



Girls Who Code At Home

Narrazione digitale
Animazioni con Scratch

Panoramica delle attività

Lo storytelling consente alle persone di condividere le loro esperienze, i pensieri e gli stati d'animo. Lo storytelling può essere un mezzo potente per sostenere gli altri in un momento difficile! In questa attività imparerai come pianificare e programmare una storia digitale con Scratch e condividere una storia edificante, divertente o informazioni importanti per aiutare le persone. Il tipo di storia che vuoi raccontare dipende da te! Prima di scrivere la tua storia e iniziare a scriverne il codice, ti consigliamo di dare un'occhiata a Woman in Tech Spotlight di Nonny de la Peña, in primo piano. Nonny, conosciuta anche come la "Madrina della realtà virtuale", ha battuto, fra le primissime, la strada dell'uso della realtà virtuale (VR), della grafica e dell'audio per raccontare storie avvincenti in un genere chiamato giornalismo immersivo. Nel 2006 ha fondato Emblematic per dare vita a storie più coinvolgenti.

Materiali

- [Scratch Online](#) o [Scratch Offline](#)
- [Esempio di progetto di storia digitale](#) (con estensioni)
- Foglio di lavoro di pianificazione e storyboard
- Penna, matita o pennarelli

Women in Tech Spotlight: Nonny de la Peña



Invece di leggere semplicemente un articolo di giornale, immagina di essere sulla scena del giornalista. Come sarebbe vedere ciò che vede e sentire ciò che sente?

Nonny de la Peña, conosciuta anche come la “Madrina della realtà virtuale”, ha battuto, fra le primissime, la strada dell’uso della realtà virtuale (VR), della grafica e dell’audio per raccontare storie avvincenti in un genere chiamato giornalismo immersivo. Nel 2006 ha fondato Emblematic per dare vita a storie più coinvolgenti.

Ha raccontato storie che trattano dalla detenzione in isolamento nelle carceri statunitensi, allo scioglimento delle calotte di ghiaccio nelle regioni polari, alla guerra in Siria.

In [questo video](#) puoi ascoltare Nonny parlare del perché ritiene che la realtà virtuale sia importante nella narrazione delle storie. Parla anche dei rischi che si è assunta adottando, fra le prime, la tecnologia per far sì che la sua idea diventasse realtà!

Riflettere

Per lavorare in campo informatico non basta avere talento nella programmazione. Prenditi del tempo per riflettere su come Nonny e il suo lavoro hanno a che fare con i cavalli di battaglia che i grandi informatici puntano a costruire: coraggio, resilienza, creatività e motivazione.



CREATIVITÀ

Nonny ha creato un nuovo settore del giornalismo chiamato **giornalismo immersivo**. Preferisce raccontare storie attraverso la realtà virtuale poiché “può far sentire le persone in un modo che niente, nessun’altra piattaforma in cui abbia mai lavorato, possa fare con successo allo stesso modo”.

Secondo te qual è il modo più efficace per raccontare storie? Quali sono i vantaggi del giornalismo immersivo?

Condividi le tue risposte con un familiare o un amico. Incoraggia gli altri a ottenere maggiori informazioni su Nonny per partecipare alla discussione!

Fase 1: Progetta la tua storia creando uno storyboard (15 minuti)

Prima di iniziare a scrivere qualsiasi codice, sarebbe bene impiegare del tempo a pianificare ciò che vuoi creare. Uno storyboard è un'organizzazione grafica che si usa per pianificare una narrazione o una storia. La maggior parte dei film e delle animazioni digitali inizia prima come storyboard su carta. Per questa attività ti consigliamo di dedicare qualche minuto a disegnare o scrivere le scene o le parti principali della tua storia usando uno storyboard. Mentre pianifichi la tua storia digitale, puoi utilizzare il nostro storyboard e il modello di pianificazione alla fine di questa attività e riflettere sulle domande che ti proponiamo di seguito.

- Chi sono i personaggi della tua storia?
- Quale scenario o sfondo vorresti per la tua storia? Dove si svolge?
- Come inizierà la tua storia?
- Come finirà la storia?
- Cosa vuoi che lo spettatore assimili della tua storia? Quale messaggio speri di inviare?
- Quali sono gli eventi principali (1-3) che accadono durante la storia?

