

# Sessione 2: Racconta una Storia

## Attività da svolgere:

Crea una storia con Scratch, puoi presentare te stesso o raccontare un evento di fantasia, reale o studiato in classe.

## Elementi minimi che la storia deve avere:

- Scegli un paio di protagonisti per la tua storia
- Crea un dialogo
- Falli muovere e interagire
- Aggiungi uno sfondo o un suono, e se vuoi usa i diversi costumi o più sfondi in modo da cambiare scena
- Imposta un comando per far iniziare la storia

## Obiettivi:

Sviluppare alcune capacità quali: sperimentare e iterare; test e debug; riusare; astrarre e modularizzare.

I concetti sviluppati all'interno della storia:

Sequenza (identificare una serie di passi per completare un'attività); loop (eseguire più volte la stessa sequenza); parallelismo (fare più cose contemporaneamente)

# Card 2

Nelle prossime pagine troverete alcuni suggerimenti su come creare la vostra storia.

Come appare la schermata di un nuovo progetto Scratch:

The image shows a screenshot of the Scratch web application interface. The main workspace contains a single orange cat sprite. The left sidebar shows the 'Sprite' panel with a 'Nuovo sprite:' button and a 'Nuovo sfondo:' button. The right sidebar shows the 'Script' and 'Costumi' panels. A 'Suoni' panel is also visible, showing a 'meow' sound with a waveform. Annotations include: a pink box around the 'Suoni' tab with the text 'Per aggiungere un suono'; a green box around the 'Costumi' tab with the text 'Guarda se lo sprite ha altri costumi'; a cyan box around the 'Sprite' panel with the text 'Inserisci uno più protagonisti'; and a blue box around the 'Nuovo sfondo:' button with the text 'Per aggiungere uno sfondo'. Arrows point from these text boxes to the corresponding UI elements.

Per aggiungere un suono

Guarda se lo sprite ha altri costumi

Inserisci uno più protagonisti

Per aggiungere uno sfondo

## Alcuni utili blocchi per la storia

### Movimento

Fai muovere lo sprite

fai 10 passi

vai a x: 0 y: 0

cambia x di 10

scivola in 1 secondi a x: 0 y: 0

cambia y di 10

### Aspetto

Cambia l'aspetto del tuo sprite

passa al costume costume2

passa al costume seguente

cambia dimensione di 10

cambia effetto colore di 25

Fai apparire o nascondi il tuo sprite

mostra

nascondi

### Suono

Inserire suoni, melodie, strumenti, voci

produci suono meow

arresta tutti i suoni

passa a strumento 1

### Situazione

Lo sprite risponde quando riceve un comando

quando si clicca su

quando si preme il tasto spazio

quando si clicca questo sprite

### Controllo

Ripeti un'azione quante volte vuoi o per sempre

per sempre

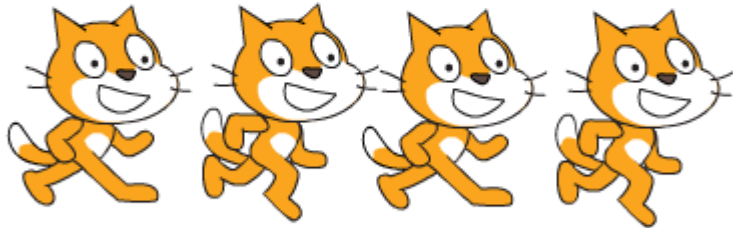
ripeti 10 volte

Inserisci una pausa

attendi 1 secondi

Rendi il tuo sprite interattivo assegnandoli comandi e unendo i blocchi

# Due passi



```
quando si clicca su [bandiera verde]
  produci suono meow2
  fai 10 passi
  attendi 0.1 secondi
  passa al costume seguente
```

Quando clicchi sulla bandiera verde il gatto miagola e si muove. Cambiando costume sembra che cammini davvero.

```
quando si clicca su [bandiera verde]
  produci suono meow2
  ripeti 10 volte
    fai 10 passi
    attendi 0.1 secondi
    passa al costume seguente
  rimbalza quando tocchi il bordo
```

