

SETTEMBRE 2022

Scuola Italiana Moderna

1

RIVISTA PER LA SCUOLA PRIMARIA

- PARTIAMO! CON IL CODING
- CREATIVI E INCLUSIVI
CON LA SCRITTURA DIGITALE
- UNA NUOVA AVVENTURA
- LA GIOIA DI RICOMINCIARE

SPECIALE
accoglienza



PARTIAMO!

Antonio Faccioli
Formatore e volontario
CoderDojo

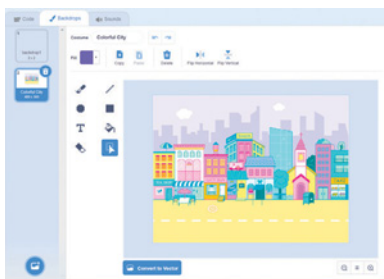


Nei tutorial di quest'anno faremo **coding** attraverso lo **storytelling**.

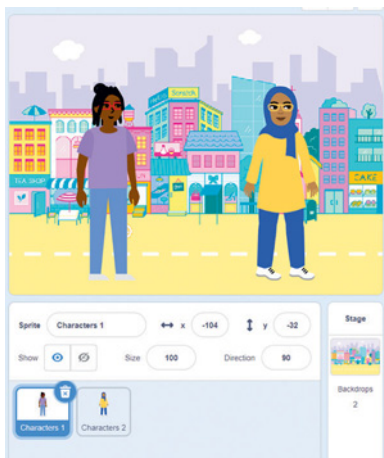
Useremo **Scratch** per **raccontare storie, eventi, momenti**, senza dimenticarci che lo facciamo con il linguaggio di programmazione a blocchi più conosciuto al mondo.

FASE 1 • PER INIZIARE

Togliamo il gattino e prepariamo tutto quello che ci serve per iniziare.

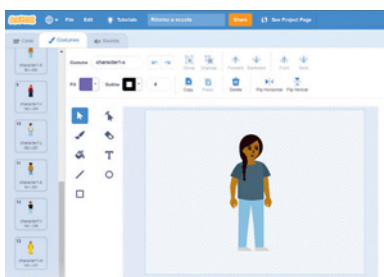


Aggiungiamo lo sfondo **Colorful City**.



Aggiungiamo quindi due *sprite*:

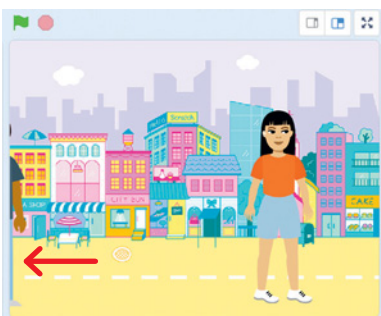
- **Characters 1**;
- **Characters 2**.



Scegliamo tra i **costumi** dei due *sprite* quello che più ci piace.

FASE 2 - IL MOVIMENTO

In questo primo tutorial vedremo come far spostare i personaggi nello *stage* in maniera molto semplice e senza per forza imparare come funziona il piano cartesiano di *Scratch*. Per questo utilizzeremo un piccolo trucco basato semplicemente su una sequenza di azioni.



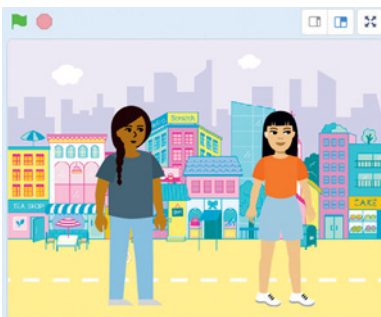
Spostiamo lo *sprite Characters 1* tutto a sinistra, quasi fuori dallo *stage*.



Spostiamoci sulla scheda **Codice del Characters 1** e inseriamo i due blocchi:

- **quando si clicca su;**
- **vai a x: / y;**

Le coordinate che compaiono sono esattamente quelle della posizione del nostro personaggio; lasciamole così come sono. Questi due blocchi ci servono per stabilire la posizione iniziale di **Characters 1**.



