

Topolino che ti insegue

Obiettivo	Approfondire le competenze sul coding
Strumenti	• Scratch
Attività	<ul style="list-style-type: none">• Inserisci lo Sprite: Mouse1.• Modifica il Costume di ogni Sprite, cambiando il suo colore.• Scegli uno Sfondo adatto per creare una semplice storia.• Usa il blocco MOVIMENTO per far raggiungere il puntatore del mouse.• Aggiungi un blocco ASPETTO a tua scelta.• Aggiungi un blocco SUONO a tua scelta.• 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		