Se usi un blocco «Ripeti» il comando viene ripetuto per 10 volte. E se arriva a toccare il bordo si gira e torna indietro

Cambia colore



```
cambia effetto colore di 25
```

**CLICCA SOPRA I BLOCCHI  
PER ATTIVARLI E VEDERE  
SE FUNZIONANO**

# Vola

Premi le frecce per muovere

CLICCA SOPRA I BLOCCHI PER ATTIVARLI E VEDERE SE FUNZIONANO

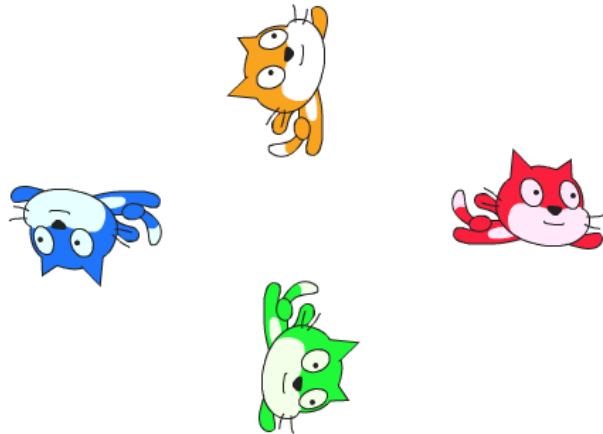


Diagram showing four Scratch code blocks for movement, each associated with a direction key:

- Yellow box:** "quando si preme il tasto freccia su" -> "punta in direzione 0" -> "fai 10 passi"
- Blue box:** "quando si preme il tasto freccia sinistra" -> "punta in direzione -90" -> "fai 10 passi"
- Red box:** "quando si preme il tasto freccia destra" -> "punta in direzione 90" -> "fai 10 passi"
- Green box:** "quando si preme il tasto freccia giù" -> "punta in direzione 180" -> "fai 10 passi"

In the center, a set of four arrow keys (up, down, left, right) is shown.

Ops, il gatto blu vola a testa in giù?!  
Come posso risolverlo?

Cambia il suo stile di rotazione:

usa **porta stile rotazione a sinistra-destra**

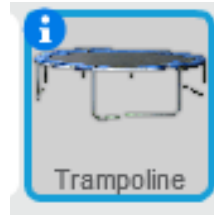
Diagram illustrating the change in rotation style for the blue cat:

Left panel (Cat1 Flying5):  
x: 58 y: -14 direzione: 90°  
stile di rotazione: **libera** (circular arrow icon)

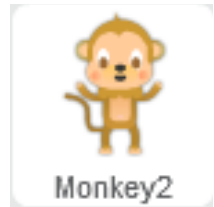
Right panel (Cat1 Flying4):  
x: -172 y: -10 direzione: -90°  
stile di rotazione: **sinistra-destra** (horizontal arrow icon)

A blue arrow points from the left panel to the right panel, indicating the transition.

# Salta

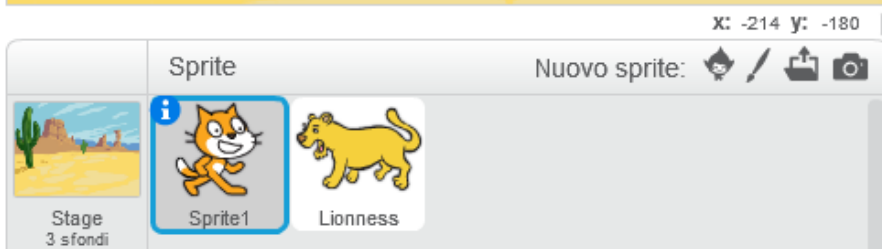


```
quando si clicca questo sprite  
vai a x: 2 y: -120  
invia a tutti Salta
```



