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





Coding step-by-step

THE SNOW WINTER



Antonio Faccioli Formatore e volontario CoderDoio

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



Per questo tutorial serviranno un paio di sprite:

- Snowman;
- Snowflake.

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

- 2 T
- o 1H
- o 2 E
- o 1S
- o 2 N
- 10
- o 2 W
- 0 11
- 1R

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.

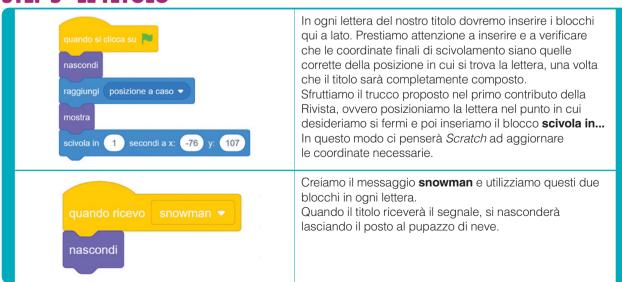
Figura 1



STEP 2 · LA NEVE

```
Il fiocco di neve dovrà essere:
quando si clicca su 💌
                                               nascosto;
                                               • portato in secondo piano, dietro alle lettere del titolo;
                                               • ridotto di dimensione.
                                               Creiamo un clone dello sprite al massimo ogni mezzo
                                               secondo.
porta dimensione a 10
     numero a caso tra 0.1 e 0.5 second
                                               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
ai a x: numero a caso tra -230 e 230 y: 168
                                               inferiore, il clone verrà eliminato.
  nbia y di (-1
                                               Con questi blocchi aggiungiamo un sottofondo musicale
                                               al nostro lavoro. Facciamo molta attenzione a utilizzare
quando si clicca su 💌
                                               riproduci suono Xylo3 e attendi la fine.
 riproduci suono Xylo3 ▼ e attendi la fine
```

STEP 3 · IL TITOLO



STEP 4 · LA R DI WINTER

```
quando si clicca su
nascondi
raggiungi posizione a caso 
mostra
scivola in 1 secondi a x: 191 y: -83
attendi 3 secondi
invia a tutti snowman
```

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

quando si clicca su

```
quando ricevo snowman 
mostra
scivola in 2 secondi a x: 0 y: -110

dire Everything is magical when it snows ... per 2 secondi
dire Are you coming to play with me? per 2 secondi
dire I wait for you! per 2 secondi
```

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!



Il lavoro finale è disponibile a questo link: https://scratch.mit.edu/projects/749964534/