

OTTOBRE 2022

Scuola Italiana Moderna

2

RIVISTA PER LA SCUOLA PRIMARIA

SPECIALE

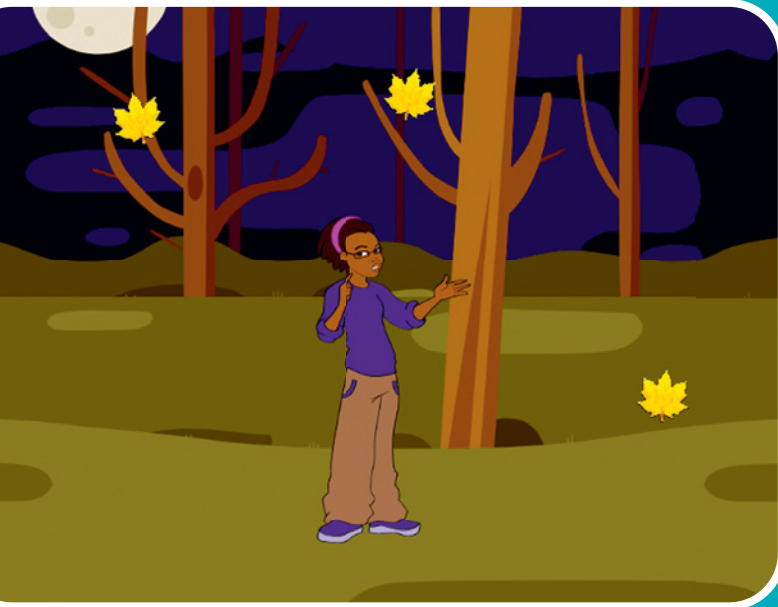
autunno

- L'INSEGNANTE FELICE
- C... DI CALDARROSTE
- HAPPY HALLOWEEN!
- LA MIA IDENTITÀ IN RETE



FOGLIE GIALLE

Antonio Faccioli
Formatore e volontario
CoderDojo

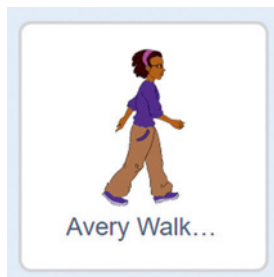


Continuiamo a far parlare i nostri personaggi in *Scratch* utilizzando questa volta l'estensione **Da Testo a Voce** facendo "recitare" allo *Sprite* la poesia *Foglie gialle* di Trilussa:

*Ma dove ve ne andate,
povere foglie gialle,
come tante farfalle
spensierate?
Venite da lontano
o da vicino?
Da un bosco
o da un giardino?
E non sentite la malinconia
del vento stesso
che vi porta via?*

STEP 1 - PREPARIAMO LO SPRITE E LO SFONDO

Il primo *sprite* è una foglia gialla che volerà nel nostro *stage*. L'immagine non è presente nella libreria di *Scratch*, ma possiamo scaricarla gratuitamente da qui:
<https://pixabay.com/it/vectors/acero-fogliame-autunno-foglia-150867/>.
 Attenzione: riduciamo la dimensione della foglia a **10** attraverso le proprietà dello *sprite* (come in figura precedente).



Il secondo *sprite* è **Avery Walk** disponibile nella libreria di *Scratch*.
Lo useremo per creare l'animazione di ingresso e uscita del nostro personaggio recitante.



Sempre dalla libreria prendiamo **Avery**, lo *sprite* che reciterà la poesia.



Come sfondo, invece, possiamo utilizzare **Woods**, anche questo presente in *Scratch*.

STEP 2 • LE FOGLIE VOLANO



Quando clicchiamo sulla **bandiera verde**, lo *sprite* foglia viene clonato in un intervallo casuale tra **0.1** e **0.5 secondi**.



Ogni foglia clonata si posiziona verso il bordo sinistro del nostro *stage* e a una altezza casuale tra **-150** (bordo basso) e **150** (bordo alto).
Quindi inizia a muoversi casualmente verso il bordo destro e, non appena tocca un qualsiasi bordo, il clone viene cancellato.
In questo modo, simuliamo delle foglie trasportate dal vento.

STEP 3 · AVERY... ENTRA



Lo *sprite* Avery Walk viene posizionato verso il bordo sinistro e successivamente si sposta al centro del nostro scenario.

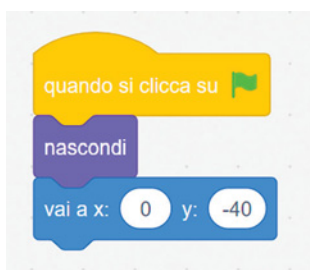
Il **passa al costume seguente** ci serve per simulare una camminata.

La ripetizione **24 volte** ci serve, invece, per far arrivare lo *sprite* al centro dello *stage*, dove si nasconderà.

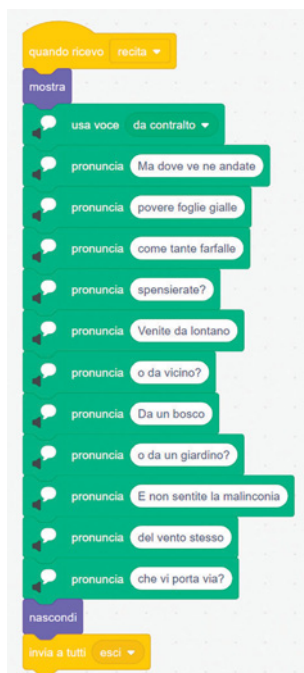
Alla fine di questa sequenza aggiungiamo un **invia a tutti** un messaggio creandone uno nuovo con il nome **recita**.

Questo ci servirà per far apparire Avery e far partire la recitazione della poesia di Trilussa.

STEP 4 · AVERY... RECITA



Il terzo *sprite* (Avery) inizialmente viene nascosto e posizionato alle coordinate **0** e **-40**.



Quando riceve il messaggio **recita**, Avery viene mostrata e inizia a parlare.

Per farle recitare la poesia utilizziamo i blocchi **Da Testo a Voce**, che dobbiamo aggiungere attraverso la libreria delle estensioni.

Con il blocco **usa voce** decidiamo che tipo di timbrica usare e successivamente utilizziamo il blocco **pronuncia** per far recitare i versi di *Foglie gialle*.

Alla fine della sequenza poi, lo *sprite* viene nuovamente nascosto per far partire Avery Walk attraverso un nuovo messaggio **esci**.

STEP 5 • AVERY... ESCE DI SCENA



Eccoci agli ultimi blocchi che dobbiamo aggiungere allo *sprite Avery Walk*.

Appena arriva il messaggio **esci**, Avery appare ed esce di scena lasciando le foglie volare nel nostro stage.

CONCLUSIONI

In questo *tutorial* abbiamo fatto parlare il nostro *sprite* non attraverso dei fumetti, come nel precedente numero, ma dandogli voce attraverso un'estensione. Tuttavia il suono risulta essere naturalmente irrealistico.

Come possiamo migliorare la recitazione? Aggiungendo delle pause? Perché non registrare prima la voce degli alunni e delle alunne che recitano la poesia e poi utilizzare il file audio nel nostro lavoro?

Buon *hacking*!

SITOGRAFIA

<https://scratch.mit.edu/projects/735648593/>.