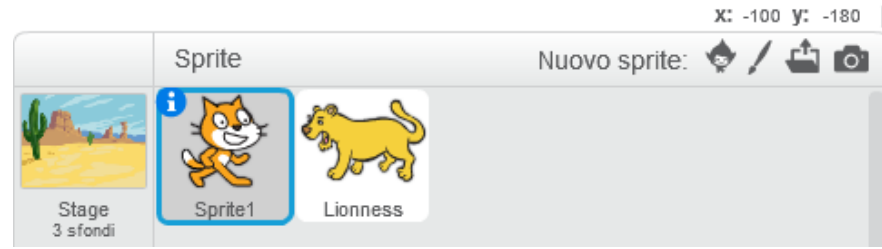
```
quando ricevo Salta  
passa al costume monkey2-b  
scivola in 1 secondi a x: -1 y: -33  
ripeti 4 volte  
  passa al costume monkey2-a  
  cambia y di 20  
  attendi 0.3 secondi  
  cambia y di -20  
  passa al costume monkey2-b  
  attendi 0.3 secondi  
scivola in 1 secondi a x: -1 y: -33
```

Un numero positivo ti fa saltare in alto,  
uno negativo ti va cadere verso il basso



### Esempio di Scena 1: Il dialogo

Clicca sulla bandiera verde per iniziare e verifica se funziona



### Comandi dello Sprite 1: Gatto

```

quando si clicca su [bandiera verde]
vai a x: -171 y: -26
ripeti 10 volte
  fai 10 passi
  passa al costume seguente
  attendi 0.1 secondi
  ↻
dire Che strano gatto che sei! per 1 secondi
  
```

Imposta la posizione del gatto ogni volta che inizia la storia

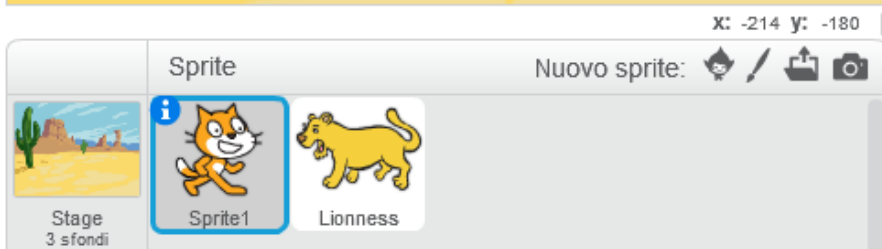
Decidi cosa far dire al tuo personaggio

### Comandi dello Sprite 2: Leonessa

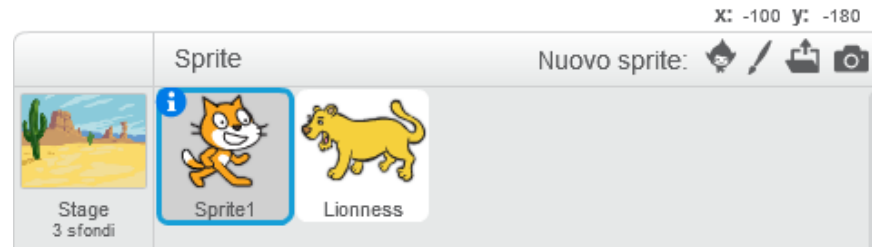
```

quando si clicca su [bandiera verde]
attendi 2 secondi
dire Perchè sono una leonessa per 2 secondi
  
```

Decidi la risposta del tuo personaggio



Se vuoi coordinarli in modo che uno il leone risponda quando il gatto ha finito di parlare usa i blocchi situazione