Se hai difficoltà a trovare idee, prova a esplorare progetti esistenti su Scratch o pensa a trasformare una delle tue storie preferite in un'animazione digitale. Di seguito puoi trovare alcuni esempi di animazioni di Scratch che ti consigliamo di provare!

- [Animazione sul bullismo](#)
- [Esempio di narrazione digitale](#)

Fase 2: Creare un nuovo progetto in Scratch e navigare nell'interfaccia (10 minuti)

Scratch è una piattaforma di programmazione gratuita e un linguaggio di programmazione basato su blocchi sviluppato dal MIT che ti consente di programmare storie interattive, giochi, animazioni.

1. Iscriviti o accedi a [Scratch](#).

Per salvare il tuo lavoro sulla piattaforma online di Scratch dovrai creare un account, se non ne hai già uno. Segui le istruzioni sul modulo di iscrizione per creare un account.

NOTA: Se hai meno di 13 anni avrai bisogno dell'indirizzo e-mail dei tuoi genitori per registrarti. Se non vuoi creare un account, puoi anche scaricare e utilizzare la [versione offline di Scratch 3.0](#).

Fase 2: Continua

2. Crea un nuovo progetto.

Dalla home page fai clic su **Create** per creare un nuovo progetto!

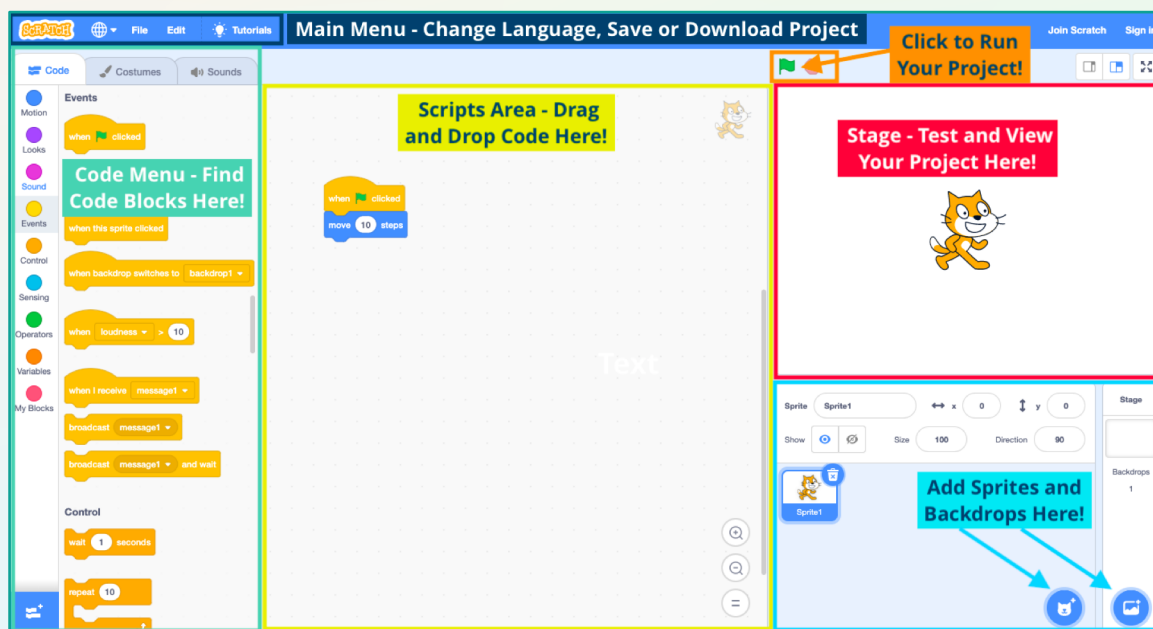


Poi, dai un titolo unico alla tua storia digitale, come “L’avventura ambientalista di Nonny”.



3. Esplora l'interfaccia di Scratch.

Se sei un nuovo utente di Scratch, impiega qualche minuto ad esplorarne l'interfaccia. Puoi anche guardare questo tutorial [Getting Started](#) di Scratch!



