

# Scuola Italiana Moderna

# 3

RIVISTA PER LA SCUOLA PRIMARIA

- LA SCRITTURA COME PROGETTO
- SCOPRIAMO I NOSTRI DIRITTI
- IMPARIAMO CON GLI ALTRI
- LETTURE PER STARE BENE INSIEME

SPECIALE

Giornata mondiale  
dei diritti  
dei Bambini



# THE SNOW WINTER



**Antonio Faccioli**

Formatore e volontario  
CoderDojo

Continuiamo a lavorare con Scratch per fare *storytelling* e realizzare una **piccola animazione che ci racconti l'inverno**.

In questa proposta utilizzeremo alcune delle sequenze dei due contributi precedenti della Rivista, aggiungendo un titolo animato e un sottofondo musicale.

## STEP 1 • PREPARIAMO L'AMBIENTE



*Sprite* e lettere sono tutti disponibili nella libreria di *Scratch*.

Infine, dovremo aggiungere lo sfondo *Winter* e il suono *Xylo3*, che potremo caricare nella scheda **Suoni** dello *sprite Snowflake*.

Disponiamo le lettere del titolo come in **Figura 1**, senza preoccuparci se *Snowman* e *Snowflake* sono ancora visibili.

Per questo *tutorial* serviranno un paio di *sprite*:

- *Snowman*;
- *Snowflake*.

Inoltre, useremo le lettere *Glow* per comporre il titolo iniziale:

- 2 T
- 1 H
- 2 E
- 1 S
- 2 N
- 1 O
- 2 W
- 1 I
- 1 R

**Figura 1**



## STEP 2 • LA NEVE



Il fiocco di neve dovrà essere:

- nascosto;
- portato in secondo piano, dietro alle lettere del titolo;
- ridotto di dimensione.

Creiamo un clone dello *sprite* al massimo ogni mezzo secondo.



Quando *Snowflake* verrà clonato, verrà mostrato e messo in una posizione casuale lungo il bordo superiore dello *stage*.

A questo punto scenderà e, quando raggiungerà il bordo inferiore, il clone verrà eliminato.



Con questi blocchi aggiungiamo un sottofondo musicale al nostro lavoro. Facciamo molta attenzione a utilizzare **riproduci suono Xylo3 e attendi la fine**.

## STEP 3 • IL TITOLO



In ogni lettera del nostro titolo dovremo inserire i blocchi qui a lato. Prestiamo attenzione a inserire e a verificare che le coordinate finali di scivolamento siano quelle corrette della posizione in cui si trova la lettera, una volta che il titolo sarà completamente composto.

Sfruttiamo il trucco proposto nel primo contributo della Rivista, ovvero posizioniamo la lettera nel punto in cui desideriamo si fermi e poi inseriamo il blocco **scivola in...** In questo modo ci penserà *Scratch* ad aggiornare le coordinate necessarie.



Creiamo il messaggio **snowman** e utilizziamo questi due blocchi in ogni lettera.

Quando il titolo riceverà il segnale, si nasconderà lasciando il posto al pupazzo di neve.

## STEP 4 · LA R DI WINTER



Nei blocchi della lettera **R** di **WINTER** dobbiamo fare una piccola modifica: aggiungiamo un blocco **attendi**, impostandolo a **3 secondi**, e il blocco **invia a tutti snowman**.

In questo modo, dopo 3 secondi da quando il titolo si sarà completamente composto, le lettere spariranno e apparirà *Snowman*.

## STEP 5 · IL PUPAZZO DI NEVE



Appena cliccheremo sulla **bandiera verde**, *Snowman* si nasconderà e raggiungerà la sua posizione iniziale, ovvero l'angolo in basso a sinistra.



Una volta che riceverà il messaggio **snowman**, comparirà lo *sprite*, che raggiungerà la posizione centrale del nostro *stage* e poi verranno mostrati in successione le seguenti frasi:

- *Everything is magical when it snows...*
- *Are you coming to play with me?*
- *I wait for you!*

## CONCLUSIONI

In questo contributo abbiamo visto come animare semplicemente un titolo iniziale e come aggiungere un sottofondo musicale.

Come sempre, il nostro obiettivo è quello di suggerire delle idee o degli spunti da cui partire, per lasciare a voi e ai vostri alunni e alunne il compito di trovare

ulteriori soluzioni creative in modo da ampliare e migliorare il programma.

Per esempio, si potrebbero inserire ulteriori movimenti, come delle rotazioni, per rendere ancora più divertente l'animazione del titolo.

Insomma... buon hacking!

## SITOGRAFIA

Il lavoro finale è disponibile a questo link:

<https://scratch.mit.edu/projects/749964534/>