Manda un ordine agli altri sprite

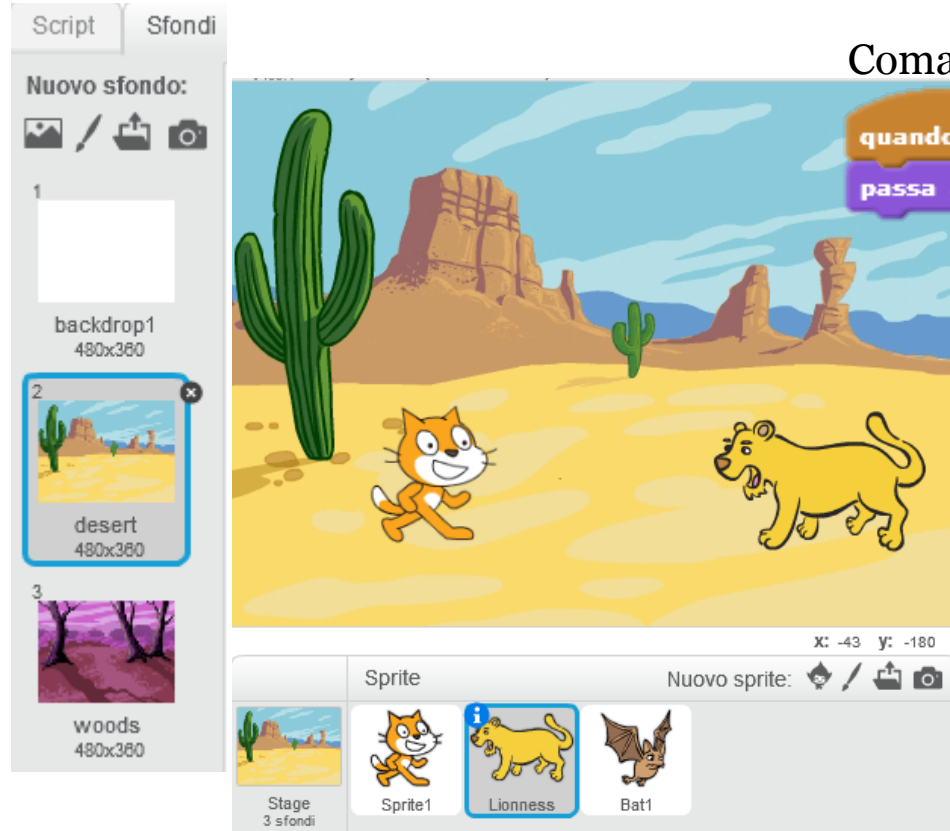
```
quando si clicca su [bandierina]
ripeti 10 volte
  fai 10 passi
  passa al costume seguente
  attendi 0.1 secondi
  invia a tutti [rispondi]
  dire [Che strano gatto che sei!] per 2 secondi
```

```
quando ricevo [rispondi]
attendi 2 secondi
dire [Perchè sono una leonessa] per 2 secondi
```

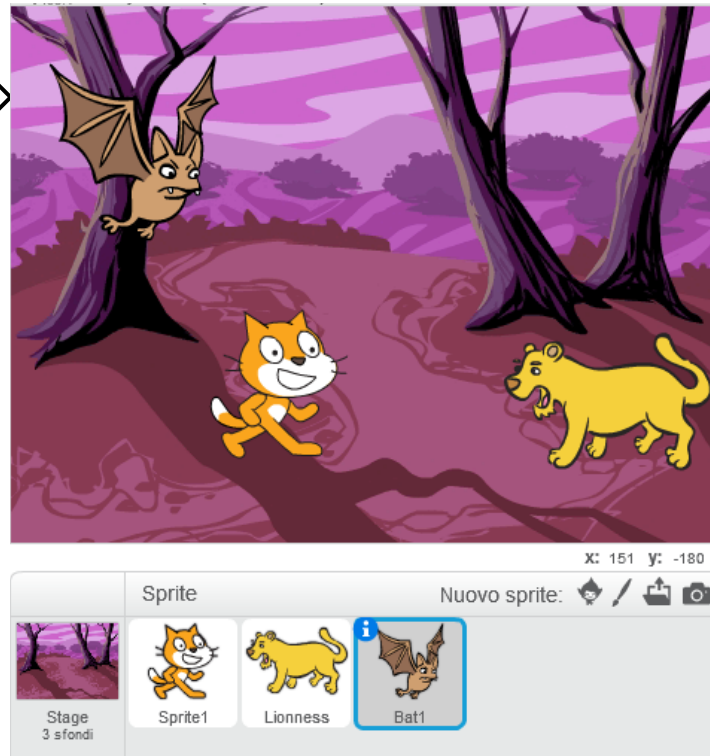
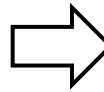


## Esempio di Scena 2: Cambio scena

Aggiungi diversi sfondi per cambiare scena



Comandi dello Sprite 2: Leonessa



*Ma è comparso un pipistrello?!  
Era nascosto...*

Comandi dello Sprite 3: Pipistrello