

L'orso parlante

| | |
|------------------|---|
| Obiettivo | Approfondire le competenze sul coding |
| Strumenti | • Scratch |
| Attività | <ul style="list-style-type: none">• Inserisci lo Sprite: Bear1.• Modifica il Costume di ogni Sprite, apportando le correzioni grafiche che ti incuriosiscono di più (dimensione, colore, crea un vestito).• Scegli uno Sfondo adatto per creare una semplice storia.• Usa il blocco ASPETTO per visualizzare alcune parole che l'orso dice (es. Ciao mi chiamo...).• Blocco iniziale SITUAZIONE a tua scelta.• Salva il progetto con il nome che ritieni più adatto.• Utilizza la tabella per svolgere la tua attività. |

| NOME DELLO SPRITE | AZIONE CHE DEVE SVOLGERE | - CATEGORIA DELLO SCRIPT - DETTAGLIO DELLO SCRIPT |
|-------------------------------|--------------------------|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| SCRIPT DI AVVIO DEL PROGRAMMA | | |
| NOTE | | |