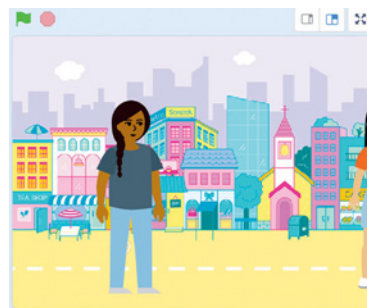
Rispostiamo **Characters 1** verso il centro dello *stage*, dove vogliamo che si fermi a parlare con l'altro *sprite*.



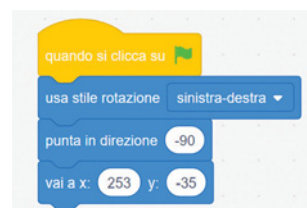
Aggiungiamo quindi i blocchi:

- **attendi 1 secondi;**
- **scivola in 1 secondi a x: / y;**

Questo ci permetterà di creare un breve movimento da sinistra verso destra per il primo *sprite*.



Spostiamo il secondo *sprite* tutto a destra.



Come per l'altro *sprite*, aggiungiamo i blocchi per stabilire il punto di partenza, con una piccola accortezza.

Rispetto a prima, inseriamo:

- **usa stile rotazione** impostandolo su **sinistra-destra**;
- **punta in direzione** con il valore **-90**.

Questi due blocchi ci permettono di far girare **Characters 2** verso sinistra.



Spostiamo **Characters 2** verso il centro dello *stage* e poi inseriamo i blocchi per creare l'animazione (**attendi** e **scivola**).

Prima, però, spostiamo il personaggio e poi inseriamo i blocchi. Questo passaggio è fondamentale per evitare di dover modificare le coordinate a mano.

Bene, ora possiamo provare l'animazione!

FASE 3 · I DIALOGHI



Selezioniamo **Characters 1** e aggiungiamo i blocchi:

- **dire ... per 2 secondi;**
- **attendi ... secondi.**

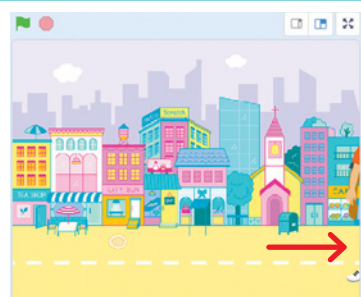
Notiamo bene che i blocchi **attendi** servono per mettere in pausa lo *sprite* e fare in modo di realizzare il dialogo tra i due personaggi.



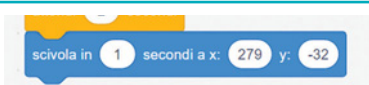
Andiamo quindi su **Characters** e creiamo la sequenza come da figura.

Anche qui facciamo attenzione a impostare correttamente le pause, che devono essere uguali o leggermente maggiori rispetto alle rispettive battute dei due personaggi.

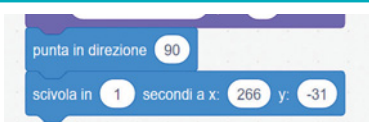
FASE 4 · ANDIAMO A SCUOLA



Spostiamo entrambi i personaggi a destra dello *stage* e fuori della scena.



Selezioniamo **Characters 1** e aggiungiamo il blocco **scivola in**.



Per **Characters 2**, invece, utilizziamo **punta in direzione 90** in modo da orientare lo *sprite* verso destra e poi **scivola** per far uscire lo *sprite*.

Ci siamo: la nostra animazione è ultimata. Clicchiamo sulla **bandiera verde** e vediamo se funziona tutto correttamente.

CONCLUSIONI

Abbiamo realizzato un'animazione molto semplice per spiegare come utilizzare i **blocchi di movimento**. Se teniamo sempre presente di spostare prima gli *sprite* nella posizione desiderata, poi diventa estremamente facile utilizzare i blocchi per riposizionare i personaggi nello *stage*. In questo modo, sfruttiamo

la **funzione di aggiornamento delle coordinate dei blocchi**.

Usate la vostra fantasia e creatività per i dialoghi: potete allungarli, ma fate attenzione alle pause, in modo da evitare che i fumetti si sovrappongano.

Ci vediamo al prossimo tutorial per migliorare i movimenti e i dialoghi... buon *hacking*!

SITOGRAFIA

<https://scratch.mit.edu/projects/715592098/>