

**PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007**  
**MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro**

## Programmare con Scratch

### Lo Storytelling

Con Scratch è possibile realizzare con la tecnica dello **Storytelling**, delle narrazioni strutturate animate con fumetti, messaggi audio e suoni.

Vediamo come fare:

- 1) Pensare quale storia realizzare e costruire uno schema con le battute (dialoghi) e le scene (uno storyboard) con qualsiasi strumento sia digitale che cartaceo.

<p>Scena 1</p> <p align="center"><b>Un bambino a scuola sta da solo durante la ricreazione ed è triste.</b></p> <p>Sfondo: cortile della scuola          Personaggi: bambino</p>	<p>Scena 2</p> <p align="center"><b>Si avvicina un altro bambino e fanno amicizia.</b></p> <p>Sfondo: cortile della scuola          Personaggi: bambino 1, bambino 2</p> <p>Dialoghi:          Bambino 2 "Ciao, perché sei triste?"          Bambino 1 "Non conosco nessuno, tu come ti chiami?"          Bambino 2 "Mario e tu?"          Bambino 1 "Igor, vengo dall'Ucraina, vuoi essere mio amico?"          Bambino 2 "Ma certo Igor, vieni andiamo a giocare insieme!"</p>	<p>Scena 3</p> <p align="center"><b>i bambini vanno a giocare insieme.</b></p> <p>Sfondo: cortile della scuola          Personaggi: bambino 1, bambino 2</p>
--	--	--

- 2) Procedere con gli strumenti messi a disposizione dal programma Scratch per la realizzazione di ogni scena.

Ecco i principali:

- SFONDO
- SPRITE
- COMANDI



**PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007**  
**MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro**

SFONDO e SPRITE, già sappiamo come utilizzarli, vediamo ora i comandi per far parlare gli sprite.

Con questo comando:



posso far dire qualcosa al personaggio per un certo numero di secondi. Alternando i comandi per ogni personaggio realizzo i dialoghi secondo come avevo deciso nello storyboard.

Per far parlare in successione i due personaggi devo avvisare quando ognuno finisce inviando un messaggio.



Ecco di seguito i comandi completi per realizzare lo storytelling per i due personaggi (Sprite)



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

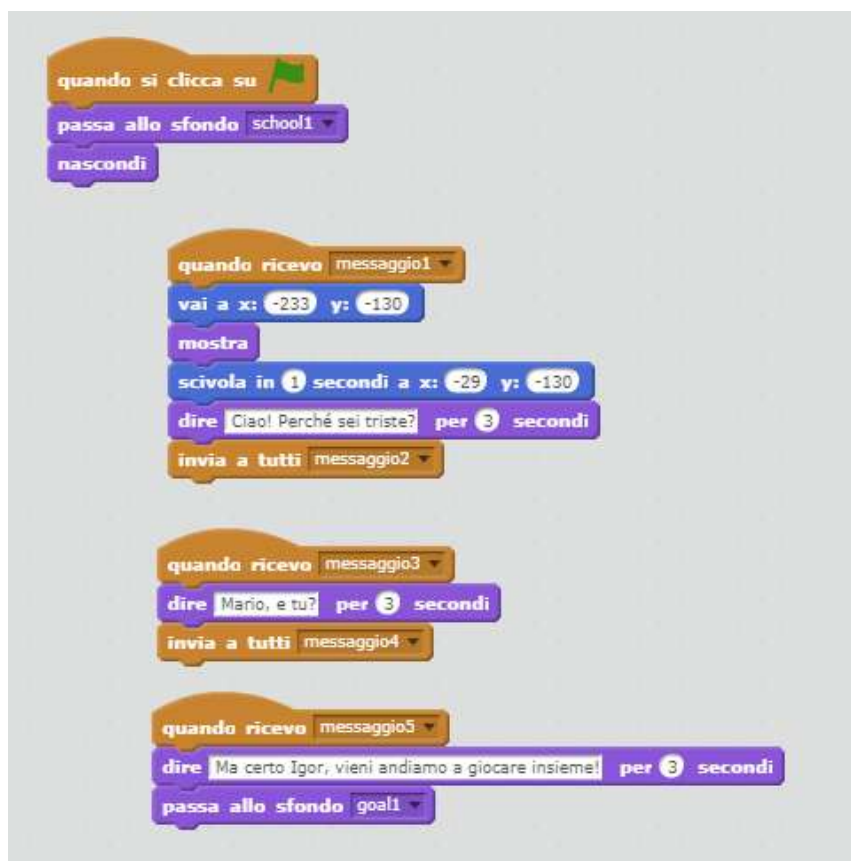
pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scuolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (PSE)

**PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007**  
**MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro**



Sprite 2 (bambino felice, Mario)



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scuolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (PSE)

PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007  
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro



Sprite 1 (bambino triste, Igor)

Adesso prova tu a realizzare uno **Storytelling** con Scratch.