



IVANA SACCHI

# SCRATCH: DIECI PROGETTI PER INIZIARE

*PROGETTI E MATERIALE PRONTI*

*PER ESSERE REALIZZATI E/O RIPROPOSTI IN AULA*



# SOMMARIO

- 4 Download e installazione
  - 4 Impostare l'interfaccia in italiano
- 6 Come sono organizzati i progetti
- 7 Il prato magico
  - 8 Inserire lo sfondo
  - 9 Inserire l'albero
  - 10 Inserire i fiori rossi
  - 15 Inserimento degli altri fiori: copiare il codice
  - 16 Il prato "magico": modificare il colore durante l'animazione
  - 17 Inserire il sole: modificare l'immagine di un costume
  - 18 Realizzare il video
  - 20 Visualizzare l'animazione a tutto schermo
  - 20 In aula
- 21 Lo stagno
  - 22 In aula
- 23 In fondo al mare
  - 24 In aula
- 25 Biglietto di Buon Natale multimediale
  - 26 Utilizzare lo strumento Testo
  - 27 Inserire la musica
  - 28 In aula
- 29 La fattoria
  - 29 Utilizzare i suoni
  - 31 Realizzare un file eseguibile
  - 34 In aula
- 35 *Disegnare un casa*
  - 35 Le coordinate di Scratch
  - 36 Le funzioni: definire nuovi blocchi
  - 39 In aula
- 40 Realizzare un labirinto
  - 40 Muovere uno sprite con la tastiera
  - 42 La condizione logica
  - 42 Gestire i messaggi
  - 44 Disegnare la traccia del percorso
  - 45 In aula
- 46 Scambiamoci le figurine

- 46 Realizzare una narrazione
- 49 Spostare le figurine
- 51 Inserire il quiz finale
- 51 In aula
- 52 Racchetta e Pallina
  - 52 Inserire gli sfondi
  - 53 Inserire gli sprite
  - 53 Le variabili
  - 54 Inseriamo il codice
  - 57 In aula
- 58 Il gatto matematico
  - 58 Il codice
  - 59 In aula
- 60 Download del materiale

## DOWNLOAD E INSTALLAZIONE

*Scratch* può essere utilizzato on-line oppure installato sul computer. Per queste attività utilizzerò la versione installata,

Collegarsi all'indirizzo <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>.



Allo *Step 1* installare *Adobe Air* scegliendo la versione adatta al proprio sistema operativo; questa installazione va eseguita solo se *Adobe Air* non è già presente sul computer; in caso di dubbio procedere comunque con l'installazione (verrà segnalato che il software è già presente).

Scaricare *Adobe Air* per il proprio sistema operativo. Durante il download è possibile che venga proposta l'installazione di altri servizi: chiudere pure le eventuali finestre.



AdobeAIRinstaller.exe

Avviare l'installazione utilizzando il file scaricato. Se *Adobe Air* è già presente verrà visualizzata questa finestra:



In caso contrario procedere con l'installazione.

Allo *Step 2* scaricare e installare *Scratch*.



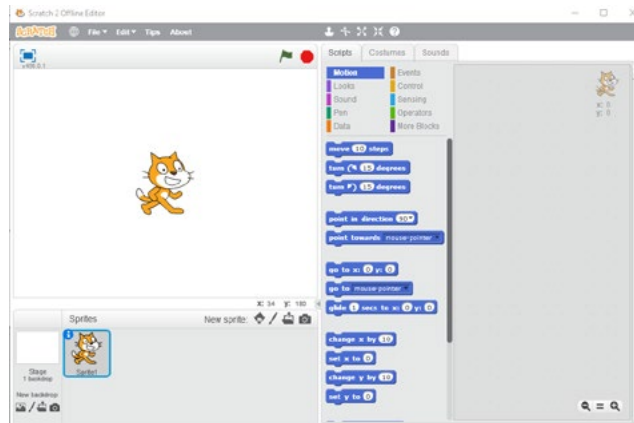
Scratch-456.0.1.exe

## IMPOSTARE L'INTERFACCIA IN ITALIANO

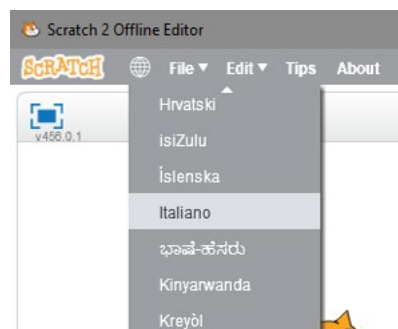
Avviare *Scratch* utilizzando l'icona del programma.



Verrà visualizzata la finestra del programma:



In alto a sinistra cliccare sull'icona del mondo e scegliere la lingua italiana.