Fase 3: Pianifica la tua storia (15-60 minuti)

1. Aggiungi sprite e sfondi.

In Scratch, uno **sprite** è un oggetto in grado di eseguire azioni nel tuo programma. Ogni progetto di Scratch inizia con il gatto Scratch. Aggiungi tutti gli sprite o gli sfondi che vuoi dalla libreria facendo clic sulle icone sprite o sfondo nell'angolo in basso a destra dell'editor. Se hai trovato online immagini che desideri utilizzare nel tuo progetto, puoi passare con il mouse sopra le icone sprite o sfondo e selezionare **Upload Sprite** o **Upload Backdrop**.

2. Crea la prima scena.

Scratch è un linguaggio di programmazione basato su eventi, cioè il codice viene eseguito o attivato da eventi diversi. Ad esempio, i blocchi **When _ key is pressed** o **When mouse moved** possono attivare l'esecuzione degli script ogni volta che si verifica l'evento. In Scratch, i blocchi di eventi si trovano nel menu **Events**. In molti progetti si usa l'evento **When Green Flag Clicked** per avviare la maggior parte dei programmi.



Proviamolo nel tuo progetto!

- Seleziona il tuo sprite principale e aggiungi l'evento di partenza alla tua area degli script.
- Utilizzando lo storyboard come guida, scrivi il codice per la prima parte dell'animazione. Puoi utilizzare una combinazione di blocchi dai menu **Looks** e/o **Motion**, compreso il blocco **Say _ for 2 secs** per far condividere parte della storia dal tuo sprite.



3. Testa il tuo progetto.

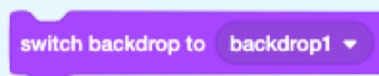
Ora che hai costruito la prima parte della storia digitale, prova la facendo clic sulla bandierina verde (green flag) o impostando qualsiasi evento tu abbia usato per avviare il progetto. Mentre collaudi il tuo progetto, poniti queste domande:

- Funziona come previsto?
- Tutte le azioni avvengono nel giusto ordine?

In caso contrario, apporta le modifiche necessarie ed esegui il debug del codice prima di procedere.

3. Aggiungi altre scene.

Quando riesci a far funzionare la prima parte della tua storia digitale, continua a utilizzare lo storyboard per sviluppare il piano e raccontare il resto della storia. Considera che puoi usare sfondi diversi e aggiungere altri sprite per rendere la storia più bella. Dal menu **Looks** puoi usare il blocco **Switch backdrop to _** per cambiare lo sfondo visualizzato o passare alla scena successiva. Assicurati di testare il progetto ogni volta che aggiungi scene nuove!



5. Concludi la storia.

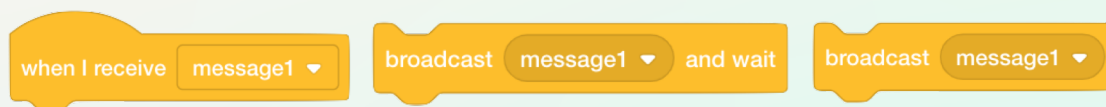
Tutte le storie devono finire, quindi non dimenticare di aggiungere un finale alla tua! Potresti voler includere titoli di coda, fonti di ispirazione o chiedere ai tuoi utenti di fare qualcosa alla fine.

Fase 4: Un tocco extra (5-30 minuti)

Ci sono tantissimi modi di rendere la tua storia digitale ancora più avvincente! Ti consigliamo di esplorare le risorse della [scheda Idee](#) di Scratch.

- **Usa Broadcast per far comunicare sprite e sfondi.**

Un broadcast è un messaggio inviato tramite il programma Scratch, che attiva la ricezione di script, o blocchi di codice. Questi blocchi sono utili perché attivano script specifici. Sono simili agli eventi, ma consentono agli sprite di interagire tra loro senza alcun input esterno. Se vuoi saperne di più, leggi su [Scratch Wiki](#) ed esplora questo [esempio di progetto](#).



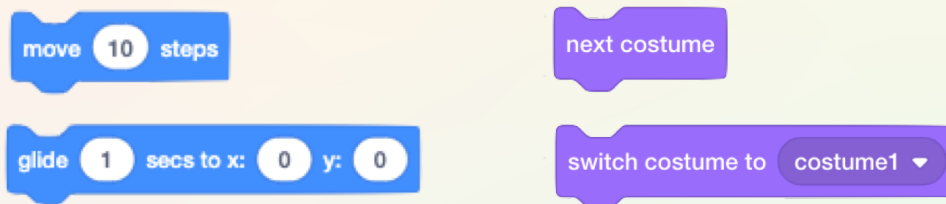
Quando la parte principale della tua animazione funziona, prova a utilizzare il broadcast per aggiungere un po' di verve alla tua storia. Vuoi far parlare o comparire un altro sprite in un determinato momento? Vuoi utilizzare il broadcast per spostare gli sprite o aggiungere un effetto grafico? Pensa a dove potresti aggiungere blocchi di broadcast nel tuo progetto per inserire sequenze di eventi e azioni che hai pianificato.

Suggerimenti per il broadcast:

- Per risparmiare tempo puoi trasmettere lo stesso messaggio a più sprite e allo sfondo!
- Assicurati di dare nomi specifici ai tuoi messaggi di broadcast, così sarà più facile ricordare lo scopo del messaggio. Ad esempio, se vuoi far camminare uno sprite, potresti trasmettere un messaggio chiamato "cammina".

- **Aggiungi movimento agli sprite della tua storia.**

Perché non far muovere i tuoi sprite sulla scena per rendere la visione più interessante? Prova a usare i blocchi **move _ steps** o **glide _ secs to x:_ y:_** dal menu **Motion** per spostare lo sprite. Se hai usato uno sprite dalla libreria di Scratch puoi vedere se sono disponibili più costumi. Puoi creare l'effetto della camminata abbinando i blocchi di movimento con i blocchi **next costume** o **switch costume to _**. Prova a ripetere la sequenza fino a trovare la combinazione che ti piace. Puoi anche provare il tutorial [Animate A Character](#) di Scratch per imparare come animare i tuoi sprite.



- **Aggiungi effetti grafici ai tuoi sprite o sfondi.**

Nel menu Looks troverai molti blocchi di effetti grafici diversi. Prova a sperimentare blocchi come **change size by_** o **change color effect by _** per vedere cosa succede. Ti consigliamo di guardare i tutorial [Add Effects e Make It Spin](#) di Scratch per aggiungere effetti e far ruotare gli sprite.



- **Aggiungi suoni ai tuoi sprite o sfondi.**

Esplora le opzioni del menu **Sound** per aggiungere effetti sonori al tuo progetto. Nella libreria di Scratch puoi trovare suoni già disponibili per l'uso, altrimenti puoi registrare o caricare i tuoi suoni! Puoi anche provare il tutorial [Record a Sound](#) di Scratch.



Fase 5: Condividi la tua creazione (5 minuti)

1. Condividi il progetto su Scratch.

Una volta terminato il progetto, o almeno quando è pronto per la condivisione con gli altri, puoi premere il pulsante Share di Scratch. Ti consigliamo di aggiungere istruzioni alla pagina del progetto per aiutare gli utenti a capire come visualizzare la tua storia digitale. Se hai utilizzato altre immagini o suoni, cita i crediti nella pagina del progetto aggiornando la sezione Notes and Credits.

2. Condividi con Girls Who Code at Home le soluzioni che hai trovato per le tue sfide!

Non dimenticare di condividere i tuoi progetti sui social media. Tagga @girlswhocode e usa l'hashtag #codefromhome. Potremmo anche nominarti sul nostro account!

Foglio di lavoro di pianificazione e storyboard

Chi sono i personaggi della tua storia?

Quale scenario o sfondo vorresti per la tua storia? Dove si svolge la tua storia?

Come inizierà la tua storia?

Come finirà la storia?

Cosa vuoi che lo spettatore assimili della tua storia? Quale messaggio speri di inviare?

Quali sono gli eventi principali (1-3) che accadono durante la storia?

1.

Foglio di lavoro di pianificazione e storyboard

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

Foglio di lavoro di pianificazione e storyboard

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA:

SCENA N°__ NOME DELLA SCENA: