

# ΦΥΛΛΟ ΜΑΘΗΣΗΣ #8 ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΙΝΗΤΩΝ

**ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΩΝ SILVERCODER ΣΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ.**



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

## ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Ο κύριος στόχος της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές τι είναι οι εφαρμογές για κινητά. Θα ξεκινήσουν μαθαίνοντας ορισμένες πτυχές σχετικά με τα διαφορετικά λειτουργικά συστήματα και συσκευές. Στη συνέχεια, θα χρησιμοποιήσουν αυτή τη γνώση για να δημιουργήσουν μια εφαρμογή για κινητά.

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να…

1. Κατανοήσει τι είναι τα λειτουργικά συστήματα και οι κινητές συσκευές
2. Κατανοήσει πώς είναι οι εφαρμογές για κινητά και πώς δημιουργούνται
3. Χρησιμοποιήσει το GDevelop για να δημιουργήσει μια εφαρμογή για κινητά

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |

ΒΗΜΑ 1 – ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διαβάσει το φύλλο μάθησης εκ των προτέρων και να ακολουθήσει όλες τις οδηγίες για να βεβαιωθεί ότι κατανοεί πλήρως τα απαιτούμενα βήματα. Αυτό θα επιτρέψει επίσης στον εκπαιδευτή να βεβαιωθεί ότι όλοι οι πόροι είναι διαθέσιμοι και να αναζητήσει πρόσθετους πόρους εάν δεν είναι διαθέσιμοι οι αρχικοί.

## ΠΟΡΟΙ

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system>
* <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app>

ΒΗΜΑ 2 - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το πρόβλημα στην τάξη και δείχνει τους απαιτούμενους πόρους. Οι μαθητές καλούνται να διαβάσουν τις ιστοσελίδες. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να το συζητήσει με τους εκπαιδευόμενους προσέχοντας να μην μετατρέψουν την άσκηση σε θεωρητική παρουσίαση.

ΒΗΜΑ 3 – ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ GDEVELOP ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Μέχρι τώρα, οι μαθητές χρησιμοποιούσαν μόνο το GDevelop για τη δημιουργία εφαρμογών που εκτελούνται στο περιβάλλον web. Τώρα πρέπει να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν το πρόγραμμα επεξεργασίας για να δημιουργήσουν μια ολοκληρωμένη εφαρμογή για κινητά. Για το σκοπό αυτό, θα πρέπει να διαβάσουν τις ακόλουθες πηγές.

## ΠΟΡΟΙ

* <https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
* https://www.youtube.com/watch?v=udP734c\_Ing&t=6s

ΒΗΜΑ 4 – ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ANDROID

Οι μαθητές θα πρέπει να αντιμετωπίσουν οποιαδήποτε από τις προκλήσεις και να ακολουθήσουν τις οδηγίες μέχρι να εγκαταστήσουν ένα πλήρες παιχνίδι σε μια συσκευή Android (θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα APK). Η παρακάτω πηγή μπορεί να είναι χρήσιμη.

## ΠΟΡΟΙ

* https://www.groovypost.com/howto/install-apk-files-on-android/

ΒΗΜΑ 5 – ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Κάθε ομάδα μαθητών εμφανίζει τα αποτελέσματα. Η τάξη θα πρέπει να συζητήσει ως ενιαία ομάδα τα αποτελέσματα και τις εφαρμογές που εκτελούνται στη συσκευή.

ΒΗΜΑ 6 - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει τους μαθητές με βάση τα επιτευχθέντα αποτελέσματα στο βήμα 4 και τη συμμετοχή στο βήμα 5.

This document reflects only the author’s view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains