

IL PROGETTO DELLA 4 C  
IC SAN FRANCESCO DA PAOLA  
GENOVA

**Abbasso il riscaldamento globale!**



SIAMO LA CLASSE 4 C  
DELL'ISTITUTO  
COMPRESIVO SAN  
FRANCESCO DA PAOLA DI  
GENOVA.

---



CI PIACE LAVORARE INSIEME ED  
AFFRONTARE SEMPRE NUOVE  
SFIDE!





---

PER QUESTA OCCASIONE, ABBIAMO SCELTO IL TEMA DEL RISCALDAMENTO GLOBALE PERCHÉ È UN ARGOMENTO CHE INTERESSA TUTTI, SOPRATTUTTO IL NOSTRO FUTURO.

---

The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a white, rounded, bubbly font with a thick orange outline, set against a light blue background.

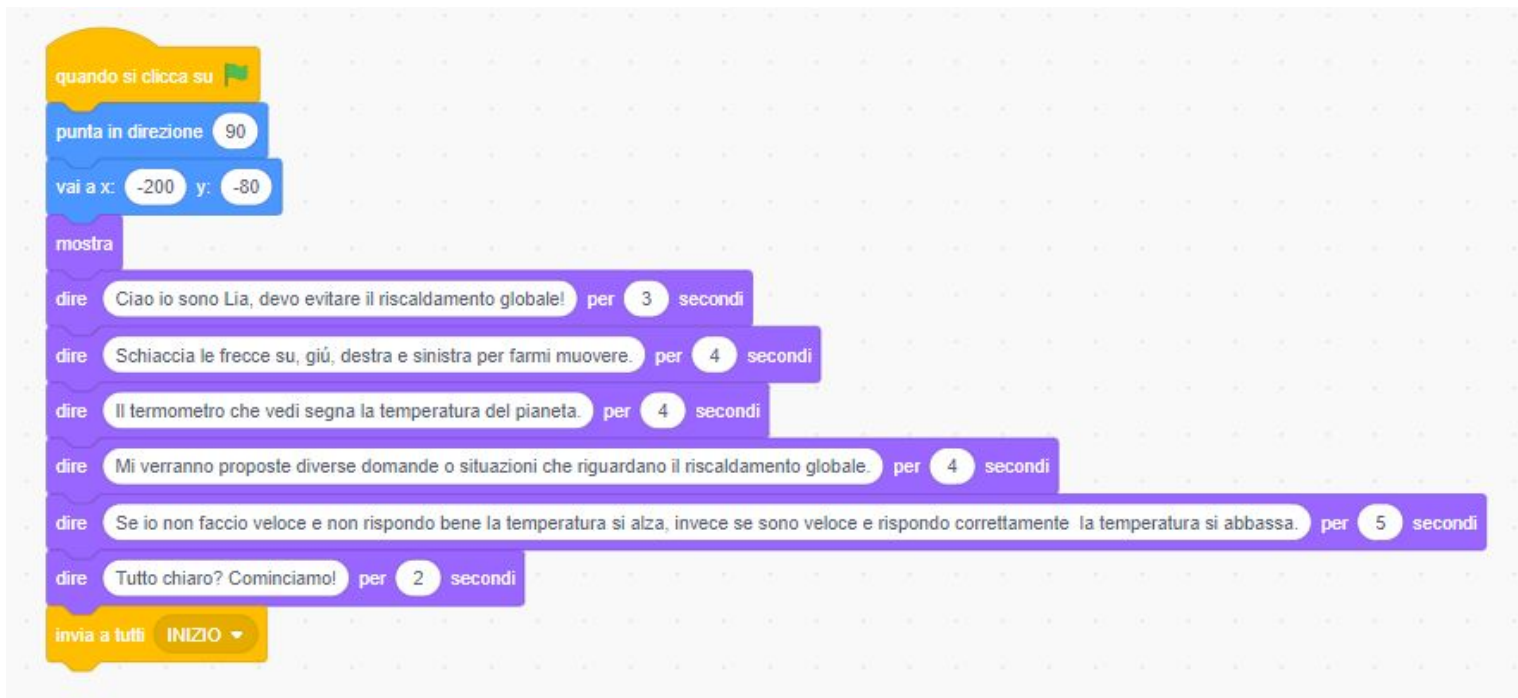
ABBIAMO DECISO DI FARE UN GIOCO CHE AIUTASSE A CAPIRE I COMPORTAMENTI CORRETTI PER AIUTARE IL NOSTRO PIANETA. LO STRUMENTO CHE ABBIAMO USATO È SCRATCH, PERCHÉ LO CONOSCEVAMO GIÀ E CI DIVERTIAMO AD UTILIZZARLO.

---

VI PRESENTIAMO I  
NOSTRI SPRITE

# LIA (PRESENTAZIONE)

Abbiamo scelto un personaggio che si chiama Lia. Quando si clicca su bandierina verde, lei va in una posizione in basso a sinistra (a x: -200 y: -80), si mostra e dice: "Ciao io sono Lia, devo evitare il riscaldamento globale!" e spiega come si gioca con altri fumetti, poi invia il messaggio INIZIO a tutti gli sprite.



```
quando si clicca su [bandierina verde]
  punta in direzione 90
  vai a x: -200 y: -80
  mostra
  dire "Ciao io sono Lia, devo evitare il riscaldamento globale!" per 3 secondi
  dire "Schiaccia le frecce su, giù, destra e sinistra per farmi muovere." per 4 secondi
  dire "Il termometro che vedi segna la temperatura del pianeta." per 4 secondi
  dire "Mi verranno proposte diverse domande o situazioni che riguardano il riscaldamento globale." per 4 secondi
  dire "Se io non faccio veloce e non rispondo bene la temperatura si alza, invece se sono veloce e rispondo correttamente la temperatura si abbassa." per 5 secondi
  dire "Tutto chiaro? Cominciamo!" per 2 secondi
  invia a tutti INIZIO
```

The image shows a Scratch script for a character named Lia. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block, followed by a blue 'turn 90 degrees' block, and another blue 'go to x: -200 y: -80' block. A purple 'show' block is then used. The script continues with seven purple 'say' blocks, each containing a different line of dialogue and a duration in seconds. The final block is a yellow 'send message to all' block with the message 'INIZIO'.

# LIA (MOVIMENTO)

Quando si schiaccia su freccia giù, Lia punta in basso, passa al costume “avery walking d” e fa 20 passi.

Quando si schiaccia su freccia giù Lia punta in basso, passa al costume “avery walking d” e fa 20 passi.

Quando si schiaccia freccia destra, Lia punta a destra, passa al costume “avery walking a”, aspetta 0.2 secondi e fa 15 passi, poi passa a “avery walking b” attende 0.2 secondi e fa altri 15 passi, stessa cosa per i costumi avery walking c e d.

Quando si schiaccia freccia sinistra, Lia punta a sinistra, passa al costume “avery walking a”, aspetta 0.2 secondi e fa 15 passi poi passa a avery walking b attende 0.2 secondi e fa altri 15 passi, stessa cosa per i costumi avery walking c e d.

Quando riceve il messaggio GAME OVER si nasconde perchè il gioco è finito.

The image displays five Scratch code blocks for Lia's movement logic, arranged in three columns. The first column contains a sequence of blocks for the 'freccia sinistra' (left arrow) event: 'quando si preme il tasto freccia sinistra', 'punta in direzione -90', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-a', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-b', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-c', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-d', and 'attendi 0.2 secondi'. The second column contains two blocks for the 'freccia su' (up arrow) event: 'quando si preme il tasto freccia su', 'punta in direzione 0', 'passa al costume avery walking-d', and 'fai 20 passi'. The third column contains a sequence of blocks for the 'freccia destra' (right arrow) event: 'quando si preme il tasto freccia destra', 'punta in direzione 90', 'passa al costume avery walking-a', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-b', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-c', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-d', and 'attendi 0.2 secondi'. Additionally, there are two blocks for the 'GAME OVER' message: 'quando ricevo GAME OVER' and 'nascondi'.



# MACCHINA IN CODA

Siamo andati sul sito pngimg e abbiamo preso l'immagine di una macchina, l'abbiamo modificata e creato due costumi: uno col fumo e uno senza. In seguito abbiamo scritto i comandi: quando riceve il messaggio INIZIO, nasconde la macchinina e attendi numero a caso tra 1 e 15 secondi, abbiamo usato questo comando così gli sprite compaiono in un ordine casuale. Poi deve andare a x numero a caso tra 0 e 140, y numero a caso tra -130 e -20, passa al costume auto con fumo e compare, invia il messaggio fumo spento e quando lo riceve dice: "Un'auto è in coda e tiene il motore acceso, sta inquinando! Per spegnere il motore, devi andare sulla macchina."

Poi abbiamo usato il comando "ripeti fino a quando sta toccando Lia" e dentro ci abbiamo messo il comando di dire "Spicciati, il tempo scorre!" per 3 secondi, attendi 2 secondi e aumenta termometro di 0.1", se non tocca l'auto entro 2 secondi il termometro aumenta, poi se Lia tocca la macchinina (con fumo), si passa al costume auto senza fumo, si cambia il termometro di meno uno, attende un secondo e si nasconde.

Quando riceve il messaggio GAME OVER, si nasconde.

The image shows a Scratch script for a car character. The script is organized into several sections:

- Start (INIZIO):** When the green flag is clicked, the car is hidden. A "per sempre" (forever) loop begins.
- Initial Positioning:** Inside the loop, it waits for a random number of seconds between 1 and 15. Then, it sets random coordinates for x (0 to 140) and y (-130 to -20).
- Appearance and Message:** It switches to the "auto con fumo" costume and is shown. It sends a "fumo spento" message.
- Interaction with Lia:** A "ripeti fino a quando" (repeat while) loop starts, which continues as long as Lia is touching the car. Inside this loop:
  - It says "Spicciati, il tempo scorre!!!!!!!!!!!!" for 3 seconds.
  - It waits for 2 seconds.
  - It increases the thermometer by 0.1.
  - It switches to the "auto senza fumo" costume.
  - It says "Così si fa!"
  - It decreases the thermometer by 1.
  - It plays the "Magic Spell" sound and waits for it to finish.
  - It waits for 0.5 seconds.
  - It is hidden.
  - It waits for 30 seconds.
- End (GAME OVER):** When the "GAME OVER" message is received, the car is hidden.

# FINESTRA CON STUFA

Abbiamo preso una finestra ed una stufa da un sito di immagini che si chiama "PNGIMG", poi siamo andate su scratch e abbiamo messo questi comandi: quando ricevo il messaggio "inizio", nascondi lo sprite, in seguito abbiamo messo il per sempre e sotto "attendi un numero a caso tra 15 e 30 secondi."

Vai a x: -141 e y: 93, passa al costume finestra aperta, mostra e invia messaggio "finestra aperta."

Poi deve ripetere fino a quando sta toccando Lia e dire: "Fai presto!" Poi attendi 10 secondi.

Cambia termometro di 1, a questo punto finisce il "ripeti fino a quando"

Passa al costume finestra chiusa.

Cambia termometro di -1, riproduci il suono "Magic spell" e attendi la fine, aspetta 1 secondo e nascondi in modo che lo sprite non si veda.

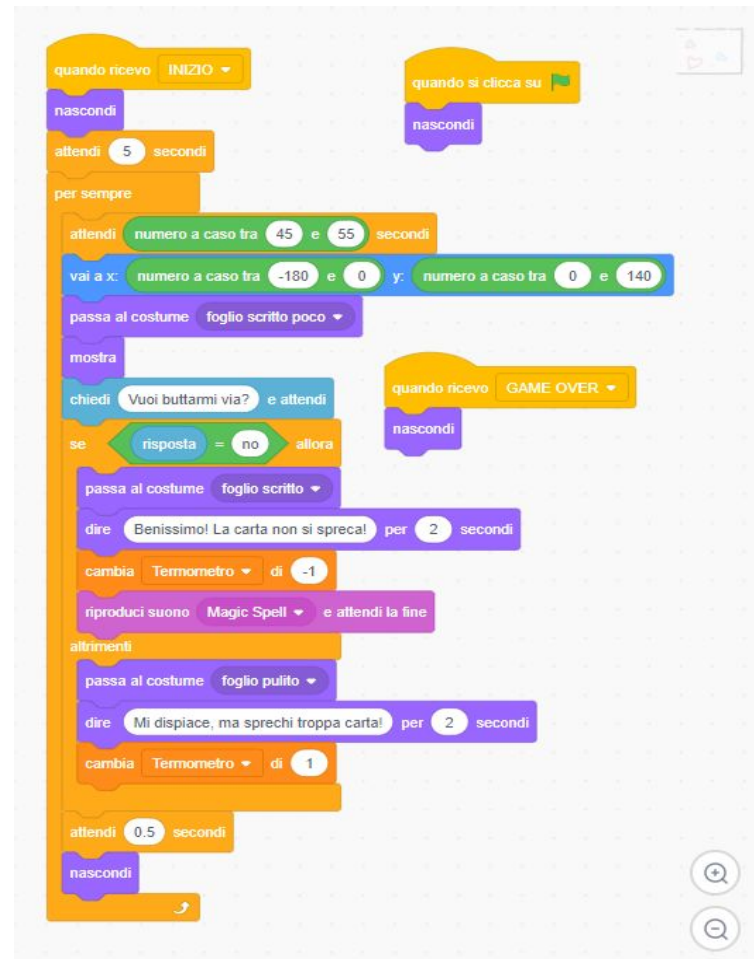
Alla fine finisce il per sempre.

The image shows a Scratch script for a character named Lia. The script is organized into several sections:

- Start:** A "quando ricevo INIZIO" block triggers a "nascondi" (hide) block.
- Per sempre loop:**
  - An "attendi" block with a random number between 15 and 30 seconds.
  - A "vai a x: numero a caso tra -160 e -40 y: numero a caso tra 40 e 130" block.
  - A "passa al costume" block set to "finestra aperta".
  - A "mostra" block.
  - An "invia a tutti" block with the message "finestra aperta".
  - A "ripeti fino a quando" block with the condition "sta toccando Lia". Inside this loop:
    - An "attendi" block for 2 seconds.
    - A "dire" block saying "Fai presto!!".
    - A "cambia" block for the "Termometro" variable by 0.1.
  - A "passa al costume" block set to "finestra chiusa".
  - A "cambia" block for the "Termometro" variable by -1.
  - A "dire" block saying "Siiii!".
  - A "riproduci suono" block for "Magic Spell" followed by "e attendi la fine".
  - An "attendi" block for 0.5 seconds.
  - A "nascondi" block.
  - An "attendi" block for 40 seconds.
- Other Triggers:**
  - "quando ricevo finestra aperta" triggers a "dire" block: "C'è una finestra aperta con una stufa accesa!!!" for 2 seconds.
  - "quando si clicca su" (the character) triggers a "nascondi" block.
  - "quando ricevo GAME OVER" triggers a "nascondi" block.

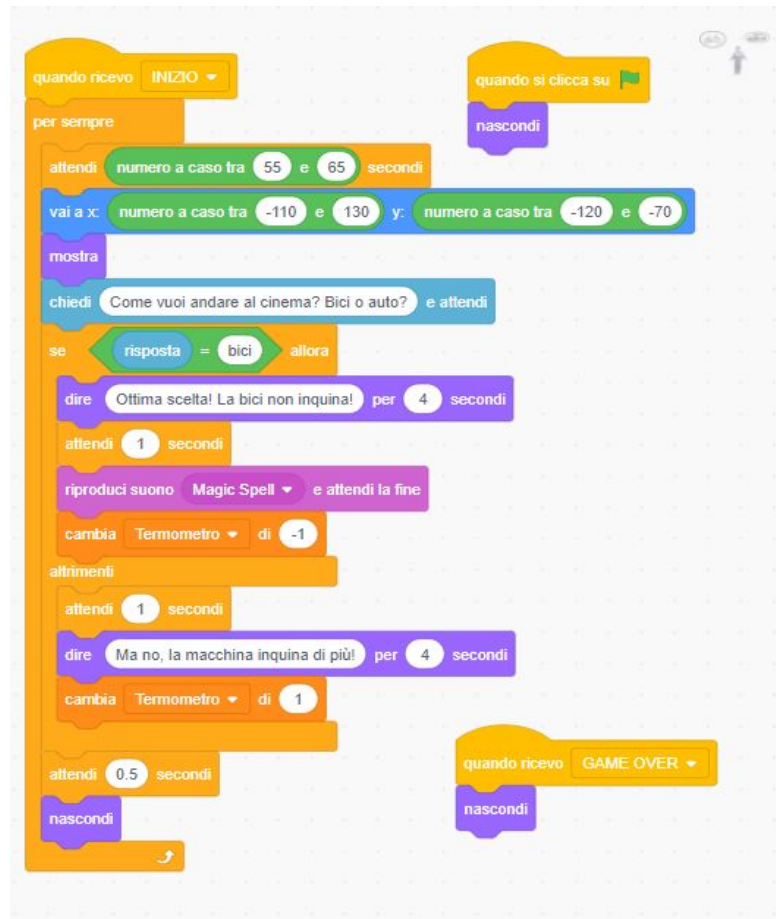
# FOGLIO

Siamo andate su "pngimg" e abbiamo preso l'immagine di un foglio. Poi abbiamo inserito i seguenti comandi: quando ricevo messaggio INIZIO, perché Lia ha mandato un messaggio a tutti che si poteva iniziare, si nasconde, perché dovrà comparire in un tempo a caso, attende 5 secondi, un "per sempre", perché deve farlo sempre e dentro il "per sempre" abbiamo messo: "attendi un numero a caso tra 45 e 55", almeno compaia in un momento casuale e non si sovrappone agli altri, va a x: "numero a caso tra -180 e 0" e y: "numero a caso tra 0 e 140", poi deve comparire il foglio leggermente scarabocchiato, quindi il comando è "passa al costume "foglio scritto poco", poi domanda: "Vuoi buttarmi via?", se la risposta è no, dice: "Bravissima! La carta non si spreca!", cambia termometro di -1, perché visto che è stata brava e la temperatura diminuisce di una tacca. Altrimenti cambia al costume a "foglio pulito" e dice: "Mi dispiace, ma sprechi troppa carta!", cambia "termometro" di 1, perché ha sbagliato e la temperatura aumenta di una tacca. Infine si nasconde. Inoltre quando si clicca su "bandierina verde" all'inizio si deve nascondere. così come quando riceve il messaggio GAME OVER.



# L'AMICO SAM

Il nostro sprite funziona così: quando riceve INIZIO, Sam (personaggio che fa la domanda) aspetta tra 55 e 65 secondi e poi compare in qualche posto a caso in basso e dice: "Vuoi andare al cinema con la bici o con l'auto?". Se il controllo della risposta è bici, dice: "Bravo, la bici inquina di meno!" e la temperatura si abbassa di 1, se risponde qualcos'altro, dice: "Ma no! L'auto inquina di più!" e la temperatura si alza di 1. Poi dopo mezzo secondo si nasconde. Anche quando riceve il messaggio GAME OVER, si nasconde.



# LAVANDINO

Quando riceve il messaggio INIZIO attende 10 secondi.

Per sempre, attende un numero a caso tra 10 e 40 secondi, va a x: numero a caso tra -180 e -30 e y: numero a caso tra -140 e -5 e passa al costume rubinetto aperto, si mostra e invia a tutti il messaggio rubinetto aperto.

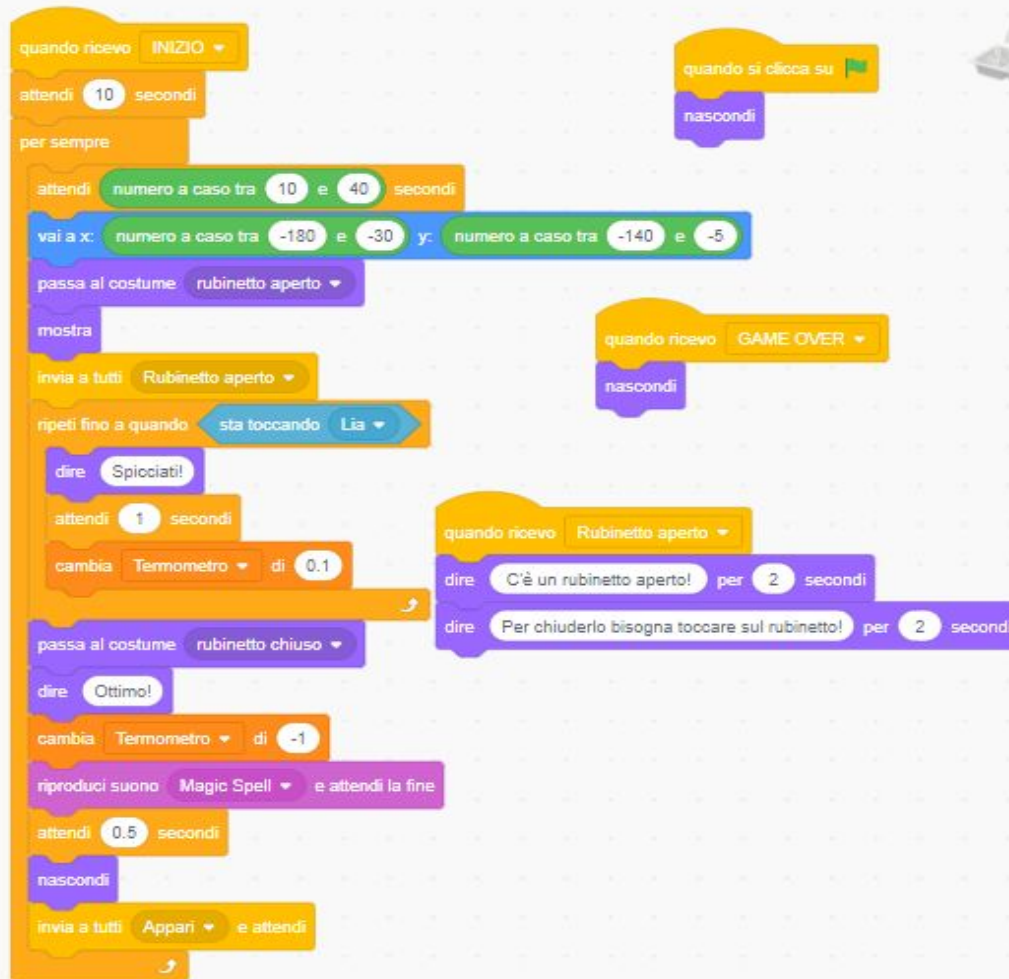
(per dire: "C'è un rubinetto aperto!" per 2 secondi).

In seguito dice: "Per chiuderlo bisogna toccare sul rubinetto!".

Fino a quando sta toccando Lia, ripete: "Spicciati!", attende 1 secondo e cambia il termometro di 0.1.

Successivamente passa al costume rubinetto chiuso, dice: "Ottimo!" e cambia termometro di -1.

Riproduce il suono Magic Spell e infine si nasconde. Quando riceve GAME OVER si nasconde.



# FRUTTIVENDOLO

Quando riceve il messaggio inizio si nasconde e poi attende un numero a caso tra i 40 e i 45 secondi perché così non interferisce con gli altri, in seguito va in alto a destra e si mostra, chiede a Lia "Compri mela o ananas?"

Se la risposta è uguale a mela il fruttivendolo dice "Bene! Questa mela è a Km zero!", quindi la temperatura si abbassa e riproduce il suono Magic Spell, invece se risponde un'altra cosa, lui dice "Risposta errata!" e la temperatura si alza. Dopo si nasconde.

Anche quando riceve GAME OVER, si nasconde.



# TELEVISIONE

Abbiamo preso l'immagine di una televisione e abbiamo creato due costumi: tv accesa e tv spenta.

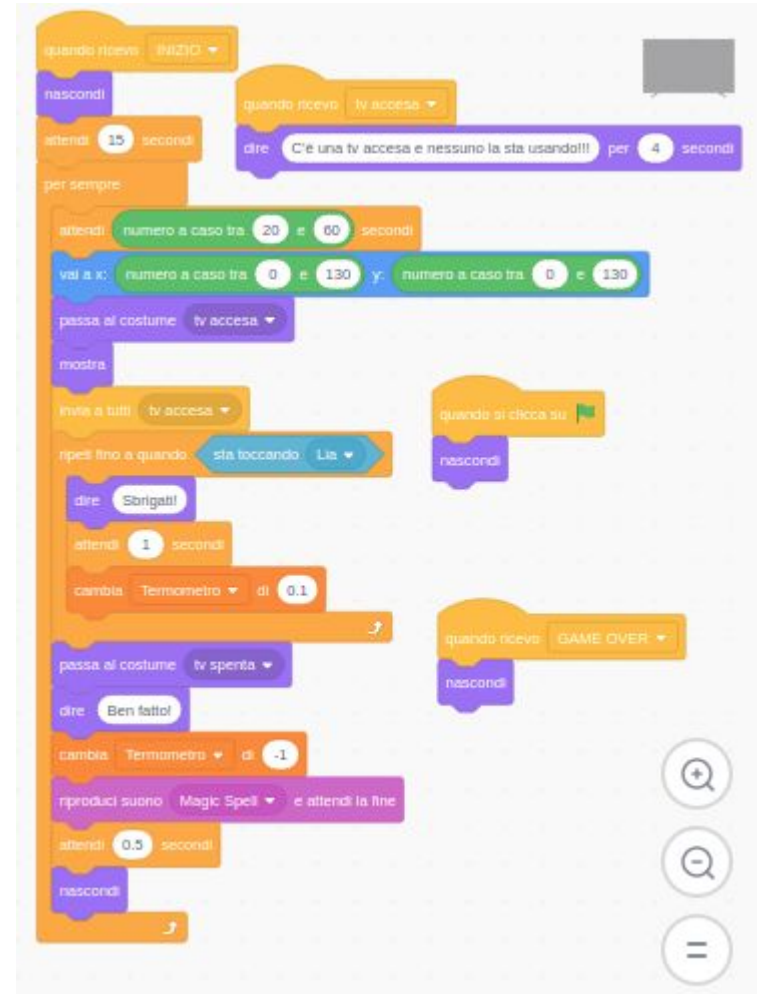
Quando riceve il messaggio INIZIO, la televisione si nasconde per 15 secondi e aspetta un numero a caso tra 20 e 60 secondi, poi va a x numero a caso tra 0 e 130 e y numero a caso tra 0 e 130.

La televisione passa al costume tv accesa, poi si deve mostrare, deve inviare a se stessa tv accesa per avvisare che c'è una tv accesa.

Fino a quando Lia non la tocca, deve dirle di sbrigarsi e cambiare il termometro di 0.1 ogni secondo.

Quando la tocca, passa al costume tv spenta e dice: "Ben fatto!", cambia il termometro di -1 e riproduce il suono "MAGIC SPELL" e si nasconde.

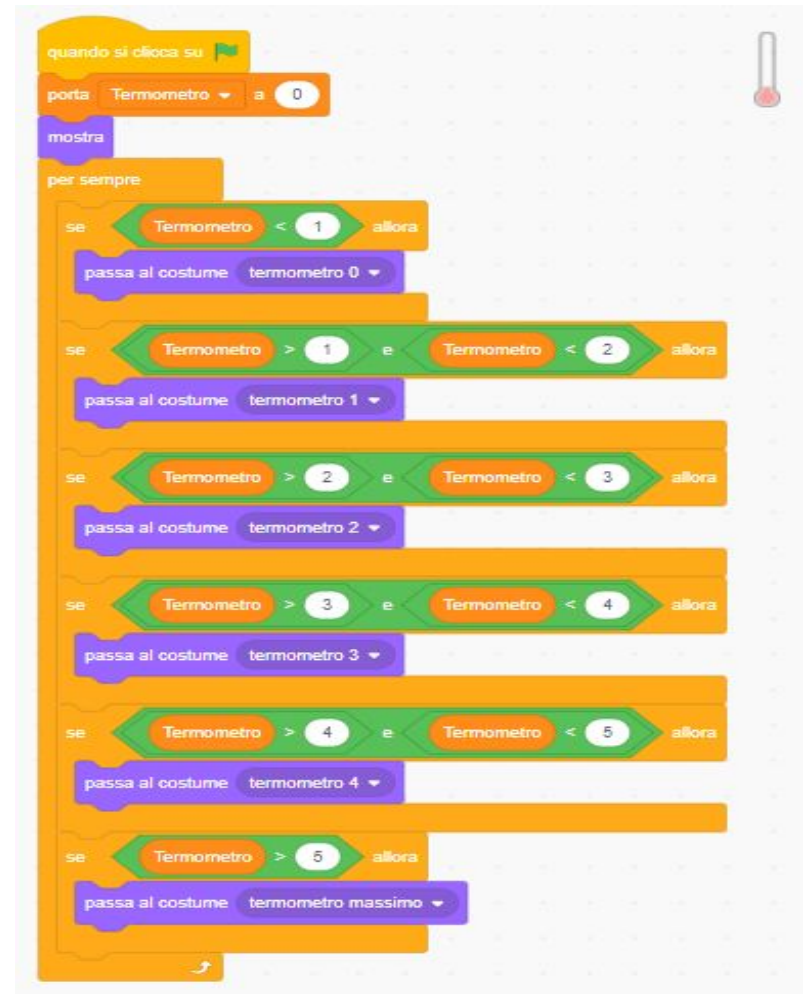
Quando riceve GAME OVER, si deve nascondere.



# TERMOMETRO

Ci sono 5 costumi diversi, col termometro a diversi livelli. Quando si clicca su bandierina verde, porta il termometro a zero e si mostra.

Nel per sempre abbiamo messo dei comandi: se il termometro è minore di uno passa al costume termometro zero, se è maggiore di uno e minore di due passa al costume termometro uno; se è maggiore di due e minore di tre passa al costume termometro due, e così via... se è maggiore di cinque allora passa al costume termometro massimo e invia a tutti il messaggio GAME OVER.





# GAME OVER

Il game over è uno sprite che compare quando il termometro arriva al massimo, quando compare fa un suono di sconfitta e ferma tutto il gioco.



ECCO QUA IL NOSTRO GIOCO:  
BUON DIVERTIMENTO!

GIOCA!