo Schermo**

Cambia Colore con un Clic

Fai cambiare il colore alla lettera quando ci clicchi sopra.



Cambia Colore con un Clic

scratch.mit.edu

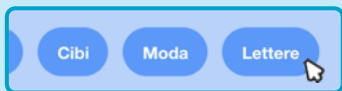
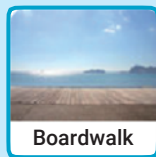
PER INIZIARE



Scegli una lettera
dalla Libreria degli
Sprite

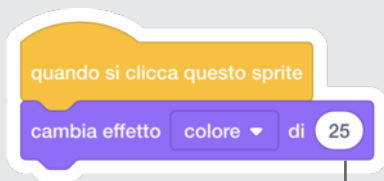


Scegli uno
sfondo.



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, stylized uppercase letter 'B' with a white outline and a small mouse cursor icon pointing at its bottom right.A green, stylized uppercase letter 'B' rotated 45 degrees clockwise from its original position.A green, stylized uppercase letter 'B' rotated 90 degrees clockwise, appearing on its side.A green, stylized uppercase letter 'B' rotated 180 degrees, appearing upside down.

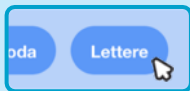
Falla Ruotare

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Vai alla Libreria
degli Sprite



Clicca sulla
categoria Lettere.



Scegli uno sprite
lettera.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Prova numeri diversi.

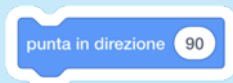
PROVA

Clicca sulla lettera.



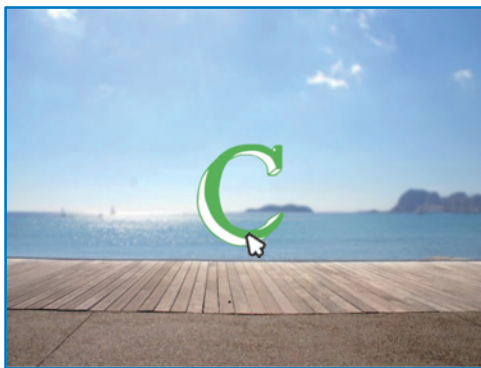
SUGGERIMENTO

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



Falla Suonare

Clicca sulla lettera per riprodurre un suono.



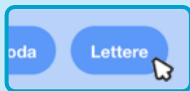
Falla Suonare

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.



Scegli un suono dal
menu a tendina.

PROVA

Clicca sulla lettera.



Lettere Ballerine

Fai muovere una lettera a ritmo.



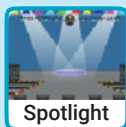
Lettere Ballerine

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



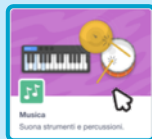
Spotlight



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



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, stylized orange letter 'E' with a black outline. A white mouse cursor arrow is pointing at the bottom right of the letter.A medium-sized, stylized orange letter 'E' with a black outline.A small, stylized orange letter 'E' with a black outline.A medium-sized, stylized orange 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.



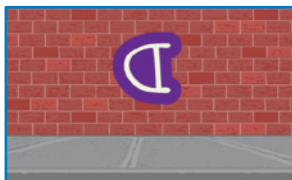
SUGGERIMENTO

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!

Scivolando sullo Schermo

Fai scivolare una lettera da un posto all'altro.



Scivolando sullo Schermo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



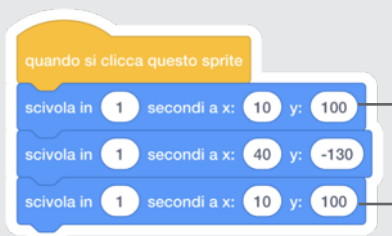
Jurassic



Scegli una lettera dalla Libreria degli Sprite



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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.