## COME SONO ORGANIZZATI I PROGETTI

Per ognuno dei dieci progetti proposti sono disponibili:

- gli obiettivi: cosa si saprà fare dopo aver realizzato il progetto
- le indicazioni passo-passo per la realizzazione del progetto
- se necessario, il materiale per la realizzazione del progetto
- per i primi otto progetti il link ad un video-tutorial

La cartella con il materiale relativo a tutti i progetti contenuti nel testo, i progetti e i video-tutorial possono essere scaricati al link riportato nel capitolo **DOWNLOAD DEL MATERIALE**.

## IL PRATO MAGICO

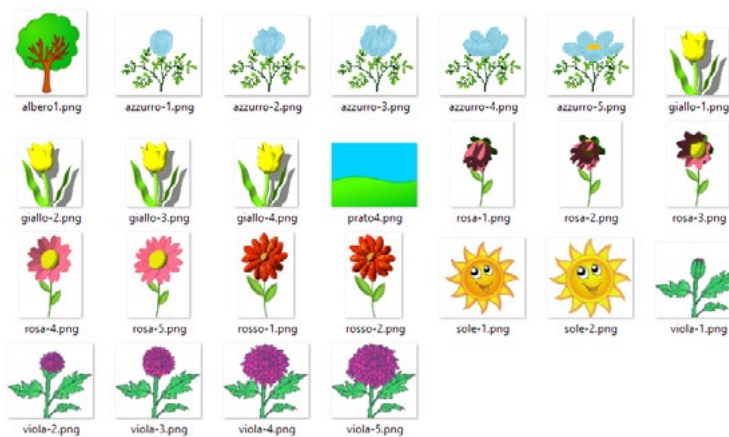
Il video è disponibile all'indirizzo [goo.gl/psqZDp](http://goo.gl/psqZDp) . In alternativa può essere scaricato all'indirizzo indicato nel capitolo **DOWNLOAD DEL MATERIALE**.

In questo progetto vedremo

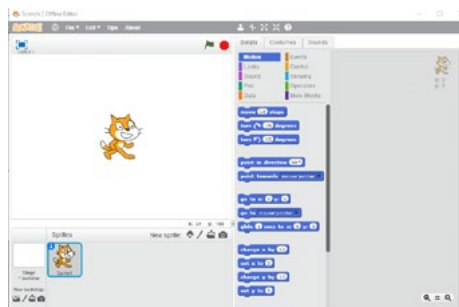
- come gestire *sfondi* e *sprite*,
- come avviare e interrompere un'animazione,
- come gestire i *costumi* (proprietà di un oggetto),
- alcune azioni di un oggetto,
- come copiare le azioni da un oggetto all'altro,
- come realizzare un video della nostra animazione.

Nonostante all'interno di *Scratch* vi sia una libreria di immagini utilizzabili sia come sfondo che come *sprite*, utilizzeremo archivi esterni realizzati in funzione dell'attività. Scaricare la cartella del materiale indicata nel capitolo **DOWNLOAD DEL MATERIALE**.

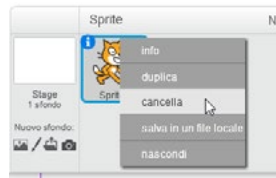
Le immagini necessarie sono all'interno della cartella *01-prato*.



Avviare *Scratch*.



Nell'area di lavoro è già presente uno *sprite* (il gattino). Eliminarlo: clic destro sull'icona nell'area in basso e scegliere **CANCELLA**.



Ora non sono più presenti *sprite*.

## INSERIRE LO SFONDO

Lo *sfondo* è presente: non è possibile eliminarlo, in quanto almeno uno sfondo deve sempre essere presente.

Selezionare l'icona dello sfondo in basso a sinistra.

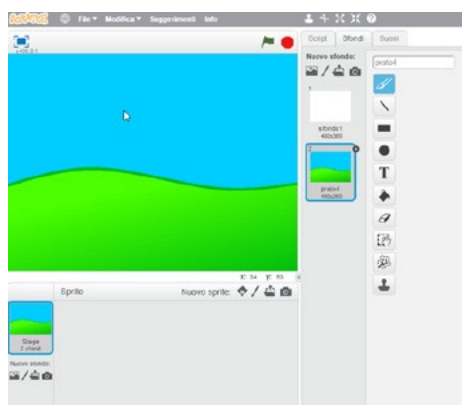


Selezionare l'icona **CARICA UNO SFONDO DA UN FILE**, appena sotto.



Ricerca nella cartella *01-il prato* l'immagine *prato*.

L'immagine verrà immediatamente applicata allo sfondo nella scena.



Contemporaneamente, nella colonna centrale dell'area di lavoro (che contiene tre schede), si è aperta la scheda **SFONDI**.

Qui possiamo verificare che la nuova immagine non ha sostituito lo sfondo precedente bianco: è stato aggiunto un nuovo sfondo. Il nuovo sfondo è selezionato, quindi è applicato alla scena.

Lo sfondo bianco in realtà non ci serve: è possibile eliminarlo. Per eliminarlo selezionare la sua anteprima e cliccare sull'icona a forma di croce che viene selezionata.